

**AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE  
FAKULTA FILMOVÁ A TELEVIZNÍ  
BAKALÁŘSKÁ PRÁCE**

**LIVE**

**Hudba, obraz, emoce**

**Adam Elšík**

**Praha, 2018**

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA

KATEDRA KAMERY

**BAKALÁŘSKÁ PRÁCE**

**LIVE**

**Hudba, obraz, emoce**

**Adam Elšík**

Vedoucí práce: MgA. Josef Špelda

Oponent: Prof. Mgr. Jiří Myslík

Přidělovaný akademický titul: Bc.

Datum obhajoby: 13.09.2018

Praha, 2018

THE ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

**FILM AND TV SCHOOL**

CAMERA DEPARTMENT

**BACHELOR THESIS**

**LIVE**

**Music, image, emotions**

**Adam Elšík**

Supervisor: MgA. Josef Špelda

Opponent: Prof. Mgr. Jiří Myslík

Academic title to be given: Bc.

Date: 13.09.2018

Prague, 2018

---

### **Prohlášení:**

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci s názvem: LIVE – Hudba, obraz, emoce zpracoval samostatně, pod odborným vedením vedoucího práce – MgA. Josefa Špeldy a s použitím uvedené literatury a pramenů.

Praha, 28.08.2018

.....  
podpis autora

### **Upozornění:**

Využití a společenské uplatnění výsledků diplomové práce, nebo jakékoliv nakládání s nimi je možné pouze na základě licenční smlouvy tj. souhlasu autora a AMU v Praze.



---

## **Poděkování:**

Na začátku své práce bych rád poděkoval všem čtenářům. Snažil jsem se psát osobně o tématu, jenž mne vždy zajímalo a vidím v něm veliký potenciál. Vidím nadčasovost, která nevyjde z módy. Kvalitní hudba a kvalitní obraz jsou neomrzitelné spojení. Skrze kvalitním LIVE mohu procestovat celý hudební svět. Hledat nové hudební styly a objevovat nový obrazový přístup.

Někdy bývá nejjednodušší konstatování faktu tou jedinou správnou cestou: Děkuji. Děkuji všem co mě podporovali v letech strávených na FAMU. Vedoucímu práce, profesoru Špeldovi, jenž mě pomohl nasměrovat tímto směrem.

---

„Snažím se ukazovat krásu věcí, které na první pohled nejsou líbivé“.

Joel-Peter Witkin

„Hudba je jedním z nejkrásnějších a nejnádhernějších darů božích. Je jedním z nejlepších umění. Noty ožívují slova. Hudba zahání duchu smutek, jako bychom se dívali na krále Saula. Je nejlepší útechou pro zarmoucené lidi, jí se srdce upokojí, občerství a osvěží.“

Martin Luther

---

## Abstrakt

Osobně LIVE koncerty sleduji moc rád. Cílem sledování LIVE je možnost být na místech a při událostech mimo čas a prostor. Cítit se být přítomný.

Jako divák hledám jak zažít příběh hudby. Jako tvůrce hledám jakými možnostmi disponuji a mohu je použít. Cílem je poukázat na možnost změny pohledu žánru, se kterým se každý z nás potká jako divák, nebo jako tvůrce.

Vždy budu ovlivněn svými osobními názory, zkušenostmi a preferencemi. Práce poukáže na rozdílné možnosti vysvětlení pojmu LIVE. Jiná pravidla a způsoby zpracování jak formalin, tak umělecká. Divákovi doporučí, kde a jak by měl LIVE smysluplně sledovat, čímž určí samotného koncového diváka.

Specifické způsoby a možnosti výroby propůjčují tvůrcům širokou paletu zpracování výsledného díla. Tvůrci však musejí dbát na dodržování zásad a pravidel pro natáčení bez kompromisů, jinak by byla negativně ovlivněna kvalita výsledku.

Práce vznikla za pomoci konzultací s odborníky v oboru, jenž velmi pozitivně formovali výsledek. Vyberu příklady, které by se daly označit za průřez mezi žánry - průměrný vzorek. Tudíž by moje práce měla být srozumitelná co nejširšímu okruhu čtenářů.



---

## **Abstract**

I personally love to watch LIVE concerts. The goal of LIVE watching is to be in place and at times outside space and time. To feel to be present.

As a spectator I try to experience the story of music. As a creator I look for possibilities I have and can use. The goal is to point out the possibility to change the view on the genre with which every one of us meets as a spectator or as creator.

I will always be influenced by my personal opinions, experience and preferences. The thesis points out the different possibilities how to understand term LIVE. Different rules and methods of processing formal as well as artistic. The audience will be recommended where and how LIVE should be meaningfully watched, thus determining the end viewer himself.

Specific ways and possibilities of production allow a wide variety of processing of the resulting work. However, the creators should follow the principles and rules of filming without compromise, otherwise the quality of the result can be negatively affected.

Thesis was written thank to consultations with specialists in the field, who very positively formed the result. From my musical taste and preferences in musical genres I've chosen the examples which could be pointed as average. Therefore this thesis should be understandable for the widest circle of readers.

---

# Obsah

<b>1</b>	<b>CO JE LIVE.....</b>	<b>10</b>
1.1	UCHOPENÍ POJMU .....	10
1.2	LIVE VS LIVE-FOOTAGE .....	11
1.3	ZÁKLADNÍ SLOŽKY .....	12
1.4	JAKÝ JE LF DRAMATICKÝ ÚTVAR.....	13
1.5	AUTORSKÝ PŘÍSTUP.....	16
<b>2</b>	<b>VÝROBA.....</b>	<b>18</b>
2.1	OBRAZOVÁ FORMA – SNÍMÁNÍ.....	18
2.2	DOBŘÍ VS ŠPATNÝ .....	19
2.3	PRO KOHO LF JE? .....	21
<b>3</b>	<b>FORMY VYPRÁVĚNÍ.....</b>	<b>23</b>
3.1	DIALOG MEZI DIVÁKEM SKRZE OBRAZ .....	23
3.2	MET .....	24
3.3	UMĚLECKÉ ZPRACOVÁNÍ.....	26
<b>4</b>	<b>PROSTŘEDÍ A TECHNICKÉ MINIMUM .....</b>	<b>28</b>
4.1	OBRAZ.....	28
4.2	ZVUK .....	32
4.3	KAMERAMANSKÝ PŘÍSTUP .....	33
<b>5</b>	<b>VÝVOJ .....</b>	<b>35</b>
<b>6</b>	<b>ZÁVĚR.....</b>	<b>40</b>
<b>7</b>	<b>SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY A WEBOVÉ ODKAZY.....</b>	<b>41</b>

---

## Seznam obrázků

- 1.) Obrázek č.1, Show must go on
- 2.) Obrázek č.2, Woodkid – Volcano - Live
- 3.) Obrázek č.3, Stromae – Racine Carrée - Live
- 4.) Obrázek č.4, Pozorovací úhly vycházející z rozlišovací schopnosti lidského zraku
- 5.) Obrázek č.5, Testovací obrazec pro kalibraci obrazu
- 6.) Obrázek č.6, Ideální pozorovací úhel a rozmístění reproboxů
- 7.) Obrázek č.7, Balcony TV
- 8.) Obrázek č.8, Le Ring
- 9.) Obrázek č.9, Volná kamera
- 10.) Obrázek č.10, Letecké záběry volné kamery

---

## Úvod

Miluji hudbu. Je mojí vášní. Bohužel nemohu fakticky navštívit každý mnou zamýšlený koncert. Snažím se je presto navštěvovat neustále. Atmosféra může být až magická. Je to komplexní zážitek, který není pouze hudební, ale vždy i velmi vizuální. Snažím se vidět hudbu, což je velmi hravá forma prožitku, která mě inspirovala pro psaní této práce.

Moje práce je teoretická. Vychází z empirického pozorování a zpětného rozkladu, aby rozkryla, co dělá LIVE-LIVEM. Ačkoli je práce subjektivní a ovlivněna mými hudebními a vizuálními preferencemi, snažila se vycházet jak z pedagogických doporučení, tak z veřejně dostupných hodnocení a žebříčků sestavených renomovanými hudebními časopisy a kritiky tak, abych vytvořil průměrný vzorek koncertů:

- **QUEEN** – Live at Wembly 86
- **Joe Cocker** – Fire it up tour 2013
- **Stromae** – Racine Carrée Live 2015
- **Baestie Boys** – Awesome: I fuckin' shot that! 2006
- **Metropolitní opera (MET)** - Così fan tutte 2018

Rozmanitost a pestrost výběru vidím v zahrnutí mnoha hudebních stylů. Přes klasickou hudbu representovanou Metropolitní operou, až po koncert skupiny QUEEN - vyhlášen jako nejlepší koncert století. Přes velmi silně vizuálně pojaté koncerty Stromae až po experimentální formy Beastie Boys. Tímto výčtem věřím, že jsem vybral ten nejzajímavější a nejvýraznější průřez žánrem LIVE.

Jsem si jist, že tato práce nemůže obsáhnout celou paletu hudebních žánrů a způsobu jejich interpretace. Důležitým aspektem výběru hudby a interpretů byla snaha o vyváženost. Vycházím z doporučení mnoho zajímavých počínů. Čímž jsem se ocitl v pozici pomyslné prázdnoty mysli. Hudbu ani interpreta jsem neznal a nemohl jsem si vytvořit jakýkoli názor předem. Jednoduše jsem nechal vše plynout.

---

# 1 Co je live

## 1.1 Uchopení pojmu

Pojem Live, neboli „živák“, je přímý přenos konkrétní události – například jednání vlády či vyjádření představitelů OSN a podobně. Označení LIVE vychází z faktu, že se děje v konkrétní momentu, situaci a místě. Má přesně daný začátek, od té doby je nezastavitelný a neopakovatelný. Něco se děje právě v tento moment. Děje se to reálném čase, bez zkracování a různých dramaturgických postupů používaných v jiných AV žánrech (filmová zkratka, křížová montáž, SlowMotion, flashback/flashforward...). To, co se děje v reálném čase, a je vysíláno do éteru. Je neopakovatelné. Žádná situace ani chyba nejdou opakovat, opravit a změnit. To je dáno. Otisk momentu – neopakovatelná energie. Nejčastější funkcí LIVE je předání informací. LIVE se může zaznamenat, čímž se LIVE promění v *záznam*. Respektive znovu odvysílaný LIVE už nemůže být označen LIVE, ale jako *záznam*.

V případě hudebního koncertu je význam slova LIVE odlišný. Označení LIVE znamená *záznam koncertu*, který se odehrává *naživo*. Toto vychází z původního označení hraní před publikem. Hudební koncerty byly LIVE dříve, než se začaly vysílat nebo pořizovat *záznamy*. Hudební koncerty jsou vždy LIVE. Pokud však chceme vidět jakýkoli hudební *záznam*, musíme jej hledat pod označením LIVE.

Obsahem práce je však ještě jiné pojetí označení LIVE. Chci psát o nové možnosti uchopení tohoto pojmu. Já jej vidím jako plnohodnotný audio-vizuální celek, jenž podléhá filmovým pravidlům a zásadám. Má svoji svébytnou dramaturgii, střihovou skladbu a filmový jazyk. Přístup tvůrců je odlišný od televizního pravidel.

Proto musím zavést nový pojem: *LIVE-FOOTAGE* (dále LF). Zásadním rozlišovacím prvkem je, že LIVE se snímá. Tudiž i z více kamerového řetězce máme pouze jeden výsledný *záznam*. LIVE-FOOTAGE se natáčí. Z každé kamery je separátní *záznam*, se kterým se post-produkčně pracuje. K tomuto vnímání a nutnosti rozlišení pojmů mne dovedl Jan Kučera: „Snímání se při něm jeví jako pochod celiství, plynulí nečlenění [...]

---

Rozdíl je tedy v časovém odstupu stříhové skladby od snímání: ve filmu se skladba děje až po určitém čase, v televizi souběžně s předsnímacím vytváření díla<sup>1</sup>.

Rozdělíme-li LIVE-FOOTAGE na základní významy, dostaneme:

LIVE se děje v konkrétní moment, situaci a místě. Má přesně daný začátek, od té doby je nezastavitelný a neopakovatelný.

FOOTAGE je označení pro natočení materiál. S tímto materiálem se pracuje post-produkčně a podléhá pravidlům výstavby audio-vizuálního díla. Z toho plyne materiál natočený z živé akce, který bude post-produkčně zpracován a posléze prezentován divákovi. Proto má LF vyšší potenciál a možnosti než přímý přenos.

## 1.2 Live vs Live-Footage

Co je ona kvalita, která dělá dobrý nebo špatný LIVE? Jaké jsou jednotlivé stavební kameny? LIVE podléhá omezeným možnostem. Jeho nejdůležitější funkcí je přenos informací. LF narozdíl od LIVE není pouze hudba spojená s obrazem, ale dramatické dílo vzájemně propojené s hudbou - audio-vizuální celek. Je to PŘÍBĚH. LF vypráví příběh aristotelovského typu a podléhá jeho zákonitostem.

Stejně jako je sestaven dobrý příběh, tak musí být dobře sestaven a odvyprávěn také LF. Tento příběh na prvním místě předává emoce až později informace. To je můj cíl. Najít princip kvality. Universální jazyk sdělení a odhalit postup jeho výstavby.

Cílem sledování LF je možnost být na místech a událostech, kde fyzicky nemůžeme být, a to nezávisle na čase a místě. Vnímat jeho vyprávění a být tam „naživo“. Mít pocit, že jsem v první řadě a příběh hudby vidím, jako by byl natočen přímo pro mne - definice LF pro diváka.

---

<sup>1</sup> Jan Kučera. *Stříhová skladba ve filmu a televizi*. 2. doplněné vydání. Praha: Nakladatelství AMU, 2002, s. 20.

---

### 1.3 Základní složky

Funkční LF se skládá ze tří navzájem si rovnocenných múzických složek – hudba, divadlo a film. Tyto složky musí být v rovnováze a vzájemně se doplňovat. LF nebude nikdy dobrý, pokud všechny jeho složky nejsou dobré. Je-li jedna složka špatná a ostatní (byť sebelepší) celkovému výsledku nepomohou. LF je tak dobrý jako jeho nejslabší složka. Při živém hraní hudebníci nejenom energii rozdávají, ale také si ji mohou brát od diváků zpět. Dochází ke vzájemnému propojení. Tato energie je mezi hudebníky a diváky koncertu. Dobrý LF dokáže tyto energie předat skrze obraz nám, jakožto koncovým divákům nezávisle na čase a místě konání. Energie je zaznamenána a následně předána. Toto je dobrý LF (více v kapitole 3.3).

Při živém hraní zní hudební aranžmá odlišně než na studiových nahrávkách. Hraní proběhne kontinuálně bez přerušení na potenciální opravu (tempa či souhry hráčů). Jsou znát neoptimální klimatické podmínky pro hudební nástroje (například vysoká teplota a vlhkost naruší naladění hudebních nástrojů). Zpěváci jsou ovlivněni náročností zpěvu (zpívat přes 60 minut je doopravdy velkolepý tělesný i psychický výkon). Skrze zpěv, hraní a chování se expresivně vycítí pocity hudebníků. Můžeme cítit únavu, rutinu, ale také nadšení a mnoho dalších pozitivních emocí. Hudebníci většinou preferují živé hraní, neboť se může vytratit svázanost a strnulost studiových podmínek a hráči si živé hraní opravdu užívají naplno, což je vždy slyšet i vidět. Na rozdíl od studiového nahrávání mají na koncertech hudebníci pro koho hrát.

Hudebníci skrze svůj projev komunikují s diváky. Je to dialog. Pokud se hudebníci baví, lze to vidět a slyšet na jejich výkonu. Diváci je podpoří a dojde k vzájemné interakci. Hudebníci vzájemnou energii podtrhávají předpřipravenou choreografií. System Of a Down – Toxicity - LIVE 2011 – Castle Donington, přímo požaduje od svých fanoušků vytvořit Moshpit (kruhové rozevření davu diváků, kde na povel zpěváka dojde ke střetnutí diváků. Ti vytvoří jakýsi vířící se kotel - Moshpit). Tato choreografie není pouze performací, ale také choreografií scénickou. Scénická choreografie zahrnuje světelný design (Woodkid – Valcano LIVE, Roger Waters – the Wall), scénický design, pohyblivé jevištní části, taneční/herecký doprovod, pyrotechniku, VJ projekce, předměty fyzicky spojující diváky a hudebníky (nafukovací předměty vypuštěné na diváky, Sochy – Pink Floyd –

---

Another Brick In The Wall -1980) a mnoho dalších.. Souborně se označují jako SHOW (viz 3.3 umělecké zpracování). Podstatou dobré divadelní složky je dobrá show.

„I'll top the bill. I'll overkill. I have to find the will to carry on. On with the.. On with the show.. The show must go on ...“.

(budu největším účtem, budu neúčelně velká ničivá síla, musím najít vůli dál pokračovat, dál s tou.., dál s tou SHOW.. Show musí pokračovat..)

Fredy Mercury – show must go on – text písně

*Obrázek č.1, Show must go on*



#### **1.4 Jaký je LF Dramatický útvar**

Jakub Vomáčka ve své diplomové práci konstatuje že: „z historického hlediska byla první hudební videa pouhým zachycením hudebního vystoupení daného protagonisty. Tento performativní hudební klip, až na zpívaný text, neobsahoval žádnou složku narace. Tato



---

absence narace je přirozeným vyústěním snahy přenést na diváka specifickou atmosféru hudebního projevu bez dalších, uměle implantovaných informací“.<sup>2</sup>

LF se pohybuje na pomezí více audi-vizuálních útvarů: dokument, divadelní záznam, rozhlasová hra/etuda, VJ-ing (video jockey)/obraz, experimentální film. Respektive si propůjčuje výstavbu a postupy z výše vyjmenovaných útvarů, tak se stává útvarem samostatným. Je specifický právě tímto souborem propůjčených kombinací, proto se stává jedinečným.

LF mapuje událost, která se děje a nebude se znova opakovat. Stejně jako u *dokumentu*, který mapuje, má LF emoční přesah. Proto se nejedná o obrazovou reportáž, která by předala složku pouze informativní. U dokumentu bývá předání informace podstatnou částí, avšak jejím cílem je odvyprávět příběh/předat emoci.

Koncert se děje na daném místě. Průběh/line up (seznam písní) je znám. Jedná se o dobře nacvičenou podívanou. Hudebníci i tvůrci znají látku, proto jsou schopni zachytit důležité momenty. Zachycení předem známého dění na scéně je cílem *divadelního záznamu*. Pódium je místo, kde mimo jiné je umělecký názor interpretován skrze show.

LF je audio-vizuální celek. Symbióza obrazové a zvukové složky. Zvuková složka je nenahraditelná (viz 1.5). Proto stejně jako v *rozhlasové hře* nesmí nastat *TICHO* – pomlka, která by zničila tempo a napětí. Nesmí ani v LIVE nastat tato pomlka (představme si ji jako vynechané místo), která by tempo a napětí zničila. Zde však musím říct, že dramaturgická práce s pauzami dramatický účinek zvyšuje. Rozdíl mezi pauzou a pomlkou je obrovský. Pomlka reprezentuje selhání. Pauza je nástroj pro vytváření dramatického účinku.

Pojem show vysvětluje divadelní i umělecký pohled v pojetí LF, ale *VJ-ing* je velmi silnou složkou podtrhující celkový umělecký a emotivní dojem. U VJ-ingu lze velmi dobře pracovat s kontrapunktem vůči hudbě a obrazu za vyšším emotivním účinkem. VJ-ing přinášejí divákovi nový rozměr prožitku. *Stromae – Racine Carreé LIVE 2015* je

---

<sup>2</sup> Jakub Vomáčka. *Hudební klip z hlediska střihové skladby*. Diplomová práce. Praha: FAMU, 2011, s. 46

---

dokonalým příkladem. Expozici postav (hudebníků a všech tvůrců) zasadili do úvodní promítané animace. Vizuální styl a přístup zároveň exponují potenciál vyprávět příběh nejen skrze performaci, ale také obrazem. U písničky - Quand c'est?(Kdy je to?) pojednávající o plíživé rakovině a smrti, zastává VJ-ing změnu rolí hlavních postav. Rakovina se skrze projekci stala hlavní postavou - nositelem emocí a hybatelem děje. VJ-ing zde slouží jako explicitní vypravěč děje. Svým působením zvyšuje emotivní divácký účinek, jelikož je jeho pozornost vedena konkrétním způsobem. Tak jak si tvůrci SHOW přejí. Pokud se VJ projekce použije tímto způsobem, tak naši pozornost přitáhne projekce více než hudebníci. Proto je na tvůrcích LF, aby zkombinovali vyprávění příběhu VJ-ingem.

Vj-ing však může mít prostější funkce, než-li být nositelem příběhu. Živá projekce je způsob jakým přiblížit hudebníky na koncertě co největšímu počtu diváků. Zde se jedná skutečně o informativní kvalitu. Obsah obrazovky je poplatný přesně tomu, co se na pódiu děje. Tvůrci živé projekce nevypráví příběh, ale řekněme něco na způsob reportáže. Podstatou *živé projekce* je, aby se diváci koncertu orientovali, co se zrovna na pódiu děje. Dále pak co a jak hudebníci aktuálně hrají. Živá projekce splňuje účel pouze pro diváky na koncertě. Má absolutně odlišnou dramaturgii. Využití menšího počtu kamer bývá prostorově omezeno – jedná se o kompromis. Není to optimální rozmístění kamer. Častým praktickým omylem je pokus vyrobit ze záznamu živé projekce LIVE. Nedoporučuji! Téměř nikdy jsem neviděl kvalitní LIVE vyrobený z materiálu na živou projekci. Způsob snímání živé projekce je úplně odlišný od LF!

LF vypráví příběh. Cílem živých projekcí je odvyprávět informaci. Živá projekce je vždy kompromisem. V praxi jsem se nikdy nesetkal s možností přizpůsobit světelný design pro technické možnosti kamery. Živá projekce se vždy musela přizpůsobit aktuálním podmínkám. Zní to tragicky, ale pro účel informovanosti diváků koncertu to je dostačující. Zde opět platí pravidlo: Výsledek je tak dobrý, jako je nejslabší článek řetězu! Tím je zobrazovací stěna pro živou projekci.

Inpozantní je spojení VJ-ingu se světelným designem. Tímto spojením vznikají zajímavé umělecké počiny. Bude se zabývat v kapitole 3.3 Umělecké zpracování.

Vezmu-li do úvahy, jakým způsobem lze přistoupit k natáčení *experimentálního filmu*, musím jej zařadit do této kapitoly. Baestie Boys – Awesome: I fuckin' shot that! - LIVE byl vytvořen ryze experimentální formou. V názvu českého překladu vyzní experimentální

---

přístup jasněji: Beastie Boys: 50 kamer a 40 tisíc očí. Tvůrci (Režie: Adam Yauch, producent: Michael Hillard a kameraman Alexis Boling) vymysleli koncept využít nadšení fanoušků. Mezi nimi rozdali 50 dobrovolníkům (amatérům) kamery. Koncept volné kamery (viz kapitola 5). Ti byli instruováni, aby za žádnou cenu nevypínali záznam a točili kontinuálně (proto je například natočeno, jak několik „fanoušků“ běží na toaletu). Fanouškové v podstatě natáčeli vše, co je napadlo bez nějaké hlubší logiky. Místy se nechají unést, kde namísto natáčení spíše tančí a užívají si koncert. Někteří observují známé návštěvníky – Bena Stillera. Podstatná část záběrů neodpovídá technickým standartům kvality, na kterou jsme zvyklí, ale to bylo tvůrčím záměrem. Rozostřené, přexponované, roztřesené a akomponované záběry jsou brány jako výchozí materiál pro tvorbu LF. „Punks not dead!!!”. V post-produkci tvůrci odvedli bravurní výkon, protože výsledek je zábavný, vtahující a úchvatný. Beastie Boys svými kořeny odkazujícími na hudební styly Hardcore Punk a Hip-Hop, se odrazil právě v jejich Show z roku 2006. Z hlediska střihové skladby jde o velmi složitý přístup.

„Záběry se vzájemně váží nikoli na plátně nebo na obrazovce, či ve střížně, nýbrž v divákově vědomí. Divák váže záběry za předpokladu, že skladba záběru mu k tomu dává podněty, že ho činí schopným je vázat, ba že ho nutí je vázat, vnímat je jako nepřerušovaný proud.”<sup>3</sup>

## 1.5 Autorský přístup

LF chápou jako autorský počin. Je důležitý jak individuální přístup, tak potlačit svoji přirozenou touhu po perfekcionalismu v zájmu vyššího cíle – natočení kvalitního LF a předat příběh. Tvůrci disponují natočeným materiálem - stavebními kameny. Ty se staví a kombinují jako při klasickém filmovém vyprávění.

Příběh drží audio-vizuální celek pohromadě. Stejně tomu tak je i LF. Na tuto kostru se dále nabaluje obsah v podobě scén – jednotlivých skladeb, které fungují samy o sobě jako krátký dramatický útvar, tak s přesahem v rámci celku. V případě LF namísto scén mohou být vyprávěny paralelní příběhy jednotlivých postav – hudebníků, rekvizit či celé scény

---

<sup>3</sup> Jan Kučera. *Střihová skladba ve filmu a televizi*. 2 doplněné vydání. Praha: Nakladatelství AMU, 2002, s.30

---

(Zed' – Roger Waters – The Wall jako rekvizity, nebo světelného designu a VJ-ingu: Woodkid – LIVE). Vytváří-li tyto principy funkční útvar, autoři vkládají svůj vlastní otisk. Více v kapitole 3.3.

Každý LIVE je originál. Neexistují stejné, neboť je nemožné doslovně opakovat koncert stejně. Každý koncert má jiný timing, atmosféru a emoční polohu vyzařující z hudebníků. Viděl jsem velmi kvalitně a osobitě natočené LF, ale výkon hudebníků nebyl dobrý: MotorHead – LIVE Brutal Assault 2011 (hudebníci byli přetažení – Lemmy Kilminster neodzpíval kvalitní výkon). Tvůrci tohoto konkrétního LF ho vůbec nemohli dodělat, protože by degradovali dobré jméno kapely. Proto byly všechny post-produkční práce zastaveny. Všechn materiál musel být smazán. Právními opatřeními a smlouvami se museli všichni zúčastnění zavázat k nezveřejňování jakéhokoli materiálu. Byl jsem jeden z kamerových operárů - švenkrů, takže znám, co všechno se muselo obětovat a neudělat. Na tomto příkladě demonstruji složitost žánru, jenž bývá i přes sebelepší přípravu a profesionální přístup vždy závislý na výkonu hudebníků.

Dobrý LIVE nemůže být sterilní. Vždy obsahuje otisk člověka. Je spontánní. Funguje předávání energie/emocí mezi diváky a hudebníky. Lidské a technické chyby, nedostatky a neopakovatelnost vytvářejí funkční celek, který je uvěřitelný a přirozený. „E. Lindgren: „Střih, [...] je ideálně pojat v mysli scénáristy dříve, než byl natočen jeden metr filmu.“<sup>4</sup>

---

<sup>4</sup> Josef Valušiak. *Základ střihové skladby*. 3 rozšířené vydání. Praha: Akademie múzických umění, 2005, s. 17

---

## 2 Výroba

### 2.1 Obrazová forma – snímání

Tvůrci LF musí být připraveni. Znat přesný průběh koncertu a předem vědět s jakým záměrem přistupovat k natočení obrazového materiálu. Tvůrci pracují s dostatečným počtem kamer - kamerových úhlů a možností určit velikost záběru, čímž dokáží nasnímat obrazový materiál na odvyprávění příběhu. Právě díky znalosti látky (hudby, aranžmá, scény, line-up a celkového průběhu) tvůrci přesně určují snímací postup. Koncert nelze takzvaně „pokrýt“ ze všech úhlů a velikostech. To je chaos, ze kterého se kvalitní LF nikdy neudělá. Bohužel způsob „vše pokrýt“ se používá často. Výsledek je tímto přístupem negativně zatížen.

Phuong Ha Thu Nguyen ve své bakalářské potvrzuje moji tezi tím, že: „Prvním krokem práce je stanovení cíle a výsledku projektu [...] Projekt začíná obecným vyhledáváním osvědčených postupů, procesů a workflow a analýzy problémů z akademických zdrojů“.<sup>5</sup>

Nyní budu čerpat z osobních zkušeností operátora kamerového jeřábu. Tour - 15 let Divokej Bill 2013 - Praha, bylo použito 16 kamer bez hlubšího obrazového konceptu. Výsledek nedopadl vůbec dobře – výsledný obraz se nevázal s hudbou. Na druhou stranu připomínám, že předem promyšlené použití většího množství kamer může pozitivně ovlivnit výsledný LIVE. Opět budu čerpat z osobních zkušeností kamerového operátora. Joe Cocker – Fire it up tour 2013 – Kolín nad Rýnem. Stejně jako v předchozím případě se použilo 16 kamer. Rozdíl ve kvalitě výsledku však nelze vůbec srovnat. Fire it up tour vypadá prostě skvěle. Rozmístění kamer mělo logiku Více v kapitole 2.3 – (doplňkové svícení). Jako další relevantní příklad uvedu Tata Bojs – Ležatá Letná 2011. Započítám-li GoPro kamery přilepené na hudebních nástrojích, bylo využito 14 kamer. Také se jednalo o promyšlený počín, jenž vyšel velmi kvalitně.

---

<sup>5</sup> Phuong Ha Thu Nguyen. *Multi-camera video production for medium-sized concert*. (Vícekamerová videoprodukce pro středně velký koncert) Bakalářská práce. Helsinki: Helsinki Metropolia University of Applied Sciences, 2017, s.5-6

---

Zde se uplatňují dva možné technologické přístupy. takzvaný *televizní řetězec* a takzvaně *filmový řetězec*. Rozhodnutí technologie je klíčové, jednak z hlediska obrazového, tak také finančního.

1. *Televizní řetězec* znamená kamery bez interního nahrávání záznamu. Ten musí být separátně nahrán v přenosovém voze. Výhodu vidím v přímém ovládní kamery z korekčního pracoviště přenosového vozu (expozice, clona, kontrast, vyvážení bílé). Švenkr ostří a komponuje. Samozřejmostí je napojení a komunikace mezi ním a režii. To vše se děje přes jeden kabel ke každé kameře. Nevýhodou je zapojení kabelem. Pokud dojde k poškození, tak kamera vypadne a není záznam.
2. *Filmový řetězec* má společnou komunikace s režii. Napájení, záznam a korekce se však dějí přímo v kameře. Záznam se nahrává interně přímo v kameře. Dojde-li k poškození kabelu, tak vypadne komunikace, ale záznam je nahrán. Švenkr nejen ostří, cloní a komponuje, ale také musí projevit dostatečnou pružnost a improvizovat. Více v kapitole 4.3.

## 2.2 Dobrý vs špatný

Jedno z hlavních kritérií mezi dobrým a špatným LF je cíl. Je to proces. Podobně jako realizace filmu, tak se LF skládá ze 3 fází výroby.

1. Příprava a znalost látky (viz kapitola 2.1). V této fázi je nezbytné zvolení technologie výroby. Zde je si třeba uvědomit, že se tvůrci nepřizpůsobují koncertu, ale koncert se přizpůsobuje koncovému divákovi. Proto se dělají změny nejen světelné, ale také scénické a scénografické. Tvůrci musí znát veškeré technické aspekty a vymyslet jeho přizpůsobení pro natáčení. Dobrý LF nelze natočit kompromisem. Tvůrci nemohou dorazit ráno dne D. Začít vymýšlet rozmístění kamer a vůbec celý koncept. Bez obhlídek či znalosti místa to dělat nejde. V 1. fázi tvůrci určí technologii výroby (televizní nebo filmový řetězec). Zde hraje roli rozhodnutí hudebníků nebo jejich managementu, který jasně určí diváka (viz kapitola 2.3). Pokud určí, že jsou důležitější fyzicky přítomní diváci, tak je obrazová složka vždy poškozena a není dobrá (technickou kvalitou). Pokud je koncovým divák sledující LF koncert, musí se světelný design přizpůsobit

---

technickým možnostem kamerového řetězce. Zde apeluji na důležitost toho rozhodnutí! Pokud je rozhodnutí špatné, tak poškodí nejen tvůrce LF, ale také všechny ostatní koncové diváky. Tudíž záměr natočit koncert při obrazově nevyhovujících podmínkách absolutně ztrácí smysl a je ekonomický nesmysl. Neboť natočení LIVE stojí nemalou částku, tak nechápu a nepodporuji rozhodnutí tuto investici znehodnotit. (více o kamerovém řetězci kapitola 4.3)

2. Druhou fází je realizace natáčení. Na rozdíl od filmu bývá natáčecí den pouze jeden. U náročných projektů zpravidla je jedna až dvě generální zkoušky. Zde tvůrci však vyrábějí záběry se záměrem odvyprávět příběh. Nelehký úkol, jenž nemůže dopadnout dobře bez 1. fáze. Díky vhodně zvolené technologii výroby můžou tvůrci svůj záměr povýšit o další úroveň ve 3. fázi – Post-produkci.

Veledůležitou součástí tvůrčího týmu jsou kameroví operátoři – švenkři. V technologické řetězci platí, že výsledek je tak dobrý, jako je nejslabší část. To samé lze říct o členech tvůrčího týmu. Pokud nejsou švenkři dobří (například nemají cit pro hudbu, nebo nezvládají pružně interpretovat situaci či improvizovat), tak se jejich nekvalifikovanost projeví na výsledku. Pokud materiál z některé kamery je technicky špatný (nezaostřený, bez obrazového názoru), tak zásadním způsobem ovlivní kvalitu výsledku.

3. Post-produkční fáze. Tvůrci mají velké množství obrazového materiálu. Materiál se znásobí počtem kamer. Trval-li koncert 100 minut a byl snímán z 8 kamer, tvůrci disponují 800 minutami materiálu. Nyní nastává nejobtížnější část výrobního procesu. Odvyprávět příběh bez balastu. Odfiltrovat nedůležité děje. Naproti tomu vyzdvihnout paralelní děje, jenž mají rozdílný rytmus (viz kapitola 3.1 – sólo Braina Maye). Rozvinutí motivů interakce mezi hudebníky a diváky v sále. Kombinovat klasickou výstavbu příběhu s novými postupy. Post-produkce je v mých očích zásadní a rozhodně by neměla být ochuzena a dementována časovými či finančními obstrukcemi. Předem je určen dead-line ukončení post-produkce. Tvůrci musí znát a predikovat časové dispozice svých možností a konfrontovat je s cílem vytvořit dobrý LF.

Špatný LF bývá ten, který nespĺňuje výše uvedené náležitosti. Nesmí nastat, aby obraz doprovázel hudební složku. Musí dojít ke vzájemnému propojení. Toto propojení bývá nejčastější slabinou, které rozlišuje dobrý nebo špatný LF.

---

## 2.3 Pro koho LF je?

Každý koncert má svoji osobitou atmosféru. Je však možné tuto atmosféru vnímat stejně při fyzické návštěvě a pozorováním LIVE? Absolutně ne! Prvním krokem je přesné určení cíle koncertu. Je koncert pro diváky v sále nebo je koncovým divákem někdo, kdo jej bude sledovat jako LIVE? Toto je veliký střet zájmů a bohužel kompromisy nedopadají dobře ani pro jednu stranu (výjimka Viz kapitola 1.4 – experimentální film/ Baestie Boys – Awesome: I fuckin‘ shot that! 2006).

Při fyzickém pozorování je naším vizuálním médiem naše oko. Oko má veliký dynamický rozsah a dokáže se adaptovat na lokální podmínky. Adaptace oka je rychlá a navíc spojením ostatních tělesných smyslů se dokáže lépe orientovat. Prostorově se nemůžeme ztratit. Světelný a scénický design nás může oslnit ale oko pružně tento stav vykompenzuje. Zjednodušeně můžeme říct, že náš předmět zájmu (hudebníci) dokážeme fyzicky sledovat při téměř jakýchkoli světelných podmínkách. Naše oko spolu s ostatními tělesnými smysly dokáže okolní vlivy vykompenzovat.

Narozdíl od oka kamera nemá tak pružné možnosti snímání scény. Kamera má daný dynamický rozsah. Kameře nelze pomoci jinými externími zařízeními stejně jako oku, které využívá ostatní tělesné smysly. Kamera má limity. Proto je doslova nezbytné přizpůsobit celý světelný a scénický design pro ten nejslabší článek snímacího řetězce. Tím je kamera. Dnešní kamery mají opravdu veliký dynamický rozsah, ale není dostačující. Proto je nezbytné určit minimální intenzitu hladiny osvětlení (tak aby kamera dokázala nasnímat to, co potřebují tvůrci ještě vidět), a určit maximální intenzitu hladiny osvětlení. Určit obrazové mantinely a do těch naexponovat scénu. Jednou z možností je přizpůsobit stávající světelný design vůči kamerám. Dalším způsobem přizpůsobení je přidání doplňkových světel, která dostatečně „světelně naplní“ scénu podle technologických potřeb kamer.

Joe Cocker, Fire It Up Tour 2013 – Kolín nad Rýnem. Tento konkrétní koncert byl zvolen na natáčení LIVE. Veškerý světelný a scénický design zůstal zachován (jako v přechozích koncertech) ale byl doplněn o další světla. Tento doplněk byl koncipován tak, aby vysvětlil kompletně celou hokejovou halu pro 30 000 diváků, což bylo cca 600 KW světel – samotná scéna byla 200 KW. Chytře využitý trojnásobek intenzity původního světelného



---

designu. Uchopení způsobu svícení a svícení doplňku (viz předchozí kapitola). Světelný doplněk byl speciálně navržen a programově synchronizován s původním světelným designem. Výsledek byl famózní. Obrazový materiál k tomuto koncertu je absolutně na technickém vrcholu, co jsem viděl. Obrazovou složku vytvořil kameraman Brett Turnbull, který je jedním z nejprogresivnějších kameramanů tohoto žánru.

---

## 3 Formy vyprávění

### 3.1 Dialog mezi divákem skrze obraz

Jan Kučera v knize *Stříhová skladba ve filmu a televizi* konstatuje, že „filmové dílo jako každé dílo (a konzistentní jev) má vlastní strukturu. To znamená, že prvky díla, jejich vzájemné vztahy a procesy, probíhající v těchto vztazích, jsou zcela určitým způsobem organizovány podle zákonů látky, z níž je dílo provedeno“.<sup>6</sup>

Tvůrci pracují s materiálem, jako by to byl film. Expozice postav - každý hráč je výjimečný a jako diváka mě zajímá jeho charakter. Chci vidět jeho osobní rozvoj v průběhu koncertu. Rozdílný průběh osobního příběhu hráčů je velmi hravá forma stříhové skladby. Queen Wembley 86 – Vrchol kytaristy Braina Maye je jeho 9 minut trvající sólová hra v polovině koncertu. Úžasný příklad rytmizace dějů ve prospěch vyššího příběhu koncertu. Brian May je na osobním vrcholu, ale rytmus koncertu se zastavil. Divák čeká, co se bude dále. Dramatický účinek stoupá každou vteřinou tohoto skvostného kytarového sóla. Následuje jemné pokračování písní Duran, Duran. Mistrovské. Tímto tahem mám prostor na zpracování zážitku z vrcholu Braina Maye a zároveň jsem opět připraven vstřebávat další část děje. Následují nejpomalejší skladby, které působí jako předzvěst vrcholu.

Na tomto příkladu jsem demonstroval, jak důležité je správné vedení divákovy pozornosti. Obrazem bylo rozvinuto několik paralelních dějů, které se prolínají v rozdílných rytmech a tempu stříhové skladby, a proto je příběh Queen – Wembley 86 tak skvělý, nadčasový a považován za koncert století.

Cílem tvůrců LF je přenést energii koncovému divákovi. Je-li kvalitní hudební i divadelní (show) složka, musí tvůrci vytvořit kvalitní obrazovou složku. Tvůrci musí znát příběh koncertu, aby jej mohli odvyprávět. Tvůrci mají schopnost předat tuto energii, aby se jejich LF stal nadčasovým. Skládáním záběrů za sebe dochází k dramatickému předání obrazové informace divákovi.

---

<sup>6</sup> Jan Kučera. *Stříhová skladba ve filmu a televizi*. 2 doplněné vydání. Praha: Nakladatelství AMU, 2002, s. 9

---

„Celý objem pravidel stříhové skladby se dělí na dvě oblasti, na dva stupně, na oblast základních pravidel a postupu, jakousi „gramatiku“ skladby, a na vyšší oblast syntaxe, která již přímo souvisí s ideovým záměrem autorů (tvůrců). Gramatika je značně formální a elementární. Odvozuje se z tvůrčí zkušenosti. Užívá se k tomu, aby divákovo vnímání probíhalo co nejkldněji, nejsrozumitelněji, aby nebylo rušeno spoji záběrů, které odporují psychofyzickým podmínkám lidského vnímání. Platí velmi široce pro celou tvorbu, tedy filmovou, televizní...’’<sup>7</sup>.

## 3.2 MET

### Metropolitní Opera

#### 31/3 2018 Mozartova komedie *Così fan tutte*

LIVE přenos (zde se nejedná o LF a přímý přenos) z Metropolitní Opery v NYC (MET). Jedná se o prestižní záležitost vysílanou do 70 zemí, kde ji sleduje cca 350 tisíc diváků. Vlajková loď moderního propojení klasického hudebního žánru nejen s diváky, ale také svým pojetím a přístupem. Podle dostupných informací se jedná o kultivovaný zážitek, jenž nás přeneše do Opery v NYC. Spousta superlativ a krásných slov.

12 let tradice LIVE přenosů. Prestižní kulturní zážitek je prestižně zaplacen. Lístky jsou na výrazně dražší, než mi vyhovuje. Přišel jsem s očekáváním velkolepé obrazové dramaturgie, Výborné expozice postav, orientace v prostoru, vytvoření napětí/dialogu mezi diváky a umělci v MET. Doslova jsem očekával něco více než jen obraz doprovázející hudbu (rozhlasovou hru s obrázky). Čekal jsem že uvidím kvalitní a plnohodnotné dílo.

Ačkoli není klasická hudba mým „denním chlebem“, měl jsem otevřený přístup a čekal jsem velkolepý zážitek. Bohužel mohu soudit pouze z jediného, zhlédl jsem polovinu představení, protože jsem byl tak zubožen a musel jsem v poločase odejít pryč. Špatná zkušenost mě zatím utvrdila v přesvědčení, že musím počkat minimálně rok, abych mohl zkusit MET znovu a eventuálně být znovu zklamán.

Navštívil jsem již několikátou projekci toho stejného představení Mozartovy komedie *Così fan tutte*. Očekávání bylo značné, recenze vynikající. Neviděl jsem důvod k obrazovým

---

<sup>7</sup> Jan Kučera. *Stříhová skladba ve filmu a televizi*. 2 doplněné vydání. Praha: Nakladatelství AMU, 2002, s. 26

---

ústupkům. V povzdálí své mysli jsem cítil možnost obrazové rutiny a jisté absence snahy být dobrý, avšak opera je umělecky velmi ceněný žánr. Klasiky prověřená klasika. Očekával jsem kvalitní prožitek.

Bohužel jsem se stal obětí! Tvůrci se dopustili obrazového násilí na koncovém divákovi. Na mě!! Nevím z jakého důvodu se tvůrci vzdali soudnosti a absolutně takto krásnou látku neuchopili adekvátně. Oni ji doslova rozstříštili v popelu absolutně nesouvislého dění. Po prvních 5 minutách jsem ustrnul do obrazového šoku. Nemyslitelné se stalo pravdou.

Obrazová složka byla tak zlá, že mě nenapadají slušná slova při jejím popisu. Pominu-li technické omezení a podmínky, které autoři museli splnit (rozestavení kamer, světelný design sloužící víc divákům v sále než koncovým divákům v kině), tak mi zbylo jen zoufalství nad obrazem. Zlá (amatérská) technická kvalita záběrů (nezaostřené záběry, fakt špatně vypadající kompozice, stříženo do transfokace a drkance namísto švenků..), Rozzáběrování scény bylo zoufalé. Stříhová skladba vůbec nedávala smysl obrazový ani dějový. Stříh nebyl nositelem příběhu, ale nositelem omylu: překlep stříhače na chybný/prázdný záběr, špatná návaznost pohybů, chybně zvolené záběrování, chybný rytmus stříhu (Mnohokrát zpěvák odešel mimo záběr a obraz byl prázdný!!). Obraz neměl dramaturgii, dokonce ani nápad, jak má být prezentován. Nahodilost sletu záběrů nemůže být vnímána ani jako vtip, či objevování nové formy tohoto žánru. Obrazová dramaturgie neexistovala. Znamka chaosu!! Ale chaos je typ řádu a dává hluboký smysl!! Jaký to tedy byl řád/neřád nezvládnou posoudit.

Tento počin jednoduše urážel všechny diváky, kteří trpěli jeho sledováním! Jak je možné ztratit orientaci v prostoru a nemít přehled o dění na jevišti, když je snímáno deseti kamerami z deseti různých úhlů? Nevěřím, že v historii bylo možné nemít přehled na obrovském jevišti, kde je v průměru 5 - 7 umělců. Takhle špatně to snad udělat ani nejde. Přece se to stalo a bylo to šílené.

Upřímně nechci tento počin hanit, ale jediné pozitivní slovo nemohu říct. Jestli jsem moc náročný divák? Ne! Když je cokoli zpracováno řemeslně kvalitně, tak sebenáročnější osoba není pohoršena. V podstatě mám pocit spáchání obrazového zločinu na mé osobě. Cítil jsem se tak podveden, že jsem musel o přestávce odejít. Proto nevím, co zásadního se děje o přestávce. Z dostupných zdrojů vím, že dochází k rozhovorům se zpěváky. Dále pak

---

s tvůrci představení. To vše však mohu interpretovat nepřímou, protože jsem musel odejít na čerstvý vzduch. Byl to opravdu hořký zážitek..

### 3.3 Umělecké zpracování

Upozadíme-li hudební složku, měli bychom se zamyslet nad zbylými složkami koncertu, které zbyly a musí být soběstačné. Nemálo hudebníků se proslavilo skrze svoji show. Fungovat, být výraznými a zapamatovatelnými. Právě rozdílnost v show je tedy jejím uměleckým zpracováním díla z koncertu, nevšední zážitek. Rozdílnost z intenzity prožitku nad uměleckým zpracováním koncertu odlišuje mnohé hudebníky od ostatních (Roger Waters – The Wall - 2010, Woodkid – Fourviere – 2014..).

Co vše spadá pod umělecké zpracování koncertu? Světelný design, scénický design, scénografické ztvárnění, kostýmy, VJ, pyrotechnika (viz kapitola 1.4 – performance). Celá paleta možností, kombinací a také inovace.

Výborným příkladem vysoce kvalitního uměleckého zpracování vidím v symbioze mezi VJ-ingen, světelným designem a scénografií. Vytvořit scénu pomocí světla a VJ-ingu. Jako demonstraci tohoto principu nám poslouží Woodkid – Volcano – LIVE 2015. Světelným designem (pomocí inteligentních hlav) je vytvořena scéna připomínající prodloužená ramena robota. Téhož robota, který je promítán na plátně za hudebníky. Spolu s výrazným hudebním aranžmá došlo k futuristické symbioze mezi vizuálním pojetím a hudbou.

Obrázek č.2, Woodkid – Volcano - Live



Zdroj: <https://www.youtube.com/watch?v=mIMgSVuW0y0>

---

Podobně impozantním spojením tohoto principu funguje *Stromae – Racine Carrée Live – 2015*. Scéna postavena ze sedmi závěsů, na jejichž koncích jsou umístěné inteligentní světla (světelné led panely pohybují se v třech osách - horizontála, vertikála, rotace). Vezmeme-li v úvahu pohyblivost závěsů v dalších čtyřech osách - horizontála, vertikála, hloubka a náklon. Výsledkem je scéna vytvořená sedmi závěsy pohybující se v sedmi osách, která ve spojení s VJ-ingem vytváří ojedinělou podívanou.

*Obrázek č.3, Stromae – Racine Carrée - Live*



Zdroj: <https://www.youtube.com/watch?v=eOZLDQm9c2E>

---

## 4 Prostředí a technické minimum

### 4.1 Obraz

Místo sledování koncertu musí být klidné. Sledování v domácím kině je nejoptimálnější. Proto sledovat cokoli na telefonu přes sluchátka v MHD vám nikdy nenahradí klid domova s 42 palcovou Full HD obrazovkou (já osobně používám Apple IMac - 27 palců, 5K retina, zvuk poslouchám přes studiové monitory Tascam) a průměrně kvalitním ozvučením. Jelikož se většinou jedná o domácí prostředí, dochází k mnoha omezením a kompromisům. Domov vám neumožňuje vytvořit kino a přiblížit se kvalitativním parametrům dle DCI specifikace. DCI nebo-li D-cinema je dnes běžným standartem plně digitalizované komerční projekce. Specifikace byly vytvořeny skupinou Digital Cinema Initiatives, LLC (DCI), jejímiž členy jsou přední hollywoodská studia - Walt Disney Pictures, Fox Broadcasting Company, Paramount Pictures, Sony Pictures Entertainment, Universal Studios a Warner Bros. Studios. Konkrétní technické specifikace systému D-Cinema vydává DCI v dokumentu s názvem Digital Cinema System Specification. Z DCI specifikací byly vytvořeny mezinárodně závazné ISO normy pro všechny kinosály v ČR. Ale v rámci nastavení „domácího kina“ se setkáme se standarty THX, jenž mají zaručit co možná nejvěrnější reprodukci obrazu a hlavně zvuku.

THX Ltd. je americká společnost založená George Lucasem; stanovila kvalitativní parametry reprodukcí zařízeních a proces certifikace pro co nejvěrnější poslech. THX standart splňují jak kinosály, tak je mohou splňovat domácí kina.

Cílem sledování LIVE je možnost být na místech a událostech, kde fyzicky nejste, a to nezávisle na čase a místě. Být tam a zažít to naživo. To je definice LIVE pro diváka. Proto k tomu přistupuji otevřeně a divácky nenáročně. Nejdůležitější podmínkou je přijmout veškerá omezení obrazu a zvuku (Metropolitní opera je výjimkou-popíšu v průběhu práce). Otevřít svoji mysl a užít si „živák“ naplno. V domácích podmínkách standartně nedosahuje kvality obrazu dle DCI specifikace. Místnost nebude dokonale zvukově a světelně zatemněná. Tudíž nedosáhnu požadovaného maxima.

Ačkoli mohu několika jednoduchými principy maximálně efektivně přizpůsobit domácí podmínky, dodržáním obecně platnými doporučeními nastavení kvality obrazu a zvuku.

---

Obrazové standart Live koncertů je zrcadlem koncovému médiu. Do přelomu milénia se jedná o analogový záznam v standartu PAL/NTSC – rozlišení známé jako 480P. Později dochází k digitálním záznamům, tudíž se mění obrazový standart HD Ready. Poznáme to podle viditelné zněny – změnil se poměr stran 4:3 na 16:9 (výjimky však potvrzují pravidlo, ne všechny koncerty v 90. letech 20. století byly natočeny s poměrem stran 4:3. Byl-li záměr udělat DVD, nezdědkakdy se volil poměr stran 16:9, a to kvůli estetickým záměrům - přiblížit se k filmové tvorbě a odlišit od TV produkce). V letech 2005-7 dochází k plošné digitalizaci (v Evropě). Standart PAL/NTSC zaniká. Vysílání v rozlišení HD - 720P (televize však vysílají prokládaným (interlaced) řádkováním, natáčení může být v progresivním řádkování. UHD TV - 2160P je formát pouze progresivní), což se stalo standartem. S tímto formátem se pracovalo od 2003-2010, kdy plynule byl nahrazen standartem Full HD.

Mezi lety 2008-2015 se již převážná část koncertů pořizuje ve standartu Full HD – 1080P. Zhruba v tomto období dochází k velké změně koncového média. Tím se namísto televize, DVD a Blu-Ray stává internet. Skrze internet jsou divákovi nabídnuty archivní záznamy koncertů, které jsou vždy technologicky limitovány dobou a použitou technologií. Od roku 2014 - současnost narůstá LIVE pořizeno pro UHD standart – 2160P. UHD a Full HD standarty nyní žijí paralelně. Není nestandardní kombinovat natáčení v UHD a výsledek down-scalovat do Full HD.

Volba výsledného formátu je nad míru důležitá. Dobře zvolit znamená kvalitní výsledek a spokojenost koncového diváka. Rozlišení mezi UHD a Full HD je 4 násobný. To znamená, že vidím 4x více detailů. Například při hrané tvorbě jsou herci nalíčení na každý jednotlivý záběr. Dochází k úpravě líčení dle potřeb záběru, u koncertu se nic podobného neděje. Koncert začne a hudebníci vypadají tak, jak vypadají a postupem koncertu se jejich zevnějšek mění (líčení se odpotí, vlasy rozcuchají, celé tělo je zpocené..). Nechci působit jako škarohlíd, ale na některé hudebníky není zrovna estetický pohled v průběhu dvouhodinového koncertu. Mním tím, že vysoké UHD rozlišení bývá nevlídné vůči detailním záběrům na hudebníky - vidíme doslova každou vrásku, což není žádaný efekt. Eminem: LIVE from New York City 2015 se průběhu koncertu promění. Mně jako koncovému divákovi se nechce sledovat jeho nelichotivě vypadající tvář. Jakmile na Youtube.com přepnu kvalitu z 4K na Full HD, tak je kvalita obrazu stále dostačující, ale bez nadbytečných detailů. Více v kapitole 5 vývoj.



---

Trend sledování se posunul na internet (Youtube.com, Vimeo.com ...), kde vždy dochází k obrazové kompresi. Výsledek je reprodukován se ztrátovou kompresí obrazu v 8 bitové hloubce. Díky tomuto faktu bývá obraz (v jemných tonálních přechodech degradován posterizací, nebo různými chybami dopočítávání mezi Key-framy u codeců Mpeg..).

Kalibrované 10 bitové monitory nepřinášejí výrazně lepší požitek z obrazu, protože zdrojový materiál je v 8 bitech. Je-li možnost přes počítač externě připojit TV s podporou standartů Full HD nebo UHD, neváhejme. Toto je totiž cílem tvůrců LIVE. Je však nezbytné externí obrazovku barevně zkalibrovat pomocí testovacích obrazců kalibrace monitoru se objektivně provádí pomocí spektrofotometru a sady testovacích obrazců; profesionální monitory mají zabudovanou měřící sondu pro autokalibraci. Je nezbytné vypnout všechny obraz degradují automatické funkce (HDR, noise reduction, dynamic black/dynamic white, zvýšení ostrosti a barevného kontrastu...).

Dalším krokem je optimální pozorovací vzdálenost. Stále se pohybujeme v prostředí kompromisu domácího prostředí, kde nenastavíme vše podle DCI specifikací pro kinosály, ale můžeme se přizpůsobit přes THX standart. Optimální snahou je přiblížit se co nejlepšímu možnému výsledku.

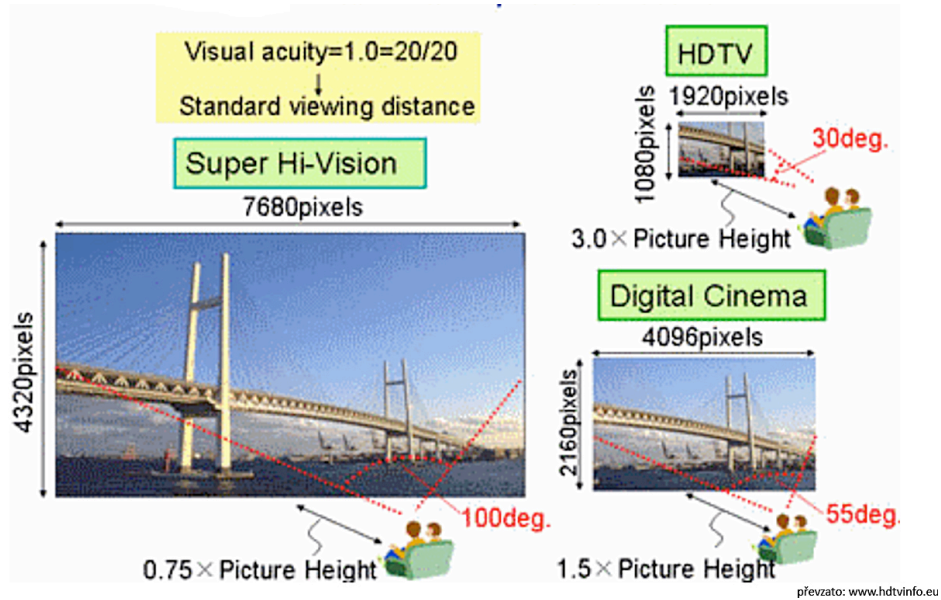
Jsou dva způsoby jak určit optimální vzdálenost. Doporučenou vzdálenost od displeje každý stanovuje jiným způsobem, rozdíly jsou to však minimální. Nejčastěji se dodržuje pravidlo, podle kterého by měl Full HD obraz zabírat 30 stupňů divákova zorného pole. To znamená, že od Full HD televizoru se posadíme na vzdálenost 1.6x vynásobené šířky displeje. Doporučení SMPTE nebo THX. SMPTE (konkrétně stanova SMPTE 30) pracuje právě se zaplněním 30 stupňů zorného pole diváka. Toho dosáhneme, pokud si změříme horizontální velikost displeje a číslo vynásobíme **1.6263**. například s 46" obrazovkou (102 x 57 cm). Vynásobíme 102 x 1.6 je přibližně 163 cm, což je optimální sledovací vzdálenost pro Full HD standart.

Podle standartu THX by měla obrazovka zabírat cca 40 stupňů zorného pole diváka. To znamená, že šířku displeje násobíme pouze 1.2x. 102 x 1,2 je 122,5cm.

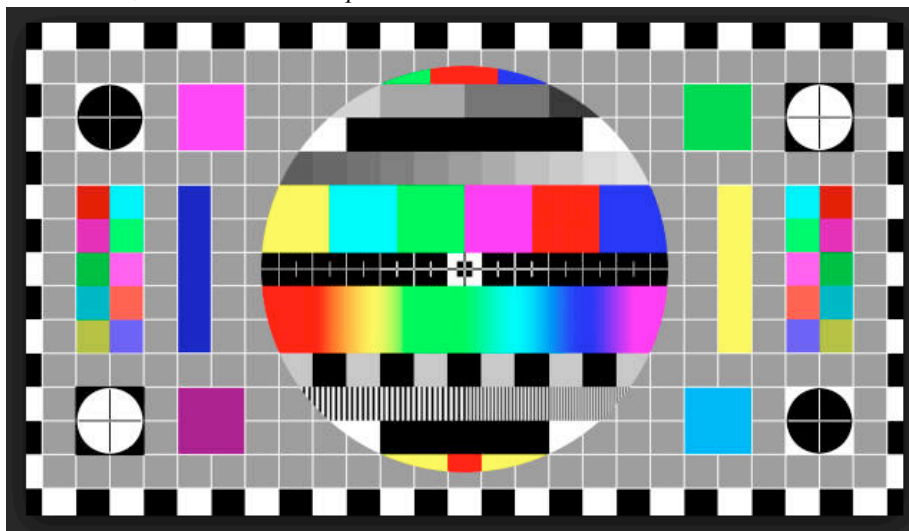
Vše odpovídá rozlišovacím schopnostem průměrného lidského oka. Oko dokáže na 1m rozlišit mezi dvěma sousedními detaily od sebe vzdálených 0,3mm. Podle tohoto fyziologického faktu se přizpůsobuje vzdálenost diváka od obrazovky. Kdyby divák seděl

příliš blízko, viděl by jednotlivé body (pixely) – což je nežádoucí. Kdyby seděl příliš daleko, tak by nerozlišil obrazové deteily – což je nežádoucí také.

Obrázek č.4, Pozorovací úhly vycházející z rozlišovací schopnosti lidského zraku



Obrázek č.5, Testovací obrazec pro kalibraci obrazu



---

## 4.2 Zvuk

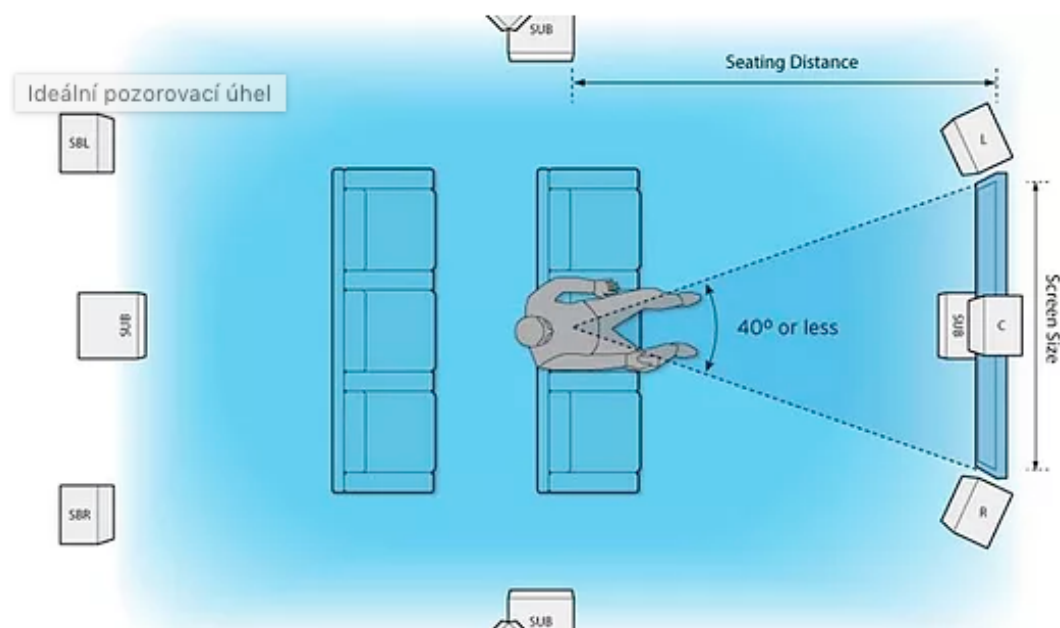
Stejně jako obraz, také zvuk prošel technickým vývojem. Přes analogový záznam po digitální vícekanálový prostorový zvuk. Snímání zvuku na koncertech nemá žádnou přesně danou normu. Je-li zvuk stereofonní nebo vícekanálový, záleží čistě na tvůrcích LIVE. Vícekanálový prostorový zvuk je ekonomicky náročnější položka.

Stejně jako u obrazu dochází ke zkreslení a jistým degradacím kvality původní zvukové složky. Musíme přijmout tato omezení kvality vůči faktu, že můžeme vidět LIVE i desítky let starých počínů, a nechat je na sebe volně působit.

Uspořádání zvukové aparatury vychází z výšece pomyslné kružnice. Středem pomyslné kružnice je naše hlava, poloměrem je vzdálenost od naší hlavy do rohu obrazovky. Nyní můžeme kružnici načrtnout tak, aby kružnice protínala rohy obrazovky. Pro stereofonní zvuk umístíme dva reproduktory na této kružnici. Naše hlava a reproduktory však musí vytvořit rovnostranný trojúhelník. Pro prostorový zvuk (5.1- šest zvukových kanálů) využívám úplně stejnou pomyslnou kružnici. Rozmístění levý a pravý kanál zůstává stejné. Centrální kanál je přímo naproti hlavě. Surround levý a pravý kanál je umístěn za naší hlavou tak, že naše hlava je jedním z vrcholů rovnostranného trojúhelníku. Subwoofer je umístěn na podlaze zhruba pod obrazovkou. Tímto rozestavením docílíme optimálního zvuku. Nastavení intenzity hlasitosti je individuální podle citlivosti sluchu, ale měli bychom se pohybovat v rozmezí mezi nepříjemným pocitem při vysokých úrovních intenzity reprodukce a jemnými detaily při malých úrovních intenzity reprodukce. Slyšet zvuk v plném dynamickém rozsahu je naším cílem.

Pokud je však cílem dosáhnout nejvyšších možných standartů, doporučuji nastavit zvuk podle standartů THX. Samozřejmě kvůli prostorovým možnostem domácího kina není vždy možné docílit přesného rozestavení reproboxů na pomyslnou výšeč. Proto se zvuk musí přizpůsobit prostoru. Při nákupu kvalitní zvukové aparatury pro domácí kino bývá součástí balení měřicí mikrofón pro přesné nastavení prostorového zvuku. Touto kalibrací docílíme prostorového zvuku téměř v jakémkoli prostoru.

Obrázek č.6, Ideální pozorovací úhel a rozmístění reproboxů



### 4.3 Kameramanský přístup

Kameraman je tvůrce obrazu. Je zodpovědný za technickou, výtvarnou, uměleckou a obsahovou stránku věci. Kameramanský přístup by měl sloužit cíli (odvyprávět příběh) a nebyť samoučelný. Každý záběr nemůže být dokonalý. Kameraman se potýká s omezenými možnostmi kompozic - překrývání se hudebníků hudebníky, scénografické omezení, lidské faktory (zpoždění v zaostření, překomponování v nepravý čas a podobně...). Jistou formou kompenzace může být volná kamera (kapitola 5)

Kameraman hraných počínů, na rozdíl od kameramana LF, točí každý záběr v nejlepším provedení – bez ústupků. Tvůrci mají dostatečnou přípravu a možnost opakování záběrů apod. Při tvorbě LF musí kameraman potlačit jistý pud, aby byl každý záběr ten nejlepší a dokázal vystavět situaci pomocí dostupných možností. Musí improvizovat. LIVE nelze opakovat ani měnit aranžmá. Jednoduše proběhne a musí se natočit obrazový materiál takový, aby mohl odvyprávět příběh. Předat svoji atmosféru novým koncovým divákům. Kameraman LF by měl potlačit svoji absolutní tvůrčí náročnost vůči výsledku, čímž zanechá svůj otisk, protože výsledek je ten nejlepší možný.

---

Každý kameraman/tvůrce preferuje natáčet jiným způsobem. Z dvou možných způsobů technologických postupů (viz kapitola 2.1 – Televizní vs filmový řetězec) se volí jeden. Televizní řetězec je závislý na přenosovém voze a jeho technických možnostech. Pronajmutí přenosového vozu se 16 kamerami stojí desítky tisíc korun. Dále je nutné mít početnou obsluhu/techniky. Celkem je potřeba počítat okolo 30 lidí včetně švenků. Konečná částka se pohybuje ve statisících. Výhodou však je, že po technické stránce je obraz hotový (nepotřebuje obarvit-grading), tvůrci mohou stříhat okamžitě po předání dat.

Na druhou stranu filmový kamerový řetězec nemusí být tak finančně náročný. Avšak tvůrci mohou použít profesionální filmové kamery – rozpočet se dost navýší. Kamery s interním záznamem natáčení do různých picture profile a nastavitelné gammy (například S-log2). Tímto nastavením tvůrci rozšíří dynamický rozsah kamer v tmavých částech obrazu, čímž mění celkový charakter obrazu. Výsledný obraz se však musí barvit-gradovat. Takže se post produkční fáze prodloužuje.

Nelze říct, jaký způsob je lepší. Každý má své klady i zápory. Zvolení technologického postupu závisí na nárocích vzhledem k výsledku. Mohou být nejenom finanční, ale třeba časové, umělecké, producentské nebo technologické rozhodnutí.

---

## 5 Vývoj

### On-line sledování

Současné trendy vidím v potřebě být známý On-line, což zahrnuje Youtube.com, Vimeo.com, sociální sítě a mnoho on-line platforem zabývajících se propojením lidí podobného smýšlení. Mění se návyk koncového diváka. Předchozí kapitola popisuje jak sledovat LIVE, aby měl divák co možná nejlepší zážitek. Pozoruji, že touha být on-line „za každou cenu“, nastolila trend degradace kvality. Kvalita ustupuje kvantitě. Současný trend ukazuje touhu sledovat vše ihned. Často je počítač již nahrazován tablety nebo mobilními telefony se sluchátky.

S tímto přístupem nesouhlasím a osobně jej nepřímám, protože chci-li si audio-vizuální příběh hezky užít, musím jej sledovat v odpovídajícím prostředí (viz kapitolu 4.1). Ústupek kvality na úkor informace není správný. Z ekonomického hlediska chápu rovnici: „Být viděn/známý = zisk“, ale tvůrci chtějí a umí dělat LF nadčasově. Právě nadčasovost dobrého LF je asi nejdůležitějším odkazem hudebníků pro budoucnost. Jaký má dlouhodobý význam zahltní diváka velkým množstvím obrazových informací. Dobrý příběh je dobrý příběh. Může se však ztratit v záplavě špatných a marných obrazových počinech.

Dalšími faktory, proč bývají novodobé LIVE špatné, jsou peníze a tvůrci, kteří neumějí LF žánr vytvořit. Profesionální přístup a technika jsou finálně mnohonásobně dražší než amatérský přístup. Technologie se vyvíjí „mílovými kroky“. Technika se zpřístupnila pro širokou veřejnost. Lze si ji za velmi výhodných podmínek pronajmout a používat. Hudebníci často dávají přednost nadšencům před profesionálními tvůrci se zkušenostmi. V mnoha případech se nepodaří odvyprávět dobře příběh a informační hodnota absolutně zvítězí nad kvalitou obsahu. Nemyslím si, že to je správná cesta.

Mám-li však vidět něco dobrého. Vidím příležitost objevit nový filmový jazyk, který bude přizpůsoben koncovému médiu (mobilnímu telefonu). Jelikož zde platí úplně jiné pozorovací návyky: rozlišení, pozorovací vzdálenost, zvuk, záběrování. Vidím možnost ve vývoji nové obrazové dramaturgii přímo pro mobilní telefony.

---

Výsledná kvalita LIVE je pro tvůrce zásadní. Stále nejpoužívanější standart pro sledování videí přes internet je Full HD. Tomuto faktu se přizpůsobila většina koncových diváků. Nejrozšířenější televizory mají rozlišení Full HD a většina monitorů v současnosti dosahuje stejného průměru. Tento Standart bude ještě mnoho let jako koncový. Potrvá mnoho let, než se obmění současný stav Full HD televizorů a obrazovek za nové. V současnosti nemohu říct, kdy se tak stane a jestli se tak vůbec stane. Technologický vývoj se může zaměřit jiným směrem, nebo se koncový divák naučí jiné návyky a bude sledovat jakýkoliv audio-vizuální obsah pouze přes mobilní zařízení typu inteligentního telefonu či tabletu.

### **Objevování nových forem:**

Podle předchozí kapitoly znám velmi skepticky a zdá se, že jsem zatrpklý a vidím vývoj jen negativně. Část vývoje vidím skutečně negativně, protože se mi nelíbí jeho důsledky. Pokud jde o kulturu, tak by kvantita neměla vítězit nad kvalitou. Objevil jsem několik zajímavých internetových forem LIVE, které mají velký potenciál a kvality. Rozhodně nesou velkou emoční výpověď o hudebnících. To mě oslovuje.

### **Koncept**

Balcony TV je koncept, při kterém se hudebníci po celém světě prezentují ve stejných podmínkách, improvizované pódium je situováno na balkón nebo střechu, kde hudebníci představí a odehrají svoji show. Celý live je snímán jednou statickou či ruční kamerou v jediném záběru. Vše je přirozené a spontánní. Velmi jednoduchá forma. Funguje a jejím přesahem je objevování nových hudebních talentů a zábava při objevování nového. Ed Sheeran, autor z jedné nejsledovanějších skladeb (na Youtube.com má ke 4 miliardám zhlédnutí) začínal v Balcony TV.

Obrázek č.7, Balcony TV



Zdroj: <https://www.youtube.com/watch?v=wvnyJBswDCo>

Ve francouzském kulturní podhoubí vznikl velmi zábavný koncept Le Ring LIVE. Jeho zábavnost je v absolutně skvostném dramaturgickém výběru hudebníků. Každý LIVE mě nabyl energií. Boxerská tělocvična propůjčuje svůj ring na hudební klání. Hudebníci jsou představeni jako boxerské hvězdy. Paralelně však vidíme do zákulisí, kde se hudebníci připravují na show. Nastoupí. Odehrají koncert v sále plném diváků a odejdou jako vítězové. Krásný hudební zápas. Krásný příběh. Zpracování obrazu je na vysoké úrovni. Vizualita a hudba jsou na vysoké úrovni.

Rád bych viděl vznikat více podobných konceptů, kde kvalita neustupuje kvantitě. Le Ring LIVE má tendenci růstu kvality zpracování. Objev Le Ring LIVE vidím jako osobní obohacení a chystám se sledovat jakým dalším směrem se bude vyvíjet..



Obrázek č.8, *Le Ring*



Zdroj: <https://www.youtube.com/watch?v=oUGrWlfz9Ww>

### **SlowMotion**

Poměrně přirozené a rafinované využití technologických možností je SlowMotion – snímání obrazu vyšší obrazovou frekvencí (50-200fps). Při LIVE Stromae – Racine Carrée je například v písních *Quan c'est?* a *Je cours* použito SlowMotionu jako výrazového obrazového prostředku. V prvním příkladě nám tvůrci předložili plíživost taneční choreografie a rakoviny jako partnerů. Tím pádem jsem měli možnost nahlédnout mnohem více do obsahu písně. V tomto příkladě slowmotion umocňuje obsah sdělení. V druhém příkladu můžeme autenticky prohlédnout do Stromaeovy okamžité duševní polohy. Jednoznačně nejde o rutinu, ale skutečné prožití okamžiku. SlowMotion bych mohl přirovnat k Flashbackům – zábleskům okamžiků z minulosti, které obohacují současnost. Zároveň však vyvolávají otázku, jakým způsobem se bude děj odehrávat.

### **Volná kamera**

Volnou kameru chápu jako kameru mimo kamerový řetězec. Je nezávislá na pokynech z režie. Její funkce a smysl spočívá v improvizaci zachytit důležité momenty. Například k umocnění velkoleposti SHOW posloužily letecké záběry volné kamery na koncertu Queen ve Wembley – 1986. Tím demonstrují autentický otisk tvůrců. V podstatě SlowMotion v Stromae – Racine Carrée byly pořízeny volnou kamerou (v té době kamery neuměly nahrávat SlowMotion a zároveň nahrávat v reálném čase). Slowmotion se uložil do

vyrovnávací paměti – Bufferu, ze které se nahrával na záznamovou kartu v reálně zpomaleném čase. To znamená, že 8 vteřin dlouhý záběr natočen ve 200 fps se ukládal  $8 \times 8 = 1$  minuta a 4 vteřiny. Vycházím z rychloběžných Kamer Sony FS5 nebo FS7. Dobově tyto kamery byly nejpoužívanější a nejpřístupější.

V podstatě koncept volné kamery lze uplnit na Beastie boys - Awesome: I fuckin' shot that! 2006. Všechny kamery byli mimo kamerový řetězec.

Obrázek č.9, Volná kamera/slowmotion



Zdroj: <https://www.youtube.com/watch?v=eOZLDQm9c2E>

Obrázek č.10, Letecké záběry volné kamery



Zdroj: <https://www.youtube.com/watch?v=l45g2Gu-Nbk>

---

## 6 Závěr

Cílem mé práce byl proces rozklíčování pracovních postupů tvůrců LIVE.

Zavedl jsem nový pojem LIVE-FOOTAGE, který definuje jak lze chápat tento žánr. Nahlédnout s jakými stavebními kameny tvůrci pracují. Jak o natočeném materiálu přemýšlejí. Jeho odlišnosti a přednosti jako samostatného žánru. Poukázat na individuální přístup, neboť jsem demonstroval (kapitola 1.4 VJ-ing) že na natočeném materiálu (záběrech) pro živou projekci nelze kvalitní LF vytvořit.

Poukázal jsem na aspekty technické, technologické, dramaturgické, obsahové a obecně popsal principy a postupy tvorby tohoto žánru. Slabinu vidím v obecném podceňování dělat LF na profesionální úrovni. Jako tvůrci se téměř vždy musíme potýkat s kompromisy, což poškozuje výsledek. Na základě této práce věřím, že kvalitní zpracování bude vítězit nad kvantitou.

---

## 7 Seznam použité literatury a webové odkazy

Ludvík Baran. *Obraz ve filmu*. Praha: Ústřední kulturní dům železničářů, 1975.

Tomáš Bařina. *Napětí ve filmu*. Bakalářská práce. Praha: FAMU, 1999.

Ivo Bláha. *Zvuková dramaturgie audiovizuálního díla*. 3. upravené vydání. Praha: Nakladatelství AMU, 2014.

Jan Kučera. *Střihová skladba ve filmu a televizi*. 2 doplněné vydání. Praha: Nakladatelství AMU, 2002.

Phuong Ha Thu Nguyen. *Multi-camera video production for medium-sized concert*. (Vícekamerová videoprodukce pro středně velký koncert) Bakalářská práce. Helsinki: Helsinki Metropolia University of Applied Sciences, 2017

Josef Valušiak. *Základ střihové skladby*. 3 rozšířené vydání. Praha: Nakladatelství AMU, 2005.

Jakub Vomáčka. *Hudební klip z hlediska střihové skladby*. Diplomová práce. Praha: FAMU, 2011.

<http://dcimovies.com/specification/>

<https://en.wikipedia.org/>

<https://www.rollingstone.com/music/music-lists/the-50-greatest-concerts-of-the-last-50-years-127062/phish-at-big-cypress-194414/>

<https://www.thetoptens.com/concerts-live-performances/>