

Praktické rozdelenie profesií kamerového štábu na natáčaní

BcA. Daniel Brogyányi

Diplomová práce
2016

 Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Ateliér Audiovize
akademický rok: 2015/2016

ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **BcA. Daniel BROGYÁNYI**
Osobní číslo: **K14372**
Studijní program: **N8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**
Studijní obor: **Audiovizuální tvorba – Kamera**
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **1. Teoretická část:**
Praktické rozdělení profesí kamerového štábu na natáčení.
2. Praktická část:
"Posedlost", dokument, délka cca 25 minut, kamera

Zásady pro vypracování:

1. Teoretická část:

Rozsah práce: minimálně 30 normostran textu bez započítání obsahu, rejstříku a obrazových příloh. Formální podoba: 1 ks v pevné vazbě s popisem na hřbetu i horní desce spolu s CD-R. Dále 2 ks práce, které mohou být v kroužkové vazbě. Práci je třeba rovněž odeslat do knihovny UTB Zlín v elektronické podobě ve formátu pdf. a nahrát do příslušné složky na NAS-FMK.

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

2. Praktická část: Výstupní dílo:

- 2 ks DVD ve formátu DVD-video (PAL) s graficky upraveným bookletem.
- Písemná explikace z pohledu dané specializace. Minimální rozsah: 2x normostrany.
- V případě, že je dílo autorským počinem nebo není součástí praktické části SZZ studenta produkce, je nutné dodržet dále zásady: a - h (dle zadání praktické části práce na oboru Produkce). Tyto data odevzdává za projekt vždy jeden člověk nutná konzultace

s vedením AAV.

Všechny odevzdávané materiály musí splňovat vnitřní technické normy 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 diplomové práci studenta".

V samotné složce na AAV-NAS, označené "Podklady pro katalog FMK UTB ve Zlíně" odevzdejte v minimálním počtu 10 kusů obrazovou dokumentaci praktické části závěrečné práce pro využití v publikacích FMK. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga 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.

Rozsah diplomové práce:

Rozsah příloh:

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

Seznam odborné literatury:

AC Manual, Publisher: ASC Press, ISBN#: 978-1-4675-6832-6

The Filmmaker's Guide to Digital Imaging ISBN-13: 978-0415854115

Cinematography: Theory and Practice autor: Blain Brown ISBN-13: 978-0240812090

Set Lighting Technician's Handbook: Film Lighting Equipment autor: Hery Box ISBN-13: 978-0240810751

The Grip Book: The Studio Grip's Essential Guide autor: Michael G. Uva ISBN-13: 978-0415842372

Strike the Baby and Kill the Blonde: An Insider's Guide to Film Slang autor: Dave Knox

Movie Speak: How to Talk Like You Belong on a Movie Set autor: Tony Bill

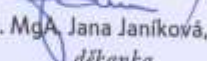
On the Set: The Hidden Rules of Movie Making Etiquette

Vedoucí diplomové práce: **doc. Mgr. Juraj Fandli**
Ateliér Audiovize

Datum zadání diplomové práce: **1. prosince 2015**

Termín odevzdání diplomové práce: **10. května 2016**

Ve Zlíně dne 1. prosince 2015


doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka




MgA. Pavel Hruša
vedoucí ateliéru

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby¹⁾;
- 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. 3²⁾;
- podle § 60³⁾ 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 § 60³⁾ odst. 2 a 3 mohu užit své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům.

Ve Zlíně

.....
Jméno, příjmení, podpis

1) zákon č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, § 47b Zveřejňování závěrečných prací:

(1) Vysoká škola nevydělečně zveřejňuje disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostřednictvím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy.

(2) Disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlížení veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce pořizovat na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnoženiny.

(3) Platí, že odevzdáním práce autor souhlasí se zveřejněním své práce podle tohoto zákona, bez ohledu na výsledek obhajoby.

2) zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 35 odst. 3:

(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užije-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacího zařízení (školní dílo).

3) zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 60 Školní dílo:

(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst. 3). Odpírá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.

(2) Není-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo užit či poskytnout jinému licenci, není-li to v rozporu s oprávněnými zájmy školy nebo školského či vzdělávacího zařízení.

(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělku jim dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložily, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlédne k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

Práca sa zaoberá kompletným štandardizovaným workflow výroby audiovizuálneho diela z pohľadu kamerového štábu. Popisuje hierarchiu a povinnosti jeho jednotlivých zložiek v rámci prípravy natáčania. V závere predstavuje modelovú situáciu prípravy záberu. Súčasťou práce sú aj rozhovory o praktických zvykoch s niekoľkými kameramanmi a ďalšími členmi kamerového štábu z viacročnou praxou.

Kľúčové slová: štáb, kamera, plán nakrúcania, produkcia, nakrúcanie, réžia

ABSTRACT

This work's topic handles about standardized workflow production of a work from the perspective of the camera crew. It describes hierarchy and responsibilities of the individual components in preparation for filming. At the end of the model situation preparing shooting image. Part of the work also includes talks on the practical habits of several cameramen and other members of the camera crew of a multi-year practice.

Keywords: film crew, camera, shooting plan, production, camera crew, shooting, directing

Chcel by som poďakovať za odbornú konzultáciu svojmu vedúcemu práce Doc. Mgr. Juraji Fándlimu, za jeho ochotu a odborné vedenie počas celého štúdia.

Taktiež by som rád poďakoval kameramanom Janu Šťastnému a Petru Bednářovi, ktorý ma zobrali na svoje projekty, kde som mal možnosť nabrat' odborné skúsenosti z praxe.

"Natáčanie americkým štúdiovým spôsobom je ako továreň na autá. Máte neustály pocit, že ste nahraditeľný. V Európe sa aj režiséri, ktorí majú veľmi jasnú výtvarnú víziu, bavia s kameramanov o výslednej podobe záberu. V Amerike je po asistentovi réžie kameraman prvý, koho vyhodia. "
- Edward Lachman

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

Podpis:

OBSAH

1	ÚVOD	9
I	KAMEROVÝ ŠTÁB	11
2	HLAVNÝ KAMERAMAN / DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY DOP	12
2.1	VLASTNOSTI A POVINNOSTI HLAVNÉHO KAMERAMANA	12
2.2	ZARADENIE HLAVNÉHO KAMERAMANA DO HIERARCHIE FILMOVÉHO ŠTÁBU	12
2.3	PRE-PRODUKCIA	13
2.3.1	Scenár	13
2.3.2	Storyboard a záberovanie	14
2.3.3	Lokácie	15
2.3.4	Plán nakrúcania	15
2.3.5	Výber kameramanského tímu	16
2.3.5.1	Hlavný osvetľovač – Gaffer.....	16
2.3.5.2	Švenker - Cameraoperator	17
2.3.5.3	Grip - Keygrip.....	17
2.3.5.4	CGI (Computer-generated imagery).....	18
2.4	VLASTNÉ NATÁČANIE.....	19
2.4.1	Príprava záberu.....	20
2.5	POSTPRODUKCIA	21
2.5.1	Denné práce.....	21
2.5.2	Strih	22
2.5.3	Vizuálne efekty	22
2.5.4	Colorgrading	22
3	KAMEROVÝ ŠTÁB	24
3.1	ŠVENKER (CAMERA OPERATOR)	24
3.1.1	Príprava	25
3.1.2	Nakrúcanie	26
3.1.3	Švenker a herci	27
3.2	PRVÝ ASISTENT KAMERY (1ST ASSISTANT CAMERA)	29
3.2.1	Príprava	30
3.2.2	Nakrúcanie	32
3.2.3	Príprava záberu.....	33
3.2.4	Záber	35
3.3	2. ASISTENT KAMERY (2AC, CLAPPER LOADER)	36
3.3.1	Príprava	37
3.3.2	Nakrúcanie	38
3.4	GAFFER	43
3.4.1	Príprava	44
3.4.2	Nakrúcanie	45

3.5	BEST BOY	46
3.6	ELECTRITIAN.....	47
3.7	GRIP	47
3.8	KEYGRIP.....	49
3.9	D.I.T. (DIGITAL IMAGING TECHNICIAN)	51
3.10	VIDEOASIST.....	52
4	MODELOVÝ PŘÍKLAD PŘÍPRAVY ZÁBERU	53
4.1	PŘÍPRAVA ZÁBERU	53
4.2	KOMUNIKÁCIA V ŠTÁBE	54
4.3	SKÚŠKY.....	55
4.4	REALIZÁCIA ZÁBERU	56
5	ZÁVER.....	58
	SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	60
	SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK.....	61
	SEZNAM OBRÁZKŮ	62

1 ÚVOD

V priebehu dochádzky na vysokú školu sa študent odboru kamery dozvie veľké množstvo informácií týkajúcich sa jeho budúceho povolania. Väčšina týchto informácií má teoretický charakter. Dozvie sa niečo o dejinách filmu a kultúry, dostane sa mu teoretickej prípravy vo vývoji filmovej techniky od vynálezu praxinoskopu až do súčasnosti, pokúsi sa pochopiť zásady optiky, dozvie sa o pravidlách snímania, skladobných princípoch, obrazových a obrazotvorných princípoch a taktiež o ďalších výrazových prostriedkoch. Bude rozoberať svietenie scény, dozvie sa informácie o dramaturgií, scenáristke, réžií a v neposlednom rade si vypočuje množstvo zaujímavých historiek z natáčania a života svojich pedagógov, ktoré ho môžu inšpirovať. Lenže rovnako dôležité ako všetky vyššie spomenuté znalosti je absolvovanie čo najväčšieho množstva praxe. Dokonca sa mi zdá, že táto časť štúdia je v Česku na filmových školách často podceňovaná. Pretože práve prax je miesto, kde sa teoretické znalosti menia na realitu a zarývajú sa takpovediac pod kožu. A nielen to, kameraman si tu vytvára osobitý štýl, zisťuje akým spôsobom mu vyhovuje pracovať. Získava tak aj dôležité kontakty, ktoré sa časom môžu premeniť na spolupracovníkov.

Výroba filmu alebo reklamy je kolektívne dielo, na ktorom sa priamo pri natáčaní môžu podieľať až stovky spolupracovníkov najrôznejších profesií, ktoré sa pre poriadok organizujú v rôznych oddeleniach. Kameraman a jeho posádka musí pri natáčaní plniť veľké množstvo úloh, a preto je viac než dôležité aby každý z nich vedel nielen to, kde je jeho miesto, aké sú jeho kompetencie a povinnosti, ale aj aká je jeho konkrétna náplň práce, ale aj všetkých jeho kolegov, s ktorými musí spolupracovať. V opačnom prípade potom dochádza k nedorozumeniam a chybám, ktoré výrobu audiovizuálneho diela priamo ohrozujú, spomaľujú, zdražujú. Môže viesť ku škodám na veľmi drahej technike a v krajnom prípade aj k úrazu na zdraví.

Práve preto o týchto povinnostiach a kompetenciách pojednáva moja magisterská práca. Vzhľadom k môjmu odboru sa zameriavam výhradne na kamerovú posádku. V práci vychádzam predovšetkým z osobných skúsenosti, ktoré som nabral pri realizovaní českých, ako aj zahraničných produkcií za posledné tri roky na pozícii prvého a druhého asistenta kamery. v práci vychádzam aj z odborných publikácií ako AC manuál alebo *MovieSpeak: How to Talk Like You Belong on a Movie Set*, *The Studio Grip's Essential Guide* a *Cinematography: Theory and Practice*.

Prácu budem rozdeľovať na kapitoly, ktoré sa budú priamo viazať na jednotlivé zložky kamerového štábu, pričom vždy pôjde o chronologický postup realizácie výroby za tú konkrétnu zložku. Na záver práce uvediem modelovú situáciu, do ktorej zapojím všetky zložky kamera crew, a tak priamo prepojím kapitoly práce. Súčasťou práce sú rozhovory s filmovými profesionálmi z mnohoročnej praxe ktoré, pojednávajú o ich vlastných zvykoch.

Za sto rokov filmu sa workflow výroby filmového vizuálu niekoľkokrát zmenil – väčšinou z dôvodu príchodu novších technológií, ktoré postupom času vznikali. Niektoré profesie zároveň so starými technológiami zanikli, iné vznikli, niektoré sa zasa transformovali. Viac-menej sa ale za túto dobu vytvoril štandard, ktorý s istými odchýlkami dodržiavajú filmári po celom svete. Je dôležité, aby na našej škole existoval prospešný návod, ktorý by bol vhodný pre študentov prvých ročníkov, alebo pre kohokoľvek, kto ešte nemal tú možnosť získať mnoho skúseností z praxe.

I. KAMEROVÝ ŠTÁB

2 Hlavný kameraman / DIRECTOR OF PHOTOGRAPHY DOP

2.1 Vlastnosti a povinnosti hlavního kameramana

Zhrnout všechny povinnosti hlavního kameramana při výrobě audiovizuálního díla je poměrně složité, protože ich je skutečně mnoho. Mimo jiné taktiež preto, že je to jediný člen kamerovej posádky, ktorý je zároveň člen hlavného tvorivého štábu prechádza všetkými fázami výroby od začiatku až na koniec. Je zodpovedný za správne vizuálne pojmätie a bezchybné technologické prevedenie. Mal by predvídať problémy, ktoré vznikajú pri prípravách natáčania a zároveň im predchádzať alebo na ne flexibilne reagovať. Mal by efektívne a zároveň ľudsky komunikovať so zvyškom filmového štábu, mal by zvládať stres nielen vlastný, ale aj stres ostatných, ktorí do neho vkladajú svoje vysoké očakávania, zároveň by mal byť schopný zachovať si nadhľad, aby dokázal racionálne vyznačiť líniu, za ktorou už nemôže svoju prácu vykonávať tak, aby sa negatívne neodrazila na výsledku a byť schopný povedať nie. Vlastnosti, ktoré by mal dobrý hlavný kameraman mať, by som vedel vymenovať omnoho viac, ale to už by hraničilo so špekuláciou a vo výsledku je to zasa iba prax, kde je možné tieto schopnosti získať.¹

2.2 Zaradenie hlavního kameramana do hierarchie filmového štábu

Čo sa týka hierarchie, stojí DOP ako jedna z hlavných profesií na špičke pomyselnej pyramídy svojho tímu, ktorý riadi ako celok. Zároveň je spojkou do všetkých ostatných oddelení a radíme ho hneď vedľa režiséra, scenáristu a producenta do hlavného umelecko-tvorivého štábu.

1) ¹ WHEELER, Paul. *Practical cinematography*. 2nd ed. Boston: Elsevier/Focal Press, 2005. ISBN 0240519620.



Obr. 1 DOP on set, Jan Šťastný, Magnesia commercial

2.3 Pre-produkcia

2.3.1 Scenár

V momente, keď je kameraman oslovený k spolupráci na audiovizuálnom diele (väčšinou producentom alebo režisérom), je prvým krokom hrubé preštudovanie scenára. Jeho súčasťou zvyknú byť poznámky alebo krátky brief od režiséra, ktorým konkrétny scenár doprovodí či konkretizuje. Kameraman tým získava matnú predstavu o štýle, v akom by režisér chcel dané dielo spracovať. S touto predstavou potom nasleduje séria stretávok s režisérom a producentom, na ktorých sa snažia tieto predstavy vykryštalizovať a zjednotiť.

2.3.2 Storyboard a záberovanie

Špecifickým prípadom je reklama, kde kameraman spolu s režisérom vytvára rozaberovaný scenár a následne vzniká storyboard. Na realizačných meetingoch (tzv. Pre-productionmeeting, tiež zvaných PPM) sa tak účastní aj artdirector, zástupca reklamnej agentúry a klient.)



Obr. 2 Storyboard, Leerdammer commercial

Následne sa režisér s kameramanom stretnú ešte minimálne raz, aby prebrali literárny scenár, dopodrobna premysleli záberovanie jednotlivých scén a všetky ďalšie idey i maličkosti, ktoré sú zatiaľ len v ich hlavách. Dalo by sa povedať, že v tento moment sa naozaj rodí film (pokiaľ ide o film). Ide asi o najkreatívnejšiu časť tvorivého procesu.

Z týchto stretnutí potom už jasne vyplývajú produkčno-technické požiadavky, ktoré začne spracovávať hlavný produkčný a asistent réžie. V tento moment sa rozbieha kolos príprav, ktorý môže trvať v závislosti od náročnosti projektu až rok.

2.3.3 Lokácie

Ďalšie kroky hlavného kameramana v rámci príprav môžu ísť niekoľkými smermi. Najčastejším (ak sa natáčanie odohráva v reáli) je scouting lokácií a obhliadky. Na tých je prítomný scouting manager, produkčný, kameraman a režisér. Scouting manager najskôr na základe požiadaviek vyplývajúcich z predchádzajúcich schôdzok spraví predvýber niekoľkých lokácií, ktorých fotografie prezentuje hlavným zložkám. Vybrané miesta sú potom podrobené fyzickej prehliadke a tie, ktoré najviac vyhovujú, sú zvolené na natáčanie. Následne je potrebné ich technicko-organizačne zabezpečenie. Pre kameramana to znamená ďalšie kolo takzvaných technických obhliadok, kde predkladá svoju víziu architektovi, hlavnému osvetľovačovi, keygripu, ďalším relevantným členom štábu a špeciálnym efektom. Dohovárajú sa tu na technickom prevedení a nutnom vybavení, ktoré bude pre ten-ktorý účel najvhodnejším.² V tejto časti pre-produkcie potom kameraman najčastejšie naráža na obmedzené finančné možnosti, ktoré limitujú množstvo a kvalitu techniky, ktorú by skutočne k pohodlnému natáčaniu potreboval. To sa potom väčšinou rieši najlepšie dofinancovaním, ale častejšie sa smeruje ku kompromisom, úpravou záberovania, alebo veľmi výnimočne aj zmenami v scenári. V tejto fáze vývoja tiež kameraman môže konzultovať kostýmy a výpravu. Priebežne tiež kontroluje prácu architekta.

2.3.4 Plán nakrúcania

Veľmi dôležitou časťou prípravy je tzv. plán nakrúcania, ktorý vyrába 1. asistent réžie v spolupráci so všetkými zložkami štábu. Podľa jednotlivých priorít potom stanoví najefektívnejšie radenie obrazov alebo záberov. Medzi tieto priority, za ktoré zodpovedá kameraman, patrí svetlo, grip stavba a ďalšie technické záležitosti, ktoré v priebehu natáčania buď zdržujú, alebo sa s nimi jednoducho nedá nič robiť (napríklad počasie).

² MAIER, Robert G. *Location scouting and management handbook: television, film, still photography*. Boston: Focal Press, c1994. ISBN 0240801520.

Patria medzi ne ale aj režijné požiadavky. Veľké množstvo režisérov preferuje chronologické radenie záberov podľa scenára kvôli kontinuite hereckej akcie. Ďalej tu môžeme uviesť požiadavky kostýmov, maskérok a ďalších. V konkrétnych situáciách sa môžeme stretnúť aj s prípadmi, kedy ostatné oddelenia priamo menia rozhodnutie o záberovaní či o množstve techniky. Často sú to rôzne špeciálne efekty, ktoré nemožno opakovať – napríklad rôzne výbuchy, horenie, demolácie či rôzne bezpečnostné opatrenia a tak ďalej. V týchto prípadoch sa stáva prioritou istota, že daný záber bude bezchybne natočený na prvý pokus.

2.3.5 Výber kameramanského tímu

Kameraman si v tomto štádiu tiež vyberá svoj tím. Jednotlivé profesie potom oslovuje produkcia a rokuje s nimi o pracovných podmienkach. Ide o ľudí, s ktorými bude kameraman pri natáčaní v najčastejšom kontakte.

Všetky tieto profesie budú dopodrobna rozobrané ďalej v mojej práci. Ide o nasledujúce:

2.3.5.1 Hlavný osvetľovač – Gaffer

Je najčastejšie priamo zamestnancom lightrentalupo – väčšinou je to osoba, s ktorou je kameraman zvyknutý spolupracovať. Ten si potom vyberie svojich asistentov (bestboyelectritian).



Obr. 3 Práca osvetľovača

2.3.5.2 Švenker - Cameraoperator

Niektorí kameramani sú zvyknutí si „švenkovať“ sami. V opačnom prípade, kedy sa nakrúca na viacero kamier, musí hlavný kameraman osloviť švenkerov. Väčšinou ide opäť o jednotlivcov, ktorí sa s kameramanom už poznajú a majú za sebou minimálne jednu menšiu spoluprácu. Kameraman musí svojmu švenkrovi veľmi dôverovať a vedieť, že sú naladení na rovnakú notu. Švenker si väčšinou vyberá prvého asistenta kamery (ostriča) sám.



Obr. 4 Práca švenkra na projekte Studentskej pečate

2.3.5.3 Grip - Keygrip

Keygrip čiže hlavný „gripák“ je rovnako, ako hlavný osvetľovač, najčastejšie priamo zamestnancom rentálovej spoločnosti. A rovnako ako on si tiež volí svojich asistentov (bestboygrip, rigger, dollygrip).³

1) ³ KNOX, Dave. *Strike the baby and kill the blonde: an insider's guide to film slang*. New York: Three Rivers Press, c2005. ISBN 1400097592.



Obr. 5 Grip vozík Magnum

2.3.5.4 CGI (Computer-generated imagery)

V digitálnej ére kinematografie sa počítačové efekty stali súčasťou väčšiny audiovizuálnych diel. V mnohých prípadoch uľahčujú realizáciu výroby a dovoľujú vytvárať skoro nemysliteľné zábery. Treba podotknúť, že v poslednej dobe až fotorealisticky presvedčivo. Kameraman s režisérom si tak v podstate môžu dovoliť stvárať akúkoľvek víziu bez toho, aby museli myslieť na realizáciu ich nápadov. V príprave natáčania potom z technického rozboru scenára väčšinou jasne vyplývajú zábery, ktoré budú digitálne upravené, dotrikované. Nad tým sa potom zide VFX supervisor s hlavným kameramanom a preberajú technologické prevedenia jednotlivých trikov. Diskutujú väčšinou nad voľbou optiky, druhu svietenia, pohybu kamery a tak ďalej. K obťažným digitálno-trikovým záberom sa väčšinou vykonávajú testy. Kameraman, VFX supervízor, architekt a ďalší relevantní členovia výroby pred natáčaním vykonajú zjednodušenú verziu trikového záberu. Na aktéroch si vyskúšajú zvolenú technológiu, zistia čo vyzerá najlepšie a čo všetko si môžu dovoliť. Tieto testy sú veľmi dôležité a neradno ich podceňovať. VFX supervízor je prítomný aj na natáčaní, kde pri monitore kontroluje, či záber, ktorý sa stáva podkladom pre trik, spĺňa všetky

parametre pre jeho realizáciu. ⁴V niektorých jednoduchších prípadoch môže triky do záberov komponovať online a priamo ich pri natáčaní konzultovať s režisérom a kameramanom.



Obr. 6 Celok Národného divadla v Bratislave filmu Wilsonov

2.4 Vlastné natáčanie

V priebehu natáčacieho dňa nemá kameraman ani minútu pokoja. Neustále musí o niečom rozhodovať. Preto by mu celý systém kamerovej posádky mal umožniť, aby sa mohol čo najintenzívnejšie venovať kreatívnemu mysleniu, komunikácií s režisérom a obmedziť s ním interakciu iba na tú nevyhnutnú. To neplatí pre švenkerov alebo Gaffera, ktorí môžu takzvané „ponúkať“ kreatívne riešenie scén. Samozrejme rovnako, ako je každý človek originálny, je aj každý kameraman iný a preferuje inú komunikáciu. Niektorí kameramani sú zvyknutí, že celý svoj tím riadia sami, iní radšej nechávajú svojim spolupracovníkom väčšiu voľnosť a nechávajú ich, aby zapojili svoju vlastnú iniciatívu. Cieľ je vždy rovnaký – bezproblémové natáčania s kvalitnými výsledkami.

⁴ GRAGE, Pierre. *Inside VFX: An insider's view into the visual effects and film business*. USA: Pierre Grage, 2015. ISBN 1503349241.

2.4.1 Příprava záberu

Na tomto mieste by som chcel rozobrať prípravu záberu z hľadiska hlavného kameramana. Aj tu platí, že spôsobov, ako to vykonávať, je viac. Aby som teda mohol konkrétne opísať postup tohto procesu, uvediem konkrétny príklad, s ktorým som sa niekoľkokrát stretol.

Modelová situácia: Exteriér, deň, dvoj kamerové natáčanie, kamera v pohybe, svietenie silnými zdrojmi, jeden herec, komparz.

„Záber hotový, ideme na záber xx obraz rr ...“ Zaznie do vysielacky z úst 1. asistenta réžie. Pre kameramana to znamená, že musí pripraviť ďalší záber.

Prebieha to tak, že priamo na mieste, kde sa bude záber odohrávať, sa s asistentom réžie zide gaffer a prvý (A) švenker (prípadne i s režisérom, ale to nebýva zvykom). Vďaka dôslednej príprave kameraman vie, aká bude akcia a môže teda jednotlivé profesie úkolovať priamo a tí zase môžu úkolovať svojich asistentov.

V praxi to vyzerá tak, že gaffer vysielackou popíše rozmiestnenie ďalších svetiel, medzitým 1. švenker žiada grip, aby doniesli kameru a pripravili pohybové zariadenie (koľaje, žeriav, atď.). V ten moment zvykne byť pri hlavnom kameramanovi aj 1. asistent kamery, ktorý mu prípadne poskytne optiku s hľadáčikom, aby mohol určiť správnu ohniskovú vzdialenosť. Akonáhle je kamera a svetlá zhruba pripravené, privádza asistent réžie stand-ina (identický náhradník) za herca a komparz, ktorý je podľa potreby umiestnený a nainštruovaný už priamo do obrazu. Následne sa skúša pohyb kamery, upravujú sa svetlá, stanovujú sa pozície herca až chvíle, kým je kameraman spokojný.

Tieto skúšky sú dôležité nielen pre hlavného kameramana, ale aj pre ostatných členov štábu, ktorí tak zistia, čo presne sa bude v obraze odohrávať. Až potom prichádza na pľac herec (štábom zvaný hero man / hero lady), s ktorým sa v rámci režijného zámeru môže alebo nemusí robiť ďalšia skúška. Vo chvíli, kedy je záber pripravený, asistent réžie pripraví všetkých na pľac do pozícií a následne rozbehne záber. Pri takzvanej „ostrej“, v ktorej sa sníma aj zvuk, môže kameraman pomocou intercomu z réžie inštruovať švenkov, aby napríklad upravovali inak kompozície, obraz viac rozhýbali, zmenili rakurz atď.

Existuje aj tzv. americký model, ktorý sa ale navzdory názvu nepoužíva len na natáčaní v USA, kde so švenkerami komunikuje priamo režisér. Kameraman tým dostáva väčší

priestor na to, aby sa mohol starať iba o technickú stránku obrazu a menej o jeho dramaturgiu. Tu je nutné podotknúť, že miera spolupráce medzi kameramanom a režisérom na obrazovom rozprávaní, dramaturgií a ďalších aspektoch, ktoré sa priamo dotýkajú príbehu, je vždy daná dohovorami týchto dvoch kolegov. Avšak častejším prípadom je, že sa kameraman prispôbi zvyklostiam režiséra. Samozrejme existujú zavedené dvojice režisér-kameraman, ktorí spolupracujú už dlhší čas niekedy už od čias štúdií a ktorí tým pádom vedia, čo jeden od druhého môžu čakať a čo jeden po druhom vyžaduje. Ak takýto vzťah funguje, väčšinou veľmi urýchľuje realizáciu AV diela.

V priebehu „ostrej“ môže kameraman inštruovať aj ostatných členov štábu. A to buď on sám opäť skrz intercom (diaľkový rádiový systém), alebo skrz asistenta réžie, s ktorým sa dohovoria na rôznych znameniach. Či už ide o svetelné zmeny a efekty, špeciálne efekty, akciu v komparzových scénach na zaplnenie plochy, pohyb kamery, pohyb rekvizít a tak podobne. Po stopke potom prebiehajú úpravy a pripomienky. Často sa tiež robí verzia rovnakého záberu s iným charakterom pohybu, kompozície a podobne.

2.5 Postprodukcia

2.5.1 Denné práce

Prvým krokom v postprodukčnej časti výroby sú takzvané denné práce. Tie obvykle pri dlhšom natáčaní prebiehajú v pauzách medzi blokmi nakrúcania alebo po skončení dňa nakrúcania. Pri projekcii natočeného materiálu sa stretne vždy režisér, kameraman, producent, asistent réžie a podľa potreby aj hlavné role a ďalší prizvaní. Denné práce sú dôležité z toho dôvodu, že sa zábery kontrolujú bezprostredne po ich nakrútení a často ešte v priebehu realizácie. Pokiaľ sa teda objavia nejaké chyby, či už technického alebo obsahového charakteru, existuje ešte eventuálna možnosť zábery natočiť znovu. Zároveň dávajú „dennice“, ako tento termín filmári radi nazývajú, tvorcom možnosť zoznámiť sa bližšie s výsledkom svojej práce a hlbšie ho analyzovať. Tak zisťujú, čo im v rámci jednotlivých záberov funguje a čo nefunguje, aký má vo výsledku obraz charakter, aký je prejav hercov atď. Môžu tak ísť do zvyšku natáčania bohatší o tieto poznatky a na ich základe potom upravovať svoje rozhodnutia v prospech diela.

2.5.2 Strih

Nie je príliš bežné, že by kameraman zasahoval do procesu strihu. Existujú samozrejme výnimky. Môže kontrolovať úpravy kompozícií a orezy, ktoré vznikajú pri zmenách veľkosti záberov k potrebám strihovej skladby.

2.5.3 Vizuálne efekty

Do čoho však DOP zasahuje a na čo dohliada, sú digitálne efekty. Spolu s CGI tímom (kompozitor, 3D animátor, 2D animátor ...) na čele s VFX supervízorom konzultuje a schvaľuje vyrobené triky.

2.5.4 Colorgrading

Poslednou fázou, ktorá v postprodukcii hlavného kameramana čaká, je colorgrading. Spoločne s číslovačom vykonajú primárne a sekundárne farebné zmeny. Tu má hlavné slovo kameraman, ktorý buď sedí celý čas priamo pri kalibrovanom monitore, alebo konzultuje farbenie na diaľku pomocou rôznych referencií. Vzhľadom k tomu, že farebné podanie silne ovplyvňuje výsledný dojem z obrazu, môže ho kameraman konzultovať s režisérom, alebo v prípade komerčných diel s artdirectorom.



Obr. 7 Farebnégrade referencie pred a po

Na záver kapitoly by som chcel dodať, že profesia hlavného kameramana je veľmi komplexná a vyčerpávajúca práca. Mnohokrát som sa stretol s otázkou a údivom laikov, ktorí sú prekvapení množstvom asistentov, ktorých hlavný kameraman k svojej práci potrebuje. Mnohých ľudí zaujíma ich funkcia. Domnievam sa, že na túto otázku nemožno odpovedať dostatočne priamo, aby nezasvätená osoba skutočne pochopila mieru energie, ktorú musí DOP do projektu vložiť, aby bolo dielo zdarne dokončené.

Verím, že táto kapitola na túto otázku zodpovedá aspoň trochu komplexnejšie, hoci som sa rozhodol z rozoberaného filmárskeho workflow vynechať technologické záležitosti, ktoré snáď nemožno v takom zábere, o ktorý sa snažím, ani obsiahnuť a sústrediť sa iba na vzťahy a komunikáciu jednotlivých členov štábu.

3 KAMEROVÝ ŠTÁB

3.1 Švenker (camera operator)

Predchádzajúcu kapitolu som uzavrel skúsenosťami z otázok ľudí nezasvätených do filmárskej brandže, ktorí nechápu, prečo musí byť filmový štáb tak obsiahly a na čo všetko tam tí ľudia sú a čo tam vlastne robia. Keď niekomu zo svojich priateľov odpoviem na otázku, čo v súčasnej dobe robím, že švenkujem ten a ten projekt, dostane sa mi najprv udiveného výrazu a keď vysvetlím, čo znamená švenker, dostane sa mi z ich strany stručné zhrnutie: „Takže vlastne len hýbeš s kamerou.“ A v podstate majú pravdu. Avšak práca dobrého švenkera je oveľa obsiahlejšia.

Na pomyselnom rebríčku kamerového tímu stojí švenker na stupienku hneď pod hlavným kameramanom. V Britskom alebo Americkom štábnom systéme je švenker v podstate kolega hlavného kameramana, pretože sa zodpovedá priamo režisérovi, s ktorým konzultuje pohyb a umiestnenie kamery. Hlavný kameraman sa v Britskom podaní nazýva „lighting cameraman“ a má na starosti primárne svietenie.⁵ Na starom kontinente ale švenker veľmi úzko spolupracuje primárne s hlavným kameramanom, pre ktorého môže byť na pláci veľkou oporou.

Vzťah hlavného kameramana a jeho švenkera je definovaný predovšetkým na miere dôvery. Hlavný kameraman si ho tak vyberá a ak sa osvedčí, stáva sa jeho stálym spolupracovníkom. Môže sa stať, že charakter projektu vyžaduje viackamerové snímanie a hlavný kameraman operuje s prvou a jeho švenker s druhou kamerou. Stráca teda kontrolu nad záberom z druhej kamery a spolieha sa len na symbiózu a profesionalitu švenkera, vďaka ktorej ho do svojho kamerového štábu prizval.

Oba zábery samozrejme vidí v réžii režisér, ktorý môže na niektoré nepresnosti upozorniť, ak si ich cez všetky ostatné priority, ktoré musí sledovať, vôbec všimne. Z vlastnej

1) ⁵ BOX, Harry C. *Set lighting technician's handbook: film lighting equipment, practice, and electrical distribution*. 4th ed. Boston, MA: Focal Press, c2010. ISBN 0240810759.

skúsenosti som zažil možnosť, že švenkrovia mali na kamerách monitor, ktorý bol navzájom prepojený s kamerou tak, že si aj na diaľku videli komponovaný záber. Ďalší variant kontroly je v digitálnej kinematografii možnosť tzv. „kontrolné projekcie“ (playback) slangovo „kopr“, kedy sa môžu všetci vrátane DOP spätne pozrieť na natočený materiál a následne záber upraviť. Toto je však veľmi zdržiavajúci úkon. Na reklame je to nevyhnutnosť, preto si agentúra zakaždým kontroluje, či je klient spokojný.

3.1.1 Príprava

Pred začiatkom natáčania, kedy hlavný kameraman skladá svoj štáb, sa zide aj so svojimi švenkrami. Pri tejto schôdzke ich zoznamuje s charakterom projektu a predovšetkým so zámerom snímania, kde a ako by chcel zábery použiť. Môže k tomu využívať rôzne materiály, ako sú napríklad referencie z iného filmu, fotografie a ďalšie relevantné odkazy, ktorými sa snaží svoju predstavu čo najlepšie švenkrom priblížiť. Dohovárajú sa ale aj na praktických organizačných veciach, ktoré môžu byť pre projekt špecifické. Riešia sa aj ďalšie asistentské pozície. Pokiaľ bude na natáčaní viac ako jeden švenker, je štandardné, že hlavný kameraman určí tzv. 1. švenkra, ktorý má automaticky väčšiu právomoc pri organizovaní zvyšku štábu. Taktiež má prednosť pri komponovaní a stavaní záberu. O tom ale nižšie v kapitole On the set.

Ďalej hlavný kameraman so svojimi švenkrami hovorí o tom, ako budú prebiehať prípravy a ujasňujú si mieru samostatnosti, ktorú by im chcel umožniť. Tá sa môže líšiť ako od typu projektu, tak od zvykov kameramana. Niektorí kameramani preferujú, keď si ich švenkrovia hľadajú kompozície a zábery samy a sú veľmi aktívni aj v záberovaní a neustále ponúkajú nové možnosti kompozície, ale aj formát celých scén. Iní radšej svojich švenkrov dopodrobna inštruujú, presne stanovujú miesto, uhol a charakter záberu. Švenker sa potom snaží čo najlepšie vyhovieť jeho pokynom a stará sa viac o organizáciu plácu. Pokiaľ ide o prvú spoluprácu, mali by sa švenkrovia zoznámiť s prácou hlavného kameramana, aby spoznali jeho štýl a cit pre obraz.

To isté platí aj pre prvú spoluprácu režisér - švenker. Mal by si naštudovať jeho prácu a skúsiť si zistiť od kameramana alebo kolegov ako sa režisér správa na pláci, čo od štábu vyžaduje, ako prebiehajú herecké skúšky atď.

3.1.2 Nakrúcanie

Ako som už spomenul vyššie, 1. Švenker má na pl'aci oveľa viac práce ako len „hýbať kamerou“ natáčania. V podstate jeho úlohou je, aby sa kameraman nemusel starať o všetky technické a organizačné záležitosti pri príprave záberu a umožnil mu tak sústrediť sa na nasvecovanie. Dalo by sa povedať, že 1. švenker má pri príprave scény viac práce ako pri ostrých klapkách.

Po tom, čo prebehne briefing ohľadom ďalšieho záberu a hlavný kameraman informuje švenkera o tom, čo sa bude diať, je to švenkrova zodpovednosť, aby všetko, čo je potrebné pre nakrútenie nasledujúceho záberu sa skutočne odohralo a to v poradí, ktoré bude najefektívnejšie. Skúsenejší švenker v tento moment dokáže dopredu predpovedať možné problémy a predchádzať im. Väčšinou ide o drobnosti ako sú napríklad odrazy svetla v optickej sústave objektívu otázne, či je lensflare žiadaný, ale aj tak je lepšie riešiť ich s predstihom. Dôležité taktiež je, aby pracoval samostatne. Samostatnosť je dôležitá predovšetkým kvôli informáciám, ktoré sa k hlavným zložkám dostávajú. Treba zvážiť, ktoré informácie sú potrebné poslať ďalej a ktoré nie. Predchádza sa tak informačnému presýteniu. Hlavný kameraman nemôže schvaľovať všetky jeho rozhodnutia a často závisí od švenkrovoho cítenia, aby vybral to, čo bude pre záber najvhodnejšie.

Pri príprave scény spolupracuje úzko s asistentom réžie. Poradie úkonov, ktoré sa musia vykonať, sa líši podľa situácie, ale väčšinou je nutné najskôr postaviť 1. kameru na miesto, odkiaľ bude scénu snímať. To je práca pre grip a 1. asistenta kamery. Ak by mala byť na nejakom pohybovom zariadení (vozík, žeriav...), je potrebné urobiť na pl'aci miesto, aby ho mohol operátor z gripu inštalovať a tak ďalej (viac viz. kapitola grip). Ak je kamera nainštalovaná, môže švenker kontrolovať mise-en-scénu priamo skrz hľadáček a presne tak určiť, čo bude v zábere vidieť a čo už nie.

Umiestnenie 1. kamery na miesto je prioritou často aj pre hlavného kameramana, ktorý skrz ňu môže kontrolovať proces svietenia. Ďalším krokom je umiestnenie rekvizít a hercov do záberu. To si 1. švenker riadi priamo od kamery. Najskôr inštruuje stavbu a rekvizitára a následne využíva stand-iny pre pochodovú skúšku (blocking), pri ktorej sa umiestňujú pre herca značky (marks). To je ďalší dôležitý moment aj pre hlavného kameramana, ktorý na standinoch preveruje, či svietenie zodpovedá jeho zámeru. Švenker je v tejto chvíli zodpovedný za to, že v zábere nie je nič, čo by do neho nepatrilo od kusov filmového

vybavenia až po drobnosti ako sú rôzne káble, tégliky, zabudnuté rukavice gripáka až po odloženú bundu producenta.

Pri multikamerovom nakrúcaní, pokiaľ nejde o scénu, ktorú sa režisér rozhodne snímať tzv. do kríža, teda pohľad a protipohľad, je zvykom, že 1. kamera zaberá scénu v širšom ohnisku, zatiaľ čo 2. kamera zaberá herca napríklad v detaile. Takže ak je 1. kamera na mieste a má zakomponované, je na rade 2. švenker, aby si postavil svoj záber. Do toho mu samozrejme 1. švenker môže hovoriť inštruovať ho tak, aby mal detail napríklad správny rakurz a bol tak vhodný na strihanie s celkom a tak podobne. Nad celým procesom stavania záberu, predovšetkým čo sa týka jeho kompozície a šírky, dozerá ako hlavný kameraman, tak aj režisér. 1. švenker si hotový záber vždy necháva schváliť, prípadne upraví podľa ich konkrétnych požiadaviek.

3.1.3 Švenker a herci

Ďalšou fázou je skúška s hercami. Aj tí si musia scénu takpovediac ohmatať. A to je práve 1. švenker, ktorý s nimi po režisérovi hovorí o týchto možnostiach scény. Predovšetkým ich informuje o šírke záberu, „kantnách“ a prechádza s nimi jednotlivé značky, podľa ktorých si potom spoločne vyrobia timing. Zároveň je veľmi dôležité, aby pri týchto úpravách nerušil pri práci režiséra ani herca. Švenker nemôže zahltiť herca množstvom rôznych pokynov, značiek, obmedzení pohybu a ďalších pripomienok, pretože to môže ovplyvniť jeho výkon.

Komunikácia s hercami je veľmi špecifická a delikátna časť práce švenkera, je dôležité sústrediť sa a v komunikácii sa chovať ústretovo submisívne. Platí však niekoľko logických pravidiel. Lepšie je prispôbovať kameru hereckej akcii ako herca kamere. Nehovoriť na herca zároveň s režisérom. Neprerušovať ich sústredenie tesne pred klapkou. Nekričať na nich cez celú scénu, ale dôjsť za nimi osobne. Každý herec je špecifický a vyžaduje špecifické zaobchádzanie. Hoci sa to môže zdať prehnané, je potrebné si uvedomiť, že viac-menej každý za kamerou je nahraditeľný. Neplatí to však pre tých, čo pred ňou stoja. Našťastie existujú skúsení filmoví herci, ktorí dokážu s kamerou spolupracovať na veľmi profesionálnej úrovni a vedia, čo kamera potrebuje. Zaujímajú sa, v ako širokom alebo úzkom zábere sú snímaní a dokážu tomu prispôbiť svoj prejav. Vie, že keď ich kamera

sníma v detaile je každý pohyb veľmi citel'ny a oni to dokážu eliminovať bez poškodenia výsledku. Taktiež dokážu opakovať akciu úplne rovnako, alebo do nej implementujú pripomienky.

Dá sa povedať, že švenker je s hercami v najužšom kontakte a preto túto hereckú profesionalitu dokáže veľmi oceniť. V priebehu akcie má potom švenker za úlohu vykonať pohyby kamery tak, ako boli zadané a pripravené. V niektorých prípadoch to vôbec nie je jednoduchá úloha. Obzvlášť vo chvíli, keď je akcia neopakovateľná alebo veľmi drahá (explózie, bojové scény alebo zavodenie kostýmu či scény) a na švenkerovi leží ťarcha zodpovednosti. Tí najlepší svetoví švenkri svoje zručnosti získali rokmi praxe. Ako už som spomenul vyššie, len v priebehu hereckej akcie môže kameraman alebo režisér inštruovať to, na koho majú mieriť či ako upravovať kompozíciu alebo charakter snímania. Je to dávno známa vec, že švenker je pravá ruka kameramana. A dobrý švenker dokáže zdvihnúť kvalitu výsledku a zároveň uľahčiť kameramanovi veľa práce. Zároveň môže fungovať ako kontrola a citlivo upozorňovať na malé chyby (tágo v obraze) alebo neestetické aspekty záberu, za čo je každý rozumný kameraman vd'ačný.

Napriek tomu sú ale kameramani, ktorí si svoje veci radšej švenkujú sami a to je pochopiteľné. Film je pohyblivé dynamické médium. Je to jeho najcharakteristickejšia vlastnosť. A seba menšie nuansy na takto dôležitej stránke môžu meniť výsledok veľmi radikálnym spôsobom. V niektorých prípadoch jednoducho nie je možné zámer dostatočne vysvetliť a pre kameramana je potom rýchlejší aj jednoduchší spôsob vziať si kameru do ruky sám.



Obr. 8 Švenker pri práci

3.2 Prvý asistent kamery (1st assistant camera)

Focuspuller - prvý asistent kamery (alebo tiež ostrič, čo sa mi zdá ale ako zavádzajúci názov vzhľadom na to, že toto povolanie zahŕňa oveľa viac povinností, než len ostrit') je v kamerovom štábe jedna z najzodpovednejších a najtechnickejších profesií. Je to post, ktorý v prvom rade zodpovedá za technicky bezchybný, správne naexponovaný, ostrý obraz. Taktiež v neposlednom rade za plne funkčné kamerové vybavenie. ⁶

Dobří ostriči bývajú veľmi systematickí, technicky založení ľudia, ktorí na tomto poste zostávajú desiatky rokov. Za roky praxe si vytvárajú svoje vlastné zvyky a systémy organizácie práce. V hierarchii kamerovej posádky je 1. asistent kamery podriadený hlavnému kameramanovi a svojmu švenkrovi. ⁷

V prípade viackamerového snímania je u každej kamery ostrič (teda 1. asistent kamery). Avšak v rámci hierarchie a poriadku je 1. asistent kamery pri hlavnej kamere, často tak označovaný ako „A“ kamera, nadriadený ostatným asistentom. Tí sa potom musia prispôbiť jeho zvyklostiam a spôsobu práce. Filmové kamery a ich príslušenstvo je veľmi drahé, krehké a vecí, ktoré sú k natáčaniu potrebné, je naozaj veľa.



Obr. 9 Kufre kamerovej techniky Vantage

2) ⁶ HART, Douglas C. *The camera assistant: a complete professional handbook*. Boston: Focal Press, c1996. ISBN 0240800427.

3) ⁷ ELKINS, David E. *The camera assistant's manual*. 6th ed. Abingdon, Oxon, UK: Focal Press, 2013. ISBN 978-0-240-81868-9.

Aby nad ním 1. asistent kamery nestratil prehľad a zároveň stíhal tempo nakrúcania a mohol byť kedykoľvek pripravený reagovať na vzniknuté zmeny a problémy, má k sebe podľa náročnosti projektu jedného až troch asistentov (obsah 2. asistent kamery, DIT).

Povolanie ostriča je pomerne dosť stresujúce. Preto je aj náležite finančne ohodnotené. Človek, ktorý ho vykonáva, na sebe nesie obrovskú ťažobu zodpovednosti, pretože akékoľvek sebe menšie drobné chyby, ktoré by spôsobili nefunkčnosť vybavenia, môžu ohroziť natáčací plán, prípadne celý projekt. Nehovoriac o tom, že 1. asistent kamery je za všetku techniku zodpovedný preberacím protokolom a akékoľvek jej poškodenie je nemysliteľným pochybením. Rovnako tak chyby v neostrosti sa u veľkých amerických produkcií neodpúšťajú. Obzvlášť v prípadoch, keď ide o herecky náročnú alebo zložitú akciu, ktorá sa kvôli neostrosti musí opakovať.

Napriek tomu je povinnosťou každého ostriča, aby svoje chyby oznamoval priamo na mieste okamžite po stopke. Ostrič nemá právomoc zastaviť záber kvôli neostrosti, však zatajenie akejkoľvek chyby, či už ide o chybu expozície, v nastavení kamery, odtlačku prsta na šošovke objektívu alebo práve neostrosti, je veľmi neprofesionálne. Oznámenia pochybenia zo strany akéhokoľvek člena kamerového štábu, ktoré má vplyv na práve natočený záber, je absolútna nutnosť. Záber sa totiž v tej chvíli môže väčšinou zopakovať. Ak sa chyba objaví až v strižni, je neskoro. Nutné ešte podotknúť, že ak sa natáča na filmový materiál, je to švenker (camera operator) ktorý hlási neostrosti. Čisto prakticky preto, že je to jediný človek, ktorý vidí záber priamo skrz optiku.

3.2.1 Príprava

Práca prvého asistenta kamery začína už pred natáčaním opäť schôdzou alebo telefonátom s hlavným kameramanom. Ten ho oboznámi so špecifikami pripravovaného projektu a s technológiou, ktorú by chcel použiť. Spolu to následne prekonzultujú. Ostrič prípadne navrhne alternatívy alebo nové technológie, ktoré by sa dali využiť a zefektívniť prácu.

VANTAGE CAMERAS

- Arri Alexa Mini • Alexa SXT, XT & Studio XR
- Arri Alexa Plus 4:3 & Alexa M
- Arri Amira
- Sony Alpha 7
- Red Weapon
- Arricam Studio & Lite HD IVS
- Arriflex 435 HD IVS • Arriflex 235
- Bell & Howell Eyemo 35, Handcrank, 35 Quartz
- Arriflex 416

Alexa, Arriflex 416 and all 35mm cameras are available in anamorphic setup.

VANTAGE LENSES

- Vantage One® Primes 17.5 – 120mm, all T1
- Leica Summilux-C Primes 16 – 100mm
- Cooke S4 Primes 12 – 180mm
incl. Cooke Soft Focus Attachment
- Cooke Mini S4 Primes 18 – 135mm
- Zeiss Master Primes 12 – 150mm
- Zeiss Ultra Primes 8R – 180mm
- Hawk®65 Anamorphics
- Hawk® V-Lite Anamorphics
- Hawk® V-Lite Vantage®74 – Enhanced Flares
- Hawk® V-Plus Anamorphics
- Hawk® V-Plus Front Anamorphic Zooms
- Hawk® V-Series Anamorphics
- Hawk® C-Series Anamorphics
- Hawk® V-Lite 1.6 Anamorphics
- Hawk® V-Lite 1.3x Squeeze Anamorphics
- MiniHawks
- Angénieux Zooms Optimo 15-40mm/T2.6, 28-76mm/T2.6, 45-120mm/T2.8, 17-80mm/T2.2, 24-290mm/T2.8
- Arri Fujion Alura Zooms 18-80mm/T2.6, 45-250mm/T2.6
- Hawk® 10-24mm/T2.5 Super Wide Angle Zoom Lens
- Hawk® 150-450mm/T2.8 Zoom Lens, incl. 0.7x Reducer
- Cooke 15-40mm/T2 Zoom Lens
- Vantage 17-35mm/T2.8 Lightweight Zoom Lens
- Zeiss 15.5-45mm/T2.6 Lightweight Zoom Lens
- Zeiss Variable Primes VP1 – VP3
- Vantage 6mm 220° Fisheye for 35mm
- Nikon 8mm Fisheye
- Nikon Telephoto Lenses • Canon Telephoto Lenses
- Century Telephoto Lens 1000mm/T5.6
- Arri Macro Lenses 16 – 200mm
- Leitz Macro Lenses 15 – 180mm
- Arri Tilt Focus Lenses • Arri Shift/Tilt Lenses
- Clairmont Swing/Shift Lenses • Lens Baby PL
- Zeiss HS Primes uncoated 14 – 85mm
- Bausch & Lomb Super Baltar Lenses 20 – 100mm
- Canon K35 Aspherical High Speed Lenses 18 – 85mm
- Cooke Speed Panchro Lenses 18 – 200mm
- Kinoptik-Paris Lenses 18 – 150mm
- Kowa Cine Prominar Lenses 20 – 100mm
- Kowa Anamorphic Lenses 40 – 100mm
- Low Angle Prism • Compact Prism
- Periscopes • Snorkels
- T-Rex • High Speed T-Rex • Mini-T-Rex
- Isco Specimagine Long Distance Macro System
- Vantage 2mm Mini Macro Lens

VANTAGE ACCESSORIES

- Arri LCS Wireless • Arri WCU-4 • Arri SXU-1
- Cmotion Evolution Lens Control • Preston LCS
- Arri WRC-1 & 2 • Arri RCU-4
- Cine Tape Measure System • Cine Remote Kit
- Rain Deflectors • Crash Housings
- Vantage Blue-Vision®EXP • Vantage White-Vision®EXP • Bethke Effect®
- Vantage Glare-Effect® • Vantage Pala Frames® • MB-Flex
- Arri HCC-1 Hand Crank Controller for 435 Advanced
- Arri 435 and Arricam Timing Shift Boxes
- Teradek Bolt • Teradek Bolt Pro 2000 • Meridian Boxx
- CanaTrans White Space • Navtech Rover
- Preston Radio Controlled Camera Light
- Kinoflo Kamio Ring Light • Lite Panels Two Lite
- Clairmont Image Shaker
- Vantage PSU-3X • PSU Satellite • PIX 240
- Nauticam Alexa Mini Underwater Housing
- Hydroflex® & Scubacam® Underwater Housings
- Remote Aquacam, Hydrohead® and Hydroflex® Underwater Lighting

**VANTAGE GRIP**

- Camera Shaker • Vibration Isolator • Cartoni Airfloater®
- Swing Head • Dutch Head • Boogie Head
- Arrihead 1 + 2, Reduction Gears • E-Gearing
- OConnor 2060 and 2575C/D Heads
- Ronford Atlas 7 & F7 Head • Cartoni Lambda Head
- Weaver Steadman 3 Axis Head
- Skater Mini®, Skater Motor Control, Skater Tilt Module
- Kenyon Gyro Stabilizing Kit
- Easy Rig • Dual Camera Rig • Ladder Pod
- Cine Saddle • V-Bag • Steadibag



ppk_1115

For further information contact Vantage Film, Phone +49 961 26795, Fax +49 961 62983, www.vantagefilm.com

VANTAGE®

Obr. 10 Zoznam techniky Vantage

V špecifických prípadoch je 1. asistent kamery aj prítomný na technických obhliadkach, ale nie je to pravidlom. Vybavenie, ktoré z tohto vyplýva, by potom mal ostrič spísať a preposlať produkcii, ktorá ho následne dopytuje v kamerovom rentale.

U nás je častejší nasledovný postup: kameraman napíše produkcii len typ kamery a objektívy, ktoré bude potrebovať a v rentale (v ČR sú štyri známe firmy Vantage, Panavision, ACE, Arrirental) mu potom zostavia balíček vybavenia, ktorý je ku kamerám potrebný. 1. asistent kamery má svoj vlastný „technický deň“, v ktorom zapožičané vybavenie kompletizuje a skúša.

Táto časť prípravy je veľmi dôležitá, pretože urýchľuje prácu na pláci a hlavne si všetci zúčastnení vrátane produkcie môžu byť istí, že kamera a ďalšie vybavenie, ktoré si za nemalé peniaze prenajímajú, budú plne funkčné. Technicky sa tu doladujú aj najmenšie detaily. Švenker si môže vyskúšať, či mu plne nasetovaná kamera vyhovuje v ruke, ostrič s DIT (pozri. DIT) testujú presety a Ldsdata⁸ (a testujú dynamický rozsah, ostrič si škáluje objektívy, u tých s premennou ohniskovou vzdialenosťou skúša súbeh členov a ostrosti pri jej premene, nakúpi spotrebný materiál, všetko opäť rozoberie, označí farebne to, čo bude používať, alebo to, čo je jeho osobným vlastníctvom. Zabalí a expeduje na natáčanie.

3.2.2 Nakrúcanie

Po príchode na miesto natáčania rieši 1. asistent kamery s lokačným manažérom alebo jedným z asistentov réžie miesto, kde si bude môcť so svojimi asistentami urobiť camera base. Najlepšie je miesto, kde nechodí veľa ľudí, ktoré nebude nikdy v zábere a zároveň je čo najbližšie k plácu, kde sa bude odohrávať akcia. To sa samozrejme líši podľa typu lokácie a doby, po ktorú sa bude natáčať na jednom mieste. V prípade že je lokácia malá alebo ťažko dostupná si 1. asistent kamery vyberie len tie najnutnejšie veci, ktoré má pri sebe alebo niekde v blízkosti a zvyšok zostáva v kamerovom aute (tzv. kameráku) s 2. alebo 3. asistentom kamery, ktorý je na vysielacke pripravený čo najrýchlejšie doniesť potrebné vybavenie. Rovnako v prípade, kedy sa na lokácii odohráva iba jedna akcia a v pláne sú prejazdy na ďalšie miesta, je logické, že ostrič nerozbaľuje všetko vybavenie na mieste. Pre predstavu zbalenia priemerného balíka, ktorý sa štandardne dodáva ku kamere

⁸ Lsd data – data z kamery, ohnisková vzdialenosť objektívu

Arri Alexa trvá v priemere v dvoch ľuďoch zhruba hodinu, čo je v štandardnom 12 hodinovom bloku príliš veľký časový úsek.

Rýchlosť je vôbec jeden z najdôležitejších faktorov práce ostriča. V podstate by nemala nikdy vzniknúť situácia, kedy sa čaká na kameru. Takéto lehoty si pri natáčaní väčšinou nikto nemôže dovoliť. Preto je 1. asistent kamery pri príprave zábere neustále nablízku, aby mohol s predstihom reagovať a posielat' 2. asistenta pre potrebné vybavenie.

Ďalším krokom po príchode na lokáciu je zostavenie kamery do použiteľného stavu. Väčšinou hlavný kameraman požiada, aby pre účel svietenia bola kamera umiestnená s širšou optikou na statív smerom do scény tak, aby zaberala celok.

3.2.3 Príprava záberu

Vo chvíli keď hlavný kameraman diskutuje s režisérom prípadne aj so švenkerom a gafferom o tom, ako bude vyzerat' nasledujúci záber, stojí 1. asistent kamery v blízkosti. Je nenápadný, do diskusie sa nezapája, ale vyhodnocuje, čo bude potrebné pripraviť. Režisér alebo hlavný kameraman si väčšinou pre „hľadanie“ postavenia kamery vyžadujú tzv. viewfinder a niekoľko optík, medzi ktorými sa pre nasledujúci záber rozhodujú, ktoré im ostrič prostredníctvom svojho asistenta poskytne.

Akonáhle je záber hotový, musí ostrič spoločne s gripom pripraviť kameru na miesto v čo najkratšom možnom čase. Tu je dôležité zdôrazniť, že ostrič je vždy počas celého natáčania jediná osoba, ktorá je neustále v blízkosti kamery. Kontroluje ju a je zodpovedný za akúkoľvek manipuláciu.

Ďalšou fázou z prípravy záberu je z hľadiska 1. asistenta kamery kroková skúška zo stand-inom, kedy si ostrič meria vzdialenosť objektu, ktorý má byť v ostrosti v ose od kamery. Ostrič v túto chvíľu môže inštruovať svojho asistenta, aby na zem umiestňoval

značky, podľa ktorých sa bude v priebehu akcie riadiť.⁹ Toto je najčastejší postup s ktorým sa môžeme stretnúť, nie je však jediný. Skúsení ostriči s dlhoročnou praxou už žiadne značky a merania nepotrebujú, pretože majú natoľko vyvinutý odhad vzdialenosti, že dokážu ostriť aj na oko. Iní ostriči zase preferujú zmeranie priestoru scény, v ktorom si určí záchytné body ako napríklad stôl, prah, lampa, atp. podľa ktorých potom určujú vzdialenosť. V dnešnej dobe už väčšina ostričov používa malý 5'6 alebo 7-palcový monitor, na ktorom ostrosti kontrolujú.

Ostrič by nemal vôbec, alebo len minimálne prísť do komunikácie s hercom. Ak herec nechodí po značkách, nie je neostrosť chyba herca ako by sa mohol neskúsený ostrič domnievať. Ďalšou povinnosťou 1. asistenta kamery pred ostrou klapkou je posledná kontrola technického stavu kamery. Optika musí byť čistá rovnako ako digitálny čip. Zároveň musí skontrolovať nastavenie kamery ako je framerate, shutter speed, formát, rozlíšenie, scanning (interlaced verzus Progressive), nastavenie LUT (pozri. LUT) a gamakrivky.

Na týchto technických veciach spolupracuje s DIT, ktorý na začiatku natáčacieho dňa kameru nastavuje (pozri. DIT). V neposlednom rade má 1. asistent kamery taktiež za úlohu kontrolovať expozíciu a v prípade preexpozície treba hlásiť hlavnému kameramanovi zmenu clonového čísla alebo pridanie filtra.

1) ⁹ ELKINS, David E. *The camera assistant's manual*. 6th ed. Abingdon, Oxon, UK: Focal Press, 2013. ISBN 978-0-240-81868-9.



Obr. 11 Ovládací panel kamery

3.2.4 Záber

Ak je všetko pripravené a skontrolované k akcii, je to snáď jediná chvíľa, kedy 1. asistent kamery prehovorí.

V tejto chvíli je vhodné popísať najčastejší postup správneho rozbiehanie záberu:

1. 1.Asistent réžie: „*Kamera!*“
2. Na tento povel rozbieha majster zvuku záznam.
3. Majster zvuku: „*Zvuk jede!*“
4. Po tomto povele nahlási 2. asistent kamery klapku.
5. 2. asistent kamery napr: „*Záber jedna obraz jedna poprvé!*“
6. Po nahlásení klapky rozbieha 1. asistent kamery kameru a necháva klapnúť do obrazu.
7. 1. asistent kamery: „*Klap!*“
8. Následne švenker zakomponuje záber a ostrič preostří s klapkami na prvú pozíciu.
9. Švenker: „*Set!*“
10. Prvý asistent réžie: „*Akcia!*“

Právo na povel STOP má režisér a po dohode je možné, aby to vykonával aj jeho asistent. Ak sa točí na filmový materiál nasledoval ešte po stopke povel "Checkthe gate", ktorý znamenal, že 1. asistent kamery zložil objektív a skontroloval, či sa v priebehu natáčania nedostala medzi optiku a filmový pás nejaká nečistota, alebo sa nepoškodil film. Pri digitálnej kamere ostrič kontroluje nečistoty pred snímacím čipom.

Po skončení dňa nakrúcania je 1. asistent kamery povinný skontrolovať a skompletizovať všetko vybavenie, bezpečne ho zabaliť späť do prepravných krabíc a expedovať späť do rentálu.

Práca 1. asistenta kamery je jednou z najťažších vo filmovom štábe. Je veľmi zodpovedná, náročná a niektorí by mohli povedať, že aj nevďačná. Ostrič by mal byť na pláci vždy pripravený, mal by byť rýchly, flexibilný, bezchybný a zároveň neviditeľný. Dobrého 1. asistenta kamery si režisér za celú dobu natáčania nemusí vôbec všimnúť až do chvíle, kým neurobí chybu. V ten moment je väčšinou dôrazne napomenutý alebo rovno vyhodený

3.3 2. asistent kamery (2AC, Clapper Loader)

Vplyv prechodu technológie natáčania z filmových kamier na digitálne na jednotlivé asistentské pozície, bude práve pozícia 2. asistent kamery tá, ktorú najviac táto zmena ovplyvnila.

2. asistent kamery touto premenou totiž prišiel o svoju z najzodpovednejších povinností – zakladať film do magazínov. Ak sa v dnešnej dobe rozhodne kameraman využiť na natáčanie filmovú surovinu, bude sa mu ťažko hľadať 2. asistent kamery, ktorý remeslo ešte zvláda tak, ako ho toto médium vyžaduje. Zle, alebo druhýkrát založený film, totiž neznamená iba stratu hrubého materiálu, ktorý nie je vôbec lacný, ale aj mnoho ďalších produkčných škôd,

ktoré sa v závislosti na charaktere projektu môžu pohybovať od desiatok po stovky tisíc korún.¹⁰

Človek na tejto pozícii tiež vedie záznamy o použitom materiáli. To znamená, že zapisuje všetky potrebné informácie, ktoré prikladá k plechovke naexponovaného materiálu (vymenovať všetky informácie, prípadne priložiť formulár reportu). Vo výsledku to je vlastne jediný človek, ktorý na negatív dohliada a manipuluje s ním medzi továrňou, kde ho vyrobili, a laboratóriom, kde ho spracovali.

Hoci 2. asistent kamery už neplní túto kľúčovú a zodpovednú úlohu, stále mu zostáva veľa ďalších dôležitých prác, než aby táto profesia vo filmovom štábe zanikla. Ako som spomínal vyššie v kapitole „1. asistent kamery“, filmového vybavenia potrebného k priemernému natáčaniu je také množstvo, že zvládnuť to o jednom človeku nie je prakticky možné. Jednou z hlavných úloh 2. asistenta kamery je teda predovšetkým pomáhať ostričovi a švenkrovi s kamerovou technikou. Hierarchicky 2. asistent kamery spadá pod ostriča, ktorý si ho, aj ako svojho najbližšieho spolupracovníka, vyberá sám.

3.3.1 Príprava

Vo fáze prípravy je dobré, aby bol 2. asistent kamery prítomný na technickom dni, ktorý prebieha v požičovni techniky (camera rental). Jednak preto, aby sa s vybavením, s ktorým bude manipulovať už zoznámil pred dňom nakrúcania. Druhý je preto, že je to práve 2. asistent kamery, ktorý by mal mať na starosti poriadok v kamerovom voze hlavne z dôvodu orientácie usporiadania potrebných vecí. Ďalej je zodpovedný za zabezpečenie techniky pri prevoze tak, aby bezpečne došla na miesto určenia.

V prípade nízkorozpočtových projektov je často 2. asistent kamery i jeho vodičom. Ďalej v rámci technického dňa asistuje ostričovi pri optických testoch, škálovaní objektívov,

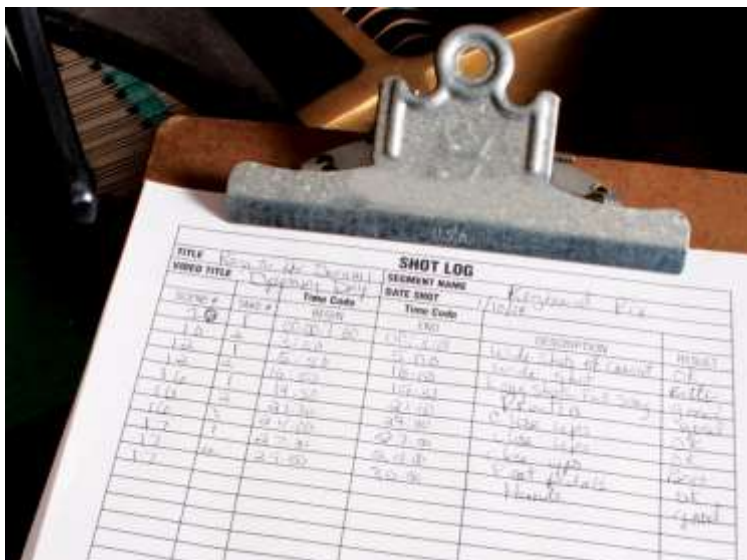
4) ¹⁰ HART, Douglas C. *The camera assistant: a complete professional handbook*. Boston: Focal Press, c1996. ISBN 0240800427.

má na starosti označenie krabíc, kamier a príslušenstva a v prípade dvojkamerového natáčania rozdeľuje techniku označením A a B. Zároveň má nastarosti batérie do všetkých zariadení, ktoré je vyžadujú. Kontroluje, či ich je pre predpokladanú situáciu dostatok a zabezpečuje ich prípadné dobíjanie.

3.3.2 Nakrúcanie

Pri samotnom natáčaní v prvom rade plní úlohy, ktoré mu zadáva 1. asistent kamery. Po príchode na miesto sa zameriava na roztriedenie techniky, zhotovenie charging station, kde bude dobíjať batérie, starostlivosť o optiku (napríklad pri prechode zo zimy do tepla by mal nechať objektívy kvôli kondenzácii vody ohriať, vyčistiť...), pomáha ostričovi zostaviť kameru a udržiava poriadok v technike. V priebehu natáčania potom v prípade nutnosti zmeny ohniskovej vzdialenosti nosí z camera base objektívy, škály, kompendia, redukcie, filtre, a ďalšie vybavenie, ktoré si vyžiada buď ostrič, švenker alebo kameraman. Neustále kontroluje stav baterky na všetkých zariadeniach okolo kamery.

Ďalšou povinnosťou, ktorá pretrvala z čias analógovej kinematografie, za ktorú je zodpovedný 2. asistent kamery, je klapka. Dôvod je prostý – na klapku sa totiž uvádzajú rovnaké informácie, ako sa potom píše do reportu, ktorý sa prikladá k plechovke exponovaného materiálu, o ktorých mal najväčší prehľad práve on.



Obr. 12 Klapkolist

Hoci sa kľapanie zdá ako veľmi jednoduchá záležitosť, nie je tomu tak. Správne kľapnúť je tak trochu umenie. Hoci nie zas tak zložité, má niekoľko zásadných pravidiel.^{11 12}

1. Druhý asistent kamery musí vedieť, kedy má zahľásiť údaje na klapke a kedy má kľapnúť (viac v kapitole Rozbiehanie záberu).
 2. Musí poznať ohniskovú vzdialenosť objektívu a vedieť, kam má klapku v scéne umiestniť, aby bola dobre čitateľná a zároveň celá v zábere. Švenker by najlepšie nemal kvôli umiestneniu klapky prekomponovať záber.
 3. Ak sa natáča na viac kamier, musí vedieť, ako vyzerajú všetky zábery z a ak je možné kľapnúť tak, aby mali klapku v zábere obe kamery naraz (tzv. commonmark), alebo musí kľapnúť dvakrát v takom prípade potom hlási napríklad A mark a B mark. Ďalší spôsob je kľapnúť dvoma klapkami, ktoré sú označené podľa kamier. Vždy sa ale do zvuku hlási, ktorá klapka kľape.
 4. Často sa klapka umiestňuje v zábere v blízkosti herca, najčastejšie pred jeho tvár. To znamená dôležitosť len jemne s klapkou ťuknúť a nie doslova tresnúť tak ako to má veľa neskúsených asistentov vo zvyku. Herca to pred výkonom naozaj môže veľmi vyrušiť.
 5. Klapka slúži na synchronizáciu zvuku a obrazu. Ak je teda nečitateľná, alebo nezrozumiteľne zahľášená, je k ničomu, pretože sa k sebe obraz a zvuk nikdy nedohľadá.
 6. Nie je prijateľné, aby sa na klapku čakalo. Vo chvíli, keď asistent réžie zahľási začiatok nakrúcania, musí byť klapka už dávno na mieste pripravená. Rovnako tak keď odvedie svoju prácu nie je možné, aby sa zo záberu pomaly odplazil.
2. asistent kamery musia zo záberu okamžite zmiznúť.

5) ¹¹ HART, Douglas C. *The camera assistant: a complete professional handbook*. Boston: Focal Press, c1996. ISBN 0240800427.

¹² ELKINS, David E. *The camera assistant's manual*. 6th ed. Abingdon, Oxon, UK: Focal Press, 2013. ISBN 978-0-240-81868-9.

7. 2. asistent kamery, ktorý klapce, musí vedieť čo znamená heslo endboard, čiže klapka na konci. Používa sa v prípadoch, keď nie je možné klapnúť pred začiatkom záberu. Napríklad keď je nastavená presná kompozícia, ktorá sa nemôže pred rozbehnutím kamery meniť a do ktorej sa klapka nezmestí, alebo keď je predostrenie na určitý bod. V takom prípade sa klapka iba zahlási do zvuku s heslom Endboard a na miesto hesla Stop sa na konci zábere hlási Klap. Klapka sa pred zastavením kamery ukáže znovu nahlási a následne klapne otočená zhora nadol.
8. V prípade záberu označenom ako MOS (motor onlyshot) to znamená bez zvuku, sa klapka načíta iba na kameru a 2. asistent klapku nehlási ani s ňou neklape. Ostrič oznámi, že klapku nahral povelom – Mark.



Obr. 13 Klapka

Informácie o čísle záberu a obrazu, ktorý uvádza na klapku získava 2. asistent kamery od skriptu alebo od asistenta réžie. Ďalej sa na klapku uvádza:¹³

- číslo záberu
- deň / noc
- založená karta alebo typ suroviny a jej číslo
- dátum dňa nakrúcania a jeho číslo
- exteriér alebo interiér
- názov projektu
- meno režiséra
- meno hlavného kameramana
- produkcia

V súčasnej dobe sa najčastejšie používajú elektronické klapky, ktoré digitálne zobrazujú SMPTE timecode, ktorý je synchronizovaný (jaming) s kamerou a zvukovým záznamom.

O funkčnosť tejto klapky aj jej synchronizáciu sa stará väčšinou majster zvuku a alebo jeho asistent. Ďalšou úlohou druhého asistenta kamery je report natáčacieho dňa .

6) ¹³ BROWN, Blain. *The filmmaker's guide to digital imaging: for cinematographers, digital imaging technicians, and camera assistants*. New York: Focal Press, Taylor & Francis Group, 2015. ISBN 9780415854115.

sa ohnisková vzdialenosť, clonové číslo, výška a uhol osi objektívu, použitý filter, ASA, teplota chromatickosti, vzdialenosť objektu od kamery a iné.¹⁴

Po skončení nakrúcania pomáha druhý asistent kamery ostričovi skompletizovať a zabalit' všetko vybavenie, ktoré následne bezpečne expeduje späť do camera rentalu.

3.4 Gaffer

Gaffer je hlavný osvetľovač. Niekedy sa táto profesia tiež nazýva chief of electrician. Označenie gaffer sa objavilo v tridsiatych rokoch a vychádza zo slova gaf, čiže dlhá tyč s hákom na konci, s ktorou osvetľovači v ateliéroch operovali s lampami zavesenými zo stropu.

Väčšina kameramanov má rovnako, ako u niektorých profesií spomenutých vyššie, svojho obľúbeného gaffera, s ktorým najčastejšie spolupracuje. Je samozrejmosťou, že dobrý gaffer je zodpovedný za podobu výsledného obrazu. Hlavný osvetľovač ale nie je len človekom, ktorý sa vyzná vo svetelnej technike. Je to svojím spôsobom umelec, ktorý chápe svetlo rovnako, ako jeho kameraman, predovšetkým ako nástroj dramaturgie. Dokáže vytvárať svetelné atmosféry a je potrebné, aby rovnako dobre ovládal expozimetriu. Dobrý gaffer je pre hlavného kameramana veľmi dôležitým partnerom, ktorý už často vie, ako kameraman svieti, aké má obľúbené lampy, aký druh svetla alebo filtre má najradšej aj aké používa finty. Tieto znalosti mu potom v príprave i pri natáčaní veľmi uľahčujú prácu, pretože dopredu vie, na čo sa má pripraviť a čo môže očakávať. Dobrý gaffer musí ale byť pripravený aj na varianty a okolnosti, ktoré nie sú dobre predvídateľné, ale ktoré sa dajú predpovedať na základe príprav a skúseností.¹⁵

7) ¹⁴¹⁴ BROWN, Blain. *The filmmaker's guide to digital imaging: for cinematographers, digital imaging technicians, and camera assistants*. New York: Focal Press, Taylor & Francis Group, 2015. ISBN 9780415854115.

8) ¹⁵ BOX, Harry C. *Set lighting technician's handbook: film lighting equipment, practice, and electrical distribution*. 4th ed. Boston, MA: Focal Press, c2010. ISBN 0240810759.

3.4.1 Příprava

Prvý kontakt zažívá gaffer přímo s vedoucím výroby při nabídce práce a většinou začíná informací, kdo bude hlavním kameramanem, o aké velké natáčení jde a, samozřejmě, termín. Když se dohodnú na pracovních podmínkách, gaffer postupuje v niekoľkých krocích.

V prvom rade prebehne telefonický rozhovor alebo osobné stretnutie s kameramanom. Gaffer podrobnejšie načrtne detaily projektu a predovšetkým svoju víziu. Kameraman môže gafferovi pri tej príležitosti ukázať referenčné zábery alebo fotografie, na ktorých môže prezentovať dynamiku svietenia alebo farebné poňatie a lepšie tak špecifikovať svoju predstavu. Zároveň možno predstaviť fotografie z už vybraných lokácií, z ktorých je prípadne možné vyčítať veľkosť priestoru a umiestnenie svetelných zdrojov. Spoločne potom prekonzultujú technologické alternatívy, ktoré by bolo treba použiť.

Po tomto stretnutí má gaffer hrubú predstavu o tom, aké lampy a prípadné ďalšie príslušenstvo (ako napríklad plošiny alebo žeriavy) by bolo potrebné objednať a môže dať dohromady hrubý zoznam techniky, s ktorým osloví lighting rental. Väčšinou gaffer úzko spolupracuje s jedným alebo dvoma rentalmi. Lighting rental zostaví hrubý rozpočet, ktorý sa odovzdá produkcii, ktorá s ním pracuje ďalej.

Ďalším krokom príprav sú technické obhliadky. Ako som už spomínal vyššie v kapitole Hlavný kameraman, na technických obhliadkach sa zide niekoľko hlavných profesií, ktoré plánujú priamo na lokácii organizačno-technologické riešenia jednotlivých scén. Gaffer tu detailne prechádza s kameramanom celý lighting dizajn a asistent gaffera (bestboy/electician technician) alebo gaffer si sám rovno robí zápisky, do ktorých si kreslí svetelný pôdorys a poznamenáva si techniku, ktorú bude potrebovať, zapisuje si polohu slnka v čase natáčania atď. Tento dialóg by sa dal charakterizovať ako kreatívne praktický. Kameraman a gaffer popíše čo sa bude na scéne diať, o akú ide atmosféru, dennú dobu a koncepciu, ktorú má vopred vymyslenú.

Gaffer potom neponúka len technologické možnosti, ale aj svoje nápady a kreatívne riešenia, ktoré potom spolu konzultujú. Svietenie je jednou z časovo najnáročnejších disciplín filmovania. Resumé z technických obhliadok je preto veľmi dôležitou súčasťou realizačnej porady, kde sa mu prikladá veľký význam. Na základe technologických obhliadok už gaffer vie, koľko času mu zaberie zasvietenie a presvecovanie scény. Z toho potom vyplývajú napríklad požiadavky na, dĺžku zmeny, počet asistentov a tak podobne. Na svietenie sa zásadne prihliada aj pri zostavovaní plánu nakrúcania.¹⁶

3.4.2 Nakrúcanie

Osvetľovači sú často vôbec prví členovia štábu, ktorí vstupujú na začiatku zmeny na pláca a často sú aj tými poslednými, ktorí ho opúšťajú. Cez deň sú nútení pracovať veľmi rýchlo a úsporne tak, aby čo najmenej zdržiavali natáčanie. Z toho dôvodu si hlavný gaffer pozične prerozdeľuje svojich asistentov na miesta, kde sú potrební.

Predstavme si napríklad interiérovú scénu, kedy kameraman svieti cez okná zvonka cez butterfly silnými lampami a dosvecuje interiér rôznymi doplnkami a PRACTICE svetlami priamo na scéne. V takomto prípade si gaffer rozdelí svoj tím na asistentov, ktorí budú manipulovať so svetlami vonku a budú pridávať a uberať intenzitu svetla, riešiť problémy so slnkom, ktoré by mohlo parazitne svietiť skrz okná. Ďalej bude mať určite jedného až dvoch asistentov niekde bokom neďaleko kamier, ktorý bude riešiť svietenie vnútri. Tí budú mať standby pripravených niekoľko menších a stredne veľkých lúčov, ktoré môžu v prípade potreby rýchlo umiestniť. Určite bude mať hlavný osvetľovač jedného asistenta v lighting tracku, ktorý sa bude starať o poriadok v technike a zároveň môže v prípade potreby čokoľvek rýchlo priniesť. V prípade, že sa svieti z rampy alebo žeriavu, je nutné mať jedného asistenta priamo na žeriave s lampou. Taký asistent tam často strávi celý deň nakrúcania, čo nie je celkom príjemná záležitosť.

9) ¹⁶ BOX, Harry C. *Set lighting technician's handbook: film lighting equipment, practice, and electrical distribution*. 4th ed. Boston, MA: Focal Press, c2010. ISBN 0240810759.

Komunikácia pri natáčaní prebieha v smere hlavný kameraman ku gafferovi, gaffer ku svojim asistentom. Na základe technologických obhliadok a prípadného prelightu majú gaffer s hlavným kameramanom dohovorené rozostavenie lúčov pre jednotlivé scény. To hlavnému kameramanovi veľmi uľahčuje prácu, pretože osvetľovači pracujú viac samostatne. Pri natáčaní v ateliéri je napríklad časté, že má kameraman dekoráciu nasvietenú v niekoľkých rôznych atmosférach, ktoré potom hlavný osvetľovač strieda podľa potreby veľmi rýchlo len pomocou DMX pultu. Alebo aplikácie prepojenej s telefónom či tabletom.

Ešte musím doplniť, že osvetľovač musí často riešiť nečakané situácie, ktoré sa najčastejšie spájajú s počasím. Premennivé slnko, ktoré chvíľu svieti a chvíľu nie, silný vietor, ktorý odfúkava rámy, butterfly a balóny, dážď, ktorý môže byť v spojení so silným elektrickým prúdom nutným pre svetlá aj nebezpečný.



Obr. 15 Zasvedcovanie náročnej scény na reklame Hašlerka

3.5 Best boy

Hierarchicky je gaffer podriadený hlavnému kameramanovi, s ktorým tiež najčastejšie komunikuje a jemu sú potom podriadení jeho asistenti, ktorí nesú označenie „bestboy“, alebo „bestboyelectritian“, prípadne „assistant chief lighting electitian“, ale v praxi to nie je

veľmi používané. Best boy sa pôvodne v dobe klasického Hollywoodu hovorilo najstaršiemu a najschopnejšiemu asistentovi vedúceho jednotlivých oddelení (svetla, grip, stavba). Postupne sa toto označenie v titulkoch začalo objavovať pre všetky asistentské pozície. Náplň práce bestboyelectritian je jednoducho manipulácia so svetelnou technikou, v ktorej sa ale musí vyznať rovnako dobre, ako jeho šéf. Nie je veľa žien, ktoré by túto funkciu zastávali, pretože väčšinou ide o veľmi ťažké veci a často v nepríjemných podmienkach. Bestboyelectritian by mal mať „povolenie na silnoprúd“, ale nie je to pravidlom. Gaffer s týmito asistentmi komunikuje cez zvláštny kanál na vysielacke a inštruuje ho podľa pokynov kameramana. Best boy by mal byť vždy po ruke, ale nemal by prekážať. V praxi sa však tomu mnohokrát nedá vyhnúť. Títo asistenti sú v pravom slova zmysle robotníkmi filmu.¹⁷

3.6 Electritian

Electritian je jednoducho človek, ktorý má na starosti distribúciu elektrického prúdu pre celé natáčanie. Od zapojenia všetkých svetiel, cez réžiu až po catering. Hierarchicky patrí pod gaffera a figuruje aj v prípravách, kde plánuje rozvody, kontroluje a prípadne opravuje elektrickú sieť na lokáciách, kde je potrebné využiť miestny elektrický prúd na účely scény. Ďalej sa stará o funkčnosť agregátu.

3.7 Grip

Opäť veľmi dôležitá časť kamerového štábu. Pracujú veľmi blízko kamery a ich zodpovednosť je akékoľvek uchytenie (rigging) ako k pohybovým alebo ukazovacím zariadeniam, rovnako tak, ako umiestňovanie do netradičných pozícií a aretácií. Ich povinnosťou je tiež zaistenie bezpečnosti na lokácii. Keygrip (pozri nižšie) je dokonca

10) ¹⁷ BOX, Harry C. *Set lighting technician's handbook: film lighting equipment, practice, and electrical distribution*. 4th ed. Boston, MA: Focal Press, c2010. ISBN 0240810759.

zodpovedný za akékoľvek zranenia na pláci spôsobené nedbalou aretáciou alebo neoznačením ťažkej kamerovej techniky.¹⁸

Pozíciu v tomto oddelení väčšinou zaisťujú silní a zruční chlapi, ktorí majú často skúsenosti aj z rôznych konštrukčných prác. Počet a množstvo práce, ktoré grip pri filmovej výrobe vykonáva, sa samozrejme líši podľa zvoleného technického postupu, avšak je vždy prítomný a to aj v prípade, že sa hlavný kameraman spoločne s režisérom rozhodnú, že budú audiovizuálne dielo natáčať takzvané „z ruky“. Každý švenker vie, aké náročné je celý deň držať dvadsaťkilovú kameru na ramene a dostávať sa do rôznych výškových úrovní. A na to je práve grip, ktorý by mal byť pripravený švenkerovi alebo kameramanovi vždy po zábere odľahčiť.

V medzičase, keď sa pripravuje set pre ďalší záber, alebo sa štáb, výprava a herci vracajú do východiskových pozícií pre opakovanie záberu, sa stará o kameru v zmysle jej premiestnenia alebo bezpečnosti. To najmenšie, čo grip pri natáčaní zabezpečuje, sú takzvané Hokre (apple-box) a pagáče. Debničky a drevené podložky sa dajú využiť rôzne (napríklad ako posedy pre švenkrov alebo na podkladanie). Hoci sa to môže zdať absurdné, bez týchto drevených škatúl si žiadny profesionálny kameraman nedokáže predstaviť natáčanie. V podstate by sa dalo povedať, že grip je vždy pri kamere. Chráni ju pred ostatnými členmi štábu, ktorí sa pohybujú v jej bezprostrednej blízkosti a tiež ju ochraňuje pred vplyvmi počasia – vodou, mrazom, horúčavou, vetrom atď. Grip sa stará sa o kameramanov bezproblémový priechod určenou trasou. Kameraman vidí len to, čo mu ukazuje kamera skrz objektív – takmer nikdy si nevidí pod nohy, preto musí úplne dôverovať svojmu gripákovi, ktorý ho vedie niekedy dosť náročnou trasou. Okrem toho tiež dáva pozor na káble vedúce od kamery k réžii, aby sa v pohybe nikde nezachytili, aby na ne niekto nešliapol a nezničil tak plynulosť daného záberu.

11) ¹⁸ UVA, Michael. *The grip book: the studio grip's essential guide*. Fifth edition. New York: Focal Press, Taylor & Francis Group, 2014. ISBN 9780415842372.



Obr. 16 Vedenie kameramana terénom

V americkom alebo kanadskom modeli sa grip okrem všetkých pohybových a polohovacích zariadení stará aj o uchytenie a prípravu pre montáž svetiel a spolupracuje tak veľmi úzko so skupinou osvetľovačov, ktorá potom siaha výhradne len na lampy. V našich končinách si osvetľovači väčšinou stavajú všetko sami.

3.8 Keygrip

Keygrip je šéfom svojho oddelenia, v ktorom je podľa náročnosti projektu od jedného až po desiatky ľudí. Je to jediný človek, ktorý sa zúčastňuje priprav i technických obhliadok, ak je to potrebné. Pred nakrúcaním sa zide s kameramanom a spoločne sa zaoberajú najvhodnejšou technológiou pre daný projekt. Ujasní si kameru, ktorú bude kameraman používať, z čoho pre grip vyplývajú zmeny v rigovaní vo vzťahu k váhe a rôznorodosti podpory kamier. V prípade viackamerového nakrúcania si spoločne prejdú techniku, ktorá sa bude musieť dublovať atď. Táto schôdza môže prebiehať v podstate kdekoľvek, ale v prípade potreby zložitejších alebo náročných pohybov kamery je samozrejme najpraktickejšie, ak sa koná schôdza priamo na lokácii. Z toho potom keygrip odvodí technologicko-produkčný plán, v ktorom uvedie, koľko bude potrebovať ľudí, koľko času

bude nutné pre stavbu pohybových zariadení, aké budú potrebné kamerové testy a tak ďalej.¹⁹

Pri natáčaní potom keygrip čo najefektívnejšie organizuje celú svoju crew tak, aby stavba zabrala čo najmenej času, ktorý je v pláne nakrúcania taký vzácny. Komunikuje s asistentom réžie, ktorý ho informuje o obrazoch, ktoré budú nasledovať, aby si mohol, ak je to možné, niektoré náročnejšie montáže pripravovať dopredu.

Jednotliví členovia gripu sa ďalej rozdeľujú podľa jednotlivých špecializácií. V titulkoch filmov môžeme preto nájsť napríklad dollygrip, čo sú profesie zameriavajúce sa na konštrukciu a operácie s kamerovými pojazdami a žeriavmi. V niektorých prípadoch je dollygrip zároveň keygrip. Každopádne je to vždy skúsený pracovník, ktorý zároveň musí mať aj cit pre filmový obraz. Možno sa to tak nemusí úplne zdať, ale tlačiť jazdu tak, ako si to hlavný kameraman predstavuje, je úloha, ku ktorej sú potrebné dlhoročné skúsenosti získané z najrôznejších typov natáčania. Ak je napríklad nutný pohyb s kamerovým žeriavom s elektronickou hlavou, je to väčšinou dollygrip, kto s hlavou operuje. Jednoducho preto, že má s jej ovládaním najväčšie skúsenosti. Musí teda chápať princípy kompozície a vlastne v tej chvíli plní aj úlohu švenkera.

Best boygrip je pravá ruka keygripu a v niektorých častiach preprodukcie a produkcie dokonca koná za neho. Napríklad môže jednať s rentalom, kompletizovať techniku alebo zháňať zvyšok grip posádky.

Constructiongrip je časť tímu, ktorý sa stará o stavbu podporných konštrukcií v priebehu natáčania. Ide napríklad o tzv. „dancingfloor“ špeciálne dlaždice z PF dosiek, ktoré sa stavajú pre kamerové jazdy, a praktikabel, ktoré sa využívajú na najrôznejšie účely, napríklad zvýšenie pozície kamery, vytvorenie šikmín atď. Constructiongrip spolupracuje úzko so stavbou a v niektorých momentoch sa ich práca prekrýva a záleží na definovaní

12) ¹⁹UVA, Michael. *The grip book: the studio grip's essential guide*. Fifth edition. New York: Focal Press, Taylor & Francis Group, 2014. ISBN 9780415842372.

povinnosti kto čo zabezpečí. Odstavné steny v ateliéroch niekedy posúva stavba, niekedy grip, niekedy spoločne.²⁰

Vo výsledku neexistuje umiestnenie, pohyb alebo stabilizácia kamery, ktorú by skúsený tím gripákov nebol schopný realizovať.



Obr. 17 Kolaje v rôznom teréne

3.9 D.I.T. (Digital imaging technician)

Táto pozícia vznikla v čase transformácie kinematografie z analógovej do digitálnej éry. DIT je pracovník, ktorý úzko spolupracuje s kameramanom na výslednej podobe digitálneho obrazu. Je to človek, ktorý je technicky veľmi sčítaný a rozumie najjemnejším drobnostiam v nastavení digitálnych kamier. Pracuje vo fáze preprodukcie, produkcie aj v začiatku postprodukcie je zodpovedný za technickú kvalitu výsledného obrazu.

13)²⁰ UVA, Michael. *The grip book: the studio grip's essential guide*. Fifth edition. New York: Focal Press, Taylor & Francis Group, 2014. ISBN 9780415842372.

V príprave, ale aj v priebehu natáčania D.I.T. vytvára tzv. CDL čiže color decision list ktorý formátuje farebné rozhranie, upravuje teplotu chromatickosti, nastavuje kódovanie a vzorkovanie obrazu, kontroluje expozíciu atď. V preprodukčnej časti s kameramanom prejde celkové nastavenie kamery snažiac sa dosiahnuť kreatívne ciele kameramana. Metadáta z tohto optimálneho nastavenia nahráva a archivuje na záznamové zariadenie (väčšinou SD kartu). To je dôležité hlavne v prípadoch, keď sa kamera zapožičiava aj na iné projekty, nastavenie kamery sa tak dá podľa projektu archivovať. V priebehu nakrúcania potom priebežne kontroluje kameru, aby nedošlo k nechcenému prenastaveniu. Zároveň je schopný v priebehu natáčania vytvárať pre kameramana predbežný grade a vytvárať náhľadové fotografie pre použitie v ďalších natáčacích dňoch či postprodukcii. Zároveň s tým skladá tzv. LUT, čiže Look Up Table, ktorý potom odovzdáva do postprodukčných prác. Ak nie je prítomný Data Wrangler, teda človek, ktorý má priamo na starosti zálohovanie a zabezpečenie hrubého natočeného materiálu, zastupuje túto úlohu práve DIT, ktorý okrem iného po každom dni nakrúcania môže na požiadanie distribuovať dennej práce spolu so správou technických dátach natočeného materiálu .²¹

3.10 Videoasist

Videoasist je člen kamerového štábu, ktorý spolupracuje s asistentami kamery a s DIT a jeho prácou je zapojenie všetkých video obvodov na pl'aci. Teda prepojenie monitorov do všetkých potrebných miest ako je réžia, klient, garderóba, make-up a tak ďalej. Jeho stanovisko je väčšinou v blízkosti režiséra, kde si rôzne profesie môžu vyžiadať playback rôznych záberov, ktoré on distribuuje.

14)²¹ BROWN, Blain. *The filmmaker's guide to digital imaging: for cinematographers, digital imaging technicians, and camera assistants*. New York: Focal Press, Taylor & Francis Group, 2015. ISBN 9780415854115.

4 MODELOVÝ PŘÍKLAD PŘÍPRAVY ZÁBERU

Touto poslednou kapitolou by som chcel zhrnúť všetky vyššie spomenuté profesie a na konkrétnom príklade sa ich pokúsiť písanou formou uviesť do kolobehu prípravy a rozbehnutia záberu, ako by to malo správne prebiehať. Najskôr si musíme stanoviť parametre nakrúcania. Volím podľa môjho názoru najčastejší prípad dvoj-kamerového filmového/seriálového natáčania, teda:

Ide o exteriér, noc, točený na dve digitálne kamery, ktoré sú štandardne označené ako A a B s objektívmi s pevnou ohniskovou vzdialenosťou, s každou operuje jeden švenker. Hlavný kameraman sedí v réžii pri monitore. V scéne, ktorú budeme pripravovať, sú dvaja herci a v pozadí prechádza skupina komparzistov. Vzhľadom k tomu, že sa scéna odohráva v noci, bude viac času zaberat' svietenie scény.

4.1 Príprava záberu

Z réžie sa ozvalo „stop“, načo 1AD hlási „Záber hotový, ideme na obraz xy, záber xx“ 2AD alebo jednotliví asistenti odvádzajú herca do garderóby a maskérne. Režisér s kameramanom si podľa scenára utvrdzujú zvolený spôsob rozzáberovania scény, ktorá je pred nimi, prípadne si priamo ukazujú pozície a pohyb kamier a jednotlivých postáv v scéne. 2. asistent kamery je pripravený hlavnému kameramanovi alebo režisérovi poskytnúť director's view finder s požadovanou optikou, aby si táto tvorivá dvojica mohla scénu prezrieť priamo cez skreslenie objektívov. Hneď ako je medzi týmito dvoma jasno, režisér môže ísť za hercami skúšať nasledujúcu scénu. V tejto chvíli má kameraman najviac práce. Musí totiž čo najefektívnejšie rozdistribúovať všetky potrebné informácie a príkazy medzi svoj štáb. Príprava a technické obhliadky môžu tento proces urýchľovať, pretože jednotlivé profesie už približne vedia, čo sa bude diať a taktiež im pomáhajú poctivo rozpísané denné dispozície. Avšak to zd'aleka nie je pravidlom. Je možné, že je kameraman v príprave natoľko dôsledný, že dodá gafferovi pôdorys s označenými miestami konkrétnych lúčov, rovnako ako švenkerom pozície kamier. Nikdy som ale nevidel, že by si to pred záberom znova všetko nezopakovali.

4.2 Komunikácia v štábe

Najlepšia voľba je, aby kameraman najskôr oboznámil vedúce pozície jednotlivých oddelení s akciou, ktorá sa bude odohrávať. Tok informácií je v tomto momente veľmi dôležitý. Príliš mnoho hláv vyvoláva zmätky – slovo relevantné je tu zásadné. Ak chce niektorý z členov štábu vopred vedieť, čo sa bude diať, môže nenápadne počúvať tak, aby neprekážal. Nie je ale možné, aby do tejto debaty zasahoval nejaký asistent so svojimi návrhmi.

V modeli, ktorý tu predstavujem, si kameraman zavolá iba švenkrov, gaffera a opíše im, čo sa bude diať. Ďalej, vzhľadom na to, že ide o scénu v noci briefuje ako prvého gaffera o pozíciách svetiel. Gaffer môže samozrejme ponúkať rôzne vylepšenia, nikdy však tvrdohlavo neprehovára kameramana na iné riešenie. Hneď ako je gaffer oboznámený, distribuuje prácu ďalej svojim asistentom, ktorí začínajú okamžite pracovať. Voľba, či ako prvé osloví svetlá, alebo švenkerov, je vždy čisto logistická.

V našom prípade bude svietenie trvať dlhšie, než príprava kamier. Každý, aspoň trochu skúsený, kameraman toto dokáže iste odhadnúť. Existuje samozrejme mnoho prípadov, kedy sa ako prvé stavajú kamery. Napríklad vo chvíli, kedy chce kameraman svietenie kontrolovať priamo na monitore, alebo keď režisér požaduje z rôznych dôvodov vidieť záber čo najskôr, ďalším príkladom môže byť náročná stavba, ktorá chce mať jasnú kontrolu čo je a čo už nie je v obraze a tak podobne.

Ako druhé teda kameraman zadáva úlohy švenkerom, pri tejto diskusii sú nenápadne pripravení 1AC oboch kamier. Je dohodnutá optika (veľkosť záberu) a pozície kamery. Kamera A bude v tomto prípade na jazde a bude niekoľko metrov privádzať bežiaceho herca k jeho kolegovi. Druhá kamera ho bude taktiež privádzať, ale v užšom ohnisku a zo statívu. Švenkrovia medzitým briefujú grip o pozíciách kamier. Kamera A by mala mať prednosť a vzhľadom na to, že A kamera bude na jazde, je potrebné ako prvé postaviť koľaje. Jej švenker teda dohliada na stavbu jazdy, ktorú vykonáva dollygrip. Švenker B je pripravený fixovať svoju pozíciu, ale zatiaľ zostáva bokom, aby neprekážal stavbe jazdy, pretože umiestnenie jeho kamery zaberie oveľa menej času.

4.3 Skúšky

Hneď ako je jazda hotová a obe kamery majú zhruba zakomponované, môže štáb pristúpiť ku skúškam zo stand-inami. Prvý alebo druhý asistent réžie volá stand-inov a spoločne so švenkerami ich inštruuje. Kameraman je v tento moment pri monitore a skrz švenkerov na intercome tiež pripomienkuje pozície stand-inov. Zároveň je to prvý moment, kedy vidí zakomponovaný obrázok skrz kameru a môže teda vysielackou na inom kanáli žiadať Gaffera o úpravy svetiel.

Hneď po tom, čo sú stanovené pozície, ktoré 2AC označuje farebnými značkami na zemi pristupuje 1AD ak je o to požiadany k tzv. krokovej skúške, ktorú si väčšinou riadi 1AC, a ktorá sa vo väčšine prípadov vykonáva kvôli ostrosti. Tu treba podotknúť, že krokovú skúšku vykonáva skúsený ostrič len v krajnom prípade, a to pokiaľ ide o zložitú akciu. Napríklad kombináciu jazdy s protipohybom. Ďalším krokom je „pohybová“ skúška zo stand-inom. V tento moment druhý asistent réžie inštruuje komparz a prvý asistent réžie hlási nasledovné:

1. 1AD: „Ako kamera!“
2. 1AC: „Ako ide!“
3. A švenker „Set!“
4. B švenker „Set!“
5. 1AD „Ako akcia!“
6. 1AD „STOP!“

Zvuk sa nehlási, napriek tomu by mali byť boom operátori na svojich pozíciách.

A to predovšetkým kvôli kontrole tieňov a fyzickej prítomnosti mikrofónov v zábere.

V priebehu týchto skúšok vyplývajú často na povrch technické problémy, ktoré sa musia vyriešiť ešte pred príchodom hercov. Zároveň majú švenkrovia a dollygrip šancu naskúšať si pohyby kamery.

Povinnosť švenkerov je, aby za hlavného kameramana riešili chyby v obraze – myslím tým napríklad nedokonalosti v dekorácii, káble až po obľúbené kelímky z cateringu. V našom prípade by sa napríklad mohlo zistiť, že jazda, pokiaľ ma snímať bežiacu postavu,

potrebuje väčší čas pre nabratie rýchlosti a bude sa teda pred povelom „Akcia“ hlásiť ešte povel „Jazda“. Tieto skúšky sú dôležité nielen pre technické zvládnutie scény, ale najmä pre fungovanie celého štábu. Chyby jednotlivých členov sú veľmi nežiaduce, hlavne kvôli hercom, ktorí musia akciu neustále opakovať, čo sa často spája s ich klesajúcim výkonom.

V priebehu tejto fázy som zámerne vynechal takmer všetku prácu 1. asistenta réžie. Jeho pole pôsobnosti je totiž také široké, že by vystačilo na samostatnú diplomovú prácu a navyše nepatrí do kamerovej posádky, o ktorom tento text pojednáva. Dalo by sa však stručne povedať, že prvý asistent réžie, alebo pomocný režisér, funguje ako všeobjímajúca figúra, ktorá poháňa a prepája jednotlivé štáby. Jeho úlohou je skoordinať celý filmový kolos natoľko efektívne, aby sa splnil natáčací plán, ktorého je autorom.

Hneď ako je celý kolos zosynchronizovaný je na čase priviesť herca. O to sa stará 2. alebo 3. asistent réžie. Herci sú poučení režisérom. Záleží na režijnom poňatí, či bude s hercami skúšať, alebo sa rozhodne rovno pre akciu. Ak sa s hercami skúša, hlási prvý asistent réžie rovnako ako v pohybovej „ako“ skúške zo stand-inami. Medzi jednotlivými skúškami s hercami by už optimálne nemali prebiehať žiadne úpravy kamery alebo scény. Pri týchto oneskoreniach stráca herec kombináciu a zabúda režijné pripomienky.

4.4 Realizácia záberu

Vo chvíli, keď je všetko naskúšané, je 1. asistent réžie pripravený zahlásiť prvú ostrú. Najčastejšie rozbehnutie záberu prebieha nasledovne:

1. 1AD: „*Poprosím všetkých na prvé pozície, pôjdeme ostrú. Kamera!*“
2. Majster zvuku: „*Zvuk ide!*“
3. 2AC s pripravenou klapkou: „*XX YY prvýkrát.*“
4. 1AC A kamery „*Klap.*“
5. 1AC B kamery „*Klap.*“
6. 2AC klapne
7. Švenker A kamery dokonponuje záber „*A Set!*“

8. Švenker B kamery dokonponuje záber „*B Set!*“
9. 1AD: „*Jazda!*“ (tento povel vyplynul ako povel navyše zo skúšky a nie je pravidlom, taktiež môže mať akciu zvlášť komparz a iné prvky)
10. 1AD: „*Akcia*“
11. Prebehne akcie
12. Režisér „*Stop!*“

Záber sa v priemere opakuje trikrát až päťkrát. Po každom ostrom zábere sa vykonáva tzv. reset scény, kedy sa všetok štáb aj herci uvádzajú do východiskovej pozície, aby sa mohol záber s drobnými úpravami opakovať.

Záverom tejto kapitoly by som chcel dodať, že workflow, ktorými sa jednotliví tvorcovia či produkcie riadia, môže byť samozrejme ako šafranu. Vyššie spomínaný text je najčastejším postupom, s ktorým som sa ja a mnou oslovený filmový profesionáli stretli, a preto ho považujem za akýsi zlatý stred praktickej prípravy záberu. Samozrejme, že každé natáčanie nesie rôzne špecifiká, ktoré vyplývajú buď v príprave, alebo v priebehu natáčania a štáb sa s nimi musí flexibilne vyrovnávať, z čoho pramenia aj iné kroky, ktoré som tu nespomenul.

5 ZÁVER

V závere mojej diplomovej práce by som chcel uviesť niekoľko poznatkov, ktoré mi pri jej tvorbe prišli na myseľ a ktoré mi pripadajú v mnou zvolenej téme relevantné.

Filmový štáb je živý organizmus, a tak sa k nemu musí aj pristupovať. Pravidlá a postupy, ktoré som vyššie zmienil pri jednotlivých profesiách, sú aj nie sú všeobecné, sú aj nie sú platné a sú aj nie sú aktuálne. Proces výroby filmu sa vyvíja nielen spolu s technológiou natáčania, ale aj s trendami, ktoré si žiada publikum, či ekonomická stránka výroby filmu. Napriek tomu však mám dojem, že táto práca má význam predovšetkým v pochopení základných úloh jednotlivých zložiek kamerového štábu. A zároveň dúfam, že by mohla byť prospešná ako stručný manuál pre začínajúcich filmárov, ktorým by mala poskytnúť základný prehľad o jednotlivých profesiách kamerového štábu.

Snáď každý sa s tým pri natáčaní študentského filmu stretol. Príliš veľa začínajúcich režisérov a žiadny grip. V zásade tým chcem povedať, že byť skutočným profesionálom v asistentskej pozícii nie je vôbec hanba. Samozrejme, že každý študent kamery sníva o tom, že bude hlavným kameramanom. Avšak každý študent kamery by mal mať skúsenosti zo všetkých pozícií kamerovej posádky. Jedine tak si môže byť istý, že svoje remeslo skutočne pozná. Koniec koncov, veľa slávnych kameramanov začínali ako asistenti kamery, zakladači, ako televízni kameramani, osvetľovači a tak podobne.

Ďalším faktorom, ktorý silno ovplyvňuje prácu každej vyššie spomínanej profesie, je prax. Ani tento jednoducho popísaný návod nikdy nemôže nahradiť hodiny strávené priamo na pláci. Zakaždým, keď ma ráno vyzdvihuje auto a ja mierim smerom k lokácii, na ktorej sa odohrá prvý natáčací deň ďalšieho projektu, ku ktorému som bol prizvaný, cítim nervozitu zo svojich nových spolupracovníkov, ktorých v ten deň stretnem a ktorí budú mať svoje rokmi overené pracovné postupy a zvyklosti, ktoré nebudem poznať a ktorými ma budú prekvapovať. Niektorí budú mať mentorského ducha a vzhľadom k môjmu veku v nich budem budiť potrebu ma vyučovať, čo, samozrejme, nemusí byť vždy príjemné, ale v konečnom dôsledku to môže byť aj obohacujúce. S nadobúdajúcimi skúsenosťami však tento pocit nervozity pomaly slabne, človek si je vo svojej profesii istejší. Ak si ale aj tak zachová ľudský prístup, môže sa stať veľkým profesionálom, ktorému budú kolegovia volať s ponukami spolupráce.

Čas, ktorý som strávil nad teoretickou časťou svojej diplomovej práce, mi pomohol predovšetkým uvedomiť si, akých chýb som sa v minulosti v rámci natáčania dopúšťal a porovnať si jednotlivé prístupy, s ktorými som sa vo svojej praxi stretol. Zároveň som mohol rozmýšľať nad poslaním, ktoré by táto práca mala mať, aby nebola len suchým manuálom pre začínajúcich filmárov. Pripomenul som si svoj prvý profesionálny pľac a aký to bol od študentského natáčania obrovský rozdiel. Tiež som si pripomenul, aký nervózny som bol, pretože som nevedel kto je kto a na koho sa mám obrátiť s jednotlivými otázkami. Poslaním tejto práce by teda malo byť podnietiť študentov kamery k väčšej profesionalite a predovšetkým by im mala pomôcť skočiť do praxe rovnými nohami najlepšie ešte za štúdiá, bez toho aby sa rovno utopili.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- 1) BILL, Tony. *Movie speak: how to talk like you belong on a film set : and get invited to the four-banger*. New York: Workman Pub., c2008. ISBN 0761143599.
- 2) BOX, Harry C. *Set lighting technician's handbook: film lighting equipment, practice, and electrical distribution*. 4th ed. Boston, MA: Focal Press, c2010. ISBN 0240810759.
- 3) BROWN, Blain. *Cinematography: theory and practice : imagemaking for cinematographers and directors*. 2nd ed. Boston: Elsevier/Focal Press, c2012. ISBN 0240812093.
- 4) BROWN, Blain. *The filmmaker's guide to digital imaging: for cinematographers, digital imaging technicians, and camera assistants*. New York: Focal Press, Taylor & Francis Group, 2015. ISBN 9780415854115.
- 5) ELKINS, David E. *The camera assistant's manual*. 6th ed. Abingdon, Oxon, UK: Focal Press, 2013. ISBN 978-0-240-81868-9.
- 6) GOI, Michael. *American cinematographer manual*. 10th ed., rev. Hollywood, Calif: American Society of Cinematographers, 2013. ISBN 9781467568326.2)
- 7) GRAGE, Pierre. *Inside VFX: An insider's view into the visual effects and film business*. USA: Pierre Grage, 2015. ISBN 1503349241.
- 8) HART, Douglas C. *The camera assistant: a complete professional handbook*. Boston: Focal Press, c1996. ISBN 0240800427.
- 9) KNOX, Dave. *Strike the baby and kill the blonde: an insider's guide to film slang*. New York: Three Rivers Press, c2005. ISBN 1400097592.
- 10) MAIER, Robert G. *Location scouting and management handbook: television, film, still photography*. Boston: Focal Press, c1994. ISBN 0240801520.
- 11) UVA, Michael. *The grip book: the studio grip's essential guide*. Fifth edition. New York: Focal Press, Taylor & Francis Group, 2014. ISBN 9780415842372.
- 12) WHEELER, Paul. *Practical cinematography*. 2nd ed. Boston: Elsevier/Focal Press, 2005. ISBN 0240519620.

SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

DOP	Director of photography
PPM	Pre-Productionmeeting
CGI	Computer-generatedimagery
VFX	Visualeffects (Vizuální efekty)
DIT	DigitalImagingTechnician
AC	Assistent of Camera
AD	Assistant of Director
LUT	Look Up Table

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obr. 1 DOP on set, Jan Šťastný, Magnesia commercial.....	13
Obr. 2 Storyboard, Leerdammer commercial	14
Obr. 3 Práca osvetľovača	16
Obr. 4 Práca švenkra na projekte Studentskej pečate	17
Obr. 5 Grip vozík Magnum.....	18
Obr. 6 Celok Národného divadla v Bratislave filmu Wilsonov.....	19
Obr. 7 Farebnégrade referencie pred a po.....	22
Obr. 8 Švenker pri práci.....	28
Obr. 9 Kufre kamerovej techniky Vantage	29
Obr. 10 Zoznam techniky Vantage	31
Obr. 11 Ovládací panel kamery	35
Obr. 12 Klapkolist.....	38
Obr. 13 Klapka.....	40
Obr. 14 Digital report.....	42
Obr. 15 Zasvedcovanie náročnej scény na reklame Hašlerka.....	46
Obr. 16 Vedenie kameramana terénom	49
Obr. 17 Kolaje v rôznom teréne.....	51

