

Natáčení ve vlaku

Michal Svoboda

Bakalářská práce
2024



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve
Zlíně Fakulta multimediálních
komunikací Ateliér Audiovize

Akademický rok: 2023/2024

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE (projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení: **Michal Svoboda**
Osobní číslo: **K21199**
Studijní program: **B0211P310005 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**
Studijní obor: **Produktce**
Formastudia: **Prezenční**
Téma práce: **1. Teoretická část:
Natáčení ve vlaku
2. Praktická část:
Produktce audiovizuálního díla, nebo produktce souboru audiovizuálních děl,
délka minimálně 12 min., nebo převod zadaného literárního scénáře
středometrážního (31–59 min) hraného filmu do technického scénáře.
viz Zásady pro vypracování**

1. Teoretická část:

Rozsah práce: minimálně 15 normostran textu bez započítání obsahu, rejstříku a obrazových příloh.

Formální podoba: Jednotná formální úprava teoretické části práce, její uložení a zpřístupnění se řídí aktuální verzí příslušné směrnice rektora. Student odevzdává 1 ks fyzické (tištěné) práce v pevné vazbě. Tištěná verze práce obsahuje originální „Zadání DP/BP“ včetně příslušných podpisů a studentem podepsané Prohlášení o původnosti práce. Práce v elektronické podobě obsahuje naskanované „Zadání DP/BP“ se všemi formálními náležitostmi a také nepodepsané Prohlášení studenta o původnosti práce. Plný text elektronické verze ve formátu PDF/A a případné přílohy (zkomprimované do jednoho zip souboru) student odevzdá nahráním do IS/STAG a do příslušné složky na NAS-AAV (viz níže).

Pokyny k vypracování: prostudujte a analyzujte dostupné materiály z profesního hlediska a formulujte závěry a získané vědomosti do podoby akademického/odborného textu.

2. Praktická část:

Přípustné varianty praktické části:

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

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

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

Požadované materiály praktické části (var. 3):

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

Výstupy: technický scénář, rozbor technického scénáře

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

Všechny odevzdávané materiály musí splňovat vnitřní technické normy dle Výrobní knihy AAV pro odevzdávání prací a musí být řádně popsány (jméno, název, logo fakulty, formát, rozlišení). Součástí závěrečné práce je vytištěný a podepsaný formulář "Údaje o bakalářské práci studenta".

Uložení na NAS:

Ve složce na NAS-AAV, označené „Bakalářská / Magisterská práce“ uložte:

1. Teoretickou práci ve formátu PDF/A a případně přílohy (zkomprimované do jednoho zip souboru) dle specifikací výše.
2. Vytvořte podsložku Praktická práce, která bude obsahovat materiály částí a- i. Řádně nazvaný film/absolventské dílo odevzdávejte ve formátech splňujících vnitřní technické normy AAV pro odevzdávání prací.

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

Seznam doporučené literatury:

BORDWELL, David a THOMPSON, Kristin, 2011. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění. ISBN 978-80-7331-217-6.

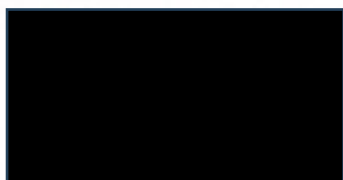
ČESÁK, Michal, 2021. *Výhybka na trati Ledové archy: Posun řídicího principu od vyprávění ke konstrukci fikčního světa*. Bakalářská práce, vedoucí Mgr. Radomír D. Kokeš, Ph.D. Brno: Masarykova univerzita, Filozofická fakulta. Dostupné z: https://is.muni.cz/th/euj96/Cesak_-_BC_-_Analiza_filmu_Ledova_Archa.pdf.

Tiskový materiál k filmu Mimořádná událost, 2022. PDF online. In: Cinemart.cz. Dostupné z: https://www.cinemart.cz/wpcontent/uploads/2022/01/Presskit_Mimoradna_udalost_FINAL.pdf. [cit. 2023-10-30].

Vedoucí teoretické části: **Mgr. Viktor Mayer**
Ateliér Audiovize

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

Datum zadání bakalářské práce: **1. prosince 2023**
Termín odevzdání bakalářské práce: **17. května 2024**



Mgr. Josef Kocourek, Ph.D.
děkan



MgA. Irena Koci, Ph.D.
vedoucí ateliéru

Ve Zlíně dne 1. prosince 2023

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ / DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3;
- podle § 60 odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům;
- pokud je výstupem bakalářské/diplomové práce jakýkoliv softwarový produkt, považují se za součást práce rovněž i zdrojové kódy, popř. soubory, ze kterých se projekt skládá. Neodevzdání této součásti může být důvodem k neobhájení práce.

Prohlašuji, že:

- jsem na bakalářské/diplomové práci pracoval samostatně a použitou literaturu jsem citoval. V případě publikace výsledků budu uveden jako spoluautor.

V Praze dne: 14. 5. 2024

Jméno a příjmení studenta: Michal Svoboda

.....
podpis studenta

ABSTRAKT

Bakalářská práce se zabývá analýzou a porovnáním způsobu natáčení filmů *Snowpiercer* (2013), *Mimořádná událost* (2022) a *Hra na hru* (2024). Cílem je představit rozdíly, jakým způsobem se filmy natáčely s ohledem na příběh filmů, výši jejich rozpočtu a dobu, ve které se natáčely.

Práce nejprve představuje snímky příběhově, následně rozebírá způsob, jakým se natáčely, a nakonec tyto způsoby porovnává a odůvodňuje.

Klíčová slova: film, filmové natáčení, vlak, natáčení ve vlaku, *Snowpiercer*, *Mimořádná událost*, *Hra na hru*, způsob natáčení

ABSTRACT

This bachelor's thesis analyzes and compares the filming methods of *Snowpiercer* (2013), *Mimořádná událost* (2022), and *Hra na hru* (2024). The aim is to present the differences in how the films were shot with regard to the story of the films, their budget, and the time they were filmed.

The thesis first introduces the films in terms of their story, then analyzes the way they were filmed, and finally compares and justifies these methods.

Keywords: film, film shooting, train, train shooting, *Snowpiercer*, *Mimořádná událost*, *Hra na hru*, filming method

Rád bych touto cestou vyjádřil poděkování *Mgr. Viktoru Mayerovi* za jeho rady a veškerou trpělivost při vedení mé bakalářské práce.

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

OBSAH

OBSAH	8
ÚVOD	9
I.	10
TEORETICKÁ ČÁST	10
1 PŘEDSTAVENÍ POROVNÁVANÝCH SNÍMKŮ	11
1.1 SNOWPIERCER (2013)	11
1.2 MIMOŘÁDNÁ UDÁLOST (2022).....	12
1.3 HRA NA HRU (2024).....	13
1.4 SHRNUTÍ POROVNÁNÍ	13
2 POPIS ZPŮSOBU NATÁČENÍ	15
2.1 SNOWPIERCER.....	15
2.2 MIMOŘÁDNÁ UDÁLOST.....	19
2.3 HRA NA HRU	22
2.4 SHRNUTÍ ZPŮSOBU NATÁČENÍ.....	23
II.	24
PRAKTICKÁ ČÁST	24
3 DŮVODY ROZDÍLŮ VE ZPŮSOBU NATÁČENÍ	26
3.1 ROZDÍLNÉ PŘÍBĚHY	26
3.2 ROZPOČET FILMU.....	27
3.3 ROK VÝROBY FILMU	28
3.3.1 <i>Představení technologií</i>	28
3.3.2 <i>Použití ve filmech</i>	29
3.4 SHRNUTÍ DŮVODŮ PRO ZPŮSOB NATÁČENÍ SNÍMKŮ	29
3.5 ZÁVĚR DŮVODY ZPŮSOBU NATÁČENÍ	29
4 JAK BY NATÁČENÍ MOHLO DNES VYPADAT	30
4.1 VLAK	30
4.2 POHYB VLAKU	30
4.3 POHLEDY Z VLAKU	31
ZÁVĚR	32
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY A ZDROJŮ	33
SEZNAM OBRÁZKŮ	36
ZDROJE OBRÁZKŮ	37

ÚVOD

Práce představuje a porovnává způsob natáčení třech vybraných snímků. Pro porovnání byly vybrány filmy *Snowpiercer* (2013), *Mimořádná událost* (2022) a *Hra na hru* (2024).

Jedná se o tři naprosto odlišné filmové projekty, ať už příběhem, rozpočtem, či způsobem natáčení, které spojuje jedna věc, jejich příběh se odehrává v jedoucím vlaku.

V této bakalářské práci filmy představím v první řadě příběhově, a následně si představíme způsob, jakým se filmy natáčely, co bylo natáčeno v reálném prostředí vlaku, a co si tvůrci sami postavili jako dekorace. Krom samotného interiéru tvůrci využívali různých způsobů, jak docílit iluze, že se celý vlak opravdu pohybuje krajinou, a my cestujeme s ním, tyto způsoby si také představíme, a zdůvodníme si, proč pro daný projekt zvolili právě tu metodu, kterou zvolili.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 PŘEDSTAVENÍ POROVNÁVANÝCH SNÍMKŮ

První kapitola představuje tři porovnávané snímky, film Snowpiercer (Ledová Archa, 2013), film Mimořádná událost (2022), a bakalářský film Hra na hru (pracovní název Karolína a Sebastian, 2024).

1.1 Snowpiercer (2013)



Obrázek 1 - Snowpiercer plakát

Sci-fi akční thriller Snowpiercer (Ledová archa v překladu) z roku 2013 natočený režisérem Bong Joon Hoem.

Jeho příběh se odehrává ve smyšlené budoucnosti v roce 2031, 17 let poté, co se lidstvo potýkalo s velmi vážným globálním oteplováním Země. Pro ochlazení Země se lidstvo rozhodlo použít prvek CW-7, který rozprašovalo z atmosféry. Tento plyn však měl katastrofální následky pro celé lidstvo, celá planeta se ochladila natolik, že se stala neobyvatelnou. Zatímco většina lidstva v nepříznivých podmínkách vymřela, pan Wilford sestavil vlak, který pohání tzv. věčný stroj (lokomotiva). My se v příběhu ocitáme 17 let po zamrznutí Země právě v tomto vlaku zvaném Snowpiercer.

Vlak je členěn na několik společenských částí. Od předu vlaku jejich životní úroveň postupně klesá. My vidíme celý film z pohledu lidí, co žijí na úplném konci vlaku, v části, která má nejnižší životní úroveň. Lidé zde žijí špinaví, spí na palandách a k jídlu dostávají pouze proteinové kostky.

V úvodu filmu vidíme, jak je s lidmi v této části vlaku zacházeno, jak zde žijí, a zjišťujeme, že hlavní postava filmu Curtis (Chris Evans), chystá vzpuru, kterou my během filmu sledujeme.

Cílem celého povstání je projít celý vlak, a převzít kontrolu nad lokomotivou (věčným strojem). Během postupu se Curtis se všemi povstanci setkává s boji proti zástupcům vyšších

vrstev ve vlaku. Postupně taktéž zjišťují více a více o fungování Snowpierceru. Curtis během postupu vlakem čelí vnitřním dilematům. Nakonec se k hnacímu stroji dostává, a to i přímo k panu Wilfordovi, se kterým vedou rozhovor o budoucnosti Snowpierceru, a jeho fungování. Wilford Curtisovi vysvětluje důležitost rovnováhy ve vlaku, a i samotného rozdělení do jednotlivých vrstev.

1.2 Mimořádná událost (2022)



Obrázek 2 - Mimořádná událost plakát

Film Mimořádná událost režírovaný Jiřím Havelkou je natočený podle skutečné události z roku 2019. Odehrává se v prostředí meziměstského motoráčku.

Ve filmu sledujeme běžnou jízdu vlakem několika cestujících, která se změní v něco neobvyklého. Každý z cestujících ve vlaku má vlastní charakter a cíl cesty, a podle toho se během filmu i chovají, vidíme je zde řešit jejich vlastní problémy a komplikace během cesty. Mimo to se ale stane také Mimořádná událost, kdy strojvedoucí zastaví vlak, a vystoupí z něj, aby odstranil drobnou závadu, motoráček se ale samospádem rozjede, a strojvedoucímu ujede. My pak sledujeme, jak cestující, kteří řeší své vlastní věci, najednou začínají řešit i to

společné téma, co se děje s vlakem, ve kterém jsme. Proč jedeme zpět, a postupně i otázky, zda je někdo neunesl, a zda tam řidič vůbec je. Cestující postupně čím dál více panikaří, ale nedaří se jim nijak spojit s okolním světem, aby o situaci někoho informovali. My mezi tím ve filmu vidíme i reakce lidí, kteří ve vlaku uzavření nejsou. Dostane se totiž video projíždějícího vlaku na internet, a my tak sledujeme, jak na to okolí reaguje, a co s tím hodlá udělat. Nakonec cestující pomocí pušky otevrou dveře strojvedoucího, kde ale právě zjistí, že motoráček nikdo neřídí. Vlak nakonec sám od sebe na rovině zastavuje, a cestující mohou bezpečně po tomto společném dobrodružství vystoupit.

1.3 Hra na hru (2024)



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Nadační fond
FILMTALENT ZLÍN

AAV

studio
audio
vizuální
režie
[is] produkce

Obrázek 3 - Hra na hru – úvodní fotka

využívají především ostatních cestujících.

Celý film tak bere společnost ve vlaku jako uzavřenou společnost, ve které se cestující nachází. Vždy se v ní najdou různé typy lidí, kteří každý mají jiné zvyky a chování, a jejich konfrontace někdy může být poměrně zajímavá.

Během filmu se Karolína i Sebastián k několika cestujícím připojí, například Karolína k postavě studenta, se kterým flirtuje, a jakmile se přiblíží průvodčí, tak studentovi vezme jeho jízdenku, kterou ukáže průvodčímu, a studenta tak nechává bez jízdenky, aby ho průvodčí z vlaku vyhodil. Nebo naopak Sebastian se přidává k matce s dětmi, kde si s nimi hraje, a třeba je i trochu rozdvádí, což příchozího průvodčího zaujme natolik, že si třeba ani Sebastiana bez jízdenky nevšimne.

1.4 Shrnutí porovnání

Všechny filmy se příběhově velmi liší a každý z nich se věnuje jinému tématu. Samozřejmě i tyto příběhové rozdíly budou následně hrát roli v porovnání, jakým způsobem se filmy

Film Hra na hru je bakalářským filmem natočeným režisérkou Nikolou Minářovou v rámci studia na Univerzitě Tomáše Bati ve Zlíně, Fakultě multimediálních komunikací.

Celý příběh se odehrává v prostředí nočního vlaku s hlavními postavami Karolínou a Sebastiánem. Jedná se o mladý pár, který ve svém vztahu hledá nějaké vzrušení a dobrodružství. V průběhu své cesty vlakem spolu začínají hrát hru, a vzhledem k tomu, během jejich předchozí hry přišli o jízdenky, tak jejich hra spočívá v tom, koho později vyhodí průvodčí z vlaku. Ve vlaku se tedy rozdělují a jdou si každý po svých, a každý si vymýšlí způsoby, jak by se průvodčímu mohl vyhnout, a k tomu

natáčely. Snowpiercer se odehrává ve smyšlené budoucnosti, a jedná se o smyšlený vlak, který v realitě nikde neexistuje. Naopak filmy Mimořádná událost a Hra na hru se odehrávají během běžné cesty vlakem, kde jen sledujeme nestandardní situaci. V případě Mimořádné události denní cestu cestujících, kteří se ocitnou v jedoucím vlaku bez průvodčího, a v případě Hry na hru dva cestující bez jízdenek, kteří se během cesty večerním nebo nočním vlakem snaží vyhnout průvodčímu.

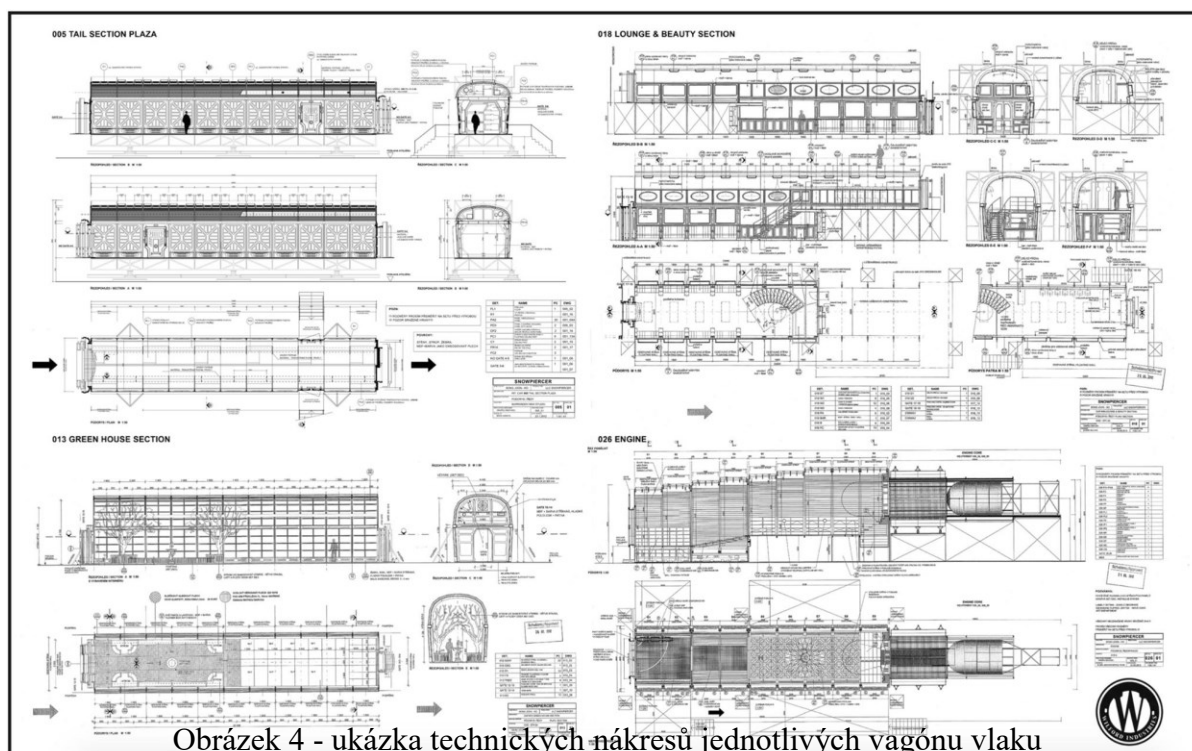
2 POPIS ZPŮSOBU NATÁČENÍ

Tato kapitola se věnuje způsobu natáčení jednotlivých snímků, a to převážně co se týče dekorací a použitých technologií. Věnovat se bude také zda bylo natáčeno v ateliéru, reálu¹, zda vlak byl postaven na míru jako dekorace², nebo zda byl použit reálný vlak. Důležité je podotknout, že filmy *Snowpiercer* a *Mimořádná událost* se odehrávají ve dne, film *Hra na hru* se odehrává v noci. Naopak společně tyto filmy mají, že byly natáčeny v České republice.

2.1 Snowpiercer

Film *Snowpiercer* byl natáčen v pražských Barrandovských ateliérech, konkrétně tedy pouze interiéry vlaku z filmu. Exteriéry, pohledy z oken a pohledy do krajiny, jsou z Rakouských hor a Číny. V této části se ale zaměříme pouze na natáčení interiérů vlaku.

Během příprav filmu tvůrci vymýšleli, jak by bylo možné interiéry vlaku natočit. Nejjednodušší variantou bylo si celý vlak postavit. Pro natáčení se rozhodli využít pražských Barrandovských studií, na samotnou stavbu si také najali českého architekta Štefana Kováčika i s českým týmem stavby. V přípravách tedy společně vytvořili technické návrhy jednotlivých vagonů, ze kterých následně vycházela jejich stavba.



Obrázek 4 - ukázka technických nákrešů jednotlivých vagonů vlaku

¹ Je zkratka pro natáčení v reálných dekoracích, například v reálném bytě, vlaku.

² Označení pro filmové stavby. Může to být postavená jedna místnost v ateliéru, nebo celé město.

S přípravami se už pojily i různé otázky, jako například kolik vozů budou muset celkově vyrobit, zda celý vlak bude v kuse, nebo bude rozdělený po jednotlivých vozech, jak sám režisér Bong Joon Ho říká v rozhovoru do Making of „Kolik vozů vlaku nakonec vyrobíme? Když je spojíme všechny za sebe, bude to mít přes pět set metrů. A nakonec jsme je udělali všechny“ (Snowpiercer – Trailer Making of (Part 1) - Camera, Lighting and Grip Equipment supplied by ARRI Rental, 2014, překlad vlastní).

Nakonec je postavili do více řad, vždy spojené ty, co potřebovali, aby se mezi nimi procházelo. Stavbou samotných vozů ale neskončila stavba, ani přípravy natáčení.



Obrázek 5 - postavené dekorace vlaků v Barrandovských ateliérech

Velmi důležitým aspektem, aby tvůrci docílili pocitu diváka, že vlak opravdu jede po kolejích, byl pohyb jednotlivých vozů. Při sledování filmu si divák může všimnout, že při téměř každé scéně, kdy vidíme více než jen jednu část vlaku (jeden vůz) se části pohybují, jako každý reálný vlak, který jede po kolejích. Pohyby do zatáček, mírné pohyby jízdy na kolejích.

Na následujícím obrázku (Obrázek 6) je ukázka jednoho záběru, dlouhého přibližně deset vteřin, vlevo vidíme první vteřinu, uprostřed pátou vteřinu, vpravo desátou vteřinu záběru. V pozadí tohoto záběru je vidět, jak se zadní vagón napojený na ten, ve kterém stojí kamera, hýbe z levé strany na pravou, což naznačuje zatáčku na kolejích.

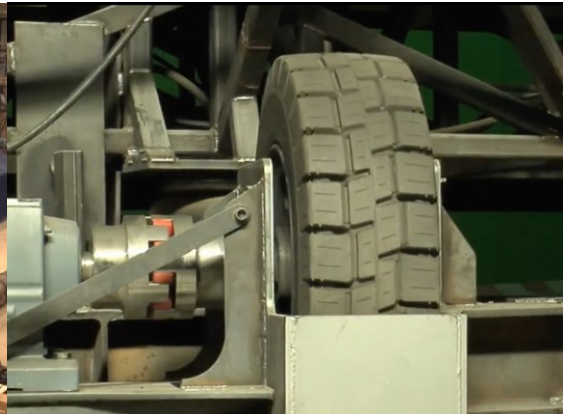


Obrázek 6 - Snowpiercer ukázka pohybu ve filmu

Těchto velkých pohybů vlaku bylo docíleno pomocí umístění celé konstrukce na kola, a celá konstrukce vlaku v průběhu záběru na těchto posouvala a natáčela, a tím se vytvořil efekt zatáčení.



Obrázek 8 - ukázka pohyblivé konstrukce vlaku



Obrázek 7 - ukázka kol pod vlakem

Kromě tohoto pohybu zatáčení jsou ale ve filmu vidět i drobné pohyby vlaku, které každý zná z běžné jízdy vlakem, drobné otřesy, mírné naklánění vlaku, lehké pohyby do strany. Tento pohyb byl u filmu Snowpiercer simulován kulovými motorickými hlavami, na kterých byla



Obrázek 9 - motorické hlavy na pohyb vlaku

konstrukce umístěna. Tyto hlavy pak byly naprogramovány na pohyb, což hýbalo s kabinou celého vlaku a tím vytvářelo to dojem, že vlak opravdu jede po kolejkách.

Další velmi významnou součástí natáčení filmu Snowpiercer jsou vizuální efekty. Vzhledem k tomu, že se film odehrává ve smyšlené budoucnosti jich bylo potřeba poměrně mnoho. Pokud ale nebudeme opět brát v úvahu exteriérové záběry, na kterých se vlak Snowpiercer často vyskytuje, a byl zde vlak doděláván pomocí počítačových efektů, tak zde jsou ještě dva hlavní případy využití vizuálních efektů přímo při natáčení, se kterými bylo předem počítáno. Konkrétně se jedná o dva příklady, jedním z nich jsou průhledy mezi vagóny, které na sebe nebyly napojené. To se stávalo z důvodu, že ateliér nebyl dostatečně dlouhý, aby mohl být celý vlak Snowpiercer postaven v jednom kuse, a byl tak v ateliéru rozdělen do několika částí. Když se natáčelo na konci této části, a byly ve filmu otevřené dveře do další části, byl tento prostor nahrazován green screenem³. A vzhledem k tomu, že drtivá většina záběrů v tomto filmu nejsou statické, tak se jedná o green screen i s trackovacími body⁴. Green screen se poté v postprodukci nahrazoval další částí vlaku.



Obrázek 10 - Snowpiercer green screen mezi vagóny

Druhá, velmi důležitá, součást filmu, která byla také řešena pomocí vizuálních efektů, jsou průhledy skrz okna. Průhledů skrz okna v první části filmu moc nevidíme, ale s postupem

³ = „Klíčování (též barevné klíčování, greenscreen či bluescreen, chroma key, color keying) je technika skládání fotografického nebo filmového obrazu ze dvou obrazových vrstev. První vrstvu tvoří herec nebo předmět v popředí před speciální rovnoměrně nasvícenou plachtou určité barvy; druhou vrstvou je (výsledné) pozadí.“ (Barevné klíčování, 2009)

⁴ Jsou body na klíčovacím pozadí, které umožňují tzv. trackování klíčovaného obrazu v postprodukci, pokud záběr není statický, aby se pozadí hýbalo společně se záběrem.

v příběhu filmu a samotném postupu vlakem Snowpiercer se průhledů skrz okna do krajiny objevuje stále víc.

Tyto průhledy byly řešeny také pomocí green screenu, tentokrát se ale nejednalo jen o relativně malé green screen plochy k zakrytí dveří vlaku, ale o velké konstrukce, na kterých byl green screen zavěšen, a který byl kolem celého vlaku.



Obrázek 12 - green screen okolo vlaku



Obrázek 11 - Green screen zevnitř vlaku

Důležitou součástí v pohledech za okna ale hrály i světla, a to především u scén při boji, kdy vlak vjížděl a vyjížděl do tunelů. Během těchto scén byla kolem vlaku nainstalována silná světla, která simulovala sluneční světlo, a která se postupně rozsvěcela, čímž simulovala jízdu vlaku Snowpiercer, který vyjížděl z tunelu.



Obrázek 13 - postupné rozsvěcení světel

2.2 Mimořádná událost

Film Mimořádná událost byl, co se týče interiéru vlaku, natáčen v ateliéru, kde ale nebyla stavěná dekorace navržená a postavená speciálně na míru filmu, ale dovezl se sem reálný motoráček, který jezdil po českých železnicích. Exteriéry byly natáčeny převážně v okolí Prahy u Rakovníka.

Tato část se ale bude převážně věnovat metodě, jak byl řešen pohled z interiéru vlaku skrz okna ven, a z jakého důvodu byla tato metoda použita.

Konkrétně zde mluvíme o metodě s LED obrazovkami, které byly postaveny kolem celého vlaku, celkem se jednalo o necelých tři sta metrů čtverečních LED obrazovek. Na těchto LED obrazovkách byl promítán 360° obraz natočení v rozlišení 8K z trati, na které se celý příběh odehrává. Obraz na LED obrazovky byl pouštěn z režie, která byla postavena hned za samotnými obrazovkami, a byla pouštěna vždy ta konkrétní část videa, která odpovídala času, ve kterém se příběh filmu právě vyskytoval. Tato technologie je při většině filmových natáčení používána pouze u malých ploch, jako je například okno nebo dveře. U velkých zahraničních projektů se s touto technologií přechází i u větších ploch, ale v českých podmínkách je to dosud ojedinělé.



Obrázek 14 - LED obrazovky kolem vlaku

Nejedná se ale o jedinou speciální technologii, která byla při natáčení filmu *Mimořádná událost* použita. V souvislosti s využitím LED obrazovek bylo potřeba využít technologii trackovacího zařízení pro sledování polohy kamery, a k této poloze kamery byl přizpůsoben obraz přehrávaný na LED obrazovkách okolo vlaku, aby odpovídal pohledu kamery.

K tomu byla využita technologie, kdy byl interiér vlaku vymodelován do 3D prostoru, na stropě vlaku byly přesně umístěné tečky (trackovací body), a snímací technologie připevněná na kameře díky tomu vypočítávala pozici kamery vůči vlaku, včetně směru pohledu kamery. Tato trackovací technologie je však vyvíjena především do velkých prostor jako jsou velké haly, nebo celé ateliéry, a není úplně přesná a spolehlivá v malém prostoru, i proto bylo natáčení pro tvůrce zároveň malým experimentem, a zároveň zatěžkávací zkouškou pro použité technologie.

Dalším důležitým aspektem spojeným s natáčením pomocí LED obrazovek je synchronizace snímací frekvence kamery a zobrazovací frekvence LED panelů. V případě, že by zařízení nebyla synchronizována, nastala by stejná věc, jako když namíříme telefon na monitor a vyfotíme ho, vzniknou nám na obraze pruhy, které jsou právě způsobeny tím, že zobrazovací a snímací zařízení nejsou synchronizované. Při natáčení filmu *Mimořádná událost* tak tvůrci museli synchronizovat snímkovací frekvenci jednotlivých panelů mezi sebou, a i společně s kamerou. Využívali k tomu speciálního zařízení, podobné zařízení synchronizující timecode u nahrávacích zařízení, které bylo napojené jak na kameru, tak na LED obrazovky, tím se synchronizovala jejich frekvence, a k blikání v obraze nedocházelo.

Tento způsob natáčení v ateliéru společně s LED obrazovkami a dalšími technologiemi byl vybrán z několika důvodů. Pokud bychom vzali v úvahu možnost natáčení v reálu ve vlaku na trati, tak zde největším problémem je návaznost. Aby návaznost okolí vlaku seděla mezi jednotlivými záběry, tak by vlak teoreticky vždy musel vyjždět z jednoho místa, a mezi jednotlivými „taky“ [tejký]⁶ se vždy vracet. Samozřejmě je zde mírná odchylka, kdy například pohled z okýnek vlaku bude velmi podobný do lesa o na jednom místě i o kilometr dále, ale i tak by se vlak musel neustále vracet na výchozí pozici.

Pokud bychom tedy z časových možností zavrhlí možnost natáčení v reálu, a vzali v úvahu možnost natáčení v ateliéru, tak máme variantu natáčení s green screen. U natáčení s green screen by mohla být komplikace s trackováním obrazu na green screen. Varianta s LED panely se nakonec jevila pro výrobní štáb jako nejlepší varianta, i přes jistou nejistotu, vzhledem k tomu, že s touto technologií nejsou v rámci českých filmů nejsou příliš velké zkušenosti. Tvůrci však v této variantě shledali několik výhod, jako je například jisté zastoupení přirozeného osvětlení denního světla, které LED obrazovky částečně nahrazovali svou vlastní svítivostí. Zároveň další výhod zde byla u natáčení záběrů z vnějšku vlaku do interiéru, kdy v oknech vlaku vidíme přímé odrazy krajiny, které by byly vidět i v exteriéru, kdybychom na vlak koukali.

Důležité ale při natáčení byly i barevné korekce⁷ přímo na natáčení. Běžně se barevné korekce u filmu dělají až v postprodukci. Tím že ale tvůrci měli možnost ovlivňovat barvy už na pozadí záběrů tak barevné korekce byly na místě už na samotném natáčení. Díky tomu

⁵ „Snímková frekvence udává, kolik jednotlivých snímků je zařízení schopno zachytit za 1 sekundu videa, nebo kolik snímků za sekundu je schopen zobrazit panel zobrazovače.“ (Snímková frekvence, bez data)

⁶ = jetí, každý jednotlivý pokus o natáčení záběru

⁷ úprava barevného prostoru videa

tak mohli například i ztmavovat, zesvětlovat, či upravovat barvy na jednotlivých částech obrazovek, a tím i měnit samotnou expozici a nasvícení na setu⁸.

Jedním z problémů, se kterým se ale i přes toto řešení tvůrci potýkali, byla samotná velikost vlaku, což souviselo s využitím reálného motoráčku, a ne postavení vlastní dekorace motoráčku v ateliéru. Z toho důvodu často bojovali s místem ve vlaku, kameraman musel při velké části záběrů být zahalen v černé dece, aby nebyl vidět v obraze, a mikrofonista se často schovával kdekoli to jen bylo možné, jak popisuje sám režisér Havelka.

Pro podpoření iluze pohybu vlaku byl při natáčení využit efekt houpání pomocí páky na vůz. Pomocí dlouhého trámu, na kterém se pohupoval člověk pohupovali s celým vozem, a to vytvářelo pro diváka efekt, že se celý vůz pohybuje.

2.3 Hra na hru

Film Hra na hru byl, co se týče interiérů vlaku, natáčen v depu historických vlaků Českých drah, do kterého byly dovezeny současné vozy Českých drah, ve kterých se film odehrává. Způsob natáčení ve vlakovém depu byl zvolen z důvodu ideálního zázemí pro natáčení a relativně dobrou cenou, což bylo pro natáčení bakalářského filmu zásadní.

Tento snímek se oproti druhým dvěma porovnávaným odehrává celý v noci. Tímto bylo natáčení o dost ulehčené, při pohledech, kde bylo vidět skrz okna bylo ve větší míře pouze černo, imitující noční jízdu krajinou, kde toho ve vlaku také moc, téměř nic nevidíme. Proto bylo kolem celého vagónu natažena černá látka, a i okna depa byla zatemněna černými látkami, a černými igelity, což nám umožnilo natáčet noční scény i během dne.

I při noční jízdě vlakem je z oken občas něco vidět, konkrétně světla kolem tratě, a rozsvícené domy nebo osvětlené silnice v dálce. To bylo řešeno pomocí LED diod, které se nainstalovaly na provázek napnutý mezi kladkami za okny vlaku, a během jednotlivých taků [tejků] se pouštěli za okny. Krom LED diod bylo také podél vlaku rozestavěno několik efektových světel Astera, které byly nastaveny na plynulý pohyb světla podél vlaku, což vytvářelo právě iluzi světel na trati, kolem kterých vlak projíždí.

Pro podporu iluze pohybu vlaku se vlak při natáčeních jednotlivých záběrů lehce houpal. Toho byl docíleno pomocí ručního houpání celého vlakového vozu. Způsob houpání byl konzultován přímo s odborníky z vlakového depa, aby se našel přesný bod, kde bude

⁸ místo na kterém probíhá natáčení

houpání vlaku nejefektivnější. Nakonec se jako nejefektivnější místo ukázala malá díra u podvozku, kde pohodlně jeden člověk dokázal rozhýbat celý vlak.

2.4 Shrnutí způsobu natáčení

Každý z filmů se natáčel trochu jiným způsobem. Jeden z filmů se natáčel ve vlastní postavené filmové dekoraci na míru s green screenem kolem vlaku a technologiemi, které simulovali jeho pohyb. Druhý z filmů se natáčel také v ateliéru, ale s reálným vlakovým vozem, a postavenými LED obrazovkami kolem vlaku. Třetí film se natáčel s reálným vlakovým vozem postaveným ve vlakovém depu, a kolem něj zatemněný prostor.

II. PRAKTICKÁ ČÁST

V druhé části práce si určíme důvody, které vedly ke způsobům natáčení, které byly nakonec použity, a také si řekneme, jaká by dnes mohla být ideální varianta natáčení těchto snímků.

3 DŮVODY ROZDÍLŮ VE ZPŮSOBU NATÁČENÍ

V této kapitole se bude práce věnovat porovnání použitých metod natáčení u vybraných třech filmů, a především určení, proč byly tyto metody zvoleny. Mezi zásadní faktory, proč se takto natáčení filmu liší, patří, z mého pohledu, především tři zásadní důvody, a to konkrétně samotné příběhy filmů, rozpočet filmu, a rozdíly roků výroby filmů a s tím spojený technologický pokrok.

Všechny tři filmy, které jsem si v této bakalářské práci vybral na porovnání, se všemi těmito faktory liší, proto je těžké je porovnat přímo, můžeme je ale využít jako přípravy.

3.1 Rozdílné příběhy

V první řadě je velmi důležitý obsah filmu, a to samotný příběh a jeho žánr, doba, ve které se film odehrává, anebo i denní doba.

Příběh filmu je pro způsob natáčení velmi důležitý. Podle něj teprve můžeme určit, v jakém prostředí by se film měl natáčet, a zda je vůbec možné natáčet film v reálném prostředí, nebo si pro natáčení budeme muset vytvořit vlastní dekorace.

Nejvíce z třech porovnávaných snímků v tomto ohledu vybočuje film *Snowpiercer*, který se odehrává ve smyšlené budoucnosti, a ve smyšleném prostředí. Filmy *Mimořádná událost* a *Hra na hru* se naopak odehrávají v prostředí nám všem běžně známém, v běžném vlaku, během každodenní cesty vlakem běžných lidí.

Filmy, jako je právě *Snowpiercer*, které se odehrávají ve smyšleném prostředí, není úplně možné natočit v reálném prostoru, v tomto případě vlaku. V našem světě žádný takový vlak jako je *Snowpiercer*, který by se dal využít k natáčení neexistuje, a tak pro natáčení filmu museli filmaři postavit vlastní dekorace.

Naopak filmy jako jsou *Mimořádná událost* nebo *Hra na hru* je možné natočit v interiéru vlaku, který běžně jezdí po našich, českých železnicích. Tvůrci tak k natáčení těchto filmů využili reálné vlakové vozy, ve kterých natáčeli.

Další rozdíl, který ale ve filmech máme, a to v porovnání především *Mimořádné události* a filmu *Hra na hru*, je denní doba. Film *Mimořádná událost* se odehrává přes den a *Hra na hru* v noci. To má samozřejmě také vliv na prostor a způsob, jak se bude film natáčet, a to především z důvodu, co musí být kolem vlaku. Zda musí být vidět denní krajina, nebo pouze noc.

3.2 Rozpočet filmu

Druhým a pravděpodobně i nejzásadnějším důvodem, který vedl ke způsobu, jakým se každý z filmů nakonec natáčel, byl jejich rozpočet.

Tady se dostáváme do chvíle, kde je velmi složité porovnat filmy, které se v tomto ohledu liší naprosto diametrálně. Od bakalářského filmu s celkovým rozpočtem přibližně 1 milion korun, přes film Mimořádná událost s celkovým rozpočtem lehce přesahujícím 25 milionů korun, až po film Snowpiercer s celkovým rozpočtem okolo 40 milionů dolarů a celkově vynaloženými uznanými náklady necelých 260 milionů korun na území České republiky.

I když je složité filmy s takto diametrálním rozdílem ve finančním zajištění projektů srovnávat, může nám to ale ukázat, jak velký vliv má množství financí na průběh a možnosti výroby filmu.

Pro porovnávání výše rozpočtu je také velmi důležité zmínit, že filmy Snowpiercer a Mimořádná událost jsou komerčními projekty na rozdíl od filmu Hra na hru, což je bakalářský film. U bakalářského filmu nebyl honorovaný štáb, což by rozpočet filmu výrazně navýšilo.

Velký rozdíl, který má také velký dopad na rozpočet projektu, je počet natáčecích dní, bakalářský film se natáčel celkem 6 dní, film Mimořádná událost celkem 10 dní v ateliéru a další dny se natáčely exteriéry, a film Snowpiercer s celkovým počtem 72 natáčecích dní.

Pokud se v první řadě podíváme na lokaci natáčení, tak zde můžeme vidět, jaký rozdíl nám celkový rozpočet filmu umožní. V případě filmu Hra na hru se jedná o vlakové depo, které včetně pronájmu vlakového vozu a jeho přistavení vyšlo dohromady na přibližně 70 000 korun na celých 6 natáčecích dní, a to včetně přípravných a likvidačních dnů. Pro film Mimořádná událost byly využity pro natáčení už prostory ateliéru, a reálný motoráček, který byl do ateliéru dovezen. Velkou částku tady ale přidává pronájem a obsluha LED panelů kolem vlaku. A nakonec pro porovnání tady máme film Snowpiercer, který využil pro natáčení prostory dohromady třech propojených ateliérů na Barrandově, neboli ateliér MAX o celkové ploše přes 4000 m², kterého pronájem sám o sobě stojí v řádu stovek tisíc korun na den, k čemuž musíme ještě přičíst projektování a postavení samotných dekorací a samozřejmě také přípravu a instalaci veškeré technologie na pohyb vlaku.

Rozpočet filmu ale neovlivňuje jenom lokaci natáčení, další z věcí je například herecké obsazení, kdy u korejského filmu můžeme vidět i celosvětově známé herce, v případě

Mimořádné události je řeč o českých známých hercích, a u bakalářského filmu se bavíme především o aktuálních studentech hereckých konzervatoří.

Příkladů pro takové rozdíly bychom mezi filmy našli spoustu, od výpravu, kostýmy, vizuální efekty, anebo už zmíněné lokace a herecké obsazení. To všechno jsou rozdíly, na které má rozpočet filmu velký, nebo až absolutní vliv. Bohužel pro autory bakalářského nebo diplomového filmu je ve většině případů nemožné, aby si se svým rozpočtem mohli dovolit natočit film, který by mohl konkurovat českým komerčním filmům, a stejně těžké je pro české komerční filmy konkurovat kvalitou a financemi zahraničním filmům.

3.3 Rok výroby filmu

Dalším výrazným faktorem, který je ale vidět převážně na porovnání filmu *Snowpiercer* a *Mimořádná událost* je rok, ve kterém byl film vyroben, respektive s tím spojený technický vývoj. Mezi natáčeními těchto dvou filmů je rozdíl přibližně deseti let, během kterých se hodně vyvinuly LED technologie, využité právě pro natáčení filmu *Mimořádná událost*.

3.3.1 Představení technologií

3.3.1.1 *Green screen*

Green screen je technologie založená na klíčování obrazu. Využívají se zelené plochy, nejčastěji plátna nebo zelený nátěr (dříve se využívala barva modrá), které se musí osvětlit tak, aby na nich nebyly žádné stíny, a barva vypadala jednoduše. Záběry jsou natočené se zelenými plochami, a v postprodukci se počítačově konkrétní odstín barvy odstraní, a místo nich se do obrazu dosadí nový obraz, což v případě *Snowpierceru* je krajina, kterou vlak projíždí.

3.3.1.2 *LED obrazovky*

LED obrazovky naopak nijak nasvicovat nemusíme a fungují sami i jako zdroj světla, jedná se zjednodušeně o velmi kvalitní obrazovky, které zobrazují video předem natočené, v tomto případě krajinu kolem vlaku.

3.3.1.3 *Výhody a nevýhody technologií*

Hlavními výhodami, které novější LED technologie má, je, že se nemusí obraz dodělat v postprodukci, a může být hotový rovnou během natáčení, zároveň herci mohou na obraz, který by v případě green screenu neviděli, reagovat. Další výhodou je, že obraz, který se na

LED obrazovkách zobrazuje funguje zároveň jako zdroj světla pro scénu, a to dokonce velmi realisticky, jako kdyby tam obraz, v tomto případě krajina, opravdu byla.

Naopak nevýhodou LED obrazovek je, že musíme mít obraz už předem připravený před natáčením, a po jeho natočení ho už nemůžeme nijak upravit. Navíc zde musíme propojit kameru s obrazem, a synchronizovat jejich framerate, abychom předešli blikání v obraze.

3.3.2 Použití ve filmech

Tyto technologie byly v případě filmů *Mimořádná událost* a *Snowpiercer* využívány kvůli pohledům z oken. Pro každý z filmů byla využita technologie, která byla v té době pro dané účely nejlepší. Film *Mimořádná událost* byl dokonce jedním z prvních evropských filmů, který využil technologie LED obrazovek.

U rozdílů ve využitých technologiích je řeč převážně o pohledu skrz okna mimo vlak. Dříve využívaný green screen nahradila u později natáčeného filmu novější technologie LED obrazovek.

3.4 Shrnutí důvodů pro způsob natáčení snímků

Důvody, proč snímky byly natáčeny tak jak byly natáčeny, jsou u dvou českých filmů velmi podobné, a to nedostatek financí na realizaci. V případě většího objemu financí by mohli tvůrci uvažovat nad variantou si postavit vlastní dekoraci, což by průběh natáčení, především z důvodu množství prostoru uvnitř vlaku, velmi ulehčilo.

Naopak u zahraničního snímku *Snowpiercer* byly omezením technologie, které v té době byly dostupné. I když klíčování na green screen je i v dnešní době pořád hojně využívaná technologie, LED technologie umožňují další možnosti, které by natáčení filmu mohly pomoci.

3.5 Závěr důvody způsobu natáčení

Největším důvodem rozdílů v natáčení, bylo u těchto filmů nedostatek financí. Samozřejmě je to i samotný scénář filmů, ale i ten se bohužel musí řídit možnostmi, které v daných podmínkách jsou, a proto pro české filmy je téměř nemožné se vyrovnat americkým, či jiným zahraničním filmům.

4 JAK BY NATÁČENÍ MOHLO DNES VYPADAT

V této části se podíváme na to, jak by takové natáčení mohlo dnes vypadat za ideální situace. Ideální situací zde myslím, pokud bychom mohli více srovnat rozpočty jednotlivých filmů, čímž by se nám zrušilo největší omezení, které čeští tvůrci měli.

4.1 Vlak

Ideální variantou natáčení pro tento typ filmu, v době dnešních technologií, by byla velmi podobná natáčení filmu *Snowpiercer*, to znamená pronajmout si filmový ateliér, v něm si postavit vlastní filmovou dekoraci vlaku, a doplnit ji o speciální technologie, jako jsou právě motorické hlavy pro simulaci pohybu.

Filmové dekorace, jako je třeba byt, nebo místnost jsou stavěny tak, aby bylo možné stěny místností posunout, a tím se vytvořil potřebný prostor k natáčení. To samé je samozřejmě možné i u postavené dekorace vlaku, což by tvůrcům při natáčení ušetřilo velké množství problémů, jako je právě málo místa uvnitř vlaku, a nebyli by tolik omezeni s úhly kamery ani svícením interiéru.

V případě filmu *Snowpiercer*, co se týče dekorací, vytvořili naprosto monstrózní, ale naprosto ideální stavbu pro dané účely natáčení. V případě filmů *Hra na hru* a *Mimořádná událost* by rozhodně nebylo nutné využít prostor třech propojených ateliérů, ale varianta jednoho ateliéru, do kterého by se postavila dekorace interiéru vlaku, ať už v jednom případě motoráčku, a v druhém případě moderního vagonu, by byla ideální.

4.2 Pohyb vlaku

Pro pohyb vlaku je také ideální varianta, kterou použili tvůrci filmu *Snowpiercer*, jediný rozdíl je, že u druhých dvou českých snímků stačí samotné pohyby jednotlivých vagonů. U *Hry na hru* zde nemáme průhledy mezi vagony, a tak by vagony spolu ani nemuseli být propojeny, a stačilo by postavené tři vagony samostatně, v případě kupé varianty vozu by dokonce stačilo jen jedno kupé, a chodby vlaku. U filmu *Mimořádná událost* zde dokonce máme pouze jeden prostor malého motoráčku. U obou by tedy stačily na imitaci pohybu motorické hlavy, které by s dekorací mírně hýbali při natáčení a nemuseli by se vozy ani jako celek nijak otáčet.

4.3 Pohledy z vlaku

V případě efektových záběrů – pohledů z vlaku, je zde ale už lepší technologie, ta využitá u filmu *Mimořádná událost*. LED obrazovky postavené dokola kolem dekorace.

Díky tomu máme v interiéru vlaku (dekorace) přirozené osvětlení, které bychom reálně měli ve vlaku projíždějícím krajinou, protože LED obrazovky krom toho, že zobrazují, co je obraz, který bychom viděli, tak i svítí a reálně tím nasvěcují interiér.

ZÁVĚR

U každého filmu, který se natáčí, nejen u těchto tří porovnávaných filmů, je nutné si individuálně rozvrhnout, jak by bylo nejlepší daný film natočit. Při tom je potřeba vzít v úvahu několik faktorů, počínaje v první řadě scénářem, případně předtím námětem filmu, jeho příběhem, dobou, ve které se odehrává, vizuální představou, a spoustou dalších faktorů obsažených ve scénáři. Následně je také nutné vzít v úvahu finanční možnosti projektu, protože ne všechno, co by bylo ideální, je finančně možné provést. I proto jsme si zde porovnali tři filmy, které svými finančními možnostmi realizace byli naprosto diametrálně odlišné, u Snowpierceru z našeho českého pohledu s téměř neomezeným rozpočtem, až po bakalářský film Hra na hru, kde tvůrci počítali každou utracenou korunu.

Samozřejmě všichni tvůrci se budou u svých projektů najít to nejlepší možné řešení, získat co možná největší finance na realizaci filmu, najít co možná nejlepší řešení, které je možné provést. Bohužel ale je to i o tom, udělat různé kompromisy při realizaci, a najít i tak tu co možná nejlepší cestu.

Najdou se ale i projekty, které se k realizaci vůbec nedostanou, a může to být z důvodu, že se zamítnou z důvodu nedostatečné kvality scénáře, ale nejčastěji to bývá z důvodu nedostatku financí na projekt. Záleží jen na tvůrcích, kolik financí se jim na projekt povede sehnat, a zda to pro daný film je nebo není dostatečné.

Filmy, na kterých jsem porovnání ukázal byly naprosto odlišné jak příběhově, tak finančně. Všechny se ale do realizace dostaly, dokončily se, a každý k tomu využil jiné způsoby realizace.

Každopádně co jsem na tomto příkladu chtěl ukázat je, že samozřejmě v první řadě záleží na scénáři, ale pokud vezmeme v úvahu, že máme kvalitně napsaný scénář, tak hlavní otázkou není, jaký způsob natáčení zvolíme, ale jaký způsob si můžeme finančně dovolit, protože když na realizaci bude financí dostatek, pak je možné prakticky všechno.

Bohužel alokování takového objemu peněz je v tuzemských podmínkách prakticky nemožné, a pokud se tedy podobného natáčení někdy dočkáme, s největší pravděpodobností se bude jednat opět o zahraniční film.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY A ZDROJŮ

Diplomové práce

ČESÁK, Michal, 2021. *Výhybka na trati Ledové archy: Posun řídicího principu od vyprávění ke konstrukci fikčního světa*. Bakalářská práce, vedoucí Mgr. Radomír D. Kokeš, Ph.D. Brno: Masarykova univerzita, Filozofická fakulta. Dostupné také z: <https://is.muni.cz/th/euj96/Cesak - BC - Analyza filmu Ledova Archa.pdf>.

Internetové články

LIŠKOVÁ, Michaela, 2023. Jak to bylo doopravdy? Podívejte se na dobovou reportáž o skutečné Mimořádné události. Online. In: Aktuálně.cz. S. 3. Dostupné z: <https://magazin.aktualne.cz/vagon-ve-skladu-tramy-a-led-panely-mimoradna-udalost-vyuzila/r~8b0fe29ac33011ed8b4e0cc47ab5f122/>. [cit. 2024-01-28].

Online. In: PLEŠTIL, Martin. KULTURIO. Kulturio.cz. Dostupné z: <https://kulturio.cz/recenze-film-mimoradna-udalost/>. [cit. 2024-05-14].

International Co-production & New Distribution Platform in Snowpiercer, 2017.

Online. In: , chikhuat. Asian cinema. Dostupné z: <https://chikhuat.wordpress.com/2017/10/19/international-co-production-new-distribution-platform-in-snowpiercer/>. [cit. 2024-05-14].

Výroční zpráva a účetní závěrka 2022, 2023. Online. In: STÁTNÍ FOND KINEMATOGRAFIE. Fondkinematografie.cz. Dostupné z: https://fondkinematografie.cz/assets/media/files/fond/VZ_2022_financni_cast_na_web.pdf. [cit. 2024-05-14].

Výroční zpráva a účetní závěrka 2021, 2022. Online. In: STÁTNÍ FOND KINEMATOGRAFIE. Fondkinematografie.cz. Dostupné z: https://fondkinematografie.cz/assets/media/files/fond/VZ_2021_TISK.pdf. [cit. 2024-05-14].

Seznam vyplacených dotací 2012, 2013. Online. In: STÁTNÍ FOND KINEMATOGRAFIE. Fondkinematografie.cz. Dostupné z: <https://fondkinematografie.cz/assets/media/files/ppfp/seznam-vyplacenyh-dotaci-2012.xls>. [cit. 2024-05-15].

The Untold Truth Of Snowpiercer, 2022. Online. In: LAMAN, Lisa. Looper.com. Dostupné z: <https://www.looper.com/978683/the-untold-truth-of-snowpiercer/>. [cit. 2024-05-14].

Barevné klíčování, 2009. Online. In: , Podvečerníček, , Xyzabec (ed.). Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 18. 9. 2022. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Barevné_klíčování. [cit. 2024-05-14].

Snímková frekvence, bez data. Online. In: Alza.cz. Dostupné z: <https://www.alza.cz/snimkova-frekvence>. [cit. 2024-05-14].

Where was Snowpiercer filmed?, 2022. Online. In: Thecinemaholic. B. d. Dostupné z: <https://thecinemaholic.com/where-was-snowpiercer-filmed/>. [cit. 2024-05-15].

Internetové databáze

Mimořádná událost. Online. In: POMO MEDIA GROUP S.R.O. Česko-Slovenská filmová databáze. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/1052674-mimoradna-udalost/prehled/>. [cit. 2024-05-14].

Ledová archa. Online. In: POMO MEDIA GROUP S.R.O. Česko-Slovenská filmová databáze. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/306829-ledova-archa/prehled/>. [cit. 2024-05-14].

Snowpiercer. Online. In: IMDB. IMDb.com. Dostupné z: https://www.imdb.com/title/tt1706620/?ref=nr_srsrg_4_tt_4_nm_3_q_snowp. [cit. 2024-05-14].

Mimořádná událost. Online. In: IMDB. IMDb.com. Dostupné z: https://www.imdb.com/title/tt14878070/?ref=fn_al_tt_1. [cit. 2024-05-14].

Film: Mimořádná událost (2022). Absurdní jízda vlakem bez cíle i rychlosti, 2022.

Filmová místa, 2022. Online. Filmová místa. Dostupné

z: <https://www.filmovamista.cz/9395-Mimoradna-udalost>. [cit. 2024-05-14].

Mimořádná událost (2022) Triková revoluce v české komedii [@Totalfilm.cz], 2022.

Snowpiercer, 2011-. Online. In: Wikipedia: the free encyclopedia. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/Snowpiercer>. [cit. 2024-05-14].

Videa

Snowpiercer – Trailer Making of (Part 1) - Camera, Lighting and Grip Equipment supplied by ARRI Rental, 2014. Online. In: Vimeo.com. Dostupné z: <https://vimeo.com/90626981>. [cit. 2024-01-27].

Online. 2022. Dostupné z:

Youtube, https://www.youtube.com/watch?v=nJ_zChRAPS4. [cit. 2024-05-14].

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek 1 - Snowpiercer plakát.....	11
Obrázek 2 - Mimořádná událost plakát.....	12
Obrázek 3 - Hra na hru - úvodní fotka.....	13
Obrázek 4 - ukázka technických nákresů jednotlivých vagónu vlaku.....	15
Obrázek 5 - postavené dekorace vlaků v Barrandovských ateliérech	16
Obrázek 6 - Snowpiercer ukázka pohybu ve filmu.....	17
Obrázek 7 - ukázka pohyblivé konstrukce vlaku.....	17
Obrázek 8 - ukázka kol pod vlakem	17
Obrázek 9 - motorické hlavy na pohyb vlaku.....	17
Obrázek 10 - Snowpiercer green screen mezi vagóny.....	18
Obrázek 11 - green screen okolo vlaku	19
Obrázek 12 - Green screen zevnitř vlaku.....	19
Obrázek 13 - postupné rozsvěcení světel.....	19
Obrázek 14 - LED obrazovky kolem vlaku	20

ZDROJE OBRÁZKŮ

Obrázek 1 - *Plakát Snowpiercer*, 2013. Online. In: Imdb.com. Dostupné z: https://www.imdb.com/title/tt1706620/mediaviewer/rm3917597696/?ref=ext_s [hr Ink](#). [cit. 2024-05-13].

Obrázek 2 - *Plakát Mimořádná událost*, 2022. Online. In: Imdb.com. Dostupné z: https://www.imdb.com/title/tt14878070/mediaviewer/rm941482497/?ref=ext_s [hr Ink](#). [cit. 2024-05-13].

Obrázek 3 - Plakát Hra na hru

Obrázek 4 - *Technické nákresy vagonů Snowpiercer* [@Titan Books], 2021. Online. 2021. Dostupné z: Facebook, <https://www.facebook.com/photo/?fbid=10159073170024710&set=a.10150588178044710>. [cit. 2024-05-13].

Obrázek 5 - *Kulisy postavené v Barrandovských ateliérech*, 2022. Online. In: BARRANDOV STUDIO A.S. BARRANDOV STUDIO. Dostupné z: <https://www.barrandov.cz/wp-content/uploads/2021/12/slider.jfif.jpg>. [cit. 2024-05-13].

Obrázek 6 – Joon Ho, Bong (režisér), *Snowpiercer*, Film, Snowpiercer LTD. CO., 2013

Obrázek 7 – *Snowpiercer - Trailer Making of (Part 1) - Camera, Lighting and Grip Equipment supplied by ARRI Rental* [@ARRI Rental], 2014. Online. 2014. Dostupné z: Vimeo.com, <https://vimeo.com/90626981>. [cit. 2024-05-13].

Obrázek 8 – *Snowpiercer - Trailer Making of (Part 1) - Camera, Lighting and Grip Equipment supplied by ARRI Rental* [@ARRI Rental], 2014. Online. 2014. Dostupné z: Vimeo.com, <https://vimeo.com/90626981>. [cit. 2024-05-13].

Obrázek 9 – *Snowpiercer - Chris Evans | Behind the Scenes | FandangoMovies* [@Fandango], 2014. Online. 2014. Dostupné z: Youtube, <https://www.youtube.com/watch?v=4bhPwlkWMDs>. [cit. 2024-05-13].

Obrázek 10 – *Snowpiercer - Trailer Making of (Part 2) - Camera, Lighting and Grip Equipment supplied by ARRI Rental* [@ARRI Rental], 2014. Online. 2014. Dostupné z: Vimeo.com, <https://vimeo.com/90626980>. [cit. 2024-05-13].

Obrázek 11 – *Green screen okolo vlaku*, 2017. Online. In: Asian Cinema. 2017. Dostupné z: <https://chikhuat.wordpress.com/2017/10/19/international-co-production-new-distribution-platform-in-snowpiercer/>. [cit. 2024-05-13].

Obrázek 12 – *Snowpiercer - Trailer Making of (Part 2) - Camera, Lighting and Grip Equipment supplied by ARRI Rental* [@ARRI Rental], 2014. Online. 2014. Dostupné z: Vimeo.com, <https://vimeo.com/90626980>. [cit. 2024-05-13].

Obrázek 13 - *Snowpiercer - Trailer Making of (Part 1) - Camera, Lighting and Grip Equipment supplied by ARRI Rental* [@ARRI Rental], 2014. Online. 2014. Dostupné z: Vimeo.com, <https://vimeo.com/90626981>. [cit. 2024-05-13].

Obrázek 14 - *VFXR - Making of Mimořádná Událost | Virtual Production set* [@More is more], 2022. Online. 2022. Dostupné z: Youtube, <https://www.youtube.com/watch?v=vSORQrcaJKg>. [cit. 2024-05-13].