

# Postup práce

## Podpůrná metodika pro pedagogy

**Cvičení postup práce je jakýmsi základem stříhačské práce, od kterého se lze odrazit k dalším cvičením. Primárně jde o ovládnutí stříhačského programu a vhodné seřazení, načasování a spojování záběrů.**

**Kontext:** Střih postupu práce je základním cvičením pro práci stříhače, v rámci kterého by si měl osvojit základy stříhačské profese, především technického rázu. Proto je dobré brzdit žáky v přehnané invenci (efekty a nepřiměřené tempo střihu) a vysvětlit jim, že bez ovládnutí základních pravidel profese stříhače není možné postupovat k náročnějším konstrukcím.

Volba velikosti záběru je jedním z klíčových prvků k úspěšnému zvládnutí tohoto cvičení. Proberte se studenty jaké velikosti záběrů znají, existuje jich 7: Velký celek - Celek - Polocelik - Americký plán - Polodetail - Detail - Velký detail, pro názornost lze použít například tento přehled: <https://tinyurl.com/velikostizaberu>

Případně jim můžete ukázat více fotosek z filmů v různých velikostech a zeptat se jich, co je napadá, když je vedle sebe vidí a jak se mezi sebou záběry liší.

Liší se množstvím informací obsažených v záběru; velikost záběru určitě vztah mezi postavou a prostředím, ve velkém celku vidíme hlavně prostředí, v detailu hlavně postavu. Z toho vyplývá také poměr mezi informacemi a emocemi, čím širší záběr, tím více informací - a tedy záběr čteme déle, čím užší záběr, tím více emocí. Důležité ale je, že emoce bez informací není možné prožít, čili je nutné užší záběry kombinovat s těmi širšími). Obvykle se začíná širším záběrem, ve kterém vidíme uspořádání scény a poté se střihne do bližšího záběru, kde vidíme emoce postav. Lze s tím ale samozřejmě nakládat různě, dle záměru tvůrce.

Pro upřesnění návaznosti záběrů a jednotě rychlosti a směru pohybu doporučuji první minutu tohoto videa od RocketJump Film School (je sice anglicky, ale předpokládám, že studenti tuto úroveň angličtiny zvládají), kde se hovoří o návazném střihu ("Cut on action") jako o základní technice: <https://youtu.be/OAH0MoAv2CI?si=vB5f9GH1kj5V-XuN>

**Technické požadavky:** Počítače se stříhovým softwarem (DaVinci Resolve, Premiere Pro nebo kterýkoliv jiný, který žák ovládá), s daty připravenými pro střih ukázky.

# Postup práce

Studenti  
12+

min.  
60 minut

**Žáci si v rámci cvičení vyzkouší stříh postupu práce štípání dřeva. Během cvičení si osvojí základy stříhové skladby zahrnující především technické spojení dvou záběrů, jednoty rychlosti a směru pohybu a používání různých velikostí záběrů.**

**Kompetence:** Odvyprávění krátké scény, orientace v prostoru a ději, práce s tempem a rytmem.

**Popis cvičení:** Smyslem cvičení je vystavění a srozumitelné vyprávění jednoduché situace, ve které chlapec štípe dřevo. Proto je vhodné postupovat postupně, nevynechávat žádné části pohybu a zaměřit se na návaznosti záběrů, vybrání vhodné velikosti záběru a udržování správného temporytmu: střídání rychlých a pomalých momentů, napětí a klidu, akce a oddechu.

## **Velikost záběru**

Pro srozumitelnost akce a orientaci v prostoru slouží širší záběry a naopak pro zdůraznění akce a emocionální prožitek jsou vhodné bližší záběry. Jedno se bez druhého neobejde a vzájemně se doplňují. Zkuste širší záběry střídát s bližšími a vhodně je kombinovat v návaznosti na obsah akce.

## **Návaznost**

Nejjednodušší spojení záběrů nastává, když pohyb plynule navazuje. Naše oko se primárně soustředí na pohyb (kvůli našim zvířecím instinktům: pohyb = nebezpečí), pokud bude divák evidovat návazný pohyb, ihned se zorientuje a rovnou bude vnímat akci. Zároveň máme tento způsob navazování záběrů zautomatizovaný z televizních seriálů, které se točí na víc kamer a záběry tak navazují automaticky. Naopak pokud stříhnete z klidové fáze pohybu do klidové fáze v jiné velikosti, divákovi chvíli potrvá, než postavu ve druhém záběru identifikuje. Pokud stříhnete z klidové fáze do akční fáze záběru, vytvoříte časovou výpusťku (tzv. elipsu), u které si divák musí domýšlet fázi akce, která je vynechaná. Zkuste experimentovat a najít podstatu každého stříhu: v jaké fázi je nejlepší stříhnout? A proč?

## **Jednota rychlosti a směru pohybu**

Záběry se nám nesváží, pokud se postava např. v každém ze spojovaných záběrů pohybuje jinak rychle. Nebo pokud seká dřevo jinou rychlostí. V takovém případě je na střihači, aby našel vhodné dva záběry k sobě se stejnou dynamikou, případně takovou fází pohybu, ve které se tato rozdílnost skryje.

**Výstupy:** Vyexportovaný stříh ve formátu MP4, kodek H.264.

**Hodnocení:** Promítnutí výstupů a debata o rozdílech mezi jednotlivými verzemi a jejich působení.