



Zvyšování zaměstnatelnosti mladých lidí v kulturních a tvůrčích odvětvích

Project Ref: 2022-1-CY02-KA220-YOU-000086328

Příručka podnikatelských dovedností Téma Film a média Teorie a hodnocení WP2/A5

Datum vydání: 15/10/2023

Autor: die Berater

Shrnutí

Film a média jsou mnohem víc než pouhá zábava. Nabízejí nám vhled do různých světů a myšlenek, zrcadlí jak život, který známe a známe, tak i ten, který bychom si nikdy nedokázali představit, a mohou nás vzdělávat a měnit náš pohled na věci. V této příručce se seznámíme s historií filmu a médií, s různými typy příběhů, které vyprávějí, a s tím, jak ovlivňují naši společnost.

V průběhu let jsme svědky neustálých změn filmu a médií, od starých němých filmů až po vysoce digitalizovaný svět, ve kterém v současnosti žijeme. Hlavní roli v těchto změnách bezpochyby sehrála technologie.

Pro účely této příručky a zjednodušení jsou nejdůležitější aspekty filmové tvorby rozděleny do tří samostatných částí:

- Předprodukce: vše, co se dělá jako příprava na natáčení filmu.
- Produkce: vlastní proces natáčení filmu
- Postprodukce: všechny práce, které následují po natočení filmu.

Veškerá práce vykonaná ve všech těchto třech fázích přispívá k tomu, co je podstatou filmové produkce: vyprávění příběhu. Ten zahrnuje způsob vyprávění příběhu, jeho postavy, vizuální a zvukové prvky, které je obklopují, a mnoho dalších detailů. Existuje tolik různých typů příběhů, které si můžete vychutnat, od klasických dramát až po nové, kreativní a neustále se měnící způsoby vyprávění napříč různými médii.

Film a média mají také velký vliv na naši společnost. Mohou nám ukázat, co se děje ve světě, a utvářet naše myšlení o všem, co nás obklopuje, i o konceptech, které bychom možná sami přímo neviděli nebo o nich neuvažovali. Obrovský vliv filmu a médií na společnost je skutečně nepopiratelný.

[The EPICURIOUS Entrepreneurship Skills Manual](#) © 2023 by [The Consortium of the EU Co-funded Project "EPICURIOUS"](#) is licensed under [Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International](#)



Obsah

Shrnutí	1
1. Úvod do tématu – Film a média.....	3
2. Historie filmu a médií:.....	3
3. Produkční proces	4
3.1 Předprodukce	4
3.2 Produkce	5
3.3 Postprodukce	5
4. Techniky vyprávění ve filmu	6
4.1 Struktura příběhu.....	6
4.2 Vývoj postav	6
4.3 Témata a poselství	6
4.5 Vizuální a symbolické vyprávění.....	6
4.6 Zvuky a hudba.....	6
4.7 Prvky vyprávění.....	7
4.8 Film a filmové žánry.....	7
5 Vizuální a zvukové elementy	8
5.1 Kinematografie	8
5.2 Zvukový design.....	8
5.3 Úpravy.....	9
6. Dopad filmu a mediální tvorby na společnost	9
7. Hodnocení:	11
True or False	Chyba! Záložka není definována.
Multiple Questions.....	Chyba! Záložka není definována.
Otevřené otázky	12
List of References	Chyba! Záložka není definována.



1. Úvod do tématu – Film a média

Vítejte v podmanivém světě filmu a médií, kde se stírají hranice mezi realitou a představivostí a kde se do popředí dostává umění vyprávět příběhy. V této příručce se dotkneme mnoha prvků filmové říše, kde vyprávění a příběhy ožívají díky kouzlu pohyblivých obrazů a zvuku.

Film a média nelze redukovat na pouhou formu zábavy; jsou to portály do různých dimenzí, okna do rozmanitých lidských zkušeností a zrcadla odrážející naše naděje, sny, obavy a představivost. Od prvních filmových snímků až po nejmodernější digitální mistrovská díla současnosti se svět filmu a médií neustále vyvíjí - utváří, odráží a obohacuje neustále se měnící tapisérii našich životů.

Při pronikání do této fascinující oblasti budeme zkoumat historii, která stála u zrodu této podmanivé umělecké formy, rozmanité žánry, které nabízejí množství možností vyprávění, a složité techniky, díky nimž tato vyprávění ožívají. Budeme také zkoumat hluboký vliv filmu a médií na naši kulturu, společnost a způsob, jakým vnímáme a chápeme svět kolem nás.

2. Historie filmu a médií:

Dějiny filmu a médií jsou strhujícím vyprávěním o inovacích, uměleckých schopnostech a kulturních proměnách. Tato příručka slouží jako průvodce na cestě časem od prvních filmů až po moderní digitální věk a odhaluje důležité technologické pokroky, významné milníky a hluboký dopad historických událostí na samotný filmový průmysl. Níže jsou stručně představena a diskutována některá nejdůležitější období filmového průmyslu.

1. Zrod filmového průmyslu:

Vznik filmového a mediálního průmyslu lze vysledovat až do konce 19. století, kdy se vynálezci a vizionáři vydali na cestu zachycování a promítání pohyblivých obrazů. Mezi významné osobnosti této éry patří Eadweard Muybridge, jehož pohybové studie se zasloužily o vznik vůbec prvních pohyblivých obrázků, a kinetoskop Thomase Edisona, který vytvářel iluzi pohybu. Tyto průkopnické snahy položily základy pro to, co mělo přijít.

2. Bratři Lumièrové a kinematograf:

V roce 1895 vynalezli Auguste a Louis Lumièrovi kinematograf, který byl jedním z nejprůběžnějších okamžiků v historii filmového průmyslu. Tento pozoruhodný přístroj nejen zaznamenával, ale také promítal pohyblivé obrazy, což znamenalo vznik kinematografie jako masového média. První veřejné promítání bratrů Lumièrových v Paříži zahájilo éru kinematografie.

3. Éra němého filmu:

Na počátku 20. století se prosadily němé filmy, které se vyznačovaly lákavou vizuální stránkou, melodramatickými hereckými výkony a doprovodnou živou hudbou. Vizionáři jako Georges Méliès - obecně považovaný za otce narativního filmu - posunuli hranice speciálních efektů a vyprávění příběhů a připravili půdu pro význam a potenciál vyprávění v budoucí filmové tvorbě.

4. Přejít na zvuk:

Zavedení synchronizovaného zvuku neboli „talkies“ na konci 20. let 20. století znamenalo významný obrat od éry němého filmu. Inovace, jako byl systém Vitaphone, umožnily spojení vizuální složky se zvukem. Snímek „Jazzový zpěvák“ (1927) je všeobecně uznáván jako vůbec

první celovečerní film se synchronizovanými dialogy. Jakmile se význam zvuku pro film stal zřejmým, nebylo cesty zpět.

5. Druhá světová válka a propagandistické filmy:

Stejně jako mají filmy vliv na nás všechny, mají i velké historické události zásadní vliv na filmový a mediální průmysl. To se projevilo zejména během druhé světové války, kdy hollywoodští i mezinárodní filmaři zaujali klíčové postavení při výrobě propagandistických filmů na podporu svých válečných snah a stran. Tato éra téměř násilně demonstrovala moc médií při formování veřejného mínění.

6. Technologický pokrok a digitální věk:

Ve druhé polovině 20. století došlo k významnému technologickému pokroku, včetně nástupu barevného filmu, přechodu na digitální kinematografii a nástupu počítačem generovaných obrazů (CGI). Tyto inovace masivně rozšířily možnosti vizuálního vyprávění příběhů a připravily půdu pro moderní digitální věk, v němž streamovací platformy a online obsah změnily způsob, jakým konzumujeme média.

Závěrem lze říci, že dějiny filmu a médií jsou kronikou lidské tvořivosti, technologického pokroku a kulturní reflexe. Od prvních experimentů bratří Lumiérů až po digitální éru se toto odvětví neustále vyvíjí, spoléhá na inovace a technologie a odráží měnící se přílivy a odlivy společnosti. Pochopení této historické cesty nabízí cenné poznatky o trvalé síle a vlivu filmu a médií na naše životy, který pravděpodobně nezmizí. Je třeba poznamenat, že technologický pokrok se popisuje mnohem snáze než rostoucí kreativita neustále utvářející inovace v odvětví, které je na ní zásadně závislé. Neustále se vyvíjejí nové formy, styly a přístupy k filmové tvorbě.

3. Produkční proces

Produkční proces je pro filmový a mediální průmysl klíčový. Je to fáze, kdy se nápady, tvůrčí koncepty a scénáře mění v hmatatelný audiovizuální obsah, tedy v to, co nakonec diváci konzumují jako konečný produkt. Tento složitý proces vyžaduje koordinované úsilí různých oddělení, odborníků a tvůrčích myslí. V této příručce jsou pro zjednodušení a objasnění vymezeny tři fáze procesu. Rozlišuje se mezi 1) předprodukcí, 2) produkcí a 3) postprodukcí. Všechny filmy jsou různé a lze je vyvíjet podle vlastního uvážení, ale některé technické části jsou téměř vždy přítomny a jsou součástí procesu. Tyto klíčové procesy jsou rozděleny do tří odlišných skupin a uvedeny níže.

3.1 Předprodukce

- **Vývoj koncepce:** Zde se poprvé objevuje hlavní myšlenka. Tvůrci provádějí brainstorming, výzkum a konceptualizaci obsahu. Ať už se jedná o film, televizní seriál nebo dokument, v této fázi se utváří počáteční vize, myšlenka a/nebo hlavní sdělení.
- **Psaní scénáře:** Jakmile koncepční nápad získá plnou podobu, převede se do scénáře. Scenáristé vytvářejí děj včetně dialogů, struktury a dalších prvků, aby vytvořili plán projektu.
- **Sestavení rozpočtu:** Finanční plánování je pro realizaci každého projektu zásadní. Producenti a finanční odborníci vypočítávají náklady, které by mohly vzniknout, včetně platů herců a štábu, vybavení, lokací, postprodukce atd.
- **Výběr herců a štábu:** Talent je klíčový nejen pro úspěšnou produkci, ale pro úspěch celého filmu. Castingoví režiséři pečlivě vybírají herce, zatímco vedoucí oddělení, jako jsou kameramani,

odborníci na produkci a kostýmní výtvarníci, se zapojují do tvorby celého snímku, aby se vzájemně doplňovali svou prací a odbornými znalostmi.

- Vyhledávání lokací: Správná lokace je zásadní pro věrohodné vyprávění příběhu a vytvoření zamýšlené atmosféry a vizuálního stylu. Lokační skauti vytipují vhodná místa pro natáčení na základě konkrétních požadavků filmu.
- Produkční design: To zahrnuje návrh kulis, kostýmů a rekvizit. Výtvarné a vizuální prvky jsou pečlivě naplánovány tak, aby odpovídaly požadavkům projektu a shromáždily vše potřebné pro vyprávění příběhu.
- Právní záležitosti a povolení: Tato fáze zahrnuje získání potřebných povolení pro přístup k místům, povolení pro natáčení a smluv zajišťujících hladký průběh produkce. Zahrnuje také právní procesy, jako je podepisování práv k příběhům a definování toho, co se v rámci filmu smí a nesmí dělat.

3.2 Produkce

- Hlavní natáčení: Zde projekt ožívá. Režisér, kameraman a celý štáb spolupracují na natáčení scén podle scénáře. Jde o náročnou a často časově náročnou fázi, kdy se tvůrčí vize setkává s praktickým provedením, což není v žádném případě snadné spojení.
- Režie: Režisér vede herce a štáb k tomu, aby scénář uvedli v život, a tvůrčím způsobem rozhoduje o úhlech, které se při natáčení použijí, o tempu a rychlosti dialogů nebo scén a o celkovém provedení až do nejmenších detailů.
- Kinematografie: Kameraman je zodpovědný za zachycení obrazu, vytvoření vizuální nálady a zajištění toho, aby byl vizuální styl projektu přesně definován a konzistentní v celém filmu.
- Zvukový záznam: Zvukoví inženýři a technici zajišťují, aby dialogy, zvuky okolí a další zvukové prvky byly zaznamenány čistě a přesně.

3.3 Postprodukce

- Úpravy: Neupravený materiál je pečlivě roztříděn a sestříhán tak, aby vytvořil ucelený příběh, zdůraznil nejlepší záběry a odstranil ty nepotřebné. Stříhači úzce spolupracují s režiséry, aby projekt dotáhli do konečné podoby.
- Zvukový design: Zvukoví designéři a technici umocňují zvukový zážitek pečlivě vybranou hudbou, zvukovými efekty a úpravami dialogů.
- Vizuální efekty (VFX): Pokud projekt zahrnuje vizuální efekty, v této fázi se do nahrávek začleňují počítačem generované obrazy (CGI), které vytvářejí ohromující vizuální sekvence a umožňují vznik scén přesahujících rámec reality.
- Korekce barev: Koloristé zajišťují, aby měl projekt konzistentní a vizuálně přitažlivou paletu barev, která je v souladu s filmem a jeho dějem.
- Promítání a zpětná vazba: Projekt se promítá, aby se získala zpětná vazba, a na základě doporučení odborníků a drobných postřehů veřejnosti se provedou nezbytné úpravy.



4. Techniky vyprávění ve filmu

Vyprávění příběhů je základem filmového a mediálního průmyslu. Je to hnací síla, která spojuje diváky s obsahem, vyvolává emoce a předává klíčová sdělení. Techniky vyprávění příběhů ve filmovém a mediálním průmyslu jsou nástroje, které filmaři a tvůrci používají k vytvoření přesvědčivého vyprávění a přilákání diváků. Pochopení a správné použití těchto technik je zásadní pro vytváření fascinujících příběhů, s nimiž se diváci mohou ztotožnit, předávat smysluplná sdělení a trvale působit v tomto konkurenčním odvětví i mimo něj. Efektivní vyprávění příběhů zahrnuje řadu technik, z nichž každá slouží jedinečnému účelu při vytváření příběhů. Zjednodušeně řečeno, nejde vždy o to, co je příběh, ale jak je příběh vyprávěn.

4.1 Struktura příběhu

Struktura příběhu je základem efektivního vyprávění. Určuje, jak se bude děj odvíjet, jak se budou vyvíjet postavy a jakým tempem. V oboru se používá několik struktur vyprávění, přičemž klasická struktura o třech dějstvích je jednou z nejběžnějších. Připomíná strukturu románů a skládá se z úvodu, stoupající akce/vyvrcholení a rozuzlení. Tato struktura poskytuje rámec pro budování napětí, řešení konfliktů a uspokojujivý závěr. Kromě toho se používají nelineární techniky vyprávění, jako jsou flashbaky a více časových linií, které mají diváky zaujmout různými způsoby.

4.2 Vývoj postav

Zapamatovatelné postavy jsou emocionálním středobodem každého příběhu a mnoho úspěšných filmů je známých a zapamatovatelných právě díky svým hlavním hrdinům. Vývoj postav je zásadní vypravěčskou technikou. Zahrnuje vytvoření dobře propracovaných, srozumitelných a vícerozměrných postav, které v průběhu vyprávění procházejí růstem a proměnou. Diváci se s těmito postavami sžijí a emocionálně se zapojí do jejich cesty. Efektivní vývoj postav často zahrnuje zkoumání jejich motivací, chyb, zvláštností, minulosti a všeho, co je činí lidskými.

4.3 Témata a poselství

Příběhy často nesou skrytá témata a poselství, která mohou být osobní, společenská nebo politická. Tato témata dodávají vyprávění i samotnému filmu hloubku a smysl. Efektivní vyprávění příběhů zahrnuje předávání těchto témat a poselství způsobem, který rezonuje s diváky. Podtext a symbolika jsou některé z technik, které umožňují tato témata prozkoumat jemným, ale přesto silným způsobem a podněcují diváky k zamyšlení nad hlubšími vrstvami příběhu.

4.5 Vizuální a symbolické vyprávění

Kromě slov a dialogů je účinnou technikou i vizuální vyprávění. Zahrnuje použití vizuálních prvků, kinematografie a symboliky ke zprostředkování vyprávěcích prvků a vyvolání emocí. Vizuální vyprávění se spoléhá na sílu obrazů a neverbálních signálů, které zprostředkovávají informace a vytvářejí různé nálady. Výběr úhlů kamery, osvětlení, barevných schémat a kompozice mohou nesmírně ovlivnit divákovu vnímání scény nebo postavy.

4.6 Zvuky a hudba

Zvukový design a hudba jsou nedílnou součástí vyprávění příběhů ve filmovém a mediálním průmyslu. Zvuková krajina, dialogy, hudba a zvukové efekty společně posilují emocionální



zapojení diváků. Zejména hudba může mít hluboký dopad na emocionální odezvu publika. Výběr hudby a načasování jejího uvedení do scény může výrazně ovlivnit divákovu vnímání příběhu.

4.7 Prvky vyprávění

Hlavní hrdina: Hlavní postava příběhu, často hrdina nebo hlavní postava, jejíž příběh film sleduje. Diváci se s protagonistou spojí a sledují jeho cestu.

Antagonista: Postava nebo síla, která stojí v opozici k hlavnímu hrdinovi, vytváří konflikt nebo přinejmenším rozdíl, projevuje se z více stran a žene vyprávění kupředu. Antagonistou může být osoba, myšlenka nebo situace.

Konflikt: Protihráč, který je v konfliktu, se stává hrdinou, který je v konfliktu: Konflikt je ústřední napětí nebo problém, kterému hrdina čelí. Je tím, co pohání příběh a udržuje diváky v napětí. Existují různé typy konfliktů, mezi něž patří především vnitřní (uvnitř hlavního hrdiny) a vnější (mezi postavami nebo s prostředím).

Prostředí: Příběh se odehrává v čase a na místě, kde se odehrává. Živě popsané prostředí pomáhá divákům ponořit se do světa příběhu a věrohodné prostředí do něj diváky přenese.

Zápletka: Sled událostí, z nichž se příběh skládá. Zahrnuje úvod, stoupající děj, vyvrcholení, klesající děj a rozuzlení, které mohou být v rámci filmu různě uspořádány na základě rozhodnutí režiséra. Zápletka je struktura, která organizuje události příběhu, a linie, po níž se příběh ubírá.

Téma: Děj se odvíjí od příběhu, který se odehrává na pozadí děje: Ústřední myšlenka nebo poselství, které příběh předává. Témata mohou být univerzální a zabývat se tématy, jako je láska, přátelství, spravedlnost nebo osobní růst.

Vývoj postavy: Příběh se odvíjí od příběhu, který se odehrává na pozadí příběhu: Vývoj postav: Vývoj postav, který se v průběhu příběhu vyvíjí a mění, jak se děj odvíjí. Jde o poznávání různých stránek postav, které se objevují v průběhu různého vývoje příběhu.

Úhel pohledu (POV): Jedná se o perspektivu, z níž je příběh vyprávěn. Mezi běžné úhly pohledu patří první osoba (vypráví postava v příběhu), třetí osoba omezená (vypravěč zná myšlenky a pocity jedné postavy) a třetí osoba vševědoucí (vypravěč zná myšlenky a pocity více postav).

4.8 Film a filmové žánry

Film a média jsou velmi rozmanité umělecké formy, které zahrnují širokou škálu žánrů, jež odpovídají různým vkusům, náladám a cílům vyprávění. I když se počet žánrů neustále rozšiřuje a roste, existuje několik základních žánrů, které jsou v tomto odvětví považovány za klasické. Patří mezi ně následující:

- **Drama:** Drama je jedním z nejtrvalejších a nejzákladnějších filmových a mediálních žánrů. Točí se kolem přesvědčivých příběhů založených na postavách, které se zabývají lidskými emocemi, konflikty a vztahy. Tento žánr je obvykle vážnější, ačkoli se v závislosti na příběhu může kombinovat i s komediálními nebo jinými prvky. V souladu s tím má tento žánr samozřejmě více podžánrů, včetně policejních, teenagerských, historických a dalších typů dramát.
- **Komedie:** Komedie slouží jako univerzální zdroj smíchu a zábavy. Sahá od jednoduchého humoru až po sofistikovaný vtip a satirický komentář. Díky své dlouhé tradici je považována za klasický žánr. Jako příklad z minulosti si připomeňme například komedie Charlieho Chaplina.

- Science fiction: Vědecká fikce zkoumá futuristické koncepty a překonává realitu, často posouvá a rozšiřuje hranice představitivosti. Tento žánr umožňuje zkoumat vědecké, sociální a filozofické otázky a dovoluje větší využití „nerealistických“ prvků a zápletek.

Vzhledem k omezením této příručky nelze uvést a probrat všechny žánry, ale stojí za to uvést některé další základní žánry, jako jsou thrillery, romance a dokumenty. Kromě toho je také třeba mít na paměti, že v dnešní době se žánry neustále rozšiřují a jasné hranice oddělující žánry se často stírají, protože stále vznikají filmy zahrnující více žánrů.

5 Vizuální a zvukové elementy

Vizuální a zvukové prvky jsou stavebními kameny veškerého mediálního obsahu, často vyvolávající emoce, vytváření atmosféry a umocňující celkový divácký zážitek.

5.1 Kinematografie

Kinematografie je vizuální jazyk vyprávění ve filmu a médiích. Kameramani jsou vizuálními architekty, kteří rozhodují o vizuálních prvcích přítomných ve filmech a používají řadu technik k zachycení působivých obrazů a přesvědčivému zprostředkování podstaty vyprávění. Mezi základní činnosti kameramanů patří:

- Práce s kamerou: Kinematografové rozhodují o tom, jaké úhly, pohyby a perspektivy kamery použít, aby byly různé záběry efektivně natočeny. Detailní záběry, široké záběry a sledovací záběry se používají mimo jiné k vedení pozornosti diváků a přispívají k vyprávění filmu. Například detailní záběr na obličej postavy může zdůraznit její emocionální stav, zatímco rozsáhlý letecký záběr může vytvořit dojem velkoleposti místa.
- Osvětlení: Osvětlení je v kinematografii zásadním prvkem. Může vytvářet a měnit nálady, odhalovat rysy postav a zaměřovat pozornost diváků. Kinematografové používají k utváření vizuálního vyprávění techniky, jako je tříbodové osvětlení, osvětlení ve vysokém a nízkém tónu a chiaroscuro. Například měkké, rozptýlené osvětlení může navodit pocit romantiky, zatímco ostré, dramatické osvětlení může naznačovat napětí nebo napínavost.
- Kompozice: označuje uspořádání prvků v záběru a je pro vizuální vyprávění klíčová. K efektivnímu komponování záběrů se používají pojmy jako pravidlo třetin, vodící linie a symetrie. Tyto zásady pomáhají vést oko diváka, vytvářet rovnováhu a posilovat témata vyprávění. Dobře komponovaný záběr může v závislosti na požadavcích příběhu vyvolat pocit harmonie nebo nesouladu.

5.2 Zvukový design

Zvukový design ve filmu a médiích zahrnuje zvukové prvky, které doplňují a umocňují divácký zážitek. Jedná se o vícerozměrný aspekt vyprávění příběhu, který se obecně skládá z několika prvků:

- Dialogy: Jasně a působivě dialogy jsou nezbytné pro zprostředkování děje příběhu, interakcí mezi postavami a emocionální hloubky. Dobře namíchané a srozumitelné dialogy zajišťují, že diváci mohou sledovat děj a sžít se s postavami.
- Hudba: Výběr a složení hudby jsou klíčové pro nastavení emocionálního tónu scény nebo celého projektu. Hudba může být od jemného hudebního doprovodu až po leitmotiv postavy, přičemž každá z nich přispívá k emocionálnímu zapojení diváka. V závislosti na kontextu může vytvářet napětí, vyvolávat nostalgii nebo navozovat pocit radosti.



- Zvuk prostředí: Okolní zvuky, jako je hluk městské ulice, cvrlikání ptáků nebo šustění listů, dodávají vyprávění hloubku. Tyto zvuky nejen dodávají kontext a atmosféru, ale také zvyšují věrohodnost, díky čemuž je svět v rámci vyprávění působivější a uvěřitelnější.
- Zvukové efekty: Zvukové efekty (SFX) slouží k dodání realismu a působivosti příběhů. Zvukové efekty umocňují vizuální prvky a vytvářejí pro diváky smyslový zážitek. Vzpomeňte si například na děsivou scénu a na to, jak moc k její atmosféře přispívají zvuky, které v ní zazní.

5.3 Úpravy

Střih je závěrečnou fází výrobního procesu a zahrnuje výběr a uspořádání záběrů tak, aby vytvořily ucelený příběh. Během natáčení se běžně pořizuje více záběrů stejných scén, aby bylo možné porovnat jednotlivé nuance. Střihači vyberou ty nejlepší a provedou další úpravy, aby co nejlépe vyhladili vývoj příběhu.

- Výběr záběrů: Střihači vybírají nejefektivnější záběry ze záběrů pořízených během natáčení. Výběr úhlů záběrů a okamžiků střihu mezi nimi významně ovlivňuje vývoj příběhu. Umožňuje sestavit sekvenci, která nejlépe zprostředkuje zamýšlené sdělení, náladu nebo myšlenku.
- Tempo: Střih řídí tempo nebo rychlost příběhu. Rytmus střihů, přechodů a načasování vizuálních a zvukových prvků určuje, jak rychle nebo pomalu se příběh odvíjí. Střihači se uchylují k různým technikám, jako jsou křížové střihy, montáže a skokové střihy, aby řídili tempo příběhu a udrželi zájem diváků.
- Integrace vizuálních efektů: V případech, kdy jsou do filmu zahrnuty vizuální efekty, hraje střih roli při plynulém začlenění těchto prvků do stávajícího záznamu. Střihači úzce spolupracují s tvůrci vizuálních efektů, aby zajistili, že CGI nebo jiná vizuální vylepšení nebudou vnímána jako umělá a že se nepozorovaně prolouží s reálnými prvky.

6. Dopad filmu a mediální tvorby na společnost

Film a média mají v naší společnosti jedinečné a poměrně vlivné postavení. Jsou odrazem našich životů, prožitých zkušeností a kulturních hodnot a zároveň mocnou silou, která formuje naše vnímání a postoje. Tato příručka se stručně zabývá tím, jak film a média zásadně ovlivňují a odrážejí společenské, kulturní a politické trendy. Vliv filmu a médií na společnost je složitá a dynamická souhra. Odrážejí i utvářejí naši společenskou, kulturní a politickou krajinu. Ať už jde o prezentaci různých hlasů, zpochybňování stereotypů nebo o platformu pro politickou diskusi, film a média jsou nedílnou součástí způsobu, jakým chápeme svět kolem nás, jakým se do něj zapojujeme a jak na něj reagujeme. Jsou odrazem naší minulosti, komentářem naší současnosti a mocným hybatelem změn v naší budoucnosti.

Odraz společenských a kulturních trendů:

Film a média slouží jako zrcadlo, které odráží hodnoty a obavy společnosti, z níž vzešly. Často odrážejí kolektivní vědomí dané doby, zachycují převládající ideologie, normy a obavy. Při přemýšlení o tomto tématu se zamyslete nad filmy své doby a nad tím, jak jejich témata a zápletky zapadají do celkového stavu tehdejšího světa.

Zastoupení a rozmanitost:

Zobrazování rozmanitých a inkluzivních příběhů je v rámci filmového průmyslu neustále diskutovaným tématem a předmětem změn. V posledních letech se klade stále větší důraz na přesnější a mnohostrannější reprezentaci ve filmu a médiích, včetně rozmanitých rasových a



genderových perspektiv. Stále více lidí oceňuje zahrnutí různorodých hlavních postav, dříve nevyprávěných příběhů a perspektiv, které často nebyly brány v úvahu. Tato změna nejen odráží rostoucí poptávku po rozmanitých příbězích, ale také aktivně ovlivňuje způsob, jakým společnost tyto hlasy vnímá a oceňuje. Když na plátně vidíme někoho, kdo se nám fyzicky, mentálně, ekonomicky nebo sociálně podobá, máme větší tendenci se s ním ztotožnit, nechat se jím inspirovat a motivovat.

Genderové role a posílení postavení:

Zobrazování genderových rolí ve filmu a médiích se v průběhu času výrazně vyvíjelo. Klasický Hollywood často zobrazoval ženy v tradičních rolích, zatímco v moderní kinematografii se objevují silné ženské hrdinky a zpochybňují se stereotypy. Je téměř nedostatečné říci, že to má společenský dopad. Lidé mají tendenci vzhlížet k fiktivním postavám nebo k zobrazení skutečných lidí ve filmech a médiích a mít širší a rozmanitější možnosti, pokud jde o to, kdo tyto postavy jsou a co dělají, slouží k inspiraci, potvrzení a uznání.

Formování veřejného mínění:

Média jsou silným nástrojem pro utváření veřejného mínění. Způsob, jakým jsou příběhy rámovány, problémy, na které se upozorňuje, a propagovaná vyprávění mohou významně ovlivnit to, jak publikum vnímá svět. Zejména zpravodajská média hrají klíčovou roli při utváření veřejné diskuse o politických a sociálních otázkách. Vzestup sociálních médií dále posílil rychlost a dosah vlivu médií na veřejné mínění. Není neobvyklé, že se filmy zabývají společensky kontroverzními tématy nebo řeší složité společenské problémy, a přispívají tak k obecnému vnímání různých témat veřejností.



7. Hodnocení:

Pravda nebo lež

Vynález kinematografu bratří Lumiérů znamenal zrod filmu jako masového média. (T) (0,5 bodu)

Vědeckofantastická literatura zkoumá futuristické koncepty, často zkoumá vědecké a sociální otázky a překonává hranice reality. (T) (0,5 bodu)

Média často slouží jako odraz hodnot a zájmů společnosti, z níž vycházejí. (T) (0,5 bodu)

Zobrazení genderových rolí ve filmu a médiích se v průběhu let nemění. (F) (0,5 bodu)

Film a média mají malý nebo žádný vliv na veřejné mínění nebo společenské hodnoty. (F) (0,5 bodu)

Otázky s výběrem odpovědi

Na co se ve filmové tvorbě primárně zaměřuje postprodukční fáze? (2 body)

- a) Psaní scénáře
- b) Zachycení vizuální stránky během natáčení
- c) Střih a zdokonalování natočeného materiálu (T)**
- d) Obsazování herců

Jaký žánr obvykle zkoumá futuristické koncepty a často posouvá hranice představivosti? (1,5 bodu)

- a) Drama
- b) Science fiction (T)**
- c) Romantická komedie
- d) Mysteriózní

Který filmový žánr je známý svou humornou a přehnanou fyzickou komikou, která se často vyznačuje prvky slapsticku? (1,5 bodu)

- a) Horor
- b) Komédie (T)**
- c) Science fiction
- d) akční a dobrodružný

Která z následujících technik se v kinematografii používá k vytvoření různých nálad, odhalení rysů postav a nasměrování pozornosti diváků? (2,5 bodu)

- a) Dialogy
- b) Úhly a pohyby kamery (T)**
- c) Hudební kompozice



d) Technika osvětlení

Otevřené otázky

1. Jaké jsou tři kroky výrobního procesu ve filmu a médiích? Uveďte krátkou analýzu (3 body)

- Předprodukční fáze
- Produkce
- Postprodukce

2. Jak se podle vašeho názoru vyvíjelo zobrazování pohlaví, rasy a rozmanitosti ve filmu a médiích a jaký to mělo dopad na společenské postoje a hodnoty? (3 body)

Příklad: Podle mého názoru se zastoupení pohlaví, rasy a rozmanitosti ve filmu a médiích v průběhu času významně vyvíjelo, což odráží a ovlivňuje společenské postoje a hodnoty několika způsoby. Např. zastoupení pohlaví, změny v zastoupení ras a etnik, rozmanitost za kamerou, výzvy a přetrvávající problémy.

3. Můžete uvést příklady filmů nebo mediálních obsahů, které podle vás významně ovlivnily veřejné mínění nebo politický diskurz? Jak tohoto vlivu dosáhly? (4 body)

Zdroje

- Andersen, T. & Weber, M. (2017). *Slow Writing: Thom Andersen on Cinema*. The Visible Press, London, UK. Originally published in Film Culture, Summer 1966.
- Filmmaker (September 2023). The Stages of Film Production: How Movies are Made. Filmmaker. Available at: <https://www.filmmaker.tools/stages-film-production-how-movies-are-made> . Accessed in November 2023.
- Heckmann, C. (January 2023). The History of Film Timeline - All Eras of Film History Explained. Studio Binder. Available at: <https://www.studiobinder.com/blog/the-history-of-film-timeline/> . Accessed in November 2023.
- Johnson, A. (n.d.). The Art of Great Storytelling for Film: Tips for Filmmakers. Audiosocket. Available at: <https://blog.audiosocket.com/filmmaking/the-art-of-great-storytelling-for-film-tips-for-filmmakers/> . Accessed in November 2023.
- Landy, M. (2001). *The Historical Film: History and Memory in Media*. Rutgers University Press, New Jersey, USA. ISBN: 0-8135-2855-0.
- MasterClass (June 2021). Understanding Filmmaking: The 5 Stages of Film Production. MasterClass. Available at: <https://www.masterclass.com/articles/understanding-the-stages-of-film-production> . Accessed in November 2023.
- McClean, S.T. (2007). *Digital Storytelling: The Narrative Power of Visual Effects in Film*. MIT Press, Cambridge, Massachusetts. ISBN: 978-0-262-13465-1.
- Schach, A. (2017). *Storytelling: Geschichten in Text, Bild und Film*. Springer Gabler, Germany. ISBN: 3658152311.