

# **Obrazová dramaturgie studentského filmu Dům č.45**

Michal Adam Skokňa

---

Bakalářská práce  
2023



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

---

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací  
Ateliér Audiovize

Akademický rok: 2022/2023

## **ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE**

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: Michal Adam Skokňa  
Osobní číslo: K20225  
Studijní program: B0211P310005 Teorie a praxe audiovizuální tvorby  
Specializace: Kamera  
Forma studia: Prezenční  
Téma práce: 1. Teoretická část: Obrazová dramaturgie studentského filmu Dům č.45  
2. Praktická část: Kamera u audiovizuálního díla v minimální délce 12 minut, nebo Kamera u souboru audiovizuálních děl, nebo Dokumentární série fotografií.  
viz Zásady pro vypracování

Rozsah bakalářské práce: viz Zásady pro vypracování  
Forma zpracování bakalářské práce: tištěná/elektronická  
Jazyk zpracování: Slovenština

Seznam doporučené literatury:

BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. Umění filmu: úvod do studia formy a stylu. 1. vyd. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2011, ISBN 9788073312176.  
CIEL, Martin. Pohyblivé obrázky. Vyd. 1. Levica: Koloman Kertész Bagala L. C. A. Publ. Group, 2006, s. 85-86. ISBN 80-89129-69-2.  
BUSCOMBE, Edward. The Idea of Genre in the American Cinema. London, 1970.  
ŽURIŠ, Ján. Svetlo a farba v kameramskej tvorbe, VŠMU 2017, ISBN: 9788089439966.  
časopis American Cinematographer.

Vedoucí teoretické části: Mgr. art. Július Liebenberger, ArtD.  
Ateliér Audiovize  
Vedoucí praktické části: Mgr. art. Július Liebenberger, ArtD.  
Ateliér Audiovize

Datum zadání bakalářské práce: 1. prosince 2022  
Termín odevzdání bakalářské práce: 19. května 2023



---

Mgr. Josef Kocourek, Ph.D.  
děkan

---

MgA. Irena Kocí, Ph.D.  
vedoucí ateliéru

Ve Zlíně dne 1. prosince 2022

## Zásady pro vypracování

### 1. Teoretická část:

Rozsah práce: minimálně 15 normostran textu bez započítání obsahu, rejstříku a obrazových příloh.

Formální podoba: Jednotná formální úprava teoretické části práce, její uložení a zpřístupnění se řídí aktuální verzí příslušné směrnice rektora. Student odevzdává 1 ks fyzické (tištěné) práce v pevné vazbě. Tištěná verze práce obsahuje originální „Zadání DP/BP“ včetně příslušných podpisů a studentem podepsané Prohlášení o původnosti práce. Práce v elektronické podobě obsahuje nascanované „Zadání DP/BP“ se všemi formálními náležitostmi a také nepodepsané Prohlášení studenta o původnosti práce. Plný text elektronické verze ve formátu PDF/A a případné přílohy (zkomprimované do jednoho zip souboru) student odevzdá nahráním do IS/STAG a do příslušné složky na NAS-AAV (viz níže).

Pokyny k vypracování: prostudujte a analyzujte dostupné materiály z profesního hlediska a formulujte závěry a získané vědomosti do podoby akademického/odborného textu.

### 2. Praktická část:

1) Kamera u audiovizuálního díla v minimální délce 12 minut, ve výstupní kvalitě uvedené ve Výrobní knize AAV.

2) Kamera u souboru audiovizuálních děl oficiálně schváleného před odevzdáním Výrobní komisí ateliéru Audiovizuální tvorba, ve výstupní kvalitě uvedené ve Výrobní knize AAV.

3) Dokumentární série fotografií, správně adjustovaných, v rozměru 30x45cm na šířku, která zachycuje zajímavý moment v životě člověka. Důležitá je složka obsahová i výrazová. Barevnost či nebarevnost fotografií je podmíněna sdělením. Varianta musí být schválena před odevzdáním Výrobní komisí ateliéru Audiovizuální tvorba.

Další požadované materiály praktické části:

a) Upoutávka, teaser či trailer na předložené audiovizuální dílo (var. 1 a 2).

b) Písemná explikace z pohledu dané specializace. Minimální rozsah 2 normostrany (var. 1, 2, 3).

c) Anotace (var. 1, 2, 3).

d) Technický scénář (var. 1).

e) Štábová listina (var. 1, 2).

V případě, že je dílo autorským počinem nebo není součástí praktické části SZS studenta Produkce, je nutné dodržet doložení požadovaných materiálů a-h dle zadání specializace Produkce. Tato data odevzdává za projekt vždy jeden člověk. Nezbytná je konzultace s vedením AAV.

Všechny odevzdávané materiály musí splňovat vnitřní technické normy dle Výrobní knihy AAV pro odevzdávání prací a musí být řádně popsány (jméno, název, logo fakulty, formát, rozlišení). Součástí závěrečné práce je vytištěný a podepsaný formulář „Údaje o bakalářské práci studenta“.

### Uložení na NAS:

Ve složce na NAS-AAV, označené „Bakalářská / Magisterská práce“ uložte:

1. Teoretickou práci ve formátu PDF/A a případné přílohy (zkomprimované do jednoho zip souboru) dle specifikací výše.

2. Vytvořte podsložku Praktická práce, která bude obsahovat materiály částí a- h. Řádně nazvaný film/absolventské dílo odevzdávejte ve formátech splňujících vnitřní technické normy AAV pro odevzdávání prací.

3. Vytvořte podsložku s názvem Katalog, která bude obsahovat „Podklady pro katalog FMK UTB ve Zlíně“: 10 kusů obrazové dokumentace praktické části závěrečné práce pro využití v publikacích FMK. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250 mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga a texty v křivkách. V samostatném textovém souboru uveďte jméno a příjmení, login do portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný název práce v češtině i v angličtině, rok obhajoby, osobní e-mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

### 1. Teoretická část:

### 2. Praktická část:

Kamera u audiovizuálního díla v minimální délce 12 minut, ve výstupní kvalitě uvedené ve Výrobní knize AAV

## PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ / DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3;
- podle § 60 odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům;
- pokud je výstupem bakalářské/diplomové práce jakýkoliv softwarový produkt, považují se za součást práce rovněž i zdrojové kódy, popř. soubory, ze kterých se projekt skládá. Neodevzdání této součásti může být důvodem k neobhájení práce.

Prohlašuji, že:

- jsem na bakalářské/diplomové práci pracoval samostatně a použitou literaturu jsem citoval. V případě publikace výsledků budu uveden jako spoluautor.

Ve Zlíně dne: \_\_\_\_\_

Jméno a příjmení studenta: Michal Adam Skokňa

.....  
podpis studenta

## **ABSTRAKT**

Bakalárska práca sa zaoberá problematikou pracovných postupov kameramana pri transformácií literárneho scenára na obrazovú podobu. Cieľom je oboznámiť čitateľa so základnými pojmami z oblasti kameramanskej tvorby a výroby audiovizuálneho diela.

Kľúčové slová: kameraman, kamera, výrazové prostriedky, svetlo, farba, záberovanie, technický scenár, storyboard, farebné korekcie

## **ABSTRACT**

The bachelor thesis deals with the issue of the working practices of a cinematographer in transforming a literary script into a visual form. The aim is to familiarize the reader with the basic concepts in the field of cinematography and the production of audio-visual work.

Keywords: cinematographer, camera, means of expression, light, colour, framing, technical script, storyboard, color grading

Týmto by som sa chcel poďakovať vedúcemu mojej bakalárskej práce Mgr. Art. Júliusovi Liebenbergerovi, ArtD., ktorý mi poskytol cenné rady a smer pri písaní tejto bakalárskej práce. Taktiež by som sa chcel poďakovať všetkým asistentom, ktorý mi pri natáčaní filmu pomáhali.

Prehlasujem, že odovzdaná verzia bakalárskej práce a verzia elektronická nahraná do IS/STAG sú totožné.

# OBSAH

<b>OBSAH</b> .....	<b>8</b>
<b>ÚVOD</b> .....	<b>10</b>
<b>I TEORETICKÁ ČÁST</b> .....	<b>11</b>
<b>1 PREDPRODUKCIA FILMU Z POHĽADU KAMERAMANA</b> .....	<b>12</b>
1.1 VÝROBA FILMU Z POHĽADU KAMERAMANA .....	12
1.2 LITERÁRNY SCENÁR .....	12
1.2.1 Prvé čítanie literárneho scenára.....	12
1.3 ATMOSFÉRA FILMU .....	13
1.4 FAREBNÁ PALETA.....	13
1.5 LOKÁCIE .....	13
1.6 STORYBOARD.....	14
1.6.1 Storyboard a počítačová grafika.....	15
<b>2 PRODUKCIA FILMU Z POHĽADU KAMERAMANA</b> .....	<b>16</b>
2.1 ROZZÁBEROVANIE .....	16
2.2 OBSLUHA KAMERY.....	16
2.3 OSVETLOVANIE .....	16
<b>3 POSTPRODUKCIA FILMU Z POHĽADU KAMERAMANA</b> .....	<b>17</b>
3.1 FAREBNÉ KOREKcie (COLOR GRADING) .....	17
3.2 KONTROLNÁ PROJEKCIA.....	18
<b>4 KAMERAMANSKÉ VYJADROVACIE PROSTRIEDKY</b> .....	<b>19</b>
4.1 VEĽKOSTI A TYPY ZÁBEROV.....	19
4.2 TYPY POHĽADOV KAMERY .....	19
4.3 POHYB KAMERY .....	20
4.4 SVETELNÉ ATMOSFÉRY .....	22
4.4.1 Slnčný deň .....	22
4.4.2 Slnčný deň v interiéri.....	22
4.4.3 Východ a západ slnka v interiéri.....	23
4.4.4 Zamračený deň v interiéri.....	23
4.4.5 Filmový podvečer a noc v interiéri .....	23
4.4.6 Noc a mesačný svit.....	24
4.4.7 Americká noc .....	24
4.5 KAMEROVÁ TECHNIKA.....	25
<b>II PRAKTICKÁ ČÁST</b> .....	<b>26</b>
<b>5 PREDPRODUKCIA FILMU DŮM Č.45</b> .....	<b>27</b>
5.1 NÁMET FILMU DŮM Č.45.....	27
5.2 PRVÉ ČÍTANIE SCENÁRA DŮM Č.45.....	28
5.3 ATMOSFÉRA FILMU DŮM Č.45.....	28
5.4 FAREBNÁ PALETA FILMU DŮM Č.45 .....	29
5.5 VÝBER LOKÁCIÍ PRE FILM DŮM Č.45 .....	29
5.5.1 Dom č.45 .....	29
5.5.1.1 Exteriér Domu.....	30
5.5.1.2 Interiér domu a reálny oheň .....	30
5.5.2 Čerpacia stanica .....	32
5.5.3 Základná škola.....	33
5.5.3.1 Exteriér základnej školy.....	33
5.5.3.2 Interiér triedy prvého stupňa .....	34
5.5.3.3 Kabinet učiteľa.....	35
5.5.3.4 Právnická kancelária .....	36
5.6 STORYBOARD FILMU DŮM Č.45.....	38
5.7 ZÁBEROVANIE FILMU DŮM Č.45 .....	38
5.8 SVETELNÁ ATMOSFÉRA FILMU DŮM Č.45.....	39



5.9	VÝBER TECHNIKY PRE FILM DŮM Č.45 .....	39
5.9.1	<i>Výber kamerovej techniky</i> .....	39
5.9.2	<i>Výber optiky</i> .....	40
5.9.3	<i>Výber osvetľovacej techniky</i> .....	40
5.9.4	<i>Výber gripovej techniky</i> .....	41
<b>6</b>	<b>PRODUKCIA FILMU DŮM Č.45.....</b>	<b>42</b>
6.1	PRIEBEH NATÁČANIA.....	42
6.1.1	<i>Práca s nehercami</i> .....	42
6.1.2	<i>Natáčací plán</i> .....	42
6.1.3	<i>Finálna scéna – exteriér horiaceho domu</i> .....	43
<b>7</b>	<b>POSTPRODUKCIA FILMU DŮM Č.45 .....</b>	<b>44</b>
7.1	COLORGRADING .....	44
<b>III</b>	<b>PROJEKTOVÁ ČÁST .....</b>	<b>47</b>
<b>8</b>	<b>POROVNANIE PRÍPRAVY S FINÁLNOU VERZIOU FILMU .....</b>	<b>48</b>
8.1	POROVNANIE ZÁBEROV STORYBOARDU A HOTOVÉHO FILMU .....	48
	<b>ZÁVER .....</b>	<b>53</b>
	<b>SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY .....</b>	<b>54</b>
	<b>ZOZNAM POUŽITÝCH SYMBOLOV A SKRATIEK .....</b>	<b>55</b>
	<b>ZOZNAM OBRÁZKOV .....</b>	<b>56</b>
	<b>ZOZNAM PRÍLOH.....</b>	<b>59</b>
	<b>PRÍLOHA P I: FILM DŮM Č.45.....</b>	<b>60</b>

## ÚVOD

V tejto práci sa zaoberám problematikou procesu výroby audiovizuálneho diela, z pohľadu študenta kamery. Priblížim čitateľovi celý proces, ktorým si musí kameraman pri vytváraní filmu prejsť – od prvého čítania literárneho scenára, až po prvú projekciu hotového filmu na plátne. Oboznámim ho taktiež zo základnými pojmami a princípmi, ktoré musí každý kameraman poznať a ovládať. Pri písaní tejto práce využívam odbornú literatúru doplnenú o všeobecne známe vedomosti a vlastné skúsenosti. Popis prípravy opisujem na príklade absolventského filmu Dům č.45, na ktorom som pracoval ako hlavný kameraman.

## **I. TEORETICKÁ ČÁST**

## 1 PREDPRODUKCIA FILMU Z POHLĀDU KAMERAMANA

Predprodukcija, alebo predprodukčná fáza sa začína tým, že producent alebo režisér osloví kameramana, aby sa zúčastnil na projekte. Správny výber kameramana je zásadný pre naplnenie predstáv režiséra alebo producenta. Najdôležitejšie je, aby vedel režisér s kameramanom efektívne komunikovať, pretože kameraman je kľúčovým spolupracovníkom režiséra počas procesu prípravy. Režisér si preto často vyberá spomedzi kameramanov, s ktorými už predtým spolupracoval. Každý kameraman má svoj vlastný jedinečný štýl, metodiku a špecializáciu. Jedným z hlavných kritérií pri výbere kameramana je jeho schopnosť efektívne zachytiť tému.

### 1.1 Výroba filmu z pohľadu kameramana

Práca kameramana je tvorivá činnosť. Spočíva vo vytváraní obrazových a svetlotočných konštrukcií.<sup>1</sup>

Proces výroby filmu je zložitý a časovo náročný. Všeobecne platí, že každý film, či už sa jedná o krátkometrážny nízkorozpočtový film, spravidla študentský, alebo celovečerný blockbaster s niekoľko miliónovým rozpočtom, má tri základné fázy vývoja: predprodukcija, produkcia (výroba), postprodukcija.

### 1.2 Literárny scenár

Finálna verzia literárneho scenára sa dá považovať za odrazový mostík výroby filmu. Je to ten najdôležitejší dokument, od ktorého sa odvíja práca každého člena štábu.

#### 1.2.1 Prvé čítanie literárneho scenára

Pre kameramana je prvé čítanie literárneho scenára nesmierne dôležitá súčasť prípravy na natáčanie, ktorá sa však častokrát podceňuje. Pri prvom čítaní si kameraman vytvára prvotnú vizuálnu predstavu filmu. Vytvára si predstavy o lokáciách, postavách a farebnej palete. Je preto nevyhnutné, aby si pre tento úkon kameraman vyhradil dostatočné množstvo času.

---

<sup>1</sup> SZOMOLÁNYI, Anton. *Kamerová tvorba 1*. Opava: Slezská univerzita v Opavě, 2019. s. 15

### 1.3 Atmosféra filmu

Atmosféra filmu sa vzťahuje na celkový tón alebo náladu, ktoré dohromady vytvárajú rôzne prvky, ako napríklad osvetlenie a hudba. Svoju úlohu pri vytváraní atmosféry filmu však zohráva aj prostredie, činy a emócie postáv.

Atmosféru filmu vytvára kombinácia vizuálnych a zvukových prvkov, ako aj tempo a strih filmu. Osvetlenie môže byť napríklad použité na vytvorenie náladovej alebo napínavej atmosféry, zatiaľ čo hudba môže byť použitá na vytvorenie pocitu napätia alebo nepokoja.

Práve spojenie všetkých vyššie spomínaných prvkov vytvára atmosféru filmu. Režisér a kameraman spolupracujú na vytváraní nálady a tónu filmu, ktorý sa sprostredkuje publiku pomocou vizuálnych a zvukových podnetov.

### 1.4 Farebná paleta

Farebná paleta vo filme označuje konkrétne farby použité v konkrétnej scéne alebo v celom filme. Môže zahŕňať farby kostýmov, kulís, osvetlenia a vizuálnych efektov. Farebná paleta sa používa na vytvorenie špecifickej nálady alebo atmosféry a môže sa použiť na vyjadrenie emócií a symboliky. Farebná paleta filmu sa môže v priebehu filmu meniť, aby odrážala zmeny v príbehu alebo postavách.

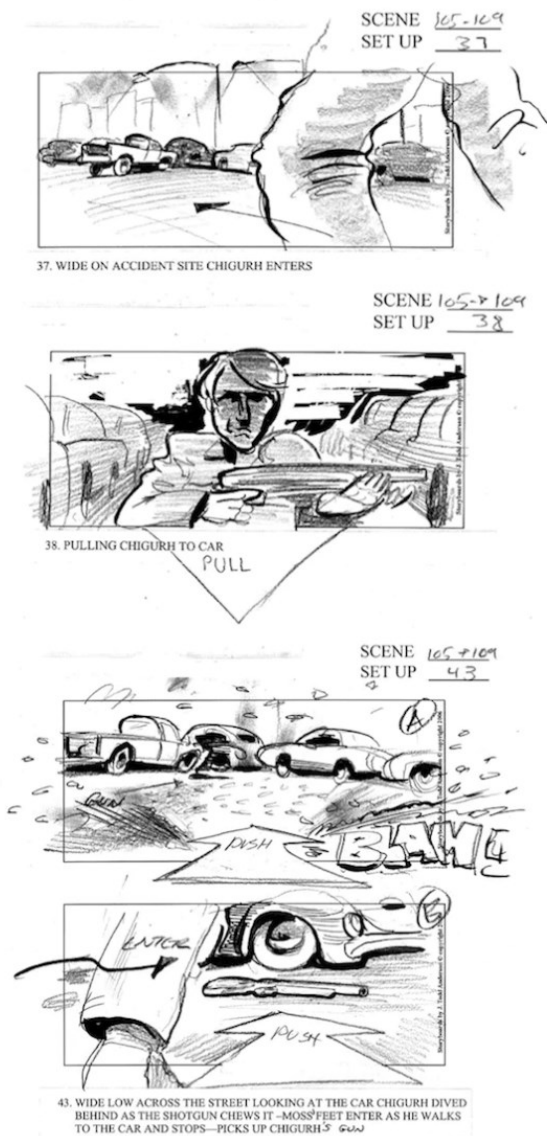
### 1.5 Lokácie

Výber správnych lokalít pre natáčanie filmu je taktiež veľmi dôležitý, pretože môže výrazne ovplyvniť vizuálne a tematické prvky filmu. Miesto môže udávať tón a atmosféru scény a môže sa použiť aj na vyjadrenie konkrétnych tém alebo emócií. Napríklad natáčanie scény v tmavej uličke môže navodiť pocit nebezpečenstva, zatiaľ čo natáčanie v krásnom parku môže navodiť pocit pokoja a mieru.

Treba však brať na vedomie, že výber lokácie môže výrazne ovplyvniť aj logistiku a filmový rozpočet. Nie vždy je nevyhnutné natáčať film na odľahlom mieste, aj v prípade, že je daná lokácia pre film ako stvorená. Ak je možné dosiahnuť uspokojivé výsledky na dostupnejšom mieste, ušetrené financie za ubytovanie a prepravu je možné využiť na techniku, alebo hercov. Výber správnej lokality je teda rovnováhou umeleckých a praktických hľadísk.

## 1.6 Storyboard

Storyboard je vizuálne znázornenie kľúčových scén filmu, alebo iného audiovizuálneho diela, usporiadaných v chronologickom poradí. Zvyčajne ho vytvára režisér alebo kameraman. Obsahuje ilustrácie každého záberu alebo scény, doplnené poznámkami napríklad o dialógoch postáv a uhle alebo pohybe kamery. Storyboard je dôležitým nástrojom pre režisérov a kameramanov, pretože im umožňuje plánovať a vizualizovať film ešte pred jeho samotným nakrúcaním. Pomáha im organizovať výrobu, určiť potrebné vybavenie, personál a sprostredkovať svoju víziu zvyšku štábu. Storyboarding tiež pomáha identifikovať potenciálne problémy alebo nezrovnalosti skôr, ako sa vyskytnú počas nakrúcania, čo šetrí čas a peniaze v procese výroby.



Obrázok 1 Príklad storyboardu filmu No Country for Old Men (2007)

### 1.6.1 Storyboard a počítačová grafika

Herné enginy ako Unreal Engine a Unity, boli pôvodne navrhnuté pre na vývoj aplikácií v reálnom čase, teda videohier. Vďaka vývoju posledných rokov v oblasti hardvéru aj softvéru sa tieto enginy dostali aj medzi kameramanov. Herné enginy sa dnes používajú na vytváranie mnohých foriem vizualizácie pre filmárov.<sup>2</sup>

Matt Workman, kameraman a softvérový vývojár, sa snaží ešte viac narušiť hranice medzi filmovou tvorbou a počítačovou grafikou vytvorením programu Cine Tracer, simulátora kinematografie v reálnom čase vytvoreného v Unreal Engine. Aplikácia - ponúkaná priamo filmárom - umožňuje zobrazenie ekvivalentov reálnej kamery a osvetlenia v simulovaných, používateľom navrhnutých filmových scénach s cieľom vytvoriť veľmi presnú vizualizáciu záberov.<sup>3</sup>



Obrázok 2 ukážka programu Cine Tracer

<sup>2</sup> KADNER, Noah. *Game-engine technology expands filmmaking horizons*. American Cinematographer, April 2020, s. 68.

<sup>3</sup> KADNER, Noah. *Game-engine technology expands filmmaking horizons*. American Cinematographer, April 2020, s. 69.

## 2 PRODUKCIA FILMU Z POHLĀDU KAMERAMANA

Z pohľadu kameramana zahŕňa produkčná fáza filmu niekoľko úloh a povinností:

### 2.1 Rozzäberovanie

Kameraman v spolupráci s režisérom hľadá a plánuje zábery pre každú scénu. To zahŕňa rozhodovanie o veľkosti záberov, uhloch kamery, pohybe a komponovaní s cieľom vytvoriť požadovaný vizuálny efekt. Vychádzať by mal pri tom z technického scenára.

### 2.2 Obsluha kamery

Operátor kamery, nazývaný aj švenker, je zodpovedný za obsluhu kamery a zachytenie záberov pre film. To môže zahŕňať používanie rôznych typov kamier, objektívov a iného vybavenia na dosiahnutie požadovaného vzhl'adu a dojmu z filmu. Švenker sa vždy riadi predstavou a príkazmi hlavného kameramana. Je tiež zodpovedný za to, aby boli zábery ostré a správne komponované. Na študentských projektoch túto pozíciu zvyčajne zastupuje hlavný kameraman.

### 2.3 Osvetľovanie

Kameraman úzko spolupracuje s hlavným osvetľovačom (gafferom). Tím osvetľovačov by mal byť schopný scénu nasvietiť podľa predstáv kameramana. To zahŕňa nastavenie a úpravu osvetlenia pre rôzne scény a prípadné použitie špeciálnych efektov, ako sú filtre alebo gély.

Celkovo je produkčná fáza pre kameramana veľmi aktívnym, praktickým a technickým procesom, ktorý si vyžaduje vysokú úroveň zručností a odborných znalostí, aby bol dobre vykonaný.



### 3 POSTPRODUKCIA FILMU Z POHLADU KAMERAMANA

Postprodukcia je finálnou a kľúčovou fázou výroby filmu. Častokrát býva zložitá a časovo náročná. Všetky kroky postprodukčného procesu sú pre konečný výsledok filmu rozhodujúce a na ich správne vykonanie sú potrebné zručnosti skúsených odborníkov. Každý krok postprodukcie by mal byť starostlivo naplánovaný, vykonaný a skontrolovaný.

#### 3.1 Farebné korekcie (Color Grading)

Color grading je technický proces, ktorý prebieha počas postprodukčnej fázy filmu. Filmoví koloristi používajú softvér na úpravu farieb, kontrastu a expozície filmového materiálu tak, aby vyzeral prirodzene a nespracovane - tak, ako ho ľudské oko vníma v skutočnosti. Kolorista v úzkej spolupráci s režisérom a kameramanom zabezpečuje, aby dokončený film vyzeral presne tak, ako bol zamýšľaný.

Kolorista tiež opravuje technické chyby. Ak napríklad herec podá svoj najlepší výkon v scéne so zhoršeným osvetlením, filmový kolorista môže scénu zachrániť tým, že opraví osvetlenie tak, aby vyzeralo v súlade so zvyškom filmového materiálu.

Farebná korekcia sa používa aj na optimalizáciu záberov, aby sa všetky pridané vizuálne efekty (VFX) čo najplynulejšie spojili.<sup>4</sup>

Keď kolorista dokončí korekciu farieb, môže začať proces úpravy farebných tónov záberov. Počas color gradingu koloristi používajú softvér na štylizáciu záberov - zvýraznenie vizuálneho tónu a atmosféry filmu.

Color grading je možné použiť na technické aj kreatívne zmeny. Koloristi používajú proces color gradingu na umelecké účely, aby zabezpečili, že starostlivo vybraná paleta farieb filmu vyjadruje špecifickú atmosféru, štýl alebo emócie.<sup>5</sup>

Napríklad vo filme *The Matrix* (1999) sa pomocou color gradingu vytvoril kontrast medzi reálnym svetom a prostredím Matrixu. Reálny svet je ladený do modrých tónov, a svet Matrixu je ladený do zelených tónov.

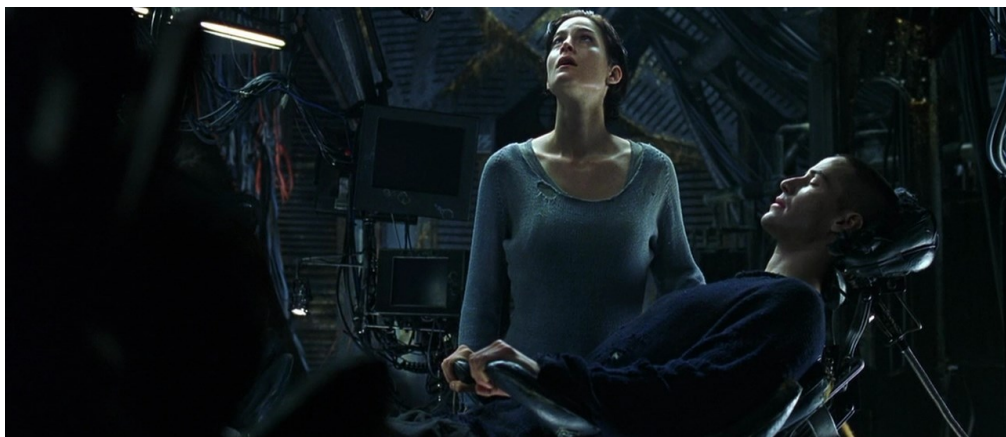
---

<sup>4</sup> Color Correcting vs. Color Grading: Understanding Film Coloring. *Masterclass.com* [online]. 2023 [cit. 2023-01-20]. Dostupné z: <https://www.masterclass.com/articles/color-correcting-vs-color-grading>

<sup>5</sup> Color Correcting vs. Color Grading: Understanding Film Coloring. *Masterclass.com* [online]. 2023 [cit. 2023-01-20]. Dostupné z: <https://www.masterclass.com/articles/color-correcting-vs-color-grading>



Obrázok 3 Príklad zelenej tonality, film The Matrix



Obrázok 4 Príklad modrej tonality, film The Matrix

### 3.2 Kontrolná projekcia

Kontrolná projekcia je posledná kontrola konečného produktu s cieľom zabezpečiť, aby spĺňal potrebné technické normy a bol bez chýb. Tento krok je veľmi dôležitý, aby sa zabezpečilo, že film bude mať najvyššiu možnú kvalitu a bude pripravený na distribúciu.

## 4 KAMERAMANSKÉ VYJADROVACIE PROSTRIEDKY

Kameraman pri svojej práci využíva niekoľko princípov, ktoré mu pomáhajú vyjadriť jeho myšlienky pomocou obrazu.

### 4.1 Veľkosti a typy záberov

Pomocou veľkostí záberov je možné nasmerovať pozornosť diváka na konkrétne emócie hercov a informačné prvky mizanscény. Veľkosť záberu sa vzťahuje na rámovanie objektu v rámci filmového záberu. Medzi bežné veľkosti záberov patria:

- Veľký detail (VD): záber, ktorý zobrazuje len malú, izolovanú časť objektu, napríklad oči alebo ústa osoby.
- Detail (D): záber, ktorý zobrazuje hlavu a ramená subjektu.
- Pol-detail (PD): záber, ktorý zobrazuje subjekt od pásu nahor.
- Americký plán (AP): záber, ktorý zobrazuje subjekt približne od miesta stredu medzi pásom a kolenami
- Polocelok (PC): záber, ktorý zobrazuje objekt od kolien nahor
- Celok (C): záber, ktorý zobrazuje objekt v plnej veľkosti, s priestorom nad a pod ním.
- Veľký celok (VC): záber, ktorý zobrazuje objekt v diaľke, často používaný na určenie miesta.
- Záber cez rameno (over the shoulder – OTS): používaný pri dialógu, zvyčajne je doplnený protizáberom
- Dvoj-polodetail, troj-detail a pod.: závisí od počtu postáv nachádzajúcich sa v zábere

Pri realizácii filmu je dôležité používať správne pomenovanie záberov, aby sa predišlo nedorozumeniam. Meniace sa veľkosti záberov vytvárajú záberovú choreografiu, ktorá má svoje pravidlá.<sup>6</sup>

### 4.2 Typy pohľadov kamery

- Objektívny: pohľad diváka, alebo pozorovateľa na scénu, kde sa divák stáva objektívnym pozorovateľom, nie je teda súčasťou príbehu.
- Subjektívny: divák sa ocitá v diania scény a stáva sa účastníkom deja.

---

<sup>6</sup> SZOMOLÁNYI, Anton. *Kamerová tvorba 1*. Opava: Slezská univerzita v Opavě, 2019. s. 57 - 63

- Pohľad skrz postavu: je nutné aby mu predchádzal subjektívny alebo objektívny pohľad, ktorý by divákovi naznačil, s akou postavou si môže tomto pohľad spojiť.<sup>7</sup>

### 4.3 Pohyb kamery

Horizontálny švenk (panning) je typ pohybu kamery, pri ktorom sa kamera upevnená na statíve otáča horizontálne zľava doprava alebo naopak. Tento typ pohybu sa často používa na sledovanie pohybujúceho sa objektu, napríklad osoby alebo vozidla, alebo na odhalenie širšej oblasti scény.

Vertikálny švenk (tilt) je pohyb kamery, pri ktorom sa kamera upevnená na statíve pohybuje vertikálne, nakláňajúc sa nahor alebo nadol. Tento typ pohybu sa často používa na zmenu uhla pohľadu kamery. Nakláňanie sa môže použiť aj na vytvorenie pocitu dezorientácie alebo na nasmerovanie pozornosti diváka na určitú časť záberu.

Kamerová jazda (dolly) je pohyblivá plošina, na ktorej je namontovaná kamera. Zábery kamerovou jazdou sa môžu robiť na koľajniciach alebo na plošine na kolieskach.



Obrázok 5 Kamerová jazda

Žeriav (crane) je rameno, ktoré sa dá zdvihnúť alebo spustiť, prípadne skrátit' alebo predĺžiť. Na jeho konci je namontovaná kamera. Kamerový žeriav často používa pri natáčaní veľkých celkov alebo nadhľadov.

---

<sup>7</sup> SZOMOLÁNYI, Anton. *Kamerová tvorba 1*. Opava: Slezská univerzita v Opavě, 2019. s. 49 - 50



Obrázok 6 Kamerový žeriav

Steadicam je špeciálny nástroj, ktorý kameramanovi umožňuje plynulý a stabilný pohyb kamery. Tento typ pohybu sa často používa pri dlhých záberoch, kedy sa kamera pohybuje voľne v priestore.



Obrázok 7 Steadicam

Rôzne pohyby kamery sa často používajú v kombinácii pre vytvorenie dynamických a vizuálne zaujímavých záberov. Ich použitie by však malo byť vždy opodstatnené dramaturgicky.

## 4.4 Svetelné atmosféry

Technický scenár obsahuje popis svetelnej atmosféry, ktorú môže určiť režisér. Jej realizáciou je však poverený kameraman, pretože disponuje potrebnými technickými a umeleckými schopnosťami.<sup>8</sup>

### 4.4.1 Slniečny deň

Slniečny deň je najzákladnejšia svetelná konštrukcia. Pri nakrúcaní v exteriéri osvetlenom slnečným svetlom vlastne ani žiadnu svetelnú konštrukciu nevykonávame, zisťujeme len optimálne exponometrické podmienky, maximálne dosvetľujeme hlboké tiene.

Pri nakrúcaní v exteriéri sú vlastnosti svetla dané okrem slnka oblakmi, atmosférickými podmienkami a predmetmi, ktoré stoja v ceste slnečným lúčom. Slniečné svetlo sa môže líšiť svojou intenzitou, smerom alebo charakterom. Intenzita svetla je vďaka vysoko citlivým negatívom a senzorom menej dôležitá.

Smer a charakter svetla je pre úspešný záber naopak veľmi dôležitý. Poludňajšie svetlo je na snímanie portrétov veľmi náročné, svetlo dopadá na snímané postavy zhora a vrhá na tvár snímanej osoby nelichotivé tiene.

Z fotografického hľadiska je najlepšie svetlo ráno a podvečer – svetlo modeluje povrch predmetov, vytvára hĺbku a tiene v teplých a živých odtieňoch. Účinok teplého ranného, alebo večerného svetla na fotografii vždy zdôrazníte tým, že do záberu zakomponujete aj prvky, ktoré sú v tieni. Tieto miesta majú namodravý nádych, pretože sú osvietené oblohou a kontrastom zvyšujú teplé vyznenie plôch priamo osvetlených slnkom.

V závislosti od polohy slnka na oblohe, počasí, oblačnosti a dokonca ročnej doby bude intenzita denného svetla dávať výrazne odlišné výsledky.<sup>9</sup>

### 4.4.2 Slniečny deň v interiéri

Vplyv digitálnych technológií a trendu nakrúcania v reálnych priestoroch viedol k nedostatočnému dôrazu na dôležitosť svietenia v týchto priestoroch zo strany producentov. Argumentuje sa tým, že citlivosť digitálnych kamier je taká veľká, že svietenie nie je potrebné. Avšak, kameraman pomocou svetla vytvára požadovanú svetelnú atmosféru, ktorú

---

<sup>8</sup> ĎURIŠ, Ján, 2017. *Svetlo a farba v kameramanskej tvorbe*. 1. vyd. Bratislava: Vysoká škola múzických umení v Bratislave, 2017. s. 69 ISBN 978-80-89439-96-6

<sup>9</sup> ĎURIŠ, Ján, 2017. *Svetlo a farba v kameramanskej tvorbe*. 1. vyd. Bratislava: Vysoká škola múzických umení v Bratislave, 2017. s. 101-104 ISBN 978-80-89439-96-6

musí udržať počas celej doby nakrúcania scény. Treba si uvedomiť, že slnečné svetlo sa počas dňa mení a niektoré scény sa nakrúcajú aj niekoľko dní, či nocí.<sup>10</sup>

#### 4.4.3 Východ a západ slnka v interiéri

Nastolenie atmosféry východu alebo západu slnka v interiéri sa podobá situácii pri svietení slnečného dňa. Kameramani často využívajú vyšší svetelný pomer a vyšší svetelný odstup. Expozičné osvetlenie je najefektívnejšie umiestniť pri okne a prispôbiť farebnú teplotu zapadajúcemu slnku pomocou CTO fólie. Nie je výnimkou, že sa natáčajú scény, kde je potrebné vidieť cez okno smerom von. Ako pri nakrúcaní v exteriéri, pri kľúčových záberoch musíme počkať na presnú situáciu tesne pred západom, respektíve východom slnka. Ostatné zábery, v ktorých nie je vidieť vonkajší priestor, natočíme pred a po hlavnej scéne. Je dôležité, aby sme pri všetkých záberoch zachovali rovnaký modul osvetlenia.<sup>11</sup>

#### 4.4.4 Zamračený deň v interiéri

Atmosféra zamračeného dňa sa dá pomerne jednoducho vytvoriť v prípade, že sa scéna dá natočiť za jeden filmovací deň a počasie je vyhovujúce. V tom prípade stačí za oknami umiestniť väčší svetelný zdroj, ktorý generuje difúzne svetlo. To sa dá doceliť napríklad pomocou HMI so soft boxom alebo sa pred HMI umiestni rozptylná fólia. Čím väčšia je vzdialenosť od zdroja, tým je svetlo difúznejšie. Dobré difúzne svetlo je možné vytvoriť použitím silného HMI svetla, odrazeného od veľkej odraznej plochy.<sup>12</sup>

#### 4.4.5 Filmový podvečer a noc v interiéri

Kameraman musí preukázať svoje expertízu pri svietení filmových nocí, kedy pracuje so svetelnými situáciami, ktoré sú jasovo podpriemerné, využívajúc princíp šerosvitu. Táto tvorivá metóda používa kontrast medzi svetlom a tmou. Metódou šerosvitu je modelovanie svetlom. Niekedy sa pojem šerosvitu zamieňa za slangový termín Low Key, čo nie je presné, pretože Low Key zobrazenie je charakteristické nízkou jasovou úrovňou celku, zatiaľ čo šerosvit ilustruje zrakový zážitok pri nedostatku osvetlenia, ktorý deformuje jasovú štruktúru hlavne z pohľadu kontrastu. Pravý a typický šerosvit sa týka zobrazenia, ktoré ilustruje prechod z denného videnia do nočného videnia. Je dôležité, aby kameraman

<sup>10</sup> ĎURIŠ, Ján, 2017. *Svetlo a farba v kameramanskej tvorbe*. 1. vyd. Bratislava: Vysoká škola múzických umení v Bratislave, 2017. s. 105 ISBN 978-80-89439-96-6

<sup>11</sup> ĎURIŠ, Ján, 2017. *Svetlo a farba v kameramanskej tvorbe*. 1. vyd. Bratislava: Vysoká škola múzických umení v Bratislave, 2017. s. 108 ISBN 978-80-89439-96-6

<sup>12</sup> ĎURIŠ, Ján, 2017. *Svetlo a farba v kameramanskej tvorbe*. 1. vyd. Bratislava: Vysoká škola múzických umení v Bratislave, 2017. s. 108-110 ISBN 978-80-89439-96-6

zvládl tieto podvečerné a nočné svetelné situácie, ktoré sa vo filmoch objavujú veľmi často.<sup>13</sup>

#### 4.4.6 Noc a mesačný svit

Nočné exteriérové scény osvetlené svetom mesiaca sú vo filmoch veľmi časté, avšak ich dokonalé imitovanie je veľmi náročné. Realistický vizuál mesačného svetla je možné doceliť pomocou HMI svetiel, s použitím CTB filtrov, a tým dosiahnuť modré svetlo, ktoré väčšina divákov akceptuje. Avšak, táto metóda môže spôsobiť neprirodzené modré kontúry na hercoch a predmetoch. Nehľadiac na časové a finančné možnosti, kameraman by sa mal za každých okolností snažiť vytvoriť obrazovú štruktúru podobnej vnemu reálneho osvetlenia mesiacom. Tvár osvetlenú mesiacom je potrebné exponovať najviac do polohy 18% stredne sivej, častejšie do polohy 9%, za dodržania svetelného pomeru 3:1. Splniť tieto podmienky môže byť napríklad v prírodnom exteriéri problém z dôvodu energetickej a finančnej náročnosti.<sup>14</sup>

Ľudské oko má schopnosť adaptovať sa na nedostatok svetla prechodom z fotopického videnia na skotopické. Fotopické videnie človeka umožňuje pri dennom svetle farebné videnie. Skotopické videnie umožňuje videnie v tme. Ak sa znižuje intenzita svetla, mení sa citlivosť oka k farbám. Pri znižovaní intenzity osvetlenia klesá farbocit smerom k modro-fialovej farbe.<sup>15</sup>

Vďaka skotopickému videniu divák prirodzene vníma použitie modrého osvetlenia nočných scén.

#### 4.4.7 Americká noc

Americká noc je technika sviatenia, ktorá sa používa pri nakrúcaní nočných scén v exteriéri počas dňa, kde sa využíva prirodzené slnečné svetlo a na dosiahnutie nočného efektu sa používajú modré farebné filtre. Táto technika bola často používaná v starých westernoch. Najväčší problém tohoto typu sviatenia spočíva v potlačení vysokého kontrastu.

---

<sup>13</sup> ĎURIŠ, Ján, 2017. *Svetlo a farba v kameramanskej tvorbe*. 1. vyd. Bratislava: Vysoká škola múzických umení v Bratislave, 2017. s. 112 ISBN 978-80-89439-96-6

<sup>14</sup> ĎURIŠ, Ján, 2017. *Svetlo a farba v kameramanskej tvorbe*. 1. vyd. Bratislava: Vysoká škola múzických umení v Bratislave, 2017. s. 117-118 ISBN 978-80-89439-96-6

<sup>15</sup> MUSZKOVÁ, Veronika. *Fyziologické a psychologické princípy zrakovej percepcie* [diplomová práca]. Brno: Masarykova Univerzita, 2010. 106 s.



S nástupom digitálnych technológií sa situácia zlepšila a kameramani majú viac možností na úpravu jasovej štruktúry záberu.<sup>16</sup>

## 4.5 Kamerová technika

Pri výbere kamerovej techniky pre film musí kameraman zvážiť niekoľko faktorov, aby sa uistil, že vybavenie najlepšie poslúži vizuálnemu štýlu a cieľom rozprávania príbehu projektu.

Kameraman musí zvážiť formát filmu, teda či bude natáčať na filmovú surovinu alebo digitálne. Rôzne kamery majú rôzne možnosti a obmedzenia v závislosti od zvoleného formátu. Niektoré digitálne kamery môžu snímať s vysokou snímkovou frekvenciou pre spomalené zábery, zatiaľ čo iné môžu mať vyššie rozlíšenie pre detailnejšie zábery. Filmová surovina má prirodzenejšie podanie farieb pre ľudské oko, avšak oproti digitálnemu záznamu je práca s ňou oveľa zložitejšia a nákladná. Z tohto dôvodu sa na študentských filmoch používajú zväčša práve digitálne kamery.

Ďalej musí kameraman zvážiť typ objektívu, ktorý sa použije. Rôzne objektívy majú rôzne ohniskové vzdialenosti a clonové možnosti, čo môže ovplyvniť hĺbku ostrosti a celkovú kvalitu obrazu. Napríklad širokouhlý objektív môže vytvoriť pocit rozľahlosti a veľkoleposti, zatiaľ čo teleobjektív môže stlačiť priestor a vytvoriť pocit intimity. Ďalším faktorom je takzvaný charakter objektívu. Využitie charakteru objektívu môže mať buď obrazové dramaturgické opodstatnenie, alebo to môže byť špecifický štýl kameramana.

Dôležitým faktorom je aj veľkosť a hmotnosť kamery a objektívov. Ak bude film obsahovať veľa záberov z ruky alebo v pohybe, kameraman by mal zvoliť výber menšej a ľahšej kamery a objektívov. Na druhej strane, ak bude film obsahovať veľa statických záberov alebo záberov zo žeriavu, môže byť vhodnejšia väčšia a ťažšia kamera a objektívy. Nakoniec musí kameraman brať do úvahy aj celkový rozpočet filmu a dostupnosť vybavenia. Niektoré kamery a objektívy sú drahšie a ťažšie dostupné ako iné a kameraman musí pracovať v rámci rozpočtu a časových obmedzení filmu.

Pri výbere kamerového vybavenia pre film musí kameraman zvážiť formát, objektív, veľkosť a hmotnosť a rozpočet projektu, aby sa uistil, že vybavenie najlepšie poslúži vizuálnemu štýlu a cieľom rozprávania príbehu filmu.

---

<sup>16</sup> ĎURIŠ, Ján, 2017. *Svetlo a farba v kameramanskej tvorbe*. 1. vyd. Bratislava: Vysoká škola múzických umení v Bratislave, 2017. s. 118-120 ISBN 978-80-89439-96-6

## **II. PRAKTICKÁ ČÁST**

## 5 PREDPRODUKCIA FILMU DŮM Č.45

Táto časť práce pojednáva o realizácii projektu Dům č.45 z pohľadu práce hlavného kameramana, s využitím poznatkov popísaných v teoretickej časti.

### 5.1 Námet filmu Dům č.45

Neznámy páchatel' hodí zápalnú fľašu do domu č. 45, kde spí rómska rodina. Dom začne horieť. Rodina bojuje o život. Rodičia, Jana a Roman, berú najmladšie dievčatá a vynášajú ich von. Keď sa vrátia po staršieho syna Jirku, dom je už v plameňoch. Jana chce otočiť kohútikom, ale voda netečie. Jana skočí do horiacej izby.

Hynek je štyridsaťročný inštalatér v malom meste. Ráno pred požiarom vyloží svojho syna Mateja pred školu, kde ho čaká jeho rómsky spolužiak Jirka. Hynek ide opraviť vodovodný kohútik v dome číslo 45. Pred domom vyskočí Roman, Jirkov otec, pred svoj pickup. Hynek sa snaží Romanovi okamžite pomôcť, ale opitý Roman je agresívny a Hynkovi sa vyhráza. Hynek ide na čerpaciu stanicu, kde si od Jany kúpi zápalky.

Prváci Jirka a Matej hrajú v škole futbal a zhodia českú vlajku. Do triedy vojde tridsaťročný učiteľ dejepisu Václav. Miluje históriu, najmä druhú svetovú vojnu. Zhadzovanie vlajky je len jeden z problémov, ktoré má Jirka v škole. Václav pozve Romana do školy a pohrozí, že Jirku preloží do špeciálnej školy. Roman problém opäť rieši agresivitou. Po vstrebaní konfliktu Václav nahnevane zavolá kamarátom, že s nimi pôjde na demonštráciu. Popoludní si na čerpacjej stanici kúpi od Jany tri fľaše.

Otto, nemecký dôchodca, navštívi dom 45 tesne pred požiarom. Dozvedáme sa, že dom patrilo Ottovej rodine po celé generácie, než ho po vojne presťahovali. Ottovmu otcovi sa nepáčilo, ako sa o dom "starajú" noví majitelia, a niekoľkokrát sa pokúsil získať dom späť. Bez úspechu. Napriek tomu, že v katastri je dom "zničený". Pred smrťou mal pre Otta jednu prosbu: "Odveďte odtiaľ týchto ľudí!".

Václav je najväčší slaboch v skupine, ktorú odviezol z benzínovej pumpy. Pri nalievaní benzínu do fliaš pred domom 58 si uvedomí, že na demonštráciu nepôjde. Jeho najväčším zlyhaním je, že nedokázal zabrániť tragédii.

Jana stihla z plameňov zachrániť Jirku aj smrteľne popáleného Mateja, ktorý u nich v osudnú noc prespával. S dobrovoľným hasičským zborom prichádza inštalatér Hynek a púšťa sa do hasenia domu 45. Keď uvidí Mateja, ktorý mal spať u babičky, zrúti sa mu svet. Otto zapáli na cintoríne sviečku za svoju rodinu. Vidí však silnejší plameň. Príbehne s

vedrom vody, ale jeho úsilie je zbytočné. Prichádza sanitka. A ďalšia hasičská cisterna. Policajná dodávka. Prúdy vody hasia oranžové plamene, ktoré pohlcujú dom č. 45. V Sudetách blikajú červené a modré svetlá.

Jirka sedí v škole. Za ním visí česká vlajka. Matejovo miesto je prázdne.

## 5.2 Prvé čítanie scenára Dům č.45

Jednu z prvých verzií filmu Dům č.45, ktorý napísal a režíroval Stanislav Slovák, sa ku mne dostala ešte koncom roka 2021. Do tej doby som o tragédii rómskej rodiny v meste Vítkov, ktorá sa stala na jar v roku 2009, nikdy nepočul.

V noci 19. apríla 2009 zaútočili na rómsku rodinu na Opavskej ulici vo Vítkove štyria podpaľáči, ktorí do domu hodili zápalné fľaše naplnené benzínom. Pri útoku boli zranení rodičia a dvojročná Natálka, ktorá utrpela vážne popáleniny na 80 % tela. Dom bol úplne zničený.<sup>17</sup>

Vďaka tejto skutočnosti, som mal jedinečnú možnosť vytvoriť si pri čítaní literárneho scenára vlastnú a jedinečnú vizuálnu predstavu o filme. Príbeh ma nesmierne zaujal a aj vďaka tomu sa mi rodili predstavy o výzore postáv, mizanscény a dokonca aj záberovaní takmer samé.

Realizácia tohto projektu sa mi však v tej dobe zdala vzhľadom na moje vtedajšie skúsenosti, a rovnako skúsenosti ostatných členov štábu, ako ťažko realizovateľná. Príbeh totiž obsahoval nesmierne náročné scény, ako napríklad horiaci interiér domu, či finálna scéna v exteriéri s hasičmi, záchranármi, veľkým množstvom komparzistov a horiacim domom v pozadí. Preto sa výroba filmu presunula o rok neskôr.

## 5.3 Atmosféra filmu Dům č.45

Hlavným motívom nastolenia atmosféry bola tragická udalosť, ktorá sa stala predlohou pre film Dům č.45. Je dôležité, aby si divák od prvej chvíle uvedomoval vážnosť a dôležitosť tejto udalosti. Preto som sa rozhodol zasadiť celý film do ponurej a depresívnej atmosféry.

---

<sup>17</sup> Žháři z Vítkova chtějí domů na podmínku. *novinky.cz* [online]. 2023 [cit. 2023-01-26]. Dostupné z: <https://www.novinky.cz/clanek/krimi-zhari-z-vitkova-chteji-domu-na-podminku-40419889>

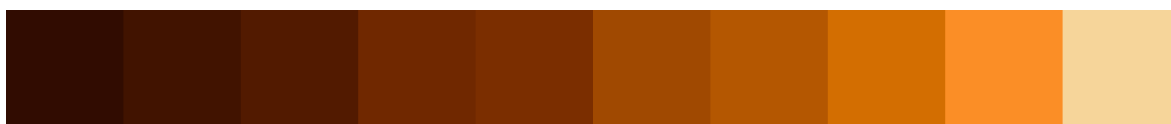
## 5.4 Farebná paleta filmu Dům č.45

Scény filmu Dům č.45, ktoré sa odohrávajú počas dňa, som sa rozhodol celkovo ladiť do chladných a málo sýtych farieb, aby som v divákovi vzbudzoval pocity chladu, smútku a nešťastia. Rovnaké pocity, respektíve charakter, majú aj postavy v príbehu.

Naopak nočné scény, ktoré divákovi ukazujú horiaci interiér domu rómskej rodiny, som sa rozhodol ladiť do teplých tónov. Divák by mal teda pociťovať prítomnosť žiaru a tepla, ktoré sprevádza požiar.



Obrázok 8 Farebná paleta studených tónov filmu Dům č.45



Obrázok 9 Farebná paleta teplých tónov filmu Dům č.45

## 5.5 Výber lokácií pre film Dům č.45

Príbeh, ktorý sa stal predlohou tohto filmu sa odohráva v malej obci Vítkov v Moravsko-sliezskom kraji. Zhodou okolností sa táto obec nachádza len približne päťdesiat kilometrov od mesta Bruntál – v blízkosti bydliska režiséra Stanislava Slováka. Prihliadajúc na finančné a produkčné možnosti, schopnosti štábu, a fakt, že charakter krajiny je v porovnaní s okolím Vítkova takmer identický, padlo rozhodnutie hľadať vhodné lokácie pre natáčanie filmu práve v okolí mesta Bruntál.

Dej filmu Dům č.45 sa odohráva prevažne na desiatich lokáciách – exteriér a interiér domu č.45, exteriér a interiér čerpacej stanice, exteriér základnej školy, interiér triedy prvého stupňa na základnej škole, kabinet učiteľa, interiér právnickej kancelárie, exteriér cintorínu a niekoľko úsekov okresnej cesty.

### 5.5.1 Dom č.45

Dom č.45 je hlavnou a najdôležitejšou lokáciou filmu. Zo scenára vyplýva že rómska rodina pôsobí pomerne stereotypne a pochádza s chudobnejších pomerov. Roman je nezamestnaný, vystupuje apaticky so záujmom len pre vlastné záujmy. Jana ako jediná z rodiny pracuje a domov chodí neskoro večer, takže udržiavaniu domácnosti nevenuje dostatok času. Dom by mal teda pôsobiť neudržiavanie a ošarpane. To sa týka interiéru a aj

exteriéru. Na pozemku domu, by nemali byť udržiavané zelené plochy, dvor by mohol byť zaprataný rôznymi zbytočnosťami, tráva by mala byť neudržiavaná s vysokým porastom. V tesnej blízkosti domu by sa mala nachádzať hlavná cesta, z ktorej páchatelia hodia cez okno domu zápalné fľaše. V ideálnom prípade by teda mali okná smerovať priamo na túto cestu.

Postava nemecky hovoriaceho Otta, nám dáva predstavu o histórii tohto domu. Mal by byť postavený približne v období prvej republiky, čomu by mal odpovedať jeho architektúra.

### 5.5.1.1 Exteriér Domu

Už počas písania scenára bol režisér rozhodnutí pre výber lokácie exteriéru domu. bol ním opustený chátrajúci dom, nachádzajúci sa len pár metrov od jeho bydliska. Domnievam sa že ho tento konkrétny dom mohol do istej miery inšpirovať v písaní. Pre natáčanie bol teda jasnou voľbou a ja som voči nemu nemal takmer nijaké výhrady. Podľa môjho názoru je jeho vizuál dostatočne výtvarný a jeho charakteristické črty odpovedajú popisu scenára a režiséra.



Obrázok 10 Lokácia dom – exteriér, obec Mezina

### 5.5.1.2 Interiér domu a reálny oheň

Práca v blízkosti otvoreného ohňa so sebou prináša množstvo prekážok a bezpečnostných rizík. A to aj pod dohľadom profesionálov. Z produkčného hľadiska bolo jasné, že nočné interiérové scény požiaru, v ktorých sa pomocou praktických efektov malo pracovať s reálnym ohňom, nie je možné natáčať na rovnakej lokácii ako exteriérové scény. Preto bolo potrebné nájsť vhodné riešenie a to buď postaviť repliku reálneho domu, alebo

nájsť porporčne podobný opustený dom, respektíve zrúcaninu, kde by prípadné škody vzniknuté počas natáčania boli bezpredmetné. Rozhodujúce slovo mala produkcia a finančné možnosti štábu. Postaviť repliku celého interiéru od základov sa ukázalo ako finančne veľmi náročné a preto bola zvolená druhá možnosť. V okolí mesta Bruntál sa nachádzalo niekoľko opustených domov, no väčšina z nich nezodpovedala pôdorysom exteriéru domu. Väčšina bola v zlom technickom stave a pohybovať sa v ich okolí so bolo nebezpečné.

Jediná lokácia ktorá spĺňala väčšinu kritérií a vyžadovala si minimálne finančné náklady na rekonštrukciu sa nachádzala v obci Milotice nad Opavou. Bol to starý, opustený a značne poškodený dom, no jeho predná časť v ktorej sa nachádzali dve miestnosti boli pre potreby natáčania interiérových scén ideálne. Nevyhnutné bolo zaizolovať strechu cez ktorú pretekala dažďová voda a taktiež bolo potrebné opravenie stropu miestností, ktorý bol kvôli zatekajúcej streche značne poškodený a predstavoval bezpečnostné riziko. Strecha sa teda prekryla nepriepustnou igelitovou fóliou a plesnivé drevené dosky na stope boli vymenené za nové.

Práce na interiéri neskôr prebrala scénografia, ktorej úlohou bolo vnieť do miestnosti nádych rómskej kultúry.



Obrázok 11 Príprava interiéru domu, Milotice nad Opavou

### 5.5.2 Čerpacia stanica

Pri písaní literárneho scenára si režiséri častokrát neuvedomujú, aké zložité môže byť zaistenie lokácií do ktorých zasadujú svoje príbehy. Jednou z takýchto lokácií bola v tomto prípade čerpacia stanica. Pre príbeh mala veľký význam a preto nebolo možné ju zameniť, napríklad za predajňu potravín.



Obrázok 12 Predstava exteriéru čerpacej stanice – film Mandy (2018)

Podmienkou bolo, aby sa nachádzala mimo mesta na nefrekventovanej okresnej ceste. Všetky čerpacie stanice v okolí mesta Bruntál, ktoré tieto podmienky spĺňali, spoluprácu na študentskom filme odmietli. Jediná čerpacia stanica, ktorej majitelia boli ochotný svoje priestory pre nakrúcanie poskytnúť, sa nachádzala necelých štyridsať kilometrov od Bruntálu v obci Slavkov. Nespĺňala však ani jednu z požiadaviek – nachádzala sa totiž v centre obce hneď vedľa frekventovanej hlavnej cesty. Navyše sme mali povolené natáčať len za nepretržitej prevádzky čerpacej stanice, čo do značnej miery komplikovalo natáčanie.





Obrázok 13 Lokácia benzínky, obec Slavkov

S odstupom času by som pre natáčanie zvolil vhodnejšiu lokáciu, ktorá by sa viac blížila mojej predstave benzínovej pumpy zasadenej do lesnatej krajiny. Myslím si, že by viac podporovala temnú atmosféru filmu.

### 5.5.3 Základná škola

#### 5.5.3.1 Exteriér základnej školy

Základnú školu som predstavoval ako obecnú a jednoduchú, postavenú v období socializmu, s malými triedami pre pár žiakov.

V okolitých obciach sa nachádzali len dve základné školy, a to v obci Razová a Břidličná. Pre film som sa rozhodol vybrať školu v obci Razová (Obr. č.14). Oproti škole v obci Břidličná je relatívne malá, a nachádza sa v obklopení rodinných domov, čo bolo pre príbeh kľúčové. Bola to teda pomerne jasná voľba.



Obrázok 14 Exteriér základnej školy Razová

### 5.5.3.2 *Interiér triedy prvého stupňa*

O niečo náročnejší bol samotný výber triedy. V rámci časových a produkčných možností nebolo možné ich nijak zásadne upravovať. Najviac ma zaujali dve triedy, z ktorých každá mala jedinečný charakter a atmosféru.



Obrázok 15 Trieda prvákov

Na triede prvákov (Obr. 15) ma oslovila jej paleta chladných farebných tónov, ktoré by mohli podporiť atmosféru filmu, obsahovala však aj veľa ďalších farieb a odtieňov s ktorými počas celého filmu nepracujeme a preto by mohli pôsobiť veľmi rušivo. Taktiež

sa v triede nachádzali príliš moderné prístroje, ktoré v období príbehu neexistovali, respektíve neboli na podobných školách bežné.



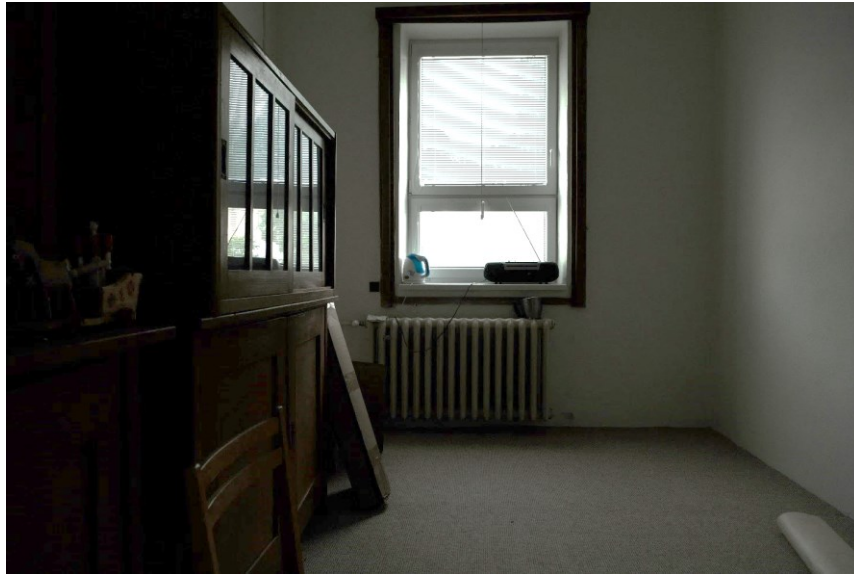
Obrázok 16 Trieda jazykov

Farebná paleta triedy jazykov (Obr. č.16) bola síce ladená do teplejších jemných oranžovo-červených odtieňov, ktorá sa pre nastolenú ponurú a chladnú dennú atmosféru filmu moc nehodila, bola však zjednotená čo je oveľa vytváranjšie a pre oči diváka prijateľnejšie. Z tohto dôvodu moja voľba padla práve na triedu jazykov.

### 5.5.3.3 *Kabinet učiteľa*

Kabinet učiteľa, ktorý tajne vzhlíada k nacizmu, som si predstavoval ako malú miestnosť s bielymi stenami s jedným malým oknom, ktoré do miestnosti vnáša len trochu svetla. Miestnosť by bola po stranách vyplnená policami s knihami o histórii ktoré sa venujú hlavne období 1. a 2. svetovej vojny. V strede miestnosti som si predstavoval pracovný stôl na ktorom sú položené rôzne predmety odkazujúce na fašizmus. Takisto na stenách som si predstavil rôzne obrazy alebo výkresy tankov alebo lietadiel vyrobených v nacistickom Nemecku.

Z praktických dôvodov bol vybraný učiteľský kabinet priamo v základnej škole Razová. Všetky učiteľské kabinety však boli príliš veľké a mali steny natreté prevažne teplými odtieňmi farieb, čo ale v tomto prípade bolo pre dramaturgiu neprijateľné. Miestnosť, ktorá bola nakoniec vybraná pôvodne slúžila ako sklad kníh, kde bolo potrebných iba pár úprav, v podobe pracovného stolu a pár rekvizít, aby dokonalo odpovedala mojej predstave.



Obrázok 17 Kabinet

#### 5.5.3.4 Právnická kancelária

Právnická kancelária, by mala podľa môjho názoru pôsobiť príjemne a pokojne. Má v človeku vzbudzovať pocit istoty a nádeje. S touto myšlienkou som vybral aj právnickú kanceláriu pre film dom číslo 45. Vďaka rodinným známym režiséra nám bolo umožnené natáčanie v priestoroch budovy, kde sú aktívne poskytované právnické služby. Táto budova ponúkala niekoľko rôznych kancelárií a každá z nich pôsobila úplne iným dojmom.



Obrázok 18 Miestnosť č.1

Na obrázku číslo 18 je zasadaciu miestnosť, ktorá ale niekedy funguje aj ako kancelária. Na tejto miestnosti sa mi nepáčili 2 veci a tu farba stien a pomerne moderný nábytok. Keďže sa dej filmu odohráva v roku 2009, právnická kancelária by sa mala nachádzať v malom meste, predstavil som si nábytok o niečo starší a opotrebovanejší. V

tejto miestnosti nenachádzalo umývadlo ktoré bolo dôležité pre príbeh a muselo by sa vyrobiť umelé.



Obrázok 19 Miestnosť č.2

Problém miestnosti na obrázku číslo 19 bola jej celková atmosféra. Pôsobila veľmi chaoticky, z dôvodu že slúžila ako prechodová miestnosť. Mala namaľovanú iba 1 stenu na zelenú farbu, ktorej som nedokázal nájsť dramaturgický význam. Všetky ostatné steny boli biele.



Obrázok 20 Miestnosť č.3

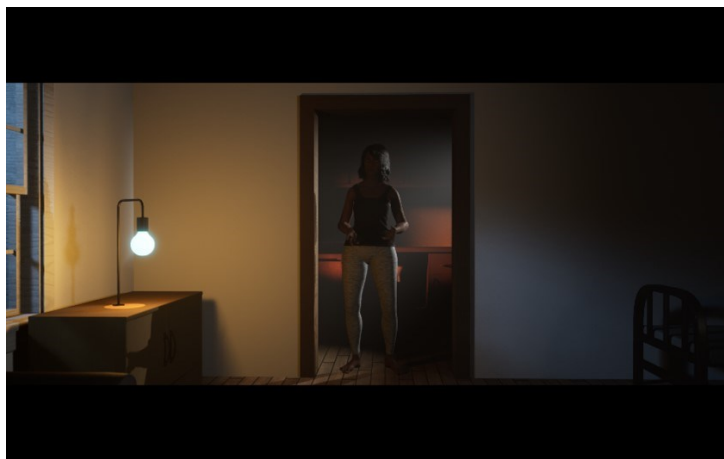
Miestnosť na obrázku číslo 20 na mňa pôsobila najlepším dojmom. Všetky farebné odtiene v miestnosti spolu príjemne ladili, čo vytváralo pocit vyrovnanosti a pokoja. Veľmi podobná paleta farieb sa nachádza aj na lokácii triedy základnej školy, čo napomáha v ucelenosti celkovej farebnej palety filmu. Práve preto som sa rozhodol použiť túto miestnosť ako právnickú kanceláriu vo filme Dům č.45.

## 5.6 Storyboard filmu Dům č.45

Tradičný spôsob tvorby storyboardu si vyžaduje veľa času a trpezlivosti. Aby som ušetril čas a vyvaroval sa prípadným nezhodám v mojich a v režisérových víziách jednotlivých záberov, rozhodol som sa vytvoriť storyboard pomocou počítačového programu Cine Tracer. Tým som získal možnosť vytvoriť si na základe reálnych lokácií ich digitálne kópie. Vďaka tomu som mal neobmedzené možnosti hľadania správnych veľkostí záberov, ohniskových vzdialeností, svetelných atmosfér a podobne.



Obrázok 21 Snímka obrazovky prostredia programu Cine Tracer



Obrázok 22 Záber vytvorený pomocou programu Cine Tracer

## 5.7 Záberovanie filmu Dům č.45

Z literárneho scenára filmu Dům č.45 nie je možné jednoznačne určiť hlavného hrdinu príbehu. Túto skutočnosť potvrdil aj samotný režisér s odôvodnením, že príbeh má skupinového hrdinu, ktorým je spoločnosť. Preto som sa rozhodol film záberovať skôr informatívne a technicky, použitím prevažne objektívneho pohľadu kamery.

Približne polovicu filmu tvoria dialógové scény, ktoré som sa rozhodol záberovať štandardným spôsobom over the shoulder. V situáciách, kedy spolu postavy vedú dialóg, ale nemajú vzájomný očný kontakt, som sa rozhodol využiť kreatívnejší spôsob záberovania formou dvoj-polodetailu a využitia preostrovania na jednotlivé postavy.

Pre podporu dynamiky a akcie scén, ako napríklad hádzanie zápalných fliaš na dom, alebo scéna úniku z horiaceho domu, som sa rozhodol využiť ručnú kameru.

Zábery krajiny, ktoré majú diváka informovať o mieste kde sa dej odohráva a zároveň vytvárajú pauzu medzi jednotlivými scénami som sa rozhodol natáčať pomocou dronu.

## **5.8 Svetelná atmosféra filmu Dům č.45**

Naprieč celým filmom som sa rozhodol využívať štandardný spôsob vytvárania svetelných atmosfér to znamená absencia akéhokol'vek efektného svietenia s jedinou výnimkou. Tá sa týka svetelnej atmosféry nočných scén domu č.45 v interiéri aj v exteriéri, v ktorých by sa štandardne vytvorila atmosféra mesačného svitu. Ja som sa však rozhodol porušiť tento všeobecne zaužívaný spôsob, z dramaturgickým odôvodnením. Mojm cieľom bolo vytvoriť kontrast medzi ostatnými dennými a nočnými scénami, aby sa divák lepšie orientoval v deji. Docieľiť som to chcel pomocou nastolenia nočnej atmosféry sodíkového pouličného osvetlenia. Sýto oranžová farba toho osvetlenia je komplementárnou voči chladnej modro-zelenej farebnej palete do ktorých boli ladené ostatné denné a nočné scény. Navyiac má oranžová farba funkciu symbolu tepla a požiaru, ktorý je v deji s domom spájaný.

## **5.9 Výber techniky pre film Dům č.45**

Pri výbere kamerovej techniky som bol som nútený robiť veľké kompromisy vzhľadom na celkový rozpočet 15 000Kč na osem natáčacích dní.

### **5.9.1 Výber kamerovej techniky**

Nočné scény s otvoreným ohňom, si vyžadujú kameru s dostatočným dynamickým rozsahom na to, aby dokázala zaznamenať veľké jasové rozdiely medzi plameňmi a tieňmi. Navyiac som bral do úvahy aj možné riziko, ktoré so sebou prináša práca v blízkosti otvoreného ohňa a jeho vysoká teplota. Z tohoto dôvodu bola vhodnejšia kamera nižšej cenovej kategórie, ktorej náhrada by v prípade poškodenia nebola tak nákladná, aj za cenu kompromisu v podobe menej kvalitného záznamu. Ďalším dôležitým parametrom bola hmotnosť kamery, z dôvodu množstva plánovaných záberov, ktoré sa mali natáčať ručnou kamerou. Pri snímaní ručnou kamerou je veľkou výhodou mať bezdrôtový systém ostrenia,

ktorý umožňuje kameramanovi viac sa sústrediť na komponovanie záberu a taktiež má väčšiu slobodu pohybu. Prvému asistentovi kameramana – ostričovovi zároveň prináša oveľa väčší komfort.

Takmer celú kamerovú techniku sa produkcií podarilo získať vďaka podpore Slezskej univerzity v Opave, ktorá ju poskytla zdarma. Technika sa skladala z tela kamery Sony FX6, ktorá vyniká svojou kvalitou záznamu v zlých svetelných podmienkach vďaka full-frame senzoru. Poskytuje záznam videa XAVC-I v rozlíšení 4096 x 2160 px, vzorkovanie 4:2:2 s 10 bitovou farebnou hĺbkou, čo je plne dostačujúce pre úpravu záberov v postprodukcii. Kamera má excelentný dynamický rozsah až 15 stôp. Má nízku hmotnosť a pár skvelých vlastností, ako napríklad vstavaný variabilný ND filter. Najväčšou nevýhodou je absencia hľadáča, ktorý kameramanovi umožňuje lepšiu kontrolu nad komponovaním obrazu. Kamerový set obsahoval všetko potrebné príslušenstvo vrátane náhľadového monitora.

Celá výška kamerového rozpočtu, teda niečo cez 15 000 Kč, bola využitá na zapožičanie bezdrôtového ostrenia Nucleus M, 30m SDI kábla, sadu 2 ND filtrov hustoty 2 a 4 pre prípad, že by bol rozsah vstavaných ND filtrov v kamere nedostatočný a ¼ Tiffen ProMist filter, ktorý zmäkčuje charakter svetelných zdrojov, čo pôsobí prirodzenejšie. Technika bola vypožičaná po celú dobu natáčania, teda deväť dní.

### 5.9.2 Výber optiky

Kamera bola doplnená sadou objektívov Xeen Prime Cinema s ohniskovou vzdialenosťou 20mm so svetelnosťou T1.9. Ďalšie 24mm, 35mm, 50mm, 85mm mali svetelnosť T1.5 a posledný 135mm so svetelnosťou T 2.2. Jednalo sa teda o vysoko svetelné objektívy.

Vzhľadom na výšku rozpočtu, ktorý som mal k dispozícii nebolo možné premýšľať nad výberom objektívov inak než ekonomicky. Jedinou podmienkou bola vysoká svetelnosť, ktorá bola potrebná na natáčanie v nepriaznivých svetelných podmienkach. Vďaka počítačovému programu, v ktorom som vytváral storyboard, som mal jasnú predstavu o rozsahu ohniskových vzdialeností objektívov, ktoré dokáže vierohodne simulovať.

### 5.9.3 Výber osvetľovacej techniky

Osvetľovaciu techniku som vyberal hlavne spomedzi tej, ktorá bola dostupná študentom univerzity zdarma. Najviac svetiel bolo potrebných na nočnú scénu domu v exteriéri, kde bolo nutné simulovať nočné osvetlenie pouličných lúčok – na to som vybral



2x 1200 W HMI doplnené CTO filtrami. Taktiež bolo potrebné simulovať svetlo požiaru okien a strechy domu. Pre nesvietenie strechy som vybral 2500 W svetlo Desisti. Set piatich 500 W svetiel Desisti som vybral pre nasvietenie požiaru z vnútornej strany okien. Oheň sa mal následne dorobiť v postprodukcii pomocou vizuálnych efektov.

Sadu spomínaných svetiel som doplnil o dve trubicové svetlá KinoFlo s dĺžkou trubíc 60 cm a 120 cm na prípadné dosvetľovanie portrétov a interiérov.

Na rozdiel od výberu objektívov som sa v tomto prípade nedalo spoľahnúť na program Cine Tracer. Ten má v simulácii svetla (intenzita, charakter a odrážanie od okolitých predmetov) v súčasnej dobe veľké nedostatky. Musel som sa v tomto smere spoliehať na vlastné skúsenosti a vedomosti.

#### 5.9.4 Výber gripovej techniky

Gripovú techniku som taktiež vyberal spomedzi školskej. Základ tvoril statív Sachtler s fluidnou hlavou, ktorý som navyše doplnil o malý baby statív. Najväčšou položkou gripovej techniky bola kamerová jazda s kompletným príslušenstvom – pohyblivá plošina (dolly), sada predlžovacích bazook, rameno a koľaje. Zvyšok gripovej techniky tvorili statívy ku svetlám, univerzálne úchytkové ramená Magic Arm, gobo hlavy a predlžovacie tyče.

## 6 PRODUKCIA FILMU DŮM Č.45

Natáčanie filmu Dům č.45 prebiehalo od 6.9.2022 do 13.9.2022 a bolo naplánované na 7 natáčacích dní rozdelených na 5 denných zmien a 2 nočné.

### 6.1 Priebeh natáčania

Natáčanie filmu prebiehalo vďaka dôkladnej príprave relatívne bez problémov. Štáb väčšinu času exemplárne spolupracoval. Väčšina záberov sa natáčala podľa pripraveného technického scenára a storyboardu. Zmeny nastali len v prípade, že sa plánované zábery nedali natočiť kvôli limitom kamerovej techniky alebo lokačným možnostiam.

#### 6.1.1 Práca s nehercami

Najväčším problémom sa ukázalo obsadenie nehercov, ktorí tvorili 90% obsadenia. Nebolo výnimkou, že zabúdali svoje repliky, nepodávali výkony ktoré od nich vyžadoval režisér. Z pohľadu kameramana bola práca s nehercami taktiež komplikovaná. Pred kamerou sa cítili nekomfortne a robili elementárne chyby, ako napríklad pozretie sa priamo do kamery alebo ignorovanie značiek na zemi. Výrazne sa tým spomaľoval priebeh natáčania.

#### 6.1.2 Natáčací plán

Natáčanie filmu by malo prebiehať podľa natáčacieho plánu. Pri jeho tvorbe je nutné brať do úvahy čas ktorý si jednotlivé zábery vyžadujú na ich natočenie a prípravu. V natáčacom pláne filmu Dům č.45 však bolo častokrát vyhradených iba 20 minút na jeden záber, čo neodpovedalo jeho náročnosti a komplexnosti. To malo za následok veľký časový sklz, čo viedlo k zbytočnému stresu a nervozite.

9/7/2022								2.ND - STŘEDA			
V domě č.45		10		Int	den			Hynek opravuje umyvadlo, Roman pozoruje		Roman, Hynek	
	9:00	10	1	INT	den	Stativ	C	V 1.p Roman, v 2.p Hynek opravuje kohoutek		Roman, Hynek	
	9:20	10	3	INT	den	Stativ	PD	Roman, sólo záběr na Romana (celá akce)		Roman	
	9:40	10	4	INT	den	Stativ OTS	PD	Televize	Do stříhu nahrát asynchronně zvuk	Roman	
	10:10	10	2	INT	den	Stativ	PD	Přes kohoutek Hynek (celá akce)		Roman, Hynek	
	10:40	10	5	INT	den	Stativ OTS	PD	Hynek opravuje kohoutek		Roman, Hynek	
	11:10	10	7	INT	den	Stativ	PC	Hynek přes dveře z obývacího		Hynek	
	11:40	10	6	INT	den	Stativ	PC	Přes dveře z chodby Hynek		Hynek	
V domě č.45		13		Int	den			Roman platí Hynkovi		Roman, Hynek	
	12:10	13	1	INT	den	Stativ	C	Přes dveře z chodby Hynek a Roman		Roman, Hynek	
	12:40	13	2	INT	den	Stativ	PD	Roman		Roman, Hynek	
	13:10	13	3	INT	den	Stativ	PD	Hynek		Roman, Hynek	
13:30-14:00 PAUZA NA OBĚD											
V domě č.45		19		Int	den			Otto v domě		Roman, Otto	
	14:30	19	1	INT	den	Jízda	PC	Jízda do prava - Otto prochází s Romanem obývací zastavuje se v kuchyni		Roman, Otto	
	15:00	19	2	INT	den	Stativ	PC	Přes dveře do obývacího směrem do kuchyně -		Roman, Otto	
	15:30	19	3	INT	den	Stativ	PD - OTS	Roman		Roman, Otto	
	16:00	19	4	INT	den	Stativ	PD - OTS	Otto		Roman, Otto	
	16:30	19	5	INT	den	Stativ	D	Umyvadlo		Roman, Otto	
17:00-18:30 PAUZA											
V domě č.45		42		Int	noc			Jana přijde z práce		Roman, Jana, Jirka, Matěj, Karolínka a Marcelka	
	19:00	42	1	INT	noc	Jízda	C	Jana přichází do kuchyně pak do obývacího, sedá si vedle Romana		Roman, Jana, Jirka, Matěj, Karolínka a Marcelka	
	19:20	42	3	INT	noc	Stativ	PD	Jana - celý dialog		Roman, Jana, Jirka, Matěj, Karolínka a Marcelka	
	19:40	42	2	INT	noc	Stativ	PD - OTS	Roman - celý dialog		Roman, Jana, Jirka, Matěj, Karolínka a Marcelka	
	20:00	42	4	INT	noc	Stativ	PD	Odstřih na spící holky		Roman, Jana, Jirka, Matěj, Karolínka a Marcelka	
V domě č.45		3		Int	noc			Rodina spí v domě, vletí láhev		Roman, Jana, Jirka, Matěj, Karolínka a Marcelka	
	20:20	3	6	INT	noc	Stativ	C	1.p dveře z kuchyně, Jana se rozhlíží a zase ulehá. Do pokoje vletí zápalná láhev		Roman, Jana, Jirka, Matěj, Karolínka a Marcelka	
	20:40	3	5	INT	noc	Stativ	PD	Janu probudí šramot z venku	Vymezit čas na nahrání šramotu (kovového kýble)	Roman, Jana, Jirka, Matěj, Karolínka a Marcelka	
	21:00	3	7	INT	noc	Stativ	D	Obličej Jany, reakce na vletnutí láhve		Roman, Jana, Jirka, Matěj, Karolínka a Marcelka	
	21:20	3	1	INT	noc	Jízda	PC	Jízda do prava, začínáme na klucích, pak Jana, končíme na Romanovi v křesle		Roman, Jana, Jirka, Matěj, Karolínka a Marcelka	
	21:40	3	3	INT	noc	Jízda	PC	Na holičky ležící v posteli		Roman, Jana, Jirka, Matěj, Karolínka a Marcelka	
	22:00	3	2	INT	noc	Jízda	D	Plakáty nad postelí kluků		Roman, Jana, Jirka, Matěj, Karolínka a Marcelka	
	22:20	3	4	INT	noc	Jízda	D	Deatil kokoli nad postelí holiček		Roman, Jana, Jirka, Matěj, Karolínka a Marcelka	
22:30-23:00 BALENÍ + ODJEZD DO MEZINY											

Obrázok 23 Ukážka natáčacieho plánu filmu Dům č.45

### 6.1.3 Finálna scéna – exteriér horiaceho domu

V posledný natáčací deň nastali výrazné komplikácie. Produkcii sa nepodarilo na zaistiť potrebné rekvizity, ktoré boli potrebné pre natočenie poslednej – finálnej scény. Konkrétne išlo o tri hasičské autá, jednu sanitku a jedno policajné auto. Kvôli časovému sklzu, ktorý pre túto situáciu nastal, sme boli nútený prehodnotiť dôležitosť jednotlivých záberov a výrazne zredukovať ich počet. Najlepším riešením sa javilo záberovať scénu čisto informatívne, technicky, aby sme zachytili čo najviac v čo najkratšom čase. Výsledkom bolo, že pôvodne plánovaných 16 záberov sa zredukovalo na 5. Tie však boli veľmi zložité na prípravu a réžiu, pretože obsahovali rozsiahle množstvo akcie a komparzu. Natáčanie bolo plánované od 20:30 do 5:00. Počas prípravy scény nastala časová strata 2 hodiny, ktorá bola zapríčinená neskorým príchodom herečky. Ďalšia časová tieseň nastala, keď komparz (hasiči) oznámil, že bude k dispozícii do 1:00 rána. Odchod komparzu znamenal koniec natáčania. Výsledkom všetkých týchto udalostí bolo, že množstvo a kvalita natočeného materiálu nebola dostačujúca.

## 7 POSTPRODUKČIA FILMU DŮM Č.45

Prvá fáza postprodukcie filmu začala niekoľko dní po skončení natáčania. Po kompletizácii všetkých zdrojových materiálov sa začalo pracovať na strihu, ktorého dokončenie bolo nevyhnutné pre pokračovanie ďalších postprodukčných fáz, medzi ktoré patrí aj colorgrading. Podľa plánu mal byť finálny strih filmu hotový 22.11.2022. Kvôli pracovnej vyťažnosti strihača sa práca na strihu mala omeškať o dva týždne. Strih filmu sa predĺžil o ďalšie dva mesiace, a to konkrétne do 25.1.2023.

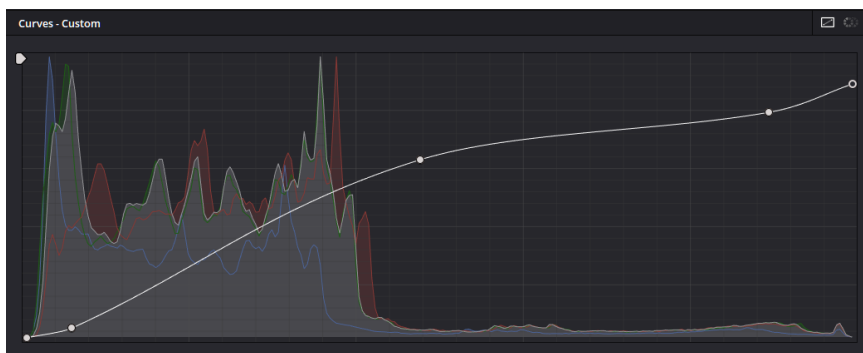
### 7.1 Colorgrading

Pri natáčaní denných scén sa obvykle ako hlavný zdroj svetla využívalo prirodzené svetlo (slnko). To so sebou prinieslo množstvo problémov, medzi ktoré patrí jeho nepravidelnosť a často sa meniaci intenzita. Mení sa z dôvodu náhleho zmeny počasia, pohybu oblakov a pod. Zmeny expozície bolo možné do istej miery kompenzovať, no nebolo to možné vždy. Často sa celková expozícia zmenila počas natáčania jedného záberu, a to aj niekoľko krát. Tieto zmeny sa prejavili pri strihu, kedy sa niektoré zábery, napríklad protipohľad pri dialógu, expozične a tonálne nezhodovali. Pomocou farebných korekcií v programe DaVinci Resolve, bolo možné tieto chyby napraviť.



Obrázok 24 Porovnanie obrazu po korekciách jasu

Príklad korekcie expozície pri striedaní záberov AP, PD (Obr. 24). Na ľavej strane je možné vidieť pôvodné neupravené zábery. Už na prvý pohľad je zrejmé, že horný záber je približne o jednu až dve clony podexponovaný v porovnaní s bližšími zábermi. Riešením bolo expozíciu zvýšiť pomocou nástroja krivky (obr. 25)



Obrázok 25 Nástroj krivky – úprava expozície

Po zjednotení všetkých záberov mohla nastúpiť kreatívnejšia časť – colorgrading. Mojm cieľom bolo obrazovo podporiť dramaturgiu pomocou úpravy tonality záberov, a pomôcť tak u diváka vyvolať emócie, ktoré prežívajú postavy vo filme.

Príbeh sa delí na 2 základné časti, resp. časové linky: deň a noc. Počas dňa sa odohrávajú udalosti, v ktorých antagonisti prichádzajú do konfliktu s protagonistami a získavajú motívy k spáchaniu zločinu v noci – založenia požiaru. Pre oddelenie týchto liniek som sa snažil vytvoriť kontrapunkt vo farebnej tonalite záberov denných a nočných scén.



Obrázok 26 Príklad farebnej tonality obrazu dennej scény

Pri denných záberoch som znížil celkovú saturáciu farieb v priemere o 10%, mierne zmenil vyváženie bielej z 5500K na 5000K, pričom som komplementárne vyrovnal jasy

a definoval bielu. Výsledný obraz tak dostal pomerne chladný charakter, ktorý divákovi podvedome privodí pocit neistoty, úzkosti či strachu.

Zábery noci, ktorých dominantou je oheň, som v kontraste k denným záberom ponechal celkovú saturáciu farieb tak ako boli zaznamenané, pričom som jemne zvýšil sýtosť oranžovej a žltej zložky. To umocnilo pocit vysokej teploty a žiaru ohňa.



Obrázok 27 Príklad farebnej tonality obrazu nočnej scény

### **III. PROJEKTOVÁ ČÁST**

## 8 POROVNANIE PRÍPRAVY S FINÁLNOU VERZIOU FILMU

Cieľom projektovej časti je zistiť, či sa film podarilo natočiť tak, ako bol naplánovaný. Spôsobov, akými by bolo možné porovnať moje, respektíve režisérské predstavy o podobe filmu s jeho finálnou podobou je niekoľko. Preto som sa rozhodol porovnať moju predstavu v podobe obrázkov storyboardu so snímkami finálnej verzie filmu.

### 8.1 Porovnanie záberov storyboardu a hotového filmu

Počet záberov vo filme je pre obsah tejto práce príliš veľký. Z tohto dôvodu som pre porovnanie vybral len pár vzorových príkladov zhody, čiastočnej zhody a nezahody záberov storyboardu a filmu.



Obrázok 28 Porovnanie storyboardu a záberov z filmu – scéna v kabinete



Príklad scény, ktorú sa podarilo zachytiť takmer v dokonalej zhode s predlohou je scéna, kde sa stretne učiteľ Václav s Romanom a Jirkou v školskom kabinete (Obr. 28). Záberovanie, svetlo a aj pohyb hercov je možné vo filme vidieť presne tak, ako boli plánované.



Obrázok 29 Porovnanie storyboardu a záberov z filmu – scéna oprava kohútiku

Príklad čiastočnej zhody je scéna, v ktorej Hynek opravuje kohútik a dostáva od Romana peniaze za prácu (Obr. 29). Rozdiel nastal iba v zmene ohniska, prípadne hereckej akcii, ktorá bola nutná z praktických dôvodov. Až počas natáčania sa ukázalo, že nie je možné umiestniť kameru do malého priestoru pod kuchynskou linkou. Jednoduchých riešením bolo mierne pozmeniť hereckú akciu a kameru umiestniť za kuchynskú linku. Okrem tejto zmeny však záberovanie a svetelná atmosféra scény mojej predstave plne odpovedá.



Obrázok 30 Porovnanie storyboardu a záberov z filmu – scéna podpálenia domu

Príkladom čiastočnej zhody je aj scéna v ktorej páchatelia podpaľujú dom. Na obrázku č.30 je vidieť, že záberovanie spolu s umiestnením svetiel je totožné. Rozdiel je ale v rozmiestnení hercov, konkrétne postavy Václava, ktorý sa vo filme nachádza v úzadí na ľavej strane obrazu. Táto zmena vplyva na diváka a jeho vnímanie Václava, ktorý sa úplne nestotožňuje s jeho komplicmi a zločinom ktorý by mal vykonať.



Obrázok 31 Porovnanie storyboardu a záberov z filmu – scéna triedneho futbalu

Príklad scény, ktorú sa nepodarilo natočiť podľa plánov je hranie triedneho futbalu počas prestávky, na ktorého konci je spadnutie vlajky (Obr. 31). Natáčanie záberov ručnej kamery boli plánované z druhej strany osi smerom do triedy. Účelom bolo vytvoriť v obraze niekoľko plánov, ktoré by divákovi lepšie pomohli zoznámiť s prostredím. Taktiež by plány dodali obrazu hĺbku, ktorá natočeným záberom chýba. Táto zmena však bola nutná, pretože nebolo možné zaplniť triedu komparzom celú. Podarilo sa zaplniť iba zadné rady, ktoré tvorili prvý plán v celku, ako je možné vidieť v treťom riadku na obrázku č. 31. Tento záber sa však do filmu nedostal, pretože absencia akejkoľvek choreografie hercov neumožnila strih z bližších záberov na celok a opačne.

Rovnakým problém nastal aj pri scéne, kde Roman fyzicky napadne Hynka potom, čo mu vbehol do cesty pred auto. Scéna bola točená z niekoľkých uhlov, no v strihu nastal problém s nadväznosťou záberov, taktiež kvôli nenačvičenej choreografii.

Celkovo je možné skonštatovať, že zhruba štvrtinu záberov filmu sa podarilo natočiť tak ako boli zamýšľané. Asi polovicu filmu tvoria zábery, ktoré sa museli len mierne upraviť. To znamená, že základné parametre ako sú, veľkosť záberu, smer ktorým kamera sníma scénu, a svetelná atmosféra ostali pôvodné. Zmeny nastali len malé, a väčšinou sa týkali hereckej akcie. Zvyšnú približne štvrtinu tvoria zábery, ktoré predstave z väčšej časti nezodpovedajú.

## ZÁVER

Mojím cieľom pri písaní tejto práce bolo vytvoriť si vlastnú reflexiu toho, ako som postupoval pri tvorbe filmu Dům č.45. Stručne bol zhrnutý celý postup od prvého kontaktu so scenárom, až po postprodukčné práce v podobe farebných korekcií.

S odstupom času som si pri písaní tejto práce uvedomil, aká zásadná je dôkladná príprava každej scény, každého záberu. Najcennejším zdrojom pri procese natáčania je čas. Nedostatočná príprava často spôsobuje časový sklz, čo spôsobuje zbytočný stres, pri ktorom sa filmárovi pracuje ťažko. To sa prejavilo aj na výslednom filme.

Hotový film celkovo hodnotím veľmi pozitívne. Ako študentský projekt s malým rozpočtom pôsobí kvalitne a profesionálne. Vďaka spätnej väzbe prvodivákov si myslím, že jeho obrazová dramaturgia funguje veľmi dobre a dáva divákovi tie správne emócie.

Film však obsahuje časti s ktorými sa ja, ako hlavný kameraman nestotožňujem. Patrí medzi ne napríklad scéna kde žiaci hrajú cez prestávku futbal, alebo finálna scéna hasenia požiaru. Aj napriek dôkladnej príprave kamerovej zložky sa tieto scény nepodarilo natočiť tak, ako boli zamýšľané. Film, či už študentský alebo vysokorozpočtový, je kolektívne dielo. Pri výrobe filmov je dôležité, aby si všetky zložky štábu plnili svoje povinnosti a komunikovali medzi sebou.

Myslím, si že práca na filme Dům č.45 mi veľmi pomohla v rozvoji mojej začínajúcej kameramanskej kariéry. Odniesol som si z nej množstvo cenných skúseností.

Za jedno z najväčších ponaučení pre budúce natáčania študentských filmov považujem overovanie si informácií od ostatných zložiek štábu, od ktorých sa odvíja práca kameramana.

## SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

SZOMOLÁNYI, Anton. *Kamerová tvorba I*. Opava: Slezská univerzita v Opavě, 2019. 136 s.

KADNER, Noah. *Game-engine technology expands filmmaking horizons*. American Cinematographer, April 2020

Color Correcting vs. Color Grading: Understanding Film Coloring. Masterclass.com [online]. 2023 [cit. 2023-01-20]. Dostupné z: <https://www.masterclass.com/articles/color-correcting-vs-color-grading>

ĎURIŠ, Ján. *Svetlo a farba v kameramanskej tvorbe*. 1. vyd. Bratislava: Vysoká škola múzických umení v Bratislave, 2017. ISBN 978-80-89439-96-6

MUSZKOVÁ, Veronika. *Fyziologické a psychologické princípy zrakovej percepcie* [diplomová práca]. Brno: Masarykova Univerzita, 2010. 106 s.

Žháři z Vítkova chtějí domů na podmínku. novinky.cz [online]. 2023 [cit. 2023-01-26]. Dostupné z: <https://www.novinky.cz/clanek/krimi-zhari-z-vitkova-chteji-domu-na-podminku-40419889>

**ZOZNAM POUŽITÝCH SYMBOLOV A SKRATIEK**

- lx Lux – jednotka intenzity osvetlenia
- Kč Česká koruna – mena
- K Kelvin – jednotka merania farebnej teploty
- W Watt – jednotka výkonu
- Px Pixel – najmenší obrazový prvok

**ZOZNAM OBRÁZKOV**

Obrázok 1 Príklad storyboardu filmu No Country for Old Men (2007).....	14
Dostupný z: <a href="https://boords.com/storyboard-examples">https://boords.com/storyboard-examples</a>	
Obrázok 2 ukážka programu Cine Tracer .....	15
Dostupný z: <a href="https://www.cinetracer.com/userwork">https://www.cinetracer.com/userwork</a>	
Obrázok 3 Príklad zelenej tonality, film The Matrix.....	18
Dostupný z: <a href="https://film-grab.com/2017/02/13/the-matrix/">https://film-grab.com/2017/02/13/the-matrix/</a>	
Obrázok 4 Príklad modrej tonality, film The Matrix.....	18
Dostupný z: <a href="https://film-grab.com/2017/02/13/the-matrix/">https://film-grab.com/2017/02/13/the-matrix/</a>	
Obrázok 5 Kamerová jazda .....	20
Dostupný z: <a href="https://static.wixstatic.com/media/dd4071_0a7df936f6d5495997e8d1fd9c705bbf~mv2_d_1500_1761_s_2.jpg/v1/crop/x_0,y_0,w_1500,h_1724/fill/w_657,h_755,al_c,q_85,usm_0.66_1.00_0.01,enc_auto/Super%20Pee%20Wee%20III%2B%20Dolly%20Image.jpg">https://static.wixstatic.com/media/dd4071_0a7df936f6d5495997e8d1fd9c705bbf~mv2_d_1500_1761_s_2.jpg/v1/crop/x_0,y_0,w_1500,h_1724/fill/w_657,h_755,al_c,q_85,usm_0.66_1.00_0.01,enc_auto/Super%20Pee%20Wee%20III%2B%20Dolly%20Image.jpg</a>	
Obrázok 6 Kamerový žeriov .....	21
Dostupný z: <a href="https://static.wixstatic.com/media/dd4071_1da0239ebce440babfc3f867bcaa24b8~mv2.jpg/v1/crop/x_0,y_45,w_1994,h_1931/fill/w_981,h_950,al_c,q_85,usm_0.66_1.00_0.01,enc_auto/Chapman%2015ft%20Hydrascope.jpg">https://static.wixstatic.com/media/dd4071_1da0239ebce440babfc3f867bcaa24b8~mv2.jpg/v1/crop/x_0,y_45,w_1994,h_1931/fill/w_981,h_950,al_c,q_85,usm_0.66_1.00_0.01,enc_auto/Chapman%2015ft%20Hydrascope.jpg</a>	
Obrázok 7 Steadicam .....	21
Dostupný z: <a href="https://i.shgcdn.com/100a6307-a9c1-4901-8f3b-f89680b4130a/-/format/auto/-/preview/3000x3000/-/quality/lighter/">https://i.shgcdn.com/100a6307-a9c1-4901-8f3b-f89680b4130a/-/format/auto/-/preview/3000x3000/-/quality/lighter/</a>	
Obrázok 8 Farebná paleta studených tónov filmu Dům č.45 .....	29
Dostupný z: Vlastný zdroj	
Obrázok 9 Farebná paleta teplých tónov filmu Dům č.45 .....	29
Dostupný z: Vlastný zdroj	
Obrázok 10 Lokácia dom – exteriér, obec Mezina .....	30
Dostupný z: Vlastný zdroj	
Obrázok 11 Príprava interiéru domu, Milotice nad Opavou .....	31
Dostupný z: Vlastný zdroj	
Obrázok 12 Predstava exteriéru benzínky – film Mandy (2018).....	32
Dostupný z: <a href="https://shotdeck.com/assets/images/stills/M20S0WQK.jpg">https://shotdeck.com/assets/images/stills/M20S0WQK.jpg</a>	



Obrázok 13 Lokácia benzínky, obec Slavkov .....	33
Dostupný z: Vlastný zdroj	
Obrázok 14 Exteriér základnej školy Razová.....	34
Dostupný z: Vlastný zdroj	
Obrázok 15 Trieda prvákov .....	34
Dostupný z: Vlastný zdroj	
Obrázok 16 Trieda jazykov.....	35
Dostupný z: Vlastný zdroj	
Obrázok 17 Kabinet.....	36
Dostupný z: Vlastný zdroj	
Obrázok 18 Miestnosť č.1.....	36
Dostupný z: Vlastný zdroj	
Obrázok 19 Miestnosť č.2.....	37
Dostupný z: Vlastný zdroj	
Obrázok 20 Miestnosť č.3.....	37
Dostupný z: Vlastný zdroj	
Obrázok 21 Snímka obrazovky prostredia programu Cine Tracer .....	38
Dostupný z: Vlastný zdroj	
Obrázok 22 Záber vytvorený pomocou programu Cine Tracer.....	38
Dostupný z: Vlastný zdroj	
Obrázok 23 Ukážka natáčacieho plánu filmu Dům č.45 .....	43
Dostupný z: Vlastný zdroj	
Obrázok 24 Porovnanie obrazu po korekcií jasu .....	44
Dostupný z: Vlastný zdroj	
Obrázok 25 Nástroj krivky – úprava expozície .....	45
Dostupný z: Vlastný zdroj	
Obrázok 26 Príklad farebnej tonality obrazu dennej scény .....	45
Dostupný z: Vlastný zdroj	
Obrázok 27 Príklad farebnej tonality obrazu nočnej scény .....	46
Dostupný z: Vlastný zdroj	
Obrázok 28 Porovnanie storyboardu a záberov z filmu – scéna v kabinete .....	48
Dostupný z: Vlastný zdroj	

Obrázok 29 Porovnanie storyboardu a záberov z filmu – scéna oprava kohútiku .....49

Dostupný z: Vlastný zdroj

Obrázok 30 Porovnanie storyboardu a záberov z filmu – scéna podpálenia domu ..... 50

Dostupný z: Vlastný zdroj

Obrázok 31 Porovnanie storyboardu a záberov z filmu – scéna triedneho futbalu ..... 51

Dostupný z: Vlastný zdroj

## ZOZNAM PRÍLOH

Príloha P I: Film Dům č.45

## **PRÍLOHA P I: FILM DŮM Č.45**

Príloha č. 1 – DVD s finálnou verziou filmu Dům č.45 priložené s fyzickou verziou práce