

Vývoj screen dancových filmů z pohledu producenta

The Development of Screen Dance Films from the Producer's Point of View

Silvia Goliašová

Bakalářská práce
2022



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení:	Silvia Goliašová
Osobní číslo:	K19105
Studijní program:	B8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby
Studijní obor:	Produkce
Formastudia:	Prezenční
Téma práce:	1. Teoretická část: Vývoj screen dancových filmů z pohledu producenta 2. Praktická část: Produkce audiovizuálního díla, nebo produkce souboru audiovizuálních děl, délka minimálně 12 min., nebo převod zadaného literárního scénáře středometrážního (31–59 min) hraného filmu do technického scénáře.

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:

Přípustné varianty praktické části:

- 1) Produkce audiovizuálního díla (vyrobeného v systému řízené výroby FMK) v minimální délce 12 minut, ve výstupní kvalitě uvedené ve Výrobní knize AAV.
- 2) Produkce souboru audiovizuálních děl oficiálně schváleného před odevzdáním Výrobní komisí ateliéru Audiovizuální tvorba, ve výstupní kvalitě uvedené ve Výrobní knize AAV.
- 3) Převod zadaného literárního scénáře středometrážního (31–59 min) hraného filmu do technického scénáře (pojmenování obrazu – číslo, počet záběrů, délka, označení prostředí, určení doby děje, roční období, počasí apod.) Varianta musí být schválena před odevzdáním Výrobní komisí ateliéru Audiovizuální tvorba.

Požadované materiály praktické části (var. 1, 2):

- a) Upoutávka, teaser či trailer na předložené audiovizuální dílo (var. 1, 2).
- b) Písemná explikace z pohledu dané specializace. Minimální rozsah 2 normostrany (var. 1, 2).
- c) Anotace (var. 1, 2).
- d) Technický scénář (var. 1).
- e) Štábová listina (var. 1, 2).
- f) Grafický návrh bookletu: PDF/AI, CMYK, 300dpi, texty v křivkách (var. 1, 2).
- g) Návrh filmového plakátu formát 70x100: PDF/AI, CMYK, 300dpi, texty v křivkách (var. 1).
- h) Vyplněné a předané formuláře pro OSA, NFA (var. 1, 2).
- i) Soubor, který obsahuje (var. 1, 2):
 - Případovou studii o realizaci praktické části ve všech fázích výroby v rozsahu 2 normostrany,
 - dialogovou listinu,
 - synopsi (česky i anglicky) minimální rozsah 15 řádků, jen digitální verze,
 - distribuční záměr,
 - technický scénář,
 - rozpočet filmu,
 - štábovou listinu,
 - natáčecí plán,
 - denní dispozice,
 - denní zprávy,
 - seznam uzavřených smluv,
 - vyúčtování filmu,
 - ohlasy na film v tisku a další dle dispozic vedoucího práce.

Požadované materiály praktické části (var. 3):

- Rozbor technického scénáře,
- obsah – přehledné číslování stran celé práce,
- produkční úvaha nad realizací, předpokládaná technologie realizace, marketingová a distribuční strategie (do 3 normostran),
- scénosled,
- složky technického scénáře,
- technické listy (obsazení, podle motivů a prostředí, lokace),
- harmonogram projektu,
- natáčecí plán,
- plán postprodukce,
- rozpočet,
- finanční plán.

Výstupy: technický scénář, rozbor technického scénáře

Doporučené nástroje: excel/word, Movie Magic Scheduling/Budgeting, Gorilla

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- i. Řádně nazvaný film/absolventské dílo odevzdávejte ve formátech splňujících vnitřní technické normy AAV pro odevzdávání prací.

Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/elektronická**

Seznam doporučené literatury:

HEGRAVES, Kelly: *Europeans Filming Narrative Dance*. In: Judy Mitoma (ed.): *Envisioning Dance on Film and Video*. New York – London: Routledge, 2002, ISBN: 9780415941716

VIŠINSKÁ, Kateřina: *Videodance – jeho historie, geneze, principy a české podoby*. Magisterská diplomová práce, Filozofická fakulta UP Olomouc, Olomouc, 2009

ŠPANIHELOVÁ, Magda: *Screen Dance, Tělo pro kameru*, Praha 2010, ISBN: 9788087292099

PÁROVÁ, Karolína: *Dance for camera z pohledu producenta*, Bakalářská práce diplomová práce, Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, Katedra produkce, Praha 2009

Vedoucí teoretické části: **MgA. Lubomír Konečný**
Ateliér Audiovize

Vedoucí praktické části: **MgA. Lubomír Konečný**
Ateliér Audiovize

Datum zadání bakalářské práce: **1. prosince 2021**

Termín odevzdání bakalářské práce: **20. května 2022**

L.S.

Mgr. Josef Kocourek, Ph.D.
děkan

MgA. Irena Kocí, Ph.D.
vedoucí ateliéru

Ve Zlíně dne 1. prosince 2021

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: Silvia Goliašová

.....

podpis studenta

ABSTRAKT

Bakalárska práca sa zaoberá subžánrom screen dance a jeho vývoju. Jej hlavným cieľom je popísať a zdokumentovať postupy na príklade konkrétnych filmov. Definuje development a porovnáva jeho spôsoby na základe rozhovorov s tvorcami konkrétnych filmov. Práca sa snaží nájsť to, čo spája všetky analyzované filmy a poukazuje na problematiku financovania a poznania tohto takmer neznámeho subžánru u nás.

Klíčová slova: screen dance, dance for camera, vývoj filmu, financovanie filmu, New Normal, Fibonacci, Rude Boys, Selfmotion

ABSTRACT

Text abstraktu ve světovém jazyce (angličtině)

This bachelor thesis deals with the subgenre screen dance and its development. Its main goal is to describe and document working procedures on the examples of specific film. It defines its evolution and compares its methods based on the interviews with the creators of specific movies. Another goal of this bachelor thesis is to find out what connects all analyzed movies, point out the issue of financing, and recognize this almost unknown subgenre in this country.

Keywords: screen dance, dance for camera, development, financing, New Normal, Fibonacci, Rude Boys, Selfmotion

Ďakujem veľmi pekne môjmu školiteľovi Mg.A. Ľubomírovi Konečnému za trpezlivosť a čas, ktorý venoval mojej bakalárskej práci. Taktiež chcem poďakovať Jakubovi Jahnovi, Sandre Málisovej, Jane Návratovej, Tomášovi Hubáčkovi a Miroslavovi Baloghovi za spoluprácu a poskytnuté informácie.

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

OBSAH

ÚVOD.....	10
I TEORETICKÁ ČASŤ	11
1 DEFINÍCIA SCREEN DANCE	12
1.1 VÝVOJ.....	13
2 POPIS JEDNOTLIVÝCH PROJEKTOV	16
2.1 NEW NORMAL.....	16
2.1.1 KTO?.....	16
2.1.2 FINANCOVANIE.....	16
2.1.3 DĹŽKA VÝVOJA PROJEKTU	17
2.1.4 PROCES A ROZHODUJÚCE KROKY VÝVOJA SCENÁRA A JEHO FORMÁTY.....	17
2.1.5 DRAMATURGIA.....	17
2.1.6 SPOLUPRÁCA A DISTRIBÚCIA.....	18
2.2 FIBONACCI	18
2.2.1 KTO.....	19
2.2.2 FINANCOVANIE.....	19
2.2.3 DĹŽKA VÝVOJA PROJEKTU	20
2.2.4 PROCES A ROZHODUJÚCE KROKY VÝVOJA SCENÁRA A JEHO FORMÁTY.....	20
2.2.5 SPOLUPRÁCA A DISTRIBÚCIA.....	23
2.3 RUDE BOYS.....	23
2.3.1 KTO.....	23
2.3.2 FINANCOVANIE.....	24
2.3.3 DĹŽKA VÝVOJA PROJEKTU	25
2.3.4 PROCES A ROZHODUJÚCE KROKY VÝVOJA SCENÁRA A JEHO FORMÁTY.....	25
2.3.5 DRAMATURGIA.....	25
2.3.6 SPOLUPRÁCA A DISTRIBÚCIA.....	25
2.4 SELFMOTION.....	26
2.4.1 KTO?.....	26
2.4.2 FINANCOVANIE.....	27
2.4.3 DĹŽKA VÝVOJA PROJEKTU	27
2.4.4 PROCES A ROZHODUJÚCE KROKY VÝVOJA SCENÁRA A JEHO FORMÁTY.....	27
2.5 DRAMATURGIA.....	29
2.5.1 SPOLUPRÁCA A DISTRIBÚCIA.....	29
2.6 ZHRNUTIE.....	31
2.6.1 KTO?.....	31
2.6.2 FINANCOVANIE.....	31
2.6.3 PROBLEMATIKA FINANCOVANIA.....	33
2.6.4 DĹŽKA VÝVOJA PROJEKTU	34

2.7	PROCES A ROZHODUJÚCE KROKY VÝVOJA SCENÁRA A JEHO FORMÁTY	34
2.7.1	DRAMATURGIA	35
2.7.2	SPOLUPRÁCA A DISTRIBÚCIA	35
	ZÁVER	38
	ZOZNAM POUŽITEJ LITERATÚRY	40
	ZOZNAM POUŽITÝCH ONLINE ZDROJOV	41
	ZOZNAM POUŽITÝCH SYMBOLOV A SKRATEK	42
	ZOZNAM OBRÁZKOV	43
	ZOZNAM PRÍLOH	44

ÚVOD

Vo svojej práci chcem poukázať na subžáner screen dance a snažiť sa definovať jeho vývoj na základe príkladov konkrétnych filmov, v ktorých ma zaujíma komunikácia medzi jednotlivými zložkami štábu, spôsoby financovania a distribúcie. Mojm cieľom je zistiť, či existuje nejaká šablóna, podľa ktorej sa nakrúca tento typ filmu. Budem sa snažiť postupne zhrnúť konkrétne etapy tvorby a podčiarknuť hlavné rozdiely, od klasického hraného filmu a priblížiť postupy práce daných tvorcov.

V práci budem spomínať, ako bol tento subžáner ovplyvnený COVIDom-19 a nakoľko podnietil tvorcov viac tvoriť, alebo im tvorbu skomplikoval.

Analyzujem 4 filmy ktorými sú: **New Normal** z produkcie Laterny magiky od režiséra Jakuba Jahna, **Fibonacci** od Tomáše Hubáčka, **Rude Boys** od Miroslava Balogha, alias Spunkeyho a bakalársky film **Selfmotion** od režiséra Martina Bystrianskeho, na ktorom som sa podieľala ako producentka.

I. TEORETICKÁ ČASŤ

1 DEFINÍCIA SCREEN DANCE

Screen dance bol najskôr označovaný ako videodance, alebo dance for camera, ako taký typ filmu, v ktorom dominuje tanec. Obvykle pohybujúce sa telo, ktoré sa samo o sebe stáva elementárnym vyjadrovacím prvkom aj potencionálnym nositeľom všetkých symbolov.¹

Pohyb v týchto filmoch dominuje ako základný prvok filmovej reči a zastáva funkciu dialógu, ktorý interpretuje prostredníctvom choreografickej formy v zapojení fyzického divadla s dôležitosťou dôrazu na detail vo využití nových technológií a výrazových možností tela.² Tanec nám v prvom rade udeľuje obsah a až potom estetickú kvalitu, alebo akúsi dekoráciu.

Z poznatkov Erina Branningana z knihy *Dancefilm: Choreography and the Moving Image* vieme, že vďaka jeho sledovaniu filmovej histórie choreografií v tanečných filmoch z dôvodu využitia rozličných prístupov a postupov, screendance nechápeme ako pojem samostatného uzavretého žánru.³

Síce samotné slovo „žáner“ je podľa Ricka Altmana ťažko opísateľné a uchopiteľné, ale už len kvôli podkategórii s neustále sa budujúcimi charakteristikami a množstvu názvov spojených so screen dancom, ako je napríklad: dance for camera, video dance, dancefilm, vieme screen dance nazvať termínom subžáner, kvôli nadväznosti a odkazom na už existujúcu žánrovú tradíciu.⁴

Ja si v tejto práci dovoľím pre lepšie uchopenie pojmu a spojenie s týmto subžánrom obmieňať názvy a využívať tieto synonymá: dance for camera a telo pre kameru, pod ktorým

¹ ŠPANIHELOVÁ, Magda: *Screen Dance, Tělo pro kameru*, Praha 2010, ISBN: 9788087292099

² HRÍBEK, Michal: *Dance for camera: Pohyb jako narativní princip filmu Enter Achilles*, Neformalistická analýza. Bakalářská diplomová práce, Filozofická fakulta, Masarykova Univerzita Brno, Ústav filmu a audiovizuální kultury, Brno 2015

³ BRANNIGAN, Erin: *Dancefilm: Choreography and the Moving Image*. New York: Oxford University Press 2011, s. vii–viii.

⁴ ALTMAN, Rick: *Obaly na vícero použití: Žánrové produkty a proces recyklace*. In: *Illuminace*, 2002, č. 4, překlad J. Kučera.

ho napríklad používa Mgr. Magda Španihelová, Ph.D. vo svojej knihe: Screen Dance- Tělo pro kameru, na ktorú sa budem v tejto teoretickej práci ešte odkazovať.

Screen dance patrí medzi marginálne oblasti vizuálnej kultúry. Jedná sa väčšinou o krátkometrážne, prípadne stredometrážne nízkorozpočtové filmy, ktoré vznikajú v nezávislých audiovizuálnych produkciách.⁵

1.1 VÝVOJ

Vo svojej práci sa zaoberám vývojom screendancového filmu v Čechách, ktorý sa môže líšiť od vývoja klasického hraného filmu. Namiesto slova vývoj sa väčšinou v praxi používa anglické slovo development. V starších textoch sa používa i pojem prieskum realizácie. Spomeniem tu niekoľko definícií pojmu vývoj. „*Development v kontexte filmového priemyslu je proces, ktorý zahŕňa vývoj filmového diela od zárodku myšlienky, až do schválenia výsledného scenára, kedy môže ísť projekt do výroby.*“⁶

Ďalšou definíciou je: „*Fáza vývoja je prvým krokom vo výrobe filmu. Táto fáza produkčného procesu zahŕňa konkretizáciu myšlienky príbehu, napísanie návrhu scenára a zistenie financovania projektu. V závislosti od typu filmu, ktorý vytvárate a koho môžete zapojiť, môže vývoj trvať od niekoľkých mesiacov do niekoľkých rokov.*“⁷

Pod vývoj spadajú všetky prípravné práce a táto etapa končí aproximatívnym rozpočtom, finančným plánom, literárnym scenárom, distribučnou a marketingovou stratégiou.

Vývoj = development začína témou/námetom, ktorý dáva podnet producentovi k začiatku prác na realizácii zamýšľaného filmu. Koncom je potom definitívna verzia scenára a nastavenie financovania filmu.⁸

Vývoj sa skladá z dvoch častí. Prvou je literárna **príprava a vývoj scenára**. U nás tento proces nemáme vnímaný ako samostatné remeslo na rozdiel od USA a Anglicka. Druhou

⁵ ŠPANIHELOVÁ, Magda: Screen Dance, Tělo pro kameru, Praha 2010, ISBN: 9788087292099, str. 11

⁶ dle internetové encyklopedie Wikipedie http://en.wikipedia.org/wiki/Development_%28film%29

⁷ predklad podle internetové stránky <https://www.masterclass.com/articles/understanding-the-stages-of-film-production#the-5-stages-of-film-production>

⁸ VLACH, Jíří: Development z pohledu českého producenta celovečerních filmů, Magisterská práce, Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, Katedra Produkce, Praha 2008, str. 6

časťou je **nastavenie si finančného hľadiska**. Uzatváranie zmlúv a zháňanie finančných prostriedkov na film, tiež patria do oblasti vývoja.⁹

Veľmi výstižne charakterizuje túto časť vzniku filmu táto myšlienka: „Vývoj je jedna z najdrahších vecí na filme, ktorý v podstate nič nestojí. To je ten problém, pretože pri filme veľa vecí stojí veľa peňazí a je to hmatateľné. Ale tu kupujete niečo a to nič. Pretože najväčšiu cenu nemá výroba, ale ten sen a nápad.“¹⁰

Pri vývoji musíme myslieť na to, že si všetci, čo sa podieľajú na vzniku filmu v tejto fáze, musia navzájom dôverovať. Bez vzájomnej dôvery v nás a v cieľ ktorý chceme dosiahnuť, sa nedá pracovať. Producent by mal vytvoriť prostredie, aby jeho spolupracovníci / tvorcovia boli do filmu dostatočne zaangažovaní a ideálne mali k nemu citový vzťah. Nie je dobré presviedčať niekoho o niečom, čomu sami neveríme. Každý z členov štábu má inak vyvinutý vzťah k danému projektu a je potrebné myslieť na to, že každého komunikačné schopnosti sú iné. Už od začiatku si treba klásť veľa otázok, aby sme si poistili to, že to do čoho ideme investovať svoj čas a energiu a aj peniaze, stojí za to. Úlohou producenta je niekedy spochybníť tvorcov otázkami, aby zistil, nakoľko si za ním stoja a vedia do čoho sa púšťajú. Musíme vedieť odhadnúť rozpočet filmu a možnosti získania prostriedkov. Okrem toho, že riešime vo vývoji samotnú myšlienku, námet a dokončujeme scenár, nesmieme zabudnúť na právne zaistenie projektu. Každá chyba vo vývoji nás môže stáť veľkú stratu finančných prostriedkov. Celé to je proces, na ktorý si musíme vyhradiť svoj čas a mať veľkú mieru trpezlivosti.

Každá profesia a typ človeka vidí aspekty vývoja trochu inak. Niektorí producenti zahrňujú do vývoja literárnu prípravu, scenár od námetu po prvú verziu literárneho scenára, naopak producenti ktorí sú zameraní na medzinárodné koprodukcie, považujú za kľúčové položky vývojovej činnosti, ktoré im umožňujú získať zahraničných partnerov a akcentujú návštevy festivalových industry akcií, workshopov a prezentácií.¹¹

⁹ VLACH, Jíří: Development z pohľadu českého producenta celovečerných filmů, Magisterská práce, Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televízna fakulta, Katedra Produkce, Praha 2008, str. 5

¹⁰ Státní fond: Studie vývoje českého hraného kinematografického díla, Státní fond kinematografie 2015. str. 71

¹¹ Státní fond: Studie vývoje českého hraného kinematografického díla, Státní fond kinematografie 2015 str. 14

V štúdiu „Vývoj hraného filmu“ sa autori venovali otázke kritiky problémového vývoja v Českej republike. Napriek tomu, že každý projekt a profesia má trochu iné problémy, štúdia z roku 2015 poukazuje na to, že **vývoj je kľúčovým faktorom kvality (komerčného a umeleckého úspechu) a medzinárodnej konkurencieschopnosti českých filmov. Napriek tomu je najviac zanedbávanou a podfinancovanou fázou produkčného procesu.**¹²

V mojej bakalárskej práci budem rozoberať proces vývoja pri screendancovom filme na základe rozhovorov s konkrétnymi tvorcami dance for camera filmov. Mojim cieľom je zistiť, či existuje nejaká šablóna, podľa ktorej vzniká tento typ filmu. Budem sa snažiť postupne zhrnúť konkrétne etapy tvorby a podčiarknuť tie hlavné rozdiely, od klasického hraného filmu a priblížiť postupy práce daných tvorcov.

V práci budem spomínať 4 filmy: **New Normal** z produkcie Laterny magiky od režiséra Jakuba Jahna, **Fibonacci** od Tomáše Hubáčka, **Rude Boys** od Miroslava Balogha, alias Spunkeyho a bakalársky film **Selfmotion** od režiséra Martina Bystrianskeho, na ktorom som sa podieľala ako producentka.

¹² Státní fond: Studie vývoje českého hraného kinematografického díla, Státní fond kinematografie 2015 str. 15

2 POPIS JEDNOTLIVÝCH PROJEKTOV

2.1 NEW NORMAL

Režia: Jakub Jahn, Laterna Magika. Choreografia: Nataša Novotná. Prvý film z novej platformy divadla s názvom Laterna for Camera, 2021, 15 min

New Normal je sociologický pojem definujúci stav, ktorý nastane po prekonanej zmene. Film reaguje na aktuálnu situáciu v širokom metaforickom fokuse a svojím spôsobom predpovedá stav nového normálu, ku ktorému spejeme, ako nádejou, príležitosťou a transformáciou.

2.1.1 KTO?

Kto iniciuje projekt s kým, pre koho a prečo?

Laterna magika prišla s iniciatívou Laterna for camera, ktorá je novým dlhodobým projektom Laterny magiky, v ktorom chce iniciovať autorskú filmovú, respektíve audiovizuálnu tvorbu. V sezóne 2020/2021 kedy si takmer nezahrali pred publikom, sa zrodil nápad natočiť tanečný film v špecifickom žánri „dance for camera“ snímkom New normal.¹³

Nový umelecký riaditeľ Radim Vyzváry spolu s Natašou Novotnou nechceli čakať na otvorenie divadiel, mali potrebu priblížiť sa ľuďom prostredníctvom virtuálneho sveta, a preto chceli skúsiť spoločne nový formát: dance for camera. Chceli mať výsledok, s ktorým sa dostanú k divákovi prostredkovaním online videa. Film bol financovaný z rozpočtu Laterny magiky a vo filme tancovali zamestnanci divadla, okrem jedného externého tanečníka.

2.1.2 FINANCOVANIE

New Normal mali vo financovaní jasno. Laterna magika má svoj umelecký súbor a zamestnancov, ktorí patria pod Národní divadlo. To, ale znamená, že na väčšinu dotácií, ako príspevková organizácia ministerstva kultúry nemajú nárok. Film mal rozpočet

¹³ dle internetové stránky: <https://www.narodni-divadlo.cz/cs/laterna-for-camera>

450 000 Kč a bol financovaný z peňazí Laterny magiky. Keďže kvôli Covidu-19 nechceli zaostávať a museli mať zrušené predstavenia rozhodli sa priblížiť ľuďom skrz screen dance film. Film nakrúcali 3 dni na jednej lokácii priamo v Národnom divadle. Mali 15 tanečníkov a 1 herca/speváčku.

2.1.3 DĚLKA VÝVOJA PROJEKTU

New Normal sa vyvíjal približne 5 mesiacov za veľmi aktívneho stretávania sa a skúšania v priestoroch tanečných sál Národného divadla a následne konkrétnej lokácie divadla.

2.1.4 PROCES A ROZHODUJÚCE KROKY VÝVOJA SCENÁRA A JEHO FORMÁTY

Vo filme **New Normal**, kedy producent- riaditeľ Laterny magiky Radim Vyzváry spolu s choreografkou Janou Novotnou oslovili režiséra Jakuba Jahna, pracovali spoločne na vývoji scenára. Celý scenár a myšlienka bola tvorená na základe brainstormingu a citeľnej potreby, ako divadlo niečo ľuďom odovzdať prostredníctvom audiovizuálneho diela. V tomto prípade bol scenár iba situačný a vyznal sa v ňom najmä režisér a kameraman, ktorý sa už natoľko poznali, že nemali problém sa v tejto oblasti dorozumieť. Všetko bolo komunikované aj dramaturgicky napriek abstraktnosti diela.

2.1.5 DRAMATURGIA

Vo filme **New Normal** vnímali potrebu dramaturga a spoločnej tvorivej práce na scenári a dramaturgii viac ako nevyhnutné. Keďže sa v divadle Laterny magiky pracuje na profesionálnej úrovni a je prvým multimediálnym divadlom na svete, kládli na to dôraz. Ako náhle mali ucelenú myšlienku a vedeli, ako by ju chceli znázorniť, prizvali si dramaturgičku Janu Návratovú, ktorá má najviac skúsenosti s dance for camera filmom. Jakub Jahn s ňou už konzultoval aj predchádzajúce tanečné projekty. Tento film je jasným dôkazom toho, že aj keď pracujeme s experimentom a nie je našou dejovou linkou ucelený príbeh ktorý chceme povedať, ale kladieme viac dôraz na emóciu a situácie, netreba dramaturgiu podceňovať.

V tomto prípade sa iniciátori, ktorými bola Laterna magika a jej umelecký riaditeľ Radim Vyzváry, aktívne zapájali do vývoja a tvorby diela.

2.1.6 SPOLUPRÁCA A DISTRIBÚCIA

Samozrejmým cieľom tvorcov filmu **New Normal** bolo dostať jej k čo najviac ľuďom, a preto bol zverejnený cez Vimeo na stránke Národného divadla, Laterny magiky. Film bol taktiež uvedený na medzinárodných festivaloch, na ktorých nebola podmienka, nezverejnenia filmu na internete.

Pri tomto filme ma zaujala spolupráca s hudobnými interpretmi ktorými je Badfocus a Amelia Sibara, pretože boli oslovení do filmu vytvoriť hudbu a hlavná skladba filmu sa objavila spolu s videoklipom na platforme Youtube. Videoklip obsahuje zábery z filmu a bol zverejnený spolu s filmom. Okrem videoklipu bol zverejnený album so soundtrackmi filmu a titulnou fotkou filmu na online platforme Spotify s názvom: New Normal (original motion picture soundtrack). Album zverejnil interpret Badfocus v roku 2021.

Vo filme New Normal, kedy sa kamerou snažili podporiť jednotlivé pohyby a gestá tanečníkov tak, aby to nepôsobilo len ako snímanie tanca, ale bol to súhrn oboch zložiek. Aj vďaka tejto skutočnosti dostal film ocenenie za najlepšiu kameru v na festivale Los Angeles Experimental, Music & Dance Film Festival, ktorý prebiehal súčasne v LA a Toronte.

2.2 FIBONACCI

Réžia: Tomáš Hubáček, Producent: Jan Macola, Choreografia: Marie Gourdain, MIMESIS Film s.r.o., 2020, 8 min

Ľudská kopa beží po zvládnutom poli, prelietava krajinou geometrických vzorcov. Do magickej chvíle vstupuje poľovník. Environmentálny tanečný film či audiovizuálna meditácia na Fibonacciho vzorke v krajine v stádovom správaní v strihovej skladbe aj v hudbe. ¹⁴

¹⁴ <https://www.csfd.cz/film/756204-fibonacci/prehled/>

2.2.1 KTO

Film Fibonacci bol iniciovaný zo strany režiséra, ktorý pripravuje svoj debutový celovečerný film spolu s producentom Janem Macolou. Toto krátke dielo je akousi predprípravou naň. Režisér Tomáš Hubáček sa spojil s umeleckou krajinárskou výtvarníčkou Terezou Havlovou a choreografkou Marie Gourdain, ktorá mu zohnala do filmu tanečníkov, ktorých potom spoločne vyberali. Producent sa v tejto prípravnej fáze zameriaval na zháňanie financií a celú kreativitu prenechal režijnému tímu.

Pri rozhovore s pánom Hubáčkom ma zaujala myšlienka, že „vzor vývoja pri screendance je úplne iná. Filozofia ktorou tanečníci uvažujú je úplne iná ako u filmárov. Tanečník je zvyknutý celý deň stráviť v telocvični a „na všetko má čas“. Tanečník nerád premýšľa dopredu a má najradšej ten samotný proces. Filmár ide tvrdo po výsledku, lebo všetko stojí peniaze. Všetko má dopredu vymyslené, aby to čo najrýchlejšie zrealizoval.“

2.2.2 FINANCOVANIE

Celkový rozpočet na tento film bol 200 000 Kč, pričom bol celý zafinancovaný od Juhomoravského kraja (v ktorom nakrúcali) a Statného fondu kinematografie.

Statní fond kinematografie vystavuje výzvu na experimentálny a krátkometrážny film, iba jedenkrát do roka. V roku 2018 film Fibonacci žiadal o podporu experimentálneho filmu a podporu nedostal. Bolo im avizované, aby to skúsili ďalší rok v kategórii krátkeho filmu, kedy sa im už podporu získať podarilo. Nevýhoda prvého zaradenia filmu do zlej kategórie v žiadosti spomalila proces vývoja. Režisér Hubáček si myslí, že podporu dostali práve vďaka usmerneniu fondu, kedy mohli film zaradiť do pre nich správnej kategórie a fakt, že už v tom čase jeho debutový celovečerný hraný film dostal od Státniho fondu kinematografie podporu na jeho vývoj. Celovečerný snímok má špecificky snímať Európsku krajinu tak, aby vyzerala magicky priam fascinujúco. Producentom je Jan Macola, ktorý už má veľké skúsenosti. V roku 2014 dostal cenu Českej filmovej kritiky. V roku 2015 na 22. výročnej cene Českého leva získal ocenenie za filmovú tvorbu v roku 2014 a najlepší film s filmom Cesta ven.

Aj vďaka tomuto faktu zastrešenia jeho mena a debutového filmu s podporeným vývojom a perfektnej produkčnej pripravenosti, získal podporu aj film Fibonacci. Vďaka tomuto filmu si mohli vyskúšať snímať magicky európsku krajinu ešte pred tým, ako nakrútiť pripravovaný celovečerný film.

Producent plne dôveroval svojmu režisérovi a do procesu tvorby sa vôbec nemiešal. Staral sa vyslovene o producentnú stránku, ktorou bolo financovanie a celkové zastrešenie projektu. Na samotnom nakrúcaní sa ani nezúčastnil.

V jednej z troch expertných analýz z roku 2019 spomeniem konkrétne od pána Juraja Krasnohorského, podľa ktorého bol film hodnotený ako vizuálny nápad spojenia tanečnej skupinovej choreografie s obrazovým zachytením deja krajiny a slabou stránkou o nepresvedčenosti autorského zámeru režiséra a producenta, ako aj samotný príbeh filmu.¹⁵ Ďalšie dva boli našťastie doporučujúce.

Ja sa s týmto výrokom nestotožňujem, pretože pri rozhovore a skúmaní hlbšieho zámeru každého tvorca screen dancu je jasné, že ľudia ktorí to robia, to robia najmä preto, že ich poháňa túžba robiť niečo inovatívne a chcú ukazovať príbeh inou formou, než sú ľudia možno zvyknutí. Žiaden z týchto filmov nevie vzniknúť zo slabého presvedčenia a námahy, pretože sú to tak náročné filmy na spracovanie a najmä toľko krát tak neprajné z pohľadu spoločnosti, že pokiaľ samotný tvorca nemá dostatočnú húževnatosť a nevie čo chce, tak do takéhoto formátu ani nejde.

2.2.3 DĹŽKA VÝVOJA PROJEKTU

Prístup filmu **Fibonacci** bol charakterizovaný práve prípravou celovečerného debutu a film sa vyvíjal približne rok. Síce čakal na finančnú podporu, kvôli zlému zaradeniu filmu do kolónky, ale v tomto prípade nebol problém predĺžiť vývoj filmu. Tento intenzívny vývoj nejde presne ohraničiť, pretože čiastočne čerpali z vývoja celovečerného doposiaľ nerealizovaného debutu *Wirbel*. Intenzívny vývoj projektu bol približne 6 týždňov pred natáčaním projektu v období, kedy mal film *Fibonacci* prisľúbený grant od Státniho fondu kinematografie. Scenár mal iba jednu verziu. Pri takomto druhu projektu scenár nenesie hlavnú vypovedajúcu úlohu. Zásadná je réžijná explikácia.

2.2.4 PROCES A ROZHODUJÚCE KROKY VÝVOJA SCENÁRA A JEHO FORMÁTY

Film **Fibonacci** mal vo vývoji scenára jasno. Z hľadiska producentského v tomto prípade producent vôbec nezasahoval do scenára, pretože autorským podnetom bol práve režisér

¹⁵ Ekonomická expertní analýza EA 2019-2-2-5 str. 15

a jeho predpríprava na celovečerný film Wirbel, ktorý zatiaľ nebol realizovaný. Scenár bol dokončený vo vývojovej fáze a šiel spolu s náhľadovými obrázkami lokácií a moodboardov na Štátny fond kinematografie, kde žiadal podporu, ktorú získal. Vývoj scenára končil čiastočným technickým scenárom, fotoscenárom z konkrétnych lokácií a storyboardom s konkrétnymi tanečnými figúrami.

Keďže film žiadal Štátni fond kinematografie pracoval aj s dokumentami akými sú: režijná, kameramanská explikácia krajinného architekta. Dokonca mali vytvorený "visual development teaser", ktorý bol spolu s explikáciami a moodboardami vložený v samostatnom dokumente s názvom: Fibonacci výtvarná koncepcia a vizuálne referencie.

Obrázok 1: Ukážka zo scenára:

Fibonacci krátký taneční film

B.3. Scénář

Poznámka:

Stavba scénáře respektuje Fibonacciho posloupnost; podrobněji viz režijní explikace.

Konkrétní záběrování (technický scénář) bude úzce vycházet z pohybového materiálu vzniklého během choreografické rezidence, která předchází vlastnímu natáčení.

Délka: cca 8 min.

1 EXT. V POLÍCH, DEN (34 záběrů)

Zemědělská krajina, předjaří. Čtverce a obdélníky polí v barevné paletě hnědých a béžových ploch, bez staveb a silnic. „Krajina“ se vytrácí před očima, zůstává jen barevný vzorec. Ticho, napětí, vítr čechrá loňskou suchou trávu.

Pak přichází pohyb: přes horizont se přelije běžící „stádo“ (nebo „letící hejno promítnuté na zem“?) – skupina třinácti postav v kapkovité formaci. Rychle se pohybují krajinou, kopírují křivky terénu a rozhraní polí, obtékají remízky.

Vedení skupiny každou chvíli přebere někdo jiný. Když jedinec v čele změní směr, ostatní reagují s takřka neznatelným zpožděním, přesto rozeznáme v pohybu skupiny zavlnění.

Nezoraný ostrůvek uprostřed pole rozčísne běžící hejno ve dvě – na skupinu osmi a skupinu pěti. Vznikne chvění – z větší skupiny přebíhají odpadlíci do skupiny menší a naopak, poměr se přelévá, nikdy ale nezůstane dlouho mimo poměr osm-pět. Větší skupina začne nahánět menší, spolkně ji a znovu tak vznikne jednotité hejno třinácti.

V cestě je příčná bariéra: konec jednoho pole. Před překročením meze do odlišné barevné plochy hejno zaváhá, rozprskne se do stran podél bariéry, pak se znovu spojí a překoná ji.

Hejno se zastavuje na horizontu. Performeři se přeskupují, vždy na okamžik strnou, než vytvoří v siluetách nové počty, jako sirky na stole. Tři – pět – osm... A běží dál.

2.2.5 SPOLUPRÁCA A DISTRIBÚCIA

Film Fibonacci bol, distribuovaný a tvorený pre festivaly ako predchodca k celovečernému debutu režiséra Tomáša Hubáčka. Za necelý rok od premiéry bol uvedený na festivaloch a prehliadkach v 22 dvoch štátoch a 5 kontinentoch. Získal zatiaľ 10 ocenení ako napríklad: cenu na LEEDS International Film Festival 2021, Short Waves festival, Special Mention – Dance Film Festival Prague 2021 a bol uvedený na ďalších siedmych festivaloch. Bol taktiež zaradený do prestížnej kolekcie Czech Short Films 2021 a získal „Short Film Market Pick“ od festivalu Clermon Ferrand. Do teraz je na festivaloch aktívny a film čaká na výsledky výberových konaní z ďalších festivalov.

Obrázok 2: Ukážka distribúcie filmu Fibonacci:



2.3 RUDE BOYS

Réžia, choreografia, producent: Miroslav Balogh alias Spunkey, 2021, 6 min

Rude Boys je krátky príbeh, ktorý metaforicky a vtipne zobrazuje pouličných nevyhovancov v Anglicku, ktorí sú špecifickí ilegálnou činnosťou a vo svojom svete sa cítia, že majú všetko vo svojich rukách a nepodliehajú systému. Film je o 3 tanečníkoch, ktorí predávajú svoje ilegálne moves (pohyby).

2.3.1 KTO

Kto iniciuje projekt s kým, pre koho a prečo?

Film Miroslava Balogha alias Spunkeyho, Rude Boys vznikol na podnet samotného tanečníka/choreografa/režiséra/producenta, ktorý si v rámci svojho stáleho tímu zostavil

štáb. Všetky tieto jeho funkcie, boli vo filme obsiahnuté. Je to jedným zo znakov rozdielnosti pri nakrúcaní low budget screen dance filmu oproti klasickému hranému filmu, kde každá zložka štábu je obsiahnutá samostatným človekom, čo sa o screen dance väčšinou povedať nedá.

Pri tomto nízkorozpočtovom filme z iniciatívy človeka ktorý sa venuje tancu niekoľko rokov a žije v tejto tanečnej komunite vidno, že ľudia ktorí robia na screen dance filmoch, sú zvyknutí robiť v podstate všetko.

Rude Boys vznikol z iniciatívy tanečníkov, ktorí sa prezentujú pod týmto názvom. Každý z týchto 3 tanečníkov: Miroslav Balogh, ktorý tancuje pod pseudonymom Spunkey BKP, ktorý bol aj režisérom tohto filmu a hlavným iniciátorom, Otec Mirec a B-Boy Romski, má ako jednotlivec svoj tanečný štýl, ale vrámci Rude Boys tancujú v štýle UK grime, ktorý vznikol vo Veľkej Británii a reprezentujú komunitu nazývanú Rude Boys, pouličného rapu a tanečného štýlu.

2.3.2 FINANCOVANIE

Spunkeyho potreba vytvoriť pokračovanie série Rude Boys videí, ktoré ako prvé vzniklo v roku 2020, bola tak silná, že ako jeho spolutvorca investoval najväčšou čiastkou do svojho filmu a podarilo sa mu získať pre film značku Queens, ktorá im poskytla finančné aj nefinančné plnenie vo forme product placementu. Rozpočet na celý film bol 52 000 Kč a všetky peniaze boli investované do techniky a lokácií. Toto je jediný film z týchto spomínaných príkladov, v ktorom herci, v našom prípade tanečníci, išli do projektu bez nároku na honorár. Opäť tu máme potvrdené slová Karolíny Párovej, že hodnota týchto projektov nespočíva v komerčnej rovine, ale je túžbou o rozvoj tohto subžánru a odboru u nás.¹⁶

¹⁶ PÁROVÁ, Karolína: Dance for camera z pohľadu producenta, Bakalárska práce diplomová práca, Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, Katedra produkce, Praha 2009, str. 7

2.3.3 DĚLKA VÝVOJA PROJEKTU

Rude boys sa vyvíjal 3 mesiace aj s nakrúcaním. Nakrúcanie trvalo dokopy 2 dni.

2.3.4 PROCES A ROZHODUJÚCE KROKY VÝVOJA SCENÁRA A JEHO FORMÁTY

Rude boys patrí k tým filmom, ktoré majú napísanú len hlavnú štruktúru a je dostatočne komunikovaný s hlavnými zložkami štábu. Prvý doňho zasahoval a vymyslel Miroslav Balogh, ako režisér, producent a tanečník a spolu s ostatnými tanečníkmi a kameramanom ho dotiahli do výslednej podoby.

Keďže je to krátky film, ktorý si nevyžaduje veľa prípravy, nie je to pri tomto type projektu tak dôležité. Veľkú rolu v tom hrá to, že títo ľudia už spolu tvoria dlho a poznajú svoje tanečné možnosti.

2.3.5 DRAMATURGIA

Rude boys vôbec nepracoval s dramaturgom, ale bol tvorený a konzultovaný medzi svojimi hlavnými zložkami štábu a tanečníkmi, ktorí boli hlavní aktéri príbehu.

2.3.6 SPOLUPRÁCA A DISTRIBÚCIA

Rude Boys bol mierený pre tanečné publikum a milovníkov tanca a hudby. Bol premierovaný na bratislavskej pláži Wake Lake a bola s tým spojená párty. Ich cieľom bolo spojiť umelcov na spoločnej akcii, zatancovať si a pozrieť si spolu film, z ktorého sa budú ľudia navzájom tešiť a tvoriť spoločnú komunitu. Keďže **Rude Boys** je práve o komunitě a vlastnom štýle ako pokračovanie krátkych filmov zverejnených pod značkou Queens, ktorá ponúkla svoje oblečenie a doplnky vo filme ako product placement. Tento film si doslova pýtal product placement a myslím, že sa pekne vydaril. Funguje ako reklama a zároveň tanečný videoklip, krátky film.

Film je doteraz zverejnený na Vimeu režiséra/producenta/tanečníka a pod značkou Queens aj na YouTube, kde je rozdelený na niekoľko častí, ktoré vychádzali von postupne. Tento film nebol poslaný na žiaden filmový festival a ani v budúcej filmovej tvorbe sa zatiaľ nad touto formou prezentácie neuvažovalo.

Miroslav Balogh nakrútil spolu s kameramanom a v tomto prípade spolurežisérom Igorom Smitkom screen dance film s názvom: As Above So Below, ktorý distribuovali cez úspešnú známu platformu Nowness a celkový prístup k tomuto filmu bol už odlišný aj čo sa týka vývoja. Je to pekný príklad toho, že človek sa učí, robí čoraz lepšie a lepšie veci, na ktoré už nie je sám, ale snaží sa odbremenit' od viacerých funkcií v jednej, ale, že kvalita screen dance filmu spočíva aj od poriadneho procesu vývoja a zostavenia profesionálneho štábu.

2.4 SELFMOTION

Réžia: Martin Bystriansky, Choreografia: Lucia Juklová, Producent: FMK UTB, Silvia Goliašová, NFTZ, 2022, 10 min

Snímok bez slov, plný tanca, vyobrazuje Lindin nekonečný beh. Snaží sa nájsť miesto v spoločnosti. Padá však na dno. Musí nájsť odhodlanie a uvedomiť si, že strach nie je na mieste. Čeliť mu a odhaliť pred čím celú dobu uteká.

2.4.1 KTO?

Kto iniciuje projekt s kým, pre koho a prečo?

Bakalársky film Selfmotion vznikol na pôde Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně. Námet na film vznikol v druhom ročníku štúdia, kedy som sa rozhodla, že tento žáner chcem realizovať ako svoju praktickú bakalársku prácu. Rozhodla som sa osloviť scenáristku, s ktorou som ďalej rozvíjala svoj nápad až do finálneho literárneho scenára. Mala som i definovanú svoju predstavu o hereckom obsadení, hudbe, choreografke a choreografií. Najprv bola oslovená scenáristka a potom tanečná skupina na čele s choreografkou s ktorou sa usporiadal konkurz pre hlavnú postavu. V dôsledku pandémie a iných príčin sa nakoniec musela choreografka vzdať svojej funkcie a prenechala ju samotnej tanečníčke- hlavnej postave filmu. Komunikácia s bývalou choreografkou neprestala a naďalej som s ňou konzultovala veci ohľadom hereckého obsadenia z jej tanečnej skupiny a prenájom miestností na cvičenie.

2.4.2 FINANCOVANIE

Selfmotion ako študentský film Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně dostal nefinančnú podporu od školy v podobe techniky a postprodukčných pracovísk. Všetko finančné zabezpečenie si musel koproducent zabezpečiť sám. Na film sa podarilo získať priame financie formou crowdfundingovej kampane, Nadačného fondu Filmtalent Zlín, sponzorského a vlastného finančného a nefinančného vkladu.

2.4.3 DĹŽKA VÝVOJA PROJEKTU

Selfmotion sa vyvíjal rok a pol. Nakrúcanie trvalo 7 dní plus 3 prípravné dni. Nakrúcanie bolo rozdelené na dva cykly kvôli pandémie COVID-19 a pripravenosti filmu.

2.4.4 PROCES A ROZHODUJÚCE KROKY VÝVOJA SCENÁRA A JEHO FORMÁTY

Po odchode pôvodnej scenáristky a režisérky Natálie Čukovej zo školy sa réžie projektu **Selfmotion** ujal Martin Bystriansky. Na základe pôvodného scenára vytvoreného Natáliou Čukovou a výkonnou producentkou Silviou Goliašovou mal už režisér nastavený scenár. V prípade, že by Natália neodišla zo školy, opäť by sme boli v bežnom prístupe k screen dancovému filmu, že režisér píše scenár sám po rozhovoroch s producentom, alebo choreografom. Celý vývoj scenára prebiehal aj počas príprav a bol dokončený výsledným storyboardom. Režisér mal pripravený každý záber a v prípadoch v ktorých nebola choreografia jasne stanovená a bola naplánovaná choreografkou improvizácia, bol nútený domyslieť zábery tak, aby doplnili dramaturgické prístupy k celkovému výsledku a myšlienke filmu. V tomto prípade producent plne zasahoval do vývoja scenára a choreografií, ktoré riešil práve on s choreografkou. Všetky tieto choreografie a výsledný storyboard boli tvorené už na hudbu, ktorú skladali interpreti už vo vývoji samotného scenára.

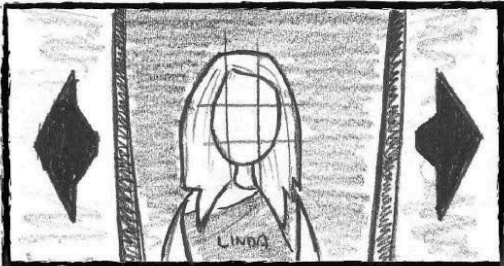
Obrázok 3: Ukážka Storyboardu

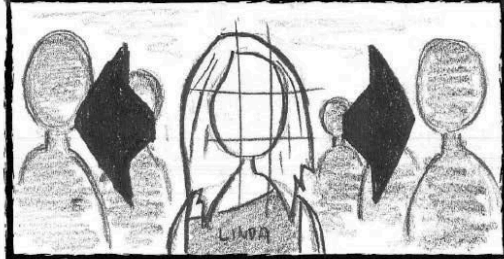
NAME PROJECT SELF MOTION

SCENE Obraz 4

STORYBOARD

31





4.1 PD - STEADICAM - V rovine

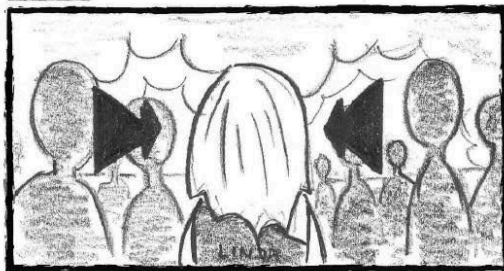
75mm - dynamicky vzad - OUT

(RED GEMINI)

LINDA sa ocitne v klube. Prechádza uličkou a všima si ľudí.

Ludia na Lindu zazerajú. LINDA sa cíti neiste a prekračuje uličkou.

32



4.2 PD/AP - OTS - STEADICAM - V rovine

50mm - dynamicky vpred - IN

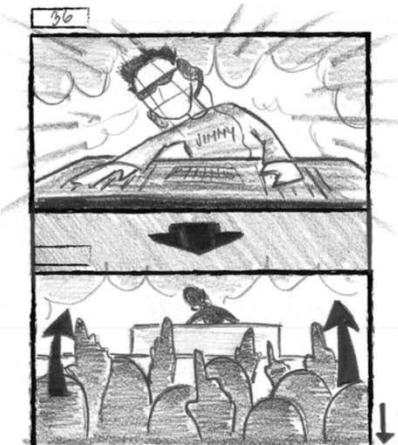
(RED GEMINI)

LINDA sa ocitne v klube. Prechádza uličkou a všima si ľudí.

Obrázok 4: Ukážka shooting listu, natáčacieho plánu

SET UP 1 – STEADICAM / PARKET

KLAPKA = 08:30h (75mm set-up)

1.		<p><u>4.6 PD-C - CRANE - OUT - UP</u> 35mm - dynamicky vzad - nadhľad (BMPCC)</p> <p><u>JIMMY PÉ si užíva mix. Jeho hudba sa ozýva po celom klube.</u></p> <hr/> <p><u>LUDIA zbesilo tancujú na Jimmyho hudbu.</u></p> <hr/> <p><u>SONG : CTC - Jimmy Pé, Leemz</u> <u>- Z diegetickej na nediegeticú.</u></p> <hr/>	<p>Notes = Bez Crane, Prejazdy na Jimmyho a potom odjazd na parket.</p> <p>varianta = LINDA v prednom pláne</p> <p>- nasjkôr 35mm - preset na 75mm.</p> <p>- 08:00 = JIMMY, LUS - príchod</p>
-----------	---	---	--

2.5 DRAMATURGIA

Selfmotion, nakoľko vychádza zo školského prostredia a chcel byť prístupnejší aj pre netanečné publikum, kládol dôraz na dramaturgickú prípravu. Scenár bol konzultovaný s učiteľmi a študentami, ale hlavné slovo mal samotný režisér. V tomto prípade do projektu zasahoval aj producent, ale čo sa týkalo dramaturgie nechával to na tých, ktorí sa tomu rozumejú. Jeho cieľom bolo kontrolovať, aby sa zachovala hlavná myšlienka a ním vymyslené situácie, ktoré sa týkali najmä hudby a choreografie.

2.5.1 SPOLUPRÁCA A DISTRIBÚCIA

Film Selfmotion, je v momentálnom stave písania bakalárskej práce vo fáze postprodukcie. Preto nevieme kam všade sa film dostane. Vieme iba povedať aké sú s ním plány a čo všetko už má za sebou. Hlavným cieľom je distribuovať film na festivaly a upovedomiť svojim marketingom scénu na Slovensku a Česku. Podarilo sa to už v rámci crowdfundingovej kampane, vďaka ktorej sa film dostal do povedomia ľudí. Aj vďaka sociálnym sieťam sa o filme rozpráva aj píše. Už v preprodukcii mal film vytvorený teaser a počas nakrúcania bol štáb filmu na sociálnych sieťach neustále aktívny, čím si privolať veľa divákov. Síce film ešte nikto nevidel, ale ľudia sa naňho pýtajú. V rámci filmu aj kampane spolupracuje

s kostymérkou, tanečníky a hudobnými interpretmi. Ktorí mohli, prispeli do filmu svojou tvorbou nielen vo výsledku filmu ale aj v marketingu. Vznikol filmový merch Selfmotionu, kostýmy priamo pre tanečníkov, pričom zvyšky textilných materiálov sa využili v šití doplnkov, ktoré sa predávajú na eshope k podpore filmu.

V minulosti som mala možnosť spolupracovať so študentom marketingu, neosvedčilo sa to kvôli odlišnosti pohľadov a hlavne nedostatku jeho poznatkov z oblasti filmu a tanca. Takže bolo jednoduchšie, aby som všetko robila ako producent sám. Možno to má za následok študentský projekt, ale myslím si, že aj v reálnom projekte by bol problém zafinancovať ešte navyše osobu na marketing a distribúciu. Opäť sme v situácii, kedy pokiaľ si producent sám neurobí tak nemá. V budúcnosti, keď film obehne festivaly plánujem film zverejniť na niektorej VOD platforme po dohode s ostatnými koproducentmi.

2.6 ZHRNUTIE

Čo nám vyplýva z analyzovaných filmov

2.6.1 KTO?

Kto iniciuje projekt s kým, pre koho a prečo?

Personálne zaistenie vývoja má na starosti producent, ktorý má najväčší vplyv na výsledok projektu. Iniciatíva vytvoriť takýto film ide vždy buď od tanečníka, alebo filmára. Najlepším a najčastejším prípadom je, keď filmára osloví tanečník. Ako to bolo napríklad v prípade *Laterny magiky*, kde síce producent bol ten ktorý zháňal režiséra so skúsenosťami s tanečným filmom, ale už mal zaistené dopredu herecké obsadenie, lokáciu aj choreografku. To isté bolo v prípade filmu *Rude Boys*, kedy tanečník, choreograf Miroslav Balogh bol zároveň producentom a tým pádom mal zaistenú celú tanečnú skupinu s ktorou tancuje.

Z rozhovorov s Janou Návratovou (riaditeľkou Festivalu tanečných filmů v Prahe) a ostatnými oslovenými pri analyzovaných filmoch vyplývalo, že najväčším problémom pri screen dance filme býva komunikácia a predstava medzi tanečníkom a filmárom. Síce majú obidvaja za cieľ vytvoriť spoločné dielo, ale majú odlišné slovníky a spôsoby práce. Pre filmára býva veľkou výzvou snímať niečo tak nenaratívne ako tanec. Pre tanečníka to znamená úplne inú angažovanosť. V prvom rade si musia tvorcovia určiť, či sa budú snažiť tento druh experimentálneho filmu poňať aj naratívnym spôsobom, tak aby to bolo pre diváka pochopiteľné, alebo len pracovať s emóciou. V *dance for camera* filme, kedy je tanec prispôbený kamere a idú spolu ruka v ruke, je osobitým médiom tanec, prostredníctvom ktorého chceme vyjadriť obsah. Väčšinou je pre filmárov dôležité podporiť kamerové snímanie pohybom tak, aby aj samotná kamera vytvárala synchronnú choreografiu spoločne s tancom a týmto spôsobom sa navzájom dopĺňali. V tejto súvislosti pripomeniem výhru filmu *New Normal* za najlepšiu kameru na festivale .

2.6.2 FINANCOVANIE

Keďže najlepšou verziou z hľadiska produkcie a financií je verzia: tanečník osloví filmára, iniciátorom je organizácia ako je napríklad *Laterna magika*, ktorá nemá toľké skúsenosti s filmovou produkciou. Má to výhodu vo finančnom zaistení projektu a iný prístup ku verejným aj neverejným peniazom, než by malo vyslovene čisto audiovizuálne dielo. Väčšinou sa takéto filmy z časti financujú z rozpočtu tanečnej organizácie.

Dance for camera filmy sa všetky pohybujú v tzv. low budget, kedy sa svojou čiastkou približujú skôr k študentským filmom, než profesionálnym produkciám. Dôvodom sú hlavne peniaze a nenáročnosť projektu v zmysle, že dokážeme natočiť veci jednoduchšie a skromnejšie. Ľudia ktorí robievajú na tanečných filmoch to vidia skôr ako skúsenosť a hobby než dobre finančne ohodnotenú prácu. Väčšina pracuje s konkrétnym finančným plánom a rozpočtom na jednotlivé roky a okrem financií, ktoré idú do samotného fungovania tanečnej skupiny, sú vyhradené peniaze na súťaže a propagáciu organizácie. Dovolím si v tejto práci spomenúť COVID-19, pretože aj vďaka tejto situácii, sa veľa inštitúcií nemohlo stretávať na tanečnej sále a trénovať, ale jediné čo bolo dovolené, bola audiovizuálna tvorba. Potreba neprestať tvoriť a zároveň pre niektorých minúť peniaze z fondov, neustále narastala. Dopyt po umeleckom vyjadrení, bol stále väčší a uvedomovanie si toho, že väčšina divadiel prešla do online prenosov, dopyt po záznamoch predstavení narastal. Sociálne siete boli preplnené streamami a platenými platformami skrz rôzne umelecké zoskupenia. Divadelné inštitúcie mali potrebu zachovať umenie aj počas tvrdého lockdownu a preto sa niektoré zoskupenia rozhodli nevytvárať iba záznamy predstavení, ale uvedomovali si potrebu zaznamenávať tanec skrz kameru a inú formu vyobrazenia.

Najčastejším problémom pri tanečnom filme okrem komunikácie medzi tvorcami, je financovanie a pochopenie zo strany potencionálnych prispievateľov a grantov. V bakalárskej práci z roku 2009 Karolína Párova spomína problematiku v Čechách s týmto žánrom, kedy nedostáva dostatočnú podporu a pochopenie. Je ťažké jednoducho špecifikovať výrobu a vývoj, keďže screen dance je žáner, ktorý sa veľmi rýchlo mení a rozvíja a zároveň nie je ohraničený formátom, metrážou ani obsahom.¹⁷

Najcharakteristickejšie princípy týkajúce sa produkcie sú: skromnejšie nakrúcanie než u bežnej hranej produkcie. S tým je spojenný menší počet členov štábu, hercov a performerov. Častý je nedostatok financií, kedy výroba vzniká za veľmi improvizovaných podmienok, podobným nízkorozpočtovým nakrúcaniam. Keďže cieľom je dávať dôraz na emóciu, obrazové stvárnenie pohybu, často tento film využíva neobvyklé uhly kamery, steadicam, filtre, žeriav a (ne)realistické svietenie, súhrn hudby s obrazovou

¹⁷ PÁROVÁ, Karolína: Dance for camera z pohľadu producenta, Bakalárska práce diplomová práca, Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, Katedra produkce, Praha 2009, str. 15. 13.1

a zvukovou postprodukciov. Screen dance filmy nebývajú náročné na výpravu, počet lokácií, stavbu apod. Počet natáčacích dní sa pohybuje v rozmedzí 2 až 10 dní.¹⁸

2.6.3 PROBLEMATIKA FINANCOVANIA

Problematika verejného financovania v Českej republike spočíva v nedostatočnej informovanosti o tomto subžánri a ťažkom obhajovaní pred potenciálnymi financiermi. Je skoro nereálne vysvetliť konzervatívnym ľuďom niečo tak abstraktné, ako je tanečná akcia, najmä keď väčšina tvorcov, ako vyplynulo aj z rozhovorov, pracujú iba s konceptom, alebo situačným scenárom. Niektoré filmy si môžu dovoliť storyboardy, názorné ukážky, ale je to niečo, čo sa veľmi ťažko popisuje filmárom a fondovým komisiám, ktoré majú svoj systém. Najväčšou dilemou je zaradiť screen dance film do správnej kolónky. Keďže napríklad Štátny fond kinematografie má 4 kolónky na podporu krátkometrážnych diel a to: hraný, dokumentárny, animovaný a experimentálny film, je veľmi ťažké trafiť sa do toho správneho.¹⁹ Tento fakt sa nám potvrdil aj spomínanou situáciou na Štátnom fonde kinematografie dielom Fibonacci, ktorý podporu dostal až na druhý krát aj vďaka doporučenému zaradeniu do inej kolónky. Lenže nie každý dance for camera film, si môže dovoliť čakať rok na ďalšiu výzvu. Keďže sa jedná o tanec, človek by si pomyslel, že má väčšiu šancu žiadať aj o iné umelecké granty a nielen tie audiovizuálne. Bohužiaľ väčšinou fondy na podporu umenia nepodporujú audiovizuálne diela. Ministerstvo kultúry Českej republiky, ktoré každoročne vypisuje granty pre oblasť profesionálneho tanca, všetky žiadosti na podporu screen dancu zamietlo. Opäť kolónka pre takýto subžáner neexistuje a vieme žiadať iba v kolónke tzv. okruh 8- iný projekt. Bohužiaľ si pod tým vieme predstaviť čokoľvek a grantová komisia si ešte do roku 2009, niečo ako je dance for camera film ešte nevedela predstaviť.²⁰ Situácia s Covidom – 19 síce trochu zmenila zmýšľanie a docielila potrebu dostať umenie aspoň skrz audiovizuálny záznam ľuďom, ale stále nepovažuje tento druh umenia za hodný založenia novej kolónky, alebo zmeny pravidiel.

¹⁸ PÁROVÁ, Karolína: Dance for camera z pohľadu producenta, Bakalárska práce diplomová práca, Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, Katedra produkce, Praha 2009, str. 15

¹⁹ <http://www.mkcr.cz/scripts/detail.php?id=1575>

²⁰ PÁROVÁ, Karolína: Dance for camera z pohľadu producenta, Bakalárska práce diplomová práca, Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, Katedra produkce, Praha 2009, str. 28

2.6.4 DĚLKA VÝVOJA PROJEKTU

Kolko tvorí čas vypisovaním a prepisovaním scenára od prvej synopsisie po skončenú verziu a kolko tvorí čas producenta v zaistovaní financií? ²¹

Opäť aj v tomto prípade je všetko individuálne. Záleží to hlavne od producenta a iniciátora projektu a počtu zároveň vyvíjaných projektov.

2.7 PROCES A ROZHODUJÚCE KROKY VÝVOJA SCENÁRA A JEHO FORMÁTY

Pri tomto type projektov sa veľmi ťažko charakterizuje presný počet verzii scenára a jeho kontinuita. Väčšina screen dancov ani nemá typický scenár, ale skôr poznámky, alebo pracuje so situačným scenárom. Málokteré filmy sú do detailov pripravené, prípadne majú v procese vývoja vlastný storyboard. Väčšinou sa pracuje formou mood obrázkov a videí na základe vypracovanej myšlienky a konzultácii s dramaturgom. Vždy je to o hlavnej predstave producenta, alebo režiséra v spojení s choreografom. Ten zasahuje do diela buď veľkým tvorivým podielom na základe svojich nápadov, alebo sa len snaží vyhovieť požiadavkám objednávateľa. Väčšinou to ide celé ruka v ruke a táto kombinácia je veľmi spätá so skúsenosťami filmárov s tancom. Ďalším dôležitým bodom je to v akej fáze sa pridávajú jednotliví aktéri a či vývoj skončil schválením projektu do výroby, alebo pokračoval i vo fáze príprav či v samotnom nakrúcaní. ²²

Pre mňa podstatnú rolu hrá choreografia, ktorá svojim spôsobom vytvára scenár/dejovú linku a dotvára ho do výslednej podoby. Obraz je tvorený pohybom, obrazom a nie dialógom. Preto sa scenár v screen dance filme nedá presne charakterizovať a každého spôsob tvorby je úplne odlišný. Tanec je hlavný komunikant s divákom spolu s kamerou a tým pádom je potrebné myslieť na oboje. Vyjadrenie a presné pochopenie scenára môže byť pre každého vnímané inak. Preto všetky tieto projekty majú jedno spoločné a to je, že nepotrebujú samostatného scenáristu a pracujú v komunikácii hlavne formou

²¹ Státní fond: Studie vývoje českého hraného kinematografického díla, Státní fond kinematografie 2015 str. 23

²² Státní fond: Studie vývoje českého hraného kinematografického díla, Státní fond kinematografie 2015 str. 23

audiovizuálních vnemov. Moodbardy, kresby, fotky a hudba je to, čo najviac pomáha k zjednoteniu a pochopeniu pri tvorbe scenára a samotnom vývoji.

2.7.1 DRAMATURGIA

Využitie, alebo nevyužitie dramaturga je veľmi individuálne. Tak isto ako zapojenie producenta do kreatívneho vývoja. Nakoľko sa aktívne spolupodieľajú aj iné zložky štábu na dramaturgickom prístupe a nakoľko nie? Je to individuálne pri každom projekte to môže byť inak.

2.7.2 SPOLUPRÁCA A DISTRIBÚCIA

Tanečné snímky nie sú tak rozmanité ako dokumentárna, hraná alebo animovaná tvorba. Screen dance filmy nie sú spravidla určené pre premietanie v kinách. Je to hlavne kvôli finančnej náročnosti ich formátu a stopáži. Na festivaloch sa to rieši zlučovaním viacerých diel.²³ Takéto filmy sú určené najmä na festivalovú distribúciu a prezentáciu tanečných skupín a divadiel.

V zahraničí dokonca existujú televízne stanice, ktoré vysielajú filmy tohoto subžánru screen dance. Napríklad francúzska stanica TF1. Dance for camera filmom sa venuje aj BBC, Francúzsko - nemecký kultúrny kanál Arte, France 3, Americké stanice CBS, alebo WNET/13.²⁴ Taktiež existuje medzinárodná sieť pod patrónom UNESCO s názvom IMZ – Medzinárodné hudobné centrum, ktorá bola najskôr zameraná na distribúciu klasickej hudby, ale momentálne propaguje všetky formy a žánre spojených s klasickou, súčasnou a jazzovou hudbou a tak isto tanca v audiovizuálnom médiu.

O sledovanosť screen dancu je v zahraničí prejavovaný záujem a najväčším rekordom bola práve BBC vďaka sérii Dance for the Camera z roku 1993 a 1994.²⁵

²³ PÁROVÁ, Karolína: Dance for camera z pohľadu producenta, Bakalárska práce diplomová práca, Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, Katedra produkce, Praha 2009, str. 25

²⁴ PÁROVÁ, Karolína: Dance for camera z pohľadu producenta, Bakalárska práce diplomová práca, Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, Katedra produkce, Praha 2009, str. 26

²⁵ PÁROVÁ, Karolína: Dance for camera z pohľadu producenta, Bakalárska práce diplomová práca, Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, Katedra produkce, Praha 2009, str. 27

Sú ale prípady, keď sa dance for camera film dostal do kinovej distribúcie ako napríklad film *Blush*, alebo *Anima* od Paula Thomasa Andersona. *Anima* bola distribuovaná na VOD platforme Netflix a premietaná vo vybraných kinách IMAX.²⁶ Film vznikol na popud interpreta Thoma Yorka, frontmana skupiny Radiohead v roku 2019.

V rámci filmu, v ktorom si Thom York samotný zatancoval bola v deň premiéry filmu spustená marketingová kampaň k jeho albumu ANIMA. Album zahŕňa elektronickú hudbu, ktorá sa objavila vo filme. Virálna marketingová kampaň začala v júny 2019 po celom svete, obsahovala plagáty s reklamou „Anima Technologies“ spoločnosti, ktorá tvrdila, že dokáže obnoviť stratené sny pomocou „kamery snov“ Volanie na inzerované číslo viedlo k prednahranej správe oznamujúcej, že spoločnosť Anima Technologies bola „zabavená“ po „protizákonných aktivitách“, po ktorej nasledovala časť skladby „Not the News“. Nasledovali projekcie na londýnske pamiatky. Film bol nominovaný za najlepší hudobný film na udeľovaní cien Grammy 2020.²⁷

Film *Anima* je jasným dôkazom toho, že tanečný film nemusí byť neprístupný reálnemu divákovi. Zároveň poukazuje na dopyt po tomto žánri v zahraničí. Je to jeden z najpopulárnejších tanečných filmov, ktorý poznajú aj bežní diváci. Kládie dôraz na dôležitosť marketingovej stratégie a spoluprácu medzi producentom, najímateľom – Thomom Yorkom, ako interpretom a filmármi. Opäť je ukázané ak tanec, kamera a hudba idú spolu ruka v ruke a vďaka správne prepojeniu vedia zapôsobiť na veľa divákov.

V Českej a Slovenskej republike je bohužiaľ distribučná a marketingová medzera vzhľadom na takmer neexistujúci žánar u nás. Ale neznamená to, že sa nič nedeje. Od roku 2009 sa toho veľa zmenilo. Začalo sa nakrúcať viac tanečných filmov a rovno v roku 2009 vznikol festival tanečných filmů v Prahe, ktorá od roku 2022 ponúka platformu Educate, kedy sa snaží edukovať mladých tvorcov v oblasti tanečného filmu.

Festival tanečných filmů sa profiluje, ako bienále s cieľom prezentovať diela z oblasti tanečnej kinematografie, dokumenty o tanci, inovatívne záznamy tanečných inscenácií

²⁶<https://www.forbes.com/sites/davidalm/2019/06/28/paul-thomas-anderson-and-thom-yorke-pair-up-on-anima/?sh=4f21a9d62555>

²⁷ [https://en.wikipedia.org/wiki/Anima_\(Thom_Yorke_album\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Anima_(Thom_Yorke_album))

prevažne diela žánru dance for camera. Tanečné filmy prezentujú, produkujú a podporujú ich tvorbu.²⁸

²⁸ <https://www.tanecnil filmy.cz>

ZÁVER

Je ťažké jednoducho špecifikovať zákonitosti vývoja, keďže screen dance je žáner, ktorý sa veľmi rýchlo mení a rozvíja a zároveň nie je ohraničený formátom, metrážou ani obsahom.²⁹

Je však zjavné, že vývojová fáza je jedna z najpodstatnejších a nesmieme ju podceňovať. Pretože zabezpečuje celkový mechanizmus a chod ľudí, ktorí sa na projekte podieľajú a spoločne ho vyvíjajú. Na základe mojej práce a rozhovor s tvorcami sa potvrdilo, že presný proces vývoja screen dancových filmov nejde definovať ani charakterizovať. Je to veľmi individuálne.

Všetci tvorcovia sa zhodli na tom, že nakrúcať dance for camera film, je iné než naratívny hraný film a pre väčšinu to pôsobí ako výzva plná zážitkov a nadobudnutí skúseností.

Z mojich predchádzajúcich poznatkov vyplývalo, že o tomto type tanečného filmu veľa ľudí nevie. Nevyučuje sa a nie je na Slovensku a v Čechách populárny. Našťastie sa tento fakt mení a postoj k tomuto žánru a dopyt po ňom vzrástol. Myslím si, že je to aj vďaka iniciatíve Jany Návratovej, ktorá založila Festival tanečných filmů v Prahe, ktorý začal ponúkať na stránke aj edukatívnu činnosť. Knihe Screen Dance: Tělo pro kameru od Magdy Španihelovej a spoluprácam FAMU s DAMU, ktorý majú za úlohu skúsiť si dance for camera film. A hlavnú zásluhu na tom majú festivaly a vyučujúci na tanečných a filmových školách, ktorí tento typ filmu spomenú na hodinách. V roku 2021 dopyt po screen dance filme vzrástol z potreby neprerušiť tanečné a filmové umenie kvôli pandémie COVID-19, ale prispôbiť ho tak, aby bol pre ľudí prijateľný.

Z rozhovorov vyplynulo ako majú jednotliví umelci ktorí robia na tom istom filme iný pohľad. Napríklad v rozhovore o filme New Normal s produkčnou Sandrou Málisovou a Jakubom Jahnom som videla, že pri pohľade späť na ich film vzniklo veľa zaujímavých podnetov a myšlienok, ktoré si dokonca sami tvorcovia zapisovali. Toto zapisovanie a rozjímanie nad spôsobmi vývoja v screen dance filme bolo uplatnené skoro pri každom rozhovore.

²⁹ PÁROVÁ, Karolína: Dance for camera z pohľadu producenta, Bakalárska práce diplomová práca, Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, Katedra produkce, Praha 2009, str. 15. 13.1

V bakalářské práci som spomínala komunikáciu s jednotlivými zložkami štábu spôsobmi financovania a distribúcie. Tvorenie takýchto filmov nikdy nebolo výnosné a venujú sa im naozaj len nadšenci, ktorí sú ochotní obetovať tomu svoj čas a aj vlastné peniaze. Spojenie viacerých funkcií v jednej osobe, môže mať ale negatívny dopad na celkový výsledok filmu najmä pri zložitejších projektoch. Preto sa snažia takéto umelci mať čo najjednoduchší film s čo najmenším počtom členov štábu. Lenže nie vždy je menej viac. Pri niektorých projektoch sa to na výsledku neodráža, ale ako náhle chce mať niekto film, ktorý bude mať napríklad úspech na festivaloch a premýšľa nad distribúciou aj do sveta netanečníkov, je viac než potrebné myslieť aj na to, že jeden človek nedokáže obsiahnuť viac funkcií bez toho, aby to nemalo dopad na výrobu filmu. Či už to vo výsledku filmu vidno bude, alebo nie.

Verím, že aj vďaka tejto práci bude vznikať čoraz viac lepších a lepších svetovo známych screen dance filmov. A potreba pripravenosti a súhry s autormi projektu a celým tímom bude čoraz viac slobodnejšia a pochopenejšia než bola doteraz.

ZOZNAM POUŽITÉJ LITERATURY

ŠPANIHELOVÁ, Magda: Screen Dance, Tělo pro kameru, Praha 2010, ISBN: 9788087292099

HŘÍBEK, Michal: Dance for camera: Pohyb jako narativní princip filmu Enter Achilles, Neformalistická analýza. Bakalářská diplomová práce, Filozofická fakulta, Masarykova Univerzita Brno, Ústav filmu a audiovizuální kultury, Brno 2015

BRANNIGAN, Erin: Dancefilm: Choreography and the Moving Image. New York: Oxford University Press 2011, s. vii–viii.

ALTMAN, Rick: Obaly na vícero použití: Žánrové produkty a proces recyklace. In: Illuminace, 2002, č. 4, překlad J. Kučera.

1 VLACH, Jiří: Development z pohledu českého producenta celovečerních filmů, Magisterská práce, Akademie múzických umění v Praze, Filmová a televizní fakulta, Katedra Produkce, Praha 2008

Státní fond: Studie vývoje českého hraného kinematografického díla, Státní fond kinematografie 2015

Ekonomická expertní analýza EA 2019-2-2-5

ZOZNAM POUŽITÝCH ONLINE ZDROJOV

http://en.wikipedia.org/wiki/Development_%28film%29

<https://www.masterclass.com/articles/understanding-the-stages-of-film-production#the-5-stages-of-film-production>

<https://www.narodni-divadlo.cz/cs/laterna-for-camera>

<https://www.csfd.cz/film/756204-fibonacci/prehled/>

<http://www.mkcr.cz/scripts/detail.php?id=1575>

<https://www.forbes.com/sites/davidalm/2019/06/28/paul-thomas-anderson-and-thom-yorke-pair-up-on-anima/?sh=4f21a9d62555>

[https://en.wikipedia.org/wiki/Anima_\(Thom_Yorke_album\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Anima_(Thom_Yorke_album))

<https://www.tanecnilmy.cz>

ZOZNAM OBRÁZKOV

Obrázok 1: Ukážka zo scenára:	22
Obrázok 2: Ukážka distribúcie filmu Fibonacci:	23
Obrázok 3: Ukážka Storyboardu.....	28
Obrázok 4: Ukážka shooting listu, natáčacieho plánu	29

ZOZNAM PRÍLOH

Príloha P I: Sumarizácia analyzovaných filmov

PRÍLOHA P I: SUMARIZÁCIA ANALIZOVANÝCH FILMOV

SUMARIZÁCIA ANALYZOVANÝCH FILMOV									
NÁZOV FILMU, REŽISÉR A PRODUCENT, ROK	KTO INICIOVAL	STO-PÁŽ	HUDBA A CHOREOGRAFIA	POČET NATÁČAČÍCH DNÍ	POČET LOKÁCIÍ	POČET HERCOV/TANEČNÍKOV	POČET ŠTÁBU NA PLACI	ZDROJE FINANCOVANIA	CELKOVÝ FIN. ROZPOČET
NEW NORMAL, Jakub Jahn, Laterna Magika, Laterna for Camera, 2021	Producent	15 min	Hudba naraz s choreografiou, skúšky cca 3 mesiace	3 dni	1	16	cca 10	Producent	450 000 Kč
FIBONACCI Tomáš Hubáček, MIMESIS Film s.r.o., 2020	Režisér	8 min	Choreo na mieste 2 dni pred ND, Hudba až v postpro	3 dni + 2 prípravné	2	13 +1 (kvôli úrazu na natáčaní ho museli nahradiť)	10 až 15	Státní fond kinematografie, Jihomoravský filmový nadační fond	600 000 Kč
RUDE BOYS, Miroslav Balogh (Spunkey), 2021	Režisér/producent/ tanečník Spunkey /Balogh	6 min	Hudba naraz s choreografiou, tréning pred ND, impro	2 dni	3	5	do 10	Producent, Product Placement	52 000 Kč
SELMOTION, Martin Bystriansky, FMK UTB, Silvia Goliašová, NFTZ	absolventský film/ koproducent	10 min	Najprv hudba potom choreografia 3 týždne tréningy	7 dní + 2 prípravné	5	14 + 25 komparzistov	27	Nadační fond film talent Zlín, Silvia Goliašová, REHAU, KLARTEC	293 900 Kč