

84. ČTVRTLETNÍK FITESu

seminář s panelovou diskuzí na téma

Intermédiá

Intermédiá*

*Magický pojem, jehož význam je velice obtížné definovat. Snažíme se mu porozumět a nechat se jím inspirovat v tvůrčím využití v oblasti audiovizuální tvorby.

Pořádaný dne:

13. listopadu 2018 od 17.00 do 20.00 hodin

Místo konání:

Pražské kreativní centrum,
Staroměstské náměstí 4/1, Praha 1,
2. patro, místnost č. 219

Moderovali:

režisér **Ivan Biel**,
producentka **Jana Tomsová**
(členové Výkonného výboru FITES)

Panelisté:

Helena Bendová, badatelka v oblasti počítačových her, autorka knihy Umění počítačových her, garantka projektu připravujícího obor herní design na FAMU
Roman Berka, ředitel Institutu intermédií (IIM) ČVUT

Zdeněk Blaha, Institut dokumentárního filmu Praha, vedoucí EDP-interaktivní projekty

Michal Podhradský, producent animovaných filmů (Animation People studio)

– prezentace byly doplněny ukázkami

Navrhovaná témata k diskuzi:

1. Co nabízí současné moderní technologie filmařům a tvůrcům AVD?
2. Ovlivňují a inspirují umělecké vize scenáristů, režisérů, producentů, kameramanů, výtvarníků a dalších profesí nejaktuálnější nabídky současných technologických možností?
3. Kam zařadit počítačové hry?
4. Zahubí umělá inteligence tvůrce? Přežijí ji?

Více na:

fites.cz

facebook.com/fitescz

Stenozáznam pořídila:

Vendula Šaldová

(Byla puštěna ukázka
Krkonošských pohádek.)

František Němec:

K tomuto triku mám co říct. To se dělalo ještě klasicky v kameře tím, že to je čistý záběr bez Krakonoše a bez kouře, teď se zavřel sektor a muselo se to přesně stopnout na okénko, a pak se to pěkně vracelo zpátky po okénku až na kraj, na začátek zatmívačky. Pak se udělalo to, že si tam sedl Krakonoš a vyjel kouř, a přesně to kluci asistenti museli pustit na kameru, na okénku přesně tu prolínačku. Pak vzniklo to, co jste viděli. Byl to rok 1973–1974 v zimě. Mně bylo asi 32–33 let.

Jana Tomsová:

Vítáme vás, dobrý večer, do našeho Intermédiá 21. století. Ale aby se to dobře poznalo, začali jsme Františkem před 45 nebo kolika lety.

Ivan Biel:

Pozvali jsme největší odborníky na intermédiá, protože abych byl upřímný, já sám

nevím, co intermédiá jsou. Snad bych se zeptal: Co jsou intermédiá?

Roman Berka:

To není jednoduché. Pokusím se k tomu dojít. Pro nás dneska intermédiá jsou spojení toho, čemu říkáme multimédiá, spousta různých mediálních elementů a člověka.

Ivan Biel:

Co jsou intermédiá?

Helena Bendová:

Na to nemám žádnou vtipnou definici. Intermédiá původně vznikla jako určitý druh umění v 70. letech, jestli se nepletu. Tento pojem se už dnes používá velice volně, jak říkal pan kolega. Můžeme to trochu zaměňovat za multimédiá a za mediální formu, která je různě prokombinovaná. Je to velmi volné použití pojmu v tomto smyslu.

Zdeněk Blaha:

Souhlasím s Helenou, protože je to opravdu velmi široký pojem. Kolegové si pod

tímto pojmem můžou představovat reálné výstupy. Já to vidím v něčem jiném. Myslí si, že si tady dneska ukážeme ukázky, jak se jednotlivá média můžou ovlivňovat. Ta ovlivnitelnost nebo ty přesahy hranic mezi médii, co se dá vzít z jednoho média, přenést do druhého, a z toho vznikne třetí forma. Spíš remediace, než že by to mělo být pevnou definicí. Je to opravdu velmi volný pojem.

Ivan Biel:

Můžu se vás zeptat, co jsou intermédiá?

Michal Podhradský:

Nejsem v tomto oboru, bavili jsme se o tom s Janou, jestli tady vůbec mám být z toho titulu, že jsou to intermédiá. Nakonec jsme si řekli, že asi jo, protože vlastně to, co děláme my, ta animace, to je propastí, kde už začínají jít intermédiá dolů, kde to padá, a tam už jsou v prostoru intermédiá. My jsme ještě nahoře, my jsme na pevné zemi. Ty definice ode mě nechtějte. Pokud se budete ptát na to, co je ještě na pevné zemi nad tím, rád k tomu něco řeknu.

Boris Masník:

Vrátím se malinko zpátky. Když jste mě oslovili, co jsou intermédiá, řekl jsem, že všechno a nic. Ze svého hlediska to mám tak, že debatu o intermédiích beru, jako když jsme se bavili o dopravě nebo o způsobu, jak přepravit člověka, a vlastně to, co dělám já, filmový trik, to je třeba o autech nebo o koloběžkách. To je jedna část. A pak skládat strašně moc věcí. Když to přirovnám k dopravě, mohl by tu být výrobce koloběžek, výrobce aut, výrobce letadel, a všichni by do toho nějakým způsobem patřili. Ale to, co já mám vymezené ve své profesi, mám ohraničené relativně přesně.

Během příprav jsme narazili, co když je digitální herec v tom prostředí? To je filmový trik. A co když je jiná krajina? To je filmový trik. A když se udělá barevná stylizace? To je filmový trik. Najednou jsme skončili u toho, že jsem říkal, já fakt nevím, co bych k tomu dodal, jsem ochotný udělat tady povídání o filmovém triku hrozně rád. Ale tohle jsem nevěděl, abych tu nerušil. Rozkecal bych se.

Ivan Biel:

Dovolte, abych vás představil všem. Začnu s dámou. Paní Helena Bendová, která je z FAMU. Je tedy napsáno „badatelka v oblasti počítačových her“. Pokud vím, právě zakládáte katedru počítačových her na FAMU. Mám pravdu?

Helena Bendová:

Není to právě teď, bude to otevřeno pravděpodobně v roce 2020. Ještě to chvilku potrvá. Ale máme grant, kde to připravujeme. Máme už napsané všechny SILABusy, máme připravené všechny přednášky, které chceme dát na Akreditační úřad, který nám to ještě musí schválit. Ještě to chvíli potrvá, jsou různé procedury, které se ještě musí stát, a až v roce 2020 se to otevře. Ale už je to hodně připravené.

Ivan Biel:

Držíme palce. A potom tady máme ředitele Institutu intermédií, čili Intermédia už mají institut, jak vidím. Pan Roman Berka.

Ivan Biel:

Zdeněk Blaha, Institut dokumentárního filmu Praha. Vy jste byl v EDP na interaktivní média? Jste teď Institut dokumentárního filmu?

Zdeněk Blaha:

Institut dokumentárního filmu. V rámci našich aktivit pořádáme velkou akci pro dokumentaristy ze střední a východní Evropy, jmenuje se to East of Platform, je to v březnu během Jednoho světa, kde máme prezentaci nových připravovaných dokumentů. Jsou tam různé aktivity, filmaři se tam můžou potkat se zástupci z televize z Evropy, agenty, distributory. Je to místo,

kde když máte projekt, dokument, přijdete tam, abyste našel partnery pro produkci, dofinancování apod.

V rámci tohoto máme jeden workshop, který je zaměřený vyloženě na interaktivní projekty, interaktivní dokumentární projekty, vše od interaktivních webových dokumentů až po virtuální realitu. Tam se jde každý rok zhruba s pěti projekty z regionu střední a východní Evropy. Pomáháme tyto projekty nějakým způsobem vyvíjet, máme tam různé experty ze světa, aby jim pomáhali, jak uchopit projekt jak z hlediska narace, vyprávění, tak třeba i User experience design, tzn. jak uživatele, schválně říkám uživatele, ne diváka, provést tím, ani neřeknu filmem, ale spíš interaktivním dokumentem, jak ho navrhovat tak, abyste jako uživatel měl pocit, že si volíte cestu, že je na vás, jak se příběh bude odvíjet, ale za tím je velmi promyšlená struktura.

Ivan Biel:

A potom bych přivítal tvůrce animátora. Sám jste řekl, že děláte animaci, jste producentem animovaných filmů. Pan Michal Podhradský. Vítejte. A také doufám, že se hodně dovíme.

Chtěl bych upozornit na jednu věc. My jsme FITES. Chtěli bychom se soustředit zejména na to, jak ovlivnit audiovizí. Začnu panem Berkou.

Roman Berka:

Možná bych k tomu došel, souvisí to spolu. Naplánoval jsem si prezentaci z toho, co děláme, abych ukázal na projektech, co dneska v současné době my považujeme za intermédiá, nebo nějakým způsobem s tím pojmem zacházíme.

Chtěl jsem na začátku na několika projektech ukázat, co je Institut intermédií. Neznamená to, jak bylo řečeno, že intermédiá už mají svůj institut. Vzniklo to tak před 11 lety jako vyvrcholení určité spolupráce s kolegy z centra audiovizuálních studií na FAMU. Moje domovská instituce je ČVUT na elektrofakultě, tam je katedra, která se jmenuje katedra počítačové grafiky a interakce, a je to jedno z pracovišť v ČR, které se zabývá vývojem algoritmů pro zpracování grafické informace a vizualizací, virtuální realitou.

Asi před dvěma lety se tam spustil studijní obor počítačové hry. Ale když se řekne počítačové hry na FAMU a počítačové hry u nás, tak to znamená trochu něco jiného. Myslím si, že se to bude nějakým způsobem doplňovat, protože cílem obou oborů je trochu něco jiného.

My se zabýváme hlavně výukou studentů, a ten institut vznikl proto, abychom mohli do jednoho prostoru, který nějakým způsobem vybavíme, dát studenty uměleckých a technických oborů, kteří se spolu budou zabývat problémy z oblasti vizualizace, z oblasti multimédií. Jsou tam stu-

denti z DAMU, HAMU, z výtvarných škol. Je to směs studentů, kteří se tam sejdou. Uděláme předmět, který běží dva semestry přes zimu až do léta, a výsledkem je, že studenti se spolu nejdřív vůbec neumějí bavit.

Když jsem jednou posadil před naše studenty kluky režiséry z DAMU, tak oni jim vyprávěli, že něco chtějí zrealizovat, nějaký projekt, nějaké představení, a když skončili, tak studenti seděli a mlčeli a nic neříkali. Tak se ukázalo, že jim je potřeba to nějakým způsobem přeložit. Toto prostředí slouží k tomu, aby se v něm lidi z těchto oborů společně naučili komunikovat, aby spolu mohli začít řešit nějaké projekty, a to už v době, kdy jsou studenti, mají nějaký čas na to, aby experimentovali nebo řešili určité problémy.

Řešíme různé problémy, co se týče výuky v oblasti virtuální reality, vizualizace. Physical computing je vývoj hardwaru, protože hodně spolupracujeme v oblasti choreografie nebo tanečních projektů, a tam je často potřeba dělat různé interaktivní triky v reálném čase na jevišti. To je ještě úplně jiná kategorie. Potřebujete mít nějakou interaktivní věc, nějaké senzory, nějaké informace, na které pak reagujete tím, že změníte osvětlení, vygenerujete texturu na projekci, na stěnu, na podlahu, pod tanečnici, a to všechno probíhá v reálném čase.

Na to, abyste tyto hardwarové hračky mohli udělat, potřebujete mít další lidi, kteří umí pracovat s těmi senzory, měřit to, že někdo přišel, odešel, sedí na židli, už na ni nesedí. Někudý prošel. Tanečnice je na nějakém místě na scéně atd. To všechno umíme detekovat a nějakým způsobem na to reagovat tím, že se někde ozve nějaký zvuk, že se setmí, že zazní hrom a různé takové věci. To jsou věci, které se používají v reálném čase.

A pak tu hraje roli světelný design, což je doména třeba na DAMU, ale v Praze je teď několik pracovišť, jedno je třeba Institut světelných designů, jedno je Institut intermédií, a pak třeba na DAMU, kde se nějakým způsobem dělají kurzy na světelný design, kde se studenti učí pracovat se světlem, hlavně se scénickým světlem.

A pak je tu oblast, které se říká Human-Computer interaction, já už to moc nemám rád. Nemám tam rád to „computer“, protože už to není Human-Computer interaction, dneska už je to Human-Machine interaction nebo Human-technology. Když jedete autem, tak to auto pro vás tvoří nějaké rozhraní, přes které ho ovládáte, ale když do toho přiberete ještě celý dopravní systém, tzn. značení, značky, silnice atd., už je to pro vás komplexní systém, který celý dohromady funguje tak, aby vás dostal z jednoho místa na druhé, a to už není jenom Computer interaction, to je mnohem složitější. Tohle je oblast, která existuje

speciálně u nás na katedře v Institutu intermédií. Je to hodně o interakci. O nejruznějších druzích interakce.

Ivan Biel:

Můžu se zeptat na spojení s umělou inteligencí?

Roman Berka:

Přesně jsem čekal, kdy zazní pojem umělá inteligence. Umělá inteligence je vlastně metoda nebo způsob rozhodování. Je to určitá oblast, kde se snažíme objevit nějaké metody a postupy, jak se umět rozhodovat různými dalšími způsoby. My je známe třeba v počítačových vědách, rozhodujete se podle přesně daných kritérií, která jsou matematicky určena. Ale to, co neumí naše umělé algoritmy se rozhodovat, je používání intuice. Člověk umí něco úžasného, umí se rozhodovat na základě nějakých svých pocitů, nějaké chemie, která v něm probíhá. Když dostanete novou informaci, potřebujete si odejít někam za roh, tam to nechat probublat skrz svoji chemii, a rozhodovat se na základě určitých pocitů, znalostí také samozřejmě a nějakých vstupních informací, a to ty algoritmy neumí. A tak se hledá něco, co se tomu bude blížit, a proto byly vyvinuty třeba neuronové sítě, které napodobují rozhodování nějakých skutečných neuronů, i když k tomu mají hodně daleko. Ale na základě přibližných kritérií, která jsou tak trochu blíž.

Chtěl jsem jenom říct, nehleďte v umělé inteligenci žádný velký fenomén, je to jenom jedna z metod, která je dnes nějakým způsobem na vrcholu.

Jana Tomsová:

Představil jste i různé směry s umělci, ale vám tam chodí filmoví režiséři nebo lidi z FAMU. Můžete trochu přiblížit, co se děje v této oblasti, tím že jsme tady filmoví a audiovizuální?

Roman Berka:

Pokouším se k tomu dostat. U filmu je trochu problém v tom, že to, co tady popisují, týká se hodně živého člověka, který je uvnitř. Kdybych to měl přirovnat k něčemu ve filmu, tak je to ten proces, který je před tím, než je film hotový. Všechno, co se děje, když se vyrábí film, ta cesta, tak to se hodně podobá všem aktivitám, které se odehrávají v oblasti intermédií a různých projektů, které tam běží.

A jakmile je film hotový, je to všechno na jednom pásu, už to přestává odpovídat našim kritériím až do doby, než někdo zase přijde, vezme ten film a zase ho použije jako komponentu v nějakém jiném díle. V tu chvíli se to dostává zpátky do hry. Ale film jako médium, jako hotové je pro nás lineární médium, které už v sobě nemá prvky, které my používáme. Třeba interakce. Ještě k tomu dojdeme v diskuzi.

Jana Tomsová:

Myslím si, že tohle je zrovna význam slov, jak jste na začátku říkal, že si lidi od techniky a od umění nerozuměli, protože my, když říkáme, jak se to používá ve filmu, nemíníme už ten konec, ale právě to, co může tvůrce udělat ještě před tím, než je to potom vidět na obrazovce nebo na plátně.

Roman Berka:

Z toho, co jsem teď řekl, vyplývá, že hodně děláme s projekty v oblasti s živými lidmi, taneční projekty, kde se dá uplatnit, protože většina věcí probíhá v reálném čase, a v reálném čase u filmu probíhá právě ta příprava. Tam je ta podobnost. Zaskočili jste mě, když jste řekli film, a teď, jak to v tom najít, ale najednou jsem si uvědomil, že tohle všechno se odehrává před tím.

Ještě něco o výzkumu, to je taková boční poznámka. Také se musíme snažit o nějaký výzkum, takže umíme třeba různé transkontinentální přenosy mezi našim institutem a někam, kamkoli do světa, což je pro film na druhou stranu zajímavé. Dělalí jsme třeba interaktivní přenos virtuálně realitního světa, který se počítal u nás, do San Diega na jednu konferenci, kde byli diváci, nebo se účastníci konference mohli zúčastnit procházky po staré Praze. Pozvali jsme je do kyberprostoru, kde si u nás procházeli starou Prahou z 19. století, navzájem se vidí, když se tam potkají. To bylo na přenosu videa. Kolega tam vyvíjí technologii (pro technologie)? pro přenos videa s vysokým rozlišením podmořským kabelem, testovali různé způsoby přenosu do Asie, někam do Hongkongu.

Jana Tomsová:

K tomu si najmete nějaké kameramany, nebo jak to děláte?

Roman Berka:

Musím říct, že k tomu ani nebývá čas. Někoho tam mají, to nevím koho. Tyto věci se většinou odehrávají bez kamery. Jediné, co tam máte, je kamera na stativu, která zabírá prostor, v kterém jsou lidi. Hlavní obsah, s kterým se počítá, to je syntetický obsah, umělý svět.

Jana Tomsová:

Umělá Praha? Rozumím tomu správně?

Roman Berka:

Ano. Mimochodem, model, o kterém jsem mluvil, to byl model Prahy, který vlastní Muzeum hl. m. Prahy, a před lety si ho nechalo digitalizovat, což si myslím, že dalo možná víc práce, než ho slepit z papíru. Po digitalizaci muzeum věnovalo pro výzkumné účely některé komponenty třeba pro testování zařízení, jaké tam provozujeme my.

Teď jsem přeskočil, tohle jsou ukázky různých projektů, které děláme. Je snímán

pohyb tanečnice po ploše a na základě pohybu se informace používá k výpočtu, na základě kterého se počítá textura, co je na podlaze. Důsledkem toho je, že můžete takovéto zařízení použít tak, že třeba za tanečnicí se čeří vodní hladina, že za ní rozkvétají kytky, když se pohybuje, ale všechno to probíhá na jevišti.

Další věc, co má tanečnice na sobě, říká se tomu biofeedback, zpětná biologická vazba. Tanečnice má na sobě senzory, které snímají biosignály, a ty signály se pak používají pro generování hudby, na kterou tancuje tanečnice. Ona svým pohybem mění své biosignály v těle, a tím ona zase mění dynamiku té hudby, a zase na to sama reaguje. Je to uzavřená zpětná vazba. Ještě to má vizuální výstup na stěny. To je další věc.

Tohle vás asi nebude zajímat, ale je to vlastně srdce všech různých interaktivních věcí, když potřebujete mít na place něco, co nějak reaguje, když někdo někam dojde na nějaké místo a má na to zareagovat nějaké zařízení nebo robot se dá do pohybu, automaticky se to má stát, tak toto je zařízení třeba programovatelné, s kterým studenti pracují, a bylo to původně vyvinuto pro umělce, protože oni mají neradi programování a pronikání do složitých technologických věcí, tak vznikly i nástroje, které jsou jednodušejší použitelné a mají určitý standard a je kolem toho velká komunita ve světě, která takovéto zařízení používá.

Tohle konkrétně jsme nazvali kanárek, protože je to zařízení, na které je napojena spousta senzorů pro měření kvality ovzduší. Cílem projektu bylo vytvořit po ČR komunitu, která bude mít v kapse toto zařízení, protože to má velikost zhruba mobilního telefonu, a vlastně to zadarmo sbírá data o kvalitě ovzduší. Tohle je štěnice, kterou můžete píchnout na chalupě, může to běžet na baterky a sleduje vám to, jestli vám někdo nevykradl chalupu, ale zároveň s tím můžete sledovat pohyby, udělat si jednoduchý snímač pohybů, když chcete jenom snímat člověka, jak pohnul rukou, a tím něco řídit, tak tohle se na to dá použít.

Takové zařízení bylo použito na EXPO. Dělalí jsme pro EXPO pro jednu laboratoř na fakultě architektury takové podivné lahvičky. Vevnitř ty lahvičky byly pospojované a povídaly si mezi sebou a reagovaly právě na kvalitu ovzduší v tom Miláně, a podle toho reagovaly nějakou barvou. Tohle je také v Miláně, to dělali studenti z průmyslového designu a my jsme do toho dodávali kameru, která je řízena automaticky. Je to interaktivní instalace. Člověk, který přišel na určité místo a byl dostatečně dlouho zticha, tak to místo bylo sledované mikrofonom. A když byl dostatečně dlouho zticha, tak kamera začala zabírat čím dál vyšší patra lesa,

protože instalace reprezentuje český les. Když jste pod tím, to byl message, že když nasloucháte, les vám o sobě prozradí víc. To byla jedna z expozic v Miláně v českém pavilonu.

Teď se dostaneme k pojmu multimédia. Když jsem psal pro studenty skripta, multimédia mají velkou souvislost s pojmem, ke kterému směřujeme. Nedalo mi, abych se o něm nezmínil, protože z něj vychází v našem pojetí i pojem intermédiá. Když jsem psal bakalářská skripta pro naše studenty o multimédiích, chtěl jsem napsat do první kapitoly něco o multimédiích a hledal jsem nějakou definici. Ale ukazuje se, že obsah se vyvíjí tak dynamicky, že nemůžete vzít nějakou definici a říct, to je definice multimédií. Dal jsem sem něco, co jsem třeba našel někde v nějaké publikaci, a to je zajímavé tím, že autor napsal něco o tom, že multimédia jsou expresivní prostředek, který kombinuje víc mediálních prvků, mediálních elementů dohromady. Definovat to pomocí vlastností produktu, multimediálního díla.

Tady je zajímavé, že to je obsah, který je generovaný jenom počítačem. Digitální obsah. Má to svoji logiku v ostatních kritériích, že je to expresivní prostředek, který má pomocí několika svázaných médií cosi sdělovat. Je to prostředek komunikace. Kombinuje víc médií. To není samo o sobě. Znamená to, že to nestačí, že složím dohromady jenom nějaká média, ale musí být vysloveně součástí záběru, zapůsobit na toho posluchače těmi několika různými mediálními elementy najednou. Takže mezi nimi musí být nějaká vnitřní integrace, a je tam taky prvek interakce, což je pro nás docela důležité už v dalším kroku, když se budeme chtít dostat k intermédiím.

Tady třeba interakci využíváme, když jsme třeba dělali světelnou instalaci na fasádě fakulty v Dejvicích. Když tam teď pojedete, tak tam běží taková obrovská věc. Je to asi 17 m vysoká a dělali to designéři. Marian Karel, český sochař, dělal návrh pěti vertikál. Cílem není udělat neonové reklamy, jaké běhají někde v Dubaji, někde ve světě, ale je to jakýsi interaktivní zobrazovač, komunikační nástroj směrem k veřejnosti, který se snažíme ještě dotlačit do formy, aby opravdu byl tím, co teď deklarují.

Teď fungují dva studentské týmy, které vyvíjejí nástroje pro to, aby se s tím dalo komunikovat. Aby na tom bylo možné vyvíjet aplikace. Máme na to mobilní aplikace, kterými se to dá ovlivňovat. Když si lidi, kteří tam půjdou, stáhnou do mobilu jednu aplikaci, budou s tím moci nějakým způsobem komunikovat.

Tady by měla vstoupit umělá inteligence, protože bych chtěl, ale pořád se mi nedaří na to zmanipulovat nějaké studenty, že tady se dá udělat umělá bytost, která tímto způsobem komunikuje ven se světem. Umí

si stahovat informace z Twitteru a různě reagovat na události, co si někde přečte, ale zároveň umí dávat emoce směrem ven, a to je zajímavý podnět.

Jana Tomsová:

Laicky. Měla bych staženou aplikaci, šla bych kolem a chtěla bych s ním komunikovat. Dala bych tomu něco jako: Řekni mi toto. A on by řekl. Co kdybychom zrovna byli dva a každý by chtěl něco jiného?

Roman Berka:

S tím samozřejmě počítám. Teď je navržena ta aplikace tak, že bude umět komunikovat s jakoukoli aplikací, která běží. Když si ji na telefonu spustíte, až to poběží, tak se dozvíte, co tam zhruba běží. Jestli to je počítačová hra, vy si tam můžete zapínat se studenty, kteří stojí na zastávce, anebo tam běží zrovna ona, která je schopna si s vámi popovídat, a nabídně vám k tomu nějaký prostředek na telefonu. Napsat nějaký text a dostanete odpověď.

Anebo ji můžete nějak ovlivnit, poslat jí nějakou zprávu. To právě bude záviset na tom, jak bude koncipovaná. To ale ještě nevzniklo, ještě nemám dostatečnou komunitu kolem toho. Ale ta aplikace existuje a zatím se to bude odehrávat spíš v aplikacích typu her a chceme tím přitáhnout středoškoláky. Má to obrovský potenciál. Můžete potom vytvářet různé modely tohoto a dávat to lidem jako dárek a doma na nočním stolku to bude ukazovat, co dělá fasáda.

Ivan Biel:

Může to potom být aplikováno třeba na videomapping?

Roman Berka:

Videomapping je trochu jiná kategorie, ta už má displej hotový a je to k dispozici k tomu, aby to někdo kreativně uchopil. Teď se na to pokoušíme dělat různé věci sami, ale raději bychom, kdyby ta hromada nápadů pocházela od jiných lidí. Jenom to trochu visí na nás v tom, že musíme dát lidem způsob, říct jim, jak to mají udělat.

Tohle je poslední ukázka, která je komponentou, jak jsem mluvil o té interakci, tak filosofie moje, kterou razím se studenty, je, že člověk, který komunikuje s technologií, by měl být co nejméně obtěžovaný tím, že dnes když děláte aplikaci pro virtuální realitu, tak je člověk ověřený různými zařízeními a v ruce musí mít minimálně joystick nebo gamepad, a to je strašné, když musí člověk pořád něco držet v ruce. Cílem je, aby mohl jenom přijít.

Když třeba přijdete do muzea a máte obrovskou galerii, a ty obrazy jsou všude okolo vás, a vy si na nějaký ukážete a přitáhnete si ho blíž dolů a můžete si ho prohlédnout, a pak si zase přitáhnete další obraz a můžete aplikaci ovládat jenom

rukama. Cílem je další kategorie, kde chcete, kde bude možné, abyste komunikovali s aplikacemi, které běží před vámi, abyste je mohli ovládat jenom rukou.

Poslední věc, děláme s Laternou Magikou, která zdělala filmové záznamy z představení, přesněji řečeno, Národní filmový archiv zdělil tyto záznamy. Jsou někde dost špatně uložené, tak oni se je snaží vydvihnout a zachránit. Některé se bohužel asi nepodaří zachránit, ale ty co ano, tak se pak digitalizují.

My jsme se k tomu projektu nachomýtlí tím, že do toho přidáváme jednu složku, protože když archivujete multimediální představení, Laterna Magika je první multimediální divadlo na světě. A jsou tam věci, které dělali to, na co jste se ptala, videomapping, tak podobné věci oni dělali před padesáti lety s analogovou technologií. Nepředstavitelné. Na dnešek máme protokoly, computery, kterými pořídíme takovou věc, ale tehdy takové věci dělali úplně jinak.

Cíl projektu je archivovat všechny věci, nejenom umělecký výstup, ale i technologické postupy, které oni tehdy používali. My do toho přidáváme ještě takovou věc, že části představení bereme a s historiky vybíráme a rekonstruuje. Taneční soubor Laterny Magiky vezmeme do studia a nasnímáme s nimi pohyby tanečnic a tanečníků, a pak ta pohybová data archivujeme, a zároveň, protože je potřeba nějakým způsobem ukázat, že ta data existují, tak z nich vyrábíme animace počítačové. To je z virtuálně realitní scény, že vezmeme to představení a dáme ho, převedeme ho do virtuální podoby, a tím si můžete projít po jevišti, kde se zrovna odehrává 50 let staré představení, a má to za cíl ukázat, že je takováto cesta, protože lidi, kteří pracují v oblasti paměťových institucí, což je důležité pro filmaře, tak teprve, zdá se, objevují digitální svět a nemají moc metod. Zatím se v ČR nepoužívá moc způsobů, jak archivovat nebo jak uchovávat multimediální záležitosti, protože je to poměrně komplexní věc.

Musím říct, že jsme to zjišťovali různě po světě. Všichni pokývali, že to je poměrně specifická záležitost, a protože tam je hlavní problém ten, že nejenom že uchováváte záznam představení, uchováváte všechny možné elementy, které se na to časově médium vážou, kde, co, kdy se mělo stát, jak spolu souvisí, tam se třeba používaly tři až čtyři projekce na scéně, a ty všechny musí být synchronizované se záznamem, který tvoří časovou osu představení. To je těžce nelineární záležitost.

A navíc my tam ještě přidáváme další data, a to jsou pohybová data, která jsou časově závislá, a všechno to musí být nějakým způsobem synchronizováno. Musí se tohle všechno uchovat, a na to je potřeba systém. A ten moc neexistuje. Snažíme se

něco takového vytvořit, ale v podstatě jsme po třech letech na začátku.

Intermédiá. Jak tady bylo řečeno, intermédiá, ten pojem není náš, ale existuje ze 60. let. Zhruba v polovině 60. let jeden umělec anglického původu, Dick Higgins, ho začal používat, protože popisoval oblast, kde se spojovaly různé žánry, poezie s filmem, videem apod., a tak to začal nazývat intermédií. Nejsem historik, tohle není úplně moje doména, ale před 11 lety, když jsme zakládali Institut intermédií, tak ten název vznikl nějak spontánně, a myslím, že ho navrhl Miloš Vojtěchovský.

Tenkrát jsme si říkali s kolegy, že bude me ten pojem chápat tak, že vezmeme jako základ multimédiá, což byl pojem, který sotva veřejnost v tu chvíli strávila, takový pojem tady taky dneska řešíme další. A když se podíváme na multimédiá, tam se řeší všechny jednotlivé elementy a trochu se nám z nich vytrácí člověk. A my jsme do nich přidali živou složku ve svých představách, takže jsme začali chápat intermédiá jako všechny multimediální elementy dohromady plus nějakou živou složku. Tím jsme se dostali blízko k interakci a k divadlu, ale vymysleli jsme to na FAMU.

Ivan Biel:

Všichni asi vzpomínáte na Kinoautomat. Bylo to první interaktivní filmové představení. Mám pravdu? Nebo to byla interaktivní hra? Co myslíte?

Helena Bendová:

Myslím, že to bylo interaktivní filmové představení, protože existuje pojem interaktivní film, když se třeba promítá v kině, to probíhalo tady. Rozdíl je v zážitku. Je něco jiného promítat si v kině něco, co se odvíjí interaktivně, kde máte v určitých chvílích možnost do toho zasáhnout, tak zážitek pořád má ještě mnoho prvků filmu. Oproti tomu počítačové hry...

Ivan Biel:

To mě vede k počítačovým hrám. Je to část intermédií, nebo ne? Co myslíte? Má to něco společného s tím?

Helena Bendová:

Jsem tu ohledně počítačových her, bádám o počítačových hrách, zabývám se jimi. Když se bavíme o počítačových hrách, tak se nepoužívá pojem intermédiá.

Ivan Biel:

Počítačové hry, to je něco, co poslední dobou, doufám, že nepřeháním, ale nabírá na vážnosti. Dokonce do té míry, že některé filmové festivaly to už mají jako část svého programu, počítačové hry atd.

Mě strašně zajímají nejenom intermédiální stránky, ale také to, že počítačové hry se čím dál tím více blíží realitě. Nazvěme to spíš virtuální realitou. Jako filmaři, je tam spousta profesí. Scénář. Nikdy jsem

neviděl, že by počítačové hry měly svého režiséra. Je tam profese, která se jmenuje vývojář. Pro mě je to strašně zajímavé. Tam je nový obor, u kterého nevím, do jaké míry lidí, kteří pracují v audiovizí, do něj můžou zasáhnout.

Helena Bendová:

To je obrovská otázka, zkusím to říct trochu stručně. Pojem vývojář je obecný. Herní vývojář může být herní scenárista, může to být herní designér, což je člověk, který se zabývá herními mechanikami. Co se v té hře dělá a jaký bude zážitek z hlediska hraní, z hlediska toho, co člověk může, nebo nemůže dělat, jak se bude rozhodovat na nějakých třeba narativních křížovkách atd. Je tam hodně profesí, a těm všem se říká herní vývojář. Všechny profese ve vývojářském studiu, všichni jsou herní vývojáři včetně programátorů.

Ale pak jsou tam specifické profese a některé z nich jsou extrémně blízko filmovým profesím. I proto jsme si řekli, že je dobrý nápad zakládat ten obor na FAMU i ve světě, konec konců na různých univerzitách, třeba na filmové univerzitě ve Varšavě, v Londýně atd. mají právě katedry herního designu. Je to opravdu hodně blízko.

Ve studiích jsou animátoři a grafici. Jsou tam scenáristi, kteří píšou rozsáhlé, obrovské scénáře, protože vyprávění je nelineární, takže oni toho musí napsat mnohem víc než u filmu. Navíc ty hry jsou delší, mají třeba deset hodin, třicet hodin a navíc vy si vybíráte, co bude hlavní postava říkat a že třeba něco chcete udělat, nebo nechcete udělat, a podle toho se příběh změní. Někdy se rozvětluje jako strom a to všechno se musí napsat.

Neříká se tomu scenárista, ale narativní designér. Práce je opravdu velmi podobná. Vymýšlí, jaké budou postavy, co budou říkat a co můžou dělat, co se bude a nebude v tom světě dít. Je tam hodně podobnosti.

Nebo také producenti pracují jak v herním průmyslu, tak ve filmovém průmyslu, a některé univerzity mají třeba první tři roky audiovizuálního producenta, který zvládá obě média. Potom se třeba specializují na film nebo na počítačové hry a někdy se to propojuje, že některé věci jsou podobné, jako PR, a potom jsou zase velké specifčnosti, že práce samotná je hodně odlišná.

Abych se k tomu vrátila, že profese se do nějaké míry dají propojovat, a pak je potřeba myslet na odlišnosti. Myslet na to, že část počítačových her se snaží být audiovizuálním zážitkem, do kterého je přidána interaktivita, do kterého je přidána ta strašně silná podstata, která odlišuje počítačové hry, že se můžete rozhodnout, co se tam stane. Co uděláte. To vám přináší výhodu, že můžete pracovat umělecky se zodpovědností, protože jste nejenom svěd-

kem toho, co se děje někde na plátně, ale vy jste někdo, kdo se stává zodpovědný za to, co se tam děje. Někdy se tam třeba stane, že vám umře nějaká postava, protože jste se špatně rozhodli. Že jste opravdu udělali rozhodnutí ve válce nebo v historickém dramatu, které hrajete, a opravdu tyacity, které u toho máte, jsou strašně silné, protože víte, že je to vaše chyba, že nějaká postava v té fikci vlastně zemřela, třeba jste ji měli rádi, protože byla dobře napsaná právě scenáristy atd.

V tomhle se to potom velmi liší a jsou tam specifické možnosti. Ale jinak je tam opravdu velký průnik, ať už umělecký, nebo technologický. Na FAMU jsme už dělali modul pro současné studenty – motion capture. Domluvili jsme se s velkým herním studiem Bohemia Interactive, což je obrovský ateliér na motion capture, což je technika, která znamená, že máte obrovský prostor, v kterém jsou často herci, kteří něco hrají, a je tam okolo mnoho kamer, třeba sto kamer, které to natáčejí, a ta jejich herecká akce je nahraná do počítače a stane se z nich trojrozměrný model. Můžete propojit herectví, hrají i herci jako Willem Dafoe, a už současní vynikající herci hrají v počítačových hrách a dávají tam to svoje herecké umění.

Je tam výhoda, že mimiku dokáže motion capture zachytit poměrně dobře, a vy z toho ale uděláte trojrozměrný model, což vám umožní, že z Willema Dafoe třeba uděláte někoho mnohem staršího nebo mladšího, nebo ho můžete trochu změnit animačně v rámci počítačové grafiky, do které je převedena jeho herecká akce, zachycená ze všech stran kamerami, a vy s tím můžete hodně hrát, uděláte z něj třeba mimozemšťana, nebo ho můžete velmi snadno zasadit do nějakého virtuálního prostředí. Je to velice plastické a flexibilní, jak reálné herce můžete propojit s animovaným virtuálním prostředím. Tady se nám to velice prolíná, je tam důležitá i práce kameramanů, jak to bude zachycené nakonec, jaké záběry se vyberou, jak to bude zahrané. Je tam režie.

Tyto prvky čistě filmařské, na které máme na FAMU kapacitu už teď, se dají propojit do toho, aby tam nové možnosti, které to umožňuje, byly zachycené.

Jana Tomsová:

Můžu zase praktickou otázku? Tzn. že je také vývojář režisér, který režuruje herce?

Helena Bendová:

Hlavní vývojář, který se snaží mít autorství do nějaké míry pod kontrolou, aby ten svět, o čem ta hra bude, jak bude působit na hráče, jaké bude mít poselství. Je tam hodně profesí, producent, vývojářů bývá hodně. Je to víc kolektivní médium z hlediska

toho, že se tam víc testuje. Ve filmu míváte testovací projekce, ale je jich většinou pár, a ne vždycky. Ale hry se testují pořád. Tam máte pořád stejnou vazbu, ať už v rámci studia, nebo z hlediska dalších hráčů. Autorsky je to trochu odlišné.

K režii. Někteří tvůrci chtějí dělat filmové hry. Vyloženě se na to specializují. Někdo jako David Cage, který dělal třeba hry, jako je Heavy Rain, on se přímo tituluje v titulcích her jako director. Opravdu se připodobňuje k záměru, že chce udělat interaktivní filmový zážitek, ale není to vždycky. Někdy je to designér, je to velmi rozdílné.

Zdeněk Blaha:

Chtěl bych navázat v souvislosti s Davidem Cagem, to je nejvýznamnější případ, že se pod hry podepisuje jako director, a lidé v poslední době nejvíc tíhnou k filmovému vyprávění. Kamery, pracuje i se střihem, celé vyprávění je tomu hodně podřízeno. Prolínání filmu a her není až tak nová věc. Naopak v dnešní době, kdy s postupem technologií a většího foto realismu, to je jedno z témat, které už trochu zaznělo, technologie umožňuje mnohem větší možnosti, jak herce nasnímat a použít je ve virtuálních světech.

V 90. letech bylo prolínání s filmem těžkopádné, ale v momentě, kdy se rodí nové médium, ohlíží se po médiích před sebou a bere si z toho, co se mu hodí. Stejně jako němý film posílhal ve své době po divadle a literatuře, videohry zase koukaly po filmu, po filmových postupech, snažil se zapojit literární postupy, v 80. letech byly populární textové hry. Všechno stálo na tom, že jste zakládali část textu, hra vám napsala, kde se nacházíte, co děláte, třeba jste na mýtině v lese, a vy můžete napsat: dobře, jdi na sever. A tam jste se zase někam dostali.

V 90. letech se začalo s nástupem CD-ROMů trochu víc proti filmu, protože vznikla představa, že když máme CD-ROM, vejde se tam víc dat, takže můžeme použít filmové záznamy. A začaly vznikat hry, které byly vy své době na šesti cédéčkách, což bylo neuvěřitelné, když standardně hra měla nějakých 50 MB tehdy, tak se začaly používat filmové postupy, frekvence natočené živými herci, bylo jich mnoho.

Muselo se toho napsat a natočit víc, protože nikdy nevíte, kam se jako uživatel dostanete. Bylo to dost těžkopádné, ale v tu chvíli se začalo mluvit o interaktivním filmu, což je dneska spíš historická věc, 90. léta. Ale daří se teď s technologiemi a lidmi jako David Cage nebo engine Unity. Engine obecně pro hry znamená, že to je virtuální prostředí, které obsahuje sadu fyzikálních efektů, svět, v kterém modelujete prostředí.

Unity je nejrozšířenější engine, který je k dispozici relativně volně, každý si ho

může stáhnout pro nekomerční účely. Unity se spojilo s několika filmaři, např. Neill Blomkamp, který natočil filmy Elysium nebo District 9. Studio pro Unity vytváří interaktivní filmy v prostředí Unity. Celá scéna je vymodelovaná přímo v tom prostředí. Není to čistě animace, jako když děláte políčko po políčku, ale tady když najednou máte kameru a zjistíte, že úhel není dobrý, tak v animovaném filmu se to musí celé překreslit. Tady stačí vzít kameru a posunout ji jinak. Celé to představuje real time, záznam za chodu. Což je revoluční a je tam spousta možností, jak s tím pracovat.

Ještě bych na to navázal, jak tady padla otázka, jestli vývojář je režisér. Někteří ano. Spíš u nezávislých her, kde je malý tým, tam jsou nezávislé postupy. Ale i film už začíná do her vstupovat víc. Třeba Annapurna Pictures, což je velké americké studio, které stojí za filmy, jako je Foxcatcher, Spring breakers, běželo to našimi kiny, ti si založili vyloženě herní odbočku, Annapurna Interactive, kde dělají počítačové hry. Dělali několik menších projektů, ale třeba zaangažovali vývojáře Sam Barlow, který se prosadil hrou Heart Story, která počítá s tím, že máte natočeného živého herce a pomocí svých příkazů rekonstruujete případ, který se stal před pěti lety. Trošku zpátky k nostalgii v 90. letech po textových adventurách. Míchá se to ve filmovém gulášu.

Ivan Biel:

Mám otázku. Ještě zůstanu u počítačových her. Sama jste řekla, že scénáře jsou třeba třicetihodinové i více. Jaké jsou rozpočty? Musí být strašně velké. Mluvím třeba o Kingdom Come.

Helena Bendová:

Nevím. Jsem teoretik, neměla jsem nikdy herní studio. Tohle nemám v hlavě.

Co je pro nás lidi z filmového prostředí zajímavé a proč je to dobré dát na FAMU, je to, že druhá stránka, ne rozpočty, ale že se hry zaplatí velice často. Tohle je velký rozdíl oproti našemu médiu kinematografie, které má už svou úctyhodnou stovku za sebou, tak my jsme v ČR strašně limitovaní tím, že filmy jsou v českém jazyce a filmová distribuce ještě není úplně digitální. Existují servery, kde si můžete stahovat filmy, ale není to primární kanál. Pořád chceme filmy vidět hlavně v kině nebo na festivalu, případně to běží přes televize, a to je vlastně velice omezené, kam se českým filmařům podaří naše filmy dostat, a to je jeden z důvodů, proč musíme mít fond kinematografie a musíme filmy pořád dotovat, včetně těch, které jsou populární. To není, že bychom dotovali artovou kinematografií, ale všechny filmy potřebují nějakou míru dotovanosti.

Oproti tomu tady máme docela velkou scénu českých vývojářských herních studií, kterých je kolem třiceti, nezávislé malé, a potom obrovské. Bohemia Interactive má třeba 300 až 400 zaměstnanců, opravdu obrovské studio. Mnoho těchto českých studií je celosvětově úspěšných a ony se opravdu užívají. To jsou obrovské kolosy, některé z nich, které se užívají tím, že za pár let udělají tu hru, a ony mají obrovskou výhodu, že u her je naprosto běžné, že jsou v angličtině a že se distribuují online, že si je všichni stáhnou z internetu. Máte platformy, jako je Stream nebo Box.

Jana Tomsová:

Za peníze?

Helena Bendová:

Za peníze. I u her je pirátská záležitost taky, ale i tak dost hráčů, kteří si to stáhnou po celém světě okamžitě v den, kdy to vyjde, si to začnou stahovat v mnoha zemích světa strašně snadno. Je v tom i konvence, že ti lidé to vědí, že takhle se to distribuuje, je to snadné a v tomto má herní průmysl obrovskou výhodu, a i proto nám přišlo, že je dobré, když se na naší filmové škole rozšíří možnost uplatnění studentů a budou moct jít i do herního průmyslu se svými znalostmi ze školy, filmařskými, animátorskými, produkčními, scenáristickými, protože nachází najednou zase velkou oblast, kde se můžou uživit a přitom dělat něco zajímavého.

Jana Tomsová:

Velké studio, které jste jmenovala, 200 až 300 zaměstnanců, to je v Čechách, nebo používají také ve světě?

Helena Bendová:

Herní studia, někdy se v nich mluví anglicky, tady nejsou zatím školy na herní vývojáře.

Jana Tomsová:

Otázka byla, jestli je tady tolik lidí, kteří tohle umí.

Helena Bendová:

Právě to s tím souvisí, že zatím úplně ne, že často herní studia musí hledat i v zahraničí, a proto to někdy bývají mezinárodní týmy, které hledají lidi v zahraničí, a proto to také chceme založit. Ale je tam hodně lidí i z ČR. Často jsou tam programátoři, kteří vystudují ČVUT, tak se stávají často vývojáři, i historicky v 80. letech už tady byla spousta herních vývojářů s velmi dobrými hrami. Jsou to velmi často programátoři.

Michal Podhradský:

Rád bych se pozastavil, docela úspěšně spolupracujeme, naše asociace animovaného filmu, právě s asociací herního průmys-

lu, a vlastně máme obrovské průniky, co se týče věcí, které řešíme, protože je to v první řadě vzdělání a vůbec vzdělané pracovní síly, které jsou velmi podobné v obou resortech. Požadavky jsou skoro totožné. Průnik je velký, a jediné, co nás rozděluje, je to, že zatímco v herním průmyslu monetizace výsledků práce má úspěšnost 95 až 98 % už z principu, protože hry si musíte koupit, aby vám to fungovalo, tak u nás neúspěšnost je 95 až 98 %, takže pirátství nás neuvěřitelně zatěžuje a komplikuje. A samozřejmě čím je svět otevřenější, tak jsou problémy ještě větší.

Nejsem nejmladší, zažil jsem všechny ty doby, a byla doba, kdy v analogu jsme byli schopni jenom z distribuce videokazet v Čechách a na Slovensku vytvořit další díly seriálu jenom z toho, co se prodalo tady. Jak tohle padlo, padla i možnost se uživit normálně prodejem, a náš problém je v tom, že náš požadavek je to, aby naše práce byla nějakým způsobem financována, není nelegitimní, protože tady selhává stát tím, že neochraňuje soukromé vlastnictví. Naše práce je rozkradena a vůbec se neřeší, jestli je to krádež, nebo není krádež.

To je největší rozdíl, který tady je. Průnik je tam velký a jediné, co tady je, ještě další rozdíl je, že zatímco naše věci jsou lineární a mají určitého spotřebitele a velice masového spotřebitele, herní průmysl vytváří produkty, které jsou nelineární, není zase tak široce uplatnitelné, protože komunita, přestože je obrovská, není úplně napříč populacemi a cílová skupina není tak rozsáhlá. To jsou drobné rozdíly.

Ivan Biel:

Hodně animátorů spolupracuje s herním průmyslem?

Michal Podhradský:

Utíkají tam, protože se tam užívají. Přestože nejsou tak šťastní, protože způsob práce mentálně je jiný, musíte zahrát scénu třeba třicetkrát a vždycky trošku jinak, ono je to trošku na palici. Ale zase dostanete výplatu, a ta není malá. Funguje to.

Jana Tomsová:

Možná to bude vypadat, jako když jsem spadla z Měsíce. Jak je možné, že i když vy jste mluvil trochu o pirátství, že hry to udří, když to je za peníze, a u nás to nejde?

Michal Podhradský:

Když si koupíte tu licenci na hry, koupíte si, že hra se neustále vyvíjí a vy neustále máte nejnovější produkt, nové situace atd. Vám se to vyplatí a nestojí to mnoho, dvacet dolarů je standardní cena, to není nic z hlediska nákladů na to, co dostanete. A je to standardem, že se za ty věci platí, standardem, že se to neukradne, a teď už i komunita spotřebitelů bere za normální...

Jana Tomsová:

Jestli bychom se neměli inspirovat.

Michal Podhradský:

To je jedno s druhým. Hudební komise už taky nabírá na to, že malé platby se jim vyplatí, a ty další generace, což jsou moje děti, považují za úplně normální, že si to kupují.

Jana Tomsová:

Jsou k tomu v IDS informace?

Zdeněk Blaha:

To je otázka marketingu. Tohle nefunguje. Nemáte jedno místo. Na Reflexu není všechno, na HBO není všechno, je to i problém s tím, že hry nemají problém s distribucí, která je rozptýlena na teritoria, což je starý model, kde si agent koupí práva pro Německo, Francii, Českou republiku a ostatní, nebo je kupuje jiná televize. Filmový trh je roztržštěný díky tomuto.

Hry na to netrpí. Hry mají globální dosah. Stejnou hru si koupíte u nás, stejnou hru si koupíte v Japonsku, když vyjde ve stejný den. Spousta lidí čeká, je to okamžitě. Dostupnost je jednodušší, a zároveň marketingově už to mají odladěné v tom, že pravidelně dělají slevy. Každou sobotu na Streamu naběhne sleva, kdy nějaký počet her je o 30 až 40 % levnější. Pak jsou velké letní a velké zimní slevy, kdy to klesne třeba na 85 %. To je pak jednoduché, kliknete a dáte si to do košíku, a máte tam deset her za 20 euro, které by normálně stály třeba 50 euro. I díky tomu to funguje.

Bavil jsem se s některými českými vývojáři, říkají, že vydělávají na slevách. Když je plná cena, ne vždycky je návratnost taková, jako když jsou slevy, které to vracejí.

Ivan Biel:

Ještě bych se od ekonomie vrátil k hrám. Je to specifická profese kameramanská pro hry? Budete to u vás učit?

Helena Bendová:

Nepoužívá se to jako specifická profese v herních studiích, ale ve velkých studiích bývá jednotka, která se nazývá cinematix. Filmovými scénami. Když hraje hru, někdy jsou místa, kde se jenom díváte na nějakou krásně sestřihanou a kameramansky udělanou animaci, která může být původně i s živými herci. V těchto odděleních, která se zabývají filmovými scénami, říká se tomu cap scény, že je to vestřihnutá filmová scéna do hry, a už se to hodně mísí, v posledních letech to začíná být prolnuté, často i kamera je vedena ve chvíli, kdy jste interaktivní.

Mně přijde, že to je velké mínus počítačových her, že si právě nezdají dostatečně často kameramany, že občas filmové scény, které jsou mezi tím, které mají být krásné, třeba i narativně důležitým vyvrchole-

ním nebo nějakým posunutím v ději, že bývají někdy moc konvenční. Byla jsem třeba minulý rok na konferenci Game acces v Brně, kde byly různé přednášky právě herních vývojářů, a ti herní vývojáři z oddělení cinematix, těch filmových scén, tam začali ostatním vývojářům říkat, co je detail, co je polodetail, a já jsem koukala a říkala jsem si, proč nemají kameramana, a že by ty scény byly lepší, že by to mělo větší uměleckou hodnotu a že by to nebylo tak konvenční, jako to někdy mají. Ale jsou různá studia. Třeba studio Blizzard, které má strašně krásné propracované filmové scény. Ale tam spolupracují, že jsou třeba najatí kameramani, kteří spolupracují na části hry, ale nemívají interní zaměstnance, to není úplně běžné. Animátoři jsou interní zaměstnanci, ale kameramani bývají najímání, a je to dobře, že aspoň někdy jsou najatí aspoň externě na nějakou část výroby.

Marek Jícha:

Vstoupím do toho, řešil jsem to především kvůli přednáškám na škole. Kolega kameraman Jirka Šimůnek, který nám přednáší, říkal: Prosím tě, chci se zeptat, už jsem z toho vypadl. Jak to, že fungují kameramani, když se svítí 3D, nebo něco? Začínali jsme s 3D poprvé před dvaceti lety, tak on speciálně se účastnil svícení scén, říkal, jak to nasvítit. Říkal jsem mu, musím tě zklamat, kameraman jako takový tam není, ale je tam člověk, který tam je speciálně na svícení scény, a že se vůbec nejmenuje kameraman, ale funguje na pozici kameramana. Tvůrčí pracovník, který má zkušenosti, znalosti kameramana, ale už to není, že tamhle bude pětikilo, támhle bude čtyřkilo na tomto stativu, ale ví, jak má co zapojit na počítači, aby to vypadalo reálně.

Podle mě je účast tohoto tvůrčího člověka strašně důležitá, ale už co vidím z praxe, není to pozice kameramana, jako byla před dvaceti lety, ale je to člověk specialista na svícení.

Michal Podhradský:

Spolupráce je mnohem širší spíš v oboru výtvarném, protože kameraman v animovaném filmu je více méně výtvarník. On komponuje, světelně dotváří scénu, je to jako by ne technická profese, ale je to výtvarná profese, a to, jestli se to jmenuje kameraman nebo výtvarník, už není tak obrovský rozdíl. Ale průnik je právě na výtvarném poli.

Marek Jícha:

Profese využívaná, co se týče vizualizace, jako je kameraman, tak pro fotografie je imaging, obrázkování. Je jedno, kdo to dělá. Myslím si, že vývoj míří k tomu, že velké projekty, které se plánují, že by měly obě verze. Že by byla jak filmová, tak herní,

hra i film. Tam potom fotografický design by asi hra přejímala od filmu, ale je to i obráceně. Vznikne nějaká herní filmová idea a na základě toho scénárista napíše lineární scénář a jako vedlejší produkt se natočí film.

Tomáš Kepka:

Jsem v zajímavé pozici. Vystudoval jsem multimédia na FAMU. Bylo to mezi roky 1991–2001. A už asi v roce 1993 jsme psali diplomové práce o tom, že by člověk mohl být součástí virtuálního dramatu, kam se teprve teď pomalu blížíme, kdy opravdu nejenom že hrál, a on by se stal Romeem nebo Julií. Projekt multimédií, souvisel se změnou vedení školy, byl, že v magisterském studiu se to rozdělí na pět částí, jedna část bude klasická, řekneme digitální animace, jedno budou hry, jedno bude interaktivní dramata a interaktivní věci, čtvrté bude experimentální anebo interaktivní věci z hlediska výstavnictví, protože to je obor, který se také budeme učit, velice zajímavý, byli jsme v tom velice vpředu, a pátý bude umělecká kreativní tvorba, která pracuje se všemi prostředky. Proto multimediální, ale s prostředky různých dokumentů, hraného filmu, animace atd.

Jak mluvíme o výtvarné stránce, je to zčásti opačně, že najednou se zdokonalila technologie. Už si kameramani všimají, že by v 3D hrách mohla být lepší kamera, nebo všichni to vidíme, a z mého hlediska to naopak dochází do stavu, že by ta témata nemusela být klasické 3D herní, jako byly kdysi bojové, historické atd., anebo úplně virtuální, ale na druhou stranu nám to umožňuje obrovský prostor pro kreativní uměleckou tvorbu, která ale má nějaké vnitřní imanentní jádro, má nějaké své citění o světě, filozofii atd. Tam teprve ty hry dnes pokračují.

Dělal jsem kdysi se studenty ve třetím ročníku nebo ve druhém asi v roce 1993 3D drama nebo práci s hercem v 3D virtuálním prostoru. Propojení mezi filmem a digitálem tenkrát bylo hrozně všem proti srsti, protože digitál byl hrozně hrubozrný, ale dneska už má takovou jemnost, že se opravdu ztrácí, kde to je realita a kde jsme to vytvořili a co jsme vlastně vytvořili, co jsme dodali atd.

A ještě řeknu jednu věc, že je tam skutečně ještě obrovský prostor. Báječné je, že ty hry fungují, prodávají se, je to dané tím, že můžeme měnit akci, můžeme to vidět stokrát. Film většinou stokrát nechceme vidět, i ten nejlepší už nám potřeby stačí. Film na tom vřdycky bude nějak jinak.

Ale pak je ještě možnost mít nějaké virtuální prostory, které budou veřejnými prostory, v kterých bude možná nějaká interaktivita. To je zatím jenom v nějakém poloproduktu, ale možná že začnou vedle kin být ještě interaktivní prostory, parky atd., kam lidé budou moci vstupovat, aby

si zažili ještě i ten pocit pospolitosti, který při hraní her de facto chybí, i když on je tam nahrazen intenzivním prožitkem, když jsme s někým, s kým hrajeme hru. Nicméně není tam jev toho, že tam je kolektiv. Ale klíčová, myslím si, že tam je cesta k tomu dramatu nebo k vyprávění nejenom příběhu, ale podívání se na realitu, že už to nebudou umělé hry, ale vlastně to bude pomocí herních technologií zpráva o světě a zpráva o filozofii.

A potom to, co ve filmu klasicky klasickým ani nejlepší kameraman zobrazit nemůže, a to jsou sny, představy a vize, může to animovaný film do jisté míry, a vlastně propojení těchto všech věcí nám umožňuje retrospektivní introvertní svět nějakým způsobem vizualizovat.

Jana Tomsová:

Pane Blaho, co vy k tomu jako interaktivní film?

Zdeněk Blaha:

Jak jste zmínil parky, kam člověk může vstoupit, ty už existují. V Americe je to park, který se jmenuje VOID. Je to obrovská hala, kde je nastavená scéna, a vy se s helmou pohybujete prostředím, a teď je to vědeckofantastická zápletka, fantasy, ale jsou to věci, že jsou provázky, které visí ze stropu, a vy uvnitř vidíte pavučiny, cítíte to zvenčí. Menší je už tady v Praze, jmenuje se to Torch We Are, je to v Žitné ulici a je to malý escape room pro pět lidí ve virtuální realitě, v kterém spolupracují, jak se dostat z vesmírné lodi. Doporučuji.

Co se týče interaktivních projektů, věnujeme se něčemu podobnému, co se týká interaktivních dokumentů, což ještě vlastně u celovečerních filmů fikce, jako právě Kinoautomat, nebo Noční směna, což byl švýcarský film, který proběhl krátce našimi kiny, myslím, předloni.

U dokumentu je to ještě trošku specifické, že konzumujete realitu. Dává to smysl, protože když točíte dokumentární film, natáčíte spoustu záběrů, spoustu materiálu necháte ve střizně, které nepoužijete pro film, máte spoustu postav a vlastně interaktivní prostor tomu docela vyhovuje. Nejznámější projekt v tomto ohledu byl dokument, na kterém se podílelo Arte. Vzniklo to v roce 2007, jmenovalo se to Prison Valley, což pojednává o jednom městečku v Americe, které celé stojí na tom, že v tom městečku jsou tři vězňice a celé město je buď v té vězňici, anebo tam pracuje. To je celá populace. A vy jako virtuální návštěvník, uživatel, protože je to webový dokument, si to městečko můžete projít. Projdete si to vaším tempem, vyberete si v jednotlivých bodech, kam se vydáte, které postavy budete sledovat, to je možnost, jak využít mnohem více materiálu, který natočíte, příběhy, které se vám nevejdou do devadesátiminutového filmu, tak tohle je jedna z cest.

Připravil jsem ukázky, aby to nebylo jenom abstraktní. Vybral jsem projekty, které nějakým způsobem, když se tady bavíme o propojování médií, jak se inspirují média mezi sebou a ovlivňují se, přejímají postupy, tak jsem vybral několik ukázek, které kombinují různá média, včetně třeba databází. Ukázal bych vám k tomu pár věcí.

Termín hybridní dokumentární film je spíš pracovní pojem. Snažím se nějakým způsobem definovat, když se to mění ze dne na den, je dost komplikované. Když se začneme zaměřovat na jednu oblast, tak v té oblasti se definice začínají rozpadat. Je to o různorodosti projektů.

Buzzwords, slova, která měla největší ozvěnu v průběhu let, se strašně mění. Potkáváme termíny jako transmédia, crossmédia a jiné... Snaha to definovat se odráží už v tom, i samotné prostředí, kde se to odehrává, kde produkty vznikají, na to nemá jednotný názor. Ještě se to mění, Amerika versus Evropa, přístupy jsou různé.

Rád bych řekl, že termíny nemusíme tolik používat. Nejvíce jsme v jednotě, když se bavíme o dokumentu, interactive factual, interaktivní faktuální programy. Tam se vejde všechno možné od webových dokumentů, virtuální reality, rozšířené reality, interaktivní komiksy i počítačové hry, dokumentární hry, těch je také celá řada.

Abych nějakým způsobem naznačil prolinání médií, vybral jsem projekty, které svým způsobem nejvíce zahrnují, je nejvíce vidět, odkud čerpají.

Tohle je projekt Fort McMoneý, který je interaktivní webový dokument, který v sobě kombinuje prvky dokumentů a počítačové hry. Celé to je dokument o městečku v Kanadě Fort McMoneý, které stojí na obrovských ložiscích ropy, a vlastně celý průmysl v té oblasti stojí na ropném průmyslu. A vy jako návštěvník tohoto městečka jste návštěvník, procházíte městem a průvodcem jsou vám různé postavy, ať už to je starostka města, která řekne, jak tam průmysl funguje, jak vlastně ropný průmysl, který na jedné straně ničí životní prostředí okolo, tak přináší velké peníze, pomáhá se rozvíjet po jiné stránce apod., tak tato hra, tento dokument vám v několika sériích umožní zapojit se do komunitního života ve městě. V jednotlivých bodech mohou uživatelé volit, jak se dál bude město rozvíjet. Simulace malých voleb, spousta malých herních projektů.

Ivan Biel:

Mluvíte o dokumentární hře. To je spíš procházka tou lokací, nebo jak se to hraje?

Zdeněk Blaha:

Je to procházka, kde v určitých bodech vám řekne nějaký příběh, ať už to je postava, tu si vyberete. Máte centrální místo, kde je několik postav. Myší se rozhlížíte,

aktivní postavy se vám zvýrazní a vy na ně můžete kliknout. Je tam nabídka, tato postava vám může říct toto, co se týká třeba průmyslu ve městě, nebo tohle, co se týká přístupu k životnímu prostředí ve městě. Vy to můžete ovlivnit.

Jana Tomsová:

Rozuměla jsem tomu dobře, že tyto postavy, které tam byly, to jsou reálné postavy?

Zdeněk Blaha:

To není žádná fikce, to je reálná postava. Na ně si kliknete, jsou to body, které vám umožní posunout se sem nebo tam.

Jana Tomsová:

Můžu se vrátit zpátky a ptát se zase někoho jiného?

Zdeněk Blaha:

Můžete. Ono to zároveň podporuje, abyste to hráli znova, šli jinou cestou, vydali se za jinou postavou, dívat se na tu samou věc z jiné stránky.

Jana Tomsová:

Jaké to má užití? To se pak prodává jako videohry?

Zdeněk Blaha:

Většina těchto věcí je volně k dispozici na webu. Většinou za tím stojí National Film Board of Canada. V Kanadě je to velmi rozšířené, tam je i velký herní průmysl a státní podpora je tam velká. Většina těchto velkých projektů je podpořena právě tímto fondem. Další velký nestor toho je televize Arte, teď už trochu méně, soustředí se na virtuální realitu.

Jana Tomsová:

A smysl toho, že to Kanada dotuje, je jaký?

Zdeněk Blaha:

Je to podpora umění a nových forem.

Jana Tomsová:

Oblast, do které vkládají peníze, protože chtějí, aby to tak bylo.

Zdeněk Blaha:

Je to tak. Vznikla tam celá řada projektů, třeba MIT – Massachusetts mají web, který se jmenuje Docubase, kde můžete najít všechny interaktivní projekty. Jsou tam k nim informace, kdo je tvůrce, kdo podpořil projekt, a jsou tam odkazy na všechny projekty. Je to velmi rozsáhlá databáze.

Toto je projekt, který se jmenuje Do not track, který dal dohromady Brett Gaylor, který přišel do interaktivních projektů z dokumentárního prostředí. Aby ukázal, jakým způsobem jsme stále pod dohledem, nebo jakým způsobem pracují s našimi daty, která my nesledujeme, co se s nimi děje, když brouzdáte po internetu nebo se připojíte k telefonu, že všude o vás jsou sbí-

rána data. Kolik informací o vás je, nikdo reálně neví. To udělal v tomto případě prostřednictvím deseti epizod, které jsou na webu, tam interaktivně ukáže, co všechno o sobě dobrovolně dáváte vědět ven.

Je to uděláno tak, že přehrává jednotlivé epizody, které se zabývají třeba bezpečností na internetu, různými diskusními fóry. Přihlásíte se, dáte mu nějaké základní informace a zbytek si vezme z vašeho počítače. Když se tam přihlásím, začne mu to hlásit: Vy jste v Praze, teď když jste se přihlásil, tak u vás venku je 1° C, před tím jste brouzдал po těchto webech, dělal jste tyto věci, a to jsou všechno informace, které odcházejí z vašeho počítače tím, že se přihlásíte.

Ukazuje, co všechno vy jako uživatel dáváte ven. Je to velmi osobně personifikovaný přístup, je to dokument o vás, který vám vysvětlí, jak nakládáte s daty.

To byl velmi úspěšný kanadský projekt, který se jmenuje Bear 71. Ten byl jednoduchou virtuální mapou národního parku Banff, kde je spousta medvědů grizzly, a tento projekt vám v rámci dvaceti minut ukáže život medvědů. Medvědice, která je na začátku očipovaná, a celé to vidíte jako uživatel, je, že brouzdáte po mapě a vidíte různá zvířata. Je tam 325 medvědů a 21 jelenů. Ti se pohybují po mapě. Brouzdáte, sledujete, vždycky se ukáže záznam z kamery v tom lese, tam vidíte život medvěda během ročního cyklu. Připojují se další uživatelé, kteří vypadají jako další medvěd nebo další jelen. Vy o sobě nevíte, ta interakce tam je malá, sledujete pohyb.

Co je zajímavé, udělali loni nebo předloni virtuální realitu pro tento projekt, vy si můžete i doma na mobil stáhnout, připojit se na web a pokud máte kartovou variantu, tak se tam můžete volně pohybovat a sledujete život kolem vás. Je to vizuálně minimalistické, ale je to zajímavý projekt. A ten je právě podpořen National Film Board of Canada. Tady jsou záznamy z kamer, které vidíte cestou, které si můžete rozkliknout. Tady pak vidíte mapu, kde je zhruba nějaká zajímavá věc, kterou byste chtěli vidět.

Jestliže se bavíme o průniku dokumentu a animace a ještě interaktivním projektu, tak zrovna Last Hijack byl projekt, který míchal vše dohromady. Tohle je dokumentární film klasický devadesátiminutový, který šel do kin, a vedle toho webový dokument ne nepodobný Fort McMoneý, kdy sledujete příběhy z oblasti pirátů. Vznikl v době, kdy běžely únosy zahraničních lodí. Last Hijack je příběhem jedné kapitána, který si únosem prošel, a jedné pirátů, kteří byli dohnáni k únosům.

Interaktivní část, pustím malý trailer. Jsou tam dokumentární pasáže, jsou tam natočené rozhovory s těmi aktéry, a je tam časová osa, kde se objevuje spousta údajů...

Stačí zajít na web, kde je příběh tak, jak jste ho viděli. To byly části z dokumentu.

Co je na tom zajímavé, že dokument a animaci takto míchá. Používá databázi, časovou osu, která je použita pro naraci, pro vyprávění. Hodně se tam pracuje s daty, vizualizace dat, která se prolíná třeba v části, kdy jste si rozklikli v tom čase, jak pirátství kulminovalo, byla to hrozba, jsou tam další geopolitické informace, které jsou v pozadí, které vám samotný dokument jako takový nedá. Ale celé to je ještě na tom, že jako uživatel si vyberete čas, který tomu budete věnovat.

Priya Shakti je projekt, který kombinuje prvky rozšířené reality, protože tohle vzniklo v Indii jako osvětový nástroj v době, kdy se množily zprávy o znásilnění dívek z Indie, tak je to pojaté jako osvětla. Problém začíná už v mládí. Muži se musí vést k tomu, jak se chovat k ženám, a tvůrci přišli s interaktivním komiksem, který zachycuje příběh dívky Priy, která je obětí znásilnění. Míchá se do toho indická mytologie, je tam indický pantheon, a ten komiks je velmi atraktivní, super indickým stylem. Vytiskli ho v obrovském nákladu a rozdávali zdarma dětem po Indii.

Co bylo zajímavé, když u sebe budete mít mobil a naskenujete si některé stránky, vyběhnou na vašem displeji animace, kde se rozpo pohybují některé části komiksu, vyběhnou výpovědi několika žen, které si znásilněním prošly, takže je to kombinace komiksu, dokumentu, animace, a zároveň tomu udělali kampaň, kdy po několika městech v Indii pořádali různé přednášky, nejen přednášky, ale třeba to, že vzali umělce z toho města, kterému dali barvy, nechali ho nakreslit na zeď výjev z toho komiksu, který zároveň, když jste to přejeli mobilem, vyjela vám nějaká zpráva.

Ivan Biel:

Ukážeme si krátkou ukázkou, poslední téma. Potom bychom mohli přejít k diskusi. To, co jste viděli, je první AI komentátor zpráv na světě, který už funguje. Je to čínská zpravodajská agentura Sin-chua. Je levnější než živý, pracuje ne 24 hodin denně, ale 48 hodin denně, a dokonce i více. Konzumuje asi jednu baterii za tři neděle. Je absolutně poslušný a řekne, co budete chtít.

Umělá inteligence. Začal jsem ve zpravodajství, tam to už funguje. Pokud vím, dokáže umělá inteligence psát krátké zprávy, dokáže najít video pozadí z archivu. Začíná to fungovat malinko i ve filmovém průmyslu. Před mnoha lety zejména v Hollywoodu některé scénáře se můžou psát podle šablony, kterou umělá inteligence dala. Přesně řekne, kdy divák potřebuje katastrofu, kdy potřebuje romantiku, kdy se mají políbit, v které minutě. Je známý teoretik McKay, který o tom napsal spoustu knih a pro některé filmaře je guru. V Anglii, před léty, dostat se na jeho přednášky, to znamenalo jednak zaplatit hodně

liber za den, a měli jste štěstí, když jste se na jeho přednášku vůbec dostali. To už umělá inteligence dokáže.

Do jaké míry umělá inteligence dokáže nahradit naše další obory, třeba režiséry, producenty. Diváky už v podstatě nahradila, myslím si.

Jana Tomsová:

Možná to tak není. Pan Berka tady říkal, ty emoce, intuice, tu nenahrazuje.

Zdeněk Blaha:

Technologie budou takové, jaké si je uděláme. A kdo věří tomu, že se budeme dívat na filmy podle scénářů, který vymyslel nějaký přístroj uměle vytvořený, tak je ztracený. Je to na nás. Musíme si být vždycky vědomi, s kým máme tu čest. To je věc filozofů, kteří by měli vstoupit do hry, do diskuze, a ne nás techniků nebo inženýrů a dalších vědců. Myslím si, že když se toho budeme bát a vzdávat to dopředu, tak je to chyba.

Jana Tomsová:

Byl by to divný svět.

Zdeněk Blaha:

Mám radši stromy a trávu.

Jana Tomsová:

Co tomu říkájí vaši studenti? My tady jsme jiná generace. Ale jak to chápou, nebo jak to přijímají studenti? To i na paní Bendovou, a v podstatě i na vás, protože vy taky pracujete s mladými lidmi.

Roman Berka:

Studenti na umělecké škole vnímají tuto věc hodně jinak. Můžu mluvit za sebe, když si vzpomenu, jak jsem na takové věci reagoval, byl jsem nadšený, objevoval jsem nové věci a jejich možnosti. Moje nadšení vycházelo z toho, že můžu ovládnout nějakou technologii a můžu se naučit měnit její chování a přidávat k ní něco nového, což si myslím, že u dnešních studentů je to samé. Jenom mám někdy pocit, že už to nadšení nebývá takové. Je to dané trošku i společenským klimatem a tím, že třeba například generace mých otců byla ještě o mnoho nadšenější pro takové věci. To bylo asi dáno tím, že nebyli tolik zahlceni novými informacemi jako dnešní generace.

Jak by to bylo u studentů na umělecké škole, to si netroufám odhadnout.

Helena Bendová:

Já taky ne. Nebavila jsem se se studenty o umělé inteligenci. Mám tam nějaké kurzy o počítačových hrách, ale z jejich estetického hlediska.

Napadá mě k tomu, že nejsem tak pesimistická, spíš naopak, že by někdy umělá inteligence nahradila autory uměleckých děl. I kdyby to dokázala simulovat v nějaké

konvenční podobě, tak my přece chceme, aby se umění vyvíjelo. Ať už u uměleckých forem artových, tak i u žánrových věcí. Tam také nechceme, aby to bylo pořád stejné. I tam nám jako divákům vadí, když deset let vypadají filmy v nějakém žánru stejně. Chceme originalitu, chceme invenčnost, a to nevím, myslím si, že umělá inteligence tímto směrem není – je to opravdu sci-fi, abychom si mysleli, že tohle by ta inteligence zvládla, vytvářet umělecká díla, a navíc takhle inovativně.

U počítačů je umělá inteligence také využívána, a je to trošku zajímavý problém z hlediska postav. To je specifikum oproti filmu, že tam můžete mít některé postavy, které mají svoji velice omezenou umělou inteligenci, a tedy jako scénárista nepíšete u tohoto typu her vyloženě scénář, co která postava udělá, jak pohne rukou a co řekne přesně v kterém momentu, ale vymyslíte systém umělé inteligence, jak se má zhruba chovat, když přijde nějaký vstup, když se něco stane, když hráč něco udělá, že ona má nějak reagovat, plus navíc tam může být hodně rozvolněné, že některé jsou třeba procedurálně generované, že je tam nastavený systém, aby se vytvářely postavy vždycky znova. Když přijдете do té hry, když začnete hrát od začátku, tak hra vygeneruje postavy. Ony vypadají jinak, a trošku jinak se chovají. To je něco, co je velmi specifické pro hry a je to zajímavá umělecká možnost, mít takový svět, který se proměňuje, který je založený na nějakém systému, ale je to vždycky jinak.

Tam je taky nějaká míra umělé inteligence, ale pořád rámeček dělá člověk. Člověk řekne, jestli to budou vojáci, nebo se budou chovat legračně. Vždycky ty parametry stejně zadá umělé inteligenci člověk.

Michal Podhradský:

Mluvil bych jen ke scénářům. Samozřejmě existuje nějaká žánrová klišé nebo nějaká žánrová forma, je to šablona, která se dá nějakým umělým způsobem dodržet. To není problém. Ale co se týče tvorby, tam je to trošku složitější, protože tam je to i o invenci, o nápadu, baví se o tom.

Ale je tam ještě jeden strašně důležitý prvek. Měl jsem to obrovské životní štěstí, že jsem mohl sedm let tvořit s panem profesorem Pojarem, což byla obrovská škola nejenom filmová, ale i životní. My jsme se jednou strašně přeli o nějakou větu v dialogu, a já, jak jsem pošahaný z reklamní tvorby a vím, jak textaři strašně řeší slovíčka, aby to fungovalo atd., tak jsem říkal: „Pane profesore, ale tu spojku musíme dát až sem, to se nemůže dát před toto slovo, to musí být tady, to je nepřírozené.“ On se zamračil a říká: „Ale aby to fungovalo, tak tam musí být trošku malá chyba.“

A měl pravdu. Opravdu ten film byl dlouhý a najednou tam člověk v podvědomí

chytne pozornost, nahodí a funguje. Mistr, který uměl, který věděl, kdy udělat v tom chybu, aby vědomí zase naskočilo, aby to fungovalo. Chtěl bych vidět umělou inteligenci, která by to uměla.

Pak jsou tam jiné věci, protože jsme tady měli umělého speakera atd., musíme si uvědomit, že diváci, což je nejdůležitější, co máme v našem oboru, chtějí v první řadě příběhy a v druhé řadě chtějí postavy, co jim přinášejí příběhy, a to chtějí se vším všudy s tou show. Nedovedu si představit, že tito umělí panáci jsou v bulvárních časopisech, kdo se s kým vyspal a v jaké mini sukni kam přišel. To by do toho kina nikdo nechodil, kdyby tam bylo, že tomu došly baterky. To si nedovedu představit.

Jana Tomsová:

Vy jste, pane Blaho, měl něco na srdci.

Zdeněk Blaha:

Doplnil bych to. Umělá inteligence je v podstatě další nástroj. Není třeba to brát jako hrozbu. Nástroj, který se dá využít mnoha způsoby. Co říkala Helena s generovanými postavami, to jsou věci, které jsou nějakým způsobem známé 30 let. Co se týká generovaného prostředí, to funguje velmi dobře. Umělá inteligence vygenerovala, jak bude vypadat svět. To je jednoduché.

Pokusy, co se týká příběhu, ještě nefungují. Příběh přímo za běhu s vašimi reakcemi, aby dopisoval, co se děje, co zrovna děláte, to ještě nefunguje, ani nové umělé inteligence, které napsaly scénář k filmu. O to se dlouho pokoušel Chris Crawford, což je vývojář, který se rozhodl opustit herní scénu a věnovat se interaktivnímu vyprávění, a vyvíjel narativní přístroje. Ale s tímto nikam nedošel, to nás ještě čeká. Ale v momentě, kdy máte správné podněty... byl bych v tomto ohledu velmi pozitivní...

Šárka Kosková:

Mám pocit, že tvůrci čím dál víc spoléhají na fantastické zázračné technologie, které jsou úžasné a dneska umějí úplně všechno. Dnes technologie a technika vůbec umí všechno, že to je zázračné, co se děje. Ale mám pocit, že à conto toho tvůrci trochu rezignují na obsah, na autorské poselství. Na to, co by mělo být hlavním v kumštu. Technologie je daleko vpředu před myšlenkou, abych to zjednodušila.

Jana Tomsová:

To je právě to, čeho vy si žádáte, máte techniku.

Šárka Kosková:

Tvůrce dneska spoléhá na to, že technologie, které jsou opravdu fascinující, že to za něj vyřeší. Vidím to na kvalitě mnoha a mnoha současných našich i cizích snímků.

Boris Masník:

Technologie jsou jako oheň. Je to výborný sluha, ale špatný pán. U těchto technologií používám možnosti, mám kameru, mám barvičky, mám něco a mám počítač, tak je to bezvadný nástroj. Když řeknu, že mám počítač, to je geniální, a ostatní věci zahodím, tak to je špatně. Mluvil jsem o sprátcení různých světů, výrazově a obsahově, před 21 lety, dělal jsem 21 let ve studiu na Barrandově a teď 20 let v digitálním, tak jsem zpočátku dělal překladatele, protože tábory se zpočátku nesnášely. Ti filmaři říkali, jaké počítače, technici, to nás vůbec nezajímá. A počítačová říkali, film, to už je dávno zahrabané, my teď máme počítače a to bude všechno jiné.

Snažil jsem se to dát nějak dohromady, a ono se to našťestí chytlo, a myslím si, že začátky se rozjely celkem slušně v tom, že zpočátku ta studia, která teď momentálně fungují, s klasickou animací, s klasickým filmem, funguje to i jako film. Strašně těmto věcem fandím. Ale my děláme trošku něco jiného, a já pořád nevím, film je svěbytný. Tohle je bezvadné, ale je to trošku něco jiného. Má to hodně průníků, ale je to něco jiného.

Využíváme to úplně stejně. Třeba umělá inteligence, davové scény ve filmech, to je dané programem, který pracuje. Když nám běží armáda po poli tisícíhlavá, tak nemáme tisíc animátorů a každý dělá jednoho človíčka. To je dané tak, že 30 % je bojácnych, 30 % uteče, dva se srazí a dělá to umělá inteligence uvnitř programu. To je strašně důležité, ale chce to někoho, kdo tomu trošičku přistříhne křídélka a zkroutí technologie, aby tam bylo to lidské. Jak to nemá člověčinu, ztrácí to význam.

Jana Tomsová:

Co tomu řekneme na závěr? František nám něco řekne. Ten začal.

František Němec:

Z historie vám řeknu, že to je dokonalé, krásné. Tady může být třeba King Kong na Hradčanech a rozebírat věž. Všechno se dá udělat, co kdo vymyslí. Ale my jsme si museli pomoc před 45 lety. To samo sebou neexistovalo.

Když se kouknete na začátek Krkonošských pohádek, jak tam Krakonoš leze přes vršky, tak to byl nejdražší záběr ze všech dvaceti dílů Krkonošských pohádek. Nikdo nemohl tenkrát vymyslet, jak Krakonoš přejde vršky, vezme luční květinu a hodí je mezi kopce, a z toho vyjede nápis „Krkonošská pohádka“. Tady pan profesor Jícha vám řekne, co to znamená, filtr na kameru. Z jakého skla musí být a jak je to dokonalé. A my jsme museli po dohodě s architektem, s výtvarníkem, co s tím, aby vyjely ty kytky, nechat udělat sklo pět krát čtyři metry planparalelní. To si nikdo

nedovede představit, co to stálo peněz. To byly desetitisíce.

A teď to namontovali, nadělali tam písmenka, bylo to stažené, byla postavená obrovská šibenice, a když příkráčel Krakonoš, hodil tam kytky, tak čtyři lidi za provazy tahali to sklo nahoru po té šibenici, aby vyjely. To je ke spojení internetových bodů, kde je to technika s uměleckým.

Pak je tam ještě jeden bod, a sice bod – svícení, osvětlování, techniky světelného působení. To se nám stalo na pohádkách, které jsme točili nahoře na Žižkově v sokolovně na Balkáně. Když jsme začali dělat celou sérii pohádek, jako norské pohádky, francouzské pohádky, ruské pohádky, tak najednou zjistili, že nemají peníze na stavbu. Musel jsem nastoupit místo stavby a světlem dělat dekorace. To je další bod.

Jana Tomsová:

Výborně, Františku. Udělal jsi takovou historii. Jak se vám to poslouchá, pane Berko?

Roman Berka:

Dává to smysl, kontinuitu.

Roman Berka:

To už není ani o vašem tatínkovi, který byl entusiastický do toho, něco nového vymýšlet.

Ivan Biel:

Františku, nebyl trikový kameraman v pohádkách pan Šimůnek?

František Němec:

Ano. Pracoval s trikovými kamerami a s těmi věcmi, které byly mimo. To bylo opravdu dokonalé, co dělal s rychlokamerou, zrychlení, všechno. To bylo bezvadně udělané. Vždycky jsme se dohodli, co a jak, akorát jeden záběr je tam blbej, jak jdou krást dřevo Krakonošovi, hajný a Kuba. Mají pilu a trikovou kamerou, kterou obhospodařoval Jirka Šimůnek, se to šíleně zrychlilo. No jo, ale nemohli to v tom dlouhém záběru dotáhnout do konce, tak to nechali, jako že to je odříznuté. A pak když přišel Krakonoš a oni se lekli a vyvrátili strom, tak ten tam byl jen položený s kořeny, a to se tam objevilo v záběru. To je jediný blbý záběr v Krkonošských pohádkách.

Ivan Biel:

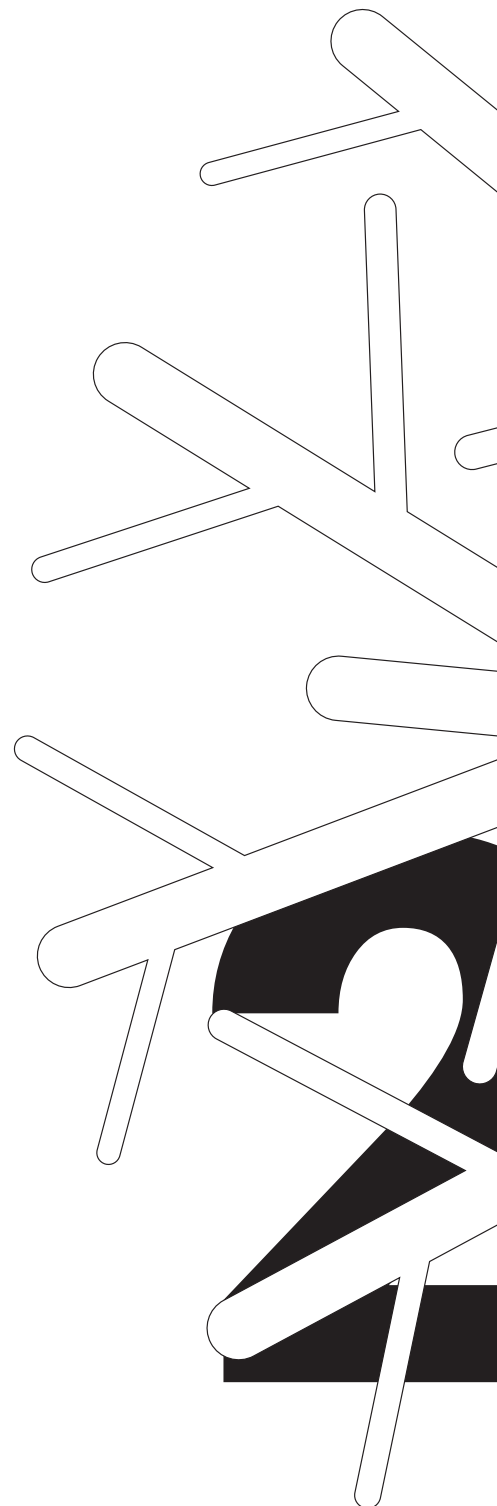
Protože budeme muset pomalu končit, jsme tady přes dvě hodiny, když to poslouchám, vím strašně moc o intermédiích, ale jestli vím, co intermédijs jsou, to pořád nevím. Vy to víte?

Ivan Biel:

Mockrát děkujeme. Užijte si – co si máte užít?

Jana Tomsová:

Vánoce. Máte tady naše pečeni /potlesk/.



**Krásné Vánoce
a šťastný nový rok
Vám přeje**

FITES

Český filmový a televizní svaz FITES

