

## Produkce filmů a DVD na PC – daleká budoucnost či dnešní realita?

PETR SOJKA

V článku jsou prezentovány zkušenosti s DTMP (DeskTop Movie Publishing/Production), získané v letech 1999 až 2004 v rámci vedení předmětu PV113 Softwarové elektronické publikace při budování Laboratoře elektronických a multimediálních aplikací FI MU. Na příkladech vzniklých produktů (CD Všech pět pohromadě, DVD se snímky vytvořenými studenty FI MU v rámci tří realizovaných filmových studentských festivalů) budou shrnuty podstatné aspekty přípravy a realizace nízkorozpočtových multimediálních projektů v akademickém prostředí. Aktuální stav možností multimediální produkce je srovnán s přechodem postupů DTP ze specializovaných studií na stůl autora v minulém století a budou diskutovány důsledky z tohoto přechodu plynoucí.

*If you want to build a ship, don't drum up the men to gather wood, divide the work and give orders. Instead, teach them to yearn for the vast and endless sea.*

*(Antoine de Saint-Exupéry)*

### Motivace

Rychlost vývoje počítačových sítí a lehce dostupného výpočetního výkonu se na přelomu tisíciletí významným způsobem zvýšila. Tento fakt ovlivnil i možnosti softwarového elektronického publikování, tedy publikací, které se šíří elektronicky (CD, DVD, internet), jsou určeny ke

konzumaci (čtení ap.) na displejích počítačů či přenosných zařízeních, jako jsou osobní organizery či dokonce mobilní telefony, a které jsou typicky samy softwarem reagujícím na čtenářovy požadavky a přizpůsobujícím se možnostem používaných výstupních zařízení. Metody vytváření těchto publikací hrají významnou roli i pro proces učení využívající tyto publikace, nazývaný též e-learning.

Jelikož specifika tohoto druhu publikování jsou natolik odlišná od klasické elektronické přípravy dokumentů, již vyučované autorem v rámci předmětu PB029 na Fakultě informatiky Masarykovy univerzity (FI MU), byl v roce 1999 vypsán nově předmět PV113 Softwarové elektronické publikace. Cílem bylo umožnit motivovaným studentům nejen praktické seznámení s nejnovějšími publikačními technologiemi v rámci reálného projektu, ale naučit je současně týmové práci a věcné argumentaci při obhajování navrhovaných řešení a postupů či volbě formátů a produktů.

V následujících sekcích popisujeme zkušenosti z realizovaných projektů. Závěrem zkušenosti zobecňujeme a srovnáváme je s vývojem DTP z konce minulého tisíciletí.

### CD Všech pět pohromadě

Poprvé byl předmět Softwarové elektronické publikace vypsán v roce 1999 s motivací vyučovat studenty FI MU týmové práci, práci s texty, jejich akvizici, zpracování až

do finální podoby reálného produktu – CD používaného k propagaci fakulty a jako archiv studijních materiálů, učebních textů a informací o historii FI. Obsah CD je k nahlédnutí na <http://nlp.fi.muni.cz/projekty/vsech5/>.

Celý projekt byl realizován během jednoho semestru – podařilo se vytvořit kolektiv třinácti studentů, motivovat je a připravit jim podmínky pro práci. Rozsah zpracovávaných dat si vynutil týmový vývoj nových postupů (například vytvoření originálního metajazyka pro značkování dat a automatické generování rejstříku), čímž se studenti velmi přiblížili prostředí, ve kterém se ocitnou po ukončení studia.

Vzhledem k míře dobrovolnosti práce na projektu (oproti podmínkám v praxi) se nedařilo dodržovat časové návaznosti při přípravě. Snaha o aplikaci metody kritické cesty byla obtížně udržitelná, zvláště ve zkouškovém období, a vlastní realizace CD byla dokončena až o prázdninách. Kontrola kvality a testování výsledného produktu také nebyly na úrovni odpovídající komerčním produktům. Přesto z CD číší míra nadšení pro projekt a studentská hravost.

CD, které shrnuje a archivuje prvních pět let Fakulty informatiky, se podařilo vydat v nákladu tří tisíc kusů – dostávali je následně zejména zájemci o studium na FI a dále studenti zapisující se do prvních ročníků.

### **Lemma a první festival studentských filmů**

V roce 2001 se sylabus předmětu pozměnil směrem k vytváření krátkých filmů. Umožnilo to jednak rozšíření pedagogického vedení předmětu o absolventa FAMU MgA. Radovana Hakla a také založení LEMMA – Laboratoře elektronických a multimediálních aplikací (viz <http://www.fi.muni.cz/lemma>) s využitím prostředků Fondu

rozvoje VŠ 0433/2001. Bylo vybudováno jedno stříhové pracoviště PC se stříhovou grafickou kartou Matrox RT2000 a zakoupena digitální kamera Canon MV30i formátu miniDV. Tím, že se podařilo dále vybudovat celou počítačovou učebnu, vybavit ji 27 PC a bezplatnou zápůjčkou poloprofesionálního softwaru firmy Adobe pro zpracování filmů (Adobe Premiere), byly vytvořeny podmínky pro široké uplatnění tvůrčích možností práce s multimediální informací.

V rámci předmětu studenti týmově zvládli celou dlouhou cestu od námětu přes scénář, přípravu natáčení, natáčení, stříh, až po marketing filmu a jeho prezentaci na festivalu. Nejhůře se studenti FI vypořádávali s pracemi na námětu a scénáři, naopak relativně rychle se orientovali v množství digitálních formátů a informačních technologií.

Svépomocně a s minimální finanční podporou sponzorů, které si studenti vesměs sami sehnali, vzniklo jedenáct filmů s celkovou metráží 74 minut. Pro jejich prezentaci byl poprvé (iniciativou a úsilím studentů) realizován studentský filmový festival s účastí více než dvě stě diváků.

Ukázalo se, že odborník s praxí ve filmovém oboru je ve vedení předmětu nezbytností. Jako dobrý nápad se ukázalo vytvoření archivačního CD se studentskými filmy jako výukový materiál pro další ročníky předmětu (CD a DVD všech festivalů je pro zájemce k zapůjčení v knihovně FI MU).

### **Druhý festival studentských filmů**

Festival se setkal s velkým ohlasem a i v roce 2002 se objevilo přes deset zájemců s motivací vytvořit si vlastní film a prezentovat jej ostatním na filmovém festivalu.

Vzhledem k prošlapaným cestičkám a získaným zkušenostem se s mnohem hladším průběhem podařila v roce 2002 produkce dvanácti studentských filmů s celkovou metráží 95 minut. Festivalu se již účastnilo přes tři sta osob a filmy byly paralelně promítány ve dvou největších učebnách FI MU. Byla znatelná i výrazně vyšší kvalita filmů na základě zkušeností z předchozích let a důrazu na přípravu scénářů a natáčení. Achillovou patou přesto zůstávaly scénáře a zpracování námětu, kupodivu již ne zvládnutí dostupné techniky.

### **Třetí festival studentských filmů**

Již zavedená tradice pokračovala v roce 2003 třetím studentským filmovým festivalem FI MU. Čtrnáct filmů s celkovou metráží přes 100 minut se již téměř nevešlo do jednoho večera a obou promítacích místností, neboť přišlo přes pět set osob. Tradičně se podařilo sponzorsky zajistit občerstvení a reklamu festivalu. Závěrem bylo vytvořeno DVD, respektive „trojCD“, se všemi snímky včetně archivu předchozích festivalů.

### **DVD Všech deset pohromadě a čtvrtý festival studentských filmů**

K desátému výročí FI MU bude vytvořen v rámci předmětu PV113 DVD se zpracovaným digitalizovaným archívem deseti let FI včetně filmových medailonků laboratoří a ukázek děl vybraných studentů fakulty. Doufáme, že se podaří široká spolupráce studentů, zaměstnanců FI a ÚVT MU (technika a technologie pro digitalizaci obrazových materiálů). Plánujeme využít zkušenosti z pracovních postupů založených na XML a použitých na CD připraveném k výročí třiceti let konání semináře

SOFSEM. Náklady na lisování budou, předpokládáme, uhrazeny sponzory (za reklamu na DVD cílenou na absolventy FI).

Filmový festival se stal tradicí a jeho přípravu se daří předávat stále více do rukou samotných studentů, převážně absolventů předmětu. Zpracování digitálního filmového materiálu je stále dostupnější i samotným studentům, neboť cena potřebného hardwaru i softwaru pro zpracování videa výrazně klesá. Multimediální učebnu mají k dispozici pro produkci filmů na stole.

### **Produkce filmů na stole**

Závěrem srovnáme možnosti dnešní výpočetní techniky pro elektronické publikování.

V oblasti přípravy tiskovin na stole (desktop publishing, DTP) se projevuje snaha přesunout na stůl autora pět set let vývoje od Gutenberga a několik druhů řemesel. To se daří do té míry, do jaké autor přijme za své alespoň základní znalosti řemesel a tradic tímto historickým vývojem ustavených. Typografické paskvily, jejichž množství roste adekvátně s růstem počtu PC, s časem a osvětou zdá se nemizí. Důsledkem je celkové snížení kvality výstupů (tiskovin), přestože technologie je cenově dostupná téměř komukoliv. (Úzkým místem jsou řemeslné znalosti a zkušenosti sazby, pravidel typografie, výstupních zařízení, tisku.) Kvalita „na stole“ bude zachována jen tehdy, pokud se v osobnosti autora snoubí všechna řemesla potřebná pro tvorbu publikace.

Podobná situace nastane a nastává při nízkorozpočtovém produkování filmů (desktop movie production, DMTP) či vytváření softwarových elektronických publikací. Za století vývoje filmu se vyčlenilo několik řemesel (námět, scénář, režie, produkce), které je třeba při DMTP

realizovat autorským týmem několika málo osob, či dokonce autorem jedním. To často vede k obrovským kompromisům, zjednodušování či dokonce vypouštění některých nezbytných etap (designu publikace nebo detailního scénáře filmu), což má silný negativní vliv na kvalitu výsledného produktu. Autoři, jež jsou renesančními osobnostmi se znalostmi všech potřebných profesí a postupů, jsou pouze světlymi výjimkami.

Podobná nebezpečí hrozí i při realizaci materiálů specifických pro e-learning, pokud jejich autoři nerespektují ustavená či ustavující se pravidla pro přípravu jednotlivých typů materiálů. Pro přípravu kvalitních materiálů proto považujeme spolupráci specialistů (scénárista, web designer ap.) v jednotlivých oblastech za nezbytnost.

### Shrnutí

Naše zkušenosti by se daly shrnout takto:

1. Úzkým místem přípravy multimediálních elektronických publikací přestává být drahá technika; je jím spíše nedostatek renesanční schopnosti autorů zvládat všechna řemesla potřebná k realizaci projektu.
2. Vhodným vedením studentů je možné eliminovat 80 % (školáckých) chyb a realizovat v akademickém prostředí v rámci výuky s minimálním rozpočtem téměř komerční produkt.
3. Je třeba konzultace s odborníky všech profesí.
4. Nutné je pečlivé plánování, časté pracovní schůzky, eliminace chyb v zárodku, kontrola kvality, přidělení rolí v týmu, brainstorming.
5. Nedoceněnou zůstává škola týmové práce, která se blíží nasazení v praxi.

6. Nezbytná motivace studentů nejen kredity (ukázat na horu, na kterou je třeba vystoupit) a zajištění co nejširší dostupnosti prostředků jsou klíčové.

7. Tvůrčí potenciál motivovaných studentů je obrovský.

8. DTMP je realitou, podobně jako u DTP je však maximální kvalita možná jen při spolupráci s odborníky a při dokonalém seznámení s tradicí potřebných profesí a s technickými možnostmi konzumentů filmů a dostupné infrastruktury.

### Kontakt

RNDr. Petr Sojka  
Fakulta informatiky  
Masarykova univerzita  
Botanická 68a, 602 00 Brno  
[sojka@fi.muni.cz](mailto:sojka@fi.muni.cz)