

STŘIHOVÁ SKLADBA VE FÁZI PREPRODUKCE U STUDENTSKÝCH FILMŮ NA FMK UTB

Roman Vašíčka

Bakalářská práce
2025



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ateliér Audiovize

Akademický rok: 2024/2025

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(projektu, uměleckého díla, uměleckého výkonu)

Jméno a příjmení:	Roman Vašíčka
Osobní číslo:	K22134
Studijní program:	B0211P310005 Teorie a praxe audiovizuální tvorby
Specializace:	Stříhová skladba
Forma studia:	Prezenční
Téma práce:	1. Teoretická část: Stříhová skladba ve fázi preprodukce u studentských filmů na FMK UTB ve Zlíně 2. Praktická část: Stříhová skladba audiovizuálního díla (vyrobeného v systému řízené výroby FMK) v minimální délce 12 minut, ve výstupní kvalitě uvedené ve Výrobní knize AAV. viz Zásady pro vypracování

Zásady pro vypracování

1. Teoretická část:

Rozsah práce: minimálně 15 normostran textu bez započítání obsahu, rejstříku a obrazových příloh.

Formální podoba: Jednotná formální úprava teoretické části práce, její uložení a zpřístupnění se řídí aktuální verzí příslušné směrnice rektora. Student odevzdává 1 ks fyzické (tištěné) práce v pevné vazbě. Tištěná verze práce obsahuje originální "Zadání DP/BP" včetně příslušných podpisů a studentem podepsané Prohlášení o původnosti práce. Práce v elektronické podobě obsahuje nascanované "Zadání DP/BP" se všemi formálními náležitostmi a také nepodepsané Prohlášení studenta o původnosti práce. Plný text elektronické verze ve formátu PDF/A a případné přílohy (zkomprimované do jednoho zip souboru) student odevzdá nahráním do IS/STAG a do příslušné složky na NAS-AAV (viz níže).

Pokyny k vypracování: prostudujte a analyzujte dostupné materiály z profesního hlediska a formulujte závěry a získané vědomosti do podoby akademického/odborného textu.

2. Praktická část:

Přípustné varianty praktické části:

1) Stříhová skladba audiovizuálního díla (vyrobeného v systému řízené výroby FMK) v minimální délce 12 minut, ve výstupní kvalitě uvedené ve Výrobní knize AAV.

2) Stříhová skladba souboru audiovizuálních děl oficiálně schváleného před odevzdáním Výrobní komisí ateliéru Audiovizuální tvorba, ve výstupní kvalitě uvedené ve Výrobní knize AAV.

3) Projektová část (realizovaná prostřednictvím metody výzkumu uměním) stříhového charakteru úzce související s teoretickou částí práce. Varianta musí být schválena před odevzdáním Výrobní komisí ateliéru Audiovizuální tvorba.

Další požadované materiály praktické části:

a) Upoutávka, teaser či trailer na předložené audiovizuální dílo (var. 1 a 2).

b) Písemná explikace z pohledu dané specializace. Minimální rozsah 2 normostrany (var. 1, 2, 3).

c) Anotace (var. 1, 2, 3).

d) Technický scénář (var. 1).

e) Štábová listina (var. 1, 2, 3).

V případě, že je dílo autorským počinem nebo není součástí praktické části SZZ studenta produkce, je nutné doložit doložení požadovaných materiálů a–h dle zadání specializace Produkce. Tato data odevzdává za projekt vždy jeden člověk. Nezbytná je konzultace s vedením AAV.

Všechny odevzdávané materiály musí splňovat vnitřní technické normy dle Výrobní knihy AAV pro odevzdávání prací a musí být řádně popsány (jméno, název, logo fakulty, formát, rozlišení). Součástí závěrečné práce je vytištěný a podepsaný formulář "Údaje o bakalářské práci studenta".

Uložení na NAS:

Ve složce na NAS-AAV, označené "Bakalářská / Magisterská práce" uložte:

1) Teoretickou práci ve formátu PDF/A a případné přílohy (zkomprimované do jednoho zip souboru) dle specifikací výše.

2) Vytvořte podsložku Praktická práce, která bude obsahovat materiály částí a– h. Řádně nazvaný film/absolventské dílo odevzdávejte ve formátech splňujících vnitřní technické normy AAV pro odevzdávání prací. 3) Vytvořte podsložku s názvem Katalog, která bude obsahovat "Podklady pro katalog FMK UTB ve Zlíně": 10 kusů obrazové dokumentace praktické části závěrečné práce pro využití v publikacích FMK. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250 mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga a texty v křivkách. V samostatném textovém souboru uveďte jméno a příjmení, login do portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný název práce v češtině i v angličtině, rok obhajoby, osobní e-mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/elektronická**

Seznam doporučené literatury:

MURCH, Walter. *In the blink of an eye: a perspective on film editing*. Los Angeles: Silman-James Press, 2001. ISBN 1-879505-62-2.

DANCYGER, Ken. *The technique of film and video editing: history, theory, and practice*. Burlington: Focal Press, 2011. ISBN 978-0-240-81397-4.

CHANDLER, Gael. *Cut by cut: editing your film or video*. Studio City: Michael Wiese Productions, 2012. ISBN 978-1-61593-090-6.

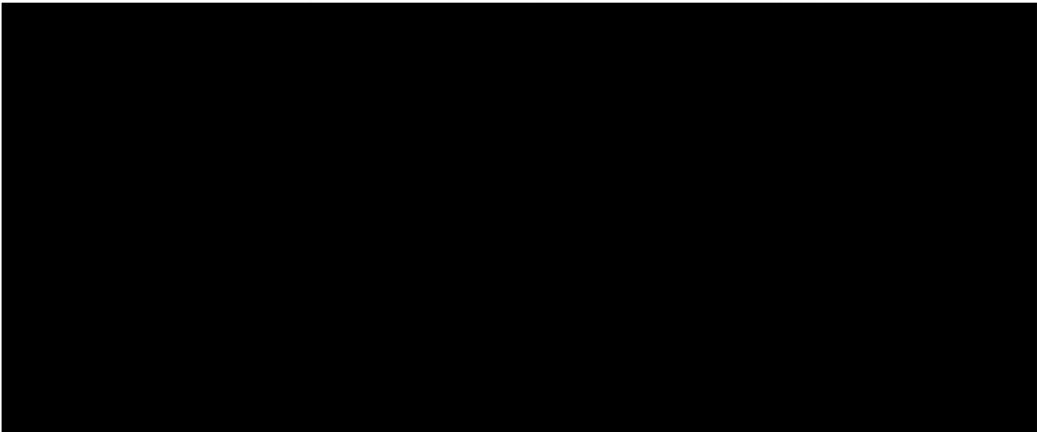
ASCHER, Steven a PINCUS, Edward. *The filmmaker's handbook: a comprehensive guide for the digital age*. New York: Plume, 2007. ISBN 978-0-452-28678-8

LUMET, Sidney. *Making movies*. New York: Vintage, 1996. ISBN 0679437096.

Vedoucí bakalářské práce: **MgA. Josef Erla, Ph.D.**
Ateliér Audiovize

Datum zadání bakalářské práce: **2. prosince 2024**

Termín odevzdání bakalářské práce: **16. května 2025**


Ve Zlíně dne 2. prosince 2024

PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb., v platném znění bez ohledu na výsledek obhajoby;
- bakalářská práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- jedno vyhotovení bakalářské práce v listinné podobě bude ponecháno Univerzitě Tomáše Bati ve Zlíně k uložení;
- na moji bakalářskou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3;
- podle § 60 odst. 1 autorského zákona má Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou práci – nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské práce využít ke komerčním účelům;
- pokud je výstupem bakalářské práce jakýkoliv softwarový produkt, považují se za součást práce rovněž i zdrojové kódy, popř. soubory, ze kterých se projekt skládá; neodevzdání této součásti může být důvodem k neobhájení práce.

Prohlašuji, že

- jsem na bakalářské práci pracoval(a) samostatně a použitou literaturu jsem řádně citoval(a); v případě publikace výsledků budu uveden(a) jako spoluautor;
- odevzdaná verze bakalářské práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou obsahově totožné.

Ve Zlíně, dne

.....
podpis autora

ABSTRAKT

Tato bakalářská práce se zabývá preprodukcí střihové skladby u studentských filmů na FMK UTB a jejím vlivem na postprodukcí. Cílem je ukázat, že nedostatečná příprava v této fázi může vést k problémům, jako je narušení dějové soudržnosti nebo nejasná motivace postav, což může výrazně prodloužit délku postprodukčního procesu. Práce definuje klíčové kroky preprodukce, které pomáhají předcházet těmto chybám, a nabízí postupy, jež mohou usnadnit střihovou skladbu a zefektivnit celý postprodukční proces.

Klíčová slova: preprodukce, střih, film, storyboard, pre-vizualizace, studentské filmy

ABSTRACT

This bachelor's thesis focuses on the pre-production of film editing in student films at FMK TBU and its impact on post-production. The aim is to demonstrate that insufficient preparation at this stage can lead to issues such as disrupted narrative cohesion or unclear character motivation, which can significantly extend the post-production process. The thesis defines key pre-production steps that help prevent these errors and proposes methods that can facilitate editing and streamline the entire post-production workflow.

Keywords: pre-production, editing, film, storyboard, pre-visualization, student films

PODĚKOVÁNÍ

Rád bych poděkoval svému vedoucímu práce MgA. Josefu Erlovi, Ph.D., za cenné rady, podnětné připomínky a odborné vedení mé bakalářské práce. Dále bych chtěl vyjádřit vděk doc. MgA. Liboru Nemeškalovi, Ph.D., za pomoc při výběru tématu a podporu během přípravných fází.

Zvláštní poděkování patří také MgA. Martinu Bystrianskému za poskytnutí preprodukčních materiálů k jeho filmu Selfmotion, které mi významně pomohly při zpracování mé práce.

Poděkování si zaslouží rovněž Šimon Lovecký a celý štáb filmu Můj rok, podzim za ochotu sdílet produkční materiály, bez kterých by analýza v praktické části této práce nebyla možná.

Motto:

"Dobře naplánovaná preprodukce je polovinou úspěchu."

"Well-planned pre-production is half the success."

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské/diplomové práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

OBSAH

ÚVOD.....	13
I TEORETICKÁ ČÁST	16
1 VÝZNAM PREPRODUKCE VE STŘIHOVÉ SKLADBĚ	17
2 FÁZE STŘIHOVÉ SKLADBY V RÁMCI PREPRODUKCE	24
2.1 ANALÝZA SCÉNÁŘE	25
2.2 TVORBA STORYBOARDU A SHOT LISTU	28
2.2.1 Storyboardy: Vizuální plánování filmu	29
2.2.2 Shot Listy: Detailní specifikace záběrů	32
2.2.3 Rozdíly mezi storyboardem a shot listem	33
2.3 PRE-VIZUALIZACE A PLÁNOVÁNÍ SLOŽITÝCH SCÉN.....	34
2.4 NÁSTROJE PRO PRE-VIZUALIZACI	35
2.4.1 Animatiky	35
2.4.2 3D previz	36
2.5 SOFTWARE PRO SNÍMÁNÍ POHYBU	37
3 SPOLUPRÁCE MEZI STŘIHAČEM A REŽISÉREM.....	39
3.1 ROLE STŘIHAČE	39
3.2 ROLE REŽISÉRA	40
3.3 KLÍČOVÁ FÁZE A OSOBNÍ DYNAMIKA MEZI REŽISÉREM A STŘIHAČEM	41
4 SHRUTÍ TEORETICKÉ ČÁSTI.....	42
II ANALYTICKÁ ČÁST.....	44
5 ÚVOD DO ANALYTICKÉ ČÁSTI.....	45
6 SELFOTION.....	47
6.1 INSPIRAČNÍ ZDROJE K FILMU SELFOTION	48
6.2 PREPRODUKČNÍ PROCES K FILMU SELFOTION	49
6.2.1 Umělecká koncepce filmu Selfmotion	50
6.2.2 Crowdfunding kampaně filmu <i>Selfmotion</i>	52
6.3 SHOT LIST K FILMU SELFOTION	53
6.4 STORYBOARD K FILMU SELFOTION	54
7 MŮJ ROK, PODZIM.....	59
7.1 INSPIRAČNÍ ZDROJE K MŮJ ROK, PODZIM.....	60
7.2 PREPRODUKČNÍ PROCES	62
7.3 SHOT LIST K MŮJ ROK, PODZIM	64
8 SHRUTÍ ANALYTICKÉ ČÁSTI	67
ZÁVĚR	68
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....	71

SEZNAM POUŽITÝCH INTERNETOVÝCH ZDROJŮ	72
SEZNAM OBRÁZKŮ	73
SEZNAM TABULEK.....	74

ÚVOD

K volbě tématu této práce mě vedla především snaha hlouběji porozumět významu preprodukční fáze, a to zejména v souvislosti se stříhem, který je klíčovým nástrojem pro vyprávění filmového příběhu. V průběhu studií i praktických zkušeností jsem se opakovaně setkával se situacemi, kdy nedostatečně propracovaná preprodukce způsobila zbytečné komplikace ve fázi postprodukce. Tyto zkušenosti mě přiměly klást si otázku, jak zásadní vliv má kvalitní příprava na samotný střih. Zároveň mě překvapilo, že preprodukce není příliš často zmiňována v akademických závěrečných pracích, přestože má velký vliv na hladký průběh postprodukce ve stříhové skladbě.

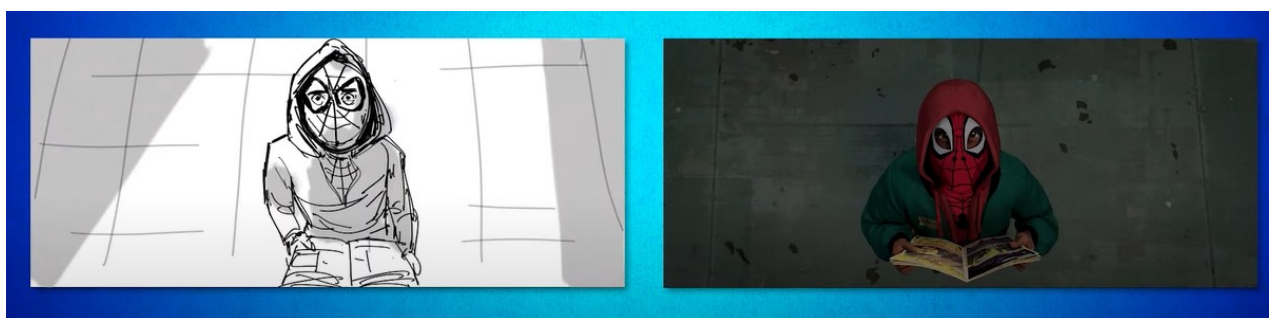
V řadě projektů, na nichž jsem se podílel, chyběla nejen důkladná příprava scénáře, ale především konkrétní nástroje a podklady, které by v postprodukci usnadnily orientaci střiháče a umožnily mu soustředit se primárně na kreativní stránku práce. Setkával jsem se s tím, že se mnohé důležité rozhodnutí ponechávalo až na období střihu, kdy už bývá často pozdě provádět zásadní změny bez negativního dopadu na plynulost a soudržnost filmu. Výsledkem pak bylo nejen zdržení celého procesu, ale i frustrace všech zúčastněných, neboť se v postprodukci řešily problémy, které měly být vyřešeny dávno před samotným natáčením.

Během zpracování tématu jsem rovněž konzultoval své poznatky se střiháči. Jejich zkušenosti potvrdily, že absence důkladného preprodukčního plánování se často promítá do komplikací v postprodukci. Mnozí z nich zdůrazňovali, že i když režisér nebo štáb mají jasnou vizi, avšak bez konkrétních vodítek, jak materiál zpracovat ve střížně, proces se stává obtížně zvládnutelným. Pokud není od počátku jasně stanovená struktura příběhu, tempo a klíčové záběry, střiháč je nucen řešit otázky, které by měly být vyřešeny ještě před natáčením.

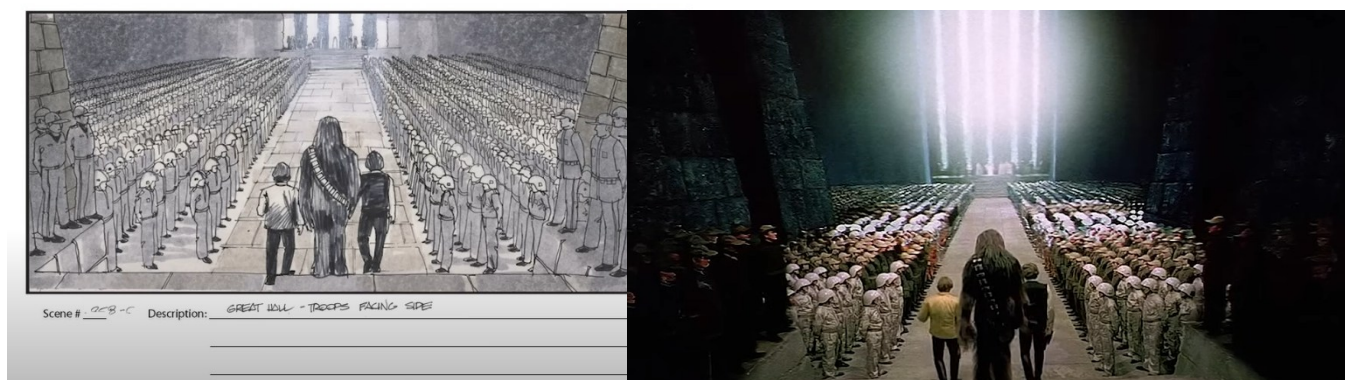
Preprodukce je komplexní proces, který začíná okamžikem, kdy je dokončen scénář, a pokračuje přípravou všech nezbytných podkladů pro natáčení i postprodukci. Je to fáze, kdy se kreativní vize převádí do praktického plánu, který usnadní realizaci projektu v dalších krocích. Součástí této přípravy je analýza scénáře, která slouží k tomu, aby byly včas identifikovány klíčové momenty, tempo vyprávění i potenciální problémy s kontinuitou.

Shot list a storyboard pak pomáhají přesně naplánovat záběrování a vizuální styl filmu, což zásadně ulehčuje práci nejen kameramanům, ale i střihačům při skládání výsledného střihu.

Velkou pomocí je také využití pre-vizualizace, která umožňuje lépe si představit finální podobu scén a lépe naplánovat technické aspekty natáčení. Previzualizační nástroje, jako jsou animatiky nebo digitální storyboardy, umožňují tvůrcům experimentovat s kompozicí, tempem a rytmem ještě před samotným natáčením, což minimalizuje potřebu improvizace v postprodukcí.



Obrázek 1 - Storyboard SPIDER-MAN: INTO THE SPIDER-VERSE



Obrázek 2 - Storyboard – Star Wars



Obrázek 3 - Previz: THE MATRIX RELOADED

Neméně podstatnou roli v preprodukční fázi sehrává také komunikace mezi režisérem a zástupci dalších klíčových profesí, které zde nahrazují přítomnost hlavního střihače. Ten se totiž zpravidla do přípravy projektu přímo nezapojuje, aby si mohl při práci v postprodukcí uchovat čerstvý a nezatížený pohled na natočený materiál. V preprodukci tak roli konzultantů a spojovacích článků v otázkách budoucí střihové skladby přebírají především dramaturg, asistent režie a případně i asistent střihu. Tito členové štábu mohou režisérovi pomoci včas promyslet, jakým způsobem bude film strukturován, a zároveň zajistit, aby vznikly podklady, které budou pro střihače v postprodukcí maximálně přínosné.

Samozřejmě si uvědomuji, že některým filmařům vyhovuje volnější přístup a že ne vždy musí být preprodukce dotažena k dokonalosti. Improvizace v postprodukcí může vést k zajímavým výsledkům, ale tato práce se zaměřuje na to, jak efektivní preprodukce může střihačům usnadnit práci a umožnit jim soustředit se především na kreativní a dramaturgické aspekty střihu, namísto řešení základních problémů s vyprávěním a strukturou filmu.

Práce je rozdělena na dvě části. V teoretické části rozebírám klíčové fáze, které mohou pomoci zlepšit preprodukci z hlediska střihové skladby a ukazují, jak se aplikují v praxi ve filmovém průmyslu. V praktické části pak analyzuji dva konkrétní studentské filmy – jeden s důkladně odvedenou preprodukci a druhý s nedostatečnou, abych na jejich srovnání demonstroval dopady preprodukční fáze na výsledný film.

I TEORETICKÁ ČÁST

1 VÝZNAM PREPRODUKCE VE STŘIHOVÉ SKLADBĚ

Hlavní střiháč se často účastní až postprodukční fáze, aby mohl přistupovat k natočenému materiálu s odstupem a čerstvým pohledem, samotná práce se střihem začíná už mnohem dříve. Klíčová rozhodnutí o rytmu, návaznostech nebo stylistickém přístupu často vznikají už v preprodukcí. Tyto aspekty proto obvykle řeší režisér nebo asistent režie ve spolupráci se scenáristou, případně dramaturgem i vedoucím výroby, kteří společně vytvářejí strukturu příběhu i jeho vizuální rámec. U rozsáhlejších nebo techničtějších projektů se do příprav může zapojit i technický střiháč, který pomáhá například s tvorbou animatiků či shotlistů, aniž by ovlivňoval finální tvůrčí rozhodnutí.

Významnou roli hraje také kameraman, který společně s režisérem plánuje záběrování a celkovou vizuální koncepci, a rovněž skript, jež dohlíží na kontinuitu a zaznamenává informace důležité pro střiznu. V některých případech se i střiháč může účastnit příprav, například pokud se plánují složité akční nebo vizuální sekvence, kde je třeba předem řešit návaznosti záběrů a pokrytí scén.¹

Kvalitní preprodukce vytváří pevný základ pro následnou práci ve střizně. Pokud jsou záměry filmu jasně definované a příprava dobře zorganizovaná, může se střiháč soustředit na samotnou tvorbu rytmu, atmosféry a smysluplného vyprávění – nikoliv na krizové řešení problémů, které měly být ošetřeny už před natáčením. U studentských filmů sice chyby v preprodukcí nemusí znamenat finanční ztrátu, ale představují cennou příležitost k učení. Proto je důležité, aby si začínající tvůrci osvojili zásady této fáze co nejdříve.

V této práci se postupně zaměřím na jednotlivé fáze preprodukce, které mají přímý vliv na střihovou skladbu. Ukážu, jak mohou jednotlivé plánovací kroky pomoci vytvořit pevnou strukturu filmu, usnadnit orientaci ve střizně a poskytnout střiháči prostor pro skutečně kreativní práci.

¹ JONES, Ted a PATMORE, Chris. In: *Škola filmaření*. Praha: Slovart, 2013, s. 34-35. ISBN 978-80-7391-867-5.

Jak kdysi poznamenal herec Tom Hanks: „Nikdo vlastně přesně neví, jak se dělá film, i když si všichni myslí, že ano.“ Tento výrok dobře vystihuje složitost filmového procesu, kde příprava a plánování hrají zásadní roli. Jednou z nejdůležitějších fází je preprodukce – období, které bezprostředně předchází samotnému natáčení.²

V této fázi dochází k detailnímu plánování celého natáčení, jehož cílem je minimalizovat improvizace na place a připravit všechny klíčové složky natolik, aby se mohly plně soustředit na samotnou realizaci. Donald Sparks, zkušený první asistent režie, popisuje preprodukci jako fázi, kdy se "vrhá velmi široká síť". Snahou je zachytit a zpracovat co nejvíce informací o projektu, distribuovat je mezi jednotlivé členy štábu a postupně vše zpřesnit až do podoby přesného a funkčního plánu natáčecích dnů.³

V závislosti na rozsahu projektu se délka preprodukce výrazně liší. Zatímco u běžného romantického dramatu bývá přípravné období pro asistenta režie přibližně osm týdnů, u velkých projektů, jako byl například *Blade Runner 2049* nebo *Black Panther: Wakanda Forever*, se preprodukce může protáhnout na 16 až 20 týdnů.⁴ Komplexnost a náročnost produkce si totiž žádá daleko preciznější přípravu každého detailu.

Úloha asistenta režie je přitom mnohem složitější než pouhé manažerské řízení natáčení. Sparks ji přirovnává k činnosti centrální procesorové jednotky: asistent režie je spojovacím článkem mezi jednotlivými odděleními, neustále přijímá, vyhodnocuje a přeposílá informace. Je zodpovědný za vytváření plánů, jejich aktualizaci a také za přípravu záložních variant pro případ nečekaných změn. Práce asistenta režie je dynamická a vyžaduje vysokou míru adaptability.

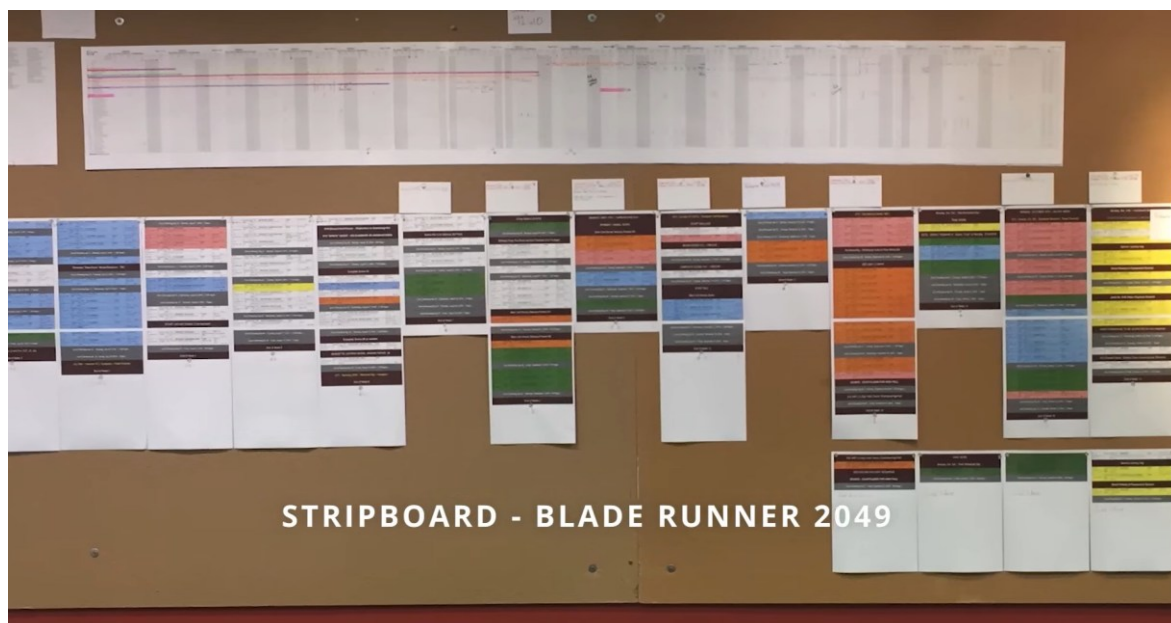
Jedním z nástrojů, které asistenti režie běžně používají, je tzv. stripboard. Jedná se o barevně odlišený plánovací graf, který shrnuje informace o každé scéně filmu – například lokaci, denní dobu, přítomnost hlavních postav, nároky na efekty či technické vybavení.

² STUDIOBINDER. *The Pre-Production Process in Film Explained [Stages of Filmmaking, Ep 2]*. Online. Youtube. 2023. Dostupné z: <https://youtu.be/U6I1tMgjW-I?t=1>. [cit. 2025-05-09].

³ STUDIOBINDER. *The Pre-Production Process in Film Explained [Stages of Filmmaking, Ep 2]*. Online. Youtube. 2023. Dostupné z: <https://youtu.be/U6I1tMgjW-I?t=125>. [cit. 2025-05-09].

⁴ STUDIOBINDER. *The Pre-Production Process in Film Explained [Stages of Filmmaking, Ep 2]*. Online. Youtube. 2023. Dostupné z: <https://youtu.be/U6I1tMgjW-I?t=157>. [cit. 2025-05-09].

Stripboard umožňuje rychle upravovat pořadí natáčených scén podle aktuálních produkčních potřeb a usnadňuje efektivní rozvržení natáčecích dnů.⁵



Obrázek 4 - Stripboard (Blade runner 2049)

Dalším důležitým aspektem, který potvrzuje klíčový význam preprodukce pro následnou stříhovou skladbu, je samotná struktura tvorby filmu, která prochází třemi svébytnými fázemi: dramaturgickou, produkční a nakonec stříhovou.⁶

První fází je fáze dramaturgická, jejímž hlavním cílem je vytvořit filmové dílo v jeho literární podobě. V této etapě nejde pouze o zachycení sledu událostí, ale především o jasné vyjádření myšlenky a zamýšleného rozvržení filmového vyprávění. Literární scénář, který je výsledkem této fáze, by měl být sám o sobě uměleckým dílem – měl by čtenáře zaujmout nejen logikou a strukturou příběhu, ale také emocionálně a esteticky. Dobrý scénář má sílu působit jako samostatné, ucelené dílo.⁷

Druhou fází je produkční fáze, která zahrnuje veškeré přípravy a samotnou realizaci natočených záběrů. Tato etapa začíná tvorbou režiséřského scénáře – analytického dokumentu, který detailně rozepisuje jednotlivé záběry a stanovuje pracovní plán. Následují

⁵ *The Pre-Production Process in Film Explained [Stages of Filmmaking, Ep 2]*. Online. Youtube - StudioBinder. 2023. Dostupné z: <https://youtu.be/U6I1tMgjW-I>. [cit. 2025-04-04].

⁶ KUČERA, Jan. In: *Stříhová skladba ve filmu a v televizi*. Praha: Akademie múzických umění, 2016, s. 21. ISBN 978-80-7331-386-9.

⁷ KUČERA, Jan. In: *Stříhová skladba ve filmu a v televizi*. Praha: Akademie múzických umění, 2016, s. 21. ISBN 978-80-7331-386-9.

přípravy, které zahrnují hereckou, architektonickou, kostýmní a aranžérskou přípravu. Samotné natáčení pak vytváří množství jednotlivých, zatím nesouvislých obrazových jednotek – surového materiálu, který čeká na své sjednocení ve fázi stříhu.⁸

Poslední etapou je fáze stříhové skladby, která má za úkol spojit jednotlivé záběry do smysluplného a esteticky působivého celku. Právě zde vzniká výsledné filmové dílo, které je obdobou původní literární představy, ale na vyšší úrovni – film se promění z abstraktní představy v konkrétní a definitivní tvar.

dramaturgická	produkční	stříhová.
• vyjádření myšlenky • struktura příběhu	• realizace • přípravy	• spojit záběry • vytvořit celek

Tabulka 1- Fáze pro vytvoření filmového díla

Je důležité si uvědomit, že i když jednotlivé fáze na sebe navazují, jejich vztah je dynamický a zároveň protikladný. Každá následující fáze nejen rozvíjí, ale i určitým způsobem reviduje či dokonce ruší výsledky té předchozí. Zvláště ve stříhové fázi dochází k zásadnímu střetu mezi ideály a realitou: stříhová skladba nejen naplňuje vize scénáristů a režisérů, ale zároveň je podrobuje bezprostřední zkoušce. Až během stříhu se ukazuje, jak dobře byly původní představy uskutečnitelné, a v mnoha případech je nutné materiál upravit nebo dokonce přehodnotit původní koncepcí.⁹

Tento střet ideálního a materiálního přináší určitou tvrdost – ve střížně už není prostor pro teoretické možnosti. Stříhač a režisér musí pracovat s tím, co bylo natočeno a z dostupného materiálu vytvořit jedinou možnou verzi výsledného díla. Každý stříh je tak

⁸ KUČERA, Jan. In: *Stříhová skladba ve filmu a v televizi*. Praha: Akademie múzických umění, 2016, s. 22. ISBN 978-80-7331-386-9.

⁹ KUČERA, Jan. In: *Stříhová skladba ve filmu a v televizi*. Praha: Akademie múzických umění, 2016, s. 23. ISBN 978-80-7331-386-9.

nejen naplněním autorských tužeb, ale také nevyhnutelnou kritickou revizí všech předchozích tvůrčích fází.

Z toho vyplývá, že kvalitní preprodukce je nesmírně důležitá právě proto, že ovlivňuje všechny následující fáze výroby filmu. Nedostatečné plánování v dramaturgické fázi, chaotická příprava natáčení nebo nepřesné režijní rozvržení mohou mít za následek problémy, které ve fázi střihu nelze plně napravit. Střihač pak není v roli kreativního spolutvůrce, ale spíše zachránce, který se snaží spojit neúplné, nesourodé nebo problematické záběry do funkčního celku.¹⁰

Proto je důsledná preprodukce nejen organizační nutností, ale i zásadní tvůrčí investicí do budoucí podoby filmu. Umožňuje střihači a celému týmu, aby mohli ve fázi postprodukce rozvíjet skutečný tvůrčí dialog namísto toho, aby řešili základní strukturální nedostatky.¹¹

Význam preprodukce se naplno projeví také v tom, jaké podmínky pro střih vytvářejí jednotlivé předchozí tvůrčí fáze filmu. Rozhodování o tom, jak bude film výsledně sestřihán, není v rukou střihače izolovaně – jeho možnosti a míra tvůrčí svobody jsou do značné míry určeny kvalitou předchozí přípravy.¹²

Už v samotných zárodečných materiálech, jako jsou treatment nebo filmová povídka, začínají vznikat skladební základy, které následně získávají konkrétnější podobu v literárním scénáři. Tento scénář už přímo ovlivňuje, jak bude příběh strukturován a jaké nároky bude klást na následnou střihovou skladbu.

Ve fázi natáčení se pak tyto prvotní představy materializují. Natočený materiál dostává hmotnou podobu, která zároveň vymezuje prostor pro střihové zásahy. Pokud jsou v této fázi respektovány zásady kvalitní preprodukce a dramaturgie, střihač získává ve střižně daleko větší tvůrčí volnost – může pracovat s materiálem jemněji, přesněji, a hlavně tvůrčím způsobem, nikoliv pouze záchranným.

¹⁰ KUČERA, Jan. In: *Střihová skladba ve filmu a v televizi*. Praha: Akademie múzických umění, 2016, s. 24. ISBN 978-80-7331-386-9.

¹¹ KUČERA, Jan. In: *Střihová skladba ve filmu a v televizi*. Praha: Akademie múzických umění, 2016, s. 24. ISBN 978-80-7331-386-9.

¹² KUČERA, Jan. In: *Střihová skladba ve filmu a v televizi*. Praha: Akademie múzických umění, 2016, s. 26. ISBN 978-80-7331-386-9.

Naopak, pokud je filmový materiál natočen povrchně, bez hlubšího pochopení struktury příběhu a bez důkladné přípravy, střihač se ocitá v situaci, kdy musí především napravovat chyby, doplňovat chybějící návaznosti a zachraňovat kontinuitu. I když to může na první pohled působit jako výraz střihačovy kreativity, ve skutečnosti se často jedná spíše o řemeslnou svobodu než o skutečný tvůrčí vklad. Taková práce je sice nezbytná pro udržení srozumitelnosti filmu, ale nemá potenciál zásadně obohatit jeho uměleckou hodnotu.¹³

Z výše uvedeného plyne, že ačkoli střihač pracuje až s výsledným materiálem, je jeho činnost vázána na kvalitu předchozích fází filmové výroby. Zároveň ale platí, že předchozí tvůrci – scénáristé, režiséři, kameramani – jsou stejně závislí na znalostech a požadavcích střihové skladby. Pokud totiž dobře rozumí skladebným principům, mohou už v preprodukční a natáčecí fázi připravit materiál tak, aby odpovídal zákonitostem montáže. V ideálním případě tedy preprodukce a natáčení předjímá nároky střihu a vytváří podmínky, které střihači umožní nejen technicky dokonale zvládnout film ale zároveň plně rozvinout jeho estetický potenciál.

Takové souznění mezi preprodukcí, natáčením a střihovou skladbou je klíčem k vytvoření soudržného a působivého filmového díla. Střihač pak nemusí zápasit s omezeními, ale může své schopnosti plně využít k tvůrčí interpretaci natočeného materiálu, čímž naplňuje původní autorský záměr a zároveň jej může v určitých ohledech i obohatit.¹⁴

V jiných uměleckých odvětvích je přípravné období často považováno za méně tvůrčí fázi. Ve filmu je tomu naopak – právě během preprodukce vznikají klíčová rozhodnutí, která určují výsledný charakter díla.

Význam přípravného období zdůrazňoval například režisér Alfred Hitchcock, který považoval fázi plánování za nejdůležitější část celého procesu tvorby filmu. Tvrdil, že jakmile má film rozvržený a promyšlený do všech detailů, samotné natáčení pro něj

¹³ KUČERA, Jan. In: *Střihová skladba ve filmu a v televizi*. Praha: Akademie múzických umění, 2016, s. 26–27. ISBN 978-80-7331-386-9.

¹⁴ KUČERA, Jan. In: *Střihová skladba ve filmu a v televizi*. Praha: Akademie múzických umění, 2016, s. 27. ISBN 978-80-7331-386-9.

představovalo spíše rutinní a méně vzrušující činnost. Jeho přístup ukazuje, že důsledná práce v preprodukční fázi může být tím, co rozhoduje o úspěchu či neúspěchu filmu.¹⁵

Vzhledem k tomu, že film je jedním z finančně nejnáročnějších druhů umění, se inteligentní a pečlivé plánování stalo naprosto klíčovým faktorem pro zvládnutí celého procesu výroby. Moderní přístupy k systematickému plánování prokázaly svou efektivitu a výrazně přispěly k profesionalizaci filmového průmyslu.

Jedním z výrazných příkladů tvůrce, který si byl vědom důležitosti dokonalého plánování, byl Stanley Kubrick. Jeho tvorba byla pověstná extrémní pečlivostí a detailní přípravou. Kubrick systematicky vytvářel složité a propracované produkční plány, díky kterým měl každý aspekt filmu pod kontrolou již v raných fázích výroby.¹⁶

Precizní preprodukční fáze tak nelze v procesu filmové tvorby podceňovat. Pečlivé plánování, systematická příprava a důraz na všechny složky předcházející samotnému natáčení mají zásadní vliv nejen na hladký průběh výroby, ale i na výslednou kvalitu celého filmu. Přístup tvůrců jako Alfred Hitchcock či Stanley Kubrick ukazuje, že úspěšný film je z velké části výsledkem detailně promyšlené přípravy, v níž se formuje nejen organizační struktura projektu, ale také jeho umělecká podoba.¹⁷

Po dokončení všech přípravných prací přichází na řadu další fáze — samotná výroba filmu. Ta představuje pravděpodobně nejintenzivnější část celého procesu a zároveň – pokud byla preprodukce provedena správně – i jednu z nejkratších. Ideální průběh předpokládá, že preprodukce a produkce dohromady tvoří přibližně čtvrtinu celkového trvání projektu, zatímco zbývající část je postprodukce a následné distribuce.¹⁸

¹⁵ MONACO, James. In: *Jak číst film: Svět filmu, médií a multimédií*. Albatros, 2006, s. 125. ISBN 80-00-01410-6.

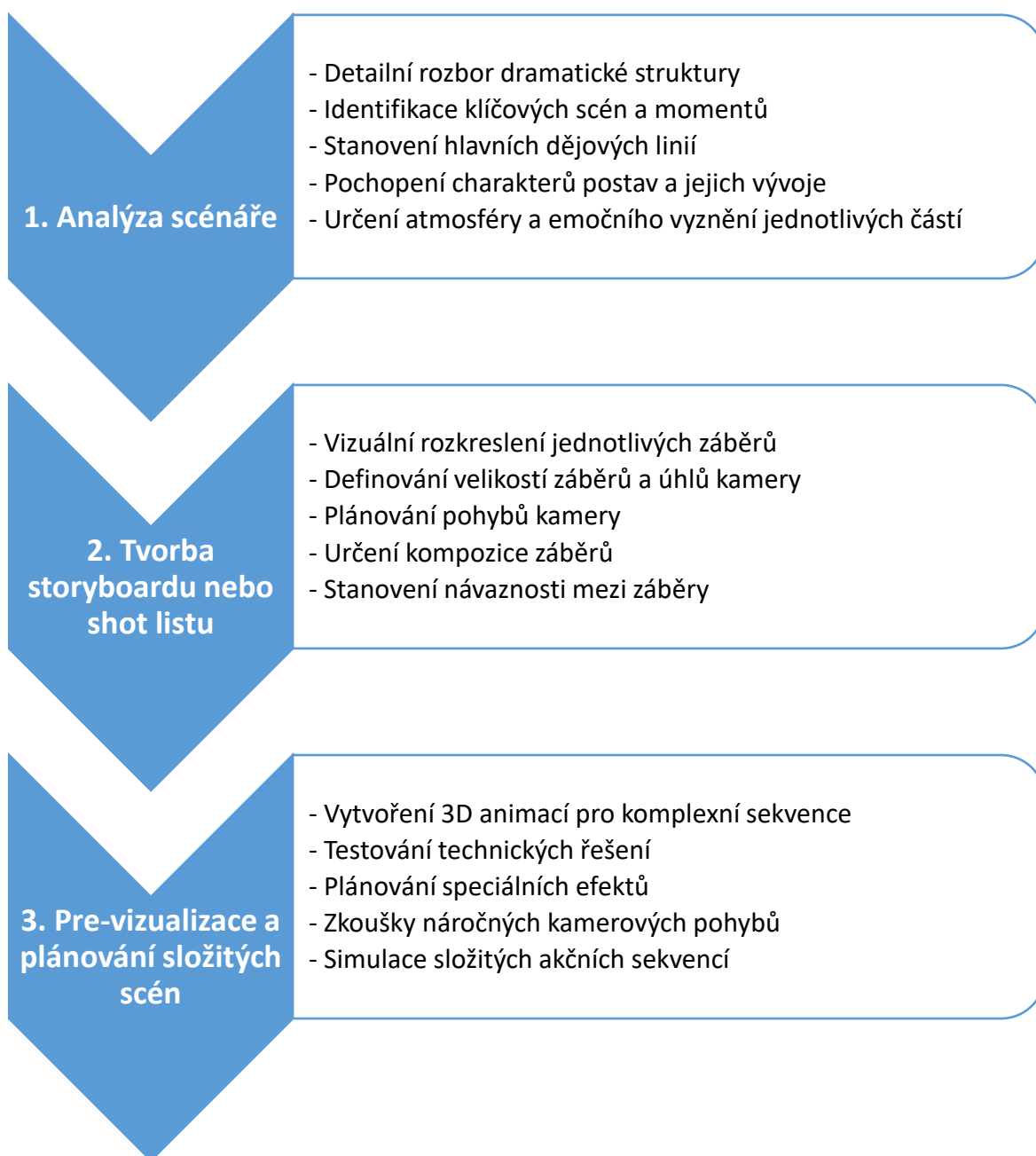
¹⁶ MONACO, James. In: *Jak číst film: Svět filmu, médií a multimédií*. Albatros, 2006, s. 126. ISBN 80-00-01410-6.

¹⁷ JONES, Ted a PATMORE, Chris. In: *Škola filmaření*. Praha: Slovart, 2013, s. 56. ISBN 978-80-7391-867-5.

¹⁸ JONES, Ted a PATMORE, Chris. In: *Škola filmaření*. Praha: Slovart, 2013, s. 56. ISBN 978-80-7391-867-5.

2 FÁZE STŘIHOVÉ SKLADBY V RÁMCI PREPRODUKCE

Jakmile je scénář dokončen, schválen a uzavřen, následují fáze, které mohou scénář dále rozpracovat nebo podpořit jeho transformaci do kvalitního filmového díla. Tyto kroky lze strukturovat do tří hlavních oblastí, které odpovídají běžnému postupu při přípravě filmu.



Tabulka 2 – Fáze preprodukce

Tyto etapy představují ideální postup, který zajišťuje maximální připravenost pro natáčení a následnou postprodukci. Nicméně se ve většině případů často přizpůsobuje konkrétnímu projektu, jeho rozpočtu a časovým možnostem.

2.1 Analýza scénáře

Analýza scénáře je klíčovou součástí preprodukční fáze, která výrazně ovlivňuje efektivitu a kvalitu následné postprodukce. Přestože střihač obvykle není stálým členem týmu, který se tomuto procesu věnuje, může jeho účast nabídnout cenný pohled na možnosti pozdějšího střihu a návaznosti obrazu. Hlavními aktéry těchto analýz však zůstávají dramaturg, režisér, producent, vedoucí výroby a zvukař, jejichž spolupráce formuje základní koncepci filmového díla.

Jakmile je scénář dokončen, následuje jeho důkladné hodnocení. Prvním krokem je objektivní zhodnocení, zda scénář naplňuje očekávanou kvalitu a tvůrčí vize autorů. Pokud tvůrci cítí, že scénář stále postrádá potřebnou hloubku, nebo se dostanou do tvůrčí slepé uličky, je vhodné zapojit externí konzultanty. Zásadní roli zde hraje výběr takových odborníků, kteří jsou schopni poskytnout upřímnou, kritickou a konstruktivní zpětnou vazbu. Ti mohou pomoci odhalit slabá místa scénáře, jako jsou ploché nebo neautentické postavy, nedostatečně vystavěné konflikty, nebo předvídatelná a málo napínavá zápletky.¹⁹

V další fázi se do popředí dostává práce dramaturga. Jeho úlohou není pouze odhalit nedostatky, ale především vyzdvihnout silné stránky příběhu a navrhnout konkrétní úpravy, které mohou posílit dramatický oblouk a zlepšit vypravěčskou strukturu. Dramaturg rovněž pomáhá stanovit tempo příběhu a rozvrhnout klíčové momenty tak, aby vyprávění plynulo dynamicky a bylo pro diváka srozumitelné i emocionálně působivé.

Pro střihače, i když se v této fázi účastní spíše okrajově, je důležité, že analýza scénáře poskytuje důležité podklady pro pozdější fáze práce ve střihně. Identifikace klíčových momentů a nastavení tempa filmu umožňuje předem plánovat rytmus vyprávění a způsob, jakým střih podpoří dramatický vývoj příběhu. To přispívá k efektivnímu budování napětí, gradaci i plynulému rozuzlení, což zajišťuje celkovou soudržnost filmu.

¹⁹ FIELD, Syd. In: *Jak napsat dobrý scénář*. Rybka Publishers, 2007, s. 262-264. ISBN 80-87067-65-7.

Neméně důležité je také včasné odhalení možných problémů s kontinuitou. Již během preprodukce lze identifikovat potenciální nesrovnalosti, například návaznost záběrů, orientace prostředí, chybějící detailní záběry. Pokud se tyto problémy zachytí včas, mohou být během natáčení efektivně eliminovány, čímž se předejde komplikacím při postprodukcí, kdy by jejich oprava byla časově i finančně náročná.

Analýza scénáře tak představuje vícevrstvý proces, který nejen zvyšuje kvalitu samotného příběhu, ale zároveň umožňuje optimalizovat následné pracovní postupy v postprodukcí. Díky tomu se celý tvůrčí proces stává efektivnějším a výsledné filmové dílo je působivější pro diváka.²⁰

Základním východiskem při analýze scénáře je porozumění tématu filmu, tedy obecné myšlenky či pocitu, který chce autor prostřednictvím filmu divákovi zprostředkovat. Téma lze vnímat jako motor a páteř díla – je tím, co autora inspiruje a zároveň to, co by si měl divák z filmu odnést jako silný zážitek či dojem. Je však přirozené, že interpretace tématu se může u různých diváků lišit, a často se dokonce může odchýlit i od původního autorského záměru.

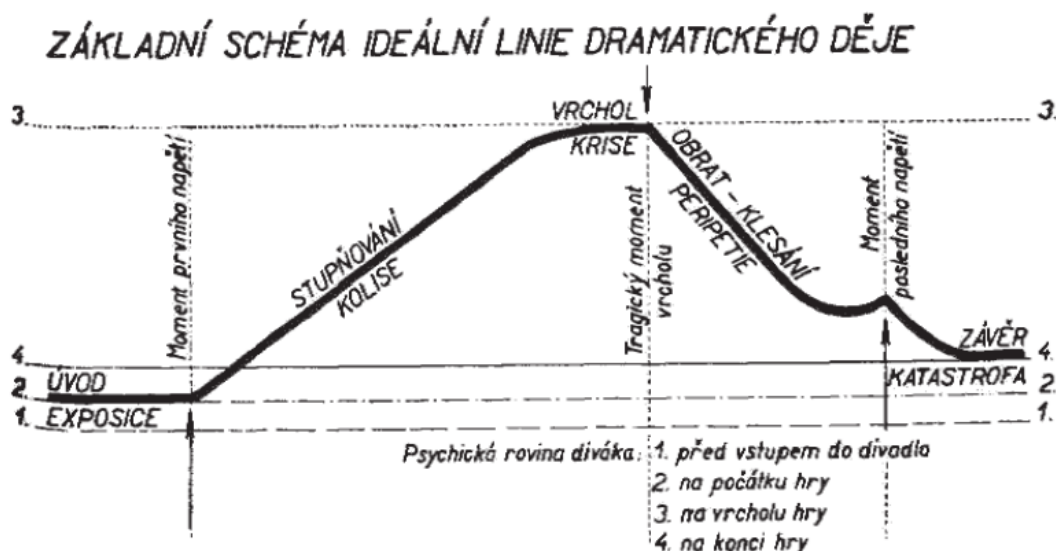
Příběh samotný je pak možné chápat jako jednu z cest, jak obsah sdílet. Jedná se o strukturu událostí, která je charakterizována pevnou chronologií a kauzalitou, směřující k předem určenému rozuzlení. Události v příběhu na sebe navazují tak, že každá následující vyplývá z předchozí a zároveň motivuje tu následující. Ve filmové struktuře přitom může docházet k narušení chronologického pořádku prostřednictvím stříhových postupů, jako je například retrospektivní montáž. I když je časové řazení děje volnější, kauzální vazby mezi událostmi zůstávají zachovány.

Většina filmových příběhů se zpravidla rozvíjí v souladu s klasickými (aristotelskými) principy – od expozice přes peripetie až k závěrečné katarzi či pointě. Peripetie a komplikace zde především slouží k udržení divácké pozornosti a k posílení atraktivity vyprávění. Jak upozorňuje Umberto Eco, u filmů zaměřených na širší publikum je často méně důležité, jak

²⁰ *How to Break Down a Script (with FREE Script Breakdown Sheet)*. Online. StudioBinder. 2024. Dostupné z: <https://www.studiobinder.com/blog/free-script-breakdown-sheet/>. [cit. 2025-04-05].

příběh dopadne (protože divák mnohdy očekává žánrově předvídatelný závěr), a klíčové je spíše to, jakým způsobem je cesta k tomuto konci konstruována a prezentována.

Příkladem mohou být filmy série o agentovi 007 – divácký požitek spočívá v tom, jak



elegantně a vynalézavě James Bond zachrání svět, zatímco samotný závěr je předvídatelný.²¹

Obrázek 5 – Základní schéma ideální linie dramatického děje

Je ovšem třeba si uvědomit, že některé filmy se od tohoto klasického modelu vědomě odklánějí ve snaze o autentičtější obraz života. Takové snímky často rezignují na klasickou dramatickou konstrukci příběhu a zaměřují se na subtilní vyjádření témat a atmosféry. Příkladem je film *Intimní osvětlení* (rež. Ivan Passer, 1965)²², který tematizuje smysl a nenaplněnost života. Děj se odehrává v prostředí amatérského orchestru, kam přijíždí pražský symfonik za svým bývalým spolužákem z konzervatoře. Film se zaměřuje spíše na drobné každodenní situace a autentické momenty než na výrazné dějové zvraty.²³

Kdyby se kterákoliv část filmu nahradila jinou – kdyby například místo scény s kapelou šli postavy na ryby, nebo kdyby si odpoledne v rodinném kvartetu místo Mozarta

²¹ VALUŠIAK, Josef. Podíl scenáristů. In: *Základy střihové skladby*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2017, s. 27. ISBN 978-80-7331-455-2.

²² *Intimní osvětlení*. Online. ČSFD. 2003. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/7155-intimni-osvetleni/prehled/>. [cit. 2025-05-09].

²³ VALUŠIAK, Josef. Podíl scenáristů. In: *Základy střihové skladby*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2017, s. 27. ISBN 978-80-7331-455-2.

zahráli mariáš – zbytek filmu by mohl zůstat tak, jak je, a nic zásadního by se nestalo. Je tedy evidentní, že obsahem tohoto filmu není příběh v klasickém slova smyslu. Tento přístup ukazuje, jak může scénář – a následně i střihová skladba – pracovat s významovými nuancemi a vytvářet silný emocionální účinek bez nutnosti dodržovat tradiční narativní strukturu.

Zdalo by se, že mezi literaturou a filmem existuje velmi těsné propojení, a že ryze filmový prostředek, jakým je střih, se scénáře příliš netýká. Takové uvažování by ale bylo mylné. Otázku, nakolik filmová skladba ovlivnila moderní literaturu, ponechme raději literárním vědcům. Zaměřme se na názor E. Lindgrena: „*střih je ideálně pojat v mysli scenáristy dříve, než byl na to natočen jeden metr filmu.*“²⁴

Základní kompoziční prvky se tedy objevují už v samotném literárním scénáři. Scénář určuje strukturu dramatu, zajišťuje gradaci příběhu, rozvíjí konflikty a vývoj dramatických postav. V závislosti na žánru – ať už jde o epický film, thriller nebo jiný – scénář udává tempo vyprávění a dynamiku děje. Ani při nejvyšším tempu by však vyprávění nemělo sklouznout do monotónnosti. Scénárista musí pečlivě plánovat pauzy, odbočky, zrychlení i zpomalení, tedy celkovou rytmiku příběhu. Obvykle pak příběh vrcholí dramatickým konfliktem, překvapivým zvratem či nečekanou pointou. Přesně takovou strukturu je úkolem scénáristy připravit: hrdina se k vrcholu příběhu blíží buď pomalu, s jistou osudovou neobratností, nebo je náhle a neočekávaně zasažen katastrofou – stejně jako divák.²⁵

2.2 Tvorba storyboardu a shot listu

Scénář je sepsaný návrh filmu a storyboard je jeho vizuální příručka.²⁶ Storyboardy a shot listy jsou v preprodukcí zásadními nástroji, které umožňují filmařům předejít problémům během natáčení a efektivně komunikovat s celým produkčním týmem. Tyto nástroje nejen že slouží k vizualizaci a plánování každého záběru, ale také hrají klíčovou roli při vytváření soudržného a efektivního celkového výsledku filmu.²⁷

²⁴ VALUŠIAK, Josef. Podíl scenáristů. In: *Základy střihové skladby*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2017, s. 28. ISBN 978-80-7331-455-2.

²⁵ VALUŠIAK, Josef. Podíl scenáristů. In: *Základy střihové skladby*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2017, s. 27-29. ISBN 978-80-7331-455-2.

²⁶ JONES, Ted a PATMORE, Chris. In: *Škola filmaření*. Praha: Slovart, 2013, s. 24. ISBN 978-80-7391-867-5.

²⁷ *What is a Storyboard? The Fundamentals to Get You Started*. Online. StudioBinder. 2024. Dostupné z: <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-a-storyboard/>. [cit. 2025-04-05].

2.2.1 Storyboardy: Vizuální plánování filmu

Storyboard je vizuální reprezentace filmu, která se skládá z obrázků, skic nebo kreslených ilustrací, jež ukazují, jak bude každá scéna vypadat. Hlavním účelem storyboardu je pomoci režisérovi, kameramanovi a celému produkčnímu týmu představit si a naplánovat, jak budou jednotlivé záběry vypadat, než se začne natáčet. Tento nástroj je nenahraditelný pro efektivní přípravu natáčení, neboť umožňuje rozplánovat jednotlivé záběry nejen z hlediska kompozice, ale i pohybu kamery, osvětlení a dalších vizuálních aspektů. Jsou také užitečné při vysvětlování konceptu těm, kdo nemají silné vizuální vnímání — což bývá častý případ některých producentů nebo investorů. Když se bratři Wachovští chystali na natáčení *Matrixu*, byli nuceni vytvořit detailní storyboardy, protože lidé s rozhodovací pravomocí scénáři příliš nerozuměli.²⁸

K vytvoření storyboardu mohou být požádáni graphic artist, filmový architekt, kostymér, kameraman, rekvizitář a v neposlední řadě režisér, kteří společně vytváří proces zahrnující nejen záznam jednotlivých záběrů, ale i rozbor scénáře a identifikaci klíčových momentů, které je třeba vizuálně ztvárnit. Storyboardy slouží jako komunikační nástroj mezi všemi členy produkce, protože dávají jasnou představu o tom, jak bude scéna vypadat. Díky tomu se minimalizují chyby, jako jsou nesprávné kompozice nebo nejasnosti v umístění objektů a postav. Také umožňují efektivně plánovat natáčecí dny a správně rozvrhnout čas potřebný k jednotlivým scénám.²⁹

²⁸ JONES, Ted a PATMORE, Chris. In: *Škola filmaření*. Praha: Slovart, 2013, s. 24. ISBN 978-80-7391-867-5.

²⁹ BORDWELL, David a THOMPSON, Kristin. In: *Umění filmu*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2011, s. 40. ISBN 978-80-7331-217-6.

Například Alfred Hitchcock při tvorbě filmu *Psycho* spolupracoval se slavným



Obrázek 6 – Storyboard Psycho

designérem Saulem Bassem na přípravě storyboardu.³⁰

Storyboard se standardně nevytváří pro všechny scény filmu, avšak u složitějších sekvencí — jako jsou akční scény, záběry s náročnými vizuálními efekty nebo záběry vyžadující komplexní kamerové pohyby — slouží jako klíčový nástroj pro vizuální plánování. Storyboardové panely lze dále zpracovat do podoby animatiku, tedy sestříhaného a ozvučeného vizuálního náhledu, který umožňuje přesnější představu o rytmu střihu, temporytmu scény a návaznosti jednotlivých záběrů.³¹

³⁰ STUDIOBINDER. *The Pre-Production Process in Film Explained [Stages of Filmmaking, Ep 2]*. Online. Youtube. 2023. Dostupné z: <https://youtu.be/U6I1tMgjW-I?t=1122>. [cit. 2025-05-09].

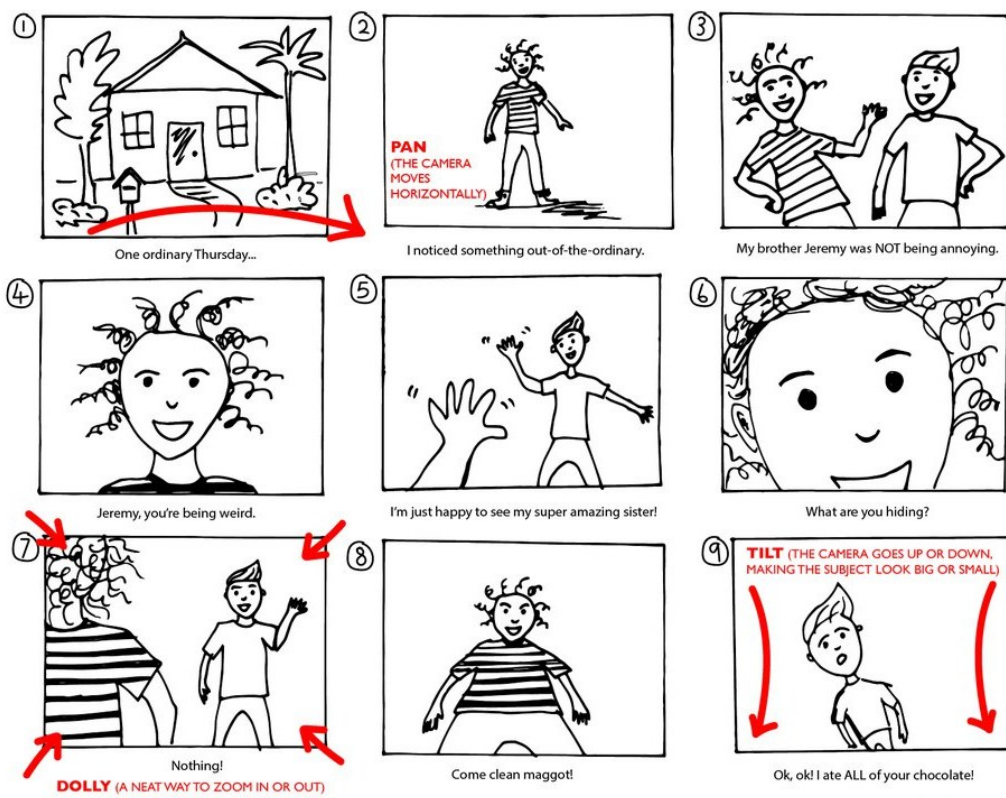
³¹ BORDWELL, David a THOMPSON, Kristin. In: *Umění filmu*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2011, s. 40. ISBN 978-80-7331-217-6.

Storyboardová umělkyně Rachel Garlick vysvětluje, že storyboardy jsou klíčové nejen u velkorozpočtových projektů, ale i při tvorbě filmů s omezeným rozpočtem. Režisér si díky nim může lépe ujasnit a zpřesnit svou vizi, což během natáčení šetří drahocenný čas — a jak známo, čas jsou peníze. Pečlivým plánováním ještě před začátkem samotného natáčení navíc získáte důležitý nástroj, který štábu v průběhu příprav i výroby filmu usnadní práci a pomůže sladit jejich postupy s režisérovy představami. Storyboard totiž zodpoví řadu otázek předem, sníží množství improvizací a celkově přispěje k hladkému průběhu celého projektu.³²

Storyboard by měl minimálně zahrnovat náskres toho, co se v konkrétním políčku děje. Pod ním by měl být zapsán typ záběru, naznačen pohyb kamery pomocí šipek a stručný popis akce v dané scéně. Je důležité jednotlivá políčka označovat číslem scény, které odpovídá scénáři, aby všichni, kdo do storyboardu nahlédnou, snadno zjistili, na kterou část filmu se vztahuje. Nejdůležitější dovedností storyboardového výtvarníka je umět převést režisérovy myšlenky na papír. Není tolik podstatné, jak mistrně umíte kreslit — klíčové je, aby váš výtvar co nejlépe vystihoval režisérovu představu. Díky tomu si každý člen týmu může udělat jasnou představu o záměru režiséra a snáze se tak sladí celý tvůrčí proces.³³

³² JONES, Ted a PATMORE, Chris. Storyboard. In: *Škola filmaření*. Praha: Slovart, 2013, s. 28. ISBN 978-80-7391-867-5.

³³ JONES, Ted a PATMORE, Chris. Storyboard. In: *Škola filmaření*. Praha: Slovart, 2013, s. 29. ISBN 978-80-7391-867-5.



Obrázek 7 - Storyboarding

2.2.2 Shot Listy: Detailní specifikace záběrů

Shot list je seznam všech záběrů, které budou během natáčení zaznamenány. Shot list se obvykle skládá z podrobných informací o každém záběru, včetně typu kamery, pohybu kamery, objektivu, nasvícení a dalších technických parametrů.

Účelem shot listu je rozdělit scénář na jednotlivé záběry a definovat, jaké technické specifikace budou potřeba pro jejich natočení. Tento seznam slouží jako nástroj pro komunikaci mezi režisérem, kameramanem, operátorem kamery a ostatními členy produkčního týmu. Umožňuje efektivní organizaci práce, protože každý ví, jaký záběr je třeba zachytit a jaké technické prostředky k tomu budou potřebné. Může být také použit jako referenční nástroj během natáčení, aby bylo zajištěno, že všechny potřebné záběry budou natočeny, než se přejde k další scéně.

Shot listy jsou nezbytné pro efektivní plánování natáčení, protože pomáhají šetřit čas a peníze. Podrobný seznam záběrů usnadňuje přípravu kamery, osvětlení a dalších

technických aspektů, což zamezuje zbytečným prodlevám a zajišťuje, že všichni členové týmu vědí, co mají dělat. Kromě toho, když je shot list správně naplánován, snižuje riziko přehlédnutí důležitých záběrů, špatně nastavených kamerových úhlů nebo nedostatečného pokrytí scény.³⁴

Script /SB Ref.	Shot #	Interior Exterior	Shot	Camera Angle	Camera Move	Audio	Subject	Description of Shot
1	1	Exterior	WS	Eye Level	Static	VO	Paul and son	Paul and his young son are at the lake, fishing
6	2	Exterior	WS	Eye Level	Static	VO	Paul	Paul at the lake, fishing alone. He pulls out a photo of him and his son; he smiles.
9	3	Exterior	WS	Eye Level	Static	VO	Paul, son, grandson	Paul, his son, and grandson at the lake, fishing
2	4	Exterior	VWS	High Angle	Static	VO	Paul and son	Paul and son playing baseball in a backyard
3	5	Interior	MCU	Eye Level	Static	VO	Paul and son	Paul teaching his son how to drive
4	6	Interior	WS	Eye Level	Pan	VO	Paul, wife, and son	Paul and his wife at their son's high school graduation
5	7	Exterior	WS	Eye Level, Birds-Eye view	Static	VO	Paul, his wife, and son	Paul's son packs up a car, clearly leaving for college. He hugs Paul and his wife, and they both watch him as he drives away.
7	8	Interior	MS	Eye Level	Pan	VO	Paul at his son's wedding	Paul hugs his son before he walks out to the altar; they smile
8	9	Interior	MS	OTS	Static	VO	Paul's son and his wife	Paul's son is at the hospital with his wife; she's in labor, gives birth to a boy

Obrázek 8 - Shot list example od StudioBinder

2.2.3 Rozdíly mezi storyboardem a shot listem

Ačkoli storyboardy a shot listy slouží podobnému účelu v preprodukcí, mají několik klíčových rozdílů, které je činí vhodnými pro různé aspekty přípravy natáčení. Hlavní rozdíl spočívá ve formátu a detailnosti. Storyboard je vizuální nástroj, který se zaměřuje na zobrazení každého záběru, jeho kompozice, úhlu kamery, osvětlení a dalších vizuálních aspektů. Naopak shot list je dokument, který obsahuje podrobný seznam záběrů a technických požadavků pro každý záběr, což je užitečné pro zajištění hladkého natáčení z technického hlediska.

Storyboard je výhodný především pro komunikaci mezi režisérem, kameramanem a produkčním týmem ohledně vizuálního stylu filmu. Pomáhá vytvořit jasnou představu o tom, jak bude každá scéna vypadat a jaký bude mít vizuální dojem. Shot list je na druhé straně efektivní pro organizaci natáčení, protože umožňuje plánovat technické aspekty natáčení, jako jsou kamerové úhly, pohyby, objektivy a osvětlení.

³⁴ *What is a Shot List? Examples and a Brief Definition.* Online. StudioBinder. 2024. Dostupné z: <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-a-shot-list-example/>. [cit. 2025-04-05].

2.3 Pre-vizualizace a plánování složitých scén

Pre-vizualizace, známá jako previsualisation, previs, previz, pre-rendering, preview nebo wireframe windows, je klíčovým prvkem v preprodukční fázi filmového procesu, zejména u projektů, které obsahují složité vizuální efekty nebo akční scény. Tento proces zahrnuje vytváření hrubého náhledu důležitých scén pomocí digitálních technologií, což umožňuje tvůrcům získat konkrétní představu o tom, jak bude finální výsledek vypadat. Previz se stává neocenitelným nástrojem pro střihače, kteří díky němu mohou lépe plánovat střih, který jednotlivé scény vyžadují.³⁵

Vytvářením pre-vizualizací mohou tvůrci efektivně předcházet potenciálním problémům, které by mohly nastat během natáčení. Tímto způsobem se eliminuje riziko nečekaných komplikací a zajišťuje se hladký průběh produkce. Kromě toho pre-vizualizace šetří čas a náklady v postprodukcii, což je pro úspěšné dokončení projektu zásadní. Pomocí pre-vizualizace mohou tvůrci přesně plánovat jednotlivé záběry a pohyby kamery, což usnadňuje koordinaci s celým štábem.

Definice pre-vizualizace v oblasti filmu zahrnuje techniku, která slouží k vytvoření materiálu odrážejícího a zprostředkovávajícího filmovou vizi režiséra. Previz může být realizován různými způsoby, ať už prostřednictvím ilustrací, fotografií nebo textových popisů, které zachycují, jak bude film vizuálně prezentován. Z hlediska filmové produkce existuje celá řada výhod, které previz přináší různým rolím v týmu. Například režiséři a producenti využívají previz k tomu, aby se zamysleli nad vyprávěním a odhalili případné nedostatky v příběhu. Při vytváření vizuálních sekvencí se často objeví problémy, které na papíře nebyly patrné.

Jedním ze způsobů, jak dosáhnout pokročilejší formy pre-vizualizace, je vytváření animatiků. Animatiky, které se často používají v animaci, představují sérii storyboardových obrázků upravených do sekvence, která ilustruje, jak scéna bude vypadat v pohybu. Tyto animatiky poskytují detailní a informativní pohled na příběh, ačkoli je vytváření animatiků časově náročnější a v případě živých akcí může být efektivnější zaměřit se na jednodušší

³⁵ *Previsualization.* Online. Wikipedia. 19. září 2024. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/Previsualization>. [cit. 2025-04-07].

storyboardy. Previz se stává také mocným nástrojem při prezentacích pro investory a fundraisingové akce, kde silně ztvárněná kreativní vize může sama pro sebe prodat projekt.³⁶



Obrázek 9 - Iron Man 3 Previz

2.4 Nástroje pro pre-vizualizaci

2.4.1 Animatiky

Animatiky, které představují důležitý mezistupeň mezi statickým storyboardem a plně rozpracovanou produkcí. Tento proces je možné posunout dále tím, že se ze storyboardů vytvoří animace. Taková animace může vzniknout buď tak, že každé jednotlivé okénko storyboardu natočíme v požadované délce pomocí kamery, nebo lze obrázky nasnímat skenerem, uspořádat je v počítači a zvukovou stopu doplnit až následně. Přidáním dialogů přímo ze scénáře a dalších zvukových prvků dostáváme hrubou představu o délce budoucího filmu. Díky tomu je možné hned v této fázi rozpoznat zbytečné scény nebo nefunkční záběry. To je obzvláště cenné při výrobě krátkých filmů, kde je třeba velmi pečlivě pracovat s časovou dotací a ujistit se, že vyprávění dobře funguje.³⁷

Například tento postup udělali u filmu *The Grand Budapest Hotel*, kde ze storyboardu udělali potom Animatik, který je dostupný na Youtube.³⁸

³⁶ What is Previs — The Art and Process of Previsualization in Film. Online. StudioBinder. 2022. Dostupné z: <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-previs-previsualization-in-film/>. [cit. 2025-04-07].

³⁷ JONES, Ted a PATMORE, Chris. In: *Škola filmaření*. Praha: Slovart, 2013, s. 24-27. ISBN 978-80-7391-867-5.

³⁸ 'The Grand Budapest Hotel' Storyboard Animatics. Online. Youtube. 2015. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=rxqp2msGOhQ&ab_channel=TheWrap. [cit. 2025-04-07].



Obrázek 10 - The Grand Budapest Hotel

2.4.2 3D previz

Počítačová grafika dnes sehrává klíčovou roli při přípravě scén, zejména v rámci previzualizace (previzu), kdy se původní storyboard převede do 3D animace. Během tohoto procesu se animace obohacuje o pohyb postav, zvukové efekty, dialogy a hudební doprovod, což umožňuje detailní představu o finální podobě scény. Současné animační programy dokáží dosáhnout vysoké míry realismu, a to jak v modelování prostředí a postav, tak v použití stínů a textur, které odpovídají plánované filmové produkci.

Previzualizace se stává nepostradatelným nástrojem zejména při přípravě náročných sekvencí, kde je třeba sladit pohyb kamery, choreografii akce a vizuální efekty. Při natáčení filmu *Star Wars: Epizoda III – Pomsta Sithů* vzniklo v rámci příprav přibližně 6500 detailních záběrů, z nichž pak třetina byla použita jako předloha pro záběry ve výsledném filmu.³⁹

Režisér si také díky previzualizaci může v bezpečném prostředí předem otestovat jednotlivé záběry, jejich dynamiku a načasování, a včas upravit scénické řešení. Tento postup je obzvláště rozšířený u velkofilmů a animovaných projektů, které vyžadují vysokou míru koordinace mezi vizuálními efekty a ostatními složkami filmu. Vizualizační studia často vytvářejí tyto 3D náhledy v softwaru jako je Autodesk Maya, přičemž spolupracují na základě předchozích storyboardů nebo detailních popisů jednotlivých scén.⁴⁰

³⁹ BORDWELL, David a THOMPSONOVÁ, Kristin. Období přípravných prací. In: *Umění filmu*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2011, s. 40-41. ISBN 978-80-7331-217-6.

⁴⁰ What is Previs — The Art and Process of Previsualization in Film. Online. StudioBinder. 2022. Dostupné z: <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-previs-previsualization-in-film/>. [cit. 2025-04-07].

Například Ian a Dominic Higginsovi, kteří často režírují společně, si oblíbili používání digitálních storyboardů. Ty jim ve virtuálním prostředí umožňují experimentovat s rozmístěním světel a úhly kamery ještě před samotným natáčením. Moderní 3D software ve spojení s virtuální kamerou navíc umožňuje upravovat ohniskovou vzdálenost, čímž lze simulovat různé typy objektivů a jejich vizuální efekt. Kromě toho oni mohou libovolně přidávat, odebírat či přemísťovat světelné zdroje, měnit jejich směr i intenzitu, a detailně tak modelovat atmosféru scény. Obrovskou výhodou tohoto postupu je možnost zkoušet různé varianty záběrů bez tlaku natáčecího týmu nebo přítomnosti herců, což tvůrcům poskytuje větší tvůrčí svobodu a prostor pro objevování nových vizuálních řešení.⁴¹

2.5 Software pro snímání pohybu

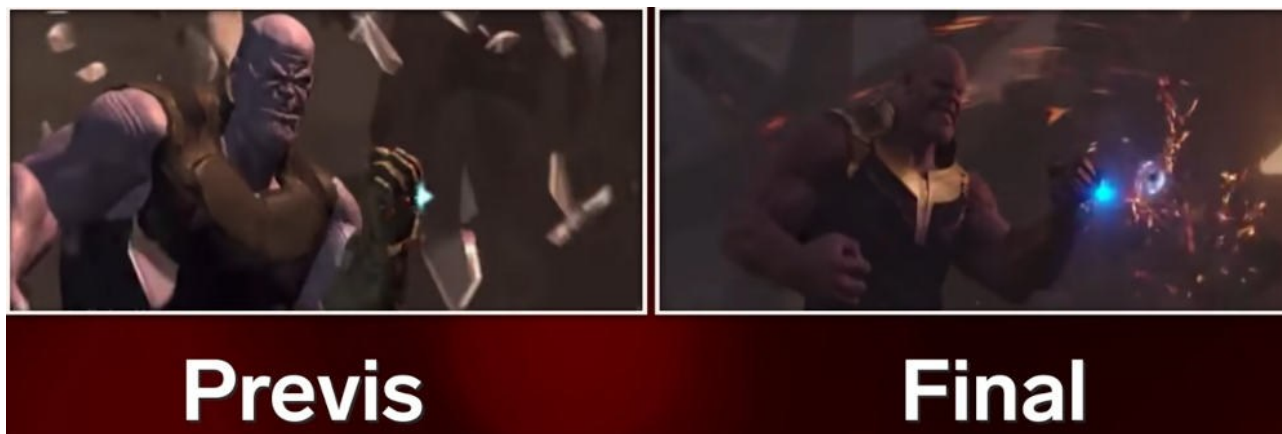
Také známý jako mocap, snímání pohybu zaznamenává pohyby lidí, mimiku a drobná gesta jako digitální data v softwaru. Tato pohybová data mohou být poté mapována na rigované 3D postavy, které se používají v animovaných nebo CGI VFX scénách. Při provádění složitého previzu je snímání pohybu velmi efektivní pro vytváření realistických animací a plánování složitých scén.⁴²

⁴¹ JONES, Ted a PATMORE, Chris. In: *Škola filmaření*. Praha: Slovart, 2013, s. 27. ISBN 978-80-7391-867-5.

⁴² The 6 best previs software to support your next project. Online. Evercast. 2022. Dostupné z: <https://www.evercast.us/blog/previs-software#:~:text=6%20top%20previs%20software%20solutions%201%201.%20Maya,5.%20Nuke%20...%2006%206.%20Previs%20Pro%20>. [cit. 2025-04-07].



Obrázek 12 - Previz vs Final output



Obrázek 11 - Previz Infinity War

3 SPOLUPRÁCE MEZI STŘIHAČEM A REŽISÉREM

Střihač v procesu tvorby filmu vystupuje jako klíčový partner režiséra, který do vyčerpávající fáze realizace přináší nový, neopotřebovaný pohled. Jeho úkolem je nejen kriticky posoudit, do jaké míry se režisérovi podařilo převést původní záměr do audiovizuální podoby, ale také v průběhu další práce korigovat případné nedostatky a současně využít skrytých kvalit natočeného materiálu. Často rovněž odhaluje nové možnosti, jak s materiálem dále pracovat a navrhuje alternativní způsoby jeho skladby. Významnou součástí jeho práce je pak finální dotvoření rytmu, tempa a celkového obrazového i zvukového charakteru výsledného díla, které bude nakonec prezentováno divákovi.⁴³

Režisér může se střihačem spolupracovat už během samotného natáčení filmu, kdy společně konzultují možné způsoby, jak by měl být natočený materiál později zpracován ve střižně. Obvykle si režisér po skončení každodenního natáčecího programu prohlíží natočené záběry a sdílí se střihačem své vize a záměry, které měl během práce na place na mysli. Už při samotném natáčení je přitom důležité, aby si režisér představoval, jak na sebe budou jednotlivé záběry navazovat a jak ve výsledku vytvoří plynulý celek.⁴⁴

Reference a inspirační zdroje představují cenný nástroj pro sladění tvůrčích vizí. Když režisér sdílí konkrétní příklady z jiných filmů, poskytuje tím střihači jasný referenční rámec pro pochopení zamýšleného stylu a atmosféry. Tyto reference neslouží ke kopírování, ale jako východisko pro vytvoření originálního stříhového řešení, které respektuje specifický charakter vznikajícího díla.

3.1 Role střihače

Ve fázi postprodukce tráví střihač s režisérem hodně času, což mezi nimi vytváří jedinečný pracovní vztah, který se liší od běžných interakcí v rámci filmového štábu. V takovém nastavení se z něj stává klíčový tvůrčí partner režiséra, jenž může podstatně ovlivnit konečnou podobu filmu. Střihač totiž není pouhým vykonavatelem režisérovyh pokynů —

⁴³ VALUŠIAK, Josef. Střih. In: *Základy stříhové skladby*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2017, s. 67. ISBN 978-80-7331-455-2.

⁴⁴ JONES, Ted a PATMORE, Chris. Střih filmu. In: *Škola filmaření*. Praha: Slovart, 2013, s. 104-106. ISBN 978-80-7391-867-5.

spolupráce mezi nimi připomíná dynamickou hru. Oba se vzájemně motivují k lepším výkonům, navrhuji nové nápady a testují porozumění vizi druhého.

V postprodukčním procesu zastává střiháč roli nejen spolupracovníka, ale i jakéhosi protivníka režisérovy tvůrčí záměry a natočeného materiálu. Přináší nový, autorský pohled na vznikající film. Řada střiháčů tak chápe svou práci jako dramaturgickou úlohu, kdy s režisérem vedou dialog o výsledné podobě díla.

Josef Valušiaak dodává, že vzdělaný střiháč může nabídnout osvěžující perspektivu na proces tvorby filmu. Na rozdíl od režiséra není zatížen stresem z natáčení ani dalšími aspekty produkce, a dokáže tak v materiálu objevit skutečný potenciál — nejen to, co by si režisér přál, aby v něm bylo. Tato nezatíženost mu umožňuje nacházet nové možnosti, které režisér, fixovaný na své původní představy, nemusí vidět.⁴⁵

Obvykle režisér sdělí střiháči svůj záměr, kterým se pak střiháč řídí při tvorbě sestřihu. Najdou se ovšem i režiséři, kteří svou představu záměrně nesdělují, aby dali střiháči prostor vytvořit sestřih, který vychází přímo z povahy samotného materiálu. Dokumentarista Viktor Polesný tuto metodu obhajuje tím, že pokud by měl střiháč stejné informace jako režisér, ztratil by výhodu nezávislého pohledu. Právě svěží perspektiva střiháče se tak stává zásadním přínosem, který může obohatit celkové vyznění filmu.⁴⁶

Technické aspekty přípravy zahrnují detailní plánování práce se speciálními efekty, CGI prvky nebo komplexními kamerovými pohyby. Střiháč musí být o těchto požadavcích informován s dostatečným předstihem, aby mohl připravit odpovídající workflow a zajistit plynulost postprodukčního procesu. Tato příprava zahrnuje i konzultace s dalšími členy týmu, například s VFX supervizorem nebo zvukovým designérem.

3.2 Role režiséra

Vztah režiséra ke střiháči může mít různou podobu v závislosti na jeho přístupu k postprodukci a míře ochoty přenechat část autorské odpovědnosti. Obvykle lze rozlišit tři základní přístupy. V prvním případě režisér přesně diktuje, jak má být film sestřihán, a

⁴⁵ CHOVANEC, Vítězslav. *Mistři filmových okének*. Magisterská diplomová práce. Brno: Masarykova univerzita Filozofická fakulta Ústav filmu a audiovizuální kultury, 2015. s. 74

⁴⁶ CHOVANEC, Vítězslav. *Mistři filmových okének*. Magisterská diplomová práce. Brno: Masarykova univerzita Filozofická fakulta Ústav filmu a audiovizuální kultury, 2015. s. 75

střihač plní spíše roli technického vykonavatele bez možnosti vlastní tvůrčí iniciativy. Druhý přístup je založen na rovnoměrné spolupráci, kdy oba – režisér i střihač – společně hledají ideální podobu výsledného díla. Ve třetím případě se režisér do stříhu příliš nezapojuje, případně postrádá jasnou vizi, což střihači umožňuje přebrat rozhodující roli při formování finálního tvaru filmu.

Zásadní je, jakou míru důvěry režisér střihači přiznává. Někteří tvůrci dávají přednost plné kontrole a upřednostňují vlastní představu před jakýmkoliv vnějším vstupem. Jiní naopak chápou střihače jako důležitého dramaturgického partnera, který může díky odstupu a technickému nadhledu přispět k vylepšení celkové struktury filmu. Režisérova otevřenost vůči diskusi a alternativním řešením tak přímo ovlivňuje nejen průběh postprodukce, ale i kreativní potenciál výsledného díla.

3.3 Klíčová fáze a osobní dynamika mezi režisérem a střihačem

Nejdůležitější část spolupráce mezi režisérem a střihačem při hraném filmu nastává ve fázi takzvaného čistého stříhu. Právě zde se mohou objevit významné změny oproti scénáři, pokud se ukáže, že výsledný obrazový materiál působí jinak, než se původně předpokládalo. I proto bývá vztah mezi režisérem a střihačem často popisován jako velmi osobní či intenzivní. Právě během této fáze mohou vyplout na povrch určité nedostatky v režiséřské práci, které je třeba citlivě řešit.⁴⁷

Střihač by měl v tomto vztahu respektovat režisérovu autorskou vizi, namísto aby soupeřil o dominanci nad finální podobou filmu. Někteří tento vztah přirovnávají k péči matky o dítě — je důležité filmu věnovat tu nejlepší péči, podpořit ho ve správný moment a ocenit pokrok. Maďarská střihačka Éva Palotai například tvrdí, že ideální střihač by měl vykazovat spíše femininní kvality: být vůči režisérovi trpělivý, chápavý a pečující. V krizových chvílích by měl zachovat klid a udělat maximum pro dobro „dítěte“, tedy režiséra. Dodává také, že maďarští střihači a střihačky, kteří naopak projevovali spíše maskulinní rysy, se většinou časem stali sami režiséry.⁴⁸

⁴⁷ CHOVANEC, Vítězslav. *Mistři filmových okének*. Magisterská diplomová práce. Brno: Masarykova univerzita Filozofická fakulta Ústav filmu a audiovizuální kultury, 2015. s. 76

⁴⁸ CHOVANEC, Vítězslav. *Mistři filmových okének*. Magisterská diplomová práce. Brno: Masarykova univerzita Filozofická fakulta Ústav filmu a audiovizuální kultury, 2015. s. 77

4 SHRNUÍ TEORETICKÉ ČÁSTI

V teoretické části této práce jsme se zaměřili na jednotlivé kroky preprodukce, které mohou významně přispět k hladkému průběhu postprodukce a zejména k efektivnější práci střihače. Cílem bylo ukázat, jak důkladná příprava ve fázi před natáčením pomáhá předcházet typickým problémům ve střihně, kde často dochází ke snaze napravovat chyby, které mohly být vyřešeny už v přípravné fázi projektu.

Prvním klíčovým krokem je analýza scénáře. Před zahájením natáčení je zásadní podrobit scénář detailnímu rozboru, aby se odhalily případné logické nedostatky, problémy s kontinuitou nebo nejasné motivace postav. Tato fáze napomáhá režisérovi, dramaturgovi a případně i konzultujícímu střihači včas rozpoznat potenciální komplikace, které by jinak mohly prodlužovat postprodukci nebo znesnadnit střihovou skladbu. Důsledná analýza scénáře tak vytváří pevný základ pro další preprodukční kroky.

Následuje tvorba shotlistu, tedy seznamu plánovaných záběrů, který pomáhá systematicky rozvrhnout natáčení a zároveň poskytuje střihači jasný přehled o potřebném materiálu. Dobře připravený shotlist snižuje riziko nedostatečného nebo naopak nadbytečného množství záběrů a přispívá k efektivnímu plánování natáčecích dnů.

Na shotlist přímo navazuje storyboard, který rozkresluje jednotlivé záběry a pomáhá celému štábu lépe si představit vizuální podobu filmu. Storyboard usnadňuje komunikaci mezi režisérem, kameramanem a dalšími členy štábu a zároveň umožňuje včas identifikovat případné slabiny ve vizuálním vyprávění či návaznosti scén. Pro střihače je storyboard užitečnou oporou při představě o rytmu a dynamice filmu.

U složitějších projektů, nebo tam, kde se pracuje s komplikovanými scénami, se storyboard rozšiřuje do podoby pre-vizualizace (previzu). Tento nástroj využívá jednoduché 3D animace nebo animatiky k simulaci finální podoby scén ještě před samotným natáčením. Previz umožňuje lépe plánovat pohyby kamery, načasování akce a celkovou prostorovou orientaci v rámci scény. Zejména pro akční sekvence nebo scény se speciálními efekty představuje previz neocenitelný nástroj, který minimalizuje chaos na place a zároveň usnadňuje střihači orientaci v natočeném materiálu.

Poslední, ale neméně důležitou součástí teoretické části byla spolupráce mezi režisérem a střiháčem. I když střiháč do preprodukční fáze obvykle přímo nezasahuje, konzultace s ním může pomoci včas vyřešit některé konstrukční problémy vyprávění. Jakmile projekt přejde do postprodukce, stává se střiháč režisérovým klíčovým partnerem, který nabízí nezaujatý pohled na natočený materiál a pomáhá hledat optimální narativní řešení. Kvalitní komunikace mezi režisérem a střiháčem během celého procesu výrazně zvyšuje šanci na vznik uceleného, rytmicky vyváženého a dramaturgicky silného filmu.

V teoretické části jsme si potvrdili, že čím preciznější a komplexnější je příprava v preprodukční fázi, tím efektivnější a plynulejší bude práce ve střihně. Jasně definované kroky a důsledná spolupráce mezi členy štábu umožňují eliminovat zbytečné chyby a otevírají prostor pro kreativní práci, která výslednému filmu dodá kvalitu a profesionalitu.

II ANALYTICKÁ ČÁST

5 ÚVOD DO ANALYTICKÉ ČÁSTI

Analytická část této bakalářské práce se zaměřuje na komparační rozbor dvou studentských filmů – *Selfmotion*⁴⁹ režiséra Martina Bystrianského a *Můj rok, Podzim*⁵⁰ režiséra Šimona Loveckého. Oba snímky vznikly v rámci školní tvorby na Fakultě multimediálních komunikací UTB ve Zlíně

Můj výběr těchto dvou filmů nebyl náhodný, protože tematizují vnitřní svět hlavní hrdinky, která se potýká s osaměním a neschopností se začlenit do společnosti. Přestože jde o dva samostatné autorské výstupy, v jejich jádru nacházíme podobné dramatické napětí i snahu o introspektivní ztvárnění duševního stavu ženské postavy. Toto východisko dává prostor ke komparaci nejen z hlediska obsahu, ale především z hlediska filmové výstavby, která přímo souvisí s kvalitou preprodukce a její návaznosti na stříhovou skladbu.

Oba filmy byly zvoleny i kvůli jejich dostupnosti z hlediska produkčních a preprodukčních materiálů, které mi byly poskytnuty autory nebo jsem se na nich podílel jako spolupracovník. Díky tomu bylo možné analyzovat nejen finální podobu snímků, ale i některé klíčové přípravné dokumenty jako jsou storyboardy nebo shotlisty. Tyto materiály slouží jako základ pro detailní pohled na to, jakým způsobem byl film připravován a do jaké míry ovlivnila preprodukce samotný proces stříhové skladby.

Každý z těchto filmů volí jinou filmovou řeč a stylistický přístup, jak vyjádřit psychický stav hlavní hrdinky. Zatímco *Selfmotion* pracuje s taneční stylizací jako metaforickým vyjádřením vnitřního napětí, *Můj rok, Podzim* se vydává cestou poetického realismu, ve kterém atmosféra a nálada převažují nad konkrétní dějovou logikou. Oba přístupy kladou vysoké nároky na vizuální vyjadřování.

Film *Selfmotion* od Martina Bystriansky představuje promyšlený umělecký projekt, jehož důkladná preprodukce poskytla střihači jasný koncepční rámec. Díky precizní přípravě měl střihač k dispozici ucelenou představu o dramaturgickém oblouku, významu jednotlivých scén a celkovém uměleckém záměru. Tanec zde není pouhou formální záležitostí, ale promyšleným nástrojem vyprávění, kde každý pohyb má svou vnitřní logiku.

⁴⁹ *Selfmotion*. Online. ČSFD. 2022. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/1346558-selfmotion/prehled/>. [cit. 2025-05-11].

⁵⁰ *Můj rok, podzim*. Online. ČSFD. 2024. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/1502708-muj-rok-podzim/prehled/>. [cit. 2025-05-11].

Naproti tomu film *Můj rok, Podzim* trpí absencí systematické přípravy. Nedostatečná preprodukce zanechává střiháře v situaci, kdy musí složitě hledat význam a strukturu materiálu. Bez jasného konceptu je nucen pracně komponovat význam tam, kde nebyl předem jasně definován. Fragmentární záběry hrdinčina života sice vytvářejí atmosféru, ale postrádají dramatickou konzistenci, která by střiháči umožnila efektivně vyprávět příběh.

Klíčový rozdíl spočívá právě v práci střiháře: zatímco v *Selfmotion* má střiháč jasný materiál s precizně nachystanými stavebními bloky vyprávění, v případě *Můj rok, Podzim* musí složitě rekonstruovat význam z málo konzistentního materiálu. Dobře připravený materiál umožňuje střiháči tvořivě pracovat s rytmem, tempem a dramatickým obloukem, zatímco špatně připravený materiál jej nutí k rekonstrukci.

Cílem komparační analýzy je dokumentovat zásadní roli preprodukce ve střihové práci. Analýza nehodlá jednotlivé filmy hodnotit z hlediska estetiky nebo osobního vkusu, ale soustředí se na praktickou otázku: jaký vliv má kvalita preprodukce na možnosti střiháře formovat finální podobu díla. Tímto způsobem by práce měla přinést konkrétní odpovědi na otázky, které se týkají samotné organizace filmové výroby, a současně podpořit diskusi o významu preprodukce v rámci studentské i profesionální tvorby.

POROVNÁNÍ FILMŮ		
NÁZEV FILMU	SELFMOTION	MŮJ ROK, PODZIM
ROK VZNIKU	2022	2024
REŽISÉR	Martin Bystrianský	Šimon Lovecký
STŘIHAČ	Martin Pekárik	Roman Vašíčka
ŽÁNŘ	Experimentální	Drama
STOPÁŽ	00:09:59	00:10:36
TYP PROJEKTU	Bakalářský film	Studentský film

Tabulka 3 – Porovnání filmů

6 SELFOTION

Krátkometrážní experimentální film Selfmotion představuje uměleckou sondu do vnitřního světa mladé ženy zápasící s vlastním strachem a potřebou začlenění do společnosti. Dílo, vytvořené v roce 2022, překračuje tradiční hranice filmového vyprávění tím, že využívá tanec jako primární umělecký prostředek k vyjádření psychologických stavů a vnitřních konfliktů hlavní hrdinky.

Tvůrci filmu, vedení režisérem Martinem Bystrianskim, pojali projekt jako komplexní uměleckou výpověď, která kombinuje prvky experimentálního filmu, tance a sci-fi. Ústřední postava, Linda, je zobrazena jako zranitelná a současně odhodlaná bytost, procházející složitou cestou sebepoznání a překonávání vnitřních bariér.

Filmová forma Selfmotion je charakteristická výraznou stylizací a prací s vizuální metaforikou. Každý z šesti obrazů, které tvoří strukturu filmu, představuje specifickou etapu Lindina vnitřního vývoje. Tvůrci záměrně pracují s minimalistickou estetikou, kde tanec slouží jako klíčový nástroj vyprávění – není pouhou ilustrací, ale aktivním prvkem formujícím význam a emocionální vyznění scén.

Selfmotion není tradičním vyprávěným příběhem, ale spíše choreografickou básní o vnitřním světě mladého člověka. Skrze abstraktní obrazy, důmyslnou práci se světlem, pohybem a střihem nabízí divákovi intenzivní prožitek překračující běžné hranice filmového jazyka.



Obrázek 13 – Ze zákulisí natáčení filmu Selfmotion

6.1 Inspirační zdroje k filmu Selfmotion

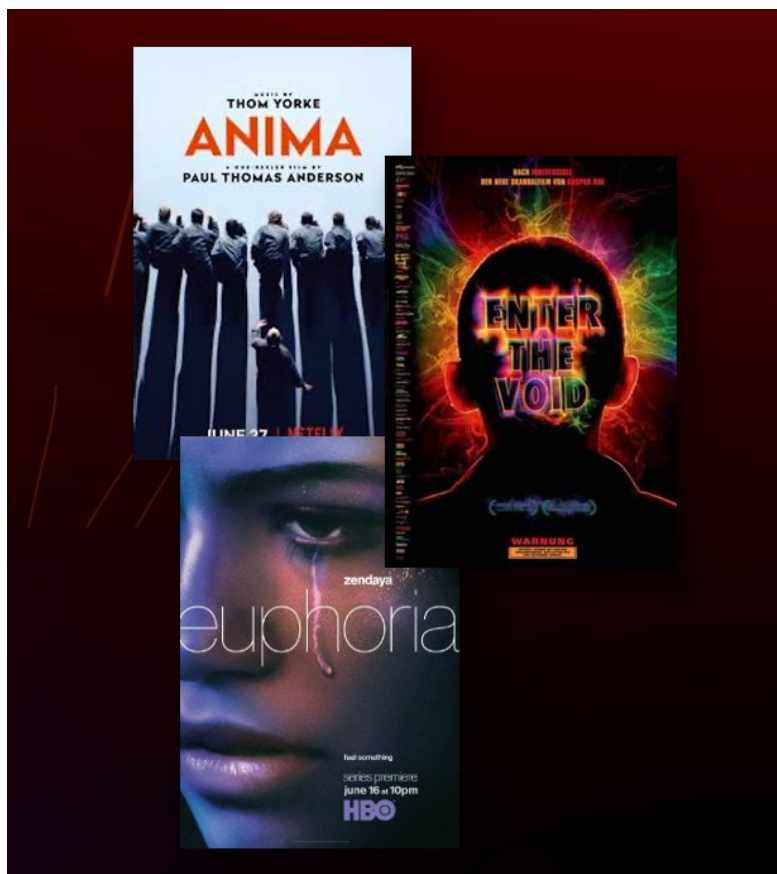
Režijní treatment Martina Bystriansky odkazuje na několik klíčových inspiračních zdrojů, které jsou následně jasně patrné v samotné realizaci filmu Selfmotion. Především zmiňuje vliv současných umělců pracujících s hranicemi mezi tanečním, hudebním a filmovým uměním.

Paul Thomas Anderson je v treatmentu uváděn jako zásadní inspirační zdroj, konkrétně jeho hudebně-vizuální projekt ANIMA, který byl realizován ve spolupráci s hudebníkem Thom Yorkem. Podobně jako Anderson, Bystriansky pracuje s tancem jako autonomním vyjadřovacím prostředkem, který není pouhým doprovodem, ale klíčovým nositelem významu. Ve Selfmotion se tento vliv projevuje především v choreografické stylizaci, kde každý pohyb má svou vnitřní dramatickou výpověď.

Dalším významným referenčním bodem je seriál Euphoria (Sam Levinson), jehož vizuální estetika je patrná především v práci se světlem a barevností. Bystriansky přejímá principy expresivního osvětlení, které přímo koresponduje s vnitřními stavy hlavní hrdinky. Stroboskopické efekty a kontrastní barevné plochy tak nejsou jen dekorativním prvkem, ale aktivním nositelem psychologické výpovědi.

Gaspar Noé, třetí zmiňovaný tvůrce, je pak inspirací především v radikální práci s filmovou formou. Film ENTER THE VOID je v treatmentu zmiňován jako reference pro způsob narativního rozrušování lineárního vyprávění a práce se subjektivní perspektivou.

Tyto vlivy nejsou v Selfmotion pouhou vnější citací, ale jsou tvůrčím způsobem transformovány do originálního uměleckého vyjádření, které reflektuje osobní uměleckou výpověď Martina Bystriansky.



Obrázek 14 – Selfmotion Inspirace

6.2 Preprodukční proces k filmu Selfmotion

Preprodukční proces filmu Selfmotion reprezentuje komplexní umělecký projekt, jehož realizace probíhala v promyšlených cyklech s důrazem na systematický přístup k filmové tvorbě. Každá fáze byla koncipována jako klíčový moment směřující k naplnění umělecké vize. Při zpracování této části jsem vycházel z prezentace a materiálů, které mi poskytl režisér Martin Bystrianský.

Letní cyklus v roce 2021 byl charakterizován intenzivní přípravou. Scénář procházel kontinuální revizí, přičemž byl kladen důraz na zachování autenticity uměleckého záměru. Hudební dramaturgie byla konstruována jako organická komponenta celkového konceptu, kde hudební a vizuální vrstva vytvářely vzájemně provázaný celek.

Choreografie představovala zásadní výrazový prostředek. Tvůrčí tým pod vedením Martina Bystriansky věnoval mimořádnou pozornost preciznímu ztvárnění tanečních sekvencí, které měly být primárními nositeli psychologické výpovědi. Každý pohyb byl koncipován jako autonomní významový prvek s potenciálem hlubší interpretace.



Obrázek 15 – Selfmotion Workflow

Podzimní realizační cyklus navazoval na předchozí poznatky. Dramaturgické úpravy reflektovaly zkušenosti z první fáze, umožnily hlubší průnik do uměleckého konceptu a odstranění případných interpretačních nejasností. Další průzkum lokací byl zaměřen na doladění prostorových a vizuálních nuancí.

Post-produkční fáze v zimních a jarních měsících představovala kritický moment finalizace díla. Dramaturgické úpravy měly nyní subtilnější charakter – šlo o jemné doladění významových rovin a zajištění maximální konzistence uměleckého sdělení.

Sound design hrál klíčovou roli v dotváření atmosférické výpovědi. Tvůrci pracovali s filmovým tichem, jemnými hudebními přechody a prostorovým zvukovým designem jako plnohodnotným vyjadřovacím nástrojem. Colorgrading dotvářel celkovou vizuální stylizaci, která podporovala vnitřní prožívání hlavní hrdinky.

Takto koncipovaný preprodukční proces umožnil realizovat uměleckou vizi filmu Selfmotion jako komplexní, vysoce reflektované dílo překračující tradiční hranice filmového vyprávění.

6.2.1 Umělecká koncepce filmu Selfmotion

Proběhl také proces definování cílové skupiny a umělecké koncepce, který byl klíčový pro celkové formování uměleckého díla. Tato fáze představovala zásadní moment v

kreativním procesu, kdy docházelo k systematické konceptualizaci uměleckého záměru a cílené identifikaci potenciálního diváka.

Cílová skupina byla determinována jako specifický segment mladých dospělých ve věkovém rozmezí 18-35 let, reprezentující generaci procházející dynamickým procesem sebeidentifikace, společenské integrace a vnitřní transformace. Toto věkové rozmezí bylo zvoleno s ohledem na specifické psychosociální charakteristiky - hledání vlastní identity, překonávání společenských bariér, formování hodnotových systémů a kritické reflektování společenských struktur.

Umělecká koncepce filmu Selfmotion nabourává tradiční filmové postupy tím, že spojuje různé umělecké styly – experimentální film, tanec a videoart. Tento přístup umožňuje vytvořit film, který není svázán běžnými pravidly filmového vyprávění. Díky tomu mohou diváci aktivně zapojit svou vlastní představivost a najít v něm osobní význam.

Zároveň má napsaný každý obraz na obsah a formu, kde krátce popisuje, o čem daný obraz je.

OBRAZ 1 - INT. TEMNÁ CHODBA

Obsah: Linda běží potemnelou chodbou. Zisťuje že ju prenasleduje neznáma tmavá silueta. Na konci chodby sa rozžiari svetlo. Linda s nádejou vychádza von.

Forma: Otváracia scéna filmu vytvárajúca exponovanie štylizácie, jasne definuje nadchádzajúcu prácu s metaforou. Horizontálne otáčajúci obraz so stroboskopickým osvetlením naznačuje dejovo, momentálny duševný stav protagonistky.

OBRAZ 2 - EXT. SPOLOČNOSŤ

Obsah: Linda stretáva formálnu spoločnosť. Svojím odhodlaním a chuťou zapadnúť do kolektívu, stráca svoju osobnosť a je ľuďmi odvrhnutá. Na scénu prichádza strach, ktorý ju prinúti posunúť sa ďalej.

Forma: Minimalisticky zobrazená spoločnosť na krátkom časovom úseku, vystihuje Lindu v kontraste pohybu choreografie a farebnosti kostýmov. Nátlak spoločnosti formalisticky podporuje steadicam a double dolly konceptuálne zábery.

6.2.2 Crowdfunding kampaně filmu *Selfmotion*

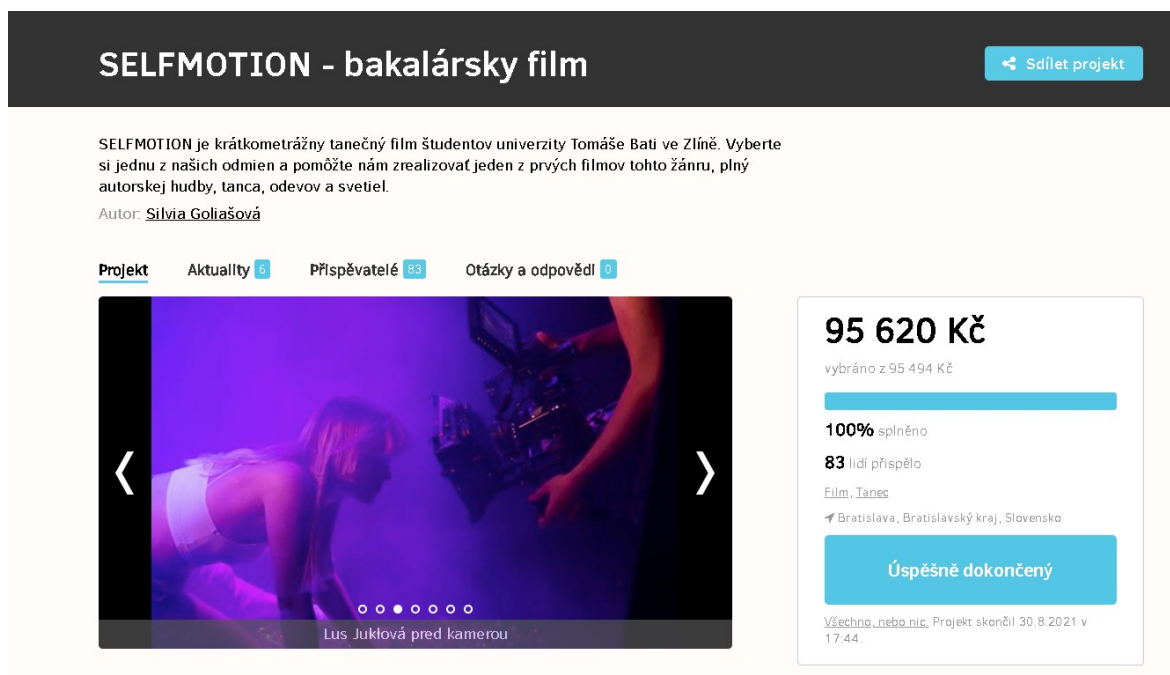
Tvůrci filmu *Selfmotion* v rámci příprav projektu využili i formu crowdfundingu prostřednictvím platformy Hithit, kde si stanovili cílovou částku 95 494 Kč. Tuto sumu se jim podařilo úspěšně vybrat, což svědčí o promyšlené a pečlivě připravené kampani. Již při jejím spuštění měli připravenou kompletní prezentaci včetně teaser. Ve videu kampaně autoři představili nejen vizuální styl filmu, ale zároveň divákům nabídli ukázkou práce s kamerou, doprovodnou hudbou a hlavní postavou, která ve videu tančí. Během tohoto sestřihu se objevují také názvy filmu, jména tvůrců a taneční skupiny. Divák si navíc mohl prohlédnout i doplňující fotografie ze zákulisí natáčení teaseru, které byly v kampani k dispozici formou odkazu na BTS galerii.

Součástí kampaně byl i promyšlený systém odměn pro podporovatele. Tvůrci nabídli například tematický merchandising v podobě plátěných tašek, ponožek nebo oblečení navrženého slovenskou návrhářkou Sidonií Lendlovou. Takové odměny nejen motivovaly k podpoře, ale zároveň pomáhaly budovat vizuální identitu projektu.

V kampani autoři zdůraznili, že *Selfmotion* má být jedním z prvních česko-slovenských krátkometrážních filmů zaměřených výhradně na taneční vyjádření, přičemž délka filmu je plánována na 15 minut. Prezentovali film jako festivalový projekt, který propojuje moderní technologie, hudbu, emoce a taneční umění. Vzhledem k nepříznivé kulturní situaci způsobené událostmi posledních let, kdy se stát podle jejich slov nedokázal dostatečně postarat o podporu umělců a studentů, oslovili tvůrci přímo veřejnost s výzvou k zapojení do vzniku tohoto autorského díla.⁵¹

Kampaň byla vizuálně propracovaná – součástí byly moodboardy, nákresy kostýmů a také představení lokací, které již měli tvůrci vybrané. Celá prezentace byla sladěná do jednotného vizuálního stylu, který pomáhal nejen zaujmout potenciální přispěvatele, ale také jasně definovat vizuální a dramaturgickou vizi projektu.

⁵¹ *SELFMOTION* - bakalársky film. Online. Hithit. 2021. Dostupné z: <https://www.hithit.com/cs/project/10167/selfmotion-bakalarsky-film>. [cit. 2025-05-11].



Obrázek 16 – Hit hit Crowdfunding – Selfmotion

6.3 Shot list k filmu Selfmotion

Film Selfmotion měl připravený podrobný shotlist, který byl strukturován tak, že každému natáčecímu dni odpovídal samostatný PDF dokument. Každý dokument jasně uváděl konkrétní datum natáčení a popisoval, o jaký obraz se jedná — například jestli jde o interiér nebo exteriér, denní či noční scénu, a kolik osob se v daném záběru nachází. Součástí dokumentu byly také podpisy hlavních členů týmu: režiséra Martina Bystrianskeho, kameramana Jakuba Galla a choreografky Lucie Juklové.

Shotlist neobsahoval pouze seznam záběrů, ale i rozdělení na jednotlivé setup up a včetně specifikace používaných objektivů. Zajímavostí bylo, že přímo v shotlistu byly vloženy také nákresy storyboardu, což nebývá běžnou praxí, ale tvůrcům to umožnilo ještě lepší představu o výsledné podobě záběrů. Každý záběr byl podrobně popsán — velikost záběru, použití steadicamu, popis akce v daném záběru i poznámky týkající se specifických momentů, například že se bude pracovat s match-cut nebo bude close up na kompraz. Tento komplexní přístup k tvorbě shotlistu napomohl lepší organizaci natáčení a efektivnímu přenosu vizuálního záměru tvůrců do samotné produkce.

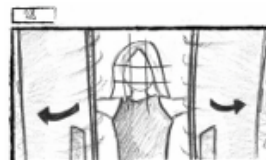
SET UP 1 – STEADICAM

(75mm set-up)

1.

3.1 PD - STEADICAM - OUT
 35/75mm (v rovine)
 LINDA otvára dvere od chodby. Blikajúce
 neóny postupne zobrazujú priestor.

Notes = *Matchcut. Denné svetlo v pozadí.

**2.**

3.3 PD - STEADICAM
 35/75mm (v rovine)
 LINDA sa pozastaví nad odlúčeným PÁROM.
 Po chvíľke však smeruje dole, za hudbou.

Notes = B varianta - CLOSE UP na komparz.

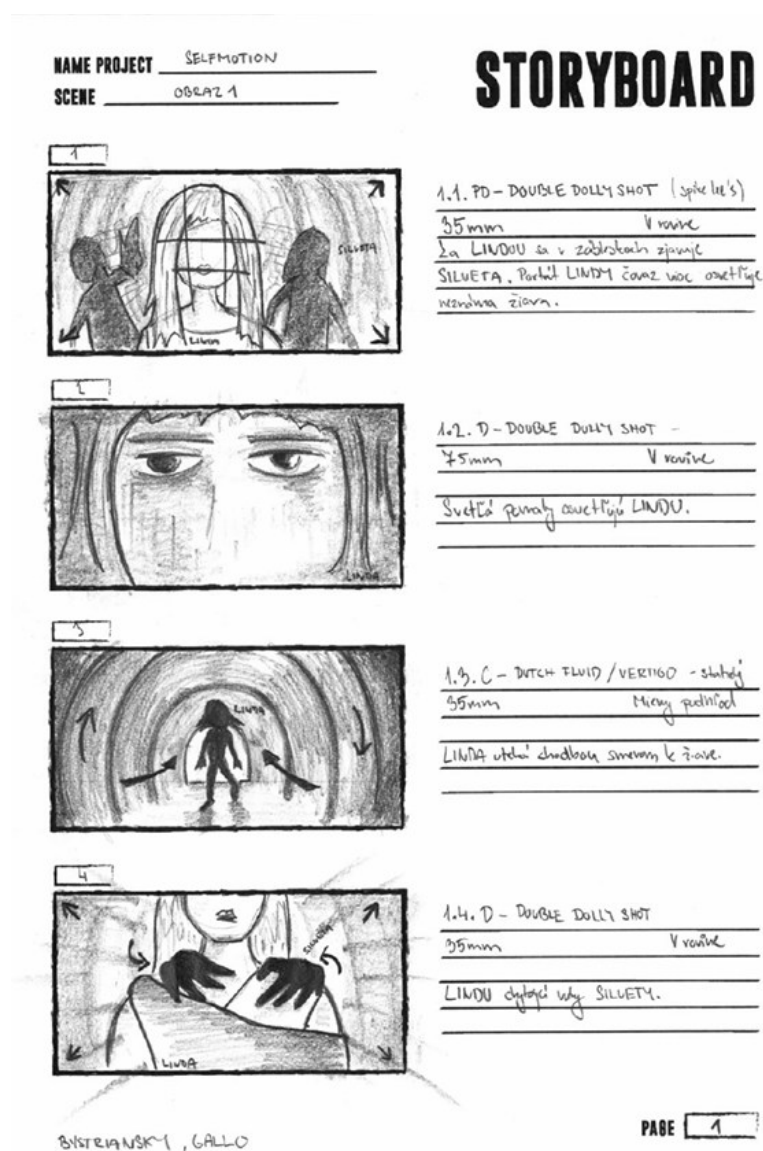


Obrázek 17 – Shot list - Selfmotion

6.4 Storyboard k filmu Selfmotion

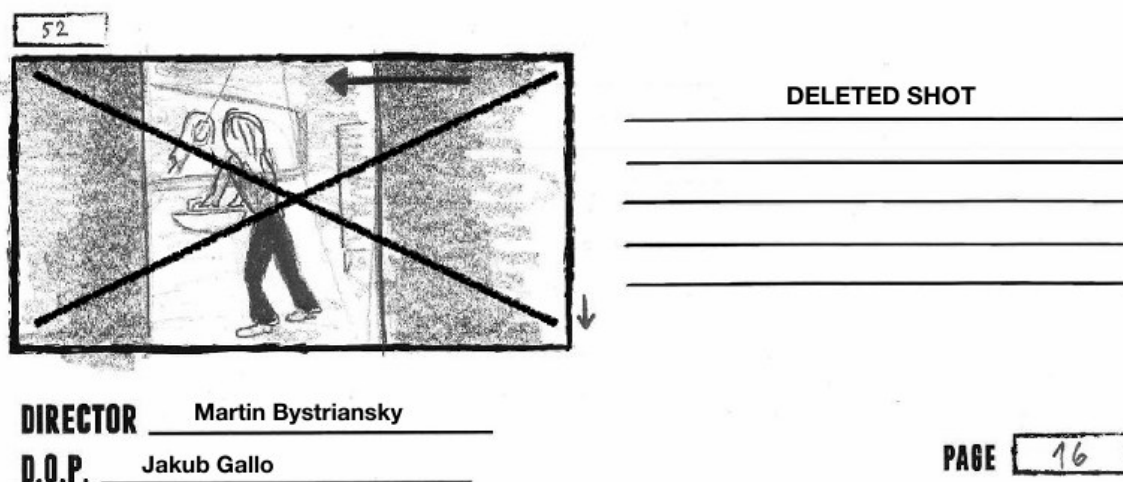
Zároveň byl vytvořen storyboard pro celý film *Selfmotion*, což je vzhledem k náročnosti snímku, zejména z hlediska příprav na složité záběry (například světla a pohyby tanečníků), zcela pochopitelné. Tento storyboard je podrobnější a detailněji zpracovaný než ten, který byl použit při shot listu. I přesto má podobné prvky, ale v tomto případě je více rozpracovaný a rozkreslený.

Každý záběr je zde pečlivě rozčleněn, a navíc obsahuje šipky ukazující směr pohybu kamery, přiblížení nebo oddálení postav. Dále je uveden typ objektivu a popis konkrétního záběru (například polo-detail, detail, celek). Součástí je i popis děje v daném záběru, úhel kamery (například zda je záběr v rovině nebo s mírným podhledem), a informace o hlavní postavě (v tomto případě Linda). V některých případech se objevují také poznámky o ostatních postavách.



Obrázek 18 – Storyboard Selfmotion obraz 1

Na straně 16 storyboardu se nachází záběr číslo 52, který byl během tvorby storyboardu vymazán. Tento zásah do původního plánu naznačuje, že při podrobném zhodnocení všech záběrů a jejich významu v kontextu celého filmu byl tento konkrétní záběr považován za nadbytečný. Vymazání záběru může znamenat, že daný moment neplnil žádnou klíčovou funkci v příběhu, nebo že se jeho zařazení do filmu ukázalo jako zbytečné z hlediska vizuálního nebo narativního. Tento krok je běžnou součástí procesu přípravy filmu, kdy se storyboard používá k detailnímu plánování a vylepšení celkového filmu, přičemž některé záběry mohou být později upraveny nebo zcela vyřazeny, aby se zefektivnil a zlepšil celkový dojem z filmu.



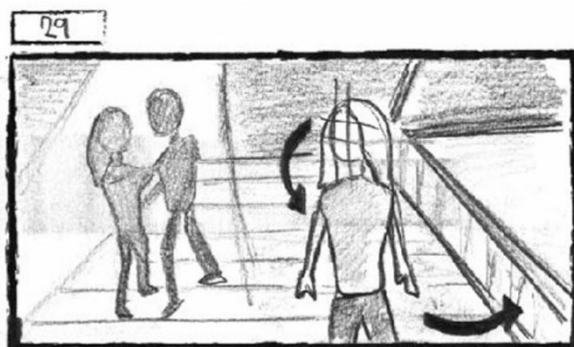
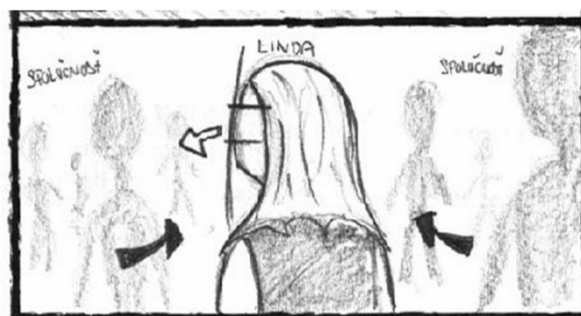
Obrázek 19 – Vymazaný záběr při Storyboardu

Rozhodl jsem se porovnat jejich storyboard s finální verzí filmu, abych zjistil, zda jim storyboard během natáčení skutečně pomohl, zda výsledný film odpovídá původnímu plánu, nebo zda se od něj výrazně odchýlili. Zajímalo mě, jestli realizovali film záběr po záběru přesně podle storyboardu, nebo zda se při natáčení rozhodli pro jiné řešení.

Poté, co jsem analyzoval jejich storyboard a výsledný film, jsem zjistil, že by bylo ideální do storyboardu zapisovat i informace o grafice – například kde se má objevit, jaký bude použit font a jak bude začleněna do obrazu. V jejich storyboardu s grafikou vůbec nepočítali, což může ovlivnit i další složky filmu. Pokud by s ní ostatní členové štábu počítali už ve fázi příprav, mohli by podle toho lépe plánovat.

Dále jsem si všiml, že finální střih filmu neodpovídá storyboardu záběr po záběru – pořadí záběrů je mírně přeházené. Klíčové záběry však zůstaly zachovány, jen jsou často ve změněném pořadí. Pravděpodobně až ve střihu zjistili, že film lépe funguje v jiné skladbě, nebo chtěli docílit většího chaosu či dramatičtějšího vyvrcholení, což je v praxi běžné.

Zároveň jsem našel i několik záběrů, které nebyly ve storyboardu vůbec naplánované. Je možné, že vznikly přímo během natáčení jako spontánní nápady – ať už od herců, kteří rádi experimentují, nebo od někoho jiného ze štábu. Přesto ale film stále zachovává jasnou vizi a důležité momenty, které vycházely z původního storyboardu, což dokazuje, že se jím v zásadě řídili.



Obrázek 20 – Moje porovnávání dle jejich storyboardu a filmu Selfmotion

U filmu Selfmotion nebyly využity nástroje jako animatik nebo previz (předběžná vizualizace), které by teoreticky mohly tvůrčímu týmu výrazně pomoci. Díky nim by si například mohli lépe představit, jak budou vypadat titulky v obraze, a zároveň by jim tyto nástroje poskytly možnost si již v rané fázi ověřit střihovou skladbu. Animatiky by mohly pomoci také při ladění rytmu filmu, vyzkoušení různých temp nebo práce s vizuální kontinuitou.

Stejně tak by bylo možné s jejich pomocí předem otestovat zvukovou složku – například vyzkoušet, která hudba se nejlépe hodí k jednotlivým scénám, nebo si ověřit, jak funguje kombinace obrazu a zvuku jako celek. Střihač či zvukař by si mohli už v této fázi ověřit, co funguje, co působí rušivě a které části by bylo případně vhodné zkrátit či zcela vypustit. Mohlo by se tak předejít zbytečnému natáčení pasáží, které by se nakonec do filmu vůbec nedostaly.

Je však nutné vzít v úvahu, že časové možnosti studentského projektu jsou omezené, a ne vše lze v daných podmínkách stihnout nebo realizovat. Přesto si myslím, že projekt Selfmotion byl na studentský film velmi dobře připravený. Produkční stránka byla zvládnutá na vysoké úrovni – to, co si tvůrci naplánovali, se jim ve většině případů podařilo i zrealizovat. Díky tomu nemuseli v průběhu postprodukce řešit zásadní problémy.

Z pohledu střihové skladby a plánování lze tedy říct, že i přes absenci nástrojů jako animatik nebo previz, byl film Selfmotion velmi dobře promyšlený a pečlivě připravený, což se pozitivně odrazilo i na jeho finální podobě.

7 MŮJ ROK, PODZIM

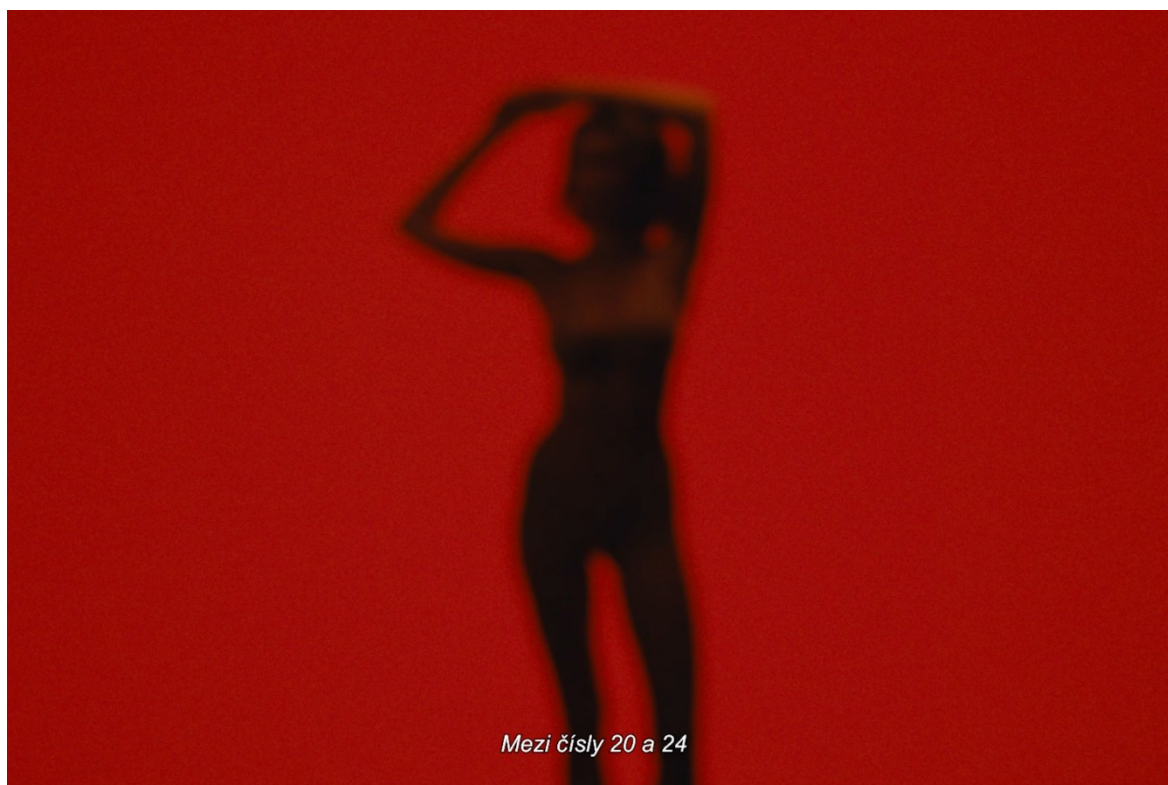
Krátkometrážní film *Můj rok, podzim* je uměleckým dílem, které se zaměřuje na vnitřní svět mladé ženy a její každodenní prožívání. Film, vytvořený v roce 2024, se vyznačuje introspektivním charakterem a neklade důraz na konvenční vyprávění příběhu. Naopak, snaží se vytvořit specifickou atmosféru, která divákovi umožňuje vnímat vnitřní konflikty a pocity hlavní postavy bez toho, aby byla doslovně vyjádřena její vnější situace. Děj filmu se soustředí na prosté a každodenní momenty, jakými jsou procházky městem, setkání s náhodnými detaily okolního světa, psaní do deníku nebo skládání básní. Tento běžný denní rytmus je narušen pouze vnitřními monology postavy, které jsou vyjádřeny prostřednictvím básničky v ukrajinštině, jež vyjadřuje její pocity a myšlenky.

Film režíroval Šimon Lovecký, který ve své tvorbě čerpá inspiraci z francouzské nové vlny a z dalších směrů experimentálních filmů. Tento snímek se nejen odklání od tradičních vyprávěcích struktur, ale usiluje o vytvoření autentičtějšího obrazu života. V tomto ohledu se *Můj rok, podzim* vyznačuje tím, že se nesnaží o formální dodržování dramatických pravidel, jak je běžné u komerčního filmu. Nejde o film, který by divákovi poskytoval jasnou dějovou strukturu s konkrétními konflikty a zvraty, ale spíše o film, který se zaměřuje na jemné, téměř nepostřehnutelné momenty, jež vytvářejí jedinečnou atmosféru. V tomto kontextu film ukazuje drobné situace, které mohou být v reálném životě považovány za nezajímavé nebo nedůležité, ale právě v jejich zachycení spočívá kouzlo tohoto díla.

Pokud bychom změnili jakoukoliv část filmu, například kdyby místo scény s procházkou v parku byla zvolena scéna v lese nebo místo nalévání vína do hrnku by se scéna změnila na roztrhání dopisu, zbytek filmu by mohl zůstat téměř nezměněn, aniž by to mělo zásadní dopad na celkový dojem. Tento aspekt je klíčový pro pochopení filmové struktury, protože naznačuje, že samotný obsah příběhu není pro tento film zásadní. Místo toho se zaměřuje na pocity, nálady a atmosféru, které jsou vytvářeny vnějšími i vnitřními podněty, jež postava zažívá během svého dne.

Film *Můj rok, podzim* tedy není tradičním filmem, který by vyprávěl příběh v klasickém smyslu slova, ale spíše je to melancholický a introspektivní pohled na vnitřní svět mladé ženy. Ta prochází městem, zastavuje se v parku, zapisuje své myšlenky do deníku a skládá básně. Tento klidný, pomalu plynoucí příběh není zaměřen na dějové zvraty, ale spíše

na vnitřní prožitky postavy a její interakci s prostředím. Tento film je založen na volnosti interpretace divákem, který si může vytvářet vlastní představy a myšlenky o tom, kam příběh směřuje. *Můj rok, podzim* je příkladem filmu, který se nesnaží divákovi doslovně říci, co se v příběhu děje, ale dává prostor jeho vlastnímu prožívání a chápání filmového díla. Každý divák si může tento film interpretovat podle své vlastní perspektivy a pocitů, což činí tento film unikátním a otevřeným pro různé vnímání.



Obrázek 21 – Záběr *Můj rok, Podzim*

7.1 Inspirační zdroje k *Můj rok, podzim*

Film *Můj rok, podzim* je výsledkem hlubokého zájmu režiséra Šimona Loveckého o experimentální filmovou tvorbu, zejména o odkazy na francouzskou novou vlnu a její specifický styl. Tento filmový směr, který se objevil v 50. a 60. letech 20. století, se vyznačuje inovativním přístupem k vyprávění, volným a neformálním stylem, který často ignoruje tradiční vyprávěcí struktury. Režisér je silně inspirován filmy Jean-Luca Godarda, zejména jeho ikonickými díly jako *Bláznivý Petříček*, které představují výjimečné experimenty s formou, montáží a narativními konvencemi. Tato inspirace se projevuje v samotné struktuře filmu, kde není důraz kladen na souvislý děj, ale spíše na pocity a vnitřní prožitky postavy, které jsou zachyceny v každodenních, zdánlivě banálních situacích.

Mezi dalšími zdroji inspirace pro film *Můj rok, podzim* můžeme zmínit filmy, které pokračují v tradici francouzské nové vlny, ale také díla dalších režisérů, kteří se vydali podobným experimentálním směrem. Patří sem například film *Chvilky* od Beaty Parkanové nebo díla Karolíny Brabcové, jako je *Zrozená z hořící jabloně* a *ÂME*. Tato díla, stejně jako Loveckého film, v sobě nesou prvky, které si nekladou za cíl vyprávět příběh podle tradičních pravidel, ale spíše se zaměřují na vyjádření subjektivních prožitků postavy, její vnitřní pocity a nálady. Tyto filmy se často vyznačují minimalistickým přístupem, který klade důraz na vizuální a zvukové aspekty, což je charakteristické i pro *Můj rok, podzim*.

I když Lovecký v tomto filmu čerpá z těchto inspirací, je třeba podotknout, že jeho vlivy nejsou omezeny na konkrétní scény nebo momenty z těchto filmů. Je to spíše celkový styl a atmosféra, která ho oslovila – mód a způsob, jakým tyto filmy pracují s časem, prostorem a kamerou.

Přesto je možné najít konkrétní inspiraci, která se v tomto filmu zcela zřetelně projevuje. Tou je zejména vliv slavného experimentálního filmu *Meshes of the Afternoon* (v češtině *Odpolední osidla*) od režisérky Mayi Deren. Tento film je známý svou unikátní strukturou a manipulací s časem, zejména v jedné klíčové scéně, kde je kladeno důraz na detailní záběry padajícího klíče, který se postupně odráží od schodů. Tento moment je střižen tak, že divák vidí každý jednotlivý dopad klíče na schod, čímž se zdůrazňuje detail a rytmus pohybu, který je postupně opakován. Tato technika stříhu a detailní záběry byly přeneseny do *Můj rok, podzim*, kde se podobně zachycuje moment, kdy postava vkládá skleničku vína do schránky a zároveň ji zamyká. I zde je kladen důraz na detailní záběry a jemný pohyb, který vytváří specifickou atmosféru. Tento detailní a rytmický přístup ke stříhu má za cíl divákovi umožnit prožít okamžik a vnímat ho nejen vizuálně, ale i emocionálně, což je základním principem celého filmu.



Obrázek 22 – Padající klíč z *Meshes of the Afternoon*

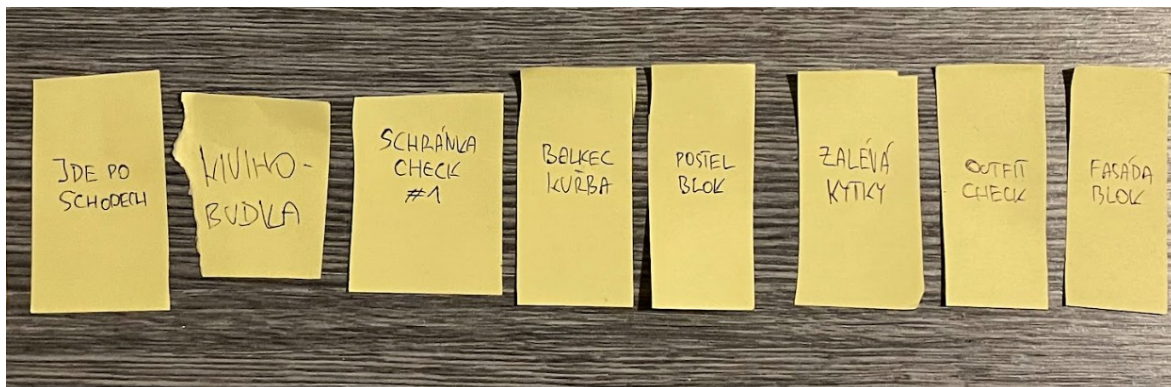
V souhrnu, inspirační zdroje k filmu *Můj rok, podzim* nejsou omezeny na konkrétní filmy nebo scény, ale spíše se jedná o širší vlivy experimentálního filmu, včetně francouzské nové vlny a dalších autorů, kteří se zabývají subjektivním prožíváním a neortodoxním vyprávěním.

7.2 Preprodukční proces

Jedním z hlavních problémů v preprodukční fázi byla samotná tvorba scénáře. Režisér Šimon Lovecký měl značné potíže s jeho včasným dokončením. Psaní a strukturování scénáře trvalo déle, než se původně plánovalo, protože bylo potřeba najít správnou rovnováhu mezi jednotlivými prvky příběhu. Šimon se snažil propojit různé dějové linie tak, aby výsledný film dával smysl, měl tempo, bavil diváka a zároveň naplňoval jeho osobní režijní vizi. Tento tvůrčí zápas, přestože pochopitelný, způsobilo zpoždění, které mělo vliv na celý harmonogram příprav.

V rámci pokusů o zlepšení struktury scénáře vznikla zajímavá metoda práce s „lístečky“ – jednotlivé scény nebo obrazy byly vypsány na kartičky, které se pak mohly různě přesouvat a skládat, aby se ověřilo, zdalipak na sebe dobře navazují. Tato metoda, známá například z vývoje televizních seriálů nebo větších produkcí, pomáhá lépe vizualizovat strukturu vyprávění. Přestože je to jen pracovní nástroj a výsledná funkčnost

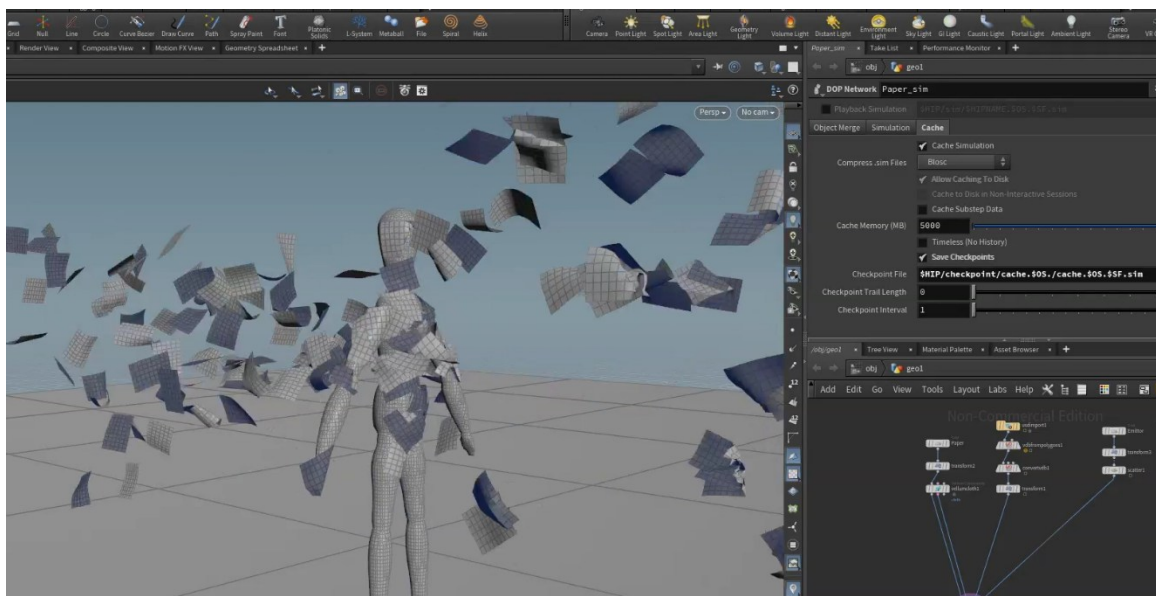
záleží vždy na konkrétní interpretaci, v tomto případě metoda příliš nepomohla. Při následných postprodukčních úpravách totiž došlo k úplné proměně původního záměru, a výsledný scénář se od původních verzí výrazně liší.



Obrázek 23 – Lísteková metoda (Můj rok, Podzim)

Z důvodu zpoždění při psaní scénáře nebylo možné včas spustit další klíčové fáze preprodukce. Chyběl prostor pro detailní dramaturgickou analýzu, konzultace, nebo hlubší přepisování, které by mohlo celkovou kvalitu filmu ještě zvýšit. Některé důležité rozhodnutí tak musely být přesunuty až do postprodukční fáze, což celý proces zkomplikovalo. Úpravy, které se běžně řeší v přípravné fázi, pak bylo nutné provádět až během střihu, což může být velmi limitující – zejména když materiál již neumožňuje větší změny bez dotáček.

Zajímavým příkladem nevyužití přípravy byl i případ jednoho z mála vytvořených previzů (předběžných vizualizací), který se týkal konkrétního vizuálního efektu – kresby, které měly „ožít“ a proletět kolem postavy. Tento efekt byl připraven na základě určité verze scénáře, avšak při pozdějších úpravách byl zcela vyškrtnut. Previz tak přišel vniveč. Tento příklad poukazuje na to, jak důležité je mít scénář opravdu finální, než se začne investovat čas a energie do takto specifických příprav. Jinak může docházet k plýtvání času a demotivaci štábu.



Obrázek 24 – Previz kresby k filmu Můj rok, Podzim

Dalším důsledkem nedostatečné preprodukční přípravy byla i nemožnost připravit jakoukoliv smysluplnou crowdfundingovou kampaň. Jelikož nebyly hotové přesné vizuální materiály ani definitivní podoba scénáře, nebylo co prezentovat. Při veřejném financování, kde je klíčové zaujmout potenciální podporovatele vizí projektu a promyšleným vizuálem, je taková nepřipravenost velkou nevýhodou. Tento promarněný potenciál financování lze považovat za jednu z největších škod vzniklých v důsledku zdlouhavého scénářistického vývoje.

Celkově lze říct, že přestože byly některé metody preprodukční práce iniciativně vyzkoušeny (např. práce s lístečky nebo tvorba previzu), jejich potenciál zůstal nenaplněn kvůli časovému tlaku a neustálým zásahům do scénáře. To ukazuje, jak zásadní je mít pevně stanovený harmonogram a scénář, který je před zahájením dalších příprav již dostatečně stabilní. V opačném případě se celý tým ocitá v časovém skluzu a musí improvizovat, což se může negativně projevit i na výsledné kvalitě filmu.

7.3 Shot list k Můj rok, podzim

V rámci přípravy na film Můj rok, podzim byl vytvořen technický scénář, známý také jako shot list. V tomhle dokumentu můžeme také vidět podrobný přehled jednotlivých záběrů, kde je popsána velikost záběru, úhly kamery, pohyby kamery a specifické detaily týkající se obrazového záznamu. Kromě toho zahrnuje také popis postav v jednotlivých záběrech, což pomáhá při plánování scén a správném rozmístění herců na place. V

technickém scénáři je rovněž uveden setup time, což je čas potřebný k přípravě scény, a shot time, který udává dobu potřebnou k natočení daného záběru.

Každý záběr je detailně popsán, což usnadňuje jeho realizaci během samotného natáčení. Některé záběry, které původně byly součástí technického scénáře, byly však nakonec vyřazeny, a to buď během samotného natáčení, nebo už v předprodukční fázi. Jak již bylo zmíněno v předchozích kapitolách o preprodukčním procesu, časové omezení a vzniklé problémy neumožnily důkladné zhodnocení a přezkoumání všech plánovaných záběrů. Navíc se neprováděly detailní analýzy jednotlivých záběrů, jako je tomu například v případě filmu *Self Motion*, který měl podrobný storyboard. U *Můj rok*, podzim však nebyl čas na takovéto přípravy, a tak se neprovedl ani storyboard, a už vůbec animatik.

Důvodem pro tento zjednodušený přístup byla skutečnost, že natáčecí tým měl k dispozici pouze dva týdny. Vzhledem k těmto časovým a produkčním tlakům se veškeré přípravy soustředily především na samotné natáčení, a to i za cenu některých nedodělků v přípravné fázi.

OBRÁZ	ZÁBĚR	VELIKOST	ÚHEL	POHYB	SKLO	POPIS ZÁBĚRU	POSTAVY	LIT. SCÉNÁŘ	SET-UP TIME (min.)	SHOOT TIME (min.)
1	1	PD	Anfas	STILL	35mm	Záběr na brýle a Juditina ruka se objevuje v detailu.	JUDITA	Na stojanu před obchodem je umístěno spoustu slunečních brýlí. JUDITINA ruka bere jednu z nich.	10	5
OBRÁZ	ZÁBĚR	VELIKOST	ÚHEL	POHYB	SKLO	POPIS ZÁBĚRU	POSTAVY	LIT. SCÉNÁŘ	SET-UP TIME (min.)	SHOOT TIME (min.)
1	2	PC/PD	Poloprof OTS	STILL	35mm		JUDITA	Judita si zkouší sluneční brýle a prohlíží si sebe v zrcadle.	5	5
OBRÁZ	ZÁBĚR	VELIKOST/ÚHEL	ÚHEL	POHYB	SKLO	POPIS ZÁBĚRU	POSTAVY	LIT. SCÉNÁŘ	SET-UP TIME (min.)	SHOOT TIME (min.)
1	3	PD	Anfas	STILL	35mm		JUDITA	Juditina ruka bere další brýle.	5	5
OBRÁZ	ZÁBĚR	VELIKOST/ÚHEL	ÚHEL	POHYB	SKLO	POPIS ZÁBĚRU	POSTAVY	LIT. SCÉNÁŘ	SET-UP TIME (min.)	SHOOT TIME (min.)
1	4	PC/PD	Poloprof OTS	STILL	35mm	Jumpcuty	JUDITA	Judita si zkouší druhé sluneční brýle a prohlíží si sebe v zrcadle. Judita si zkouší třetí sluneční brýle a prohlíží si sebe v zrcadle. Judita si zkouší čtvrté sluneční brýle a prohlíží si sebe v zrcadle.	5	10
OBRÁZ	ZÁBĚR	VELIKOST/ÚHEL	ÚHEL	POHYB	SKLO	POPIS ZÁBĚRU	POSTAVY	LIT. SCÉNÁŘ	SET-UP TIME (min.)	SHOOT TIME (min.)
1	5	PD	Anfas	STILL	35mm		JUDITA	Judita vrací sluneční brýle zpět na stojan. Sluneční brýle se poté na stojanu různě mění.	5	5
OBRÁZ	ZÁBĚR	VELIKOST/ÚHEL	ÚHEL	POHYB	SKLO	POPIS ZÁBĚRU	POSTAVY	LIT. SCÉNÁŘ	SET-UP TIME (min.)	SHOOT TIME (min.)
2	1	VC	Poloprof	STILL	50mm	Left comp.	JUDITA	Judita jde po trávě u řeky.	10	20
OBRÁZ	ZÁBĚR	VELIKOST/ÚHEL	ÚHEL	POHYB	SKLO	POPIS ZÁBĚRU	POSTAVY	LIT. SCÉNÁŘ	SET-UP TIME (min.)	SHOOT TIME (min.)
3	1	VC	Anfas	STILL	35mm	Heavy left comp.	JUDITA	Judita sedí na lavičce v parku. Kouří a pije kafe. Na klíně má položený blok. Střídavě kouká po věcech a lidech kolem sebe, popíjí kafe a občas si něco zapíše.	10	20

Obrázek 25 – Shot list k filmu *Můj rok*, Podzim

Preprodukce	Selfmotion	Můj rok, podzim
Inspirační zdroje	✓	✓
Shot list	✓	✓
Storyboard	✓	X
Animatik	X	X
Previz	X	X

Tabulka 4 – Porovnávání filmů Selfmotion a Můj rok, Podzim

Tato shrnující tabulka, kterou jsem vytvořil k porovnání dvou filmů, názorně ukazuje, co z preprodukčních materiálů bylo využito a co naopak zůstalo nevyužito. U filmu Můj rok – podzim bylo patrné, že některé prvky – například shotlist nebo inspirační zdroje – sice existovaly, ale nebyly dostatečně dotažené. To bylo pravděpodobně způsobeno velmi krátkým časem, který byl na přípravu k dispozici.

Je však nutné podotknout, že například film Selfmotion si vytvořil detailní harmonogram celého procesu, což naznačuje, že štáb měl na přípravu více času. To ale neznamena, že by podobný přístup nebyl možný i u filmu Můj rok, podzim. I zde mohl vzniknout komplexní časový plán, který by rozvrhl práci všech složek v dostatečném předstihu. Pokud by se začalo pracovat dříve, bylo by možné předejít časové tísní a umožnit jednotlivým oddělením věnovat se své práci bez zbytečného stresu.

Na Fakultě multimediálních komunikací UTB přitom existuje možnost začít pracovat na školním filmu s větším předstihem – tedy už ve fázi vývoje, dlouho před oficiálním natáčením. Vše však závisí na iniciativě daného štábu. Pokud se tvůrci rozhodnou začít pracovat dříve, mohou si postupně a systematicky připravit všechny složky včetně postprodukce a lépe tak zvládnout celý proces tvorby krátkometrážního snímku. Na výrobu školních filmů je přitom vždy stanoven omezený čas a konkrétní deadline. Například v případě filmu Selfmotion, který vznikl jako bakalářský projekt, měl štáb celý akademický rok. Oproti tomu snímek Můj rok, podzim byl realizován už ve druhém ročníku, a tedy v časově náročnějším režimu – měl na svou realizaci pouze jedno pololetí. Nicméně tato skutečnost nic nemění na tom, že i u druháckých filmů existuje možnost začít s přípravami dříve, pokud se štáb rozhodne rozvrhnout si práci v předstihu a věnovat plánování dostatek času.

8 SHRUTÍ ANALYTICKÉ ČÁSTI

V analytické části této práce jsem se zaměřil na srovnání dvou studentských filmů z hlediska vlivu preprodukce na stříhovou skladbu a postprodukční proces. Cílem bylo ukázat konkrétní rozdíly v přístupu k přípravě projektu a následné dopady na práci ve střižně.

Film *Můj rok, podzim*, vznikal pod značným časovým tlakem, což vedlo k výraznému podcenění preprodukční fáze. Některé scény zůstaly pro diváky nepochopitelné a celkové vyznění filmu bylo nejednoznačné. Tato situace byla pro celý tým frustrující a jednoznačně ukázala, jak závažné důsledky může mít podcenění preprodukce. Nedostatečná příprava se naplno projevila už při střihu, kdy jsme s režisérem Šimonem Loveckým zjistili, že natočený materiál je nepřehledný a chybí mu jasná struktura i motivace postavy. Celkově se výrazně lišil od původního námětu. Místo kreativní práce jsme se museli vracet k základním otázkám o smyslu a stavbě filmu, což vedlo k četným úpravám, škrtnům a opakovanému hledání vhodného vyprávění – přesto výsledek zůstal ne zcela srozumitelný.

Naopak film *Selfmotion*, sloužil jako pozitivní příklad efektivního preprodukčního plánování. Díky pečlivé přípravě v podobě jasně strukturovaného scénáře, podrobného shot listu a storyboardu měl celý tvůrčí tým pevnou představu o průběhu natáčení i zamýšleném výsledku. Přestože i zde došlo k drobným odchylkám od původního plánu, celkové směřování filmu zůstalo jasné a konzistentní. Ve střižně se pak mohli tvůrci soustředit na jemné doladění rytmu, atmosféry a vizuální stylizace, nikoliv na základní otázky smyslu a struktury. Tento přístup výrazně zefektivnil celý postprodukční proces a vedl k výsledku, který působil celistvěji a profesionálněji.

Shrnutím analytické části je tedy potvrzení hlavní hypotézy této práce: důsledná preprodukce má zásadní vliv na kvalitu stříhové skladby a na celkovou efektivitu práce ve střižně. Film, který byl pečlivě připraven už ve fázi před natáčením, vykazoval větší soudržnost, jasnější vyprávění a umožnil střihačům věnovat se skutečné kreativní práci. Naopak film s podceněnou preprodukcí narážel na zásadní strukturální problémy, které bylo nutné složitě a často kompromisně řešit až v postprodukcí. Tento poznatek podtrhuje význam preprodukční fáze nejen jako organizační nutnosti, ale jako klíčové investice do umělecké kvality výsledného filmového díla.

ZÁVĚR

Tato bakalářská práce si kladla za cíl analyzovat význam preprodukce v kontextu stříhové skladby studentských filmů na FMK UTB a upozornit na dopady její kvality na průběh a výsledek postprodukce. V teoretické části byly definovány klíčové kroky preprodukčního plánování, které výrazně ovlivňují efektivitu stříhu, soudržnost filmového vyprávění i celkovou kvalitu výsledného díla. Analýza ukázala, že důkladná preprodukce nejen usnadňuje samotný střih, ale také minimalizuje riziko vzniku zásadních dramaturgických a technických problémů, které by mohly během postprodukce vést ke zbytečným časovým i finančním ztrátám.

Význam preprodukční přípravy byl dále podpořen poznatky odborné literatury i zkušenostmi profesionálních tvůrců. Bylo potvrzeno, že nástroje jako analýza scénáře, tvorba storyboardů, shot listů a pre-vizualizací zásadním způsobem přispívají k lepší přípravě natáčení a tím i ke kvalitnějšímu stříhovému procesu. Správně provedená preprodukce pomáhá nejen střihači, ale také režisérovi a celému štábu, protože poskytuje jasné vodítko, které usnadňuje realizaci autorské vize a podporuje kontinuitu vyprávění.

Praktická část práce nabídla komparativní analýzu dvou studentských filmů, z nichž jeden vykazoval systematickou preprodukční přípravu, zatímco druhý ji do značné míry postrádal. Výsledky analýzy jednoznačně ukázaly, že film s důslednou preprodukcí měl plynulejší vyprávění, konzistentní rytmus a méně viditelné problémy s návazností scén. Naopak u filmu s podceněnou preprodukcí byly zjevné potíže s kontinuitou, rytmem i komunikačními záměry postav, což následně komplikovalo střihačskou práci a vyžadovalo mnohé kompromisy při skládání výsledného stříhu.

Výsledky práce rovněž potvrdily, že v preprodukcí je důležitá nejen samotná příprava vizuálních podkladů, ale také včasné zapojení dramaturgického uvažování a mezioborová komunikace. Pokud jednotlivé složky štábu – scenárista, režisér, kameraman, asistent režie a střihač – od počátku spolupracují na definování klíčových aspektů vyprávění a vizuálního stylu, vzniká pevnější základ pro následnou postprodukci. Naopak absence těchto příprav často vede k improvizovanému a problematickému stříhovému řešení, které degraduje celkový potenciál filmu.

Práce dále upozornila na roli stříhu jako aktivního tvůrčího nástroje, nikoliv pouze technického řemesla. Pokud má střihač k dispozici kvalitní materiál a jasné podklady z preprodukce, může se plně soustředit na dramaturgickou práci, tvorbu rytmu, dynamiku příběhu a emocionální vrstvy vyprávění. V opačném případě je nucen většinu energie věnovat nápravě chyb vzniklých v předešlých fázích výroby, čímž se kreativní potenciál stříhu výrazně oslabuje.

Z dosažených výsledků vyplývá, že i v rámci studentské tvorby, kde jsou často omezené rozpočty a časové možnosti, je důležité věnovat preprodukční přípravě náležitou pozornost. Pěstování systematického přístupu ke stříhové preprodukcí nejen zvyšuje kvalitu výsledných filmů, ale zároveň rozvíjí profesionální návyky začínajících tvůrců, které jsou nezbytné pro jejich další kariérní rozvoj.

Na základě poznatků získaných v průběhu této práce lze konstatovat, že preprodukce by měla být vnímána jako nedílná a plnohodnotná součást filmové tvorby, nikoliv jako volitelná fáze. Její správné uchopení významně ovlivňuje plynulost natáčení, efektivitu stříhu i celkový umělecký dojem výsledného díla. Vědomé a důsledné plánování v této fázi představuje investici, která se vždy vyplatí – nejen z hlediska úspor času a nákladů, ale především z hlediska kvality a soudržnosti filmového vyprávění.

Zároveň si myslím, že za několik let budou některé preprodukční náležitosti řešit umělá inteligence, kterým budeme zadávat pokyny, co a jak mají vykonávat. Na základě toho by mohly samy vytvářet storyboardy, animatiky, nebo dokonce previzy. To je však otázka budoucnosti a záleží na tom, jakým směrem se bude vývoj ubírat.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

JONES, Ted a PATMORE, Chris. In: *Škola filmaření*. Praha: Slovart, 2013. ISBN 978-80-7391-867-5.

KUČERA, Jan. In: *Střihová skladba ve filmu a v televizi*. Praha: Akademie múzických umění, 2016. ISBN 978-80-7331-386-9.

MONACO, James. In: *Jak číst film: Svět filmu, médií a multimédií*. Albatros, 2006. ISBN 80-00-01410-6.

FIELD, Syd. In: *Jak napsat dobrý scénář*. Rybka Publishers, 2007. ISBN 80-87067-65-7.

CHOVANEČ, Vítězslav. *Mistři filmových okének*. Magisterská diplomová práce. Brno: Masarykova univerzita Filozofická fakulta Ústav filmu a audiovizuální kultury, 2015.

BORDWELL, David a THOMPSONOVÁ, Kristin. In: *Umění filmu*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2011. ISBN 978-80-7331-217-6.

VALUŠIAK, Josef. In: *Základy střihové skladby*. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2017. ISBN 978-80-7331-455-2.

SEZNAM POUŽITÝCH INTERNETOVÝCH ZDROJŮ

- [1] *The Pre-Production Process in Film Explained [Stages of Filmmaking, Ep 2]*. Online. Youtube. 2024. Dostupné z: <https://youtu.be/U6I1tMgjW-I>. [cit. 2025-05-12].
- [2] *How to Break Down a Script (with FREE Script Breakdown Sheet)*. Online. Studiobinder. 2024. Dostupné z: <https://www.studiobinder.com/blog/free-script-breakdown-sheet/>. [cit. 2025-05-12].
- [3] *What is a Storyboard? The Fundamentals to Get You Started*. Online. Studiobinder. 2024. Dostupné z: <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-a-storyboard/>. [cit. 2025-05-12].
- [4] *Intimní osvětlení*. Online. ČSFD. 2003. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/7155-intimni-osvetleni/prehled/>. [cit. 2025-05-12].
- [5] *What is a Shot List? Examples and a Brief Definition*. Online. Studiobinder. 2024. Dostupné z: <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-a-shot-list-example/>. [cit. 2025-05-12].
- [6] *What is Previs — The Art and Process of Previsualization in Film*. Online. Studiobinder. 2022. Dostupné z: <https://www.studiobinder.com/blog/what-is-previs-previsualization-in-film/>. [cit. 2025-05-12].
- [7] *'The Grand Budapest Hotel' Storyboard Animatics*. Online. Youtube. 2015. Dostupné z: https://www.youtube.com/watch?v=rxqp2msGOhQ&ab_channel=TheWrap. [cit. 2025-05-12].
- [8] *The 6 best previs software to support your next project*. Online. Evercast. 2015. Dostupné z: <https://www.evercast.us/blog/previs-software#:~:text=6%20top%20previs%20software%20solutions%201%201.%20Maya,5.%20Nuke%20...%206%206.%20Previs%20Pro%20..> [cit. 2025-05-12].
- [9] *SELF MOTION – bakalársky film*. Online. Hithit. 2021. Dostupné z: <https://www.hithit.com/cs/project/10167/selfmotion-bakalarsky-film>. [cit. 2025-05-12].
- [10] *Selfmotion*. Online. ČSFD. 2022. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/1346558-selfmotion/prehled/>. [cit. 2025-05-12].
- [11] *Můj rok, podzim*. Online. ČSFD. 2024. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/film/1502708-muj-rok-podzim/prehled/>. [cit. 2025-05-12].

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek 1 - Storyboard SPIDER-MAN: INTO THE SPIDER-VERSE	14
Obrázek 2 - Storyboard – Star Wars	14
Obrázek 3 - Previz: THE MATRIX RELOADED	15
Obrázek 4 - Stripboard (Blade runner 2049)	19
Obrázek 5 – Základní schéma ideální linie dramatického děje	27
Obrázek 6 – Storyboard Psycho.....	30
Obrázek 7 - Storyboarding.....	32
Obrázek 8 - Shot list example od StudioBinder	33
Obrázek 9 - Iron Man 3 Previz	35
Obrázek 10 - The Grand Budapest Hotel.....	36
Obrázek 11 - Previz Infinity War	38
Obrázek 12 - Previz vs Final output	38
Obrázek 13 – Ze zákulisí natáčení filmu Selfmotion	47
Obrázek 14 – Selfmotion Inspirace	49
Obrázek 15 – Selfmotion Workflow.....	50
Obrázek 16 – Hit hit Crowdfunding – Selfmotion	53
Obrázek 17 – Shot list - Selfmotion.....	54
Obrázek 18 – Storyboard Selfmotion obraz 1	55
Obrázek 19 – Vymazaný záběr při Storyboardu.....	56
Obrázek 20 – Moje porovnávání dle jejich storyboardu a filmu Selfmotion	57
Obrázek 21 – Záběr Můj rok, Podzim	60
Obrázek 22 – Padající klíč z Meshes of the Afternoon	62
Obrázek 23 – Lístčková metoda (Můj rok, Podzim).....	63
Obrázek 24 – Previz kresby k filmu Můj rok, Podzim	64
Obrázek 25 – Shot list k filmu Můj rok, Podzim.....	65

SEZNAM TABULEK

Tabulka 1- Fáze pro vytvoření filmového díla.....	20
Tabulka 2 – Fáze preprodukce	24
Tabulka 3 – Porovnání filmů	46
Tabulka 4 – Porovnávání filmů Selfmotion a Můj rok, Podzim	66