

VIŠJA STROKOVNA ŠOLA ACADEMIA
MARIBOR

TEHNIKE SNEMANJA ADRENALINSKIH ŠPORTOV

Kandidat: Alen Borak

Vrsta študija: izredni študij

Študijski program: Medijska produkcija

Mentor predavatelj: mag. Rene Maurin

Mentor v podjetju: Dejan Klasinc

Lektorica: Nataša Litrop

Maribor, 2024

IZJAVA O AVTORSTVU DIPLOMSKEGA DELA

Podpisani Alen Borak sem avtor diplomskega dela z naslovom Tehnike snemanja adrenalinskih športov, ki sem ga napisal pod mentorstvom mag. Reneja Maurina.

S svojim podpisom zagotavljam, da:

- je predloženo delo izključno rezultat mojega dela,
- sem poskrbel, da so dela in mnenja drugih avtorjev, ki jih uporabljam v predloženi nalogi, navedena oziroma citirana skladno s pravili Višje strokovne šole Academia Maribor,
- se zavedam, da je plagiatorstvo – predstavljanje tujih del oziroma misli kot moje lastne, kaznivo po Zakonu o avtorskih in sorodnih pravicah (Uradni list RS, št. 16/07 – uradno prečiščeno besedilo, 68/08, 110/13, 56/15 in 63/16 – ZKUASP); prekršek pa podleže tudi ukrepom Višje strokovne šole Academia Maribor skladno z njenimi pravili,
- skladno z 32.a členom ZASP dovoljujem Višji strokovni šoli Academia Maribor objavo diplomskega dela na spletnem portalu šole.

Maribor, marec 2024

Podpis študenta:

ZAHVALA

Zahvaljujem se predavateljem Višje strokovne šole Academia, ki so mi podali nova znanja in mi pomagali na poti do strokovne izobrazbe. Za izkazano pomoč in spodbude med študijem in pisanjem diplomskega dela se zahvaljujem tudi staršem in družini. Posebna zahvala velja ženi Maji za pomoč pri prevajanju in oblikovanju besedila.

POVZETEK

V diplomski nalogi se ukvarjam z razumevanjem in celovitim pregledom snemalnih praks, ki so ključne pri snemanju adrenalinskih športov. Teoretični del naloge temelji na preučevanju zgodovine športnih filmov, s poudarkom na razvoju adrenalinskih športov ter njihovi vlogi v filmski umetnosti.

Nadalje je podana podrobna analiza raznoličnih snemalnih tehnik, ki se uporabljajo pri posnetkih adrenalinskih aktivnosti. Razčlenjene so njihove specifične lastnosti in pristopi k uporabi ter vpliv na končno vizualno doživetje. Pri tem je osrednja pozornost namenjena širokemu naboru kamer in opreme, podrobneje so predstavljene njihove zmogljivosti in praktična uporabnost v različnih okoljih in razmerah pri snemanju adrenalinskih športov.

Naloga obsega tudi raziskave sodobne tehnologije in inovacij na področju snemanja adrenalinskih športov, pri čemer so izpostavljene napredne metode in orodja, ki bodo morda oblikovala prihodnost na omenjenem področju. Vključene so lastne izkušnje in spoznanja avtorja, pridobljena med snemanjem, s čimer je dopolnjen teoretični del ter povezan praktični vidik izvedbe snemanja.

V praktičnem delu je opisan celoten proces snemanja promocijskega videa za društvo BSX Maribor in Quiksilver Big AirNightSession v Kranjski Gori. Pri tem je izpostavljena predstavitev izvedbe, predstavljeni so uporabljeni pristopi in posebej tehnologija (kamere GoPro, sistemi Crane, kamere RED, Quadrocopterji, kamere DSLR, Skycam) ter integracija le-te za večjo učinkovitost pri snemanju adrenalinskih športov. Preizkušena je tudi gledljivost dveh različnih konceptov videoposnetkov – stacionarnih in akcijskih videov. Na podlagi več mesecev trajajoče analize so strnjene ugotovitve glede gledanosti oziroma popularnosti tovrstnih videoizdelkov.

S celovitim pregledom teoretičnih konceptov, na podlagi praktičnih izkušenj in širino obravnavanih tematik je omogočeno poglobljeno razumevanje ter celovita predstavitev kompleksnosti snemanja adrenalinskih športov. Zavedajoč se nenehnega razvoja tega področja je ponujen vpogled v trenutno stanje ter njegove potenciale za prihodnji razvoj v filmski industriji.

Ključne besede: *adrenalinski šport, zgodovina športnih filmov, GoPro, Crane, RED, Quadrocopter, DSLR, Skycam.*

ABSTRACT

Adrenaline sports filming techniques

In my thesis, I delve into an overview of filming practices crucial in capturing extreme sports. The theoretical part of my work is an explanation of the history of sports films, with a focus on the development of extreme sports and their role in cinematic art. I've analyzed the evolution of filming techniques, highlighting their impact on narrative construction and audience perception and revealing how these techniques have adapted to the dynamic nature of extreme sports.

Furthermore, I analysed diverse filming techniques employed in capturing adrenaline activities. I explained their characteristics, usage approaches, and their influence on the final visual experience. I centered my focus on a wide array of cameras and equipment used in these scenarios, detailing their capabilities and practical applicability in various environments and situations while filming extreme sports.

Continuously, I researched emerging technologies and innovations in the realm of filming extreme sports, emphasizing advanced methods and tools that might shape the future of this field. I also integrated my personal experiences and insights gained during filming to further complement the theoretical discourse and connect it with practical aspects of executing filming.

The practical segment of the thesis describes the process of filming a promotional video for the BMX association BSX Maribor and Quiksilver Big AirNightSession in Kranjska Gora. This section explains the execution details, employed approaches, and technology such as GoPro cameras, Crane systems, Red cameras, Quadrocopters, DSLR cameras, Skycam, and their integration and effectiveness in the practice of filming extreme sports.

I also conducted a comparative analysis of the viewership of two different video concepts, stationary video, and action video. Through an analysis spanning several months, I drew conclusions regarding the viewership or popularity of such video products.

Keywords: *Extreme sports, history of sports films, diverse filming techniques, used cameras, and technological tools such as GoPro, Crane, Red, Quadrocopter, DSLR, Skycam.*

KAZALO VSEBINE

1	UVOD	6
1.1	OPIS PODROČJA IN OPREDELITEV PROBLEMA	6
1.2	NAMEN, CILJI IN OSNOVNE TRDITVE	6
1.3	PREDPOSTAVKE IN OMEJITVE	7
1.4	UPORABLJENE RAZISKOVALNE METODE	7
2	ZGODOVINA SNEMANJA ADRENALINSKIH ŠPORTOV	8
2.1	ŠPORTNI FILMI	8
2.2	FILMI ADRENALINSKIH ŠPORTOV	9
2.2.1	<i>Definicija adrenalinskih športov</i>	<i>10</i>
2.2.2	<i>Kategorije snemanja adrenalinskih športov</i>	<i>12</i>
3	KROVNA TEMA “UMETNOST, OBLIKOVANJE IN DOBRO POČUTJE».....	14
4	TEHNIKE SNEMANJA ADRENALINSKIH ŠPORTOV	16
4.1	OSNOVE SNEMANJA IN KOMPOZICIJE	16
4.2	POSEBNOSTI SNEMANJA ŠPORTNIH FILMOV	17
4.2.1	<i>Izbira objektiv</i>	<i>17</i>
4.2.2	<i>Izbira kadrov</i>	<i>21</i>
4.2.3	<i>Drugi pomembni dejavniki za uspešen videoposnetek</i>	<i>23</i>
5	UPORABA RAZLIČNIH KAMER	25
5.1	ZRCALNO REFLEKSI FOTOAPARAT (DSLR)	25
5.2	Go-Pro	26
5.3	SKYCAM	27
5.4	CRANE - ŽERJAV	29
5.5	KAMERE RED	30
5.6	QUADROPTER	32
6	PRAKTIČNI PRIMERI	35
6.1	BSX RACINGTEAMPROMO	35
6.1.1	<i>Snemalna knjiga</i>	<i>35</i>
6.1.2	<i>Postprodukcija</i>	<i>42</i>
6.1.3	<i>Problemi in rešitve</i>	<i>43</i>
6.2	QUIKSILVER BIG AIRNIGHTSESSION KRANJSKA GORA	43

6.2.1	<i>Snemalna knjiga</i>	43
6.2.2	<i>Postprodukcija</i>	51
6.2.3	<i>Problemi</i>	51
7	ANALIZA	52
7.1	PREDSTAVITVENI VIDEO.....	52
7.2	TESTNI VIDEO	53
7.3	PRIPRAVA.....	55
7.4	ANALIZA	55
7.5	REZULTATI.....	55
7.6	UGOTOVITVE	56
8	SKLEP	57
9	VIRI IN LITERATURA	60
10	KAZALO SLIK	62

1 UVOD

Na področju snemanja obstaja nešteto panog, ki se prepletajo preko snemanja video prispevkov. Za temo diplomske naloge sem si izbral adrenalinske športe, npr. deskanje na snegu, downhill (spustno) kolesarjenje, wakeboardanje (vlečno deskanje) po vodi, rolkanje ipd.

1.1 Opis področja in opredelitev problema

Trenutno imamo preko 75 milijonov ljudi na svetu, ki se ukvarjajo z različnimi adrenalinskimi športi in preko 100 milijonov navdušencev oziroma navijačev. Ta številka od sredine osemdesetih let stalno raste, brez kakršnihkoli znakov upočasnitve. To vpliva na nas in na našo željo po snemanju adrenalinskih športov (Grossman, 2008).

Na tem področju se je v zadnjih letih razvilo veliko različnih snemalnih tehnik, ki so odvisne od športa samega in pogojev oziroma lokacije snemanja. Veliki poudarek je tudi na tipu kamere, ki se uporablja za snemanje, saj jih imamo zelo veliko na izbiro, od malih športnih kamer (GoPro) do večjih profesionalnih kamer (RED).

1.2 Namen, cilji in osnovne trditve

V diplomski bom skušal preko raziskave dokazati, da se posebne, nove tehnike snemanja močno razlikujejo od konvencionalnih tehnik in prav zaradi tega adrenalinske športe predstavljajo javnosti na svojevrsten način.

Osnovne hipoteze:

- **H1:** Za snemanje adrenalinskih športov se uporabljajo določene specialne tehnike
- **H2:** Tehnika snemanja se razvija in sledi razvoju adrenalinskih športov
- **H3:** Najpogostejša tehnika snemanja adrenalinskih športov je DSLR
- **H4:** Dobri posnetki adrenalinskih športov so zelo privlačni za gledalce

1.3 Predpostavke in omejitve

Področje adrenalinskih športov je zelo mlado in nima dolge zgodovine. Šele na začetku 20. stoletja govorimo o ekstremnih športih ali vsaj približkih oziroma zametkih le-teh. Prav iz tega razloga predpostavljam, da bodo pri iskanju pisnih virov omejitve, in da je mogoče večino virov najti na spletu. Prav tako na trgu ni tiskanih različic knjig o tematiki, ki jo raziskujem, obstajajo zgolj spletni članki.

1.4 Uporabljene raziskovalne metode

Raziskovalne metode, ki jih bom uporabil pri pisanju diplomske naloge, bodo raziskovanje tematike preko spleta in testiranje raznih metod snemanja na terenu. Preko testiranja le-teh bom lažje razumel nastanek videoizdelka in vpliv izdelka na gledalca.

2 ZGODOVINA SNEMANJA ADRENALINSKIH ŠPORTOV

2.1 Športni filmi

Po prvotnem razvoju fotografije, ki je vsebovala nepremikajoče/statične objekte, so se začeli proti koncu 19. stoletja pojavljati prvi t. i. filmi, sestavljeni iz filmskih trakov (več fotografij po časovnem zaporedju sestavljenih v trak). Leta 1894 je Thomas Edison posnel kratek videoposnetek boksarskega dvoboja, imenovan "Leonard-Cushing dvoboj – bolje Dvoboj Leonard..." (Leonard-Cushingfight, 1894). Posnetek traja eno minuto in velja za prvi videoposnetek športa v zgodovini, čeprav je bil režiran v Edisonovem studiu.

Šele z razvojem Cinematografa, kinematografa (prenosne kamere) bratov Lumiere, se prične snemanje športa v pravem pomenu besede, saj postane kamera prenosljiva in ni več omejena le na notranje prostore.

Za prvi pravi športni film velja The ball game (Thomas A. Edison, Inc., 1898), leta 1898 posnet črno-bel nemi film, ki prikazuje bejzbolsko tekmo. Prvič je izpostavljen pomen položaja kamere glede na snemanje športa. V tem primeru je jasno viden pomen oddaljenosti kamere od subjekta in samega kadriranja, npr. položaj kamere za metalca žoge za dodano napetost tekme.

Kasneje se šport začne redno pojavljati v vseh zvrsteh oziroma filmskih žanrih kot del zgodbe, razvije se tudi poročanje o športih v obliki prenosov tekem, raznih športnih dokumentarcev in v krajših videooblikah.

Prvi neposredni prenos športnega dogodka se je zgodil leta 1936, in sicer je šlo za prikaz Olimpijskih iger v Berlinu. Skupno so bila prikazana štiri prizorišča preko treh kamer, kar je omogočilo 72 ur neposrednega prenosa. Leto kasneje, leta 1937, je potekal drug neposredni prenos, in sicer teniški dvoboj med Bunnyjem Austinom in Georgeom Lyttleton Rogersonom v britanskem Wimbledonu. Uporabljeni sta bili dve kameri, ena za celotno igralno površino in druga za pokrivanje bližnjih posnetkov. Prenos je bil omogočen preko televizijske postaje BBC. Po drugi svetovni vojni so se zaradi tehnoloških in tehničnih sprememb začele razvijati nove tehnike prenašanja športov, npr. barvna slika, satelitski prenos in uporaba več kamer (Kolečnik, 2015).

2.2 *Filmi adrenalinskih športov*

Adrenalinski športi so bili širši javnosti predstavljeni konec osemdesetih let pod bolj znanim pojmom »ekstremni športi«. Leta 1995 so eni izmed vodilnih svetovnih medijev za šport, ESPN (Entertainment and Sports Programming Network), opazili potencialno vrednost te naraščajoče panoge in na hitro ustanovili Extremegames (»ekstremne igre«).

V naslednjih letih je prišlo do nadpovprečne rasti adrenalinskih športov v vseh disciplinah – od visoko cenjenega agresivnega in-line rolanja v devetdesetih letih, do snežnega deskanja, uvrščenega na olimpijske igre, do danes zelo uspešnega prostega sloga Moto-X (akrobatsko skakanje z motorji za kros pred občinstvom). ESPN in tudi svet sta lahko zgolj opazovala množično preusmeritev otrok in mladih od klasičnih športov v adrenalinske športe. Zaradi prekomerne uporabe izraza »ekstremni športi« v večjih medijih, je ESPN kmalu spremenil ime ekstremnih iger v danes izjemno popularne X-Games (X–igre).

Glede na začetni neprofesionalizem je v teh športih kmalu prišlo do sprememb, saj so športniki razvijali vse bolj preračunljiv odnos do izvajanja trikov, zaradi česar se je občutno znižalo število poškodb. To je sprožilo evlucijski korak – prehod mladih od tega, da so zgolj udeleženci adrenalinskega športa, do tega, da postanejo profesionalni adrenalinski športniki.

V okviru športne prireditve leta 1999 na prizorišču X-Games rolkarji tekmujejo na veliki vertikalni U-rampi v akrobatskih skokih. Tony Hawk stoji na vrhu X-Games U-vertikalne rampe. Številne kamere, tako profesionalne kot osebne, snemajo potek finala tekmovanja za najboljši trik do konca. Hawk svojega trika ne uspe izpeljati. Po končanem tekmovanju se le-ta ne ustavi, temveč še naprej poskuša na vsak način izpeljati svoj trik. Uspel mu je »The 900« (obrat dvakrat in pol v zraku), 900-stopinjski obrat, kar je bilo do takrat na rolki praktično nemogoče izvesti. Drugi tekmovalci so v znak spoštovanja do Hawka nehali rolkati. Po osemnajstih neuspešnih poskusih je ob podpori oboževalcev, vrstnikov in milijonov gledalcev preko televizije Hawk znova poskusil, se pripravil za skok in se slepo zavihtel v zrak. Na koncu druge rotacije je položil noge na rolko in prvič v zgodovini odpeljal 900-stopinjski obrat na poletnih X-Gamesih. Na stotine oboževalcev je tistega dne snemalo ta trenutek, ESPN so ga predvajali v desetinah milijonov domov po vsem svetu.

Vztrajnost Tonyja Hawka se je obrestovala, s tem je povzdignil raven rolkanja višje od kateregakoli dogodka, povezanega z adrenalinskimi športi v vsej njegovi zgodovini. Hawku je na podlagi tega dosežka uspelo zgraditi svojo multimilijonsko franšizo, ki jo poznamo še dandanes.

Splošno zanimanje za ta dogodek je bilo predvsem zaradi snemanja kamer mreže ESPN, kljub vsemu pa je bilo pomembnejše to, da je človek na leseni deski poskušal izvesti manever, za katerega se je do takrat mislilo, da je neizvedljiv. Ni bilo pomembno, ali se dogodek snema s štirinajstimi kamerami na žerjavih, kablji in vozičkih ali z navadno DV–kamero iz lokalne trgovine z elektroniko. Najpomembnejše pri vsem je bilo srce oziroma čustvena predanost temu, da smo skušali ujeti trik (Grossman, 2008).

Preko tovrstnih začetnih dogodkov se je začela večati popularnost adrenalinskih športov in s tem tudi popularnost snemanja le-teh. Pojavljati so se začeli krajši promocijski videoposnetki znamk podjetij, ki so proizvajala opremo za te športe. Na ta način so podjetja promovirala svoje produkte, športnike ter sam šport.

Skozi čas se je razvila kultura sprotnega snemanja in ustvarjanja daljših zmontiranih videoposnetkov, ki so prikazovali delo celoletne ekipe določenega športa. Ti posnetki oziroma filmi so se širili najprej preko videokaset, kasneje pa preko zgoščenk, DVD-jev in spletnih virov.

Z razvojem novejših videokamer in večanjem števila tekmovanj in sodelujočih tekmovalcev se je istočasno povečevalo število prenosov tekmovanj.

Danes se najpogosteje pojavljajo spletne objave krajših videoposnetkov preko portalov YouTube ali Vimeo, kar je za gledalce oziroma občinstvo veliko bolj učinkovito. Razvili so se tudi spletni portali, kot npr. Method, Whitelines, Snowboarder..., namenjeni zbiranju in lažjemu pregledu takih videoposnetkov.

2.2.1 Definicija adrenalinskih športov

Športe je pravzaprav težko deliti na tiste, ki sproščajo, in tiste, ki ne sproščajo adrenalina – vsaka tekma in tekmovanje ter uvrščanje v finale lahko in po pravilu celo sprožajo sproščanje adrenalina. Običajno med izrazito adrenalinske prištevamo ekstremne športe, ki jih delimo na: vodne športe, zimske športe, aktivnosti v zraku (t. i. air športe), alpinizem in športno plezanje, borilne tehnike (aikido, judo, karate), avtomobilizem in moto-športe, ekstremne športe v kombinaciji tehnik (Smaka, 2011).

Oprelitev pojma adrenalinski šport je sama po sebi kompleksna, uporabljajo se številni izrazi, mnogi med njimi se navezujejo na ožja področja ali pa z njimi določenih adrenalinskih športov sploh ne zajamemo. Poimenovanja in opredelitve adrenalinskih športov so dokaj

nesistematične, ker so ti športi nastajali samostojno in brez organizacijske strukture, ki bi jih poskušala organizirati oziroma klasificirati. Matic Kavčič v svoji diplomski nalogi »Ekstremni športi – Sociološka obravnava tveganja in nevarnosti pri ekstremnih športih« opredeljuje pojem z izrazom »ekstremni športi«. V pričujoči diplomski nalogi jih bom poimenoval »adrenalinski športi«. Ti športi so torej tisti, ki neko svojo lastnost razvijejo, izrazijo, poudarijo oziroma prakticirajo do skrajnosti v primerjavi z ostalimi športi (Kavčič, 2006).

Na splošno velja prepričanje, da med adrenalinske športe spadajo sledeči: rolkanje, surfanje, snežno deskanje, vodno deskanje, prosti slog BMX in Moto-X, agresivno in-line rolanje, parkour. Ti športi se lahko razlikujejo od naštetih osnovnih adrenalinskih športov. Obstajajo različne definicije adrenalinskih športov, npr. v Websterjevem slovarju je to »vsako športno udejstvovanje, ki se smatra bolj nevarno od ostalih...«. Vendar pa ne obstajajo nikakršne uradne meje ali kriteriji, po katerih naj bi se sklepalo, ali je šport adrenalinski ali ne. Kot primer vzemimo smučanje, ki ni bilo nikoli obravnavano kot adrenalinski šport, vendar pa lahko dandanes v X-Gamesih vidimo nešteto mladih smučarjev, ki skačejo na deskarskih skakalnicah in drugih snežnih objektih ter izvajajo različne trike.

Poraja se vprašanje, kaj je tisto, kar razlikuje dva podobna športa, kot sta smučanje in snežno deskanje. Za začetek je pomembno, da vemo, kdaj se je posamezni šport razvil, npr. snežno deskanje velja za šport generacije X ali Y in so ga ostale generacije sprejele šele v zadnjem času, medtem ko je smučanje že od začetka nastanka širše prepoznaven šport. Po Websterjevi definiciji bi torej morali smatrati šport kot adrenalinski glede na stopnjo nevarnosti. Statistike kažejo, da je tako prepričanje zmotno. Povprečno imajo adrenalinski športniki, npr. rolkarji, manj možnosti za resno poškodbo kot igralci nogometa ali košarke. Zaradi slovesa »nevarnih« športov se adrenalinski športi obravnavajo drugače od tradicionalnih športov (Grossman, 2008).

Pomembna lastnost adrenalinskih športov je njihova progresivnost. Običajno ti športi nimajo začrtane končne meje, to vpliva na subjektivnost pri odločanju zmage ali poraza. Velikokrat je iz ust profesionalnih sodnikov teh športov slišati, da gre za »stil« ali »kreativnost«. Ti športi se nenehno spreminjajo, vedno napredujejo. Celo najboljši športniki na svetu ne morejo izvesti vseh trikov. Čeprav posamezniki, kot so npr. Dave Mirra (BMX kolesar), Bucky Lasek (rolkar) in Yasukotos (rolkar) spadajo med vrhunske športnike v svojih športnih panogah, to ne more vplivati na to, da npr. nek otrok v nekem mestu ne bi mogle ustvariti in poimenovati svojega trika. Velik del priljubljenosti adrenalinskih športov je prav to spodbujanje ustvarjalnosti vseh udeležencev, starih ali mladih, pri čemer gre za individualne sposobnosti in ne preko ekipe (Grossman, 2008).

Andrej Sladič je v svoji diplomski nalogi »Ekstremni – adrenalinski športi v Sloveniji« definiral adrenalinske športe kot tiste, ki običajno vključujejo veliko hitrost, višino, kakšno akrobacijo in so hkrati precej nevarni. Skupna lastnost vseh takih športov je ustvarjanje velike količine adrenalina v krvi, kar jih pravzaprav najbolj ločuje od preostalih športov. Adrenalin je hormon, ki se pod vplivom stresa sprošča iz sredice nadledvične žleze. Ta hormon nas pripravi na »beg ali boj«, nam poveča frekvenco srčnega utripa, poveča količino krvi, razširi dihalne poti, poveča frekvenco dihanja ter poveča pretok krvi čez aktivne mišice. Torej adrenalin naše telo optimalno pripravi na ekstremno situacijo. V primeru profesionalnih športnikov govorimo o smrtno nevarnih situacijah, kjer navadno oseba izvaja dejavnost sama in v nemogočih razmerah. Imamo pa tudi t. i. hobi športnike, kjer je v ospredju uživanje in sprostitev po npr. napornem delovniku ali obveznostih, zato je v tem primeru zvišanje adrenalina nekakšna pot do sprostitve in veselja (Sladič, FDV UNI LJ, 2008).

2.2.2 Kategorije snemanja adrenalinskih športov¹

Kot primer kategorij športnikov v disciplinah adrenalinskih športov bom vzel rolkarje. Poudariti je potrebno, da se večina takih športov ne razlikuje bistveno od podanega primera. V svetu rolkanja obstaja več različnih kategorij, običajno jih delimo na: ulične, park in vert rolkarje. Glede na snemanje teh športov, obstajajo sledeče podkategorije:

Rolkarji za videoposnetke in objave v revijah – športnike te kategorije odlikujejo tehnično zahtevni triki drsenja po objektih ali zračni manevri. S snemanjem svojih videoprispevkov se ti ukvarjajo več tednov ali mesecev. Videoizdelek v tem primeru nastaja s sprotnim snemanjem trikov glede na progresivnost in trenutno situacijo. Zaradi zahtevnosti trikov je potrebno enak trik posneti deset- ali dvajsetkrat, preden športniku sploh uspe. Snemalec se mora zato zavedati, da bo pri takem stilu snemanja moral sodelovati pri več poskusih, navadno dlje časa. Ti posnetki se kasneje uporabijo v raznih montiranih krajših filmih. Običajno dobi vsak rolkar v daljšem videoposnetku svoj del, kjer hkrati z glasbenim posnetkom po vrsti zmontiramo vse njegove najboljše trike. Ti posnetki se navadno ne prikazujejo na televiziji, zaradi tega tudi niso tako popularni kot npr. prenosi večjih tekmovanj, se pa njihova popularnost v zadnji letih krepi preko socialnih medijev (YouTube, Instagram, TikTok).

¹Povzeto po: Grossman, 2008, 5–9.

Naslednja kategorija so **tekmovalni rolkarji**, ki se večinoma le udeležujejo raznih rolkarskih tekmovanj. Njihova glavna značilnost je konsistenca in, čeprav neradi priznajo, prepoznavnost v masovnih medijih. Čakati sam na vrhu rampe, ko te snema ducat kamer in te gleda na tisoče gledalcev, je velik izziv in vsekakor mu vsak ni kos. Ti tekmovalci so izurjeni, da lahko svoj trik izpeljejo desetkrat od desetih poskusov, in imajo navadno tudi velike sponzorske pogodbe, ki so odvisne od števila televizijskih gledalcev in oboževalcev. Snemanje takih športnikov je običajno pokrito iz več kotov in tudi množično gledano, zato se zelo razlikuje od individualnega snemanja.

Na koncu imamo še kategorijo **rolkarjev za velike trike**. Ti športniki so si ustvarili svoj ugled zaradi izvajanja velikih – včasih že na meji mogočega – trikov. Zaradi svojih akrobacij so na novo ustvarili pomen besede ekstremno. Ne glede na to, ali gre za vert-, park rolkarje, naravne deskarje na snegu ali celo downhill (spustne) kolesarje, v vsakem izmed teh športov obstajajo posamezniki, ki preizkušajo skrajne meje in tveganja. Leta 1995 je Matt Hoffman, legenda prostega sloga kolesa BMX, zgradil za svojo hišo osemetersko rampo, do katere so ga vlekli z motornim kolesom. Uspel mu je 13 metrov visok skok, zaradi katerega se je vpisal v Guinnessovo knjigo rekordov. Leta 2005 je profesionalni rolkar Danny Way uspešno preskočil Kitajski zid in s tem dokazal, da ni meja mogočega.

Snemanje takega športnika zahteva natančnost, saj običajno ni več možnosti ponovnega poskusa snemanja trika. Je tudi zelo priljubljeno, saj je zanimivo za množice in se navadno tudi prenaša preko televizije.

Te tri našteje kategorije veljajo za večino profesionalnih športnikov v adrenalinskih športih in prav preko njih lahko spremljamo razvoj snemanja skozi leta.

3 KROVNA TEMA »UMETNOST, OBLIKOVANJE IN DOBRO POČUTJE«

Diplomska naloga "Tehnike snemanja adrenalinskih športov" predstavlja poglobljeno raziskavo prepleta umetnosti, oblikovanja in dobrega počutja v kontekstu snemanja adrenalinskih športov. Adrenalinski športi, med katerimi so deskanje na valovih, gorsko kolesarjenje, padalstvo in druge aktivnosti, ne le ponujajo izjemno priložnost za izražanje umetniškega ustvarjanja, temveč tudi spodbujajo pozitivne učinke na dobro počutje posameznikov.

Proces snemanja adrenalinskih športov zahteva izjemno spretnost in občutek za umetniško izražanje. Fotografije, videoposnetki in druge vizualne oblike omogočajo zajemanje intenzivnosti, hitrosti in ekstremnih trenutkov športov skozi objektiv kamere, kar gledalcu omogoča doživetje adrenalinske izkušnje. Za doseg tega je potrebno ne samo tehnično znanje o uporabi opreme za snemanje, temveč tudi ustvarjalnost pri izbiri kotov, kompoziciji in manipulaciji s svetlobo, kar skupaj tvori umetniško vizijo.

Poleg tega snemanje adrenalinskih športov vključuje tudi elemente tveganja in avanturizma, ki lahko pomembno prispevajo k dobremu počutju posameznika. Raziskave kažejo, da premagovanje strahov in soočanje z novimi izzivi izboljša samozavest ter prispeva k boljšemu duševnemu in telesnemu zdravju. Tako lahko proces snemanja adrenalinskih športov deluje tudi terapevtsko, saj omogoča izražanje kreativnosti in spodbuja pozitivne občutke.

V kontekstu krovne teme "umetnost, oblikovanje in dobro počutje" se diplomsko delo osredotoča na raziskovanje, kako tehnike snemanja adrenalinskih športov prispevajo k blaginji posameznikov in družbe. Študentom bo omogočilo razumevanje povezave med umetnostjo, oblikovanjem, dobrim počutjem in ekstremnimi športi, ter spodbudilo razmislek o njihovem potencialu za izboljšanje kakovosti življenja in krepitev človeškega duha.

Skozi to raziskavo bo poudarjena vloga umetnosti in oblikovanja pri spodbujanju pozitivnih učinkov na duševno in telesno zdravje posameznikov ter družbe kot celote. Hkrati pa bo poudarjena tudi terapevtsko pomembnost snemanja adrenalinskih športov, ki omogoča izražanje kreativnosti in spodbuja občutke zadovoljstva in sreče. S tem bo diplomska naloga postavila temelje za nadaljnje raziskave in prakso na področju umetnosti, oblikovanja ter snemanja adrenalinskih športov z namenom spodbujanja dobrega počutja posameznikov in družbe kot celote.

Poleg tega bo razširjena analiza vpliva adrenalinskih športov na posameznika in družbo. Raziskave bodo osredotočene na analizo učinkov adrenalinskih športov na fizično in psihično zdravje, ter na vlogo umetnosti in oblikovanja pri spodbujanju pozitivnih učinkov na posameznika. S pomočjo primerov iz prakse bo prikazano, kako snemanje adrenalinskih športov lahko deluje kot oblika terapije in sprostitev ter kako lahko prispeva k boljšemu počutju ljudi. Poleg tega bo poudarjena tudi družbena vrednost adrenalinskih športov ter njihov vpliv na družbo kot celoto. S tem bo diplomsko delo prispevalo k boljšemu razumevanju vpliva adrenalinskih športov na posameznike in družbo ter k razvoju novih pristopov k uporabi umetnosti in oblikovanja v tem kontekstu.

4 TEHNIKE SNEMANJA ADRENALINSKIH ŠPORTOV

4.1 Osnove snemanja in kompozicije²

Pri snemanju adrenalinskih športov poznamo dva stila: snemanje s širokim kotom in snemanje ENG.

V primeru, kadar poteka snemanje s širšim kotom, je običajno snemalec športnikov prijatelj, navadno udeleženec istega športa, ki se hkrati ukvarja še s snemanjem. V začetku tovrstnih snemanj videoposnetkov se je snemalec lotil snemanja s kamero in dodatno širokokotno lečo oziroma objektivom. Vsi posnetki so bili širokokotni, posneti ročno. Zelo redko je bilo videti posnetke iz daljave, v glavnem so prevladovali posnetki od blizu, zelo osebno.

Drugi tip snemanja se imenuje stil ENG. Razvili so ga snemalci, ki so dokumentirali dogodke za novice. Danes se stil ENG še vedno navezuje na operaterje kamere in na kamere, sloneče na rami. Prve X-Games so bile v celoti posnete s kamerami ENG in operaterji. Rezultat so bili v novinarskem smislu »visoki in široki« posnetki.

Zaradi nasprotovanj omenjenih dveh stilov snemanja je nastala današnja mešanica obeh stilov. V videoposnetkih se uporablja kombinacija različnih snemalnih tehnik, s katerimi se proizvede končni videoizdelek, ki je zanimiv za gledalca.

Pri snemanju takih športov imamo skupne lastnosti videoizdelkov, v tem primeru so to koti videoposnetka:

- »Mastershot« (celotna slika, od daleč, celotni prostor)
- »Wideshot« (širokokotna slika, razdalja od objekta približno 1 m)
- »Mediumshot« (širokokotna slika, razdalja od objekta manj kot 1 m)
- »Close-up« (približanje na podrobnost, razdalja od objekta približno 50 cm)
- »Extremeclose-up« (približanje na podrobnost, razdalja od objekta manj kot 50 cm)

Pri snemanju se uporablja kombinacija omenjenih kotov, tako dobi snemalec veliko število posnetkov za kasnejšo montažo. Obstajajo določena pravila snemanja, ki so odvisna od lokacije, vrste športa in namena končnega videoizdelka.

²Povzeto po: Grossman, 2008, 77–81.

Za uspešen končni izdelek navadno snemalec izdela snemalno knjigo, v kateri na grobo opiše snemalne lokacije oziroma določi postavitve kamere glede na prostor, uporabo vrste kamere ali objektiva in stojal glede na želeno kompozicijo posnetka in morda še dodatno podrobnost, pomembno za oblikovanje vizije končnega izdelka. Pomembno je poudariti, da pri adrenalinskih športih ni natančnega načrta snemanja in je le-to zelo odvisno od snemalca in tudi športnika, ki ga snemalec snema. Velikokrat lahko uspešno snemanje preprečijo nepredvidljivi dejavniki, npr. vreme, poškodbe, nejevolja športnika, okvara opreme ipd. (Grossman, 2008).

4.2 Posebnosti snemanja športnih filmov

V tem poglavju so opisane posebnosti snemanja adrenalinskih športov, s poudarkom na objektivih, izbiri kadrov in drugih za uspešen videoposnetek pomembnih dejavnikov.

4.2.1 Izbira objektiva

Objektiv (angl. *lens*) je iz leč sestavljena optična naprava, ki prikaže sliko objekta. Sestoji iz zaslonke in iz cevastega plastičnega ali kovinskega ohišja, v katerem je več zbiralnih in razpršilnih leč iz prozornih snovi in različnih lomnih količnikov. Za kakovost fotografskega posnetka je objektiv odločilnega pomena, kot celota pa svetlobo vedno zbira, nikoli razpršuje (Levačič, 2011).

Pri izbiri objektiva za snemanje adrenalinskih športov je najprej pomembno vedeti, kaj natančno se bo snemalo. Smiselna je izdelava snemalne knjige, v kateri je vnaprej določena uporaba objektiva za posamezni kader.

Najbolj značilna je uporaba širokokotnih objektivov in zoom objektivov. Objektiv se najprej razlikujejo po milimetrih. Osnovni je 50-milimetrski objektiv, ki je najbližji človeški perspektivi vida. Manj milimetrov meri objektiv, širši kot slike dobimo. Objektiv v velikosti pod deset milimetrov se imenuje »Fisheye« (ribje oko), in nam ukrivlja sliko (Grossman, 2008).

Po drugi strani, če je velikost objektiva večja v milimetrih, dobimo večji oziroma. daljši objektiv. S takimi objektivmi lahko snemamo objekte na daljavo.

Objektivi se lahko kombinirajo z videokamerami ali s fotoaparati, čeprav vsaka znamka objektivov za priklop uporablja svoje standarde. Pri nakupu je tako potrebno biti pazljiv, da je objektiv skladen s preostalo snemalno opremo.

4.2.1.1 Širokokotni objektivi

V osnovi imajo širokokotni objektivi manjšo goriščno razdaljo od normalnega standardnega objektivu. S tem omogočajo, da zajamejo več snemane scene v sliko, torej je lahko snemalec zelo blizu snemanemu objektu in ga kljub temu v celoti zajame v sliko. Pri adrenalinskih športih se uporabljajo s tem namenom, da poudarijo velikost ali razdaljo scene, saj bližji objekti izgledajo precej večji od oddaljenih objektov.

Pri daljših lečah je lažje povečati objekt snemanja, ker imajo te leče manjšo globinsko ostrino, pomaga pa tudi pri zameglitvi ozadja preko pravilnega ostrenja. Pri širokokotnih lečah se med snemanimi objekti zaradi večje globinske ostrine poveča občutek oddaljenosti.

Ti objektivi se delijo na dve kategoriji:

- Širokokotni objektivi (35, 28 ali 24 mm)
- Ultra-širokokotni objektivi (21, 20, 18 in 14 mm ter Fisheye leče 16 – 8mm)

Vsi opisani objektivi proizvedejo normalen, pravokoten format slike, medtem ko Fisheye leče sliko ukrivijo.

Uporaba širokokotnega objektivu pri adrenalinskih športih je primerna za posnetek športnika od blizu in za stopnjevanje akcije v posnetku. Prednosti so v ustvarjanju bolj atraktivnih posnetkov, kot če bi za enako sceno uporabili daljšo lečo. Slabosti so v tem, da se slika lahko ukrivi ali okvari ter da je potrebno fizično biti veliko bližje dogajanju, kar je lahko nevarno tako za snemalca kot za opremo.

Pri adrenalinskih športih so ti objektivi popularni že od začetkov snemanja, ko so obstajali samo širokokotni adapterji za preproste domače kamere. Na ta način je lahko vsak amaterski snemalec posnel običajen adrenalinski filmček, ki je preko širšega kota izgledal veliko bolj dramatično. Za takšne adapterje so značilni črni robovi ob sliki, saj je cenena oprema samo ukrivila sliko, ki je dosegala senzor v kameri in je prikazala svoj lasten rob, medtem ko pravi širokokotni objektiv preko kakovostnih leč in natančne izdelave ne prikazuje svojih robov in manj okvari sliko (Levačič, 2011).

4.2.1.2 Zoom objektiv

Pri fotografiranju imamo dolge leče, ki predstavljajo objektivne z goriščno razdaljo, ki je daljša od diagonale filma ali senzorja, ki sprejema sliko. Uporabljajo se z namenom, da oddaljene objekte prikažejo povečane preko povečave, ki se stopnjuje preko daljših goriščnih razdalj leč. Dolga leča je ena izmed treh osnovnih tipov fotografskih leč, razvrščenih po goriščnih razdaljah. Druga dva tipa sta še: normalna in širokokotna leča. Tako kot pri ostalih objektivih, se tudi pri teh tipih leč goriščna razdalja izrazi v milimetrih, zapisanih na leči, npr. 500-milimetrska leča. Najpogostejši tip dolge leče je telefoto leča, ki uporablja posebno skupino leč, znano kot telefoto skupina, ki fizično dolžino leče naredi krajšo od goriščne razdalje.

Leče zoom objektiva so najbolj znane po tem, da povečajo oddaljene predmete. Ta učinek je podoben približevanju objektiva objektu, vendar ni enak, saj je perspektiva funkcija, izključno za gledanje lokacije. Dva posnetka z istega mesta, en s širokokotno lečo in drugi z zoom lečo, bosta pokazala enako perspektivo, s tem da se bližnji in daljni predmeti zdijo v enaki relativni velikosti. Primerjava povečave z zoom objektivom in povečave, ko se približujemo, se zdi, da slika iz zoom objektiva stiska razdaljo med objekti zaradi perspektive od bolj oddaljenih lokacij. Zoom leče s tem dajejo fotografu možnost vrsti izkrivljanja perspektive, ki se kaže v krajši goriščni razdalji, ko fotograf stoji bližje določenemu objektu, prav tako so lahko različni deli predmeta na fotografiji nesorazmerni med seboj. Zoom leče naredijo večjo zameglitev ozadja lažje, tudi če je globinska ostrina enaka. Ta učinek zameglitve ozadja fotografiji uporabljajo v sliki.

Od izuma fotografije v 19. stoletju naprej so fotografi slikali z uporabo standardnih optičnih teleskopov, vključno s teleskopom, prilagojenim njihovim ciljem zgodnjega portretnega objektiva. V astronomiji so v vlogi astro-fotografije teleskopi prilagojeni naravi, strojnemu vidu in osredotočenosti (Levačič, 2011).

10 tipov uporabe zoom objektiva:

- Uporaba visoke hitrosti zaslonke

Z dolgim objektivom je zamrznitev objekta kritična in tudi, ko se predmet ne premika, se je potrebno izogibati vibracijam in tresenju fotoaparata. To pomeni, da je potrebno uporabiti hitro hitrost zaslonke tudi pri statičnih predmetih. Potrebno je obdržati hitrost 1/500 ali če je potrebno hitreje povečevati ISO. To je zelo uporabno pri snemanju hitreje premikajočih se objektov.

- Odprta leča je boljša

S krajšimi goriščnimi razdaljami in uporabo "sweet spot" leče so fotografije ostrejšje, to je navadno eno ali dve točki preko največje zaslonke leče, okoli F8. Z dolgo lečo je priporočljivo imeti zaslonko na široko odprto, tako pride do visoke hitrosti zaklopke. Ostrina pri dolgih lečah se vrti okoli zamegljenosti pri gibanju, hitreje je slika ostra, boljši je dobljen rezultat. Za snemanje filmov se glede na situacijo uporablja nizka vrednost zaslonke, na ta način je oseba izpostavljena, ozadje pa je skrito. V nasprotnem visoka vrednost zaslonke omogoča celotno sliko v fokusu, brez zamegljenosti.

- Uporaba stativa

Dolgi objektiv potrebuje podporo iz dveh razlogov: eden je ta, da je lažji za uporabo, gre za podporo za počitek objektiva in težo kamere. Drugi razlog je, da hitreje skladišči vibracije. Stativ ali monopod sta zelo priporočljiva v primeru uporabe dolgega objektiva.

- Poskusite Makro-shot

Zoom objektiv se lahko uporablja kot odličen makro objektiv, z dodajanjem podaljška se lahko ustvari zelo učinkovita povečava in ustrezna oddaljenost od samega predmeta.

- Posnetek lune

Z zoom objektivom je luna vedno primeren objekt za snemanje in se lahko uporabi za vmesne posnetke.

- Primerjevalni elementi

Z uporabo zoom objektiva je mogoče ustvariti občutek globine, s tem da je nekaj potrebno postavite pred subjekt, npr. travo, grm, oblak ali nekaj, kar ne bo prekrilo subjekta.

- Odločite se, kaj zamegliti

V kolikor je določena majhna globinska ostrina, bosta zamegljena tako ospredje kot ozadje. Ustrezno je ostro ospredje in zamegljeno ozadje, s tem da je včasih glavni predmet postavljen v ozadje in le-to deluje nasprotno kot sicer.

- Predostrite ročno

Pri uporabi avtomatskega ostrenja za premikajoče subjekte je dobro narediti hitro ročno ostrenje na razdalji, kjer se bo subjekt nahajal, avtomatsko ostrenje bo tako delovalo hitreje in pridobljenega bo več časa za pravi posnetek (Goldstein, 2011).

4.2.2 Izbira kadrov³

Izbira kadrov se nanaša na usmeritev elementov ali kako uokviriti dane elemente v sliko. V primeru izbire snemanja dveh subjektov, z vsakim na eni strani okvirja (imenovan two-shot), bo slika dobro uravnotežena. Pomemben koncept v izbiri kadrov je najprej odločitev, če in kdaj okvirje uravnovesiti, in drugič, kako doseči želeni občutek.

Pogosto prihaja do nesporazuma pri mišljenju o tem, da je dobro uravnotežen okvir enak kot simetričen okvir, npr. za uravnovešanje glavnega subjekt zgoraj desno je možna uporaba vira luči v spodnjem levem kotu. Čeprav ta okvir ni niti približno simetričen, je uravnotežen. Pomembno pravilo pri oblikovanju in izbiri kadrov je t. i. pravilo tretjin, kjer je okvir razdeljen na tretjine, vertikalno in horizontalno, kar ustvari devet enakih delov. Po pravilu tretjin je potrebno glavni subjekt ali fokus postaviti izven središča slike. Pravilo pomaga maksimirati občutek globine in obsega veliko posnetkov. Kljub vsemu je to samo smernica za snemanje in ne nujno pravilo.

Sestavni del izbire kadrov je prav tako odvisen od okoliščin oziroma osebnih prepričanj snemalca. Tako kot filmi in videi o posameznikovih življenjskih spremembah in stilih različnih časovnih obdobj, se spreminja tudi trend glede sprejemljivosti pri izbiri kadrov. Čeprav velja, da je uravnotežen okvir občutno lepši, je vse bolj zaznati spremembe priljubljenosti v javnosti (podobno kot sprememba mode).

³Povzeto po: Grossman, 2008, 100–105.

Pred leti je bilo veliko intervjujev, dokumentarnih in televizijskih oddaj ter skejterskih videov snemano s subjektom bližje kameri. Dandanes je to, da je subjekt oblikovan v ekstremno plat posnetka, ne le sprejemljivo, ampak umetniško.

V kolikor je cilj snemanja samo dobro uravnotežen kader in ne tudi umetniška plat, je potrebno v vsakem kadru posnetka vedno imeti v mislih koncept telesne mase. Vsak sneman objekt, ima zaznan občutek mase. Pri snemanju je masa večkrat uporabljena zato, da poudari moč slike. Okvir bo deloval težko v primeru uokvirjanja na vrhu posnetka in nikjer drugje, brez načrtovanja premikanja in nagibanja, prav tako bo poglede pritegnila postavitev glavnega elementa, osebe ali zanimive zgradbe, drugam v kader.

Žal tehnika za vzdrževanje ravnovesja v posnetku in izogibanju težkih levih ali drugih neuravnovešenih kadrov nima matematične formule, pri tem je snemalcu v pomoč izjemen občutek ali znanje, pridobljeno iz dobrih filmov in videoposnetkov. Tako že ob pogledu na kader lahko vsak posameznik sam presodi, ali je kader dober ali ne.

Ključ do vseh teh elementov je čim bolj naravno delo. Čeprav večina filmskih režiserjev in videografikov pozna veliko trikov, opozarjajo na odprtost snemalcev do različnih tehnik. Akcijski športi in dokumentarci so običajno improvizirani, tako ni mogoče predvideti, kaj točno se bo v posnetku zgodilo (Grossman, 2008).

Glede na hiter razvoj snemalne opreme v zadnjih letih je veliko možnosti za izbor kadrov za zanimiv končni izdelek. Pomembna je zamisel filmskega jezika, s katerim bo prikazana izbrana tematika. Dober primer tega so snemalni helikopterji oziroma droni, s katerimi je mogoče pridobiti dodatne kadre iz zraka, ki jih je potrebno natančno načrtovati pred samim snemanjem. Tako je potreben predhoden pregled zemljevidov, dovoljenih območij za letenje dronov, izvedba poskusnih letov, na podlagi katerih snemalec dobi predstavo o območju snemanja. Dober primer so tudi vse manjše in lažje akcijske kamere, ki jih je mogoče skriti na samem igralcu, ne da bi bile vidne na drugih kotih snemanja. Preko tovrstnih tehnološko naprednih pripomočkov obstaja možnost pridobitve večje izbire kadrov za končni izdelek – dinamičen videoposnetek, ki poveča gledanost.

4.2.3 *Drugi pomembni dejavniki za uspešen video posnetek*⁴

Snemalne lokacije, ki jih izbirajo največje filmske produkcije, so znana (vele)mesta po vsem svetu. To so Miami, New York, Berlin, Pariz... Pri izbiri ustrezne lokacije snemanja je potrebno paziti, da se ta prilagaja zastavljeni zgodbi (v kolikor jo snemalec ima) in na zunanje dejavnike, kot so: čas snemanja, vremenski pogoji ipd. Lokacijo si je potrebno predhodno ogledati, jo tako teoretično kakor tudi praktično preučiti, postaviti kamere, posneti poskusne posnetke, če je možno, narediti vajo z igralci, športniki, opredeliti točke, kje se bo kaj odvijalo ter si načrt zapisati.

Lokacije je potrebno uskladiti s predvidenim scenarijem. V kolikor bo potekalo snemanje pogovora novinarja in intervjuvanca o športnem dogodku, je potrebno izbrati prizorišče dogodka oziroma prostor, kjer se dogodek dogaja. Uskladiti je treba tudi čas. V kolikor poteka snemanje intervjuja o smučarskem tekmovanju, se je zanj smiselno dogovoriti takrat, ko je prisotno veliko število gledalcev in udeležencev.

Na lokaciji je potrebno upoštevati tudi zvočnost okolja in vremenske pogoje. V primeru potreb po hrupnem območju, uporabimo posnetke gneče ljudi v mestih, nered na cestah... Podobno velja tudi za vremenske pojave, npr. nevihto lahko demonstriramo s polivanjem vode (kot dež) in svetlobne efekte kot bliskanje.

Pred odhodom na snemalno lokacijo izvedemo naslednje korake:

- napolnimo baterije in poskrbimo, da jih imamo dovolj (adrenalinski športi so navadno povezani z zelo visokimi ali zelo nizkimi temperaturami in baterije ne delujejo dolgo),
- preverimo delovanje kamere,
- preverimo in pripravimo prazne kasete, diske ali pomnilniške kartice za snemanje,
- pripravimo luči in preverimo njihovo delovanje,
- poskrbimo za rezervne žarnice,
- pripravimo ustrezen mikrofonski sistem in preverimo njegovo delovanje,
- po potrebi pripravimo dodatno baterijo za mikrofonski sistem,
- preverimo, ali imamo kable (za napajanje in mikrofonski sistem) in ali so ti dovolj dolgi,
- pripravimo stojalo,

- poskrbimo za bel papir ali kakšen drug pripomoček, s pomočjo katerega bomo nastavili belino,
- pripravimo morebitno dodatno opremo, odvisno od lokacije in zahtevnosti snemanja (podaljški, lepilni trak, vodozaščitna prevleka, akumulator ...).

Dodatni napotki za uspešno snemanje:

- Snemajte bližnje kadre in podrobnosti:
bližnji kadri imajo močnejši vpliv na gledalca. S temi posnetki bo tudi montažerjem lažje zakriti napake v ostalih posnetkih.
- Posnemite otvoritveni kader:
zgodba se vedno nekje začne. Povejte gledalcem, kje se je začela vaša zgodba.
- Bolje preveč kot premalo:
če boste naredili preveč posnetkov, bo to povzročalo težave montažerju, če jih boste naredili premalo, bosta imela težave montažer in urednik. Kljub vsemu s posnetki ne pretiravajte.
- Iščite atraktivne snemalne kote:
bodite kreativni in ustvarjajte nemotečo napetost.
- Snemajte kadre različnih izrezov:
dokler ne dobite občutka, kakšni izrezi so potrebni za določeno avdiovizualno sporočilo, snemajte različne izreze.
- Izogibajte se hitrim premikom kamere:
za MTV in domače posnetke je to morda v redu, za resno televizijsko delo pa ne. Neustrezni premiki usmerjajo pozornost (Grossman, 2008).

5 UPORABA RAZLIČNIH KAMER

5.1 Zrcalnorefleksni fotoaparati (DSLR)

Zrcalnorefleksni fotoaparati (znan tudi pod kratico SLR za angleški izraz »single-lensreflex«) je vrsta fotoaparata, ki s pomočjo sistema zrcal in leč omogoča uporabniku, da vidi sliko natančno tako, kot pade na sistem za zajemanje svetlobe (fotografski film pri klasičnih ali svetlobno tipalo pri digitalnih fotoaparatih). Pred iznajdbo zrcalnorefleksnih fotoaparatorov so imeli vsi fotoaparati dve optični poti, eno za zajem slike in eno za iskalo. Slabost sistema pri posnetkih z razdalje ni opazna, pri bližnjih posnetkih pa se zaradi paralakse kompozicija lahko bistveno spremeni. Pri sodobnih zrcalnorefleksnih fotoaparatih je med mirovanjem med objektiv in film oziroma tipalo nameščeno odmično zrcalo, ki preusmeri svetlobo navzgor. Odbita slika pade na prizmo, kjer se odbije tako, da jo fotograf skozi optično iskalo vidi pravilno poravnano. Za zrcalom je še zaklop, ki blokira vso svetlobo. Ob pritisku na sprožilec polavtomatski mehanizem privzdigne zrcalo in odpre zaklop za določen čas osvetlitve. V tem času se skozi iskalo ne vidi nič. Takoj za tem se oba premična mehanizma vrmeta v mirovno stanje in sta pripravljena na ponovni posnetek. Glavna prednost takšnega sistema je natančen predogled motiva, kot ga bo zajel fotoaparati, in je torej ocenjevanje kompozicije ter ostrenja zanesljivejše. Slaba stran je predvsem kompleksnejša zgradba, posledica česar sta večja velikost naprave, višja cena in več možnosti za mehansko okvaro. Zrcalo, ki ob pritisku na sprožilec »skoči« navzgor, poleg tega dodatno zatrese fotoaparati (Levačič, 2011).



Slika 1: Fotoaparati DSLR

Vir: (<http://www.fotodiskont.rs/test-modela/canon-eos-1100d-telo-1074.html>)

5.2 *Go-Pro*

GoPro je majhna kamera, odporna na vodo in udarce. Kamera je produkt podjetja GoProInc., Kalifornija. Razvita je bila za profesionalne posnetke pri surfanju, kasneje pa za širšo uporabo.

Nick Woodman je poskusil narediti spektakularne posnetke pri deskanju na vodi, tako je leta 2002 izdelal v primerjavi z drugimi amaterskimi kamerami, optimalen sistem kamere. Ta nov sistem naj bi pomagal amaterjem posneti profesionalne posnetke: GoPro – postati profesionallec.

Leta 2004 je bil na tržišče poslan prvi model, 35-milimetrska kamera. Snemala je lahko desetsekundne videe, resolucije 3 megapixle. Z naprednimi adapterji in pritrdilnimi možnostmi so kamero začeli uporabljati tudi izven surferske scene, npr. v motorističnem športu, pri snežnih športih in kolesarjenju.

Kasneje je bil izdelan 170-stopinjski objektiv. Danes lahko kamera snema videoposnetke kakovosti 5,3 K in fotografije velikosti 27 MP. Med drugim so izdelali tudi snemalni helikopter (Karma) in 360-stopinjsko kamero (Fusion in MAX).

Od leta 2011 je v uporabi Video-Codec CineForm 444, predvsem v profesionalnih kinofilmih, npr. *Slumdog Millionaire*, in omogočajo hitro in boljše obdelavo HD– in 3D–materiala. Skozi leta so izdelali veliko različnih tipov kamere in tudi raznih dodatkov.

Kamere GoPro tudi z novo generacijo ostajajo vrhunec ponudbe med napravami, ki so na voljo za zajemanje "akcijskih" videoposnetkov in fotografij. Z besedo "akcija" ne mislimo na žanrsko, iz filmov, temveč tisto z vidika športnih aktivnosti. V kolikor si želimo danes ogledati videoposnetek, ki prikazuje razne športne vragolije, obstaja zelo velika verjetnost, da je posnetek ustvarjen s kamero GoPro. Ta je namreč že precej usidrana v zavest snemalcev, kljub dejstvu da na trgu obstaja še nekaj drugačnih tovrstnih kamer (Jenko, 2013).

Najnovejša verzija Hero 11 predstavlja višek tovrstnih kamer na trgu. Z njo lahko zajemamo slike 27 MP, nočne slike, slike RAW, omogoča časovni zamik, 5 K videokakovost, videoprenos v živo, nadziranje preko mobilnega telefona, stabilizacijo slike itd. Preko let se je kamera GoPro razvila v vsestransko uporabno napravo, s katero lahko brezskrbno zajemamo slike in videoposnetke za uporabo v spletnih medijih in tudi celo široke kinematografske posnetke. Postala je standard za snemanje adrenalinskih športov vseh oblik (Bang, 2023).



Slika 2: Kamera GoPro

Vir: (<https://gopro.com/de/at/shop/cameras/hero11-black/CHDHX-111-master.html> [6. 8. 2023])

5.3 Skycam

CabelCam ali Skycam je računalniško nadzorovan, stabiliziran, kabelski sistem kamere. Sistem je manevrirani s tremi dimenzijami v odprtem prostoru nad snemalno površino na stadionu ali areni, s pomočjo računalniško vodenega kabelskega sistema pogona. Zadolžena je za prenos tekem in športov iz različnih kotov. Kamera tehta manj kot 14 kg in lahko potuje 13 m/s. Leta 2004 jo je izumil Garrett Brown. "Skycam" je blagovna znamka. Z vstopom drugih podjetij na trg, se je izraz "Skycam" uporabljal na splošno za katerikoli kabelsko nadzorovan sistem kamere. Skycam in drugi podobni sistemi so bili omejeni v uporabi od sredine osemdesetih let, ko je tehnologija bila prvič patentirana, vendar je bil napredek zaradi omejitev v računalniški tehnologiji in pri servomotorjih do sredine leta 1990 počasen. Skycam so prvo javno uporabljali jeseni 1984 v San Diegu, na predsezonski tekmi NFL med Chargersi in 49ersi. Do februarja 2001 se uporaba Skycama ni širila. ESPN je prvič uporabil Skycam leta 2001 v predsezonski televizijski oddaji NFL, nato pa je uporaba kamera dosledno stekla v letu 2002 za nedeljske oddaje NightFootball. Od takrat so ESPN in ABC široko razširjeno uporabljali Skycam za

NCAA nogomet, ponedeljkov NightFootball in Super Bowl XXXVII, kakor tudi za avtomobilske dirke, vključno z NASCAR in dogodke Indycar (Lukas, 2023).

V svetu adrenalinskih športov so postali priljubljeni preko ESPN-ovih prenosov X-Games tekmovanj, kjer so postali stalnica pri snemanju daljših oziroma hitrejših poligonov, npr. downhill (spustno kolesarjenje), štirikratni spust s kolesi po progi ali zimske proge slopestyle za smučarje in deskarje. Zaradi precejšnje hitrosti tekmovalcev so druge tehnike snemanja bile prepočasne, da bi bil v kader zajet celoten posnetek, od starta do cilja. Tovrstne kamere se uporabljajo tudi pri snemanju standardnih daljših videoposnetkov, še največ pri downhillu (spustnem kolesarjenju), kjer se žičnica za kamero napne preko dreves po posameznih odsekih proge. V zadnjih letih so jih začeli zamenjevati veliko cenejši in enostavnejši quadrocopterji.



Slika 3: Skycam

Vir: (<http://www.designworldonline.com/camera-updates-improve-picture-quality-and-usability/>[1. 7. 2014])

5.4 Crane – žerjav

V ustvarjanju filmov in videoprodukciji je žerjav posnetek, ki je zajet s kamero na dvigalu. Najočitneje se uporablja za ogled akterjev od zgoraj ali za premikanje gor in v stran od njih. Kamera žerjav je bila v začetku pogosto uporabljena v nemih filmih.

Glavni dobavitelj žerjavov v Hollywoodu je bilo v letih 1940, 1950 in 1960 podjetje ChapmanCompany (kasneje Chapman-Leonard North Hollywood), ki je izpodrinilo desetine podobnih proizvajalcev po vsem svetu. Tipična oblika žerjava ima dva sedeža, za režiserja in snemalca, včasih ima tudi tretji sedež za kinematografa. Velika utež na zadnji strani žerjava zagotovi popolno ravnotežje za skupino ljudi, ki sedi na žerjavu. Utež je treba skrbno prilagoditi, da se prepreči možnost nesreč. Leta 1960 je bil najvišji žerjav v Hollywoodu Chapman Titan žerjav, ki je bil masiven, in ki je osvojil nagrado AcademyScientific&Engineering. Večina žerjavov, kot je tudi ta, je bila upravljana ročno, kar je zahtevalo izkušenega operaterja, ki je vedel, kako dvigniti in nižati kamero poleg igralcev, medtem ko se je žerjav vozil na ločenih tirih. Operater žerjava in snemalec sta morala natančno uskladiti svoje poteze, tako da so položaj, pan in kamera začeli in se ustavili ob istem času. To je zahtevalo veliko spretnosti in vaje.

Nekateri filmski ustvarjalci so želeli imeti kamero na palici, samo zato, da bi bila lažja za premikanje med navadnimi seti. Večina dvigal sprejme kamero in operaterja, lahko pa so upravljani z daljinskim upravljalnikom. Najpogosteje so uporabljeni v čustvenih in napetih prizorih.

V zadnjih letih so žerjavi vedno manjši, s tem so se tudi stroški tako zmanjšali, da ima večina filmskih ustvarjalcev preprost dostop do vseh orodij. Kar je nekoč veljalo za t. i. "Hollywoodski učinek«, je sedaj na voljo širšim množicam za manj kot 400 dolarjev.

Doma izdelani ali poceni žerjavi so se močno razmahnil pri adrenalinskih športih, kjer so navadno sestavljeni iz manjšega raztegljivega žerjava (3–5 m) s kamero. Žerjave upravljajo s pomočjo uteži in upravljalca, medtem ko kamero upravljajo preko daljinskega sistema. Najbolj razširjena uporaba žerjavov je v bližini večjih atraktivnih objektov, npr. skakalnic. Rezultat je zelo vizualno privlačen videoposnetek sledenja športnika v tekočem gibanju s pomočjo premikanja kamere od tal do višine (Crawford, 2023).



Slika 4: Žerjav

Vir: (<http://highsierraworkshops.com/wp-content/uploads/2012/08/JibCrane-1024x726.png> [26.6.2014])

5.5 Kamere RED

Videokamere RED so izum Jima Jannarda, solastnika znamke športnih sončnih očal Oakley, vodilne znamke adrenalinskih športov. Jannard je leta 2005 ustvaril najboljšo kamero na svetu. Po dveh letih razvoja je leta 2007 z ekipo strokovnjakov iz garaže poslal na trg prvo kamero RED ONE. S sposobnostjo snemanja 30 slik na sekundo v kakovosti 4 K je ta kamera na podlagi odličnega razmerja med ceno in kakovostjo prekosila vse takratne kamere na trgu.

Modeli kamer in specifikacije:

- RED ONE (2007)

Prvotna kamera znamke RED

12 – megapixelMysterium-X senzor

120 slik na sekundo pri kakovosti 2 K

30 slik na sekundo pri kakovosti 4 K

- DSMC–sistem (Digital Stills and Motion Capture) (2011–2013)

Modularne kamere, kar pomeni, da se jim lahko prosto dodajajo ustrezni dodatki

Redcode Raw Format, 4 K do 6 K kakovost

Zaslon na dotik, SSD

Izdanih 7 različnih modelov kamer

- DSMC2–sistem (2015–2018)

Modularni sistem

Manjša velikost in teža, brezžična povezava

Apple ProRes in Avid DNx format, 4.6 K do 8 K kakovost

Izdanih 14 različnih modelov kamer

- RANGER linija (2019)

Niso modularne, primerne za velike studie

Izdane 3 različne kamere

Apple ProRes in Avid Dnx Format, 5 K do 8 K kakovost

- DSMC3–sistem (2020–2023)

Modularni sistem, RF Mount za objektivne

Poenostavljene možnosti kompresije (LQ, MQ, HQ)

Izdanih 6 različnih kamer

Apple ProRes, 6 K do 8 K kakovost

Zaradi zelo naprednih senzorjev so kamere RED prve digitalne kamere v zgodovini, ki so dosegle (v določenih pogledih celo presegle) kakovost analognih posnetkov.

Kamere RED se v zadnjem času pri adrenalinskih športih uporabljajo pri snemanju dražjih oziroma daljših videoizdelkov. Najboljši primer tega je Art of flight produkcijske hiše Brain Farm, kjer so večinoma preko RED–kamer, pritrjenih na helikopterje, posneli čudovite posnetke deskanja na snegu po celem svetu (Gomes, 2011).

Od leta 2007 naprej so s to vrsto kamere posneli več visokoproračunskih filmov:

- Peter Jackson je marca 2007 z RED–kamero posnel kratki film *Crossinthe line*.
- Steven Soderbergh je samo z RED one in RED–optiko posnel film *Guerrilla*.
- Alex Proyas je za celotno snemanje *Knowing* uporabil RED one.
- Timur Bekmambetov je pri filmu *Wanted* uporabil RED one v kombinaciji z negativ filmi.
- Peter Jackson je snemal v formatu HighFrameRate 3D (48 fps in 3D), produciral je *Hobita*, filmsko trilogijo, med drugimi tudi z 48 RED Epic kamerami.
- Fil Ridley Scott *Alien-PrequlePrometheus* je v celoti posnet z RED Epic kamero.

- Do leta 2023 je bilo posneto nešteto filmov z kamerami RED, najnovejši med njimi je Guardians of the Galaxy vol. 3, produkcijske hiše Marvel.



Slika 5: Kamere RED

Vir: (www.digitalfx.tv/red [6. 8. 2023])

5.6 *Quadrocopter*

Quadrotor ali quadrocopter (tudi quadricopter) oziroma plavajoča ploščad je letalo, ki je razdeljeno na štiri ravne dele, pri katerem rotorji ali propelerji delujejo navpično navzdol in se uporabljajo za dviganje, hkrati pa tudi proizvajajo nagib ravnine vrtenja rotorja. Spada med helikopterje in lahko tako kot helikopter navpično vzleti in pristane.

Quadrocopter s kamero omogoča pogled iz ptičje perspektive, pri tem pa ohranja trdna tla pod nogami. Nekateri modeli lahko v realnem času prenesejo slike na pametne telefone ali tablice. Med trenutno najbolj priljubljene naprave štejemo daljinsko vodene helikopterje, med katerimi je največje povpraševanje prav po Quadrocopterjih. Tako visoko kot z balonom ali s helikopterjem s Quadrocopterjem ne moremo, kljub vsemu pa ta omogoča razgled iz višine. Najbolje je investirati v modele z že vgrajeno kamero. Z vgrajeno HD–kamero lahko uživamo v kakovostni fotografiji iz ptičje perspektive. Kamera pošlje posnetke ali slike (odvisno od modela) v realnem času v končno postajo ali pa jo shrani na USB–ključ. Zelo preprosti model Quadrocopterja je dosegljiv že za manj kot 100 eurov, profesionalni modeli z več funkcijami pa lahko stanejo več kot 4000 eurov. Dodatne funkcije, kot sta merilnik temperature in merilnik

zračnega tlaka, ter vrtljive kamere, omogočajo večjo učinkovitost. Za začetek je priporočljiva raba preprostega modela, ki ga lahko bodisi zamenjamo z boljšim modelom oziroma v primeru, da nam ne ustreza, nismo preveč oškodovani. Za upravljanje Quadrocopterja ni nujno, da smo posebej spretni, pomembne so izkušnje. Veliko proizvajalcev uporablja različne barvne propelerje, tako pilot lažje razloči, kje je sprednja in kje zadnja stran ter v katero stran se mora naprava usmeriti. Možna je tudi izvedba lupingov, ki lepo popestrijo videoposnetek (Bild, 2013).

Prednosti plovila (Ciobanu, 2022):

- Hitra montaža na terenu: za celotno postavitvev oziroma pripravo za polet je potrebnih le nekaj minut.
- Enostavno snemanje: pogled kamere je lahko usmerjen v vse strani, prikazan na očalih oziroma na LCD–monitorju. Prenos poteka preko brezžične povezave.
- Prijazno okolju: uporablja izključno električno tehnologijo. Napajanje plovil je z baterijskimi vložki, vodenje Quadrocopterja pa je preko radijskih valov.
- Malo osebja: v procesu snemanja je udeležena le ena oseba oziroma največ dve, upravljalca plovila in snemalec.

Omejitve plovila (Ciobanu, 2022):

- Časovna omejenost: zaradi baterijskega napajanja je časovna omejenost neprekinjenega letenja na največ 10–15 minut.
- Hrup: zvočni posnetki niso uporabni, kajti elektromotorji pri svojem delovanju proizvajajo hrup, ki ni primeren za zvočno obdelavo.
- Vreme: vremenski vplivi, kot sta močan veter in dež, niso primerni za polete. Pri močnem, sunkovitem vetru posnetki postanejo nemirni, poskakajoči. V deževnem vremenu letenje ni priporočljivo, saj obstaja nevarnost, da pride do stika elektronike z vodo, kar lahko povzroči strmoglavljenje plovila.
- Varnostna razdalja: pri vzletih in pristankih je zadrževanje v bližini multikopterja odsvetovano, saj lahko pride do resnih telesnih poškodb.

V zadnjih letih se je uporaba snemalnih quadrocopterjev precej povečala, saj so preprostemu uporabniku cenovno dostopni. Vodilno podjetje v razvoju snemalnih quadrocopterjev je kitajsko podjetje DJI. Leta 2013 so izdelali model Phantom, ki je preko dodatno montirane kamere GoPro lahko posnel desetminutni let. To je bil prvi tovrstni quadrocopter na trgu s ceno,

dostopno preprostemu uporabniku. Do leta 2023 so izdelali številne nove modele in serije, katerih čas letenja ter kakovost videoposnetkov in slik se bistveno izboljšuje. Za uporabo pri adrenalinskih športih je to še posebej pomembno, saj na ta način približajo gledalca športniku med njegovim izvajanjem aktivnosti. Trenutno se povečuje priljubljenost FPV Quadrocopterjev, ki omogočajo osebni pogled oziroma snemanje, izjemno približano športniku. Taki helikopterji lahko dosegajo velike hitrosti in vratolomne akrobacije ter nimajo omejitev v sledenju adrenalinskega športnika. Snemalec uporablja FPV–očala in kontroler, da lahko natančno sledi akciji pred kamero (Crane, 2018).



Slika 6: Quadrocopter

Vir: (https://live-msg.polargold.dev/Produkte/Drohne/296693/DJI-Avata-Pro-View-Combo_57b3d70a.jpeg [6. 8. 2023])

6 PRAKTIČNI PRIMERI

V sklopu prakse smo spremljali razne dogodke, vezane na ekstremne športe. V nadaljevanju bom podrobno opisal tri snemanja tovrstnih dogodkov.

6.1 *BSX racingteam promo*

Kot prvi primer bom opisal snemanje promocijskega videoposnetka za mariborsko društvo BMX, BSX. Društvo se ukvarja s treniranjem otrok in mladostnikov na področju hitrostnega kolesarjenja s kolesi BMX, po za to predvidenih kolesarskih poligonih. Videoposnetek so potrebovali za predstavitev društva na dogodku na Pohorju.

Na začetku smo se skupaj s pomožnim snemalcem in celotno ekipo iz društva dogovorili za ustrezn datum in uro snemanja. Pomemben dejavnik za uspešno snemanje je bilo tudi lepo vreme. Zaradi poletnih ploh ali slabega vremena smo bili prisiljeni snemalni dan dvakrat prestaviti.

Naslednji korak je bil načrtovanje posnetkov, ki bodo opisani v snemalni knjigi. Uporabili smo dve kameri DSLR, vsako na svojem stativu.

6.1.1 *Snemalna knjiga*

- Čas: 8. 7. 2011 ob 15. uri
- Lokacija: proga BMX v Mariboru
- Kadri:

1. kader – Start proge BMX



Slika 7: Tekmovalci na startni rampi

Vir: (Lastni vir)

- snemanje stoječih kolesarjev na startu
- premik kamere iz leve proti desni strani z uporabe videoročke
- objektiv 18–55mm, nastavljen na 18 mm, trajanje do zadnjega kolesarja na desni
- zaslonka f/9, hitrost zaklopa 1/150, ISO 100



Slika 8: Začetek dirke

Vir: (Lastni vir)

- snemanje spusta s starta vseh kolesarjev in snemanje samostojnih spustov kolesarjev
- premik kamere iz leve malenkost proti desni, skladno s spustom kolesarjev z uporabo videoročke
- objektiv 18–55mm, nastavljen na 18 mm
- zaslonka f/9, hitrost zaklopa 1/150, ISO 100, trajanje dokler kolesarji ne dosežejo drugega hriba

2. kader – Med prvim in drugim hribom na desni strani proge



Slika 9: Kolesar v gibanju

Vir: (Lastni vir)

- snemanje vožnje preko hribov
- premiki kamere od leve proti desni z video ročko, sledenje kolesarju
- objektiv 18–55mm, nastavljen na 18 mm
- zaslonka f/7, hitrost zaklopa 1/250, ISO 100, trajanje dokler kolesar ne doseže zavoja v levo

3. kader – Pred zavojem v levo na desni strani proge



Slika 10: Zavoj

Vir: (Lastni vir)

- snemanje vožnje v zavoj
- premik kamere – stacionarno na stativu, razen ob sledenju kolesarja
- objektiv 8 mm Fisheye
- zaslonka f/9, hitrost zaklopa 1/250, ISO 200, trajanje dokler kolesar ne doseže oziroma prevozi naslednjega hriba
- ob začetku posnetka neizostrena slika, ki se izostri, tik preden stopi kolesar v kader

4. kader – Za levim zavojem na desni strani proge



Slika 11: Hribčki – široko

Vir: (Lastni vir)

- snemanje vožnje preko hribčkov do 180-stopinjskega zavoja, po možnosti še dlje
- premiki kamere – stacionarno na stativu
- objektiv 18–55mm, nastavljen na 18 mm
- zaslonka $f/7$, hitrost zaklopa $1/200$, ISO 100, trajanje dokler kolesar ne doseže zavoja 180 stopinj ali več

5. kader – Na sredini 180-stopinjskega zavoja



Slika 12: Zavoje Fisheye

Vir: (Lastni vir)

- snemanje vožnje skozi zavoje
- premiki kamere – stacionarno na stativu
- objektiv 8 mm Fisheye
- zaslonka f/9, hitrost zaklopa 1/250, ISO 100, trajanje dokler kolesar ne izgine iz kadra

6. kader – Pri zadnjem zavoju v desno



Slika 13: Hribčki kot 2

Vir: (Lastni vir)

- snemanje vožnje iz 180-stopinjskega zavoja, preko hribčkov, v desni zavoj in proti cilju
- premiki kamere – stacionarno na stativu, premiki preko stativa v desno, ko sledimo kolesarju
- objektiv 18–55mm, nastavljen na 18 mm, po možnosti bližje, odvisno od kolesarja
- zaslonka f/9, hitrost zaklopa 1/200, ISO 200, trajanje dokler kolesar ne doseže cilja

7. kader – Na hribu ob desni strani ciljne ravnine



Slika 14: Hribčki – cilj

Vir: (Lastni vir)

- snemanje vožnje preko ciljnih hribčkov do samega cilja oziroma starta
- premiki kamere – stacionarno na stativu, premiki preko stativa v desno, ko sledimo kolesarju
- objektiv 18–55mm, nastavljen na 25 mm, po možnosti bližje, odvisno od kolesarja
- zaslonka f/9, hitrost zaklopa 1/200, ISO 200, trajanje dokler kolesar ne doseže cilja

6.1.2 Postprodukcija

Po končanem snemanju sem pridobil posnetke od pomožnega snemalca in vse skupaj naložil na zunanji disk, na katerem hranim vse ostale posnetke.

Naslednji korak je bila montaža videoposnetka, za katero sem uporabil Adobe Premiere CS6. Posnetke sem naložil v program, nastavil ujemaajoče sekvence in pričel z zlaganjem posnetkov.

Najprej sem v sekvence vstavil glasbo. Zatem sem po logičnem zaporedju zlagal in rezal posnetke v zaključeno celoto, ki se je ujemala z glasbo. Za prehode sem uporabil efekt »dissolve« ali pa sem ustvaril prehod brez efekta. V uvodu in na koncu videoposnetka sem

vstavil logotip kluba. Na koncu sem na željo naročnika vstavil še glede na glasbo bliskajoče efekte, in popravil barve, kolikor je bilo to možno v času, ki je bil na razpolago za montažo.

Posnetek sem izvozil v format MP4, ga kopiral na CD-ROM in le-tega osebno posredoval naročniku.

Posnetek sem tudi naložil na spletno stran Vimeo, dostopno na: <https://vimeo.com/26193940>

6.1.3 Problemi in rešitve

Največjo težavo, s katero smo se soočili, je predstavljal veter. Zaradi vetra so bili objektivni polni prahu, nihal je stativ ipd. Izvedli smo tudi kader s startne rampe za skoke dirt, ki je sicer zelo visoka. Celotno progo smo lahko posneli v enem kadru, vendar so bili posnetki tresoči in posledično neuporabni, za kar je bil kriv slab stativ. Težave nam je povzročalo še koordiniranje kolesarjev, saj smo snemali tudi zelo majhne otroke, ki niso vedno razumeli, kje se morajo peljati ipd.

6.2 Quiksilver Big AirNightSession Kranjska Gora

Drugi predstavljen dogodek je snemanje deskarskega tekmovanja v Kranjski Gori, ki se je odvijalo 25. februarja 2011. Dogodek se je odvijal ponoči, na osvetljenem smučišču Kranjska Gora. Na tekmovanju so lahko nastopili samo povabljeni tekmovalci in tekmovalke.

Tekmovanje je potekalo na skakalnici Big Air v snežnem parku. Sodniki so ocenjevali skoke tekmovalcev po višini, triku, ki so ga izvedli, in pristanku.

Moja naloga je bila, da posnamem čim več dogajanja – čim več skokov iz različnih kotov, startov tekmovalcev, prizorov publike, sodnikov ipd.

Za snemanje se uporabil eno kamero DSLR z ročajem in stativom.

6.2.1 Snemalna knjiga

- Čas: 25. 2. 2011 ob 19. uri
- Lokacija: Snežni park Kranjska Gora
- Kadri:

1. kader – Desna stran skakalnice



Slika 15: Skakalnica – zalet

Vir: (Lastni vir)

- snemanje vožnje in skoka čez skakalnico
- premiki kamere – stacionarno na stativu, premiki preko stativa v desno, ko sledimo deskarju
- objektiv 18–55 mm, nastavljen na 18 mm, po možnosti bližje, odvisno od posnetka
- zaslonka f/4, hitrost zaklopa 1/100, ISO 1600, trajanje dokler deskar ne izgine iz kadra

2. kader – Desna stran skakalnice ob znaku Quiksilver v bližini skakalnice



Slika 16: Skakalnica – od strani

Vir: (Lastni vir)

- snemanje vožnje in skoka čez skakalnico
- premiki kamere – stacionarno na stativu
- objektiv 18–55 mm, nastavljen na 18 mm, po možnosti bližje, odvisno od posnetka
- zaslonka f/4, hitrost zaklopa 1/100, ISO 1600, trajanje dokler deskar ne izgine iz kadra

3. kader – Leva stran skakalnice od daleč



Slika 17: Skakalnica – leva stran

Vir: (Lastni vir)

- snemanje vožnje in skoka čez skakalnico
- premiki kamere – stacionarno na stativu, premiki preko stativa v levo, ko sledimo deskarju
- objektiv 18–55 mm nastavljen na 24 mm, po možnosti bližje, odvisno od posnetka
- zaslonka f/4, hitrost zaklopa 1/100, ISO 1600, trajanje dokler deskar ne izgine iz kadra

4. kader – Leva stran skakalnice od spodaj, blizu



Slika 18: Skakalnica – naprej

Vir: (Lastni vir)

- snemanje skoka čez skakalnico
- premiki kamere – kamera v videoročki, premiki v levo, ko sledimo deskarju
- objektiv 18–55 mm nastavljen na 18 mm
- zaslonka f/4, hitrost zaklopa 1/100, ISO 1600, trajanje dokler deskar ne izgine iz kadra

5. kader – Pod pristajališčem



Slika 19: Pristanek

Vir: (Lastni vir)

- snemanje pristanka
- premiki kamere – kamera na stativu, premiki v levo, ko sledimo deskarju
- objektiv 18–55 mm, nastavljen na 24 mm
- zaslonka f/4, hitrost zaklopa 1/100, ISO 1600, trajanje dokler se deskar ne ustavi

6. kader – Na levi strani skakalnice, od blizu



Slika 20: Skakalnica od blizu

Vir: (Lastni vir)

- snemanje skoka čez skakalnico
- premiki kamere – kamera na stativu stacionarno
- objektiv 18–55 mm, nastavljen na 18 mm
- zaslonka $f/4$, hitrost zaklopa $1/100$, ISO 1600, trajanje dokler deskar ne izgine iz kadra

7. kader – Nad skakalnico



Slika 21: Priprave

Vir: (Lastni vir)

- snemanje priprav in starta deskarjev ter vožnje do skakalnice
- premiki kamere – kamera na stativu, premiki v levo, ko sledimo deskarju
- objektiv 18–55 mm, nastavljen na 18 mm oziroma odvisno od snemanja
- zaslonka f/4, hitrost zaklopa 1/100, ISO 1600, trajanje dokler deskar ne doseže skakalnice

Ostali kadri

- Snemanje sodnikov ob skakalnici od blizu
- Snemanje priprave hrane v hišici ob parku
- Snemanje podelitve na koncu prireditve
- Razne podrobnosti (hoja, zapenjanje, pogovor, obrazi...)

6.2.2 *Postprodukcija*

V postprodukciji sem izbral najboljše posnetke in jih v časovnem zaporedju smiselno zložil v programu Adobe Premiere. Določene posnetke sem nato v programu AfterEffects upočasnil in dodal razne efekte (z glasbo skladno bliskanje).

Dostopno na: <https://vimeo.com/20478374>

6.2.3 *Problemi*

Pri snemanju sem se soočal z različnimi težavami, ki so mi onemogočale izbiro ustreznih kadrov, npr. bilo je zelo mrzlo, prizorišče je bilo temno, reflektorji so bili nameščeni le na eni strani proge. Največja težava pa je bila pomanjkanje opreme za snemanje v težkih pogojih (dodatne luči, objektiv z manjšo zaslonko, kamera z večjo sposobnostjo ISO) in odsotnost pomožnih snemalcev. Vsega načrtovanega tako ni bilo možno posneti.

7 ANALIZA

Kot primer sem navedel dva tipa video izdelkov, ki sem ju produciral v zadnjih letih kot snemalec pri podjetju Blue Tomato GmbH. To podjetje je vodilna evropska spletna trgovina z izdelki za deskanje na snegu, rolkanje in surfanje. Za pospeševanje prodaje zimskih izdelkov smo ustvarili dve vrsti videoposnetkov. Glede na gledanost teh posnetkov ugotavljam, da je stacionarni studijski videoposnetek bolj priljubljen oziroma uspešnejši kot akcijski adrenalinski posnetek.

7.1 *Predstavitveni videoposnetek*

Osnovna ideja tega videoposnetka je bila predstavitev izdelka preko govorca v studiu. Na snemanje smo povabili predstavnike znamk, ki proizvajajo izdelke. Ti so predstavili tehnične in druge značilnosti produktov. V studiu smo za namene snemanja uredili primerno ozadje, dodali preprogo ter prostor dodatno osvetlili z videolučmi LED. Snemali smo z dvema kamerama DSLR, znamke Black Magic, model Pocket 4 K. Eno kamero smo uporabili za široki kot, drugo za približanje oziroma podrobnosti. Predvidena dolžina videoposnetka je bila največ tri minute.

Analiziral sem videoposnetek podjetja Salomon, ki se ukvarja z izdelki za deskanje na snegu, in sicer je Flo Corzelius, predstavnik podjetja, predstavil model Craft.

Dostopno na: <https://www.youtube.com/watch?v=ZE3-KrjvM-Q>



Slika 22: Intervju – znotraj

Vir: (Lastni vir)

7.2 Testni video

Osnovna ideja tovrstnega videoposnetka je predstavitev testiranja izdelka zunaj, na snegu. Na snemanje smo povabili uspešne deskarje na snegu, člane uradne ekipe Blue Tomato, ki jih sponzorira podjetje. Prvi del je bil namenjen snemanju akcijskih scen na snegu, pri čemer smo poskušali pridobiti čim več posnetkov uporabe produkta. Za snemanje smo uporabili akcijsko kamero GoPro 11 in dron FPV oziroma snemalni quadrocopter DJI FPV. Drugi del snemanja je obsegal snemanje intervjuja s športnikom, ki je v kratkem govoru predstavil osebno izkušnjo z izdelkom. Poudarek je bil na snemanju zunaj, na snegu, izključno zato, da čimbolj avtentično

prikažemo uporabo produkta. Intervju smo snemali z dvema kamerama DSLR, znamke Black Magic, model Pocket 4 K. Eno kamero smo uporabili za širok kot, drugo za približanje oziroma podrobnosti. Predvidena dolžina posnetka je bila največ 60 sekund.

Analiziral sem videoposnetek za podjetje Capita, ki se ukvarja z opremo za deskanje na snegu. Produkt, model Mega Mercury, je testiral in opisal Nico Pfabe, uslužbenec podjetja Blue Tomato.

Dostopno na: <https://www.youtube.com/watch?v=t3-nnPHPFVg>



Slika 23: Intervju – zunaj

Vir: (Lastni vir)

7.3 Priprava

Oba videoposnetka sem po končani postprodukciji naložil na spletni videoportal YouTube, in sicer na uradni kanal podjetja Blue Tomato. Za boljšo dostopnost na spletu sem strani posnetkov na portalu YouTube opremil s sliko Thumbnail, nazivom, opisom, spletno povezavo do spletne trgovine Blue Tomato, ključnimi besedami ter podnapisi v angleškem in nemškem jeziku. Videoposnetke sem tudi vgradil k ustreznim izdelkom v spletni trgovini.

7.4 Analiza

Spletni video portal YouTube ponuja možnost analize naloženih videoposnetkov po različnih parametrih. Oba naša videoposnetka sta bila v spletni portal naložena pred začetkom zimske sezone 2022/23, predstavitveni videoposnetek 7. 9. 2022, testni videoposnetek pa 4. 10. 2022. Za potrebe analize sem pregledal število ogledov v časovnem obdobju od 1. 9. 2022 do 1. 5. 2023.

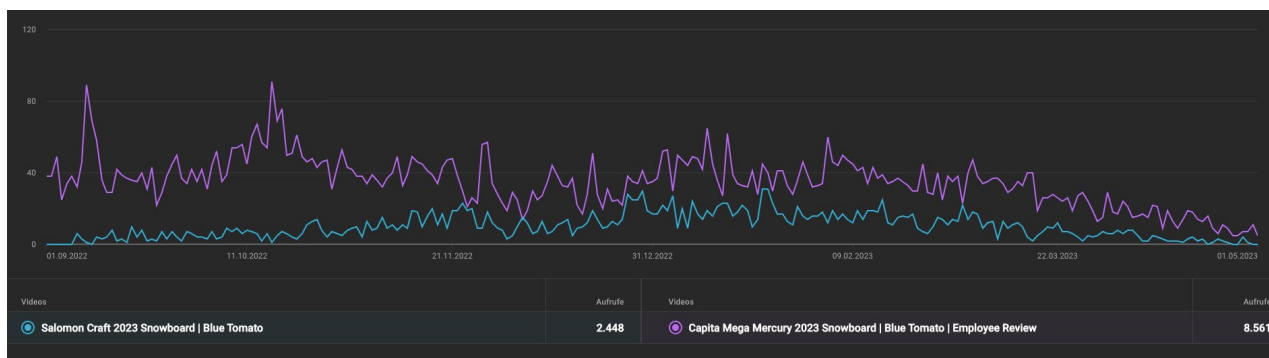
7.5 Rezultati

Predstavitveni videoposnetek je v navedenem časovnem obdobju dosegel 2448 ogledov, testni videoposnetek pa 8561 ogledov.

Tabela 1: Rezultati

Video	Ogledi	Dolžina	Povprečna dolžina ogleda	Pridobljeni naročniki kanala	Stopnja klikov
Predstavitveni videoposnetek	2448	1:24	0:38	1	17,7 %
Testni videoposnetek	8561	0:48	0:39	12	7,8 %

Vir: (Lastni vir)



Slika 24: Graf YouTube

Vir: (Lastni vir)

7.6 Ugotovitve

Na podlagi pridobljenih podatkov lahko sklepam, da so videoposnetki adrenalinskih športov, ki prikazujejo akcijo, s strani gledalcev veliko bolj priljubljeni oziroma gledani. Predstavitveni videoposnetek prikazuje stacionarno osebo, ki govori o produktu, kar je za sodobnega gledalca precej monotono. Dolžina posnetka je 1 minuta in 24 sekund, povprečnega gledalca smo izgubili v 38 sekundi, torej približno na polovici videoposnetka.

V testnem videoposnetku smo s pomočjo akcijskih posnetkov uspeli razbiti monotonijo in obdržati ter pritegniti gledalca, da si je ogledal celoten videoposnetek. Dolžina posnetka je 48 sekund, povprečen gledalec ga je gledal 39 sekund, kar predstavlja večino posnetka.

Moja hipoteza, da se pri snemanju adrenalinskih športov morajo uporabiti posebne tehnike, ki so precej bolj privlačne za gledalca, se s tem potrdi.

8 SKLEP

Raziskovalna naloga vključuje podroben vpogled v razvoj, uporabo in obvladovanje tehnologije, ki podpira snemanje adrenalinskih športov. Neprestano širjenje tega področja je povezano s stalnim izboljševanjem inovativnih orodij, ki jih uporabljamo za zajemanje adrenalinskih trenutkov. Vsako leto se pojavi nova generacija kamer, ki so lažje, bolj kompaktne in hkrati zmogljivejše. Ti napredki ne le olajšujejo, ampak tudi spodbujajo kreativnost snemalcev pri zajemanju še bolj spektakularnih prizorov.

Poleg kamer so tudi drugi pripomočki in tehnološke rešitve postali ključni za snemanje adrenalinskih športov. Na primer, snemalni helikopterji, ki so postali nepogrešljiv pripomoček za zajemanje neverjetnih posnetkov iz zraka, ponujajo še nevidene možnosti perspektive. Pametne kamere, kot so GoPro, omogočajo snemanje visokokakovostnih posnetkov v najbolj ekstremnih razmerah. Stabilizacijski sistemi in gimbali so revolucionirali stabilnost posnetkov tudi v najbolj dinamičnih okoljih.

Pomembno je tudi omeniti programsko opremo in postprodukcijo, ki je prav tako ključna pri obdelavi in izboljševanju posnetkov, kot npr. posebna programska oprema za obdelavo 360-stopinjskih posnetkov in stabilizacijo nemirnih hitrejših posnetkov. Napredne aplikacije za urejanje omogočajo ustvarjanje bolj privlačnih in profesionalnih videov, kar je ključnega pomena pri doseganju ciljnega občinstva.

Tehnike snemanja so se razvijale iz osnovnih postopkov zajemanja do izjemno kompleksnih metod, ki združujejo umetnost, tehnologijo in inovacije. Zdaj smo priča ustvarjanju vsebin, ki presegajo zgolj tehnično dovršenost in vnašajo tudi globlji pomen ter čustveno povezanost s ciljnim občinstvom.

Poleg tehnološkega napredka je ključno tudi razumevanje same narave adrenalinskih športov. Snemanje ni le tehnološki proces, temveč tudi umetnost, ki zahteva razumevanje športa, dogodka, okolja in najpomembneje, čustev, ki jih želiš posredovati gledalcem.

Tehnike snemanja so se skozi leta spreminjale in prilagajale, od osnovnih konceptov do zapletenih metod. Od klasičnih pristopov do inovativnih rešitev, ki so postale standard v industriji. To raznolikost pristopov snemanja vedno poganjajo nove ideje in želja po doseganju višjih standardov kakovosti.

Na koncu je ključno poudariti, da napredek na področju tehnologije in razvojnih metod ni le izboljšanje tehničnih aspektov, ampak tudi globlje razumevanje narave adrenalinskih športov in načinov, kako jih predstaviti skozi snemanje ter doseganje čustvene povezanosti s publiko. S temi spoznanji lahko razvijemo še bolj navdihujoče in zanimive vsebine za širše občinstvo.

Moja hipoteza, da se gledalce lažje pridobi preko privlačnega videoposnetka, ki vsebuje akcijske, dinamične posnetke, se potrди preko analize. Moderni gledalci so vajeni hitrih prikazov zanimivih vsebin. Povprečen gledalec redko gleda videoposnetek dlje kot eno minuto. K temu so prispevala socialna omrežja. V tej diplomski sem skušal dokazati, da same tehnike snemanja adrenalinskih športov prinesejo tudi dosti bolj zanimiv končni izdelek za gledalca in s tem povečajo število ogledov. Te tehnike so se tudi skozi leta zelo razvile in s tem tudi olajšale delo snemalca, saj lahko z manj truda nastane čudovit snemalni izdelek, ki pritegne gledalce. Naše delo, kot snemalcev ali ustvarjalcev teh videovsebin, je vsekakor zelo povezano s športi, ki jih prikazujemo. Torej posnetek mora vsebovati dušo športa, subkulturo, razumevanje in vse prvine, ki spadajo k temu. Če torej končni izdelek nima teh lastnosti, gledanost upade. V mojih dveh primerih, pri stacionarnem in dinamičnem videu, se preko števila ogledov takoj prepozna, da je dinamični video veliko bolj privlačen, tudi če mogoče vsebuje manj vsebine. Kultura modernega gledalca takih vsebin je torej povezana s tem, koliko gledalca zabavamo od prve sekunde dalje; če se v prvi polovici posnetka ne prikaže akcija oziroma privlačna vsebina, se gledalec večinoma odloči, da prekine gledanje. Preko moje hipoteze moramo še posebej v adrenalinskih športih uporabiti vse opisane tehnike in trike, da gledalce pritegnemo in obdržimo v samem videoizdelku.

H1: Prva hipoteza, da se uporablja določene specialne tehnike za snemanje adrenalinskih športov, se potrdi, saj sem v diplomski nalogi podrobno opisal različne snemalne tehnike, ki jih lahko uvrščamo med praktično ekskluzivne tehnike snemanja na tem področju.

H2: Druga hipoteza, da se tehnika snemanja razvija in sledi razvoju adrenalinskih športov, se na podlagi opisa razvoja tehnike in izvedenih praktičnih primerov na terenu, potrdi. Torej predpostavka, da se adrenalinski športi razvijajo vse bolj in na vse ekstremnejše načine, privede do razvoja snemalne tehnike, ki sledi temu napredku, npr. v zadnjih letih hiter razvoj snemalnih helikopterjev in akcijskih kamer.

H3: Tretja hipoteza, da je najpogostejša tehnika snemanja pri adrenalinskih športih DSLR oziroma so to zrcalno-refleksni fotoaparati, se potrdi na podlagi terenskega dela, pri katerem je

razvidno, da je glavnina snemanja opravljena s fotoaparati DSLR (npr. statični posnetki, intervju, fiksni koti...).

H4: Četrta hipoteza, da so dobri posnetki adrenalinskih športov bolj privlačni za gledalce, se potrdi na podlagi analize dveh videoposnetkov, v prvem primeru brez akcijskih posnetkov in v drugem primeru z vključenimi akcijskimi posnetki. Iz števila ogledov je razvidno, da gledalce veliko bolj privlačijo dinamični in akcijski videoposnetki.

9 VIRI IN LITERATURA

- Academia. (18. december 2015). *Gostujoče predavanje sodelavcev časopisa Večer*. Pridobljeno iz Academia Novice: <http://academia.si/novice/gostujoce-predavanje-sodelavcev-casopisa-vecer/>
- Bang, B. (2023). *GOPRO Hero 11*. Pridobljeno iz <https://www.bigbang.si/gopro-hero-11-black-creator-edition-akcijska-kamera-izdelek-409481>
- Bild, C. (7. september 2013). *Videos drehen in luftiger Höhe: Quadrocopter mit Kamera*. Pridobljeno iz <https://www.computerbild.de/artikel/cb-News-PC-Hardware-Quadrocopter-Kamera-Drohne-Smartphone-Tablet-8676221.html>
- Bučar, F. (2012). *Rojstvo države*. Ljubljana: Didakta.
- Ciobanu, E. (19. september 2022). *Benefits of Drone Videography*. Pridobljeno iz <https://www.droneblog.com/benefits-of-drone-videography-explained-for-beginners/>
- Crane, A. (5. maj 2018). *DJI Flight Systems*. Pridobljeno iz <https://dronelife.com/2018/05/14/from-startup-to-empire-the-evolution-of-dji-drones/>
- Crawford, M. (Julij 2023). *What Is a Crane shot*. Pridobljeno iz <https://filmlifestyle.com/what-is-a-crane-shot/>
- Goldstein, J. (2011). *Telephoto Photography: A Comprehensive Guide*. Pridobljeno iz <https://digital-photography-school.com/10-tips-for-great-telephoto-photography/>
- Gomes, L. (19. december 2011). *Red: The Camera That Changed Hollywood*. Pridobljeno iz <https://www.technologyreview.com/2011/12/19/189098/red-the-camera-that-changed-hollywood/>
- Grossman, T. (2008). *Shooting Action Sport*. Oxford: Elsevier Inc.
- Koležnik, M. (Oktober 2015). *Vpliv televizije na šport in športni prenosi*. Pridobljeno iz <https://core.ac.uk/download/pdf/67597307.pdf>
- Levačič, I. (Marec 2011). *Fotoreporter in tehnike digitalne fotografije*. Pridobljeno iz <https://dk.um.si/Dokument.php?id=24854&lang=eng>
- Lukas, M. (Januar 2023). *Everything You Ever Wanted to Know About the NFL's SkyCam*. Pridobljeno iz <https://www.wsn.com/nfl/skycam-ultimate-guide/>

- Matic, K. (2006). *Ekstremni športi Sociološka obravnava tveganja in nevarnosti pri ekstremnih športih*. Pridobljeno iz <https://www.dlib.si/stream/URN:NBN:SI:doc-YLRF23A9/a0ad3213-a556-4f75-b2dc-0b283bcaf264/PDF>
- Sladič, A. (2008). *FDV UNI LJ*. Pridobljeno iz Ekstremni - adrenalinski športi v Sloveniji: <http://dk.fdv.uni-lj.si/diplomska/pdfs/sladic-andrej.pdf>
- Sladič, A. (2008). *FDV UNI LJ*. Pridobljeno iz <http://dk.fdv.uni-lj.si/diplomska/pdfs/sladic-andrej.pdf>
- Smaka, I. F. (24. januar 2011). *Adrenalinski športi*. Pridobljeno iz <https://www.drflis.si/adrenalinski-%C5%A1porti>

10 KAZALO SLIK

SLIKA 1: FOTOAPARAT DSLR	25
SLIKA 2: KAMERA GoPro	27
SLIKA 3: SKYCAM	28
SLIKA 4: ŽERJAV	30
SLIKA 5: KAMERE RED	32
SLIKA 6: QUADROCOPTER	34
SLIKA 7: TEKMOVALCI NA STARTNI RAMPI	36
SLIKA 8: ZAČETEK DIRKE	36
SLIKA 9: KOLESAR V GIBANJU	37
SLIKA 10: ZAVOJ	38
SLIKA 11: HRIBČKI – ŠIROKO	39
SLIKA 12: ZAVOJ FISHEYE	40
SLIKA 13: HRIBČKI KOT 2	41
SLIKA 14: HRIBČKI – CILJ	42
SLIKA 15: SKAKALNICA – ZALET	44
SLIKA 16: SKAKALNICA – OD STRANI	45
SLIKA 17: SKAKALNICA – LEVA STRAN	46
SLIKA 18: SKAKALNICA – NAPREJ	47
SLIKA 19: PRISTANEK	48
SLIKA 20: SKAKALNICA OD BLIZU	49
SLIKA 21: PRIPRAVE	50
SLIKA 22: INTERVJU – ZNOTRAJ	53
SLIKA 23: INTERVJU – ZUNAJ	54
SLIKA 24: GRAF YOUTUBE	56