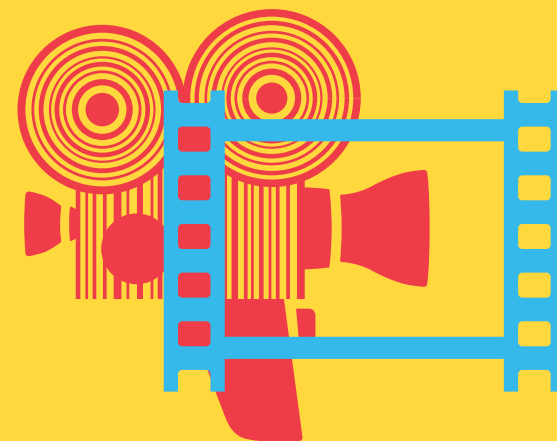


# Filmová tvorba: Hraný film a animace

## Metodický materiál pro učitele

lektori Aeroškoly pod vedením Martina Peroutky

04



# Obsah

1. Základní informace k metodickým materiálům	3
2. Tvorba hraného filmu (lekce 1–5)	4
3. Postprodukce (lekce 6–9)	5
4. Tvorba animovaného filmu (lekce 10–12)	6
5. Zvuk (lekce 13–14)	7
6. Doplnkové texty	8

# 01 Základní informace k metodickým materiálům

## Základní informace

Tento metodický materiál slouží jako pomůcka a podpůrný informační zdroj k online Kurzům filmové výchovy a přímo z obsahu těchto kurzů vychází. Proto je rozdělen tematicky do kapitol kopírujících jednotlivé lekce kurzů. Uvedené texty jsou použity v samotných lekcích a metodický materiál slouží jako zdroj přímé a rychlé informace bez nutnosti dohledávání či přepisování z jednotlivých kapitol.

Tým, který pracoval na okruhu 4, rozdělil lekce do čtyř částí. První část se věnuje natáčení hraných filmů, druhá postprodukci a stříhovým postupům, třetí pak tvorbě animovaného filmu a konečně čtvrtá část se věnuje zvukové stránce filmu. Veškeré použité materiály ve videolekcích vznikly jako podklady pro aktivity Aeroškoly, nebo byly vytvořeny účastníky během těchto akcí.

Pevně doufáme, že pro vás kurzy filmové výchovy budou podnětné. V případě jakýchkoliv nejasností či dotazů se na nás neváhejte obrátit.

Vaše autorky

## 02 Tvorba hraného filmu (lekce 1–5)

### LEKCE 1: Základní technika, ideální a minimální vybavení

#### Obsah lekce:

- nezbytná výbava pro natáčení
- jak natáčet na mobilní telefon
- jak vybírat fotoaparát
- které parametry sledovat při výběru techniky a při plánování natáčení

#### Cíle lekce:

- poskytnout dostatek informací pro rozhodnutí, v jakém rozsahu investovat do nákupu techniky
- prolomit častý předsudek, že natáčení je nákladná záležitost vyžadující enormní investice

#### Užitečné odkazy a zdroje:

<https://recenzomat.cz/recenze/>

vybirame-fotoaparát-pro-natacení-videa

### LEKCE 2: Fáze přípravy filmu

Tato lekce se věnuje často nejvíce zanedbávané fázi výroby filmu – tedy přípravné fázi před samotným natáčením, takzvané pre-produkci. Pro vytvoření smysluplného a uspokojivého díla je dobré rozplánování, rozdělení rolí a vyjasnění úloh mnohem podstatnější než technická kvalita Vašeho vybavení. Budou-li děti natáčení rozumět a chápat svou úlohu v jeho průběhu, naučí se při něm více a lépe si celý proces užijí.

#### Obsah lekce:

- tvorba námětu
- tvorba scénosledu, technického scénáře a storyboardu
- tvorba natáčecího plánu
- čtená zkouška

#### Cíle lekce:

- poskytnout rady a nástroje pro efektivní plánování, které předejde zmatkům a frustraci v průběhu samotného natáčení
- zdůraznit, že pre-produkce je plnohodnotnou a v mnoha ohledech rozhodující součástí filmové tvorby

### LEKCE 3: Jak probíhá natáčení

V této lekci se budeme věnovat fázi ostrého natáčení, která bývá často hektická, zároveň při ní může docházet k problémům a chybám, které lze jen obtížně

dodatečně napravit. Proto se zaměřujeme především na tipy z lektorské zkušenosti, které pomáhají vnést do chaosu filmového natáčení určitý řád a přehlednost.

#### Obsah lekce:

- jak zabránit nudě a ztrátě pozornosti ve zdlouhavých fázích natáčení
- použití „master shotu“ jako pomůcky ke storyboardu
- pracovní postup při tvorbě záběrů
- dotáčky

#### Cíle lekce:

- zdůraznit začátečníky opomíjené fáze natáčení, především kontroly a nácviky před a po samotném zaznamenávání záběrů
- shrnout tipy usnadňující práci s dětským kolektivem a předcházející nerovnoměrnému zatížení týmu při natáčení

### LEKCE 4: Herectví

Vedení dětských a amatérských začínajících herců má svá specifika. Ačkoliv nelze očekávat výkony srovnatelné s profesionály, efektivní komunikací, vytvořením srozumitelné situace, motivací a různými stud odbourávajícími cvičeními lze z dětí, které se zprvu jen stydlivě hihňají, nakonec vymámit autentický, zábavný a sebevědomý herecký projev. Je obtížné tuto intuitivní, na důvěře a vhodné komunikaci založenou část filmové práce popsat v krátké lekci, pokoušíme se však zmínit několik tipů a triků, které Vám ve snaze proměnit děti ve filmové postavy mohou pomoci.

#### Obsah lekce:

- specifika filmového herectví
- specifika vedení dětských herců
- existence kamery a problematika čtvrté stěny
- komunikace režiséra s dětmi
- jak zabránit zesměšňování a studu

#### Cíle lekce:

- poskytnout praktické tipy a postřehy z režisérské a lektorské zkušenosti, týkající se především práce s dětskými herci

#### Použité zdroje:

Ukázky z filmu *Pulp Fiction* (1984), režie: Quentin Tarantino

Ostatní použité materiály vznikly jako podklady pro aktivity Aeroškoly nebo byly vytvořeny účastníky během těchto akcí.

### LEKCE 5: Na co si dát pozor

Namísto závěrečného shrnutí oddílu o natáčení hraného filmu nabízíme seznam častých chyb, kterých je dobré se snažit během výroby filmu vyvarovat. Nezoufejte však, když se Vám do výsledného filmu některý ze zmiňovaných nešvarů přece jen vloudí. Budete-li se zápallem vyprávět dobrý příběh, diváci Vám odpustí ledacos.

#### Obsah lekce:

- vady záběrů a střihové skladby
- kompoziční chyby
- technické chyby
- pravidlo osy
- nedbalosti během natáčení a jak jim předcházet

#### Cíle lekce:

- poskytnout přehled o nejčastějších chybách dětských a amatérských filmů a o možnostech, jak jim předcházet

## 03 Postprodukce (lekce 6–9)

### LEKCE 6: Co je postprodukce

Toto je první z několika lekcí zabývajících se postprodukcí, jejíž hlavní část tvoří střih natočeného materiálu. V této lekci si představíme možnosti různých střihových programů, zaměříme se při tom na neplacené varianty.

#### Obsah lekce:

- co je střih
- kdo stříhá film při práci s dětmi
- kategorie střihového softwaru a jaký program zvolit

#### Cíle lekce:

- poskytnout přehled o škále různých programů umožňujících střih videa
- doporučit optimální neplacenou variantu pro pokročilejší střih, který je při větším projektu nezbytný

#### Odkazy a užitečné zdroje:

Odkaz na doporučovaný program DaVinci Resolve, který i v neplacené verzi poskytuje dostatek pokročilých nástrojů (nejedná se o placenou reklamu) <https://www.blackmagicdesign.com/products/davinciresolve/>

### LEKCE 7: Základní střihové postupy

V této lekci si podrobně projdeme celý postup střihu od třídění materiálu přes import do střihového programu, úpravu záběrů, zvuku, tvorbu titulků až po export výsledného filmu.

#### Obsah lekce:

- jak třídit natočený materiál
- práce s videem na časové ose střihového programu
- návod k ovládání základních funkcí DaVinci Resolve

#### Cíle lekce:

- zdůraznit důležitost třídění, opakovaného zhlédnutí a analýzy materiálu pro úspěšný střih videa
- na příkladu práce v DaVinci Resolve ukázat veškeré základní střihové postupy, včetně úpravy zvuku, tvorby titulků atd.

### LEKCE 8: Střihová skladba

Zatímco minulá lekce se snažila poskytnout informace o technické stránce procesu střihu, tato se více zaměří na uměleckou, obsahovou stránku. Jedna věc je vědět, jak zkrátit záběr nebo změnit jeho barevné ladění, a druhá věc je vědět, kdy a proč to udělat. Zde

si nevystačíme s jednoduše formulovanými pravidly, tak jako kterékoliv jiné umění, i střih je kontextová záležitost, je věcí citu a do jisté míry i vkusu. Přesto existuje několik základních zásad a konvencí, které je dobré znát i v případě, že se je třeba v rámci uměleckého záměru rozhodnete schválně porušit.

#### Obsah lekce:

- co je střihová skladba
- základy kontinuálního střihu
- kompoziční zásady pro střih mezi záběry
- atypické střihy – skokový střih, stmívačka, prolínáčka, falešný švenk, stíračka
- obecná kontextuální pravidla střihu
- subjektivní čas a subjektivní záběry
- natáčení s přesahy

#### Cíle lekce:

- nastínit základní pravidla střihové kompozice
- formulovat doporučení, s jejichž pomocí dokáže i dětská nebo začátečnická skupina vytvořit nerušící střih
- povzbudit ke kreativní práci s natočeným materiálem a promyšlení střihu jako uměleckého spíše než čistě technického procesu

#### Použité ukázky:

*Černý Petr*, 1963, režie: Miloš Forman  
*Obchod na korze*, 1965, režie: Jan Kadar a Elmar Klos  
*Sedmikrásky*, 1966, režie: Věra Chytilová  
*Zloději kol*, 1948, režie: Vittorio de Sica  
*Amélie z Montmartru*, 2001, režie Jean-Pierre Jeunet  
*Birdman*, 2014, režie: Alejandro González Iñárritu  
*U konce s dechem*, 1960, režie: Jean-Luc Godard  
*Apokalypsa*, 1979, Francis Ford Coppola  
*Sunset Blvd.*, 1950, Billy Wilder  
*Zabriskie Point*, 1970, Michelangelo Antonioni  
*Indiana Jones a dobyvatelé ztracené archy*, 1981, režie: Steven Spielberg  
*Mlčení Jehnátek*, 1991, Jonathan Demme

#### Doporučená literatura:

VALUŠIAK, Josef: *Základy střihové skladby*. Praha: NAMU 2012.  
 KUČERA, Jan: *Střihová skladba ve filmu a v televizi*. Praha: AMU 2016.

### LEKCE 9: Jak vyexportovat výsledek

V této lekci, kterou uzavíráme téma posprodukce, se ještě stručně zastavíme u posledního kroku, který je pro svůj ryze technický charakter pro neprofesionála často obávanou překážkou. Jak po sestřihání správně „uložit“ výsledný snímek, aby ho přehráveč uměl otevřít, aby video vypadalo dobře, nebylo nekvalitní, divně oříznuté a zároveň soubor nebyl neprakticky objemný? Zde několik základních rad.

#### Obsah lekce:

- jaké parametry lze při exportu nastavovat a co znamenají
- jak exportovat video natočené na jednu kameru
- jak exportovat video pro sdílení na internetu

#### Cíle lekce:

- poskytnout informace o smyslu různých nastavení umožňovaných střihovými programy během exportu
- doporučit optimální nastavení exportu pro nejčastější využití dětských videí (tedy pro prezentaci na internetu)

#### Užitečné odkazy:

Aktuální požadavky sítě YouTube pro nahrávaná videa: <https://support.google.com/youtube/answer/1722171>

## 04 Tvorba animovaného filmu (lekce 10–12)

### LEKCE 10: Co je animace

Lekce se zaměřuje na základní definice týkající se animace a konkrétních animačních technik, především s ohledem na využitelnost při práci s dětmi nebo skupinami začátečníků.

#### Obsah lekce:

- jak vzniká animace
- druhy animace
- techniky stop-motion animace (kreslená, plošková, poloplošková, materiálová, objektová – pixilace)
- zvážení vhodnosti a limitů technik pro výuku
- potřebné vybavení
- tipy pro využití animace v různých předmětech

#### Cíle lekce:

- poskytnout základní přehled pro fundované uvážení zda, v jakém rozsahu a v jaké technice využít animaci ve výuce

#### Užitečné odkazy a zdroje:

Tibitanzl, Jiří: *Panáčci na plátně*, Československý filmový ústav, Praha 1989, ISBN: 59-442-84.

*Historie animovaného filmu od počátku po 80. léta 20. století.*

Dutka, Edgar: *Scenáristika animovaného filmu*, AMU, Praha 2013, ISBN 978-80-7331-252-7.

*Rozšířená skripta nejen pro studenty animace obsahují základy vyprávění filmového příběhu, jeho dramaturgii a „Minimum z historie“.*

Dutka, Edgar: *Minimum z dějin světové animace*, AMU, Praha 2004, ISBN 80-7331-012-0.

Plass, Jiří: *Základy animace*, Fraus 2010, ISBN 978-80-7238-884-4.

*Text ukazuje postupy tvorby a výroby animovaného filmu, jako příručka slouží především pro střední odborné školy se zaměřením na výuku animace nebo na výtvarnou výchovu. Autor je profesním pracovníkem kresleného filmu a vyučujícím animace na VOŠG Jihlava.*

Gregor, Jiří: *Typologie a chování postav v animovaných filmech Walt Disney Company: I. díl – Klasická éra a současná 2D produkce*, VerBuM 2011, ISBN: 978-80-87500-06-4.

*Typologie postav v animovaných filmech společnosti Walt Disney Company, a to se zaměřením na klasické*

*období tvorby Walta Disneyho i na éru novodobou, využívající však jen techniky 2D animace.*

Kubíček, Jiří: *Úvod do estetiky animace*, AMU 2004, ISBN: 80-7331-019-8.

*Autor podává výměr animace a všímá si vztahů s hraným filmem, televizní tvorbou, loutkovým divadlem i výtvarným uměním.*

Graber, Sheila: *Animation: A Handy Guide*, A&C Black 2011, ISBN: 9781408102831.

*Historie, teorie a praxe v animaci rozdělená do dvaceti lekcí.*

Williams, Richard: *Animator's Survival Kit*, Farrar, Straus and Giroux 2012, ISBN: 086547897X.

*A manual of methods, principles and formulas for classical, computer, games, stop motion and internet animators.*

Sito, Tom: *Timing for Animation*, FOCAL PR 2009, ISBN: 0240521609.

*The classic work on animation principles, now fully updated for the digital age.*

Ulver, Stanislav: *Animace a doba 1955–2000*, Sdružení přátel odborného filmového tisku v Praze 2004, ISSN: 0015-1068.

Furniss, Maureen: *The Animation Bible!*, Laurence King 2008, ISBN: 978-0-8109-9545-1.

Základy animace podle Normana McLarena Animated Motion (pět částí): <https://youtu.be/O01TOMNF8Qc>

Animation basics: The art of timing and spacing – TED-Ed <https://youtu.be/KRVhtMxQWRs>

12 principů animace: <https://youtu.be/uDqjIdI4bF4>

Animační školička na webu ČT: <https://decko.ceska-televize.cz/animacni-skolicka>

Česká filmová klasika: Animované filmy: <https://youtube.com/playlist?list=PL1cpez5jRH0CHHeKf-GWT-rVU4juYJIKop>

Aniont: <https://aniont.com>

### LEKCE 11: Jak se pustit do animace

Pustit se do animace není obtížné, čím lépe si však své stanoviště připravíte, tím lepšího výsledku docílíte. Zde předkládáme několik nízkorozpočtových tipů, díky nimž se s trochou trpělivosti a šikovnosti budete moci přiblížit profesionální animaci. Tyto rady lze využít také pro uvedení animace ve výuce.

### Obsah lekce:

- základní ovládání Stop motion studia
- stavba jednoduchého animačního stanoviště
- zásady pro fázování postaviček
- profesionálnější varianty vybavení a software
- příprava prostředí a loutky pro ploškovou animaci

#### Cíle lekce:

- poskytnout kompletní návod pro vytvoření a provoz jednoduchého animačního stanoviště využitelného pro vlastní projekt nebo pro animaci s žáky ve výuce.

#### Užitečné odkazy a zdroje:

Program Stop motion studio: <https://www.cateater.com/>  
Program Dragon frame: <https://www.dragonframe.com/>

### LEKCE 12: Animujeme

#### Obsah lekce:

- dynamika animovaného pohybu
- příprava scény a loutky
- tvorba animované sekvence záběrů
- příklad animace celé scény na improvizovaném stanovišti, na tabletu v bezplatném programu
- nejčastější chyby při výtvarné přípravě, technické přípravě a při samotné animaci

#### Cíle lekce:

- podrobněji a do větší hloubky představit proces animace, zvláště s důrazem na využitelnost postupů při výuce
- předejít nejčastějším začátečnickým chybám

## 05 Zvuk (lekce 13–14)

### LEKCE 13: Záznam a editace zvuku

V lekcích zaměřených na editaci a postprodukci zmiňujeme i zásady týkající se zvuku, přesto si ale zvuk zaslouží několik samostatných kapitol. V této nabízíme stručný soupis rad a tipů, pokrývajících širokou škálu nejasností a problémů, které se obvykle při dětských a amatérských produkcích k záznamu a editaci zvuku váží.

#### Obsah lekce:

- vhodné parametry nahrávaného zvuku
- základy jednoduché zvukové editace
- zásady pro záznam zvuku během natáčení
- využití klapky pro nasazení zvuku

#### Užitečné odkazy:

Knihovna volně přístupné a použitelné hudby: <https://freemusicarchive.org/>

Knihovna volně přístupných a použitelných zvuků a hudby: <https://freesound.org/>

Audacity – program na editaci zvuku: <https://www.audacityteam.org/>

### LEKCE 14: Sound design

Zvuková složka filmu se dá shrnout pod zastřešující umělecko-technickou disciplínu, které říkáme zvukový design (sound design). Podporuje umělecký záměr režiséra, ať už jde o přesvědčivost a srozumitelnost, nebo naopak jasnou stylizaci filmu. V této lekci se seznámíme se základními postupy zvukového designu.

#### Obsah lekce:

- základní prvky zvukového designu
- zvukový prostor
- filmová hudba
- ruchy, dialogy a zvukové efekty



## 06 Doplnkové texty

### Filmové natáčení – postup práce se skupinou

#### 01 Tvorba námětu

Námětem rozumíme látku, která bude základem k našemu filmu. Může jít o základ příběhu, ale třeba i o hudební motiv nebo vizuální obraz. Námět bude to, co nás celou dobu při filmové práci bude provázet, a tudíž by mělo jít o pro nás zajímavé téma. Při práci se skupinou dětí je důležité vysvětlit, že jeho obsah není nutně stejný jako obsah literárního scénáře, tedy příběh filmu. To musíme zdůraznit hlavně v případech, že námět vybíráme z již hotových příběhů, např. pohádek, povídek či vtipů. Námět je základ, na kterém stavíme, rozvíjíme a přetváříme ho. Často vznikají problémy právě z neporozumění funkce námětu jako takového – děti vnímají prvotní příběh/ nápad jako hotovou věc. Čím více námět přetvoříme, tím víc můžeme ukázat, jak je ohebný a jak rozmanitá může být práce s ním. Takto můžeme dojít k látce, která je pro všechny ve skupině přitažlivá, přijatelná. Vymýšlení a přetváření námětu bychom měli dát dostatek času. Pokud se skupina na námět neshodne, dojde v další práci dříve či později k problémům. Výsledkem tvorby námětu by měl být sepsaný příběh, který podporuje celá skupina, má začátek, střed a konec a lektor schválí jeho náročnost a délku pro dané podmínky.

#### 02 Literární scénář

Fáze literárního scénáře je důležitá hlavně při delším filmu. Jeho obsahem jsou dialogy a detailně rozepsané jednotlivé scény. Rozepisování literárního scénáře je pro dětskou tvorbu příliš detailní a jeho potenciál není ve většině případů naplněn. Při natáčení krátkého filmu s dětmi můžeme tedy od tvorby literárního scénáře upustit, ideálně ho můžeme nahradit scénosledem, do kterého lze případné dialogy vepsat (viz soubor scénosled).

#### 03 Technický scénář

Jedna z nejdůležitějších listin, se kterými se při natáčení setkáme, je technický scénář. Jde o více či méně podrobně technicky sepsaný dokument popisující každý záběr. Pokud pracujeme s mladšími dětmi,

bývá výhodné nahradit ho storyboardem pro lepší demonstraci záměru. U dětí starších je pak možnost kombinace obou dvou. Doporučuji storyboard zapojovat při vymýšlení složitějších záběrů, u jednoduchých si hravě vystačíme s technickým scénářem. Do technického scénáře si rozepíšeme celý příběh podle scén a jejich záběrů. Každý záběr si pak představíme (vizuálně i zvukově), popíšeme, co se v něm děje, jeho velikost, používané rekvizity, herce, kostýmy, speciální techniku a případně právě i zvukovou složku (ta se většinou přidává až ve střihu, ale pokud máme v něčem jasno už teď, do technického scénáře to vepíšeme). Díky technickému scénáři se budeme při natáčení mnohem lépe orientovat v příběhu, kamerové a zvukové složce.

#### 04 Plánování

Když už víme, co a jak budeme natáčet, zbývá naplánovat si kdy, v jakém rozvrhu a rozdělit si role ve štábu – pokud k tomu nedošlo už během předchozích fází. Rozvrh natáčení se nazývá natáčecí plán. Na první pohled se může zdát velmi podobný scénosledu, jeho účelem je právě rozepsané informace o scénách a záběrech rozřadit logicky tak, aby natáčení bylo co nejméně náročné a co nejkratší. Hlavní dvě kritéria, podle kterých třídíme záběry, jsou DEN/NOC a LOKACE. Rozdělením podle denní doby docílíme efektivního nočního natáčení (čím méně, tím lépe – noční natáčení je mnohem unavnější než denní). Podle roztržidění do lokací zjistíme, kolik času na jednotlivé místo potřebujeme a také se vyhneme skriptovým chybám (nestavíme lokaci znovu s chybami). U většiny filmů je takové rozdělení záběrů dostačující. Dalšími dělicími kategoriemi by byli herci (např. jeden herec může jen v sobotu...). Důležité je správně odhadnout čas, jak dlouho bude natáčení daného záběru trvat. Lektor čas odhadne podle motivace, pečlivosti a soustředění dětí. Osobně doporučuji 40 minut na jeden záběr. Šablonu natáčecího plánu naleznete v příloze. Rozdělení funkcí ve štábu je klíčové k dalšímu fungování – je ho potřeba velmi promyslet. Pokud jsou děti pokročilé (vyznaží se v základním nastavení a práci s kamerou a zvukem), můžeme nechat skupinu

o pozicích hlasovat. Nejžádanější pozice – kamera-man a režisér – výrazně doporučuji svěřit někomu klidnému a soustředěnému, v nejlepším případě zkušenějšímu. V některých případech role režiséra není zapotřebí. Naopak pozice, o které často nikdo nestojí, runner a klapka, mohou děti naučit o fungování štábu hodně. Bez runnerů, klapek a asistentů by film nemohl vzniknout a je důležité to při rozdělování rolí připomenout. Výsledný štáb si můžeme sepsat do štábní listiny.

#### 05 Natáčení

Před tím, než se společně vydáme na první lokaci a poprvé klapneme, si společně projdeme natáčecí plán na daný den. Všichni vědí kdy, kde, jak a co se dnes bude natáčet. Samotné natáčení velmi záleží na zkušenosti dětí. U starších může lektor pouze dozorovat a občas kontrolovat záběry (jako producent v reálném světě), u začátečníků je ovšem práce o mnoho náročnější. Během natáčení se přirozeně dlouho čeká, a to může být pro některé děti vysilující – ztrácí pozornost. Aby o věc neztratily zájem, mohou takové děti například připravovat kulisy a rekvizity na další den, sledovat kameramana při práci, a tak se od něj učit, pomáhat skriptu s hlídáním scény nebo, pokud to je možné, se jít provětrat na čerstvém vzduchu. Při natáčení je důležitá motivace. Doporučuji se i přes případnou časovou tíseň dívat na natočené záběry, bavít se o výsledném filmu, rozdělovat práci těm, kteří zrovna žádnou nemají a připomínat všem jejich nadšení z námětu.

#### 06 Dotáčky

Po poslední klapce přichází na řadu střih. Nejdříve si však záběry prohlédneme a zjistíme, zda nějaký není potřeba přetočit. Zkontrolujeme také zvuk a podle technického scénáře si ověříme, zda máme opravdu všechno. Pokud ne, vyrazíme na dotáčky. Dotáčet můžeme s minimálním štábem, ostatní mohou sledovat probíhající střih.

#### 07 Střih

Střihová fáze tvorby filmu velmi záleží na zkušenosti a zdatnosti dětí. U mladších dětí je velmi výhodné,

zastane-li roli střihače letor. Střih skupině může průběžně prezentovat a radit se s ní. Děti, které se na střihu nepodílejí, mohou zastávat další činnosti, jako například výběr hudby, hudebních efektů nebo vymýšlet název filmu. Pokud jsou děti zkušenější, skupina může určit střihače. Ten by však měl být pouze jeden. V situaci, kdy se skupina na výběru nemůže dohodnout a více dětí má zkušenosti se střihačským programem, může vzniknout více verzí filmu. To určitě není na škodu – ukáže se ohebnost natočeného materiálu a možnosti, které střih nabízí.

#### Nejčastější problémy na place při práci s dětmi

Následuje šest nejčastějších problémů při filmové práci s dětmi. U většiny dětských natáčení se setkáte se všemi, lze jim však předcházet nebo je nenechat dojít tak daleko, aby natáčení ohrozily.

#### 01 Nedbalost

Kameraman nenabíjí baterky do kamery, zapomíná je, ztrácí krytku od foťáku/kamery, nekontroluje čistotu objektivu, neutahuje pořádně stativ. Následkem je v lepším případě ztráta času, v horším i poškození techniky. Stejná nedbalost může nastat u všech rolí ve štábu a alespoň u jednoho člena k tomu při natáčení s největší pravděpodobností dojde. Tato nedbalost je u dětí přirozená. Čím větší je jejich nadšení, tím větší může být hlavně u mladších dětí míra roztržitosti, která k tomuto problému vede. I ta nejsoustředěnější klapka se někdy přepíše. Lektor by tedy měl být trpělivý, a hlavně sám velmi ostražitý a soustředěný. Měl by být schopen sledovat práci všech dětí.

Předcházet tomuto problému můžeme jednak správným plánováním natáčení, tedy nechat na všechno opravdu dostatek času, klidně i více než očekáváme. To zapíšeme už do natáčecího plánu před začátkem natáčení. Nestresovat děti, ale držet je v pracovním tempu. Můžeme také každému dítěti, které zastává technickou roli ve štábu, nechat sepsat seznam techniky, kterou používá a za kterou zodpovídá. Tento seznam se pak po každém natáčecím dni srovná s reálnou technikou, a i dítě samo tak získává ve své technice lepší přehled.



**02 Nepochopení své role**

Často se stává, že režisér svou roli zastává způsobem takovým, že pouze vykřikuje „Akce!“, „Ticho!“ a „Stop!“. K herecké akci se nevyjadřuje a záběry nekontroluje. To je nejčastější případ nepochopení své role. S tímto problémem se nejčastěji setkáváme právě u role režiséra (který se chová jako asistent režie), případně u kameramana (který zaměňuje svou roli právě s rolí režiséra). Děti často vůbec nevědí, že svou roli porušují, mají pocit, že ji vykonávají správně. Správným vysvětlením štábových rolí ještě před jejich rozdělením můžeme tomuto problému předejít. Projít si s dětmi postupně co kdo dělá. Děti tak sice možná opustí nadšení do „tahounských“ rolí režiséra a kameramana, vyvarujeme se tak ale krajním řešením jako výměny režiséra v polovině natáčení. Ani od této varianty však nezrazují. Jsou případy, kdy štábu taková výměna na hlavních pozicích velmi prospěje.

**03 Nepochopení smyslu natáčecího plánu**

„Co se teď natáčí?“ „Ještě jsme nenatočili to před tím.“ Deorientovaný štáb se začne přímo na place prohrabávat natočenými záběry, aby zjistil, jaká scéna chybí. Děti se neshodnou a je na čase se přesunout ke stolu a všechno si znovu projít. Učit děti pracovat s natáčecím plánem už při krátkých filmech se vyplácí nejen štábu a natáčení jako takového, ale i lektorovi. Skutečnost, že scény netočíme (většinou) chronologicky, ale tak, abychom co nejlépe využili čas, bývá na začátku hlavně pro malé děti nesrozumitelná. Pokud se záhadu nedaří vysvětlit, může ji lektor demonstrovat na střihu jiného materiálu. Samotná tabulka může také způsobit v dětech zmatek. Doporučuji používat co nejvíce barvy pro odlišení sloupců/řádků/scén. Pokud se totiž lektorovi podaří důležitost a smysl natáčecího plánu členům štábu vysvětlit a motivovat je k jeho používání, ušetří se spoustu času, lektor nebude muset tolik práci kontrolovat a celý natáčecí proces bude o něco čistší.

**04 Opad zájmu a nesoustředěnost**

Znuděná klapka volně chodí po place, dělá rámus, nedává pozor a ani si nevšimne, že už se skoro spouští kamera. Jako lektor musíme vždy pamatovat na to, že děti se dokáží plně soustředit relativně krátkou dobu. Nemůžeme tedy se štábem pracovat šest hodin v kuse. Kromě toho, že si natáčení správně naplánujeme, musíme při práci děti pozorovat a zjišťovat, zda už začínají být unavené, podrážděné nebo naopak hyperaktivní. V tu chvíli je čas na pauzu, ideálně spojenou se svačinou. Nejlepší pauza je procházka venku. Děti i lektor získají mnohem víc energie, než kdyby si na stejnou dobu lehli do postele. Pauzou potřebujeme děti nakopnout, ne uspat. V případě, že má jedno dítě menší výdrž nebo je mladší či nesoustředěnější než ostatní, můžeme přistoupit k variantě „making-of“. Dítěti zadáme funkci dokumentaristy natáčení, seznámíme ho s jednoduchými pravidly (nesmí lézt do záběru a rušit) a dál ho můžeme nechat natáčet extra film. Materiál můžeme ve fázi střihu předat dětem k sestřihání.

**05 Herecký stud**

Natáčí se scéna, kdy se dvě děti chytí za ruce a odejdou spolu loukou. Obě se ale stydí, a přestože jim předchází dialogové scény nedělaly potíže, nyní odmítají hrát. S hereckým studem u dětí se nejčastěji setkáváme právě u „zamilovaných“ scén, ve kterých děti bývají nejisté (u dospělých to ostatně není jinak). V těchto chvílích se stává to, že ostatní členové štábu situace začne unavovat, začínají být naštvaní. Režisér/lektor může situaci zvládnout tak, že si s herci promluví stranou od štábu, motivuje je, a hlavně jim vysvětlí, že jakmile se spustí kamera, herečka Anička už není opravdu Anička, ale je to postava z filmu. To znamená, že se opravdová Anička vůbec nemusí stydět, protože to v tu chvíli vlastně není ona, kdo chytá Ondru za ruku, ale je to ta druhá. Toto vysvětlení může znít poněkud strašidelně, ale velmi se osvědčilo. Samozřejmě lze vymyslet spoustu jiných variant včetně rychlé změny scénáře.

**06 Brždění střihu**

V poslední, střihové fázi bývá navzdory očekávání stejně rušno jako u fází předchozích. Všichni chtějí vidět natočený materiál, ve štábu se vyrobí hned několik střihačů a pár těch, kterým se záběry nelíbí, ale nevědí proč. Když už se konečně začne střihat, ve střihně se stále někdo střídá a něco se mu nelíbí, někde by dal efekt výbuchu a střihač se na svou práci nemůže soustředit. 90 % z připomínek má již v plánu upravit, ale střih nemůže být hotový raz dva. Nejjednodušší variantou je sestřihání filmu lektorem s případnou konzultací s režisérem a následně celým štábem. Pokud je střihačem jedno z dětí, je nutné ostatní vždy na čas od střihu odehnat, zadat jim práci jako například výběr hudby, názvu filmu, sepsání titulků atd., a zpět je vpustit teprve až když má střihač část práce hotovou k odprezentování. Je také nutné si všechny poznámky štábu k probíhajícímu střihu zapisovat a dál je přehodnocovat, případně použít. „Zaseklému“ střihači takové poznámky vždy pomohou.

**Základní pojmy a pravidla praktické filmařiny**

Když se řekne, že něco **NEFUNGUJE**: Ve scénáři se vymyslí nějaká sekvence, např. dítě bere za kliku – střih – dospělý muž vychází ze dveří. Přáním scénaristy zde bylo, aby divák pochopil, že se jedná o tutéž postavu, avšak v dospělém věku. Pokud vycházejícího muže diváci vnímají jako jinou postavu, taková sekvence nefunguje.

**VELIKOST ZÁBĚRU**: VELKÝ CELEK (VC) – krajina, město, postavy v obraze jsou malé, CELEK (C) – postavy zabíráme od hlavy k patě, POLOCELEK (PC) – postavu zabíráme asi od pasu k hlavě, DETAIL (D) – tvář postavy, někdy i s rameny, VELKÝ DETAIL (VD) – oči nebo ruka postavy, nebo něco hodně malého, např. list stromu.

**FILMOVÁ OSA**: Pomyslná čára mezi dvěma mluvícími postavami nebo osa směru pohybu jedné postavy. Pokud natáčím statické záběry z různých stran této osy, je potom sestřižená sekvence téměř nesrozumitelná. O takových záběrech se říká, že jsou PŘES OSU. Např.

postava, která jde stále stejným směrem, se ve filmu zdánlivě otočí na druhou stranu.

**STATICKÝ ZÁBĚR (STAŤÁK)**: Záběr z nepohybující se kamery, ze stativu nebo z ruky. Kameraman jen jemně dorovná kompozici obrazu, tento jemný pohyb však divák téměř nevnímá.

**POHYB KAMERY** by většinou měl být zakončen klidnou fází, tzn., že na konci každého švenku nebo jízdy se s kamerou na chvíli zastavíme na místě. Kamera by neměla tékat od jednoho objektu k druhému – musí se na důležitém místě zastavit.

**ŠVENK (PANORÁMA)**: Kameraman s kamerou stojí na místě a pouze s ní otáčí, nebo otáčí s kamerou na stativu. Švenk by měl začínat i končit statickou fází.

**JÍZDA**: Kamera se pohybuje po nějaké dráze – kameraman může s kamerou jít dopředu, do boku, dozadu, nebo může natáčet ze speciálního vozíku, z okýnka auta apod. Další možností je zdvih kamery od země nahoru nebo kamera obkružující postavu kolem dokola.

**ZOOM (TRANSFOKACE)**: přiblížené nebo oddálení se od postavy, aniž bychom se s kamerou pohybovali. U hraného filmu se většinou během zoomování nenatáčí, slouží jen jako příprava pro další záběr. Záběry, u kterých zoomujeme a zároveň švenkujeme, však vypadají dobře.

**ZOOM vs. NÁJEZD**: Nájezd je druh jízdy, kdy se kamerou fyzicky přiblížíme k objektu, podobného efektu dosáhneme i za použití zoomu, aniž bychom se s kamerou pohnuli. Takové záběry však vypadají více televizně než filmově.

**ŠIROKÉ SKLO vs. DLOUHÉ SKLO**: Termínem sklo filmaři myslí objektiv kamery. Široké sklo zabírá skutečnost pod širokým úhlem, postava v popředí je z hlediska perspektivy velká a postavy na pozadí malé. Dlouhé sklo naopak zabírá pod úzkým úhlem a perspektivu potlačuje – zplošťuje hloubku prostoru. U domácích videokamer lze efektu dlouhého skla

docílit přiblíženým zoomem a širokého skla oddáleným zoomem. U profesionálních filmových kamer se většinou vyměňují celé objektivy.

**ROZOSTŘENÉ POZADÍ NEBO POPŘEDÍ:** Filmový vzhled záběrům dodává, pokud je hlavní objekt ostrý, avšak pozadí nebo popředí rozostřené. Takové situace lze docílit s dlouhým sklem.

**ROZKLEPANÉ ZÁBĚRY** nám většinou vadí. Z ruky, tedy bez stativu, nelze udržet záběry s hodně přiblíženým zoomem. Záběry s oddáleným (širokým) zoomem udržíte snadno. V hraném filmu se záměrně využívají rozklepané záběry pro zvýšení napětí (horor, záchranná akce) a také u subjektivních záběrů.

**SUBJEKTIVNÍ ZÁBĚR (SUBJEKTIV):** pohled jakoby očima postavy. Před ním nebo po něm by se měl objevit záběr na postavu, která někam kouká.

**POHLED – PROTIPOHLED:** Např. scéna, kde si muž a žena povídají. Záběr na ženu přes rameno muže – střih – záběr na muže přes rameno ženy. Pozor, v těchto dialogových sekvencích by se neměla svévolně překračovat filmová osa, tj. pomyslná čára mezi oběma postavami.

**ZÁBĚR:** Tento termín filmaři využívají v několika významech, především však jako část filmu od jednoho střihu k druhému. Uprostřed jednoho záběru nemůže být vypnuta a opět zapnuta kamera. Výjimku tvoří trikové záběry, které se však na filmovém plátně jeví jako normální záběry (trik není většinou vidět).

**STŘIH PO OSE:** Střih dvou statických záběrů po sobě se stejně namířenou kamerou, avšak druhý záběr zobrazuje postavu víc zblízka. Osa je zde myšlena jako směr pohledu kamery, nikoliv jako filmová osa.

**NATÁČENÍ V JINÉM POŘADÍ NEŽ VE FILMU:** Filmy se natáčejí tak, jak je to organizačně a ekonomicky nejvýhodnější. Nejdříve se třeba natočí konec filmu a potom až začátek. Když je nejpříhodnější denní doba a počasí – např. zapadá slunce – je nejvýhodnější

nejdříve natočit velké celky a detaily dotočit až třeba v ateliéru.

**NATÁČENÍ ZÁBĚRU NA PLACE:** Je dobré využít předem domluvený postup, např. režisér s kameramanem schválí, že už je záběr připravený, kameraman řekne: „Kamera jede!“, zvukař: „Zvuk jede!“, režisér: „Akce!“, klapka dá před kameru klapku, řekne, o jaký se jedná záběr a klapne. Nyní v naprostém tichu proběhne záběr a všichni čekají na režisérův povel: „Stop!“ Hned potom se kameraman, zvukař i režisér musí domluvit, zda se záběr povedl a podle toho natočí buď další jetí (pokus – poprvé, podruhé atd.), nebo začnou točit nový záběr.

**ZVUK:** z praktického hlediska je nutné rozlišit – synchronní dialogy (na ně musí sedět pohyby rtů), asynchronní hlasy (vnitřní hlas postavy, vzpomínky na dialogy, postava přitom většinou v obraze nemluví – neotevírá ústa), synchronní ruchy (kroky v záběru), asynchronní ruchy (kroky mimo záběr) a zvukové atmosféry (šelest lidí v nádražní hale, šelest lidí v hospodě, byt, ulice, déšť, letní noc).

**POSTSYNCHRON vs. DABING:** Při postsynchronu dodatečně herec namlouvá na již hotový obrazový materiál dialogy ve studiu. Při natáčení např. vadil zvuk nedaleké silnice. Herec namlouvá sám sebe a říká to samé jako při natáčení. Při dabingu herec namlouvá někoho jiného, především v jiném jazyce.

**PLAYBACK:** Pomocný zvuk pro natáčení tanečních scén nebo hudebních videoklipů. Slouží pro synchronizaci pohybů všech herců.

#### Jak přemýšlet o animaci

##### Jak vzniká film (animovaný)

Je potřeba si uvědomit, že FILM je iluze. Ta vzniká projekcí jednotlivých snímků, které jsou postupně promítané stálou rychlostí. Může to být 12 až 48 snímků, tzv. framů (fotek) za sekundu. Na každém snímku je zachycena část pohybu – fáze. Pro digitální

média se ustálilo několik formátů, nejčastěji 25 nebo 30 snímků za sekundu.

Při animaci postačuje rozvrhnout fáze pohybu mezi 12 snímků na sekundu (12 FPS), aby bylo zajištěno zdání plynulého pohybu. Znamená to, že snímek jedné fáze je do filmu vložen dvakrát. Toho, že se dá lidské oko a mysl ošálit, si všimli v devatenáctém století. Mezi průkopníky patřil fotograf Eadweard Muybridge. Přišel na to, jak fotograficky zachytit jednotlivé fáze pohybu zvířat nebo lidí. Princip filmu je pořád stejný, jen se mění a zdokonalují nástroje, které využíváme k záznamu nebo projekci.

##### Stop trik

Cesta k animaci vedla přes STOP TRIK. Tento trik se využívá pro náhlé zjevení či zmizení a patří k nejstarším filmovým trikům. Kamera snímá prostor, pak se přestane natáčet, do prostoru záběru je vložen (nebo odebrán) nový objekt a kamera pak dál pokračuje v natáčení. V animaci je vyfocena plocha prostoru, do ní je vložen objekt (nebo odebrán), po vyfocení pokračuje proces filmování stejným způsobem dále. Stop trik se často používá u animace titulků, ale také při změně tvaru objektu nebo postavy.

##### Animovaný film není realita

Proto nepřemýšlejte o dokonalé nápodobě postav a prostředí, přesné realističnosti výtvarné a pohybové. Naopak! Stylizujte, přehánějte, zvelličujte, deformujte... U vymýšlení animovaného filmu se nám na pomoc dobře hodí pojmy, které používáme především ve výuce českého jazyka:

- 01 Stylizace** znamená upravit, zjednodušit tvar i barevnost předmětu nebo postavy, a tím zvýraznit charakteristické rysy patřící k postavě nebo objektu.
- 02 Přirovnání** je srovnání podobnosti dvou subjektů, v jazyce s užitím „jako“. Pro nás se tím otevírá široké pole představivosti a film to dělá mnohem rozmanitější a zajímavější. Jistě znáte příklad: „Venku leje jako z konve.“ nebo „Mraky jsou chundelatý jako beránci.“
- 03 Metafora** je přenesené pojmenování na základě vnější podobnosti, tzv. „přenáška“. Příklad: šel s kůží na trh. V animaci to může být provedeno

doslova. Třeba když někdo zcela „ztratil hlavu“ pro sportovní aktivitu. Nebo se na postavu valí nákupní lavina při pochůzce obchodem.

- 04 Personifikace** – vlastnosti živé bytosti mají neživé věci. Příklad: Slunce šlo po obloze. V animaci to může být provedeno doslova. Animace může oživit jakýkoliv předmět.
- 05 Idiom** je ustálený výraz složený z více slov, jehož význam nelze odvodit ze slov, z nichž se skládá. Příklad: Letěl jsem do školy (měl jsem naspěch). Měl plné břicho motýlů (pocit způsobený citovým vzplanutím). Kočka ho držela za jazyk (nemohl mluvit).
- 06 Hyperbola** je zveličení, nadsázka, záměrné přehánění skutečnosti s cílem zdůraznit závažnost věci nebo situace. Nadsázka může být nejen výtvarná, ale i pohybová. Velmi zjednodušeně řečeno, při tvorbě animovaných filmů se využívá PŘEHÁNĚNÍ gest a pohybů. Zdůraznění důležitého se dělá ZVELIČENÍM. Filmy jsou díky tomu pro diváka názornější a také srozumitelnější.

#### 12 principů animace

(podle Ollie Johnston a Frank Thomas: Illusion of Life: Disney Animation).

- 01 Squash and Stretch / Zmáčknout a natáhnout**  
Důležité je, že se objem objektu nebo postavy nemění, když je zmáčknutý nebo roztážen.
- 02 Anticipation / Předvídání – předpohyb**  
Pohyb před samotnou akcí. Například než se naše postava rozběhne, tak se mírně zakloní, jako kdyby se chtěla k běhu odrazit.
- 03 Staging / Umístění postavy, kompozice**  
Dobře vymyšlená kompozice nasměruje pozornost diváka a ujasní mu, co je v dané scéně nejdůležitější (platí pravidla třetin, např. více místa tam, kam se člověk dívá nebo kam poběží).
- 04 Straight Ahead Action and Pose to Pose / Klíčové pózy – polohy**  
Při animaci jsou velmi důležité hlavní pozice figur, proto je třeba si vždy nejdříve promyslet (a nejlépe i nakreslit) tzv. klíčové pozice – polohy důležité pro pohyb a jeho dramaturgii. Až následně animátor vyplní volný prostor mezi nimi (tzv. mezifáze).

**05 Follow Through and Overlapping Action / Překrývající se akce**

„Přetahování“ – tedy např. když se na lidském těle ruce, nohy a hlava začnou pohybovat dříve a rychleji než vlasy, oděv či části těla s velkým množstvím tkání (tučné břicho a prsa, uvolněná kůže). Ty jsou pomalejší či dokonce nezávisle se pohybující. Přehnaný rozdíl v překrývání pohybů vyvolává komický efekt.

**06 Slow In and Slow Out / Zrychlení a zpomalení**

Pohyb lidského těla a většiny dalších objektů potřebuje čas jak pro zrychlení, tak pro zpomalení. Výsledek animace vypadá realističtěji, pokud má více fází pohybu na začátku a na konci akce. Zároveň se vyplatí zdůraznit extrémní (klíčové) pózy.

**07 Arc / Oblouk, trajektorie**

Přirozená akce má tendenci následovat klenutou trajektorii. Například při chůzi by hlava měla tvořit vlnitou trajektorii (výjimkou je mechanický pohyb, třeba chůze robota, který se klidně může pohybovat v přímých liniích).

**08 Secondary Action / Sekundární akce**

Přidáním sekundárních akcí k hlavní akci je výsledný pohyb mnohem živější. Například postava/loutka, která se prochází, může současně házet rukama, mohou se jí vlnit vlasy či poskakovat čepice na hlavě. Jezdec na koni zase může výrazně poskakovat v sedle. Důležité je, aby sekundární činnosti zdůraznily hlavní pohyb a neodváděly od něj pozornost.

**09 Timing / Načasování**

Časování se vztahuje k počtu framů nebo snímků pro danou akci, což se promítá do rychlosti a působení filmu. Ve filmu by měly být různé rychlosti např. závislé na akci či váze objektu.

**10 Exaggeration / Přehánění**

Důležitý a vizuálně účinný efekt. Animované pohyby, které usilují o perfektní napodobování reality, mohou vypadat příliš staticky a nudně.

**11 Solid drawing / Dobrá kresba**

Animátor musí být dobrým umělcem, který rozumí základům trojrozměrných tvarů, anatomii, perspektivě, zachycení světla a stínu atd. Práce

animátora zahrnuje i herectví (předehrávání si pohybu, scén). Zkrátka animátor by si měl stále kreslit.

**12 Appeal / Charisma, přitažlivost**

Postava by měla být divákovi sympatická. Darebáci nebo příšery mohou být také přitažliví, ale důležité je, když divák cítí, že postava je skutečně zajímavá, neboť si ho musí získat a divák jí musí fandit. Je žádoucí, aby každá postava měla čitelný charakter.

**Metodický materiál zpracovali**

Pavel Bednařík a Lucie Hlavicová

**Autoři**

lektori Aeroškoly pod vedením Martina Peroutky

**@Asociace pro filmovou a audiovizuální výchovu, z.s.**

Tento metodický materiál je součástí Online kurzů filmové výchovy realizovaných v rámci projektu Posílení oboru filmová a audiovizuální výchova v ČR. Projekt byl podpořen grantem z Fondů EHP a Norska 2014–2021, oblast Kultura.

Iceland  
Liechtenstein  
Norway grants



N I  
PO S  
pro kulturu

**Společně pro  
konkurenceschopnou Evropu**

[www.fondyeh.cz/kultura](http://www.fondyeh.cz/kultura)

[www.filmvychova.cz/posileni-oboru](http://www.filmvychova.cz/posileni-oboru)