

Filmouka

Metodická příručka pro učitele



Filmouka

Metodická příručka pro učitele

Petr Pláteník a kol.

Projekt se uskutečnil za finanční podpory Ministerstva kultury.



Metodická příručka slouží jako doplňující materiál k publikaci Filmouka, který umožňuje její využití jako učebnice ve vyučovacích hodinách na 2. stupni základních škol. Více informací o publikaci i celém projektu naleznete na webové stránce www.filmouka.cz.



© Univerzita Palackého v Olomouci, 2023

© Asociace pro filmovou a audiovizuální výchovu, z. s.

Autor: © Petr Pláteník

Konzultanti: Pavel Bednařík, Jan Černík, Tereza Czesany Dvořáková,

Jiří Forejt, Lucie Hlavicová, Tereza Nová, Martina Voráčková

Grafická úprava a sazba: Lucie Římáková

Ilustrace titulní strany: © Jaromír Švejdík aka Jaromír 99

Ilustrace postav: © David Izaj

Úvod

Milé učitelky, milí učitelé,

metodická příručka, kterou se pročítáte, vám pomůže využívat informace obsažené ve Filmouce při školní výuce. Psali jsme ji s vědomím, že každá příprava na hodinu předpokládá pedagoga dobře obeznámeného s předmětem výuky a vybaveného metodami potřebnými ke zdárnému splnění stanovených cílů. Proto zde naleznete řadu srozumitelnou formou vysvětlených informací z filmové teorie i historie, mezioborových souvislostí k ukotvení probírané tematiky v širším rámci třeba i vašeho oboru, odkazy na zdroje informací mimo text Filmouky, ale také výsledky některých cvičení a úkolů.

A protože tato metodika vychází pouze v podobě elektronické publikace, počítáme s její průběžnou aktualizací. Filmová věda, ale i filmová výchova se totiž stále prudce vyvíjejí a my si uvědomujeme, že i naše oborové perspektivy se budou dále rozšiřovat. Rádi bychom se tedy také touto cestou o nová zjištění a dovednosti s vámi podělili. Ostatně totéž tak trochu očekáváme i od vás. Proto sledujte náš web filmouka.cz, ať jste stále stále v (pohyblivém) obraze!



Jak metodiku používat

Spíše než o klasický sumář metod jde v případě tohoto textu o určitý doprovodný komentář k publikaci Filmouka. Uspořádání bloků v rámci kapitol zrcadlí řazení ve Filmouce. Většinou se odkazujeme k nadpisům jednotlivých bloků, podle kterých byste je měli být schopní v knize snadno identifikovat. Lepší orientaci při přechodu mezi oběma texty umožní také ☰ číslo stránky z Filmouky, ke které ten konkrétní blok obsažený v této metodice odkazuje.

Barevným podkladem jsou odlišeny výsledky cvičení (růžová) a odpovědi na zvědavé otázky (červená), které se ve Filmouce objevují. Žlutým podkladem jsou označeny tipy na aktivity v hodině, které se vážou ke zmiňované problematice. Využíváme také plně digitálního formátu metodiky, který předpokládá primárně čtení v zařízení připojeném na internet. Najdete zde proto řadu hyperlinků odkazujících jednak na materiály umístěné na portálu **filmouka.cz**, jednak na jiné zdroje informací a audiovizuálních ukázek, které jsou volně přístupné na internetu.

Pro snadnější orientaci ve webové části publikace vám zpřístupňujeme rozcestníky audiovizuálních ukázek (které my označujeme jako lekce) a výsledku cvičení z knížky.

Rozcestník lekcí: **filmouka.cz/lekce/**

Rozcestník výsledků: **filmouka.cz/vysledky/**

Legenda:



Výsledky cvičení



Odpovědi na otázky



Tipy na aktivity v hodině

6

**Vyprávění
a stavba
příběhu**

99—104

Výukové cíle

- Žák popíše základní charakteristiky filmu jako umění a rozpozná prvky, které jej odlišují od jiných druhů umění.
- Žák tvořivě využívá základní pojmy audiovizuální dramaturgie (námět, téma situace, motiv, typ, charakter).
- Žák reflektuje různé principy vyprávění.
- Žák rozumí pojmu adaptace a umí jej vysvětlit.
- Žák slovně vyjadřuje děj, situace, příběh promítnutého filmu (animovaného, hraného) a zaujímá osobní stanovisko k jednání postav a vyjadřuje svůj názor na film jako celek.

Pomůcky a výukové materiály

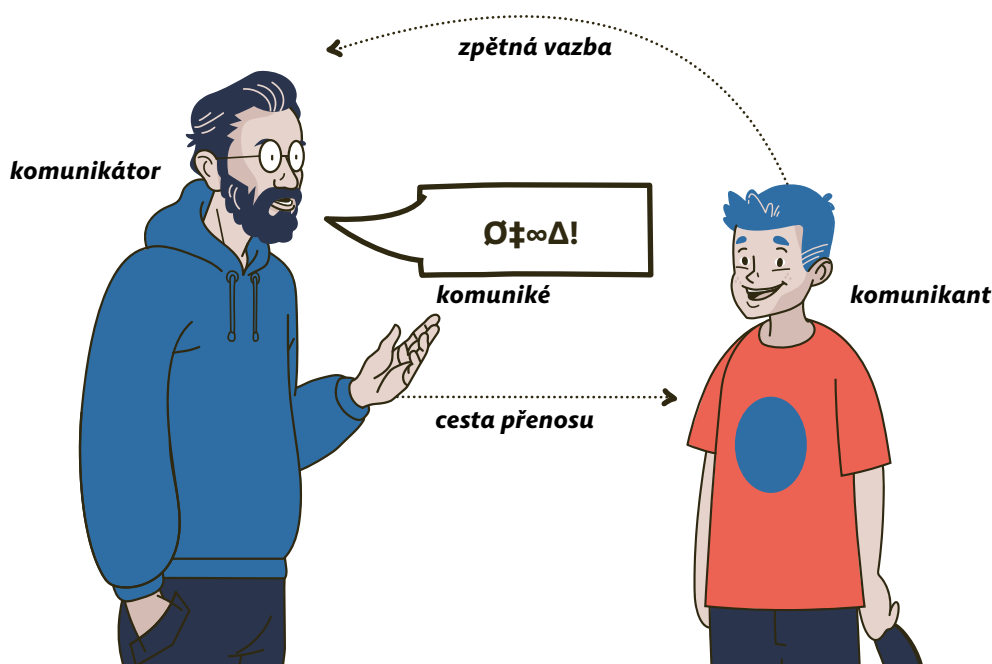
- papír a kreslicí potřeby
- obrazové a video ukázky na multimediální platformě
- dataprojektor

99 ÚVODNÍ CITÁT

Citát pochází z knihy Františka Daniela Cesta za příběhy. Daniel byl scenáristou a dramaturgem, v roce 1969 emigroval do USA, kde se proslavil jako učitel scenáristiky na několika filmových školách. V citátu Daniel naznačuje, jakou moc má filmové vyprávění a jak pracuje s divákem. Se žáky je možné diskutovat o tom, jestli se jim u filmu někdy stane, že zapomenou na skutečný svět, ale třeba i o tom, jak filmové vyprávění formuje jejich prožitky.

100 CO JE VYPRÁVĚNÍ?

Vyprávění je v obecně rovině jedna z forem komunikace, a dá se na ně tedy vztáhnout i tradiční komunikační schéma. Vždy se ho účastní někdo, kdo vypravuje (vypravěč, komunikátor), někdo, kdo vyprávění vnímá (divák/posluchač/čtenář, komunikant), a předmětem je nějaký příběh, který se vypráví (komuniké). V tomto pojetí je tedy vyprávění aktem, ve kterém tvůrce skládá dohromady dílčí prvky příběhu takovým způsobem, aby měli zamýšlený efekt na diváky. Pro doplnění můžeme uvést, že vyprávění prostředkuje nějaký nosič typu knihy, filmu nebo třeba jen vzduchu (komunikační kanál). Další prvky komunikačního schématu jde na vyprávění vztáhnout už volněji. Například zpětnou vazbu získávají tvůrci i vnímající třeba prostřednictvím čtení kritického hodnocení díla nebo v diskusi na internetových fórech. Komunikační šum může mít v extrémních případech podobu vytržené stránky z knihy nebo přerušenoho televizního signálu. Jelikož často nejde o vyprávění přímé, ale zprostředkované nějakým médiem (knihy, film), není situační kontext autora a příjemce vyprávění jednotný (časově a místně) a musíme mluvit minimálně o dvou kontextech. U filmů se můžeme setkat s tím, že starší film získává po letech nový význam, nebo se může zdát už mladším divákům nepochopitelný. To se týká třeba němých filmů, které často pracovaly s odlišnými vyprávěcími postupy.



102 RŮZNÁ VYPŘÁVĚNÍ SE MEZI SEBOU LIŠÍ...

1 *Jak se liší vyprávění v knize, v televizním seriálu a na sociálních sítích?*

Charakter média do značné míry ovlivňuje a určuje podobu vyprávění. V psaném/ tištěném textu jsou informace o příběhu předávány především prostřednictvím slov. O tom, jak vypadá prostředí příběhu a postavy, se dozvídáme ze slovních popisů. Takový popis už z povahy věci nemůže být úplný a zbývá tak spousta prostoru pro vyplňování „volných míst“ fantazií čtenáře. Promluvy postav sice jsou prostředkovány přímo, opět ale postrádáme úplné informace o barvě hlasu, hlasitosti, intonaci atd. Prozaický text navíc nenese často ani zpřesňující informaci o rychlosti promluv a jejich vzájemné návaznosti.

Audiovizuální formát, jako je seriál, vyjadřuje příběh prostřednictvím obrazů a zvuků, mezi kterými stěžejní místo zaujímá slovní vyjádření. Specifikem seriálové formy, nejen v televizi – původně tento formát vznikl v novinovém tisku –, je záměrná neukončenost dílčích prvků vyprávění, nazývaných díly, někdy epizody. Primárním zájmem tvůrců seriálů často je co nejvíce oddalovat definitivní uzavření hlavního příběhu, dokud je ze strany diváků o seriál zájem, a je tedy komerčně úspěšný. Jedná se o komplikovanou problematiku, které je věnována řada odborných prací, obecně se ale dá říct, že seriálové vyprávění pracuje se dvěma úrovněmi vypravěčské konstrukce, které se vzájemně prolínají: vyprávěním v seriálu jako celku a vyprávěním v rámci jednotlivých dílů/epizod.

Vyprávění na sociálních sítích může nabývat různých podob, od čistě textového přes textově-obrazové až po audiovizuální. Typická je pro něj větší míra interakce mezi účastníky vyprávění, se kterým vypravěči počítají, často k němu i záměrně vyzývají. Pro sociální sítě je rovněž typické, že se v nich může prolínat smyšlené vyprávění a skutečnost. V rámci snahy o zaujetí co největšího počtu uživatelů se autoři příspěvků mohou snažit o potlačení nudných aspektů a zdůraznění něčeho, co přitáhne pozornost. Paradoxním rysem sociálních sítí je důraz na autenticitu, která je dosaženo stylizací. Můžete s žáky diskutovat o tom, jaké vypravěčí techniky jsou použity v jejich příspěvcích na sociálních sítích a zda je používají vědomě.

2 *Kdo uspořádal informace do podoby vyprávění v knize? A kdo v seriálu a kdo na sociálních sítích?*

V knize je tvůrcem vyprávění spisovatel, v seriálu nejčastěji producent spolu se scenáristou (taky bývá seriál označován jako producentsko-scenáristických formát). Na sociálních sítích jsou to jednotliví uživatelé, zapojující se interaktivně do komunikace. Svým způsobem jsou sociální sítě nejdemokratičtější médium ze zmíněných, protože jsou dostupné takřka každému „tvůrci“.

3 ***Liší se naše očekávání u knižního a seriálového vyprávění?***

Obecně lze očekávání v případě těchto dvou forem odlišovat podle více kritérií: a) při četbě si tempo a čas vnímání regulujeme více sami než při sledování seriálu, b) knihu, i v případě, že se jedná o díl z rozsáhlejší série (např. fantasy nebo sci-fi), vnímáme více jako příběhově uzavřený celek než v případě epizody seriálu, kde je pocit „trvalé“ neukončenosti součástí zážitku, c) vnímání se může více lišit i situačně – při sledování epizody seriálu můžeme vykonávat i jiné činnosti (typicky žehlit nebo třeba se zapojovat do konverzace na sociálních sítích prostřednictvím chytrého telefonu), četba knihy od nás vyžaduje větší míru soustředění na samotnou činnost.

4 ***Očekáváme, že se setkáme s příběhy na sociálních sítích?***

Jedná se o tzv. otevřenou otázku. Ale jistou odpověď nám dávají sami provozovatelé sociálních sítí, protože třeba na Facebooku nebo Instagramu se setkáme s formátem označovaným jako „story“ (příběh). Na druhou stranu sociální sítě nevytvářejí primárně dojem, že se na nich setkáme s vyprávěním, nejčastěji jsou inzerovány jako komunikační platformy a uživatelé od nich očekávají spíše autenticitu. I z toho důvodu jsou v případě sociálních sítí vyprávěcí techniky potenciálně nebezpečné, protože s nimi uživatelé předem nepočítají. Snahy o přikrášlení skutečnosti či propagaci nějakého názoru mohou být vlivem nečekaného použití vyprávěcích strategií o to účinnější.

102 **CO MAJÍ VŠECHNA VYPRÁVĚNÍ SPOLEČNÉ?**

I v případě tzv. tradičního, kontinuálního vyprávění, které líčí události v přesném pořadí, jak se udály, jde o záměrnou volbu. Nezapomínejme také, že žádné vyprávění nedokáže pojmout realitu událostí do posledního detailu, a proto vypravěči záměrně svět příběhu a událostí zjednodušují, některé detaily vynechávají, záměrně i nezáměrně.

102 **TYPY VYPRÁVĚNÍ A TVŮRCI PŘÍBĚHU**

Termín „příběh“ je dnes nadužívaný, především v oblasti reklamy, která nám prodává leccos „s příběhem“. Ostatně i jedna z oficiálních kampaní lákající k nám zahraniční turisty se nesla ve jméno sloganu „Česko – země příběhů“. Pravdou je, že vyprávění příběhů patří mezi základní nástroje lidské komunikace, setkáme se s nimi v hospodské historce, v televizní reportáži i v propagační kampani.

102 VYPRÁVĚT VTIP...

Dělat humor je nesmírně náročná disciplína. Ačkoliv se komedie často chápou jako lehký žánr, tak vytvářet je není vůbec snadné. Vyzkoušet si to může každý na vyprávění vtipu. I když známe znění anekdoty, tak musíme srozumitelně vystavět situaci a dobře načasovat pointu. Svou roli hraje i dikce vypravěče. Jestli se vše podařilo, můžeme okamžitě vyčíst z tváří našeho obecnstva.

103 VYTVOŘÍME SPOLU PŘÍBĚH

Smyslem cvičení s předem definovanými prvky příběhu, je a) usnadnit žákům počáteční práci, kdy nemusí složitě vymýšlet základní zápletku, b) umožnit srovnání rozdílného nakládání s příběhem v podání různých vypravěčů, c) posílit uvědomění si, že každý příběh je konstrukce skládající se z určitých prvků.

Základní situace je záměrně zvolena jako všem známá, snadno představitelná a poměrně fádni. Doplňující otázky a návrhy na konci stránky mají žáky podnítit k experimentování a pomoci jim zbavit se zábran. Ideálním výsledkem by bylo, kdyby se žáci ve svých vyprávěních od základní situace dokázali co nejvíc vzdálit.

Jedná se o **časově náročnou aktivitu**, žáci si musí nejdříve svá vyprávění připravit a pak i vzájemně mezi sebou odprezentovat. Proto se **nedoporučuje přistupovat k ní ve větších skupinách** (v jejich případě se jeví vhodnější zadání domácí práce). Podstatným činitelem celé aktivity je, aby si žáci uvědomili rozdíl mezi chronologickým a nechronologickým vyprávěním a reflektovali vlivy, které do něj vnášejí například změna vypravěčské perspektivy nebo motivací postav.

Motivačně může působit, když celé cvičení uvedete ilustracemi a ukázkami, ať už obrazovými, zvukový nebo jinými. Můžete třeba žákům ukázat fotografie a obrázky, jak podle vás postavy příběhu vypadají, pustit hudební skladbu evokující náladu příběhu nebo jednoduché video ztvárňující podobný příběh atd.

🕒 PŘÍBĚH Z NOVIN

Žáci se jednoduchou formou učí vyprávět příběh obrazem. Žáci jsou vedeni k představivosti, kreativitě a také rozvíjí skupinovou spolupráci.

Žáci ve skupině dostanou za úkol vystříhat z novin obrázky různého typu a charakteru. Když mají dostatek obrázků, pokusí se na jejich základě vymyslet příběh a obrázky

sestavit tak, aby z nich byl divákovi příběh jasný. Obrázky nalepte ve správném pořadí na papír za sebe a doplňte příběh textem.

103 OZVLÁŠTNĚNÍ

Pojem pochází od literárního teoretika Viktora Šklovského, který se pomocí něj snažil ukázat, čím se liší prozaický a poetický jazyk od toho, jak vnímáme každodennost. Běžně si nevšímáme spousty věcí a bereme je jako samozřejmé. Spisovatelé, a potažmo filmaři dokážou upoutat pozornost diváků na detail, ukázat jim obyčejné věci jako výjimečné. Příkladem může být povídka podávaná z pohledu zvířete nebo film, kde je vypravěčem dítě. Takoví vypravěči si totiž všímají odlišných situací, z jiné perspektivy a zdánlivě normální chování ostatních lidí jim může připadat nepochopitelné, směšné nebo děsivé. Čtenářům a divákům to nabízí jiný úhel pohledu na svět.

10 PROMĚNA VYZNĚNÍ

Žáci si vyzkouší, jak tón a dikce řeči mohou proměnit obsah příběhu a změnit vyznění charakterů jednotlivých postav.

Žáci dostanou k dispozici ukázkou dialogu dvou postav. Může jít o text notoricky známý, může se jednat o ukázkou historického filmu nebo klasické divadelní hry, ale například i o text úplně současný a žákům blízký. Lze také nejprve promítnout audiovizuální ukázkou a přidat její přepis nebo pouze rozdat samotný text ukázky. Následně si rozeberte obsah tohoto textu a vyzkoušejte jej převyprávět s různými emocemi, dikcí, tóny hlasu i razancí. Uvidíte, jak se významy textů promění.

104 PROMĚŇOVAT ŽÁNROVÉ VYPRÁVĚNÍ

Důležité je vést žáky k tomu, že žánry vnímáme mimo jiné jako soubory pravidel, kterými se tvůrci řídí a podle kterých je publikum snadněji identifikuje. Takže v případě, že se jedná o příběh ze žánru krimi, musí se na počátku objevit nějaká záhada určená k rozřešení, fantasy obsahuje postavy a motivy nevyskytující se v našem světě, jejichž existenci nemůžeme vysvětlit pomocí vědy, a dobrodružné příběhy zničením převrátí život hlavního protagonisty a vyšlou ho na cestu, kde musí překonávat nebezpečnosti a úskalí.

O žánrech si můžete přečíst více v kapitole 9 *Úplně jiný žánr*

🕒 TVORBA CHARAKTERU

Žáci si výtvarnou formou vyzkouší ztvárnění různých typů charakterů a emocí. Žáci dostanou na ukázkou několik různých postav, jejichž výrazy tváře hodně vypovídají o jejich charakteru (mohou to být výstřižky z časopisů, filmová okénka, fotky atd.). Žáci mohou v živé diskuzi s pedagogem hádat, o jakou postavu asi jde, jaký asi vede život, jaké měla dětství, zda ji něco netrápí, společně si představovat, co by to asi mohlo být. Následně každý dostane za úkol vymyslet si vlastní postavu (jak se jmenuje, kdy se narodila, kde pracuje, má nějakou slabost, jaké jídlo má ráda, co ji rozesměje, po čem touží?) a tu výtvarně nějak ztvárnit (malbou, kresbou, koláží atd.).

📖 104 JAK AUTOR VYMÝŠLÍ PŘÍBĚH?

U rozvitějších a komplikovanějších příběhů provádí většina autorů **přípravné práce**, aby vytvořili příběh, který publikum co nejvíce zaujme. Už v časech orální tradice se předávaly spolu s tradovanými příběhy implicitně **postupy zjednodušující vytváření** variant příběhů, nebo dokonce příběhů úplně nových. Patří mezi ně například symbolika čísel, pravidelně se vracející okruh protagonistů a antagonistů i zápletek a podzápletek. Jako dobrá „laboratoř“ pro takový způsob práce s příběhem slouží klasické pohádky, které často mají své kořeny právě v lidové tradici.

Odpovědi na základní otázky (Kdo? Co? Jak? Atd.) můžeme pro větší přehlednost s žáky zanášet například do (počítačem vytvořené) tabulky. Není nezbytně nutné při další práci využít všechny informace doslovně, ale měli bychom mít rámcovou představu o různých detailech.

Kruhové schéma nám má pomoci seřadit události příběhu do **kauzálního řetězce**. V této fázi se soustředíme především na hlavní postavu a na to, co prožívá. Kruhové schéma samozřejmě není nutné doslovně naplnit, ale mělo by nám pomoci pochopit, že na sebe události navazují, jak se hrdina v průběhu vyprávění mění a že směřuje odněkud někam.



Kruhové schéma příběhu hrdiny je jednou z tradičních pomůcek pro scenáristy. Ačkoliv je jeho původ starší, tak nejpůvodnější verze schématu pochází z knihy *The Hero with a Thousand Faces* (1949) od Josepha Campbella. Ten na základě poznatků antropologů a religionistů a pod vlivem psychoanalýzy přišel s myšlenkou, že v základu všech mytických příběhů napříč kulturami je společné schéma vyprávění. Je potřeba mít na paměti, že Campbellova cesta hrdiny v 17 krocích nemá být manuálem na sestavení příběhu. Příběhy sestavené žáky by neměly být pouhou kopií kruhového schématu. Spíš nám jde o to ukázat, že jsou jisté vyprávěcí postupy, které fungují napříč kulturami, a že se jimi můžeme inspirovat v našich originálních vyprávěních.

Kruhové schéma není samozřejmě jediným možným způsobem znázornění příběhu. Alternativu mohou představovat i samotná slova, pomocí kterých vyprávění popisujeme. Můžeme hovořit o „vzestupu a pádu“, kde sledujeme hrdinovy úspěchy a neúspěchy, „paralelním vyprávění“, kdy sledujeme příběhy více hrdinů, nebo „nelineárním vyprávění“, ve kterém jsou nám události představeny nechronologicky (např. pomocí flashbacků).

Při rozhodování o tom, co je pro příběh klíčové a co ne, si můžeme pomoci schématem uváděným v knížce, které znázorňuje cestu příběhem typickou pro řadu mytických vyprávění.

Další schéma s pojmy expozice, konflikt a řešení má žákům ukázat, že i filmy se, stejně jako třeba divadelní hry, dělí vnitřně do několika částí. I když samozřejmě na rozdíl od dramatu nejsou přechody mezi jednotlivými segmenty často zřetelně signalizovány. Střídání momentů napětí a uvolnění pak souvisí se schopností upoutat a udržet pozornost diváků. Rozdělení příběhu na menší části a jeho schematické zaznamenání může být také nástrojem filmařů, který jim pomáhá vyprávění naplánovat. Jestli žáci látce rozumí, si nejlépe ověříte na následujícím **cvičení**.

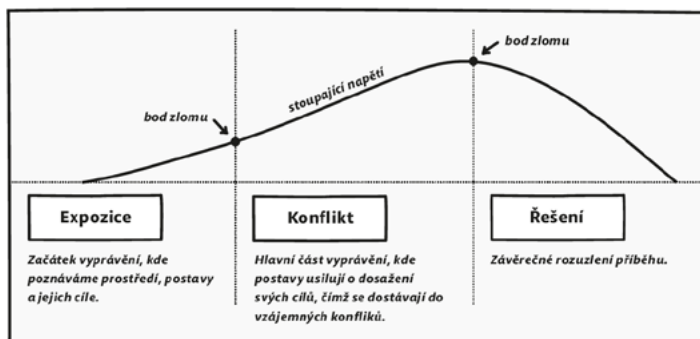


Schéma s vlnkou je inspirované prací učitele scenáristiky Syda Fielda a představuje zjednodušenou verzi jednoho z nejpůvodnějších schémat vyprávění současnosti. S rozdělením příběhu na tři části se dvěma body zlomu se setká každý student

scenáristiky všude na světě. Je důležité si uvědomit, že ani toto schéma nemá být pouze kopírováno, ale má nám pomoci přemýšlet nad příběhem pomocí jiných prostředků, než jsou slova. Je jen na autorovi, zda si vyprávění naplánuje ve třech, čtyřech, osmi nebo více segmentech.

107 OBLÍBENÝ FILM A SCHÉMA VYPRÁVĚNÍ

Smyslem cvičení je, aby žáci abstrahovali od pojetí příběhu jako vyprávění slovy. Grafické znázornění příběhu by jim mělo umožnit zaměřit se na to, jak příběh prožívali emocionálně, kdy se ve filmu objevily hádanky a kdy jejich řešení, nebo jak se spolu potýkali protagonisté a antagonisté v průběhu filmu. Neexistuje jedno správné řešení. Dokonce i dva žáci znázorňující jeden film mohou nakreslit zcela odlišná schémata.

Jak by mohlo řešení takového úkolu případně vypadat, se můžete podívat [zde](#).



108 FILMOVÁ SCENÁRISTIKA

Postupy vzniku filmových scénářů se samozřejmě liší, celé jedno odvětví filmovědné literatury se věnuje proměnám tohoto oboru z historické perspektivy, ale i třeba tomu, jak se přístup lišil regionálně nebo v závislosti na tom, o jaký druh filmu jde (jinak vznikají scénáře pro dokumentární film, jinak pro hraný a jinak třeba pro televizní seriály). Předestřený postup je takovým zlatým, univerzálním standardem, zohledňujícím všechny potřebné fáze rozpracování, od krátkého zachycení námětu po technický scénář, obsahující už instrukce přímo pro natáčení filmu.

108 KRÁTKÝ ROZHOVOR DVOU POSTAV

Při práci v hodině je důležité zadat při skupinové práci všem stejnou komunikační situaci, aby si žáci při následné prezentaci mohli v konfrontaci uvědomit rozdílnost řešení a zvládání takového úkolu. V případě dostatečné časové dotace se nabízí i možnost, aby některou z krátkých etud zkusili přímo ztvárnit. Žáci si díky cvičení mohou uvědomit, jak náročné je napsat realisticky působící dialog. I to, co může působit jako dobře napsané na papíře, nemusí znít přirozeně přímo v řeči.

🕒 PROTIKLADY

Žáci si vyzkouší vytvořit herecké dvojice tak, jak s nimi pracovali filmaři v době němé grotesky. Tedy vytvořit protiklady, které se vzájemně budou doplňovat a vytvářet komické situace.

Žáci dostanou za úkol hledat jakékoli protiklady v reálném životě. Zkuste si vymyslet a nakreslit protikladné postavy. Použijte při jejich konstrukci klasických geometrických tvarů. Díky tomu se vám budou vizuálně protikladné postavy lépe vymýšlet. Následně každé postavě vymyslete charakterové vlastnosti.

📖 109 CO ZNAMENÁ VYPRAVĚT PŘÍBĚH?

Autoři příběhů nepracují jen s postavami, nápady a schémata, ale i s ještě konkrétnějšími prostředky, které se v závislosti na médiu mění. Ilustrační příklad v příručce ukazuje, jak pro autora prózy jsou tímto základním nástrojem slova, s jejichž pomocí líčí postavy i jejich prostředí a zároveň prostředkuje dialogy mezi postavami. Naopak autor, většinou ale minimálně dva autoři komiksu sice také pracují se slovy, ta ale slouží většinou hlavně k vyjádření dialogů postav a některých abstraktnějších souvislostí (specifikace místa a času, vnitřního monologu apod.), podoba postav a prostředí se zde ztvárňuje graficky. Autoři komiksů jsou také více limitováni počtem „základních prvků“, tj. komiksových okének, jejichž prostřednictvím příběh vypráví. Musí proto dobře volit, který moment z celkového příběhu zvolí, a to s přihlédnutím k jeho výrazové sdělnosti, ale i návaznosti na okénko předcházející i následující.

📖 111 CO KOMIKS A PRÓZA NEMAJÍ SPOLEČNÉ

V próze je podstatně víc psaného slova, což zahrnuje popisy prostředí, popisy postav, informace o vnitřním rozpoložení postav, nebo i komentáře, které někteří autoři do prózy vkládají. Svůj díl práce udělá i členění textu do odstavců, které může dávat čtení rytmus.

Komiks na druhou stranu disponuje podstatně větším množstvím obrázků, takže není potřeba tolik popisů. Jednotlivá okénka mohou svým způsobem simulovat to, co ve filmu znázorňují různé velikosti záběrů a střih. Detail na tvář nervózního hrdiny může v komiksu předcházet velkému celku ze souboje s antagonistou. Komiks má také podstatně kratší dialogy a v některých případech využívá velké množství citoslovcí.

🕒 KOMIKS

Žáci si vyzkouší výtvarnou formou ztvárnit příběh.

Žáci dostanou za úkol přinést si do hodiny nějaký zajímavý příběh. Historku či příběh z novin, vzpomínku atd. Podmínkou je, aby se dal odvyprávět v rámci jedné minuty a měl pouze jednoho hlavního hrdinu a aby měl začátek, prostředek, konec a zápletku, která se nějak vyřeší. Následně žáci dostanou za úkol tento příběh komiksově ztvárnit (je dobré přinést ukázky různých komiksů).

📖 112 PRÁCE S UKÁZKOU

V tomto cvičení budeme pracovat s ukázkou z filmu, ve které se využívá rámcové vyprávění a vypravěč. Rámcové vyprávění tvoří základní situaci, která ohraničuje příběh. Může to být třeba situace, kdy si postavy vzájemně vyprávějí strašidelné historky. Vypravěč v ukázce funguje jako průvodce tzv. příběhem v příběhu, což je reprezentováno jeho hlasem a komentáři událostí.

Odpovědi na otázky ze cvičení naleznete [zde](#).



📖 112 JAKÉ MOŽNOSTI MAJÍ FILMAŘI?

Vyprávění prostřednictvím obrazu a zvuku (až na vzácné výjimky) se ve filmu odbývá **v propojení a souběžně**. Mezi charakteristiky filmů vznikajících v éře tzv. klasického Hollywoodu patřilo, že součinnost hlavních složek filmu (obraz, zvuk, střih) byla takřka v dokonalém souladu a divák si jich pokud možno vůbec neměl samostatně všimnout. Vše bylo vyladěno tak, aby si co nejlépe užíval zážitek z filmu, opojení možnostmi umění pohyblivého, mluvícího obrazu. Mluvívalo se o „neviditelném“ střihu, který nepůsobil rušivě, ale naopak vedl pozornost diváka k událostem důležitým pro vyprávění. To stejné platilo pro obrazovou i zvukovou složku. A ačkoliv se vyprávění proměňuje, populární filmy se stále natáčejí tak, aby neupozorňovaly na to, jak jsou vyprávěny a divák se jimi mohl nechat unášet. S tím souvisí i to, že film disponuje možnostmi velmi realistického znázornění postav, prostředí a událostí. To ale neznamená, že se filmaři musí za každou cenu snažit o realističnost. Někdy mohou naopak usilovat o stylizaci nebo kombinovat realističnost a stylizovanost, a tím měnit efekt, který to má na diváky.

112 JAK VYPRÁVĚNÍ VNÍMAJÍ DIVÁCI A KDE SE DIVÁCKÁ OČEKÁVÁNÍ TVOŘÍ?

Podobně jako autoři skládají příběh ze základních prvků, činí tak i diváci filmů nebo třeba čtenáři knih. Je to zpravidla tak trochu detektivní práce, protože vždy na začátku víme o příběhu mnohem méně než autor. A to i v případě filmových adaptací literárních děl, málokdy se k nám totiž dostane dokonalý převod prozaického textu do podoby filmu. A tak podobně jako detektiv na úvod příběhu něco zjišťujeme – konkrétně v našem případě, kdo jsou hlavní a vedlejší postavy a jaké jsou mezi nimi vztahy, kde se příběh odehrává a kdy. S postupujícím dějem identifikujeme a potvrzujeme si, je-li příběh vyprávěn chronologicky, retrospektivně nebo je třeba úplně přeházeno pořadí dějových částí a proč. I to je součástí zážitku ze čtení knih, komiksů nebo koukání na filmy.

Podstatnou součástí zážitku je také očekávání, ať už subjektivní (naš osobní vztah k látce, žánru, autorovi atd.), tak objektivní (vyvolané propagačními materiály, nastiňujícími zápletku příběhu a jeho okolnosti).

114 KDYŽ SE NÁS VYPRÁVĚNÍ SNAŽÍ ZMÁST

Zde se dá s žáky diskutovat o jejich diváckých zážitcích. Filmy občas dokážou diváky manipulovat a plést je. Kladné postavy nám mohou být prezentovány jako nesympatické, na konci příběhu se může ukázat, že postavy měly jiné cíle. Diváci mohou být díky tomu překvapeni nebo zklamáni, což činí film působivějším. Někdy je překvapení tak velké, že má divák tendenci podívat se na film opakovaně (např. Šestý smysl).

114 CO SE DOZVÍME Z EXPOZICE

Smyslem expozice je představit divákům základní informace o postavách, prostředí a příběhu. Expozice se nachází na začátku a v tradičních případech bychom na konci expozice měli jako diváci už vědět, kdo jsou hlavní postavy a co je jejich cílem. V některých případech ale mohou autoři záměrně toto pravidlo porušovat. Se žáky můžeme diskutovat o tom, zda expozice u daného filmu splnila svou funkci, zda se dozvěděli vše podstatné a zda dokážou na základě expozice odhadnout, o čem film bude. Mohou nastat situace, kdy diváci už po zhlédnutí expozice odhadnou konec filmu. V takovém případě stojí za komentář, zda má smysl vyprávět předvídatelný příběh.

Odpovědi na otázky ze cvičení naleznete [zde](#).



114 SOUHRNNÉ CVIČENÍ

- 1 Ano, s příběhy se setkáme skoro všude, takže i na sociálních sítích.
- 2 Vypravěč a autor nejsou totožní. Zatímco autor je člověk, který vyprávění vymyslel, tak vypravěč je součástí příběhu – postava nebo jen hlas, který nás vyprávěním provází.
- 3 V literatuře máme k dispozici jen psaný text, takže máme prostor věci popisovat, pronikat do nitra postav, které mohou navíc rozvláčně diskutovat. V komiksu máme k dispozici obrázky a podstatně méně textu.
- 4 Stojí samozřejmě za zvážení, jestli má taková činnost nějaký význam. Pokud si ale žáci vzpomenou, co znamená pojem ozvláštnění, tak by jim takové soukromé vyprávění mohlo pomoci nahlédnout svět jinýma očima – očima postav svých příběhů.

115 POZNÁTE, O JAKÉM FILMU HOLKA MLUVÍ?

Závěrečný komiks má za cíl ukázat, jak důležité je přemýšlet nad způsobem distribuce informací ve vyprávění. Takto zkratkovitě to totiž může být dost zmatené. Jen málokdo dokáže poznat, že se jedná o film Harry Potter a vězeň z Azkabanu.

Vznik publikace podpořili:



ZNALECKÁ KANCELÁŘ
V OBORU IT

Vývoj konceptu Filmouky a jeho realizaci zajistila Asociace pro filmovou a audiovizuální výchovu:

Lucie Hlavicová, Pavel Bednařík, Alexandra F. Lipovská, Martin Mikeš, Viktória Hozzová, Martina Erbsová, Jiří Forejt, Petr Pláteník, Jan Černík, Jitka Brabcová a Eva Kameníková.

Filmouka

Metodická příručka pro učitele

Petr Pláteník

Odpovědná redaktorka: Háta Kreisinger Komňacká

Odborná redakce: Pavel Bednařík, Jan Černík, Tereza Czesany Dvořáková,
Jiří Forejt, Lucie Hlavicová, Tereza Nová, Martina Voráčková

Jazyková redakce: Háta Kreisinger Komňacká

Odborná spolupráce: Tomáš Kopřiva, Jiří Jurečka (nakladatelství Prodos)

Ilustrace: David Izaj

Grafická koncepce a sazba: Lucie Římáková

Vydala Univerzita Palackého v Olomouci, Křížkovského 8, 779 00 Olomouc
vydavatelstvi.upol.cz

1. vydání, 2023