



ČESKÁ TELEVIZE

Zásady tvorby zpravodajské reportáže v české televizi

Základní pilíře úspěchu televizní reportáže autoři: Mgr. Jiří Venclík, PhDr. Martin Lokšík	3
Stavební prvky televizní reportáže autoři: Mgr. Jiří Venclík, PhDr. Martin Lokšík	4
Velikost a druhy záběrů autoři: Mgr. Jiří Venclík, PhDr. Martin Lokšík	5
Informační hodnota záběrů autoři: Mgr. Jiří Venclík, PhDr. Martin Lokšík	6
Stříhání a montáž televizní reportáže autoři: Mgr. Jiří Venclík, PhDr. Martin Lokšík	7
Standup /STUP/ autoři: Mgr. Jiří Venclík, PhDr. Martin Lokšík	10
Práce redaktora se zvukem a mikrofonem autoři: Mgr. Jiří Venclík, PhDr. Martin Lokšík	15
Příklady reportáží	21
Grafika v televizní reportáži autor: PhDr. Jan Zíka	22
Trikování v televizní reportáži autoři: Mgr. Jiří Venclík, PhDr. Martin Lokšík	39
Zásady oblékání redaktorů a reportérů interní materiál	45

Základní pilíře úspěchu televizní reportáže

Kvalita a úroveň i toho nejjednoduššího zpravodajského příspěvku závisí na profesionálním postupu, vzájemném respektu a úzké spolupráci redaktora, kameramana a stíhače, s bezprostředním přístupem na další realizační složky podílející se na jeho výrobě.

Redaktor je dramaturgem i režisérem v jedné osobě. Na základě zadání tématu, i na základě své vlastní novinářské práce zpracovává téma do podoby televizního příspěvku. Podle povahy tématu a zadání pak volí koncepci a režijní postup. Při natáčení je jeho hlavním partnerem kameraman s technikem. Ti podle jeho záměru spoluvytvářejí vizuální podobu reportáže. Redaktor by vždy měl vycházet ze znalosti technologie a měl by vědět, co je a co není technicky možné. Pokud si není jistý, kameraman i technik jsou mu nápomocní a jsou povinni maximálně naplnit jeho představy. Pokud požadavky redaktora odporují technickým a technologickým možnostem, navrhnou a realizují jiná řešení!

Kameraman je pravou rukou redaktora. Obrazovky ztvárňuje zadané téma, zodpovídá za vizuální kvalitu a technickou úroveň obrazového materiálu. V případě, že pracuje bez technika, zodpovídá i za zvukovou složku díla. Při natáčení aktivně spolupracuje s redaktorem. Kameraman není "otrokem redaktora" a ani jeho pracovním nástrojem! Redaktor je povinen s kameramanem konzultovat své záměry a představy o podobě příspěvku a jeho obrazovém ztvárnění, aby měl kameraman dostatečný čas a prostor natočit potřebné množství obrazového materiálu. Kameraman nemůže a nesmí za normálních okolností "suplovat" redaktora (například klást otázky v rozhovoru) a ani se jinak účastnit rozhovoru s respondentem o obsahu sdělení.

Stíhač se ve spolupráci s redaktorem podílí na stíhové kompletaci a závěrečné finalizaci zpravodajského příspěvku. Jeho oči a uši zastupují smysly diváka. Pokud němu v příspěvku nerozumí, nebude tomu rozumět ani divák. Stíhač proto dbá na to, aby výběr a vazba jednotlivých obrazových a zvukových elementů odpovídala principům stíhové skladby a zároveň reportáž od prvního okamžiku zaujala pozornost diváka. Ve zpravodajských materiálech nelze (nebo jenom výjimečně) používat stíhové postupy umělecké (hrané) a v mnoha případech ani dokumentární tvorby.

Základem úspěchu televizní reportáže je:

- Kvalitní rešerše a získání všech dostupných informací o tématu ze strany redaktora.
- Komunikace redaktora s kameramanem a zvolení optimálního postupu natáčení pro získání potřebného obrazového materiálu.
- Kreativní a profesionálně odvedená práce kameramana a technika.
- Dokonalá znalost a orientace redaktora v natočeném hrubém materiálu.
- Vázané a jednoznačně formulované požadavky na grafiku.
- Vyhledání a výběr vhodného archivního materiálu.
- Rychlá a konstruktivní komunikace redaktora se stíhačem při závěrečné kompletaci příspěvku.
- Důsledné dodržování etických a profesionálních zásad ve všech fázích realizace reportáže.

Stavební prvky televizní reportáže

Nositelem sdělení v televizní reportáži je audiovizuální informace obsažená v jednotlivých záběrech, rozšiřená o synchronní výpovědi respondentů, grafiku a zakotvující text redaktora. Strukturu televizní reportáže tvoří kombinace čtyř základních stavebních prvků - asynchron, synchron, standup a grafiky.

Asynchron

se skládá z jednoho nebo více záběrů seazených do významov a obsahov ucelené informa ní jednotky, jejíž délku zpravidla určuje doprovodný text redaktora s doplňujícími údaji a souvislostmi.

Synchron

je výpověď (vyjádření) respondenta (svědka, odpovídné nebo zainteresované osoby) na kameru, obvykle natočená v polodetailu a z poloprofilu.

Standup

je synchronní vystoupení redaktora před kamerou, kterým se zviditeluje divákovi a provádí ho reportáží.

Grafika

umožňuje divákovi vizuální zprostředkování informací a jevů, které lze jen těžko nebo vůbec zaznamenat kamerou (mapy, grafy, tabulky, schémata, 2D a 3D animace atd.). Usnadňuje divákovi lépe porozumět obsahu sdělované události nebo pochopit její souvislosti.

Velikost a druhy záběrů

Obrazová složka zpravodajské reportáže se vyznačuje dokumentární vlností, bezprostředností a autenticitou zaznamenané skutečnosti. Úkolem kamery je co nejpřesněji a nejvíce ji zachytit rozhodující okamžiky události, které dodávají obrazovému materiálu potřebné dramatické napětí. Přitom je ale zapotřebí, aby při natáčení nedošlo ke zkreslení nebo deformaci skutečnosti, a proto se záběry poizují především z pohledu lidských očí.

Záběr je základní významovou a obsahovou jednotkou obrazového sdělení.

Záběry dělíme podle velikosti a druhu na:

Statické

- velký celek (VC)
- celek (C)
- polocelk (PC)
- polodetail (PD)
- detail (D)
- velký detail (VD)

Pohyblivé

A) kamera stojí na místě a otáčí se kolem vlastní osy nebo transfokuje

- panoráma
- švenk
- nájezd
- odjezd

B) kamera je upevněna na pohyblivém zařízení nebo s ní chodí kameraman

- chůze
- jízda
- jeáb

Informační hodnota záběr

Celky

plní informační orientační funkci. Seznamují diváka s prostředí, podávají pohled o rozmístění osob a prostředí v prostoru, lokalizují místo i přibližnou dobu události (noc, den, léto, zima) a odpovídají na otázku, kde a jaké nastává událost probíhá. Z tohoto důvodu bývají považovány jako úvodní záběr zpravodajského příspěvku, nebo jsou využívány jako závěrečný záběr pro závěrečné nebo úplné uzavření zaznamenaného výsledku děje.

Polocelky

představují přechod mezi celkem a detailem. Identifikují hlavní subjekty události, konkretizují vztahy mezi nimi a soustředí se na jejich akci. Odpovídají na otázku kdo je iniciátorem a co je nositelem události. Polocelky je nejvhodnější záběr pro snímání akce a objektů v pohybu.

Polodetaily

charakterizují figuru v rozhovoru. V polodetailech se natáčí většina synchronních výpovědí a rozhovorů.

Detaily

jsou solí a kořením obrazového zpravodajství. Eliminují význam okolí a přenesou veškerou pozornost na hlavní subjekt nebo rozhodující okamžik snímání skutečnosti. Odhalují jejich podstatu a vlastnosti, a proto se obvykle používají jako vizuální důkaz nebo podpůrný argument ve vztahu ke sledované události. Dokumentují, jak k němu došlo a proč se to stalo. Mají silný emoční a dramatizační účinek.

Pro obrazovou složku televizních zpravodajských sdělení je charakteristická reportážní metoda snímání a záznamu skutečnosti, od níž se očekává:

- Použitelný obrazový materiál s gerojšem – jako vypovídající součást příspěvku. Dodává materiálu autenticitu a diváka uvádí přímo do děje.
- Dynamická kamera – metoda snímání „z ruky“. V přímém měření a s ohledem na téma příspěvku oživuje dějovost.
- Dostatek kvalitních záběrů různé velikosti a z různých úhlů pohledu kamery, zejména dostatek vhodných a příkazných detailů.
- Efektivní STANDUP redaktora zasvěcující diváka do příběhu a děje události

Stih a montáž televizní reportáže

Stih je tvůrčíinnost. Níže popsaná pravidla je zapotřebí dobře znát a správně aplikovat. Jejich dokonalá znalost umožní stíhačovi, aby s nimi uměl správně zacházet a v případě potřeby je dokázal porušovat, nikoli však z bezvěhé touhy po originalitě, ale se znalostí věci a rozmyslem.

1. Délka záběru.

Délku záběru ve zpravodajském příspěvku nelze striktně stanovit, protože ji ovlivňuje řada různých faktorů:

Informační nasycenost záběru

Čím více informací záběr obsahuje, čím je jeho obsah plnější a složitější, tím déle trvá divákovi, aby si ho přečetl a pochopil, tudíž takový záběr musí být delší;

Akce a pohyb v záběru – platí pravidlo, že vnitrozáběrová akce a činnost hlavních objektů by měla být stíhána v klidové nebo ukončené fázi pohybu;

Velikost záběru

celky obsahují zpravidla více informací než detaily, které jsou proto kratší;

Pohyb kamery

a už na místě, kdy se otáčí kolem vlastní osy (švenky, panorámy), či transfokuje po ose objektivu (nájezdy, odjezdy), nebo se pohybuje v prostoru (chůze kameramana, jízda autem atp.) by měla zařínat a končit statickou částí záběru. Pokud si situace vyžaduje stíhat v pohybu, tak raději vzáště ní fázi záběru – či končit staákem;

Umístění a kontext s jinými záběry v příspěvku

úvodní a závěrečný záběr bývá obvykle delší, na délku záběru má vliv také jeho vnější vazba a významový kontext s předchozím a následujícím záběrem;

Použití zvukových (synchronních) nebo tzv. nímých záběrů

u zvukových záběrů, zejména synchronizovaných, se jejich délka řídí logicky a významově uzavřenou částí jejich výpovědi, v případě ruchu jejich informační a dramatickou hodnotou, u nímých záběrů vztahem k namluvenému textu redaktora (asynchronu);

Dostatek vhodných a použitelných záběrů

v každodenní zpravodajské práci velmi důležitý faktor ovlivňující délku použitého záběru, a to jak v pozitivním, tak negativním smyslu slova (černá ve vysílání znamená technickou poruchu, tzv. bourák).

2. Stih asynchronní.

Obrazové sekvence

Při stíhání asynchronně využívá v obraze záběrovou triádu, která navozuje situaci sekvencí snímání několika kamerami a rozvíjí důjovost a plynulost obrazového vyprávění příběhu (zachování jednoty místa, času a děje); podobnou funkci plní i dvojice záběrů pohled – protipohled. Vhodně se azená sekvence záběrů (např. celek - polocelk - polodetail) korespondují s informačním textem redaktora umocňuje obsah sdělení a napomáhá k jeho snadnějšímu porozumění divákem.

Práce s ruchy a gerojži

Pokud to jde, propojit jedním ruchem celou asynchronní obrazovou sekvenci, čímž se navodí dojem celistvosti a kompaktnosti při jejím vnímání; využívat ruchy ve funkci hlavního zvuku jako prostředku pro upoutání pozornosti diváka zejména na začátku příspěvku, nebo jako účinného prvku emočního působení na diváka v požadovaném místě reportáže.

Střih a montáž televizní reportáže

Střih detail

Střih několika detailů za sebou je nutné uzavřít širším záběrem (např. polocelkem), který orientuje diváka, jak jsou jednotlivé objekty zachycené v detailech rozmístěné v prostoru, případně jaký je vzájemný vztah mezi těmito objekty.

3. Střih synchron

Nepokrývat příliš dlouho začátky synchron (max 1 - 1,5 sekundy). Divák chce vidět toho, kdo mluví;

Nechat respondenta ideálně alespoň 3 - 5 sekund v obraze. Pamatovat na časový prostor pro umístění titulku;

Neokrývat spíše konce synchron. Avšak adekvátně volenými záběry, které vhodně dokumentují obsah výpovědi;

Skoky v obraze způsobené střihovými zásahy do synchronu. Eliminovat pokud možno konvenčními prostředky střihové skladby (prostřihy a vložené záběry), v opodstatněném případě jsou přípustné i trikové efekty (bílé flešky);

Přínást ihu dvou a více výpovědí respondentů za sebou střídání stran jejich pohledů. Zleva doprava, zprava doleva – zdůrazní se tím rozdílnost názorů, případně podtrhne souhlasné stanovisko;

Neokrývání synchronních výpovědí střihem za sebou. Dbát na to, aby vložené záběry (inzerty) končily s nástupem následujícího synchronu, aby si divák nemohl splést nebo zamínit výpověď respondentů.

4. Střihová kompaktnost příspěvků

V zájmu komplexní sdělnosti a srozumitelnosti je žádoucí, aby divák nevnímal stavební prvky reportáže (asynchron, synchron, standup, grafiku) jednotlivě a samostatně, ale jako vnitřně propojenou a vzájemně do sebe zapadající strukturu. Tohoto tvaru lze docílit metodou tzv. přetahování zvuku pod obraz a naopak (např. dominantní ruch zvonu se rozezná už pod posledním slovem řečníka v obraze, část záběru z předchozího asynchronu překryje první slova výpovědi respondenta atd. Obrazová vazba je pak seversnější a příspěvek působí irozeň lidskému vnímání.

5. Pravidlo osy.

Jeho uplatnění ve zpravodajském příspěvku slouží kromě prostorové orientace diváka také k pochopení komunikační situace mezi hlavními aktéry události; tedy aby divák nejen viděl, jak jsou osoby a předměty rozmístěny v prostoru, ale také v jakém komunikačním vztahu se nacházejí vůči sobě navzájem. Toto pravidlo je založeno na výběru a montáži pouze takových záběrů, které byly natočeny z jedné strany pomyslné spojnice mezi hlavními objekty události v polokruhu 180 stupňů (např. redaktor a respondent by měli být stále ve stejné kante záběru, postavy by neměly skákat z jedné kante do druhé). Nicméně právě ve zpravodajských materiálech dochází často k porušování pravidla osy, je nutné však volit takovou vazbu záběrů, aby se střihem co možná nejvíce eliminovala dezorientace diváka (zařazení detailu, přímého pohledu do objektivu, změny prostorové situace v záběru, atd).

6. Skok po ose.

Označuje situaci, kdy jsou záběry (dva a více) natočeny z jednoho místa po ose objektivu pomocí transfokátoru; takové záběry lze stříhat na sebe jen tehdy, pokud jsou velikostí značně rozdílné (např. celek a polodetail, polocelk a detail); sekvenci těchto podobných záběrů (např. velký celek – polocelk – detail) je možné využít jako výrazový prvek pro zdůraznění, upozornění na něco důležitého a významného, jako jakýsi obrazový výkřik.

Stih a montáž televizní reportáže

7. Obrazová „zacyklenost“ příspěvků

Obrazová zacyklenost (zadrhnutí) souvisí s informační nasyceností reportáže a dochází k ní především kvůli nedostatku vhodných a použitelných záběrů, někdy však i nezkoušeností stíhače. Veškeré obrazové informace dostane divák už v prvním asynchronu a reportáž se už dál po obrazové stránce nerozvíjí a divákovi už neposkytuje nic nového (jenom se opakují záběry v trochu modifikované podobě – namísto nájezdu odjezd, švenku zleva doprava švenk zprava doleva atd). Je proto nutné dbát při natáčení na to, aby měl stíhač k dispozici dostatečné množství adekvátních záběrů a mohl z nich vytvářet obrazové sekvence s dostatečnou výpovědní hodnotou pro diváka.

8. Logika stihové výpovědi a časová souslednost.

Je-li zobrazován děj, je třeba stíhat záběry na sebe tak, aby nevznikly nelogické či časově nesmyslné konstrukce (strom nemůže být již spadlý a až pak stihnout, jak se pila začne zezadu do jeho kmene a v dalším záběru se strom kácí... postava nemůže být v místnosti a pak stihnout, jak do stejné místnosti teprve vchází). Avšak pokud v příspěvku byla použita rekonstrukční metoda (např. mrtvý lovík a pak sekvence, co tomu předcházelo), pak je tento postup možný. Velkou časovou zkratku (např. stejný respondent v záběrech ve dne a v noci) lze citlivě řešit vhodnou kombinací detailních záběrů nebo prostíháním.

Délka záběru je proměnná hodnota a ovlivňuje ji více faktorů:

- Minimální délka by měla odpovídat informaci sdělované v záběru.
- Pokud redaktor trvá na „klipovitém“ stihu přesně na slova a pokud tak nutí stíhače editovat záběry pod hranici vnímání a „přetahování“ je to špatně! Stíhač je povinen navrhnout a realizovat jiné řešení...
- Redaktor by měl VŽDY vidět denní práci kameramana a vycházet VŽDY z natočeného materiálu... Napsat „výstižný a vtipný“ text a pak na něj šroubovat obrázky je nepřijatelné!!!
- Výstižný a kompaktní materiál lze vytvořit pouze s konceptním přístupem a rámcovou představou již při natáčení. Stíhač má že obrazovou stránku jen zpracovávat – nikoli přetvářet!!!!

Porušení zásad stíhu. Za chybný a nevhodný se považuje:

- Stíhání dvou pohyblivých záběrů ve stejném směru za sebou (např. dva švenky za sebou zleva doprava, dva nájezdy z celku na detail atd.);
- Stíhání dvou velikostí, úhlem a postavením kamery totožných nebo jen minimálně rozdílných záběrů za sebou (např. dva celky stejné velikosti snímány ze stejného místa a úhlu, nebo záběry natočené s nepatrným rozdílem po ose);
- Neopodstatněné stíhové skoky v záběrech z interiéru do exteriéru;
- Neopodstatněné porušení světelné jednoty záběrů stíháním (stídání denních a nočních záběrů);
- Neopodstatněné i neadekvátní časové a prostorové skoky způsobené stídáním záběrů z různých ročních období a prostředí (zima - léto, skákání z náměstí na věž kostela apod.).

Standup /STUP/

STUP je jeden ze základních reportážních prvků v televizním působení. Má tři základní funkce:

1. Informuje přímo z místa událostí. STUP mimo místo děje je nezpravodajský, zavádějící a je funkční pouze v mimořádných situacích, kdy není možné se dostat na místo děje, i místo děje je obrazově neuchopitelné.
2. Formální obsahově spojuje tematické linie působení nebo informace ve zkratce pointuje působení.
3. Redaktor v obraze personifikuje autorství působení. Divák si tak reportáž identifikuje s konkrétní osobou redaktora.

Druhy STUPU

- ☑ **Úvodní** - Uvádí diváka přímo do ohniska děje. Jsme tady, teď, na místě, situace je taková a taková... Je bez odhlášení redaktora.
- ☑ **Středový**, spojovací - Navozuje kontext v časovém a prostorovém posunu ve vývoji událostí, poskytuje slovní informace, k nimž může chybět obrazový materiál. Je bez odhlášení redaktora
- ☑ **Závěrečný** - Shrnuje význam a důsledky událostí a je zpravidla vždy s odhlášením redakce a redaktora.
- ☑ **LIVE VSTUP** - Původní "živý vstup" je specifickým druhem STUPU, který není předem a probíhá v reálném čase. Redaktor musí zvládnout vystoupení napoprvé a bez obsahových a faktických chyb. Je vždy ve středové kompozici PD.

Typy STUPU

Dřívý STUP

Redaktor se stává „převodcem děje v reálném čase“ a podstatné informace předkládá divákovi přímo v obraze. A tento stup pak je výraznou informačně spojovací linkou celé reportáže na místě probíhajícího děje, akce se děje v pozadí za redaktorem. Klade důraz na redaktora – je třeba reagovat rychle aby děj neskončil - a je třeba „první dobrá“ /demonstrace, požár, soud, politické jednání.../. Dynamika v obraze je v tónu vnitrozáběrová, redaktor se může nebo nemusí pohybovat, kamera může být z ruky a kromě redaktora sledovat i děj - i spojit redaktora s dějem. Kompozice figury je na jedné i druhé straně a velikost záběru PC–C... dle atmosféry a pozadí... **Tento typ je zpravodajsky nežádánější**

Stup dřívý

Redaktor volí statickou pozici, za ním je vidět probíhající akce. Důležitá je atmosféra prostředí, obraz i zvuková kulisa působí emocionálně. Děj je "dlouhodobý", redaktor má více času a může reagovat na děj za ním.



DOBĚ

Stup d'jový

Se situací probíhající v reálu.

Redaktorka vychází ze dveří a musí odvést perfektní práci – má omezený počet pokusů, d'j v pozadí může být přerušena ukončením..



DOBŘE

Stup d'jový

Redaktorka je aktivní součástí děje, ská se do děje ..

Chyba!

Takový postup je nezpravodajský! Navíc grafika příliš překrývá akci v obraze - s grafikou je třeba počítat už před natáčením!



ŠPATNĚ

Stup d'jový

Redaktorka se přímo účastní děje, ale zcela se ztrácí v akci a vůbec není vidět.

Pokombinovaná snaha o originalitu a zbytečná práce. Akce je velmi rychlá, divák nestihne "přesít záměr redaktora". Ve výsledku je to pouze odhláška redaktora.



ŠPATNĚ

Standup /STUP/

Stylizovaný STUP

Také se odehrává na místě, ale děj již neprobíhá. Redaktor z reálného prostředí, které se váže k ději v místě události, sděluje verbálně a s poměrnou mírou stylizace potřebné informace divákovi. Pozor na vhodnou míru stylizace (žádné inscenace)!

Dynamika je vždy v pohybu kamery i kamery a redaktora (chůze, švenky, nájezd, odjezd). Redaktor ani kameraman by neměli "imitovat děj" a fabulovat, co by, kdyby, ale pouze naznačovat a shrnout fakta. Kamera může být jak z ruky tak ze stativu - volí kameraman. Kompozice figury je v pravé i levé kadr - velikost záběru PC-C. Redaktor by se neměl stylizovat do jiných profesí (sedět za volantem sanitky, sedět a jet na motorce..atd.), ale vždy pouze zprostředkovávat divákovi informace jako nezávislý pozorovatel.

Stup stylizovaný

Redaktor v reálném prostředí simuluje děj a navozuje tak jeho skutečný průběh nebo reálnou situaci - zde vhodná míra stylizace. "Do této situace se může redaktor dostat". Komunikuje s divákem a vysvětluje děj, který provádí.. Má více času na přípravu i realizaci.



DOBŘE

Stup stylizovaný

Redaktor v kabině trenážeru vysvětluje divákovi děj, který se skutečně stal. Je pouze sdělovatelem a pozorovatelem toho, co provádí figurant, nestylizuje se sám do této pozice. Míra stylizace je v pořádku a souvisí s tématem reportáže - je známo, že je to simulace.



DOBŘE

Stup stylizovaný

Redaktor se přímo stylizuje do jiné profese. Do této pozice se redaktor "nemůže reálně dostat", protože není možné jít do sanitky. Míra stylizace je v tomto případě nepřiměřená! / Redaktor je nestranný pozorovatel /.



ŠPATNĚ

Stup stylizovaný

Redaktor je v reálném místě a ilustruje reálnou situaci. Zde je vhodná míra stylizace. Redaktor simuluje reálný dialog a ilustruje tak reálnou situaci „Do této situace se může redaktor dostat.“ Komunikuje s divákem a vysvětluje dialog, který provádí... Má více času na přípravu i realizaci.



DOBŘE

Standup /STUP/

Neutrální STUP

Je v tšinou statický záběr s dominantou redaktora. Není vázán na konkrétní místo ani d j. Pozadí je zpravidla indiferentní, případně v neostrosti. Je možné jej doplnit především domluvenou grafikou. Redaktor je mimo plán grafiky a neměl by aktivně pohybem reagovat na grafiku či animaci. V případě použití grafiky musí být tento typ STUPU vždy statický a vždy ze stativu!. Postava je v tšinou komponována do jedné či druhé kantny, velikosti PC.

Stup neutrální

Do indiferentního pozadí je vylnuto okno s filmovou ukázkou bez signatury. Nevhodné - reportáž není o filmu, ale filmová ukáзка pouze ilustruje text. Redaktor by neměl obracet gesta a pozornost na virtuální obraz v reálném prostředí.



ŠPATNĚ

- ☑ **Nejzpravodajštější typ STANDUPU je standup D JOVÝ.** Hlavním předpokladem je probíhající d j a rychlost a pohotovost redaktora ho využít.
- ☑ Stup **STYLIZOVANÝ** je zřejmě nejpoužívanější typ. Míra stylizace by ale neměla překročit rozumné hranice. Hrané scénky jsou nepřipustné!!
- ☑ **NEUTRÁLNÍ** stup se používá není-li možno být v reálném prostředí, i je-li prostředí obrazově neuchopitelné. (např. ekonomická témata, zahraniční...) Je možno je doplnit grafikou, která je ale bez interakce redaktora!
- ☑ Výsledná podoba STUPU je vždy výsledkem jednoty možností – zadání, komunikace tvůrčích složek a podmínek na place.
- ☑ Stejně jako redaktor potřebuje čas na svoji přípravu – potřebují čas i kameraman a technik.

Práce redaktora se zvukem a mikrofonem

Součástí televizní reportáže je kvalitní zvuk. Zvuková stránka je plnohodnotnou součástí audiovizuálního sdělení a nelze ji jako takovou stavět do stínu obrazových informací. Nemě obrázky (pokud to není dramaturgickým a režijním záměrem nebo nekvalitní a nesrozumitelný zvuk), poškozují vnímání sdělení jako celku a divák může o toto sdělení ztratit aktuální zájem.

Zvukovou složku zpravodajské reportáže tvoří i hlavní komponenty:

- 1) synchron a asynchron - mluvené slovo
- 2) ruchy, tzv. „gerojše“ - autentické zvuky prostředí
- 3) hudba - buď jako součást zvukové kulisy prostředí nebo svébytný zvukový prvek

Synchronní zvuk je zvuk pořízený externím mikrofonem (za určitých podmínek i pevným mikrofonem, který je součástí kamery) a charakterizuje především výpovědi respondentů, rozhovor s redaktorem nebo i redaktora samotného – STUP. Synchronní je proto, že je v přímém vztahu obrazového dění v reálném prostoru – to, co vidíme, souběžně i slyšíme.

Hlavním předpokladem kvalitního synchronního zvuku je kvalitní mikrofon a technické podmínky pro natáčení. V rozhovorech se používají zpravidla 2 základní typy externích mikrofonů.

1. Ruční mikrofon (handka)

„bezdrátový“ nebo kabelem pevně spojený s technikem a kamerou. Tento typ mikrofonu má v tšinou ledvinovou charakteristiku a kvalitní zvukový příjem ve v tšinou standardních prostředí jak v interiéru tak v exteriéru. Redaktor drží mikrofon v ruce. Obvykle bývá přítomný i rozhovorech viditelně v obraze.

Používá se hlavně:

- při statických rozhovorech, kdy je respondent zakomponován v PD a je bez interakce s okolním prostředím
- na tiskových konferencích, kdy je umístěn před respondentem na stole
- při exkluzivních rozhovorech v zahraničí, kdy je součástí obrazu i identifikační logo televizní stanice
- při „skupinových rozhovorech“, kdy respondent odpovídá více novinářům najednou
- při běžných anketách na ulici
- při STUPECH redaktor, kdy je žádoucí identifikace televizní stanice
- vždy, když jsou technické podmínky pro jiný druh mikrofonu nepřijatelné

+ velmi kvalitní zvuk

- je „součástí obrazu“ kdy může limitovat práci kameramana v kompozici záběru
- může psychologicky negativně působit na osobní prostor respondenta

Práce redaktora se zvukem a mikrofonem

Špatná práce s mikrofonem, příliš zasahuje do obrazu, navíc je vidět i ruka redaktora – narušuje nepřijatelným způsobem kompozici. Redaktor i kameraman měli čas na korekci záběru, v prostředí nejsou viditelné žádné rušivé zvukové zdroje, které by musel redaktor eliminovat menší vzdáleností mikrofonu od respondenta.



ŠPATNĚ

Dobrá práce s mikrofonem, který není příliš vidět v obraze. Po vzájemné dohodě kameramana s redaktorem lze ruku skrýt úplně pod dolní káňku. Zvuk je pak kvalitní i v rušném prostředí a mikrofon není vidět. Kameraman je pak ale limitován úhlem záběru a musí se dojíti k potlačení pozadí za respondentem.



DOBŘE

Špatně zvolený mikrofon v reportáži. Omezuje kameramana a velmi ruší atmosféru. V tomto případě by měl být použit bambus, klopák nebo se pokusit o gerojš...



ŠPATNĚ

Práce redaktora se zvukem a mikrofonem

Živý vstup s identifikačním logem na mikrofonu.



STUP kdy povětrnostní podmínky nedovolí užití jiného mikrofonu než handky (vichr).



Práce redaktora se zvukem a mikrofonem

2. Klopový mikrofon - „klopák“ (bezdrátový nebo s kabelem)

Tento typ mikrofonu má v tšinou omezenou kulovou charakteristiku a za určitých technických podmínek i kvalitní zvukový příjem. Je to malý mikrofon velikosti pecky a bývá umístěn speciální klipsou ke klopě, i jiné součásti oděvu respondenta nebo redaktora.

Používá se hlavně :

- ☑ při statických rozhovorech, kdy je respondent komponován i v širším záběru /PD/-PC-C a v obraze je vidět vztah respondenta k prostředí
- ☑ při dynamických rozhovorech, kdy je respondent v interakci s prostředím a prostředí hraje důležitou součást v rozhovoru. Kameraman má tak možnost reportážním způsobem reagovat na situaci a lépe ilustrovat vzájemnou souvislost mezi respondentem a prostředím.
- ☑ při statických rozhovorech „na 2 kamery“
- ☑ při STUPECH redaktora, jak statických tak dynamických – když to technické podmínky dovolí

- + neruší v obraze
 - + dává kameramanovi mnohem širší možnost obrazov pracovat jak s respondentem, tak i s prostředím a výpověď je tak autentičtější a více odpovídá reportážní metodě práce
 - + je připnutý nenápadně na respondentovi, redaktor může stát mimo „osobní prostor“ respondenta a „psychologicky ho neomezovat“.
 - + při STUPECH dává redaktorovi možnost i neverbálního vyjádření, což pozitivně působí na diváka
- jeho použití je bohužel omezeno na poměrně striktní technické a povětrnostní podmínky
 - zachycuje i zvuky z okolí

Používání tohoto typu mikrofonu je v současné době zpravodajsky žádané vždy, když to technické a povětrnostní podmínky i natáčení umožní.

Definitivní slovo pro užití tohoto mikrofonu má na základě znalosti techniky a podmínek na place technik, případně kameraman (pokud pracuje bez technika).

Rozhovor v prostředí korespondujícím s respondentem. Vhodně zvolený klopový mikrofon umožní kameramanovi „vzdušnější“ záběr a možnost zareagovat na interakci respondenta s prostředím. Divák může sledovat i „neverbální komunikaci respondenta“



Práce redaktora se zvukem a mikrofonem



Vlevo - rozhovor v originálním prostředí pořízený na klopák reportážně ilustruje atmosféru v záběru.

Vpravo – tak by vypadal rozhovor na handku. Ve zúženém záběru je prostředí potlaeno, působí rušiv až neuspokojivě.

3. Smířkový mikrofon – polopuška, bambus

Tento typ mikrofonu má smířkovou charakteristiku, kdy za určitých podmínek eliminuje zvuky okolního prostředí. Ne však tolik, jako handka. Poskytuje barevně velmi kvalitní zvuk, lepší než klopák. Jeho používání se vždy váže na konkrétní osobu ve štábu.

Používá se například ve všech shora uvedených situacích jako „klopák“, ale musí to umožňovat technické podmínky.

Obecně tedy platí:

- Pro snímání synchronního zvuku v reálném prostředí jsou dva limitující rušivé elementy - hladina přirozeného ruchu prostředí a vítr.
- Ruch lze eliminovat volbou charakteristiky mikrofonu a jeho umístěním co nejbližší zdroji (ústí mluvčího). Toto nejlépe splňuje handka.
- Vítr lze do jisté míry eliminovat protivětrnou ochranou (windschutzem)
- Volba způsobu ozvučení podléhá vždy externím vlivům a měla by být ponechána v kompetenci příslušného člena štábu (zvukaře, technika, popř. kameraman je-li sám)
- Redaktor by měl před natáčením seznámit štáb s dramaturgickým záměrem natáčení (rychlá zpravodajská práce, koncipovaná reportáž nebo publicistika atd.)

Práce redaktora se zvukem a mikrofonem

Asynchronní zvuk

je vlastně slovo redaktora (dříve komentář) kterým spojuje celou reportáž. Bývá pozicován ve zvukovém studiu na kvalitní pevně ukotvený studiový mikrofon, zpravidla po natočení reportáže a před její kompletní.

Prostředí zvuk z prostředí „gerojs“

je součástí obrazového záznamu kamery a je permanentně automaticky pozicován na pevně zabudovaný mikrofon kamery při jejím spuštění. Mikrofon je konstruován přímo s kamerou. (typově je to vlastně také synchronní zvuk). Zaznamenává originální atmosféru daného prostředí a je základní zvukovou kulisou obrazového sdělení. V mimořádných situacích - vypjatá atmosféra, okamžitá a emotivní reakce respondenta, velmi nosný zvuk probíhající akce - lze použít tento zvuk ve funkci hlavní zvukové stopy nebo plnohodnotného synchronu. Na diváka působí mimořádnou autenticitou a bezprostředností, je kořením reportáže (zvukový „detail“). Neměl by být využíván samostatně - zvuk „pro zvuk“ ale vždy s ohledem na sdělnost akce ve vztahu k divákovi.

Hudba, i hudební motivy

se ve zpravodajských materiálech zpravidla neobjevují. Výjimkou jsou zvukové předlohy a znělky ze studia. Mimořádně může být součástí reportáže hudba - pokud je součástí autentického děje například divadelní představení, koncert. V mimořádných situacích může být ve zvukové stopě zpravodajského příspěvku užito i ticho například v nekrologu.

Příklady reportáží

DOBŘÍ PŘÍKLADY

Lužáková – velmi působivé obrazy – postaveno na detailních záběrech – velmi signifikantní obrazové vyjádření...

<http://www.ceskatelevize.cz/ivysilani/1097181328-udalosti/212411000100207/obsah/189335-jak-z-ceska-mizi-herni-automaty/>

Štichová – ano to je reportáž – jen stup na konci – zbytečně neutrální a statický – ubližuje to reportáži!!

<http://www.ceskatelevize.cz/ivysilani/1097181328-udalosti/211411000101123/obsah/179256-zlodejum-se-nejspis-obrazy-emila-filly-nevesly-do-auta-zbavili-se-protoramu/>

Krušinská. Informační působení nasycené a srozumitelné – velmi slušný styl. Ke zvážení stálo jestli neskončit již po stupu – zbytečně natažené.

<http://www.ceskatelevize.cz/ivysilani/1097181328-udalosti/211411000101129/obsah/180239-stiznost-na-zastavenou-kauzu-ceske-pivo-znovu-ve-hre/>

Hynek – velmi dobře postavené obsahově, velmi slušná práce s archivem.

<http://www.ceskatelevize.cz/ivysilani/1097181328-udalosti/212411000100301/obsah/193677-v-cssd-vyplovou-na-povrch-nejrozsahlejsi-korupcni-skandal-poslednich-let/>

ŠPATNÉ PŘÍKLADY

Šebela – trochu „zacyklená reportáž – hlavní obrazy .. Trochu se obrazy otáčí v kruhu, opakují se záběry, podobné velikosti záběrů – zejména i ve druhé polovině, styl nekvalitní.. STUP – špatný kompozice.

<http://www.ceskatelevize.cz/ivysilani/1097181328-udalosti/212411000100224/obsah/191701-obec-je-tyden-bez-vody-po-poruchach-se-stale-patra/>

Stuchlík – velmi špatně udělané formálně. Špatná kombinace záběrů z ruky a ze stativu, špatný styl, slepé záběry. Obsahově špatně postavené – „přehrané“ informační i dramaturgicky roztříštěné.

<http://www.ceskatelevize.cz/ivysilani/1097181328-udalosti/212411000100224/obsah/191702-ustinad-labem-vraci-dotaci/>

Štětina – celkem slušná regionální reportáž – hezké téma – ALE – je to o „hudebních nástrojích“ – ani jeden není poádně VIDĚT a SLYŠET!!! Šlo udělat „HLP“ o škole – a krásně to spojit s celorepublikovým obsahem – velká škoda a špatně udělané!! Promrhané téma!

<http://www.ceskatelevize.cz/ivysilani/10118379000-udalosti-v-regionech-praha/210411000140609-udalosti-v-regionech/obsah/117135-zachrana-oboru-na-vyrobu-hudebnich-nastroju/>

Grafika v televizní reportáži

Grafika ve zpravodajství obecně

Grafika se používá vždy, kdy to zlepšuje srozumitelnost a formu příspěvku. Jejím cílem je intuitivně komunikovat a vizuálně dokreslovat nejdůležitější údaje v textu příspěvku.

Grafické objekty ztvárnějí a zvýrazňují klíčová slova, změny hodnot, časové údaje, jména, hlavní body z textu příspěvku, složitější vztahy, vazby, schémata, postupy a mapy. Někdy se také používají místo reálného videa.

Grafika vzniká tzv. grafickým procesem, který je tvořen posloupností: námět, zadání, kreativní návrh, výroba, zasazení do příspěvku, kontrola a odbavení. Funkčnost a souhra jeho jednotlivých kroků je nutnou podmínkou dosažení kýžené předané hodnoty pro diváka. Primární zodpovědnost za námět, zadání a zasazení do příspěvku nese redaktor. Ten zároveň vyžaduje a v celém procesu spolupracuje konstruktivními návrhy.

Grafika v reportážích

Aktuální grafika do reportáží vždy vzniká na grafickém pracovišti a dodržuje daná kreativní a stylová pravidla. V naprosté většině případů má podobu animace, která je synchronní s komentářem. Synchronnost znamená, že divák musí vnímat zvukovou a obrazovou informaci ve stejný čas a obě musí být významově sladěné.

Příklady dobrých grafik (zde v různých stylech) jsou:

animace zvýrazněného textu na rozpořybované upravené ilustrační fotografii



DOBŘE

animace zvýrazněného textu na rozpořybované upravené ilustrační fotografii



DOBŘE

Grafika v televizní reportáži

animace zvýrazněního čísla a textu na rozpořybované upravené ilustrační fotografii



DOB E

animovaný nadpis tematického bloku na rozpořybovaném detailu upravené ilustrační fotografie



DOB E

peřhledné postupn najíždějící schéma na upravené ilustrační fotografii



DOB E

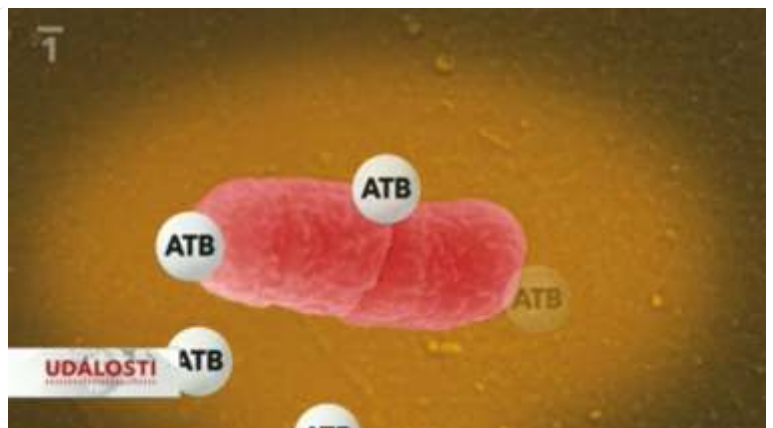
Grafika v televizní reportáži

postupně najíždící jednoduché schéma na tematickém pozadí



DOBĚ

popsaná vizualizace jevu nebo procesu



DOBĚ

schematické znázornění jevu s využitím ilustrace



DOBĚ

Grafika v televizní reportáži

zjednodušený graf na tematickém pozadí



DOB E

zvýrazněný údaj znázorněný pomocí 3D animace



DOB E

Grafika v televizní reportáži

Improvizované vytváření grafik

na stížnách je nepřípustné, protože tím vznikají stylově nekonzistentní kusy, které navíc často nesplňují základní kvalitativní požadavky.

Příkladem těchto nežádoucích grafik jsou:

text na ilustracím videu, který neodpovídá stylu (nepoužívaný font a ohraničení)



ŠPATNĚ

text s nepřijatelnou texturou a stínem, který se naprosto vymyká stylu



ŠPATNĚ

Grafika v televizní reportáži

Kombinování reálného videa a grafiky v jednom záběru

Grafiku komponujeme buď na vhodně vybranou fotografii, nebo, v odvozených případech, na speciálně k tomuto účelu natočené reálné video. Umístění grafiky na video „naslepo“ (tzn. tak, že grafika byla vyrobena bez znalosti videa nebo dokonce bez jakékoliv představy o něm) je nepřijatelné.

Nežádoucími příklady grafiky vyrobené „naslepo“ jsou:

špatná vizitka s fotkou, která koliduje s pozadím, samo pozadí potom pohybem ruší přítomnost textu a ztrácí význam, protože je překryté



ŠPATNĚ

nekontrastní číslo, které se ztrácí ve videu



ŠPATNĚ

Grafika v televizní reportáži

Má-li být video použito jako pozadí pro grafiku, musí vždy nejprve vzniknout námet pro grafický objekt (zajišťuje redaktor) a alespoň základní kreativní návrh (zajišťuje grafik na základě zadání od redaktora). Z tohoto návrhu pak vyplynou konkrétní požadavky na charakter videa. Toto video je možné dále upravovat efekty, protože je chápáno jako součást grafického objektu a efekty tak nezpochybňují autentičnost materiálu.

Příkladem dobré kombinace neupraveného videa a grafiky je:

znázornění hlavních bodů synchronu formou postupně narážející animace komponované do záběru



DOBŘE

Video se obecně jako součást grafiky používá pouze v odvodných případech tam, kde bude usnadněno pochopení sdělované informace, nebo zvyšuje uměleckou/emesnou hodnotu materiálu. Použití obecných ilustračních záběrů jako podkladu pro grafiku je nepřijatelné, protože diváka ruší při sledování grafiky, nepřidává žádnou podstatnou informaci a nezvyšuje uměleckou úroveň (naopak ji většinou snižuje, protože atributy videa a grafiky nejsou kompatibilní).

Nežádoucí jsou například:

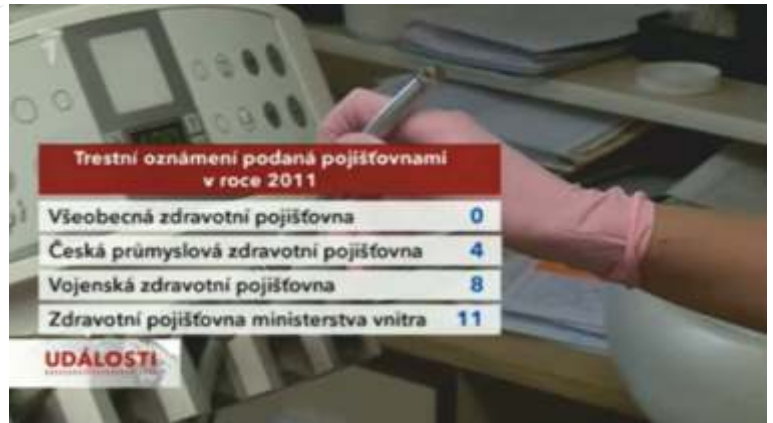
téměř nerozeznatelné logo na rozpitém pozadí, které se ztrácí v ilustračním videu



ŠPATNĚ

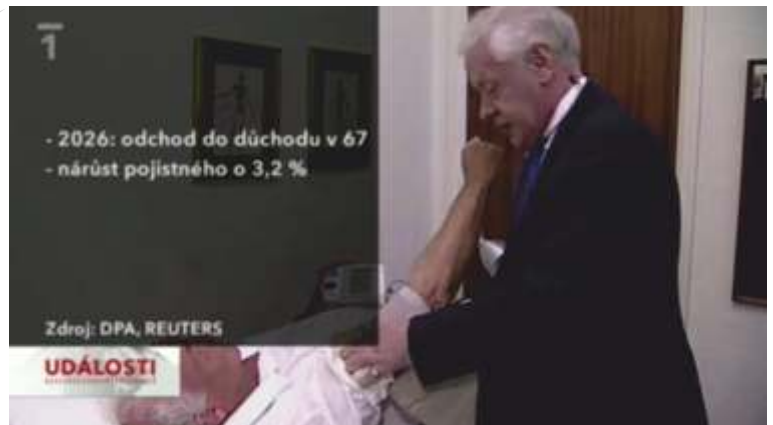
Grafika v televizní reportáži

tabulka „plácnutá“ na ilustraci video, které tak ztrácí význam a pouze ruší přítomností údaj



ŠPATNĚ

automatický titulek vycházející z nevhodné šablony s drobným textem a neproporčním pozadím zakrývajícím polovinu obrazu



ŠPATNĚ

Naivní grafika

Použití naivní grafiky (různí panáčky, rádoby-vtipné karikatury, kresbičky a „hravé“ clip-arty) je přípustné pouze v odvodněných případech tam, kde chce autor vyjádřit nadsázku. Tento styl nelze používat pro popisné grafiky nebo dokonce pro znázornění vážných témat (např. malé jezdící tanky a padající mrtvolky jako v seriálu South Park pro znázornění válečných obětí atp.).

Množství a způsob prezentace údajů v grafice

Grafika v příspěvcích musí obsahovat pouze takové množství údajů, které je možné při poslechu komentáře vnímat. Ve většině případů to znamená omezit se na údaje, které se vyskytují v textu komentáře. Není přípustné umísťovat do grafiky údaje, které se nevešly do komentáře, a nelze ani vyžadovat po divákovi, aby si na základě údajů v grafice domyslel souvislosti, které v textu chybí. Příspěvková grafika z definice není alternativní cestou k textu komentáře.

Příspěvková grafika nemusí být plnovýznamová ani vyerpávající. Na místo toho musí usilovat o co nejlepší uchopení a ztvárnění informace, kterou má komunikovat nebo pomoci pochopit. Množství a charakteru informací v grafice a zamýšlenému efektu musí odpovídat i doba expozice grafiky. Obecně platí, že čím větší množství údajů se v grafice objevuje a čím jsou složitější, tím delší musí být expozice. Větší množství údajů je také nutné zobrazovat postupně (fázovat) tak, aby je divák stíhal vnímat.

Grafika v televizní reportáži

Nežádoucími příklady by byly:

tabulka s příliš mnoha údaji, kterou nelze přečíst v běžném časovém prostoru



ŠPATNĚ

nepřehledný, „novinový“ graf (navíc zasahuje do loga pořadu)



ŠPATNĚ

maticová tabulka, která je obecně i v relativně jednoduché podobě téměř nepochopitelná



ŠPATNĚ

Grafika v televizní reportáži

Dalšími nežádoucími příklady jsou:

neplněná a v televizní expozici naprosto nepochopitelná matice



ŠPATNĚ

těžce zpracovaná grafika, která ale nezobrazuje nijak ani časový horizont ani proporzí změny v ceně, takže se těžko vstřebává



ŠPATNĚ

Uvádění zdroje

Grafika, která pracuje s citacemi nebo informacemi převzatými z externích zdrojů, musí dále sledovat uvádění odkazu na zdroj a další příslušné údaje. Zdroj není třeba uvádět tam, kde jasně vyplývá z textu příspěvku nebo tam, kde by se vynecháním grafiky nezmenila informační hodnota příspěvku (a koliv by utrpěla forma, přehlednost a pochopitelnost).

Grafika v televizní reportáži

Pekryvání grafiky

Různé typy grafiky (aktuální, automatická, logo po adu nebo stanice) se v reportážích nesmí neplánovaně překrývat.

Nežádoucími překrytky jsou:

překryvání reportážní aktuální grafiky a šablonového titulku



ŠPATNĚ

staromódní „publicistický“ efekt, který nebere v potaz automatické titulky a logo po adu



ŠPATNĚ

animace probíhající pod logem po adu, která sice není závažným prohřeškem z pohledu informačního sdělení, ale vypadala by lépe mimo logo, resp. na protější straně obrazu



ŠPATNĚ

Grafika v televizní reportáži

čitelnost a pochopitelnost grafiky

Grafické objekty i písmo musí mít dostatečnou velikost a musí být snadno čitelné a pochopitelné. Grafiku je možné pro podporu sdělení a zvýšení pochopitelnosti doplňovat i zvukovými efekty, které ale nesmí rušit nebo působit nepříjemně.

Nežádoucími prvky jsou:

schéma s realistickými obrázky, které jsou tak malé, že není poznat, o co se jedná



ŠPATNĚ

nevýrazná, rozlišitelná grafika založená pouze na textu (logo v pozadí zaniká, fotky jsou příliš malé a není z čitelné, k čemu patří)



ŠPATNĚ

průměrně malé fotky a rozlišitelnost textu v jinak nápadité stylizaci



ŠPATNĚ

Grafika v televizní reportáži

Grafika ve stand-upu

Do stand-upu jsou přípustné dva typy grafik: pop-up blok přes video a individuální montáž zasazená do prvku videa.

Pop-up blok přes video

Pop-up blok přes video má podobu stylizovaného obdélníku s neprůhledným pozadím a vychází ze standardních grafických prvků pro daný pořad. Může přitom obsahovat text, schémata, piktogramy, obrázky, fotografie nebo grafy. Pop-up blok se v tónu animuje (vylnutí, zalnutí, změna v rámci expozice), je komponován do pravé nebo levé kantny a nepřekrývá reportéra v záběru. Pro reportéra v záběru platí, že s ním není v interakci, neukazuje na něj (může gestikulovat, ale nezávisle na grafice, grafika s ním není v jednom prostoru). Podkladové video je natočeno nepohyblivou kamerou (na stativu) tak, aby se záběr netřásl a v době zobrazení grafiky v tónu ani jinak nepohyboval (nenajíždí atp.) Stejně jako další grafické objekty se pop-up blok nesmí překrývat s logem ani jinou on-air grafikou.

Příklady přijatelných pop-up bloků ve stand-upech jsou (jen pro ilustraci a bez ohledu na styl, který u těchto náhledů není jednotný):



Grafika v televizní reportáži

Grafika ve stand-upu

Zjevně chybné jsou naopak následující pop-up bloky:

reportér ukazuje do grafiky



ŠPATNĚ

grafika se překrývá s logem po adu



ŠPATNĚ

grafika překrývá reportéra (To by bylo možné v odvozených případech a grafika by tomu musela být přizpůsobena.)



ŠPATNĚ

Grafika v televizní reportáži

Individuální montáž zasazená do videa

Grafiky tohoto typu jsou jakoby součástí prostředí videa, ve kterém se nachází i reportér. Měly by se proto chovat pokud možno jako reálné objekty (zapadají do prostředí světelně, perspektivou, relativní velikostí; pohybují se s pohybem kamery atd.; používají efekty, ale jen takové, které nepopírají logiku virtuálního prostoru vytvořeného záběrem). Reportér s nimi může být v interakci (ukazovat na ně, „ovládat“ je gesty atp.) a dají se použít i k úpravě zdrojového videa (zmačkáním, vyretušování, přidání nějakého objektu atp.).

Z definice to čteno grafik plyne, že musí vždy vznikat postprodukční cestou na grafickém pracovišti, protože musí být správně komponovány (zasazeny) v každém okně videa. Optimální je v tomto případě nastavení záběru na míru pro následné použití grafiky, a proto je žádoucí dohoda mezi reportérem a grafikem ještě před zahájením natáčení.

Následující příklady ukazují vhodné použití montáží zasazených do videa:

Body, o kterých reportér hovoří, se zobrazily na monitoru.



Za reportérkou se zavěšila cedule umístěná na zdi a zmačknil se na ní nápis.



Grafika v televizní reportáži

Vývojové trendy v on-air grafice

V souvislosti s technologickým rozvojem médií je potom třeba:

- používat pokročilejší animace a textové efekty
- nepoužívat grafiky, které vypadají jako efekt vytvořený na místě (neodpovídají grafickému stylu stanice nebo jsou ztvárněny příliš jednoduše)
- nepoužívat polopřehledné grafiky na ilustračním videu (až na opodstatněné výjimky, které je třeba upravovat přímo na konkrétní video)
- doplňovat grafiku zvukem
- používat 3D animace (tam, kde to má význam)
- při zobrazování webových stránek a elektronických zdrojů používat digitálně pořízené a zpracované materiály, ne analogový signál a už vůbec ne video natočené z monitoru kamerou (s výjimkou situací, kdy je to autorský zájem – např. v reportáži o špionáži)
- grafiku do stand-upu plánovat a umisťovat v grafickém softwaru na hotové video, umístění grafiky vyrobené bez znalosti videa na místě a bez použití pokročilejších post-produkčních postupů je nepřijatelné

Mechanismus vzniku grafiky (grafický proces)

Grafika vzniká v denním provozu zpravodajství tzv. grafickým procesem. Ten má více částí, jejichž funkčnost a souhra je nutnou podmínkou dosažení kýžené předané hodnoty pro diváka.

Posloupnost základních částí grafického procesu a primární zodpovědnost za jejich fungování shrnuje následující tabulka:

část grafického procesu	Primární zodpovědnost
námět pro grafický objekt	redaktor
zadání výroby	redaktor
kreativní návrh	dodavatel grafiky
výroba	dodavatel grafiky
zasazení do příspěvku	redaktor
kontrola správného použití grafiky v příspěvku	editor
odbavení příspěvku s grafikou	režie

Redaktor má povinnost aktivně komunikovat s dodavatelem grafiky v průběhu zadání, kreativního návrhu a výroby a včas přispívat do celého procesu konstruktivními návrhy a detailními požadavky. Zároveň musí při zadání zohledňovat čas nutný pro výrobu.

Grafika v televizní reportáži

Zadávání grafiky prostřednictvím elektronického formuláře

Při zadávání grafiky prostřednictvím elektronického formuláře je nutné uvádět všechny povinné informace. Ve všech ostatních případech je vyžadováno písemné zadání (nejlépe e-mailem).

To musí obsahovat alespoň nezbytné informace pro výrobu, a to zejména:

- jméno zadavatele
- telefonní kontakt, na kterém bude zadavatel k zastížení (mobil, linka)
- název programu, ve kterém bude grafika použita
- datum a čas, do kdy musí být grafika připravena
- zkontrolované texty nebo data, která se mají v grafice objevit
- krátký pracovní název (max. 3 slova), pod kterým bude vyrobená grafika uložena

V zadání náročnějších nešablonových grafik je dále nutné uvádět:

- typ prostředí, ve kterém bude grafika použita
- o čem je prostředí
- co konkrétně má grafika vyjadřovat nebo popisovat
- odhadovanou cílovou stopáž zobrazení celé grafiky
- doprovodný text ke grafice (je-li k dispozici)

Zadání náročnějších grafik je nutné osobně nebo telefonicky konzultovat s pracovníkem dodavatele grafiky, který bude daný objekt vyrábět tak, aby se předešlo nedorozuměním a obě strany chápaly rozsah a náležitosti výrobního úkolu.

Triky a obrazové efekty ve zpravodajství

Široká škála elektronických stihových triků a dodatečných obrazových efektů nabízených stihovými programy může zejména nezkušenější stihové a redaktory vést jejich nadužívání. Většina těchto triků má ovšem ryze formální význam, který nijak nepodporuje audiovizuální sdělení. Nabízejí pouze jednostranný vizuální efekt často za snesitelnou estetickou hranicí a mohou mít i nežádoucí komentativní až manipulativní rozměr. Proto je třeba s triky pracovat velmi promyšleně a na které nutno z repertoáru zcela vypustit. Použití každého efektu bude vždy záležitostí konkrétního tématu a reportáže, autorského pojetí a editorského záměru. Jejich využívání musí být stídné a zdvořilé, úplné zavržení elektronického triku jako takového by však také nebylo na místě. Jiná pravidla také budou platit v rámci dynamické grafiky

Obecně platí, že trikování ve zpravodajství je „umělý zásah“ do reality a jako takové je v zásadě nepřijatelné. Moderní elektronické triky spíše vytvářejí okamžitá efektová spojení obrazu a posouvají obrazové vyjádření do popklové podoby hojně uplatňované například v hudebním audiovizuálním prostředí. Výjimkou tvoří pouze sportovní zpravodajství, které využívá trikování ke stavbě sdělení, které divák nemůže reálně postihnout.

Obrazové efekty

známé kolorování a barevné korekce – jsou ve zpravodajství v omezené míře možné.

1. Pokud je obraz barevně posunutý (z jakýchkoli důvodů) je možné korigovat celkové barevné podání
2. Pokud je část obrazového materiálu použita jako podklad pod grafiku – je možné barevným efektem upravit obraz ztmavit, zjemnit, zmrazit, například barevně zdraznit část obrazu.

Ve zpravodajství jsou zakázány triky a obrazové efekty:

- Úmyslně deformující obraz – zejména obličeje respondenta (!)
- Stihové triky pracující s nepřirozenými liniemi (hvězdičky, víceúhelník, šikmé stírací linie, kruhy atd.)
- Elektronická dezintegrace záběrů s cílem navodit pocit zániku, zmaru, zmizení...
- Stylizované triky (listování knihou)
- Zrychlování záběrů (výjimkou je využití osobních záběrů)
- Zpomalování záběrů s výjimkou toho, kdy je zapotřebí zvládnutých důvodů zdraznit detail záběru nebo popisovaný děj

Triky a obrazové efekty ve zpravodajství

Využívat lze následující triky a efekty:

☑ **Prolínání:**
přiležitostné místo ostrého střihu
retrospektiva - srovnání prostředí nebo stavu objektu minulost/současnost

☑ **Zatmívání:**
jen při specifických (smutnějších) situacích

☑ **Stírání:**
legitimní při stírání grafiky nebo jejího zalenění do videa.

Zcela výjimečně při kombinaci reálných záběr - jen tehdy, dokáže-li autor v rámci zpravodajství použít tohoto dynamického triku, například je-li použití triku ve spojitosti s komentářem.

Lze použít například v případě, kdy se z obsahových důvodů musí objevit například dva prostředí vedle sebe, například dva respondenti nebo reportéři

☑ **Flash:**
prostředí rozhovoru lze v odvodněných případech považovat za legitimní (bílá flash)

☑ **Černobílý obraz:**
lze používat zejména v historizujících reportážích (včetně sérií)

Zakázané trikování:

Elektronický trik - z prostředí do prostředí - efektová prolínání - nepřípustné, nezpravodajské!

Může se jít klidně ostrým střihem přes detailní záběr.



NEPŘIJATELNÉ

Triky a obrazové efekty ve zpravodajství

Zakázané trikování:

Elektronický trik – listování obrazem – zpravodajsky nevhodné.

Lépe je stihnout přes VD – například v tomto případě má káň ovladače TV...



NEPŘIJATELNÉ

Elektronický trik - „rozpad vrchní vrstvy obrazu“ - a pod ním se objeví nový - nepřijatelné ve zpravodajství. Redaktor chtěl vyjádřit, že jedni politici odcházejí a jiní přicházejí.

Lépe by bylo třeba vrchní vrstvu „odbarvit“, zmrazit - a stihnout ostře barevnou...



NEPŘIJATELNÉ

Elektronický trik – vlnuté okno v obraze – zbytečný trik – lze normálně stihnout.



NEPŘIJATELNÉ

Triky a obrazové efekty ve zpravodajství

Zakázané trikování:

Okna v obraze - příklady nevhodného triku



NEPŘIJATELNÉ

Okna v obraze - příklady nevhodného triku



NEPŘIJATELNÉ

Elektronický trik – odsun obrazu – zastaralý trik – dnes již nepoužívaný



NEPŘIJATELNÉ

Triky a obrazové efekty ve zpravodajství

Povolené trikování:

Elektronický trik – stírání přes plátno obrazu – dva obrazy na jedné ploše – spojuje dvě vzdálená ale související prostředí – nebo srovnává situaci na stejném místě s časovým odstupem



PÍPUSTNÝ TRIK

Elektronický trik – stírání přes plátno obrazu – dva obrazy na jedné ploše – spojuje dvě vzdálená ale související prostředí – nebo srovnává situaci na stejném místě s časovým odstupem



PÍPUSTNÝ TRIK

Elektronický trik – dvě okna s grafikou - používá se ke spojení dvou i více redaktorů nebo respondentů ve dvou a více různých prostředích.



PÍPUSTNÝ TRIK

Triky a obrazové efekty ve zpravodajství

Povolené trikování:

Elektronický trik – dvě okna s grafikou - používá se ke spojení dvou i více redaktorů nebo respondentů ve dvou a více různých prostředích.



PÍPUSTNÝ TRIK

Elektronický trik – dvě okna s grafikou - používá se ke spojení dvou i více redaktorů nebo respondentů ve dvou a více různých prostředích.



PÍPUSTNÝ TRIK

Pro pořadí Události je nutné veškeré elektronické úpravy (pokud na nich redaktor trvá) konzultovat s editorem Událostí!

Zásady oblékání redaktorů a reportérů

Dioptrické brýle	Vhodné na kameru s antireflexním sklem, klasického typu
Šála	z hladkých materiálů, vždy barevně ladící s použitou oděvnou konfigurací, vždy bez pruhových vzorů a nápisů (Sparta apod...)
Pokrývka hlavy	vhodné velikosti, tvaru i módnosti a barevně odpovídající situaci
Deštník	jednoduchého provedení, klasického typu, vyjma bílé barvy, možnost loga
Desky s poznámkami	elegantní, možnost loga
Zimní epice	elegantní, bez pruhových prvků ladících k barvě oblečení

Pravidla základní péče

- základní make-up
- upravené, ostříhané a umyté vlasy a upravené nehty na rukou
- hladce oholená tvář, v případě vousu upravený stih

Konfigurace oblečení

Standardní situace

- oblek, košile, vázanka, manžetové knoflíčky, šátek v kapse, tmavý pásek, tmavé ponožky, společenská obuv – tmavá, příp. tmavý kabát. (v zimním období může být kabát světlejšího odstínu)
- oblek, košile, tmavý pásek, tmavé ponožky, tmavá obuv
- svetr, košile, kalhoty, pásek, tmavé ponožky, tmavá obuv, bunda
- košile s dlouhým rukávem, vázanka, kalhoty, pásek, tmavé ponožky, společenská obuv ladící s páskem
- oblek, triko, opasek, tmavé ponožky, společenská obuv

Velká společenská událost

- oblek, košile, vázanka, manžetové knoflíčky, šátek v kapse, tmavý pásek, tmavé ponožky, společenská
- obuv tmavá, kabát, jednobarevný šál, pokrývka hlavy, prstové rukavice stylů ladící
- smoking nebo frak, košile se stojákem, ozdobný pas, motýlek, manžetové knoflíčky, tmavé ponožky, společenská obuv, kabát, jednobarevný šál, pokrývka hlavy, prstové rukavice stylů ladící

Vždy je nutné respektovat doporučení po adatelovi.

Zásady oblékání redaktorů a reportérů

MUŽI

Redaktoři a reportéři České televize jsou povinni dodržovat tato doporučení při výkonu své práce jak před kamerou, nebo při společenských akcích, kdy v obou případech reprezentují ČT.

Oblek	odpovídající velikosti, střihem i módní barvou vhodnou k dané společenské situaci
Kalhoty	odpovídající velikosti, střihem i módností a barvou vhodnou k dané společenské situaci. V případě jeans lze použít pouze tmavomodré nebo černé, povýšené na společenskou úroveň (je nepřijatelný jakýkoliv opraný efekt, další módní prvky a další příznaky).
Košile	odpovídající velikosti, střihem i módností a barvou vhodnou dané společenské situaci
Tričko	odpovídající velikosti, střihem i módností i barvou odpovídající společenské situaci, dle kvality pevnější materiál, bez nápisů a brand / kvalitní polotrika s límečkem, kvalitní spodní trička vhodná pod sako, minimálně krátký rukáv
Vázanka, Motýlek	Vždy barevně ladící s oblečením aktuálních trendů, bez příznakových vzorů typu Mickey mouse, nápisy apod...
Kabát	odpovídající společenské situaci, dle kvality a střihu
Bunda	Odpovídající společenské situaci, dle kvality a střihu, bez nápisů a brand
Obuv	odpovídající společenské situaci. (oblek-společenská obuv apod..)
Svetry, Úpletové vesty	kvalitní úpletový materiál odpovídající společenské situaci. Na sportovní rozhovory a reportáže lze užít materiály v kombinaci s košilí. Sportovní ponožky – lze užít například norských vzorů.

Od vnitřní doplnění

Manžetové knoflíčky	hladké, jednoduché bez zdobení a příznakových symbolů (fotbalový míč...)
Pásky do kalhot	z kvalitního materiálu, jednoduchého stylu s decentní sponou, barevně ladící s obuví.
Kapesníčky do klopky	Z hedvábí a podobných kvalitních materiálů ladící s vázankou a košilí
Ponožky	vždy tmavé, vysoké
Rukavice	ladící stylů, prstové

Zásady oblékání redaktorů a reportérů

Sportovní přenosy a natáčení v terénu

- Polotriko nebo košile, kalhoty, opasek, tmavé ponožky, společenská obuv
- Polotriko nebo košile, svetr, kalhoty, opasek, tmavé ponožky, vhodná obuv, bunda, šála, pokrývka hlavy, rukavice
- Odvyslovem
- Odvyslovem

Nestandardní prostředí / stavby, havárie, operační sály, podzemí, výšky, demonstrace, války /

- Obléčení pro konkrétní situaci – zvyklosti spojené s ochrannými pomůckami a speciální oděvy – helmy,
- Svítilny, reflexní vesty, označení press, neprůstelné vesty, speciální brýle
- Odvyslovem

Nevhodné a nepřípustné prvky

- Boty se sportovními prvky ke společenskému oblečení
- Trička se zdobeními a příznakovými symboly, nápisy, loga
- Jeansy s opraným efektem a dalšími módními prvky
- Oděvy se znaky obnošení
- Vyzývavé oblečení
- Znečištěné oblečení
- Kožich s folklórními prvky
- Pokrývka hlavy typu „baseballka“
- Sluneční brýle – ani na oči
- Kšandy na viditelném místě
- Klíče na pásech na viditelném místě
- Závesné tašky – typu ledvinka
- Přívesky, etíčky, náramky, masívní a velmi nápadné ozdobné prvky
- Bílé ponožky k obleku
- Viditelný horní lem ponožek u kalhot
- Tetování na viditelných místech
- Piercing na viditelných místech – ani náušnice
- Rozpuštěné a neupravené dlouhé vlasy
- Neupravený vous nebo neupravené „strniště“
- Košile s krátkým rukávem v kombinaci s vázankou

Zásady oblékání redaktorů a reportérů

ŽENY

Redaktorky a reportérky zvolí vždy oblečení přiměřené situaci a prostředí

Kostým sako a kalhoty nebo sukně odpovídající velikosti, střihem i módností a barvou konkrétní situaci

Sako odpovídající velikosti, střihem i módní barvou

Vestička klasická z pevného materiálu, suplující sako, jako doplněk kostýmu, sukně, šatů nebo kalhot, jednoduchý materiál barevně i materiálově ladící s kompletem

Sukně odpovídající velikosti, střihem i módní barvou. Velmi důležitá je délka. Ideální je max. 5cm nad kolena do poloviny lýtek.

Kalhoty odpovídající velikosti, střihem i módní barvou. V případě jeansů je přípustný pouze tmavý odstín bez opraného efektu a zdobení.

Šaty Velký důraz na kvalitu materiálu a střih. Velmi vhodné jsou pouzdrové šaty klasického střihu. V tomto případě jsou povolena odhalená ramena. Další typy šatů dle společenské situace.

Halenka, Košile odpovídající velikosti, střihem i módní barvou. Velký důraz na kvalitu materiálu.

Svetr odpovídající velikosti, střihem i módností a barvou. Pouze tenké a kvalitní materiály. Možno použití roláků, úpletových vest, propínacích svetrů, svetříků do „V“ apod..

Topy doplňují především saka. Použití velmi kvalitních materiálů. V tloušťkou nejsou vhodné k samostatnému použití... (tílka apod.,...)

Bunda dámského střihu, nepřehliš volná, kvalitní materiál, důležitá módnost

Kožíšek klasického střihu, bez prvků a folklórních prvků

Kabát odpovídající velikosti, střihem i módností a barvou. Velký důraz na kvalitu. Musí odpovídat společenské situaci, délka dle konce spodního ošacení..

Odvní doplňky

Šála tenký hladký materiál, barevně i materiálově ladící s celým kompletem

Šátek: jako doplněk ke všem odvními konfiguracím, tenký materiál s jednoduchou barevností

Zásady oblékání redaktorů a reportérů

Pokrývka hlavy	odpovídající velikosti, tvarem i módností / standardní rozhovory a reportáže jednoduché materiály v kombinaci s odlišnou konfigurací, sportovní přenosy – možnost silných materiálů a norských vzorů
Rukavice	prstové – tenký, hladký materiál, ideálně kožené, barevně ladící s celým kompletem
Pásek	z kvalitního materiálu, jednoduchého stylu s decentní sponou, barevně vždy ladící s obuví
Náušnice	doplňují celkový image, barevně ladící s ostatními doplňky, nevhodné jsou velké a příliš výrazné
Šperk	doplňují celkový image, barevně ladící s ostatními doplňky, nevhodné jsou velké a příliš výrazné
Punocháry	sílonové, bez extrémního lesku a bez vzoru, dbát na barevné sladění s odlišnou konfigurací
Ponožky	pouze ke kalhotám, dbát na barevnou kombinaci
Obuv	odpovídající módností a barvou konkrétní situaci, klasické lodičky nebo kozačky, hladké bez výrazného zdobení, doporučujeme alespoň malý podpatek
Dioptrické brýle	vhodné na kameru s antireflexním sklem, spíše klasického stylu
Deštník	jednoduché provedení, klasického typu /vyjma bílé barvy/, možnost s logem
Desky s poznámkami	možnost loga

Pravidla základní péče

1. Pleť – připravená základní pravidelnou kosmetickou péčí
2. Make-up – vyrovnání tónu pleti make-upem za použití tónovacího krému, pudru, tvářenky, rtěnky, lesku na rty. Možné použití očních stínů, rtěnky apod. Celkový make-up musí podtrhovat přirozenou krásu a osobnost, nesmí působit přehnaným a laciným dojmem. Obojí vždy upravené.
3. Vlasy – profesionální styling, barva a úprava. Celkový styl musí být konzultován s odborníkem. Vlasy musí působit upravené a přirozeným dojmem.
4. Nehty na rukou vždy upravené, bez výrazných laků a vzorů na nehtech.

Zásady oblékání redaktorů a reportérů

Konfigurace oblečení

Standardní situace

- Kostým – klasický se sukni nebo kalhotový, košile – halenka – triko, šperky, pásek, šátek nebo šála, pokrývka hlavy, punočky nebo ponožky, prstové rukavice, společenská obuv tmavá, bunda nebo kabát – vše ladící s kompletem a k dané společenské situaci.
- Šaty, šperky, punočky, společenská obuv, šátek, bunda nebo kabát – vše ladící s kompletem a k dané společenské situaci.
- Svr, košile – halenka, kalhoty, sukna, pásek, punočky nebo ponožky, vhodná obuv, bunda nebo kabát, vše ladící s kompletem a k dané společenské situaci.
- Košile – halenka, šátek nebo šála, sukna – kalhoty, pásek, punočky, možno šátek nebo šála, společenská obuv ladící s páskem, bunda nebo bunda-kabát, vše ladící s kompletem a k dané společenské situaci

Velká společenská událost

- Kostým – klasický se sukni, košile-halenka, šátek, šála, pokrývka hlavy, prstové rukavice, šperky, pásek, punočky, společenská obuv tmavá, tmavá kabelka, kabát – vše společně ladící se stylem dané společenské události.
- Společenské šaty „koktejlky“, pouzdrové nebo dlouhé, šperky, možno i ve vlasech, punočky, společenská obuv, případně tmavý kabát, jednobarevný šátek nebo šál, pokrývka hlavy, prstové rukavice ladící dokonale ke stylu dané společenské události.

Vždy je nutné respektovat doporučení po adatelů.

Sportovní přenosy a natáčení v terénu

- Halenka, košile nebo polotriko, kalhoty, sukna, opasek, šperky, ponožky, společenská obuv, šál nebo šátek, rukavice, pokrývka hlavy případně kabát nebo bunda
- Sako sportovního typu, top nebo halenka, kalhoty, sukna, pásek, odpovídající obuv, velmi jednoduché šperky
- Halenka, košile nebo polotriko, svetr, kalhoty, sukna, opasek, šperky, ponožky, obuv, šála nebo šátek, pokrývka hlavy, rukavice, případně kabát nebo bunda
- Odvyslovem
- Odvyslovem s logem

Nestandardní prostředí /stavby, havárie, operace, nížiny, podzemí, výšky, demonstrace, války/

- Oblečení pro konkrétní situaci – zvyklosti spojené s ochrannými pomůckami a speciální odvyslovem – helmy, Svítilny, reflexní vesty, označení press, neprůstelné vesty, speciální brýle
- Odvyslovem s logem

Zásady oblékání redaktorů a reportérů

Nevhodné a nepřípustné

- Boty se sportovními prvky k šatům nebo kostýmu
- Trička s výrazným zdobením, obrázky a jinými příznakovými symboly – loga a brandy
- Zvířecí vzory
- Masivní a velmi nápadné zdobné prvky
- Příliš zdobené materiály, lesklé, zlaté apod...
- Batikované a podobně zdobené látky
- Jeansy s opraným efektem a dalšími módními prvky
- Mikiny
- Bermudy „golfky“
- Tílka na ramínka nošena samostatně – ani v létě
- Měkavé materiály a oděvy se znaky obnošení
- Vyzývavé oblečení
- Znečištěné oblečení
- Ponožky a podkolenky k sukním, šatům / u kalhot nesmí být vidět horní lem ponožek /
- Sluneční brýle – ani na kole
- Tetování na viditelných místech
- Piercing na viditelných místech – neplatí pro náušnice