**0**

Je nesmírně důležité pamatovat na to, že vytváření a nahrávání všech dosud zmíněných záběrů je pouze jednou částí procesu vizuálního vyprávění. Během natáčení jste ve fázi produkce, ale jakmile dokončíte nahrávání všech vašich pohyblivých snímků, projekt se přesouvá do fáze nazvané postprodukce nebo také editační proces. Co to pro Vás, kameramane nebo režisére, znamená? Znamená to všechno. Veškerá tvrdá práce, kterou jste docílili pomocí dobře naplánovaných záběrů během produkce, opravdu slouží pouze k posílení schopností lidí, kteří dělají postprodukční práci – obrazovým a zvukovým editorům. Jejich úkolem je sestavení všech Vašich snímků, ať už jsou jakékoliv, a vytvoření toho nejlepšího dokumentu, zpravodajského reportu, hudebního videa, reklamy nebo celovečerního filmu, jak jen mohou. Odpovědnost za vytvoření a udržení celkové vizuální kvality práce leží na ramenou produkčního týmu (režisér, DP, kameraman apod.). K této práci je zapotřebí určitého stupně psychických schopností, jelikož musíte odhadnout potřeby editačního týmu, natočit dostatek odpovídajícího materiálu a doručit různé záběry, které nejlépe vystihnou příběh. Toto se nazývá natáčení s ohledem na editaci. Co bude editor potřebovat v tomto okamžiku vystřihnout? Co dalšího by diváci rádi viděli? Jak nejlépe může být tato informace zobrazena? Jaké rámování záběru nebude pro diváka matoucí? Atd. Natočením více variant těchto záběrů poskytnete editorovi více možností. Editor se pak může volněji rozhodovat, v jakém momentě si divák zaslouží čerstvé informace a jak moc nebo málo informací ukázat. Střih na nový záběr dá tyto nové informace. Scéna je hotova, když editor spojí všechny důležité informace nalezené v každém z Vašich záběrů, a publikum vstřebalo vše, co z materiálů, které jste původně poskytli během produkce, mohou.

**1**

Jednotlivé záběry, které vytvoříte v sadách, nezůstanou v prázdnotě, a s největší pravděpodobností nebudou samostatnými nezávislými pohyblivými snímky. Nakonec budou navzájem spolupracovat, prolínat se, aby byl celý vizuální příběh převyprávěn. Záběry se spojují, aby vytvořily scénu, scény se spojují, aby vytvořily akt, a akty se spojují, aby vytvořily celý film. Produkce může trvat dny, týdny či měsíce reálného času, ale výsledné zeditované obrazy musí vypadat tak, jako by byly všechny zachyceny v přesně stejný čas, s plynulými přechody a spojujícími akcemi. Konzistentnost je tedy velmi důležitá a my máme několik způsobů, jak se vyvarovat potenciálním chybám.

**2**

Když vytváříte fiktivní narativní práci, a je zde osoba nebo událost, která má být zaznamenána, pravděpodobně budete akci procházet několikrát, nahrávat každý záběr z jiného úhlu a s různým nastavením Vaší kamery na různý typ snímků. Toto se nazývá natáčení pokrytí. Pokryjete hlavní akci z různých úhlů a s různým rámováním. Hlavním cílem je samozřejmě zajistit, aby publikum bylo schopno sledovat celou akci či sled dialogů od začátku do konce. Editor si může zvolit, v jakém momentě střihne z jednoho záběru do druhého, a zaujmout publikum tím, že jim poskytne celou řadu pokrytí. Když herci opakují stejnou akci či dialog záběr od záběru, je nutné, abyste věnovali pozornost kontinuitě, což je konzistentní opakování pohybů, akce či dialogu s různým nastavením kamery. Mějte na paměti, že každá akce a sled dialogů jsou také opakovány s každým unikátním nastavením kamery či záběru, a nahrávány jako individuální jednotky nazvané „série?“. Vašim cílem je nahrát co nejméně „sérií“, jak je možné, aby akce či dialog byly správné a použitelné pro editora, a tedy ušetřit čas i peníze, ale stále dostat pokrytí, které Vy a editor budete potřebovat. Nicméně kontinuita neznamená pouze ujistit se, že herec pohybuje rukou stejným způsobem ve všech sériích jednoho záběru. Kontinuita, na konstrukční úrovni vizuálního příběhu, zahrnuje také mnohem širší rozsah plánování.

**3**

Všichni víme, že obdélníkové obrazkovky, přes které filmování sledujeme, nejsou místem, kde se akce skutečně odehrávají. Filmy mohou být natočeny v podstatě kdekoliv a v jakékoliv režii, přesto pro sledující publikum, jsou tyto obrazovky jedním oknem do světa filmu. Jako výsledek, tvůrci filmů zodpovídají divákům za představení poznatelného světa, který bude v souladu s některými konstantními pravidly fyzického světa jako jsou nahoru, dolů, vlevo, vpravo, blízko, daleko a tak dále, aby diváci sledující film nebyli prostorově zmateni. Rámování, které potvrzuje vybraný typ snímku, Vám pomůže udržet Vaše publikum jisté v lokaci. Jak už víme, kamera zaujímá „čtvrtou zeď“, a umožňuje divákům výsadní pohled na místa a akce v prostoru filmu. Horní, dolní, levé a pravé okraje rámu se tedy odkazují směr pro publikum. Postava se dívá z rámu pryč doleva – auto odjíždí pryč a opouští okraj napravo. Divák si spojuje směrovou pozornost postavy nebo pohybu subjektů ve filmovém světě s okraji rámu. Mělo by pak být jasné, že směr pohybu obrazovky – pohyb subjektu doleva nebo doprava – musí být z jednoho záběru do druhého zachován. Divák sledující tyto nahrané akce si pak odvodí, že existuje větší „filmový svět“ za hranicemi čtyř okrajů rámu. Vzhledem k tomu, že tento filmový prostor existuje ve své vlastní verzi reality, fyzická pravidla pohybu musí být dodržována jako v realitě – jestliže se postava pohybuje směrem doleva, i záběry musí směřovat doleva, až do doby, kdy uvidíme změnu pohybu na obrazovce. To znamená, jestliže během záběru osoba odchází vlevo pryč z rámu, můžete předpokládat pokračování pohybu v tom směru, až dokud další záběr nezachytí jejich pokračující cestu. Nicméně, pohyb postavy doleva nařizuje, že v novém záběru by postava přicházela z pravého rámu, a to za účelem udržet tento směr postavy doleva ve filmovém prostoru.

**4**

Ne všechny směry obrazovky jsou založena na velkých, fyzických pohybech. Velké množství o důležitých narativních informacích a údajů o prostorových vazbách lze rozpoznat právě s pozorováním změn směru pozornosti diváků. Nejčastěji každý ze subjektů ve filmovém prostor věnuje pozornost nějakému dalšímu subjektu nebo objektu ve stejném filmovém prostoru. Dítě hledá ztracený balón, pes se dívá na zloděje, hladový muž se dívá na koláč v pekařském okně. Publikum je nadšené z pozorování těchto pozorností a, jako výsledek, používá spojení mezi lidmi a lidmi, lidmi a objekty atd., aby vytvořilo linie směrů, které se také nazývají zorné linky. Dobří filmaři vědí, že publikum touží po těchto spojeních, chce následovat tyto směry pozornosti a využívají tohoto jevu k tomu, aby pomohli při vytváření narativního významu a kompozice záběru, a posílili prostorové vztahy ve filmovém prostoru.

**5**

Linie pozornost musí produkční tým chápat, vytvořit a respektovat. Jelikož se na ně publikum spoléhá, aby přijalo a udrželo prostorové podněty, je velmi důležité, aby zůstali během editace scény konzistentní. K udržení těchto linií pozornosti a směru pobyhu obrazovky ze záběru na záběr pomáhá populární filmařský koncept známý pod několika názvy: 180° linka, imaginární linka, akční linka nebo osa akce. Jak některé názvy napovídají, jedná se o imaginární linku nakreslenou skrz natáčenou lokaci, přibližně tam, kde dochází k hlavní akci, a je vytvořena kopírováním zorné linie talentu v záběru. Pro Váš první záběr, je pozice kamery ve vnějším kruhu směřujíc doprostřed, kde se odehrává akce. Nyní ve Vaší mysli překryjte akční linii přes průměr kruhu z levého rámu do pravého. Poté co vytvoříte tuto první linii, v podstatě by měla zůstat zamknuta na místě, ale existují způsoby, jak ji během natáčení změnit. Samozřejmě, abyste dostali další záběry Vašeho subjektu, budete muset kamerou pohybovat po filmovém prostoru, ale od teď budete muset respektovat tuto počáteční osu akce. Linie vyřízla oblouk z imaginárního kruhu, který je 180° ze strany na stranu. Vaše kamera nyní musí, při nastavení nových úhlů a pokrývacích záběrů, operovat s tímto 180° obloukem. První záběr ustanoví levý a pravý okraj a také zavádí linii pozornosti ve filmovém prostoru. Postava A hovoří s postavou B. A sedí nalevo a jeho zorná linie směřuje k pravému okraji. B sedí napravo (přijímá pozornost A) a dívá se zpět na A (posílá zornou linii zprava doleva). Když Váš záběr orámujete pro samostatnou CU A?, musíte udržet směr pohybu obrazovky a kontinuitu. A je stále nalevo s pozorností směřující k pravému okraji (přestože B už nadále není v rámu fyzicky viditelná). Střih zpátky k B v její CU by vyžadoval podobné zacházaní. B je napravo, dívajíc se k levému okraji.

**6**„Přeskočení linie“ či „překřížení linie“ znamená, že jste umístili kameru na opačnou stranu akční linie a nahráli pokrývací záběry ze špatné strany 180° oblouku – efektivně obrátili založené směry doprava a doleva a převrátil filmový prostor na nevědomého diváka. V sérii záběrů na obrázku 4.13, první dva jsou opakovány podle předchozího příkladu, ale třetí záběr je, chybně, natočen z opačné strany oblouku. Výsledkem je dobrý CU postavy N, ale skutečná chyba není evidentní, až dokud nejsou všechny tři záběry zeditovány dohromady. Směr pohybu obrazovky u B a linie pozornosti jsou převráceny, a z toho důvodu střihy nedávají smysl, protože A i B najednou sedí stejným způsobem dívajíc se doprava, a ne jeden na druhého tak jako v předchozích dvou záběrech. Nyní myslete na to, jak byste pokryli pár tančící pomalu tvář na tváři na tanečním parketu. Měli byste jeden obličej na jedné straně hlavy a druhý na opačné straně, s osou akce jdoucí skrz obě. Aby byly oba obličeje viditelné, museli byste k nastavení Vašeho záběru linii překřížit. Pamatujte, jestliže máte kreativní důvody k vytvoření určitého záběru či skupiny záběrů určitým způsobem, udělejte to, a to i tehdy, je-li to mimo ustálená pravidla.

**7**V pravidle 180° je zakotveno další důležité vodítko zvané pravidlo 30°. Jednoduše řečeno, když hledáte různé úhly akce pro různé varianty záběrů v rámci Vašeho 180° oblouku, ideálně byste měli s kamerou pohybovat alespoň 30° kolem půlkruhu předtím, než začnete nový záběr stejného subjektu. Úhel pohledu či perspektiva na stejné subjekty je považována „dostatečně odlišná“ když je kamera přemístěna oproti předchozímu nastavení o alespoň 30°. Protože každý záběr či pohled na akci by měl ukázat novou informaci publiku, dává smysl, že byste si nepřáli vytvořit dva oddělené sety záběrů, které jsou příliš podobné jeden druhému. Dodržování tohoto 30° pravidla může pomoci předcházet těmto podobnostem v opakovaných záběrech, když je editační proces v plném proudu. Tím předejdete něčemu, co je známé jako „skokový střih“ – dva záběry s podobným rámováním stejného objektu střihlé dohromady s viditelným skokem v prostoru nebo čase filmového světa.

**8**

Kdykoliv natáčíte jeden typ záběru k pokrytí jedné postavy ve scéně, měli byste vytvořit přesně odpovídající rámování i pro druhou postavu ve scéně. Toto se nazývá odpovídající/spojené záběry nebo vzájemně působící snímky. Tradice předpokládá, že normálně editor zobrazí scénu zvějšku dovnitř, kdy záběry akce začínají zeširoka, aby ukázaly prostředí a postavy, a poté, když akce pokročuje, stříhá dohromady těsnější a bližší záběry, aby ukázal důvěrnější detaily nakonec. Každé nové nastavení kamery s novým rámováním by mělo odpovídat velikosti a umístění objektu. Samozřejmě, možná budete muset udělat přizpůsobení pro aktuální velikost předmětu, účes, čepici, či další doplňky, které mohou vyžadovat mírně odlišné rámování. Váš hlavní cíl, nicméně, bude poskytnout editorovi shodný počet záběrů a odpovídajícího rámování pro každou postavu. Když přijde čas na stříhání, on nebo ona mohou postupovat podle velikosti záběru či typu z jedné postavy na druhou. To stejné je možné říct i o úhlu kamery. Obecně řečeno, když pokrýváte dvě oddělené postavy s jednotlivými záběry ze stejné scény, měli byste dbát na, že stejně bude nastavena výška kamery, úhel objektivu kamery (nakloněn dolů či nahoru či neutrálně) a celkový úhel kamery na akci. Samozřejmě vzhledem k tomu, že musíte vzít v úvahu vaše potřeby ve vyprávění příběhu, nemusí se každý aspekt shodovat přesně. Celkový úhel kamery v akci je však vázán pravidlem 180°, a s tím spojená geometrie opravdu pomáhá udržet vše organizované. Jestliže natočíte postavu A z úhlu 45° kolem Vašeho 180° oblouku, měli byste Vaši kameru přesunout na druhý konec Vašeho oblouku a natočit postavu B z odpovídajícího úhlu 45°. Pokud zachováte stejnou výšku kamery a ohniskovou vzdálenost objektivu, měli byste být schopni generovat odpovídající obraz druhé postavy, který odpovídá rámování prvního záběru. Když se dva subjekty objeví ve stejném rámu, platí stejná pravidla. Například záběry přes rameno umožňují divákům sledovat fyzický pohyb každé postavy ve scéně. Pro zachování prostorových pravidel je stále nutné uvažovat linii pozornosti a směr pohybu obrazovky. Pokud vytvoříte rám, který upřednostňuje tvář postavy A, v pozadí zahrnete částečně hlavu a rameno postavy B. Pro konzistentnost v editačním procesu, opačný záběr, který upřednostňuje tvář postavy B, musí být natočen také. Publikum bude často očekávat opačný záběr odpovídající velikosti subjektu, kompozici subjektu, výšce kamery, úhlu akce atd., jestliže tedy záměrně neposkytujete jiné rámování pro účel vyprávění příběhu.