

# Analýza filmovej a TV tvorby

doc. Szomolányi

## **Analýza projektu, alebo čo s témou, ktorú chceme realizovať?**

- Analýza konštrukcie celého filmu z naratívnej štruktúry až po elementy zvukovej stopy z literárnej predlohy.
- Súčasti vizuálneho rytmu, statickej kompozície, dynamickej kompozície.
- Tvorba predstavy o Aranžovaní skupín záberov v danom priestore ako obraze vo vzťahu k celkovému filmovému dielu.
- Rozdielne druhy svetla, tvorba vizuálnej svetelnej konštrukcie, ako súčasti vizuálneho štýlu.
- Predstava o farebnom priestore a prípadnom vývoji tohto farebného systému v rámci diela.
- Definícia realizačného priestoru vo vzťahu k téme. Tvorba vizuálnej predstavy o možnom realizačnom priestore vhodnom pre nakrúcanie filmu.

Analýza obrazovej kompozície vo vzťahu k predlohe:

### **Každý záber rozpráva príbeh.**

Čo je najsvetlejšie miesto v kompozícii? Čo je najtmavšie miesto v kompozícii? Čo je signifikantný bod, alebo línia pre ostrosť? Ktorý bod v kompozícii by mal byť partikulárny, začiatkový?

**Ak sa pohľad presunie z partikulárneho bodu v kompozícii, čo bude nasledovať?** Navádzacie línie ako napríklad popredie ramena postavy, línia horizontu v pozadí, linky medzi charaktermi a podobne. Niekedy sa pohľad len jednoducho preniesie v kompozícii z jedného kompozične organizovaného miesta do druhého.

### **Koľko pohybov oko musí spraviť pred návratom do východzieho bodu?**

### **Čo presúva pohľad do každého nového miesta?**

Má pohľad postavy dostatočnú energiu na to, aby sa preniesol na protihráča, alebo kontaktnú postavu?

### **Má záber dominantný podtext, ktorý hovorí že, „každý záber rozpráva príbeh“?**

**Ako by ste klasifikovali kompozičný motív?** Ako diagonálny, geometrický, symetria rozdelená od stredu nadol a podobne. Ak si spravíte transformáciu videného do verbálneho, pomôže to nájsť to čo v skutočnosti v zábere je a načo slúži.

**Ktoré časti obrazu, alebo záberu, majú významotvornú úlohu v partikulárnom obraze?** Opakovanie, zbiehavosť, rozbiehavosť /konvergencie alebo divergencie/, krivky, významné vertikály alebo horizontály, silné diagonály, textúra, abstraktné alebo nie naturalistické farby, svetlo a tieň, hĺbka a podobne.

**Akú hĺbku má záber?** Toto je večný problém pri tvorbe záberu, pretože dochádza ku konverzii trojdimenzionálneho reálneho priestoru do dvojdimenzionálnej plochy. Hĺbka obrazu je tvorená popredím jadrom a pozadím kompozície - v ich vzájomných vzťahoch. Toto vyznáva princíp lineárny,

svetlotónálny, alebo farebný. Pritom kombinácie všetkých troch nie sú vždy vhodné pre filmovú kompozíciu. Hĺbka väčšinou nie je v takom zábere, v ktorom nebola kreovaná.

**Ako je v zábere vyjadrená individualita a nálada postavy?** Často samozrejme cez mimický výraz, alebo reč tela. Môže to byť ale aj cez porovnanie postavy k postave, prípadne postavy a pozadia alebo okolia postavy. Prostredie a to obzvlášť v dokumente môže byť významotvorné a takáto kompozícia môže navodiť podtext.

**Ako je priestor organizovaný okolo postavy a to obzvlášť v detaile?** Aktivita voľného priestoru v smere pohľadu s ohľadom na význam, alebo výraz tohto pohľadu. Pritom pasívny priestor je na odvrátenej strane pohľadu.

**Koľko priestoru sme nechali okolo postavy?** V detaile to má veľký význam. Či nechávame priestor nad hlavou, alebo režeme z vrchu hlavy a oči posúvame nad zlatý rez alebo tretinu. Či pod detailom rozumieme hlavu s ramenami, alebo od krku vyššie. Dramatizácia záberu stúpa, ak pohľad posúvame k hornému okraju záberu v detaile. Pri tomto je samozrejme dôležité uvažovať nad skupinou záberov.

**Vizuálny rytmus** je, ak je dĺžka záberu determinovaná jeho obsahom, formou a očakávaním pozorovateľa v priamej súvislosti s predchádzajúcim záberom.

**Umiestnenie postáv** v individuálnych a skupinových záberoch, základné systematické a formálne umiestňovanie do kontextu obrazového štýlu filmu.

**Dynamická kompozícia** je vtedy ak pracujeme s pohyblivými zábermi v rámci vnútorného pohybu a vonkajšieho pohybu.

### **Vnútorná choreografia**

Choreografia záberu, ktorú charakterizuje vnútorný pohyb na scéne s ohľadom na záberovú skladbu

### **Vonkajšia choreografia:**

Pohyb kamery s ohľadom na vnútornú choreografiu postáv a scény vo vzájomných záberových vzťahoch.

**Výsledná choreografia pohybov**, ako súčet vnútorného a vonkajšieho záberového pohybu. Výsledný pohyb v dynamických záberových vzťahoch s ohľadom na čitateľnosť a komunikatívnosť scény.

System hereckého prejavu postáv, ich vývoj, alebo formálny herecký prejav

Neverbálny prejav postáv s ohľadom na priestor, ktorý dostanú od režiséra

Gestikulárny prejav postáv, jeho kontrola s ohľadom na významy, ktoré tento prejav aktívne pôsobí. Gesto ako formálny neverbálny vyjadrovací prostriedok, ktorý posúva príbeh, alebo ho potláča.

Dôveryhodnosť, alebo presvedčivosť hereckého prejavu

Maskovanie a líčenie charakterov vo významoch pleťových tónov. Štruktúra pleťových tónov postáv...

Väzba obrazu a zvuku. Do akej miery zvuk opisuje obraz, kde končí a začína zvuk vo vzťahu k obrazu.

Zvukový priestor – verbálna, zvuková, alebo ruchová zložka v spojení s hudobným priestorom, prípadne hudobným zvukom

Priestor scény, jej výtvarnosť, otvorenosť pre celky, alebo uzavretosť pre detaily. Dôveryhodnosť vo vzťahu k téme. Štylizácia a rozloženie hracieho priestoru. Logika usporiadania plôch a významov.

Lokácie a lokalizácia príbehu s ohľadom na filmový priestor. Nálada exteriéru vo farbách a tónoch. Štruktúra exteriérového priestoru so zaradením do celkového systému filmu.

Kostým vo významovotvorných prvkoch. Pasívne a aktívne kostýmovanie. Farba ako významná časť expresívneho, alebo impresívneho vyjadrenia.

Špeciálne efekty. Viditeľné a neviditeľné. Tvorba scény....

Celková farebná korekcia v rámci obrazovej štylizácie a systému vo farebnom a svetltonálnom vyjadrení.

**Rozbor filmu** a pohľad na príbeh, alebo dramatizáciu cez jednotlivé tvorivé zložky a pokus o ich analýzu. Každá zložka pracuje s určitými vyjadrovacími prostriedkami, ktoré by mali zapadať do konceptu celkového diela a väčšinou tak, aby neboli vnímateľné separátne, ale len ako film ako celok. Ak niektorá z tvorivých zložiek výrazne prevyšuje, malo by to mať svoj dôvod vo vzťahu k príbehu. Inak tvorca prezentoval sám seba a nie film ako celok. Pochopenie a súhra jednotlivých tvorcov by mala spieť do výsledného tvaru filmu a jeho primárneho zámeru, pre ktorý bol nakrútený.

Vedieť analyzovať tieto zložky, má význam pre posúdenie diela, jeho správne nastavenie pre divákov, alebo do priestoru prezentácie a to tak aby bol čo najlepšie prijatý a hlavne porozumený v čo najväčšom rozsahu autorovej predstavy.

### **Produkcia:**

Ako je film vyrobený, v akých produkčných podmienkach v akom finančnom nastavení? Je nakrúcaný v reáloch, alebo v ateliéroch. Koľko ľudí je v scénach v popredí a pozadí scény. Aký veľký priestor zaberajú celky, a ako sú organizované. Koľko scén je vo filme. Je to len komorný priestor, v ktorom sa film odohráva, alebo je plný veľkých celkov na rušnej ulici...

### **Scenár:**

Stavba dialógov – ich dĺžka a súhra s neverbálnou komunikáciou. Aká je dynamika príbehu, jeho pútavosť...

### **Réžia:**

Aké je vedenie hercov? Aké sú pohyby hercov vo vzťahu ku kamere? Záberové radenie v rámci scénického priestoru. Dôveryhodnosť príbehu. Vyváženosť a tempo rytmus jednotlivých scén. Dĺžka filmu s ohľadom na rozloženie dramatizácie. Aké sú celky, aký veľký priestor obsahuje, ako sa pohybujú charaktery v pozadí a v popredí. Ako sú riešené detaily. Pohyb hercov a ich choreografia s ohľadom na pohyb kamery.

Dĺžka záberov, sú krátke a kedy a kedy sú dlhé zábery. Aká je forma záberovania? Je vyvážená, alebo expresívna s vývojom a s ohľadom k dramatisácii príbehu. Alebo je záberovanie bez zjavného štýlu, alebo formy?

### **Kamera:**

Aké je svetlo vo filme. Aká je farba. Aká je kompozícia jednotlivých scén, záberov. Je vedenie kamery statické, pohyblivé v jazde – kľudové, roztrasené a kedy a kde. Aká je dominantný farebný tón. Je riešený svetlom, farebnou korekciou, scénou. Ako je riešené pozadie a popredie v záberoch. Je kompozícia otvorená, uzavretá. Aké majú herci svetlo v očiach. Je využívaný pomer svetla na tvárach hercov a kedy? Aká je čierna a aká je biela vo filme? Je obraz formálne k téme. Aké je optické vyjadrenie? Pozerá sa kamera na priestor v širokom uhle, alebo v dlhom uhle? Je priestor komprimovaný s bohatou štruktúrou. Detaily sú prezentované s neostrým pozadím v nekonkrétnej štruktúre?

### **Farebné korekcie a grading:**

Je výraz vo farbách v súlade s príbehom? Jasová štruktúra je prijateľná? Aká je hlboká čierna a aká je najsvetlejšia biela? Majú štruktúru? Je obraz vo vysokom dynamickom rozsahu, alebo len v jednoduchom mäkkom svetle. Aké sú korekcie nocí a snových pasáží, alebo predstáv? Aká je tonalita pleťových tónov – saturovaná, alebo desaturovaná?

### **Zvuk:**

Ako je rozumieť dialógom, ak je zvuk originálny – kontaktný... postsynchrón, alebo dubbing je zrozumiteľný a vystihuje priestor v ktorom sa príbeh odohráva? Aké sú ruchy? Ako je zvuk rozložený do priestoru stereo, alebo viac kanálov. Je to široký priestor, alebo úzky, alebo sa ho nedá vnímať. Aká je mixáž celkového zvuku – rešpektuje prezentáciu?

### **Hudba:**

Je hudba vo filme? Je ju počuť, alebo je v súlade z príbehom. Aký je to žáner? Je expresívna, alebo impresívna. Sú využívané hudobné ruchy? Hodí sa k veľkosti scénického priestoru. Ako podporila hudba samotnú tému v jej emocionálnej štruktúre? Aká je vyváženosť hudby v rámci mixáže s ruchmi, zvukmi a dialógmi? Neprekrývajú sa frekvenčne jednotlivé zložky zvuku?

### **Herci a postavy vo filme:**

Výraz jednotlivých postáv, pohyb, dôveryhodnosť fikcie, hlas, vizuálny aspekt vo vzťahu k dramatisácii, alebo je to len hviezdne obsadenie na prilákanie diváka. Ako herec hrá keď nerozpráva – expozícia jeho výrazu. Pohyb v detailoch, prípadne v celkoch.... Ako je režírovaný komparz, prípadne postavy v zadných plánoch?

### **Masky:**

Aké je líčenie postáv? Viditeľné, alebo neviditeľné. Pôsobia pleťové tóny skôr tmavo, alebo svetlo. Zvýraznenie črt charakterov je v súlade s postavou, alebo je prehnané. Je rozdiel medzi charaktermi postáv vo výraze ich pleťových tónov? Ak sú vo filme masky ako špeciálne efekty, nakoľko pôsobia dôveryhodne?

### **Scéna a výtvarné riešenie:**

Ako sú vyplnené scény. Sú bohato štruktúrované, alebo čisté s veľkými prázdnyimi plochami. Aká je farebnosť interiérov – systematická, alebo chaotická. Je úprava exteriéru v systéme štýlu k interiérom. Je výber prostredí adekvátny téme a príbehu. Ilúzia priestoru je dôveryhodná, alebo nie. Aký je ateliérový scénický priestor? Ako vyzerá priehľad cez okno? Je zariadenie priestorov zabývané, alebo umelé a nehodiace sa k téme. Pôsobí priestor stiesnene, alebo je otvorený a kamera je v ňom slobodná vo vzťahu k pohybu charakterov.

### **Strih:**

Aká je dynamika strihu? Ako sú strihané akčné scény. Striedanie záberov sleduje dialóg a riadi sa rytmom textu, alebo tvorí samostatnú vyjadrovaciu zložku? Ako sú postrihané akčné scény?

### **Kostýmy:**

Výraz v kostýmoch je vnímateľný? Ak je téma historická, sú autentické, alebo archetypálne? Je vnímateľná práca s kostýmom ako vyjadrovacím prostriedkom? Má vplyv kostým na smerovanie deja? Farebnosť a tonalita – dominantný tón, ktorý sprevádza príbeh.

### **Špeciálne efekty:**

Viditeľné, alebo neviditeľné, ako je tvorená ilúzia a dôveryhodnosť priestoru. Spájanie reálnych a konštruovaných prvkov... je vnímateľný dotvorený priestor napríklad obloha ako dôveryhodný, alebo je len efekt bez vzťahu k podstate príbehu? Ak vo filme prší, alebo sneží, ako to vyzerá? Špeciálne efekty vo filme sú scénické, alebo digitálne, prípadne je to kombinácia oboch.

### **Dobrý, alebo zlý film...**

- Samozrejme takýchto otázok si môžete klásť nespočetne veľa a hlavne závisia od žánru, druhu diela, jeho producentskej podstaty...
- Dôležité je, aby pri posudzovaní celkového vyznenia diela, neboli nedostatky pripisované nesprávnym tvorcom,
- Ale vždy vo výsledku sa jedná o to, či dielo vo vzťahu k divákovi funguje, alebo nie.

### **Rozbor filmu:**

1. Žáner
2. Produkčné pomery:
3. Réžia: choreografia záberu, vedenie hercov, tempo, príbeh a jeho skryté prístupy, vlastný vklad režiséra, súlad jednotlivých postupov v obraze a zvuku
4. Kamera: a/ svetlo, kompozícia, dynamika kompozície, svetlotonálne riešenie, farebné riešenie, pohyb vnútorný a vonkajší
5. Strih: temporytmus, systém radenia záberov
6. Výtvarnosť
7. Zvuk: akustický priestor, zvukový výraz – farba a dynamika

8. Hudba: práca s hudbou, profilový formálny výraz a jeho motívy
9. Celkové zhodnotenie

Ako a prečo je umenie vytvárané?

Ako a prečo je prijímané?

Vzťah medzi tvorcom a prijímateľom, teda divákom. Na jednej strane dielo a na druhej strane tvorca. Medzi tým je vznik filmového diela ako kolektívneho diela a cesta k pozorovateľovi ako ku konzumentovi diela

Pri pohľade na dielo treba vziať do úvahy viacero aspektov:

Determinanta : sociologická, psychologická, technická ekonomická

Funkcie: utilitárne expresívne umenie pre umenie karieristický produkt

Systém hodnotenia, alebo kritiky: eticko-politický, psychoanalytický, esteticko formalistický a infraštruktúra

Hodnotenie filmu , alebo mediálneho diela z pohľadu ekonomického vstupu a zatriedenia do žánru.

### ***Trochu úvah o ilúzii, alebo kúzle audiovizuálneho obsahu.***

*Audiovizuálny obsah je ilúzia – kúzlo, ktorému divák verí len v dovtedy, dokedy ho nevyruší technická či tvorivá chyba.*

*Audiovizuálne dielo privádza diváka do stavu komunikácie s premietaným obrazom. Jeho vnem je psychosenzorický.*

*Senzorický vnem je v podstate len fyzikálne prijímanie obrazu a zvuku bez emocionálnej a pamäťovej invencie.*

*Médiá a mediálny svet tvorí ilúziu novej reality na ploche obrazovky. Extrémne podoby tejto ilúzie sa prejavujú aj v globálnej žurnalistike.*

*Vnem reality a prenos tejto reality do ilúzie mediálneho obsahu ako produktu.*

### **Úvod**

***Audiovizuálny obsah je ilúzia – kúzlo, ktorému divák verí len v dovtedy, dokedy ho nevyruší technická či tvorivá chyba. Potom sa sústreďí na nepodstatné veci a autor prehráva. Ilúzia, ktorú nám vytvára audiovizuálna technika, je prekonávaná dobou, mení sa v prevratných technických zmenách. Audiovizuálne dielo privádza diváka do stavu komunikácie s premietaným obrazom. Jeho vnem je psychosenzorický.***

**Senzorický vnem je v podstate len fyzikálne prijímanie obrazu a zvuku bez emocionálnej a pamäťovej invencie. Typickým prípadom je kamera, ktorá sníma len to, čo je schopná fyzikálne zaznamenať. Človek však nie je stroj a svoju pozornosť sústreďí len vtedy ak mu obraz a zvuk poskytujú aj ďalší rozmer vnímania.**

## **Text**

Dimenziu psychologického vnímania dodáva tvorca s patričným rešpektom k fyzikálnemu senzorickému záznamu, ktorého možnosti i nedostatky využíva pre svoj tvorivý zámer.

**Kamera, či už profesionálna s maximálnymi modernými parametrami, alebo lacná, každá má nedostatky v porovnaní s fyzikálnymi vlastnosťami oka. Tu je práve priestor pre tvorca, aby tieto technické nedostatky využil pre tvorbu a to práve v emocionálnom, tvorivom a umeleckom priestore, s ktorým sa divák stotožní v psychosenzorickom vneme. Takže, ak sa znovu vrátíme k audiovizuálnemu záznamu ako kúzlu alebo ilúzii, divákovu pripodobnenie jeho vnemu reality k audiovizuálnemu priestoru sa odohráva **hlavne v rozsahu jeho pamäťových obrazov, emocionálnych pamäťových odoziev** spolu s novou informáciou, ktorú získava z videného diela, ktoré vytvára novú realitu v jeho vneme.**

Súhra tohto všetkého, tvorivé vcítenie sa do deja a jeho aktívne prežitie v racionálnej a emocionálnej rovine, nastáva vtedy, ak „kúzlo ilúzie“ nebolo odhalené. Systém, ktorý autor vytvoril, funguje, a tým aj komunikácia a odovzdávanie informácií. Holé prirovnávanie k realite sa stratilo a bolo nahradené psychosenzorickým vnemom.

**Konverzia reality do obrazu** nastáva premenou odrazu svetla zo scény, prechodom cez objektív, svetlo dopadá na senzor, kde dochádza premene svetla na elektrické impulzy a tie pomocou analógovo digitálneho prevodníka na digitálne dáta, ktoré sú po spracovaní ukladané na dátový nosič, odkiaľ vieme tieto dáta rozkódovať a previesť na znovu na svetlo, vychádzajúce z elektronickej obrazovky alebo z premietacieho plátna, ako odrazené svetlo projektoru, ktoré opätovne vchádza do oka diváka a je spracované práve psychosenzorickým vnemom. Tvorba tejto ilúzie je pritom čisto technická či technologická.

**Spracovanie ilúzie divákovi a jej dôveryhodnosť, závisí hlavne na tvorivom potenciáli autora usporiadať všetky prvky skladajúce príbeh tak, aby im divák „uveril“ a stotožnil sa s nimi.**

Ak si predstavíme **transformáciu reality na obraz**, tak v rámci tejto konverzie z trojdimenzionálneho priestoru na dvojdimenzionálnu rovinu plátna, kameramani využívajú tvorivé prvky obrazovej ilúzie ako je lineárna perspektíva, farebná a svetelná perspektíva, pohyb kamery, pohyb postavy, obrazovú a strihovú choreografiu, hĺbku ostrosti a mnohé iné tvorivé prvky určené pre tvorbu filmového priestoru. To som hovoril len o obraze, ku ktorému sa pridáva zvuk s jeho vlastnými tvorivými kúzlami umocňujúcimi ilúziu videného i počutého. Tu mi nedá nespomenúť teraz tak moderné, alebo nanovo objavené 3D zobrazenie, alebo binokulárny vnem. Je to znovu len ilúzia vytvorená na ploche so všetkými technickými nedostatkami a obmedzeniami, ktoré toto zobrazenie má.

**Ilúzia audiovizuálneho priestoru je neustále zdokonaľovaná tvorivými a technickými prostriedkami.**

Reč audiovizízie je v neustálom vývoji a tak isto aj vnem diváka je v neustálom vývoji. Treba mať na zreteli, že divák si ukladá obrazy z plátna alebo televíznej obrazovky neustále do pamäte, tak isto ako reálne obrazy a zážitky. Z toho plynie aj vyhodnocovanie novej, iluzórnej reality a audiovizuálneho priestoru. Ide o to, že každý divák vyhodnotí pohľad na filmové dielo rôzne, alebo ho v tom istom diele zaujmú rôzne prvky.

Základ príbehu, ak **nie je ilúzia porušená technickým, alebo tvorivým nedostatkom**, je pre divákov podobný. Môže to byť preto, že daná skupina divákov v danej dobe má základ uložených obrazov a zážitkov veľmi podobný.

Vo filme však často dokážeme **vnímať obrazovú „nerealitu“**. Typickým príkladom môže byť sledovanie čiernobieleho filmu. Divák to berie akosi samozrejme. Zväčša sa nepýta, kde sú farby, ale podvedome hľadá prepojenie v emocionálnom zážitku alebo v uložených pamäťových obrazoch, ktoré prikladá k vyhodnoteniu a zaraďuje ich do vnemu ilúzie filmového diela. Ak by však došlo k tomu, že by divák potreboval pre racionálne zhodnotenie príbehu farby a nenachádza ich v ňom, vyhodnocuje to ako chybu a jeho vnem je dôrazne narušený.

Veľmi často vytvárajú tvorcovia audiovizuálneho **diela jeho formu svetlotónnym alebo farebným posunom, alebo odklonom od technickej reality záznamu**. Porušujú fabrickú dokonalosť fyzikálnych parametrov záznamu. Akonáhle z tejto dokonalosti odoberajú napríklad farebné tóny, „zjednodušujú“ divákovi vnem samozrejme v spojitosti s ostatnými prvkami diela a dostávajú ho práve na rovinu prevažujúceho emocionálneho vnemu. Dokonalosť ilúzie neznamena tvorivý úspech, ale môže znamenať aj nevкус. Veľa dokonalého môže uškodiť.

Zámerný nedostatok môže vyvolať **záujem diváka – občasné rozbitie ustáleného**, vracia diváka späť do deja, ale to všetko by malo byť súčasťou tvorivého systému alebo formy samotného diela.

**Akceptáciou zmeny reality na audiovizuálnu „nerealitu“** – konfrontácia a pripodobňovanie s tým, čo vidíme a s tým čo už vieme, prepadáme do ilúzie filmu v jeho dokonalej forme bez vnemu technických parametrov celej záznamovej a prezentačnej sústavy. Ak sú prvky správne nastavené dôverujeme tvorcovi a nechávame sa uniesť príbehom. Ak je technická ilúzia dokonalá a príbeh plný chýb, autorovi nedôverujeme a platí to aj naopak.

**Niekedy stačí len jedna tvorivá alebo technická chyba**, ktorú divák ani len nevie definovať a dielo je pre neho stratené. Uložená skúsenosť, emócia a audiovizuálna nerealita sa niekde nestretli. Kúzlo bolo nedokonalé, alebo odhalené. Ilúzia bola nedokonalá.

Na druhej strane treba povedať, **že technická nedokonalosť uložená do správnych vzťahov niekedy vytvorí ilúziu tak, že dielo je prijaté divákom** a ten je schopný ho precítiť. Technika nie je samospasiteľná. Z histórie poznáme veľa filmov, ktoré sa budú premietat' vždy, aj keď v porovnaní s dnešnými sú technicky nedokonalé. V každej dobe si nachádzajú divákov, ktorí prežijú príbeh a uveria ilúzii filmového plátna.

**Vnem audiovizuálneho diela závisí často aj od prostredia, v ktorom vzniká a geopolitického prostredia, ktoré ho tvorí**. Tu sa dá spomenúť národná tvorba, ktorá dešifruje vzťahy a ilúziu v dôsledku uložených obrazov a emócií v rámci lokálnych



psychosenzorických obrazov. **Takzvané worldwide audiovizuálne diela** - ktoré sú premietané po celom svete – akceptujú, často podľa určitých vytvorených šablón, ilúzie v globálnom vneme v danej dobe. V tomto sa však film nedá absolutizovať a tvorcovia nie vždy dokážu predpovedať, a to hlavne v nízkorozpočtových filmoch alebo národných kinematografiách, že práve ich dielo nebude komunikovať s divákmi v širokom spektre psychosenzorického vnemu. V tomto je audiovizuálne dielo slobodné a tvorba ilúzie nemá hranice, a ak aj má, tak ich zatiaľ nevidíme.

Začiatkom digitálnej éry finančne dostupného televízneho záznamu, niekedy jej hovoria aj „DV éra“, v deväťdesiatych rokoch sa stalo to, že technológia pre profesionálne spracovanie videa sa stala dostupnejšou, a tým sa mohla mediálna tvorba rozšíriť do veľmi širokého tvorivého priestoru. Ak sa vžijeme do dávnejšej situácie na trhu, napríklad cez primárny záznam – kameru, tak tá **vtedy** so štandardnom vybavení, typu betacam SP, stála okolo 100 000,- €. K tomu sa pridávala celá postprodukcia, ktorá vyžadovala komplikované postprodukčné pracovisko s páskovými videorekordérmí a operačným pultom. Spracovanie videa bolo možné len v lineárnom smere. Každý jeden spätný zásah do strihu znamenal opätovný prepis a tým aj zníženie kvality. Už len hodinová sadzba prenájmu postprodukčného štúdia s operátorom sa pohybovala na úrovni 100,- €. Spustenie všeobecne rozšíriteľných profesionálnych formátov, akým bol napríklad digitálny betacam, bol už len krok k najprv konzumentským kamerám typu DV a alternatívam tohto formátu. Videoprofesionáli čoskoro zistili, že aj konzumentský záznam je použiteľný v profesionálnom priestore a prináša mnoho výhod. Jednou z hlavných výhod je finančná dostupnosť a hlavne možnosť tvorivej voľby technológie ako záznamu, tak aj spracovania, ale, a to je asi najdôležitejšie, slobodná tvorba iluzívnych obsahov v globálnom priestore.

**To bol asi začiatok všeobecnej digitalizácie pohyblivého obrazu**, ktorá spôsobila, že práce v médiách je omnoho viac, ako bolo pred zhruba 20-timi rokmi. Každá dedina, alebo menšie mesto má svoju televíziu. Jej príspevky informujú v globálnom smere. Televízia a mediálne informácie sú skutočne všade.

Minimálne postprodukčné pracovisko pre strih videa, v kvalite porovnateľnej s profesionálnymi formátmi, dnes môžete zaobstarať takmer za cenu denného prenájmu vtedajších cien. Zdanlivo by sa mohlo zdať, že sme ako tvorcovia prestali byť otrokmi techniky a jej finančnej nedostupnosti a hodnotu má len skutočná tvorba mediálneho diela a audiovizuálneho obsahu. Systém „zober kameru a toč“ je tu. Záplava obsahov akoby neobmedzeného priestoru internetu, ktorý prerastá do klasickej televízie, dáva konzumentovi osobnú voľbu ako tvorby programu, tak aj slobodu konzumovania videoobsahov.

**Negatívom je, že si vyberáme práve to šokujúce a ohurujúce. Divák sa asi rád necháva ohurovať a negativizovať**, pretože súkromné médiá by takéto správy nedávali ak by nemali dostatok divákov. Pravdepodobne v minulosti nebolo menej povodní, katastrof a šokujúcich situácií ako je dnes. Len sme z akejsi našej potreby o nich viac informovaní, aj keď takéto informácie sú často pre náš život nepodstatné. Z toho pramení, že médiá sú vlastne totálna ilúzia a divák sa s obľubou necháva uniesť kúzľami obrazovej plochy. Prečo hovorím o totálnej ilúzii?

**Svojho času som mal možnosť nakrúcať v Afganistane**, vo vojnovej oblasti v provincii Lógar. Pobyt na základni For Shank bola pre mňa škola života mediálneho sveta. Býval som neďaleko heliportu a mal som možnosť vidieť najrôznejšie štáby, ktoré prichádzali

informovať o vojne. Môj viac ako jeden a pol mesačný pobyt nakrúcania filmu „V tieni pod Hindúkushom“ /vid': <http://www.youtube.com/watch?v=5rYnZXMQtU> / bol pre mňa aj akýmsi výskumom. Nakrúcanie bez už spomenutej digitálnej technológie by za také minimálne prostriedky, ako boli v tomto projekte, ani nebolo možné.

**Predstava o tom, že niekto príde do takejto oblasti a nakrúti projekt podľa vlastného uváženia je ťažká.** Je síce možné, že vystúpíte v Kábule z bežného dopravného lietadla a vyberiete sa nakrúcať ako „turista žurnalista“ do mesta, alebo na vidiek, prípadne do hôr, ale miera pravdepodobnosti, že vyviaznete z takéhoto dobrodružstva bez ujmy na zdraví, je veľmi malá a hraničí skôr s hazardom. Takže, rozumný filmár sa správa tak, aby mohol spraviť a hlavne dokončiť svoju prácu a v prípade novinára podať správu. Je pravdou, že denne novinári vo všetkých končinách sveta riskujú svoje životy, aby priniesli správu a pravdivý mediálny obsah, a za to im vďaka a česť.

**Dnes však často vojnu viac vytvárajú médiá, než vojaci!** Alebo ak chceme, tak obraz vojny, alebo jej mediálnu ilúziu. Hovorím pritom o obraze vojny, teda o fikcii, alebo ilúzii na televíznej obrazovke. Realita je často úplne iná, ako z jednej strany, tak aj z druhej strany konfliktov.

**Ak sa vám podarí niekde v diaľke nakrútiť výbuch bomby,** na zábere sa vám zadymí, zvuk je skreslený, celkový význam je „nedramatický“. Tam, ale zomreli ľudia! Súčasné médiá a hlavne globálne médiá potrebujú z takejto udalosti spraviť šokujúcu správu a navyše s patričnou politicky smerovanou ilúziou príslušných politických záujmov. Realite sa významne pomáha všetkými vyjadrovacími prostriedkami filmovej reči, aranžovaním reality a vytvorením žiadanej emócie tak, aby bola táto emócia naozaj šokujúcou správou s potrebným politickým účinkom.

Priletí na základňu helikoptéra, dovezie štáb s pripraveným scenárom. V bezpečí základne sa spraví dramatický stand up, pri ktorom sa v pozadí naaranžuje niekoľko dramaticky sa pohybujúcich vojakov, potom konvoj vyrazí na približne podobné miesto nášho „nedramatického záberu“, zaplatí sa niekoľko miestnych, spravíme niekoľko pyrotechnicky zvládnutých výbuchov vhodných pre nasnímanie v užšom zábere a obraz reality, alebo ilúzie je hotový. Je to v poriadku, pokiaľ je tu aj novinárska zodpovednosť povedať pravdu a nie len ilúziu pravdy.

Ak informujem o tom, ako skutočne situácia vyzerá a hľadám v rámci novinárskej zodpovednosti nie naplnenie bodov vopred pripraveného scenára, ale to, aká je skutočnosť, a tú, aj keď nie som schopný zaznamenať, sa pokúsím pomocou technicko-tvorivých prostriedkov podať čo najvernejšie „konzumentovi“. Myslím to tak, že **veristicky, alebo realisticky zaznamenať komplex udalostí v extrémne náročnom a nebezpečnom priestore je takmer nemožné,** ale hľadanie súvislostí a priblíženie sa k pravde je možné práve pomocou tvorby takejto ilúzie pomocou modernej techniky a jazyka obrazu a zvuku. Výsledkom tohto by mal byť práve ten realistický pohľad a odovzdanie pravdivej informácie.

**Vyjadrovacie prostriedky filmovej reči by mali slúžiť práve pre takúto pravdu.** Samozrejme česť všetkým, ktorí takúto správu – pravdivú správu - podávajú a nie sú závislí od svojho zadávateľa alebo objednávateľa, ktorý si v rámci objednávky dodal aj scenár bez kontextov na realitu, ale s predstavou iluzórnej reality.

Ak vlastníci médií predávajú čas, a hlavne na tom je postavené privátne TV médium, tak obsah, pokiaľ im za neho niekto priamo neplatí a nie je v priamom vzťahu s reklamou, nie je pre vlastníkov až taký podstatný. Jediné, čo ich zaujíma je množstvo divákov. Tu je však aj iná zložka, a to politická moc. Tá chuť a je nad všetky peniaze a často je aj zdrojom zisku.

Čo je mediálna informácia a ako sa dostáva k divákovi? Krízové konflikty, a to mi dáte asi za pravdu, v súčasnosti živia hlavne médiá. Vidíme a počujeme v absolútne čistom digitálnom obraze full HD alebo 3D, ako ľudia umierajú, alebo len skrátka vbuchne bomba, kde zomrú ľudia a pre nás je to len večerná správa. Stávame sa rezistentní. Autori vytvárajú ilúziu šokujúcej správy a divák ju vníma akoby nič. Je to ďaleko a nepodstatné pre jeho zajtrajší deň a osobné problémy, ktoré musí riešiť vo svojom okolí. Médium sa stáva akýmsi únikom od reality smerom k ilúzii, v ktorej je jedno, či sledujeme blockbusterový trháč, lovestory, alebo ilúziu správy z dramatického vojnového konfliktu. Toto je negatívum digitalizácie. Rozšírenie informácii, ktoré sú regulované trhom. Informácie, ktoré tvoria ilúziu vzdialenej reality, bez priameho vplyvu na našu súčasnosť. Tvorba rezistentnosti na vzdialené ľudské nešťastie je vlastná vyspelému svetu.

**Digitalizácia spôsobila zlacnenie tvorby obsahov a jej zjednodušenie.** Už akoby zdanlivo nebolo potrebné mať vzdelanie, alebo technické vedomosti k tomu, ako tvoriť obsah. Výrobcovia techniky sa predbiehajú v dokonalostiach, ktoré skutočná tvorba vôbec nepotrebuje. Zároveň je však tomuto prikladaný veľký význam, akoby sme bez toho ani nemohli byť. Je to jasné, forma naberá väčší význam ako obsah, ten ruku v ruke akoby mal kráčať so šokovaním prijímateľa správy alebo obsahu.

Ak sa pozrieme kúsok dozadu **na posledné roky, technológie idú akoby vo vlnách**, kedy máme hlavne kupovať nové zariadenia. Posledné absurdum je takzvaná 3D technológia. Prudkým nástupom niekedy v roku 2008 – 2009, kedy na výstavách broadcastových technológií bolo všetko 3D a zdalo sa, že jediná perspektíva tvorcov obsahov bude len tvorba 3D programov, a to nie len v hranej tvorbe, ale aj v spravodajstve. Predstavovalo to pochybnú filozofiu, že divák bude sledovať mediálne obsahy v stereoskopických okuliaroch a bude sa nechávať ohurovať ilúziou 3D vo vzpriamenej polohe, pretože stereoskopia, alebo 3D, potrebuje stabilné pozorovacie podmienky. Divák nepotrebuje nič iné, ako zabudnúť na svoje každodenné problémy a je mu úplne jedno, či sa futbalová lopta, alebo vojak zo zbraňou rúti na neho von z obrazovky. Avšak, už z dávnej skúsenosti my zainteresovaní vieme, že pozorovanie 3D ilúzie vie divák prijímať len obmedzený čas. Je to len asi 40 minút. Potom mu už efekt 3D pripadá ako bežný obraz, prípadne jeho pozorovanie ho natolko unaví, že sa začne zaoberať viac samotnou technikou alebo technickou nedostatočnosťou a tým je vlastne jeho vnem narušený. Absurdita médií a reklamy v tomto prípade je v tom, že v globálnom význame tento digitálny biznis výrobcom technológií vyšiel. Ľudia vymenili televízory, broadcasteri v šialenstve a návale propagandy nových systémov, vyhodnotili situáciu tak, že nebude žiadané nič iné len 3D a chceli byť prví a získať diváka, ktorý tiež chcel mať prvý 3D televízor v ulici. Po štyroch rokoch, keď ste prišli na svetovú výstavu IBC do Amsterdamu, 3D zariadenie ste už ani nenašli. Ale čo už, je tu nová technologická éra UHD, alebo televízia s ultra vysokým rozlíšením. Naplno sa začínajú vystavovať kamery ako profesionálne, tak aj amatérske, na 4K, televízory sú už na trhu a občan vyspelého sveta rozhyb ekonomiku a vymenš 3D technológiu za 4K UHD, prípadne si pripláť a kúpiť si 3D 4K UHD, aby si mal konečne všetko doma v obývačke.

**Znovu sa skúsme pozrieť z jednoduchého a praktického hľadiska na pozorovateľa, ktorý sleduje mediálne obsahy – ilúziu, v rámci ktorej ani veľmi nerozlišuje či šokujúci obsah je dramatická správa, alebo hraný trhák,** v priestore svojej obývačky v štandardnom európskom byte. Európania bývajú prevažne v bytoch, ktoré nemajú veľkú plošnú výmeru. Aby som mohol mať zážitok z pozorovania 4K rozlíšenia, potrebujem mať určitý odstup od televízora, ktorý, aby do dôsledkov prezentoval novú technológiu, by mal mať uhlopriečku minimálne 2 metre. Ak si chceme ako diváci túto technológiu vychutnať, mala by byť naša vzdialenosť od takéhoto 4K televízora minimálne 2,5 násobok jeho uhlopriečky. Čo je v našom prípade asi 5 metrov. Ak ešte k tomu prirátame konštrukčnú vzdialenosť od steny približne pol metra /televízory 4K v takýchto rozmeroch budú musieť byť zahnuté/ a pozorovací priestor (sedačka) by mal mať tak isto minimálne 1 meter, po celkovom sčítaní je to minimálne 6,5 metra. Takže počíta sa s tým, že by mal priemerný Európan obývačku, alebo priestor kde bude pozorovať iluzívne obsahy, s minimálnou dĺžkou 6,5 metra? Asi nie. Priemernému občanovi ponúkne výrobca lacnejší televízor, alebo hovorme tomu už monitor, alebo multimedialne zariadenie, s takými štandardnými rozmermi, aby sa mu vošiel prístroj do jeho bytu, to je do rozmerov možno 150 centimetrovej uhlopriečky. Pri takomto rozmere ale rozdiel v obraze nie je výrazne iný v porovnaní dnes už štandardným HD televízorom v tom zmysle, aby diváka „ohúril, alebo šokoval“, pretože to je asi zmyslom dnešných mediálnych produktov u polospiaceho a odreagovávajúceho sa diváka od svojich denných problémov. Ale divák si kúpi nový televízor, pretože je to potreba. Spoločenská potreba, ktorá je mu podsúvaná tými istými médiami, ktorými sa nechá unášať dlhé hodiny každý deň, aby sa udržal kolobeh globálnej ekonomiky aj pomocou globálnych obsahov, ktoré tvoria absurdné ilúzie reality bez kontextu, alebo spojitosti k divákovi ako prijímateľovi správy.

Môže sa zdať, že klasické televízne prijímače so svojim pevne stanoveným programom by mali zaniknúť, ak som nazval televízor multimedialným zariadením, ktoré predpokladá, že má možnosti napojenia na internet a pripojenia periférnych dátových jednotiek. V súčasných moderných televízoroch, alebo hovorme im počítače, má divák možnosť si zostavovať svoj program sám na základe priamej voľby obsahov. Je to vidno u mladých ľudí, ktorí neustále niečo sledujú vo svojich notebookoch. Avšak vrátim sa na začiatok. Ak multimedialne zariadenie, využíva divák ako prostriedok akejsi pasívnej regenerácie a necháva sa unášať ilúziou alebo obsahom, ktorý mu tvorí túto ilúziu, chce vôbec ovládať tieto obsahy a zostavovať si vlastný program? Pri tomto sa skúsme pozrieť na emocionálne správanie sa moderného človeka, ktorý sa riadi síce racionálne, ale na emocionálnom základe s využívaním pamäťových obrazov. Poznáme situácie, kedy napríklad, ak pravidelne chodíme mestským autobusom, nastupujeme väčšinou do tých istých dverí, sadáme si na to isté miesto. Sme nespokojní, ak nám túto kontinuitu niekto poruší. Podobné je to aj u mediálnych divákov. Čakajú si na svoj seriál, prípadne cyklickú reláciu a radi sa nechávajú riadiť časom programových manažérov s pocitom, že majú zariadenie, ktoré im prináša slobodu voľby, alebo výberu programu, ale s tým, že vlastnú voľbu budú realizovať „niekedy inokedy“. Je to známe už z video - éry z čias prehrávačov VHS, lebo DVD, kedy tieto u väčšiny majiteľov čakali a čakajú na ich aktívne využitie. Najdôležitejší je pocit, že tieto prístroje vlastní a sú slobodní vo svojej voľbe, ktorá ale málokedy príde a ak aj, tak majitelia sú často odkázaní pri takomto občasnom spustení k štúdiu ovládania, teda míňaniu občasnej a nie pravidelnej energie. Čo je omnoho namáhavejšie.

Spojenie technokratov s iluzionistami je na dnešné časy asi ideálna kombinácia pre globálnych biznismenov. Tvorba audiovizuálnych obsahov ako ilúzie na obrazovke bez kontextu na reálne potreby vnemu pozorovateľa je cesta nikam.

Pokrok tvorivých foriem a technológií ďaleko prevyšuje pokrok v obsahoch. Vzdelanie a tvorba pozitívnej emócie je asi komplikovaný proces vzdelávania v humanitnej oblasti . Zdá sa, že kultiváci