

ZÁPADOČESKÁ UNIVERZITA V PLZNI

FAKULTA PEDAGOGICKÁ  
KATEDRA VÝTVARNÉ VÝCHOVY A KULTURY

**ŘEKNI NE!**

BAKALÁŘSKÁ PRÁCE

**Petra Dryjová**

*Učitelství pro střední školy, obor Výtvarná výchova a kultura se zaměřením na vzdělání*

Vedoucí práce: PhDr. Jan Mašek, Ph.D.

**Plzeň, 2023**

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracovala samostatně  
s použitím uvedené literatury a zdrojů informací.

V Plzni dne .....

.....  
vlastnoruční podpis

RÁDA BYCH PODĚKOVALA VEDOUCÍMU MÉ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE PHDR. JANU MAŠKOVÍ, ZA RADY A POMOC PŘI PROJEKTOVÁNÍ VIDEA. DÁLE BYCH CHTĚLA PODĚKOVAT VEŠKERÝM VOLONTÉRŮM, KTEŘÍ SE PODÍLELI NA TVORBĚ A JAKÉKOLI POMOCI PŘI TVORBĚ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE.

**OBSAH**

SEZNAM ZKRATEK .....	3
ÚVOD .....	4
1 DEFINICE .....	6
2 HISTORIE .....	8
2.1 AUTOŘI.....	9
2.1.1 Michael Moore.....	9
2.1.2 Frederico Fellini.....	10
2.1.3 Michael Iljič Romm .....	10
2.1.4 Jan Špáta .....	11
2.2 INSPIRACE.....	11
3 AUDIOVIZUÁLNÍ TVORBA.....	14
3.1 ROZDÍL MEZI VIDEEM A FILMEM .....	14
3.2 DRUHY VIDEA.....	15
3.2.1 Film.....	15
3.2.2 Video art.....	15
3.2.3 Animovaný film.....	16
3.2.4 Hudební video.....	16
3.2.5 Amatérský a experimentální film.....	17
3.3 ZVUK.....	17
4 TVORBA VIDEA .....	19
4.1 SCÉNÁŘ .....	19
4.2 PŘÍPRAVA SCÉNY .....	20
4.2.1 Kamery.....	20
4.2.2 Světlo .....	21
4.2.3 Kompozice .....	22
4.3 POSTPRODUKCE.....	22
4.3.1 Programy ke stříhu videa .....	23
5 TVORBA VIDEA VE VÝTVARNÉ VÝCHOVĚ.....	26
5.1 DIDAKTICKÁ PŘÍPRAVA NA VÝUKU VÝTVARNÉ VÝCHOVY .....	26
5.1.1 Základní popis výtvarné výchovy.....	26
5.1.2 Pojmově obrazová mapa k výtvarnému úkolu.....	28
5.1.3 Průběh výtvarného úkolu .....	28
6 PRAKTICKÁ ČÁST .....	30
6.1 MOTIVY.....	30
6.2 ZPRACOVÁNÍ .....	32
6.2.1 Předprodukce .....	32
6.2.2 Produkce .....	34
6.2.3 Postprodukce.....	34
6.2.4 Výsledné dílo .....	37
ZÁVĚR .....	43
RESUMÉ.....	45
SEZNAM LITERATURY .....	46
INTERNETOVÉ ZDROJE .....	48
SEZNAM OBRÁZKŮ, TABULEK, GRAFŮ A DIAGRAMŮ .....	49

PŘÍLOHY .....I

**SEZNAM ZKRATEK**

USA – Spojené státy americké

GM – General Motors

VGIK – Gerasimovova všeruská státní univerzita kinematografie

FAMU – Filmová a televizní fakulta Akademie múzických umění v Praze

SNR – Německo

D – Detail

C – Celek

PD – Polodetail

DSLR – Digitální zrcadlovka

CCD – Charge-coupled device

XLR – Kruhový konektor

HD – High definition – vyšší rozlišení obrazu

EDL – Edit decision list

DFSA – Drogy usnadňující sexuální násilí

tr.z. – Trestního zákoníku

PDF – Portable Document Format

## Úvod

Tématem bakalářské práce je video esej s názvem „Řekni ne!“. Bakalářská práce se zabývá zejména sexuálním násilím, kde jsou využity abstraktní motivy a audiovizuální metafora. V práci jde především o přesnost vystihnutí podstaty a problematiky zmiňovaného sexuálního násilí a to je zásadní díl při zpracovávání teoretické části bakalářské práce. V dnešní době jde až o alarmující počet případů v České republice. Tuto formu si autorka vybrala z osobní preference, a to hlavně proto, že se sama ve svém volném čase zabývá videotvorbou, ale obecně i multimédií.

V současné době je video přístupné pro kohokoliv a kdekoliv. Z vlastní zkušenosti mohu říct, že je to taky jedna z věcí na co lidé v dnešní době koukají ať už v médiích anebo sociálních sítích. Může se tedy jednat o jednu z relevantních věcí pro současnou mladou generaci.

V této bakalářské práci budou řešené pojmy, jako je video esej, video, historie či její autoři. První kapitola se zabývá definicí video eseje a filmové eseje, jejím významem v umění a současném využití v umělecké sféře. Ve druhé kapitole zavítáme do historie a objasníme si kde, a hlavně z jakého důvodu se v dnešní době video esej objevila. Nadále si zde uvedeme čtyři autory, kteří tvořili v tomto žánru. Větší část třetí kapitoly věnujeme samotným multimédiím, které v této formě výtvarného umění hrají zásadní roli a jsou také hlavním prostředkem pro zpracování videa. Čtvrtá kapitola je zaměřena na procesování videa, celý postup při tvorbě videa anebo filmu jako je vysvětlení scénáře a odůvodnění proč je pro tvorbu videa důležitý, jak připravit scénu s vybavením pro tvorbu kvalitního videa, kde řešíme kompozici a světlo. V poslední části této kapitoly si rozebereme postprodukcí a programy, využívající pro střih videa. Závěrem teoretické části je kapitola s didaktickou přípravou úkolu pro hodinu výtvarné výchovy. Zde také budeme řešit otázku mediální výchovy ve výtvarné výchově, a také co dítěti může přinést. Současná doba vyžaduje všestrannost studentů a žáků, kteří multimédií, a především sociálními sítěmi jsou krmeni každý den. Autorka chce tímto poukázat na problematiku, jako prevenci a také na případnou pomoc.

Zakončením bakalářské práce je praktická část zaměřena na esejistické zpracování videa, jehož obsah je zpracován čistě abstraktní formou. Tématem videa je již dříve zmínění sexuální násilí, na které chce autorka poukázat. Popíše zde postup a změny práce, které doprovázely celou tvorbu praktické části bakalářské práce. Vysvětlí a objasní domácí násilí

a její subjektivní pohled na problematiku. Výsledným dílem je video esej na toto téma s ukázkou autorky vlastním tělem. Následná postprodukční úprava pobíhala v počítačových programech Adobe Premiere Pro a dalších programech od značky Adobe.



## 1 DEFINICE

Nejčastěji řešeným tématem v esejích je literatura, politika anebo umění.

Francouzsky *essai* znamená pokus. Esej je v pravém slova smyslu pokusem, experimentem. Tím se liší od pojednání. Ezejisticky tvoří ten, kdo tvoří experimentálně, kdo převrací svůj předmět sem a tam, ptá se ho, zkouší, přemýšlí, kdo se k němu přibližuje z různých stran ve svém duchovním pohledu shromažďuje, co viděl, a vyslovuje to, co mu předmět za jím vytvořených podmínek ukázal. (Sommerová, 2000 str.11)

Filmovou esejí můžeme chápat a brát jako okrajový filmový žánr, vycházející ze stejných požadavků jako esejí psaná. Z mnoha faktorů je filmová esejí abstraktní pojem, jelikož jde spíše o to, jak přistupujeme k tvorbě nikoliv formě, kterou by tento druh žánru měl. Filmová esejí se zabývá ztvárněním abstraktních myšlenek, často filozofického rázu. Důležitým faktorem je cítění a pocity samotného autora, který uchopuje danou problematiku. I když je film zde podřízen autorovi, jedná se o kolektivní dílo, i přes tento fakt je to z pohledu autora a režiséra autorský film.

Pojem video esejí je obtížné definovat, protože se stále vyvíjí z dlouhé filmové historie. Z pohledu screen studies se jedná o video, které analyzuje specifická témata nebo témata týkající se filmu a televize a je relevantní, protože komentuje film vlastním jazykem. Na základní úrovni by se video definovalo ekvivalentem psané esejí. Jako struktura je video esejí založena na tezi a využívá obrazů s textem, takže publikum může číst a interpretovat myšlenku. (ECU Library, 2020)

Esejí není forma, ale styl. Toto tvrzení je založeno na dvou skutečnostech: na jedinečnosti autorského přístupu a na zlomkovitosti esejí, na její mnohohledovosti. (Sommerová, 2000 str. 12)

Asi proto je filmová esejí tak poměrně vzácná: v ní musí do souladu a hry záměru, myšlenky, cíle a prostředků vstupovat nejen slovo, ale stejně i obraz (v celé škále svých bohatých a specifických možností, hudba, zvuk, stříhová skladba. (Filmové esejí Václava Hapla, 1982, str. 11)

Ve vzdělávacím prostředí se termín video esejí široce používá pro video vytvořené učitelem/studentem a jako prostředek pro převod mezi psaným textem a digitální formou. Prostřednictvím formy video esejí mohou studenti dosáhnout výsledků učení novým

způsobem jako multimodální zkušenosti a zároveň se zapojit do předmětu, úkolu nebo hodnocení prostřednictvím vyjádření a vytvoření vlastního poznání. (ECU Library, 2020)

Vzhledem k tomu, že termín „esejistický film“ se používá velmi zřídka, má odborná literatura o esejistickém filmu spíše podobu jednotlivých článků nebo kapitol ve filmové teoretických či dokumentárních sbornících a časopisech. Některé nedávné studie poukazují na evoluční kvalitu esejistických filmů a zdůrazňují jejich schopnost měnit formu a styl jako reakci na konvenční filmové postupy. Nejnovější vědecké práce a konferenční příspěvky o esejistickém filmu se posunuly od důrazu na literární esej k důrazu na technologii a tvrdí, že esejistický film má v 21. století potenciál prezentovat technologii jako sebeuvědomělou a sebereflexivní vůči své roli v umění. (Oxford Bibliographies, 2020)

Z řady důvodů se esej situuje do místa mezi dokumentární video a videoart. Pro dokumentární video jsou považována za příliš experimentální, sebereflexivní a subjektivní, pro umělecké video vynikají společenskou angažovaností nebo explicitní političností. (Biemann, 2003 str. 8)

Esej má smysl jen tehdy, je-li něčím jiným než nafilmovanou ilustrací určité pravdy, kterou společenské nebo historické vědy již stanovily. Skutečný esejistický film nesmí poučovat, ale klást otázky. Musí obsahovat myšlenku, záměr, který přesahuje předmět zobrazení, záleží na tom, jak autor tento záměr odkryje. Esej nás má donutit, abychom se dívali jinak než obvykle, kdy se necháváme unášet konvenčními signály, musí nás donutit k tomu, abychom si kladli otázku, co nám chce navíc prostřednictvím svého vyprávění sdělit. Musí nás donutit k tomu, abychom cítili potřebu něco změnit, nějak zasáhnout! (Sommerová, 2000, str. 66)

## 2 HISTORIE

Vznik filmové eseje se datuje poměrně nedávno, a to přibližně do 50. let minulého století. Mluvíme převážně o tvorbě v USA a Evropě. Filmovou esej můžeme v tuto dobu považovat za zcela nový žánr díky možnosti zobrazovat tok myšlenek na plátně, což umožnilo divákovi vidět tvůrce v novém světle. Filmová esej se podle Richtera názoru vyvinula z dokumentárního filmu, ale na rozdíl od něj přesahuje rigiditu ve vztahu k realitě, faktičnosti a prezentování informací. Esaj se soustředí na komplexnost myšlení, nebrání se fantazii, iracionalitě a rozporuplnosti. (Biemann, 2003, str. 8)

Badatelé se jednomyslně shodují, že první publikované použití tohoto termínu pochází od Richtera z roku 1940. Nesporné je také to, že Andre Bazin v roce 1958 jako první analyzoval film, kterým byl Markerův *Dopis ze Sibíře* (1958), podle esejistické formy. Francouzská nová vlna způsobila popularizaci krátkých esejistických filmů a v německé nové kinematografii došlo k oživení esejistických filmů díky širokému zájmu o zkoumání německých dějin. Kromě těchto počátků pojmu se však vědci rozcházejí v názoru na to, co přesně představuje esejistický film a jak esejistické filmy kategorizovat. (Oxford Bibliographies, 2020)

Po dlouhá léta byla myšlenka esejistického logo filmu na YouTube omezena na osoby z akademické sféry; v roce 2008 však rostoucí popularita YouTube připoutala začínající filmaře a intelektuály. První podoba video eseje, kterou známe dnes, vznikla přirozeným přechodem filmových a televizních kritiků od psaného formátu k vizuálnímu. Někdy v roce 2009 vysvětloval filmový kritik Matt Zoller Seitz chyby psaných filmových kritik tím, že *„filmový recenzent, který by se snažil popsat styl Martina Scorseseho, by se musel spoléhat na aproximace... jedině, co by nemohl udělat, by bylo citovat – skutečně citovat – objekt kritiky, aby ho mohl lépe prozkoumat, osvětlit nebo očernit“*. YouTube dal prostor videím jako *Arrival: A Response To Bad Movies* s 3,9 miliony zhlédnutí nebo *Why Megamind is a Subversive Masterpiece* by Schaffrillas Productions s 15 miliony zhlédnutí. Tomuto typu videí se v algoritmu daří, protože spojují vtipné poznámky a analýzy se vzrušujícími vizuálními efekty. (Chatty Matters, 2022)

Se zvětšujícím se množstvím televizních kanálů v USA se rozšiřovalo i spektrum televizní nabídky. Vedle profesionálů fungují i amatérské televizní týmy, které uplatňují svůj potenciál při tvorbě obrazové náplně pro první formy satelitního vysílání. Pozornost je

věnována tvorbě stoupců nejrůznějších sociálních hnutí. Aktivisté za lidská práva, zejména v oblasti rasové a sexuální svobody, získali díky možnostem videa do rukou „zbraň“, pomocí které mohli bezprostředně zaznamenávat všednodenní události a během velmi krátkého času vše prezentovat prostřednictvím televizního vysílání. V rámci televizních vysílání vznikaly nejrůznější druhy vizuálních komentářů, často s politickým obsahem či alespoň s latentně apelativním podtextem naladěným protiválečně. (Mazanec, 2013, str. 39)

*„Víme, že v tomto století žijeme proto, abychom byli fotografováni nebo filmováni, a že všechny události se dějí proto, aby byly zaznamenány obrazem. Lidé tedy začali fanaticky hledat realitu v obraze samém.“* říká Keiko Sei (Vávra, 2001, str. 111)

## 2.1 AUTOŘI

### 2.1.1 MICHAEL MOORE

Michael Moore je scénárista, spisovatel, producent a především režisér amerického původu. Ve svých esejích zprostředkovává problémy moderní společnosti. Jeho tvorba je směřována hlavně proti podobě amerického zdravotního systému, ozbrojenému násilí, zasahování člověkem, destrukci přírody atd. Moore je se svou celkovou tvorbou liberálně-socialisticky zaměřen.

Moore studoval žurnalistiku na Michiganské univerzitě ve Flint a věnoval se i dalším koníčkům, například střelbě z pistole, v níž dokonce vyhrál soutěž. Michael začal svou novinářskou kariéru psaním pro školní noviny „The Michigan Times“ a po přerušení studia krátce pracoval jako redaktor pro „Mother Jones“. (Article History, 2023)

Po návratu do Flint natočil Moore svůj první dokument *Roger a já* (1989), který zachycuje dopady nezaměstnanosti ve městě Flint v důsledku uzavření dvou továren General Motors (GM) a dlouhodobé politiky společnosti zaměřené na snižování počtu zaměstnanců. Ústředním bodem filmu byla Moorova snaha „tváří v tvář“ získat audienci u předsedy představenstva GM Rogera Smithe. Film *Roger a já*, v němž se humor a dojemnost mísí s rozhořčením, se stal hitem u kritiků i v pokladnách kin. Moore se následně přestěhoval do New Yorku a založil společnost Dog Eat Dog Films. (Article History, 2023)

### 2.1.2 FREDERICO FELLINI

Frederico Fellini byl významný italský filmový režisér a scenárista, který se před režírováním živil jako kreslír vtipů a karikatur, ilustrátor, filmový gagman nebo konferenciér a textař. Ještě před koncem druhé světové války se oženil s herečkou Giuliettou Masinovou. Jejich manželství trvalo dlouhých 50 let a během něj ztvárnila Giulietta několik významných hlavních rolí v jeho filmech. Kromě ní Fellini často obsazoval také herce Marcella Mastroianniho. Ve Felliniho poetických filmech najdeme melancholii, bídu a strádání, i svět boháčů a zámožných občanů, zamyšlení nad smyslem života i kritický postoj k fašismu. Kromě mnoha jiných ocenění získal Fellini za svou tvorbu pětkrát cenu Oscar za nejlepší zahraniční film a jedenáctkrát na ni byl nominován. (Česká televize)

Mezi nejznámější filmy patří *La Strada* z roku 1954 anebo nejmladší *Casanova Federica Felliniho* z roku 1976. Jeho tvorbu bychom mohli rozdělit na několik období podle toho, jakým tématy se zrovna v daný moment zabíral. Jako první je období raných scénářů mezi lety 1940–1943, kdy psal scénáře převážně pro rozhlas. Dalším obdobím bylo neorealisticke učení v letech 1944–1949, mezi těmito lety dostal první nominaci na Oscara za film *Řím, otevřené město*. Posléze nastalo období raných filmů v rozmezí mezi 1950–1953, kdy se mu povedlo vytvořit svůj první celovečerní film, který byl především komedie. Dalšími obdobími jsou Beyond neorealism (1954–1960); umělecké filmy a sny (1961–1969); nostalgie, sexualita a politika (1970–1980); pozdní filmy a projekty (1981–1990); poslední roky (1991–1993).

### 2.1.3 MICHAEL ILJIČ ROMM

Ruský režisér hraných filmů, profesor moskevského VGIKU (Gerasimovova všeruská státní univerzita kinematografie), autor řady odborných publikací a statí. V roce 1925 absolvoval studium sochařství. V roce 1934 začala jeho profesionální filmařská kariéra, která se často nesla v duchu hraných politických schémat. V roce 1961 zaujal zásadním hraným filmem o jaderných fyzicích *Devět dní jednoho roku*. (Sommerová, 2000, str. 68)

Film se mu zdál jako nejlepší prostředek pro vyjádření pocitů moderního člověka 20. století. Ještě na konci němé éry se pokusil do filmové podoby převést svého oblíbence – Maupassanta. Šlo o mistrovskou *Kuličku*. V roce 1937, k 20. výročí Říjnové revoluce, natáčí film *Lenin v říjnu*. O rok později pokračoval v leninovské tematice. Vzniká film

*Nezapomenutelný rok*, známý též jako *Lenin v roce 1918*. Ještě za války v roce 1944 natočil snímek *Člověk č. 217*, který zachytil osudy sovětských lidí zavlečených do nacistického Německa a koncentračních táborů. Poté na filmové plátno převedl hru *Ruská otázka* od Konstantina Simonova. V roce 1961 vyhrává Velkou cenu v Karlových Varech za film *Devět dní jednoho roku*. Za svou uměleckou dráhu stihl natočit nejen celovečerní filmy, ale i střihové dokumenty – v roce 1950 *V. I. Lenin* a v roce 1965 své vrcholné dílo *Obyčejný fašismus*. (Bognár, 2008)

#### 2.1.4 JAN ŠPÁTA

Jan Špáta je jeden z nejpoblárnějších a nejvíc uznávaných českých dokumentaristů, dále také režisér a kameraman. Byl to také vysokoškolský pedagog na FAMU (Filmová a televizní fakulta Akademie múzických umění v Praze). Proslavil se jako režisér a kameraman více než sta filmů, klasik českého dokumentu. V roce 1957 absolvoval katedru kamery FAMU, poté působil jako kameraman ve Zpravodajském filmu. Hluboce jej ovlivnila spolupráce s Evaldem Schormem. V polovině 60. let nastoupil svou autorskou dráhu režiséra. I v jejím průběhu pracoval jako kameraman na filmech mnoha režisérů (Hobl, Šefranka, Činčera, Třeštíková, Vihanová, Majstorovičková a zejména Sommerová). Jeho vlastní filmy jsou emocionálními studiemi existenciálních rovin života, pojímají dokument jako službu, osvětu a terapii. V roce 1967 vyučoval na Hochschule für Gestaltung v Ulmu (SRN), od 1992 byl pedagogem katedry dokumentární tvorby, v roce 1996 byl jmenován docentem. V roce 1998 ukončil kariéru. (Sommerová, 2000, str. 69)

## 2.2 INSPIRACE

Inspirací pro autorku byl především prožitek z videotvorby a samotný zážitek, který se rozhodla ztvárnit abstraktním způsobem a upozornit na existenci tohoto problému. Videem, jež pro autorku bylo největším impulzem, byl a je videoklip od americké zpěvačky Lady Gagy s názvem *Til It Happens To You*, kde zpěvačka pojednává o znásilnění.<sup>1</sup>

Celá vizuální stránka videa je laděna do černobílého formátu a zachycuje příběhy čtyř žen, které jsou každá úplně odlišná. První je hudebnice a nejspíše má představovat samotnou

---

<sup>1</sup> Lady Gaga, 2015, *Till It Happens To You*, YouTube video. [20. 1. 2023]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=ZmWBrN7QV6Y>

zpěvačku, která byla v 19 letech znásilněna. Dále je zde žena v koupelně, která se nejspíše necítí v svém těle a přeje si být někdo jiný a v neposlední řadě jsou zde dvě dívky tancující a bavící se na párty.

Příběh první ženy se odvíjí tak, že žena sedí u stolu a za ní přijde s velkou pravděpodobností její kamarád, který se s ní začíná hádat o hudbě. Muž najednou ženu přitiskne ke zdi a snaží se ji znehybnit. Ta si zprvu myslí, že jde o vtip, a tak se směje, ale poté, když na ni začne muž nevhodně sahat, brání se. Muže to v daném aktu nezastaví, a tak žena ječí, brečí, a i přes to všechno se pokouší ubránit, každopádně marně. Muž ji znásilní.

Druhá žena má obvázaná prsa a stojí v koupelně oblékající si košili, když v tom k ní zezadu přijde muž, pravděpodobně manžel či přítel, a začne ji začne obtěžovat a ona se brání. Jedná se o podobný příběh jako u první ženy, kdy se žena snaží bránit muži, avšak neúspěšně.

Třetí příběh dvou dívek na párty se odehrává někde v domě, kde je pozoruje muž, který hází do pití prášky. Dívky drink vypijí a dotyčný je odvádí do pokoje, kde, když dívky spí, je znásilní. Jedna z nich se při aktu probudí a muže odstrčí, vstane a vezme svou kamarádku.

Všechny tyto ženy se snaží zapomenout na to, co se stalo a nedávají na sobě na veřejnosti nic znát, ale v soukromém životě je to přesně naopak. Nemohou zapomenou, nenávidí sama sebe a nemohou se zbavit pocitu, že na ně někdo neustále sahá. Doufají, že jim okolí uvěří, jejich okolí a rodiny se jim v tomto ohledu snaží pomoci a ukazují jim lásku, že v tom nejsou samy. Nakonec samotné přijmou s tím, že se jim tato věc stala a pomůže jim k tomu jejich rodina, která ukáže, že nejsou jiné, milují je stále stejně a jsou tu pro ně jako jejich přátelé. Pomohou jim vyjít znovu ven silnější než kdy dříve.

Klip zakončují titulky s linkou pomoci a doprovodným textem, kde se zmiňuje, kolik je ročně znásilněno žen.

Text skladby je výstižný, zpěvačka zde hovoří o tom, jak nikdo nemůže pochopit a cítit to stejné, pokud to nezažil. První sloka zní:

„Říkáš „Časem, časem se tolepší.“

Říkáš, že se přece nesepu, zvládnou se sebrat

„Budeš v pohodě.“

Co ty o tom víš?

Řekni mi, jak sakra můžeš vědět,

Jak?! Jak bys jenom mohl vědět...“ (Matouš, 2016)

Další inspirací pro tvorbu byly rozhovory z knihy Olgy Sommerové *O čem ženy nesní 3*, kde autorka vede detailní rozhovory s ženami, jež prožily strastiplné příběhy lásky a utrpení.

Zobrazuje příběh Adély (38 let), která zažívala již od dětství silně negativní zážitky, od dětského domova, přes pěstounskou péči až po bydlení na ulici. Později ne příliš šťastné manželství, kde ji její o 16 let starší manžel bil.

Sommerová: *On tě bil, když byl opilej?... Adéla: Později i když byl střízlivej. Vadilo mu na mně všechno, kdo chce psa bít, hůl si vždy najde.* (Sommerová, 2004, str. 50)



### 3 AUDIOVIZUÁLNÍ TVORBA

#### 3.1 ROZDÍL MEZI VIDEEM A FILMEM

V případě technologie filmu i videa dochází k možnosti manipulace s časem i prostorem. Film má obrazově totální povahu vázanou na filmová políčka, jež jsou kontinuálně snímána, sekvenčně zaznamenávána a následně promítána pomocí mechanismu maltézského kříže. Postupy fotografie a filmové montáže jsou ovlivněny malířstvím i sochařstvím, což se nejzřetelněji projevilo ve futurismu a kubismu, kde byl koncept reálného obrazu řídicího se systémem perspektivy a tzv. zlatým řezem rozbit do fragmentů původní předlohy výjevu skutečnosti. (Mazanec, 2013, str. 6)

Video je prvním záznamovým médiem, kde je umožněna široká škála postprodukčních postupů, včetně možnosti zprostředkovávat obraz reálně v čase, což je způsobeno jeho povahou vázanou na základní charakteristiky typu pohyblivého obrazu. V případě záznamové technologie filmu se jedná o mechanický pohyblivý obraz založený na souslednosti po sobě jdoucích fotografií / filmových políček zachycených frekvencí 24 snímků za jednu vteřinu a konzervovaných chemickou cestou na filmový pás. Video je analogové nebo digitální povahy a na rozdíl od filmu zaznamenává elektronický pohyblivý obraz. K vývoji a tendencím analogového a digitálního videoumění přispěl rozvoj mechanického pohyblivého obrazu stejně, jako vývoj elektronického pohyblivého obrazu ovlivnil obraz filmový. Oba typy pohyblivého obrazu (mechanický a elektronický) se vyvíjely paralelně v závislosti na dobové proměně vnímání prostoru a času. Masové rozšíření nejrůznějších transportních vehiklů, rozpořívování strojů využitím principu parního stroje, to vše v kombinaci s fotograficky realistickým záznamem skutečnosti se v důsledku projevuje proměnou vnímání obrazu a vývojem technologií pohyblivého obrazu a jeho záznamu. (Mazanec, 2013, str.7)

Často se uvádí, že dobrý film musí mít velmi pevný základ v předprodukci. Scénáristé však argumentují, že dobrý film dělá dobrý scénář. Obě tvrzení jsou opodstatněná. Scénář i organizace filmu probíhá souběžně a směřují ke stejnému cíli, tedy postavit se za kameru a začít natáčet. (Jones, 2013, str.8)

Video nenahradilo a ani nemělo nahradit technologii filmu. Naopak, jeho primární úlohou a jedním z vývojových cílů bylo zlevnění televizní produkce, zjednodušení zápisu a archivace televizních programů, což značně limitovalo dramaturgii veškerých televizních

společností. Nová technologie se od televizních profesionálů přes vývoj prvních přenosných videokamer, tzv. portapaků, a změnu videoformátu postupně dostala i k širšímu spektru uživatelů. (Mazanec, 2013, str. 34)

Mezi hlavní rysy videa patří možnost transformace nasnímaného obrazu (postprodukční úpravy obrazu) a okamžitá projekce pomocí obousměrného komunikačního obrazového systému. Video je technologickým systémem obousměrné komunikace. Film je naproti tomu jednosměrným systémem, kdy je obraz (jde od tvůrce ke konzumentovi) přenášán procesem projekce. (Mazanec, 2013, str. 37)

Video nebylo jen dalším kanálem pro film, umožňovalo filmařům také film měnit. Mohla se přidat hudba, mohly se stříhat scény a dialog) - mohly být nahrány znovu a znovu. Některé filmy byly uvedeny v delší „režisérské verzi“. (Bordwell, a další, 2007, str. 731)

## 3.2 DRUHY VIDEOA

V současné době je nespočet druhů a formátů jakéhokoliv videa či filmu.

### 3.2.1 FILM

Film jako samostatné médium můžeme rozdělit na další druhy, např. patnáctisekundový film, pětiminutový film, film za 48 hodin nebo jednorázový film. U samotného filmu bychom také neměli zapomenout na tři podstatné fáze, a to předprodukci, produkci a postprodukci.

### 3.2.2 VIDEO ART

Videoart je umělecké video neboli krátký film. Inspiruje se nejen ve filmu a televizi, ale i v rozhlasu, a především výtvarném umění, jehož je součástí. První z umělců, kteří tuto formu umění začali využívat, ji použili jako reakci na společenské a kulturní změny v tehdejší společnosti. Toto médium se vyznačovalo hlavně svými postoji proti klasickému filmu či jako prostředek revolty vůči galeriím.

Videoart tedy můžeme chápat jako audiovizuální médium, jeho výhodou je snadná přenosnost, kdy samotný výstup můžeme momentálně jedním kliknutím poslat do celého

světa nebo jej nahrát na jakýkoliv přenosný nosič. Řadíme jej k současnému umění a v současné době je k vidění nejvíce v galeriích jako doprovodný program pro různé instalace, kdy je brán jako doplňkový prostředek, často však nese hlubší myšlenku.

Videoart se obvykle vyskytuje ve dvou základních variantách: jednokanálové a instalační. V jednokanálových dílech je video promítáno nebo předváděno jako jedna série obrazů.

Instalace obvykle tvoří prostředí složené z několika různých videí promítaných současně, nebo kombinace videa s assembláží či performancí. V současné době je instalační video nejběžnější formou videoartu a je součástí multimediální módy kombinování architektury, designu, sochařství, elektronického a digitálního umění. Nejnovější vývoj zahrnuje využití internetu a počítačového umění k manipulaci s filmovým obrazem a k ovládnutí videa z celosvětové sítě či vzdálených míst. (Visual arts cork)

### 3.2.3 ANIMOVANÝ FILM

Animovaný film je nejen přechodem mezi uměleckým a vědeckým filmem, nýbrž přímo syntézou obou a shrnutím technicko-uměleckých požadavků platných pro obě pracovní oblasti. Svou uměleckou, zábavnou nebo naučnou hodnotu nabývá dodržováním pravidel platných pro výtvarná umění a pro umění filmové, ale technické úrovně dosahuje uplatněním analytických metod známých z filmu vědeckého. Jeho snímací technika (což je pro animovaný film typické) je spojením fotografie, série fotografovaných snímků a snímku filmového. Účinkujícími jsou mrtvé předměty, kresby apod., které však během promítání samostatně „myslí, jednají a pohybují se“. Tím u diváka vyvolávají vjemy něčeho, co ve skutečnosti neexistuje, nebo je dokonce nepředstavitelné. Uměleckou podstatu této tvorby vyjadřuje ve vztahu ke kreslenému filmu např. definice Normanna McLarena: „*Animace není uměním pohyblivých kreseb, ale uměním kreslení pohybu!*“ (Holló, 1982, str. 16)

### 3.2.4 HUDEBNÍ VIDEO

Hudební video, pop promo a další jsou ideálním prostředkem pro každého filmaře jak experimentovat, protože v těchto případech neexistují žádná daná pravidla. Zato existují stovky skupin a interpretů, kteří potřebují krátké filmy ke svým písním. (Jones, 2013, str. 148)

U hudebního videoklipu bychom se měli pozastavit nad fázemi, které jsou zde čtyři. Jako první je maskérna, která je základem, jak daný klip bude koncipován. Další fází je vytvoření ideální atmosféry, kdy se nejen díky světlům a kouři navozuje ideální prostředí pro kameru. Hlavní fází jsou zde zkoušky, které později šetří čas, především když natáčení zahrnuje náročné kaskadérské kousky. Hudebníci v této fázi zkouší zpívat danou hudbu tak, aby se textem trefili na otevírání úst při nahrávání v postprodukční fázi. Poslední fází je dvojí kontrola kamer a veškeré techniky před natáčením

### 3.2.5 AMATÉRSKÝ A EXPERIMENTÁLNÍ FILM

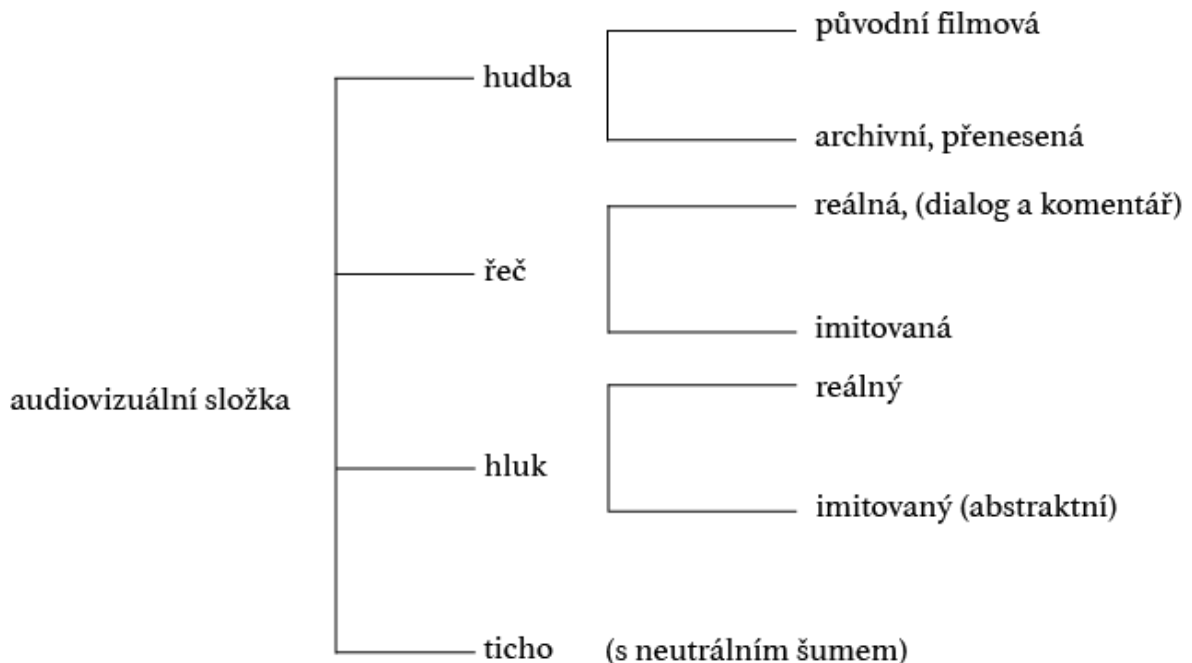
Počátky avantgardního či experimentálního filmu jsou v úzkém kontaktu s tvorbou amatérskou, jejíž okolnosti vzniku i úroveň jsou velmi často interpretovány zavádějícím způsobem. V případě filmu se rozhodně nejedná o pejorativní označení tvorby. Amatérský film je spjat velmi úzce s filmovou avantgardou i experimentálním filmem, jenž je povětšinou součástí amatérské tvorby nebo přinejmenším stojí na okraji hlavní filmové produkce. (Mazanec, 2013, str. 7)

Odlišení experimentálního filmu od filmu avantgardního je dodnes velmi problematické. Proti označení experimentální film vystupoval například rakouský teoretik, filmař a představitel rakouského formálního filmu 50.–70. let 20. století Peter Kubelka. Hlavní výtkou je obecné užití a chápání adjektiva „experimentální“, jež je využíváno zejména ve spojení s vědeckými výzkumy a odbornými vědeckými disciplínami – experimentální psychologie, fyziologie apod. V případě filmové tvorby se nejedná dle Kubelky o vědecký experiment řízený rámcem hypotéz, cílů a pokusů, ale o tvůrčí počín, umělecké dílo. Na rozdíl od některých zemí, kde je silně zakořeněno užívání slova avantgardní ve významu progresivní v dané oblasti, je u nás obvyklejší označení „něčeho“ za experimentální, což se přenáší i na film, kde tím není nijak dementován případný koncept avantgard, neoavantgard. Nejedná se o dělicí čáru mezi obdobím avantgardního filmu, který by střídal film experimentální. (Mazanec, 2013, str. 8)

## 3.3 ZVUK

Zvuk k jakémukoliv filmu či videu patří a dokresluje celkový prožitek z vizuálního média. Jedním z typu zvuků, které dotváří veškerý zážitek, je prostorový zvuk.

Zvuková dramaturgie filmu počítá se třemi základními pozitivními činiteli, které v souladu s obrazem bezprostředně působí na diváka (hudba, hluk, řeč), a jedním prostředkem negujícím předešlé – ticho. Každý z těchto prostředků lze ovšem dále členit. (Kuna, 1969, str. 46)



Obrázek 1: Rozdělení audiovizuální složky (Kuna, 1969 str. 47)

Originální zvuk se kontroluje kvůli případným vadám a poté se vyčistí nebo upraví tak, aby se vytvořila čistá konečná zvuková stopa. Na opravu špatných zdrojů zvuku existují konkrétní limity a původní dialog musí být vyčištěn co nejlépe. Osoba odpovědná za tuto složitou práci se nazývá zvukový inženýr. (Jones, 2013, str. 122)

Zvukovou úpravu můžeme dělit na pět hlavních fází: nanášení, vkládání, sladění, mixování a nasazení.

Hudba ve filmu pomáhá rozvíjet témata nebo vytvářet náladu. Styl hudby bude záležet na typu filmu a myšlence, kterou se snažíme sdělit. Rovněž může být ovlivněn vkusem a rozpočtem. Ať se rozhodneme pro kterýkoliv hudební žánr, je dobré se ujistit, že se jedná o originál. (Jones, 2013, str. 126)

## 4 TVORBA VIDEA

### 4.1 SCÉNÁŘ

Scénář je jako podstatné jméno – vypráví o člověku nebo lidech, kteří na určitém místě či místech dělají určitou „věc“. S touto základní premisou se setkáme u všech scénářů. Člověkem je zde míněna filmová postava a „věcí“ rozumíme jednání. Shodneme-li se na tom, že scénář je příběh vyprávěný prostřednictvím obrazů, vyvstává otázka, co mají všechny příběhy společného? Začátek, prostředek a konec, i když nikoliv nezbytně v tomto pořadí. (Filed, 1994, str. 16)

Měli bychom si uvědomit, že i scénář je dělen podobně jako kniha, aby dějství bylo stále poutavé a diváka to více přitahovalo. Jako první zmíníme dějství první neboli expozice, kde se snažíme především o zachycení času filmu a vyobrazení toho, co se ve filmu bude dít. Můžeme to tedy popsat jako nástin filmu a po jeho zhodnocení se píše dále. První dějství (začátek) představuje jednotku dramatické akce dlouhou přibližně třicet stránek a zasazenou do dramatického kontextu, který nazýváme expozice. Kontextem rozumějme prostor, který vymezuje obsahu příběhu jeho pevné místo. (Filed, 1994, str. 17)

Další část scénáře se nazývá konfrontace, kde se snažíme o dramatickou akci, která by měla být přibližně 60 stran dlouhá. Dějství třetí je rozuzlení celého příběhu, jsou zde dramatické akce, které trvají od konce druhého dějství až do konce. Zde není myšlen konec příběhu, ale jako rozřešení. Konec nastává až po celkovém rozuzlení příběhu, každopádně již v současné době jsou i netypické příběhy, většinou určité série, kde jejich rozuzlení nastává až po několikátém dílu. Samotné scénáře dělíme na literární a technické.

Literární scénář vzniká jako první a tvoří základ budoucího filmu. Je dílem scenáristy. Je v něm obsažen příběh předpokládaného filmu, včetně dialogů postav. Slouží čtenáři (režisér, producent, herec...) k tomu, aby si udělal jasnou představu o ději budoucího díla. Tento scénář neříká „jak točit“, ale pouze naznačuje „co točit“. Můžeme si jej představit jako mapu, podle které si řidič (režisér) plánuje svou cestu. Kudy však přesně „pojede“ a jakým způsobem, to si už rozhodne sám se svými kolegy, čímž vzniká scénář technický.

Technický scénář se vypracuje na základě scénáře literárního a na jeho vzniku se podílí více osob: především režisér s kameramanem. Technický scénář obsahuje konkrétní „povely“, jak a co točit. Stejně jako literární scénář obsahuje popisy scén a dialogy, navíc jsou zde však uvedeny některé technické termíny, jako druhy záběrů [D (detail), C (celek), PD

(polodetail)], popisy pohybů kamery, zvuky apod. Film se tedy již točí především podle technického scénáře a scénář literární slouží hercům. (Gajdůšek, 2010)

## 4.2 PŘÍPRAVA SCÉNY

### 4.2.1 KAMERY

Jedna z hlavních věcí v začátku natáčení je volba techniky, tedy na jaké médium chceme natáčet a jaký výsledek očekáváme. Zda máme scénu dostatečně nasvícenou nebo zda budeme potřebovat rekvizity.

Kamery můžeme rozdělit na čtyři hlavní typy. Prvním je digitální jednooká zrcadlovka (DSLR).

DSLR jsou stále více v oblibě díky nízké ceně, přenosnosti a schopnosti snímat obraz ve vysokém rozlišení. Jejich nedostatek je jednočipový systém a špatný audio vstup. Jak roste poptávka, novější modely se zlepšují především ve zvukovém záznamu. (Jones, 2013, str. 68)

Druhým typem je poloprofesionální kamera, která je na rozdíl od DSLR tříčipové s 3 CCD (charged-coupled-devices), některé mají dokonce i výměnné objektivy a XLR Balanced audio vstup. Mají také především již veškeré funkce plně manuálně ovládané. Jako třetí typ kamery vymezujeme high-definition kamery neboli HD, ty jsou v podstatě stejné jako poloprofesionální, rozdíl mezi nimi je ten, že HD kamery mají výrazně vyšší rozlišení. Jako čtvrtý typ se vyčleňují speciální kamery. Tyto kamery můžeme specifikovat tak, že jsou vymezené jen pro jeden konkrétní účel. Mluvíme například o webkameře, která je umístěna po většinu času na počítači či notebooku, popřípadě autokamery, které jsou používány v autech a pomáhají řidičům na cestách. Typů těchto kamer je však mnohem více.

Videokamery se dělí do několika různých skupin dle rozlišení, optických vlastností a celkového funkčního vybavení. Dle uživatelského rozhraní kamery dělíme na profesionální, poloprofesionální, amatérské a speciální. Opravdu profesionální filmařské kamery mohou s kvalitním objektivem vážit i přes 50 kilogramů. (Gulec, 2021)

#### 4.2.2 SVĚTLO

Světlo je nepostradatelnou součástí jakéhokoliv filmu. Špatně osvětlená scéna může film zničit stejně jako mizerné herecké výkony nebo špatný zvuk. Způsob, jakým je scéna osvětlena, změní její náladu a ovlivní publikum při vnímání toho, co se pokoušíme vyjádřit... Nejjednodušší cestou je použít existující světlo, tedy světlo, které je kolem nás. Přirozené denní světlo je nejlepší, ačkoliv natáčení v poledním slunci bude přinášet velmi kontrastní obrazy. Toho se lze vyvarovat rozptýlením slunečního světla přes tenká plátěná stínítka nebo pomocí přidavných světel, aby se eliminovaly tvrdé stíny. (Jones, 2013, str. 70)

V dnešní době existuje nespočet druhů a typů světel a každé má svůj typ využití a jejich tepelný rozptyl se může lišit. Nejčastější využití ve filmech mají reflektory, které se dělí na typ fresnel, kde světlo emitují žárovky. Tento typ světla je více jednobodový a jeho využití vidíme především při napodobení denního světla. Jako druhý typ je open face, kde je světlo otevřené a paprsky se rozptylují do prostoru.

Při každém filmu bychom měli přemýšlet, kolika světel a jaké nálady chceme docílit. Jeden z hlavních bodů spojených s osvětlením při natáčení je metoda třibodového osvětlení. V tomto typu jsou za potřebí tři světla: klíčové světlo hraje největší roli a také má nejvyšší výkon, vyplňující je již spuštěno pouze na polovinu výkonu a zadní je nastaveno stejně jako vyplňující.

Hlavní (klíčové) světlo má nejvyšší výkon a je nejintenzivnějším světlem. Když používáme jedno světlo, stíny na zdi více vystoupí v závislosti na tom, jak bude narůstat úhel mezi pohledem kamery a směrem světla. Normálně se filmaři stínům vyhýbají, ale mohou být použity ke skvělým efektům. Vyplňující světlo se používá k vyplnění některých stínů vytvořených klíčovým světlem. Když je klíčové světlo umístěno pod úhlem 45° k pohledu kamery a vyplňující světlo je umístěno v blízkosti zorného pole kamery, vyhneme se tmavým a světlým extrémům. Třetí světlo je zadní se stejným výkonem jako vyplňující a používá se k vytvoření určité vzdálenosti mezi objektem a pozadím. K objektu je možno přidat halo efekt a scéně dodat hloubku a rozměr. Hrozí zde nebezpečí přesvětlení, dokonce i tehdy, když jsou světla jako obvykle umístěna vysoko. (Jones, 2013, str. 72)



### 4.2.3 KOMPOZICE

Jedno ze základních pravidel používané ve filmu a videu je pravidlo třetin. Jedná se o nástroj, pomocí kterého nastavujeme správnou kompozici.

Po rozdělení obrazu na třetiny vzniknou čtyři důležité průsečíky. Ústřední motivy zájmu je důležité vkládat poblíž nich. Nedoporučuje se používání středové kompozice. Hlavní objekt je vhodné umístit například více doleva k prvním průsečíkům a vedlejší objekty napravo. Sledování obrazů nebo videa funguje stejně jako při čtení – tedy zleva doprava. (adlien.cz, 2022)

Kompozice se bude řídit rovněž výběrem kamery, jejím umístěním a náladou nebo efektem, kterého chceme dosáhnout. Například natáčení herce zesponu dodává příslušné postavě nádech autority, při natáčení z výšky se zase snižuje jeho síla nebo moc. Změnou polohy kamery v postupujícím příběhu lze postavu jemně modelovat. (Jones, 2013, str. 82)

### 4.3 POSTPRODUKCE

Rozhodující částí procesu výroby filmu je filmová fáze postprodukce. Obrazy, které se shromáždily při natáčení filmu, musí být sestaveny v takovém pořadí, aby dokázaly vyprávět daný příběh na základě filmového scénáře. (avmedia.cz)

Počáteční fáze úprav je známá jako papírková editace nebo papírkový střih. Je to jednoduchý pracovní proces, který přináší dobré výsledky, pokud jde o úsporu času a peněz. Je znám i pod zkratkou EDL (Edit Decision List). Když je proces editace obrazu kompletní, EDL je výchozím manuálem pro zbývající procesy postprodukce. Papírkový střih je založen na tom, že se vezmou všechny zaznamenané informace a sestaví se do správného pořadí. Až poté se snímky zkopírují z kazety do počítače a budeme přesně vědět, kde je najdeme, včetně pořadí, ve kterém je třeba je umístit. (Jones, 2013, str. 100)

Po papírkovém střihu nastává off-line střih neboli hrubý střih, což můžeme popsat jako základní modelování filmu. Jedná se o sesbírání veškerého materiálu, audio stopy i videa a složíme jej dohromady v jednotném formátu, který se zakládá právě na papírkovém střihu. Finální verze hrubého střihu by se měla pohybovat v podobné délce jako finální sestřih, který je k vidění kdekoliv. Tento hrubý střih se předkládá režisérovi k odsouhlasení.

V postprodukčním procesu je první papírkový střih, následuje investování, což znamená načtení veškerých dat k jejich následnému zpracování. Dále je off-line hrubý střih, po kterém přichází on-line finální střih. Při on-line finálním střihu se do klipu dodávají veškeré chybějící doplňky, jako zvuk, efekty, titulky a podobně.

Pro samotnou editaci existují tři způsoby, jak ji můžeme tvořit:

1. Mechanická – během editace musíme dbát na to, kdy dojde ke změně záběru nebo který bod je pro střih nejlepší a proč.
2. Praktická – chceme vytvořit plynulý tok vývoje filmu. Snažíme se vynechat chyby a neshody.
3. Umělecká – při editaci můžeme od jednoho prvku odvést pozornost k jinému. Můžeme zde zdůraznit nebo potlačit vizuální informace. (Jones, 2013, str. 103)

#### 4.3.1 PROGRAMY KE STŘIHU VIDEA

Jeden z nejznámějších a nejoblíbenějších programů na úpravu videí je Adobe Premiere Pro.



Obrázek 2: Ikona Adobe Premiere Pro

Tento program je uzpůsoben nejen profesionálům, ale i začátečnickům. Program je v tomto ohledu skvěle vytvořený a dotýčného, který se rozhodne pro Premiere Pro, doprovází při každém kroku tutoriály a vysvětlivky.

Obrovskou výhodou je podpora všech hlavních formátů videí, takže uživatel neztrácí čas konvertováním na správný formát.

Pokud pracujeme i s dalšími programy od značky Adobe, existuje mezi nimi kompatibilita a komunikace. Při zakoupení produktu je výhodou, že si můžeme zakoupit celý balíček programů a aplikací Adobe, což vychází výhodněji než samostatné produkty.

Premiere je program používaný po řadu let širokou masou lidí, kteří zde zpracovávají domácí videa, a je oblíben i mezi profesionály. Kromě nástrojů pro střih videa poskytuje celou řadu filtrů a efektů, s jejichž pomocí a představitostí můžeme vytvořit originální a velice kvalitní sestřihy. (Hrabí, 2004, str. 6)

Pod program Premiere Pro spadá více podobných programů od značky Adobe, například Adobe Premiere Rush, který se využívá na střihání krátkých videí na sociální sítě.



Obrázek 3: Ikona Adobe Premiere Rush

Originální program Adobe Premiere Pro je podporován pouze na počítačích či notebookech, zatímco Adobe Premiere Rush můžeme spustit i na tabletu nebo telefonu.

Dalším populárním programem mezi profesionály, kteří se živí tvorbou videí na sociálních sítích, jako je YouTube, je program Sony Vegas Pro.



Obrázek 4: Ikona Sony Vegas Pro

Tento program je svými funkcemi srovnatelný k programu Adobe, a to v kvalitě efektů nebo práci se zvukem.

I tento program je placený, ovšem je k dostání pouze na platformu Windows, nikoliv na MacBook. Je k dostání v několika verzích.

Program vytvořen výhradně pro Apple je iMovie, jeho kombinace snadného ovládní a profesionálních motivů s velkou škálou efektů z něj činí program určený především pro profesionály.



Obrázek 5: Ikona Apple iMovie

Jeho výhodou je pro uživatele Apple bezplatnost programu. Dalším plusem je neustálé vyvíjení a nové verze.

Hlavním důvodem, proč je tak hojně využíváný, je „green-screen“, což můžeme popsat jako zelené pozadí, díky němuž můžeme postavy vyřezávat a umisťovat je kamkoliv.

Program Final Cut je určen hlavně pro profesionály. I tento program je určen výhradně pro Apple a skvěle spolupracuje s dalšími aplikacemi na této platformě.



Obrázek 6: Ikona Final Cut Pro

Výhodou jsou zde pokročilé funkce, díky kterým můžeme docílit kvalitních výsledků. Program je zpoplatněn, ale plusem je, že pokud jej chceme vyzkoušet, lze to na 90 dní zdarma.

Jeden z nejlepších programů, který je k dostání zdarma a používají jej i pokročilí, je DaVinci Resolve. Je kompatibilní s jakýmkoliv procesorem. Program je intuitivní a díky tomu je vhodný i pro začátečníky, ale díky velkému množství nástrojů se může zdát matoucí.



Obrázek 7: Ikona DaVinci Resolve

Díky velkému množství nástrojů si program oblíbili většinou profesionálové, kteří jej využívají na tvorbu filmů či televizních pořadů.

## 5 TVORBA VIDEO VE VÝTVARNÉ VÝCHOVĚ

Potřeba rozvíjení digitální gramotnosti a digitální komunikace žáka v současné výtvarné výchově je naprosto klíčová, neboť velká většina žáků se s digitálním světem setkává v každodenní komunikaci a škola se musí stát v oblasti recepce a produkce digitálních artefaktů základní autoritou a systematicky rozvíjet potenciál svých žáků nejen jako běžných uživatelů digitální techniky a digitálních sítí, ale jako poučených tvůrců a experimentátorů, kteří objevují možnosti světa digitálního umění i sebe sama, svou jedinečnost. (Skřivanová, a další, 2022, str. 200)

V současné době audiovizuální výchova ve spojitosti s výtvarnou výchovou rozvíjí potřebnou digitální gramotnost prostřednictvím jedinečnosti obrazu probíhajícím v čase a specifickými možnostmi časoprostorové montáže záběrů. Audiovizuální výchova může žákům přinést nové možnosti v tvorbě a tím navýšit motivaci ve výtvarné výchově. Poukázání na zpracování videa může žákům pomoci k uvědomění si světa kolem nás a různých technik.

Výrazové prostředky filmu a videa jsou v řadě aspektů inspirovány a propojeny s řadou umění jako je hudba, komiksové a literární umění, fotografie a zejména pak výtvarné umění.

Výtvarná výchova, výtvarné umění a jeho historie přináší především zkušenost s významem a strukturací vizuálních znaků, estetikou kompozice, perspektivního a barevného zobrazování, včetně zvláštností některých uměleckých směrů jak je např. expresionismus, surrealismus, fantazy umění, ale také i dadaismus, symbolismus apod. (Adler, 2018, str. 7)

Klasická výtvarná výchova se oproti audiovizuální liší v mnoha ohledech. Jeden z hlavních rozdílů je především kontakt s materiálem, který audiovizuální výchova postrádá a činí tak výchovu daleko čistější a uhlazenější, protože děti se v tomto ohledu nemusí bát špíny a podobných věcí. Na druhou stranu mohou postrádat právě určitý kontakt s materiálem, se kterým mohou tvořit.

### 5.1 DIDAKTICKÁ PŘÍPRAVA NA VÝUKU VÝTVARNÉ VÝCHOVY

#### 5.1.1 ZÁKLADNÍ POPIS VÝTVARNÉ VÝCHOVY

Námět	Videotvorba, multimediální tvorba, video esej
-------	---

Cílová skupina	Druhý stupeň základní školy; 13–15 let
Časová dotace	2 hodiny
Inspirační východiska	Video esej, zpracování videa, mediální výchova, multimediální výchova, video, příběhy, abstrakce
Pomůcky	Videoeditor, počítač, telefon, příběh
Učivo	Současné umění, autorská video esej, střih videa, mediální výchova
Cíle	Formulace cíle úkolu:
	Seznámit žáka s problematikou a následná ukázka děl.
	Žák pomocí své fantazie vytvoří díky mobilnímu telefonu krátké třicetisekundové video, které následně bude za doprovodu učitele upravovat a stříhat v programech určený pro střih a editaci videí.
	Cílem úkolu je naučit žáka pracovat v multimediálním odvětví, pohled na umění a sebevyjádření z jiného pohledu, oproštění se od vymezeného prostoru, zapojení své osoby do umění.
	Veškerý video materiál bude po dokončení úkolu promítán na interaktivní tabuli ve třídě před žáky, kteří na daná témata natočená jejich spolužáky budou reflektivně hovořit.
Cíle dle RVP ZV a jejich konkretizace:	
<b>VV-9-1-03</b> zachycuje jevy a procesy v proměnách a vztazích; k tvorbě užívá některé metody uplatňované v současném výtvarném umění a digitálních médií – počítačová grafika, fotografie, video, animace (MŠMT, 2021, str. 74)	
<b>VV-9-1-04</b> vybírá, kombinuje a vytváří prostředky pro vlastní osobité vyjádření (MŠMT, 2021, str. 74)	
<b>VV-9-1-06</b> interpretuje umělecká vizuálně obrazová vyjádření současnosti i minulosti; vychází přitom ze svých znalostí historických souvislostí i z osobních zkušeností a prožitků (MŠMT, 2021, str. 75)	

Kritéria hodnocení	Reflektivní komentáře třídy, kolokviální rozhovor, sebereflexe dané skupiny
Kontexty výtvarného úkolu	Natočit autorské video na danou problematiku s pomocí techniky a postprodukčních programů.

### 5.1.2 POJMOVĚ OBRAZOVÁ MAPA K VÝTVARNÉMU ÚKOLU

Video – video esej – současné umění – mediální výchova – multimédia – storytelling

### 5.1.3 PRŮBĚH VÝTVARNÉHO ÚKOLU

#### 1) Motivace

Video můžeme chápat jako technologii zaznamenávající audiovizuální vjemy. Jedná se o pomyslné obrázky jdoucí rychle po sobě, dle toho rozlišujeme i o jaký druh se jedná. Videem zaznamenáváme v dnešní době vše a kdo nenatočil krátký útržek do svého telefonu, jako by nežil. Videe jsou všude kolem nás, a stejně tak situace či věci, co můžeme každou sekundou natočit. Každé video by však mělo mít nějaký podtext nebo význam, kvůli kterému bylo tvořeno. Zamysleme se v první řadě nad tím, co je dle nás na dnešní společnosti špatné, a kde vidíme my jako diváci chyby.

Žáci mají možnost natočit krátké video nebo film pomocí mobilních telefonů a následně je upravit v programech a aplikacích pro tvorbu a střih videa. Tyto činnosti na sebe budou vzájemně navazovat, budou rozdělena do dvou různých bloků tak, aby se udržela pozornost a aktivita žáků. První z činností bude prováděna jako domácí úkol, kdy žáci budou mít prostor se zamyslet nad problematikou a rozmyslet si koncept své tvorby. Druhá z aktivit (střih videa) bude po následném vysvětlení a ukázce programů či aplikací prováděna ve školním prostředí. Video by mělo žáky inspirovat a motivovat k tvorbě, která není ohraničena papírem a tužkou. Tvorba by neměla být striktně vedena za určitým výsledkem, výsledné dílo každá skupina bude mít pojaté jiným způsobem, a tak by měli žáci na tvorbu pohlížet, neboť zacíleno je zde na tvůrčí činnost samotného žáka. Následná reflexe bude vedena především jako kolokviální rozhovor mezi žáky, kteří budou rozebírat dané problematiky, kterých se ve videu dotkli.

#### 2) Formulace zadání výtvarného úkolu učitelem

Co je na dnešní společnosti dle nás špatné a kde vidíme chyby, jak se k sobě vzájemně lidé chovají, co bychom měli zlepšit jako společnost, aby se nám zde žilo lépe. Žák dostane za

domácí úkol natočit krátké video bez zvuku na dané téma, které v následující hodině budeme zpracovávat. Ukážeme si programy na zpracování a střih videa spolu s vhodnými aplikacemi. Vysvětlíme si, co je zásadního na zpracování samotného videa a jak bychom měli postupovat.

### **3) Průběh realizace úkolu**

- a) Žáci jsou seznámeni s tématem problémů ve společnosti a jak je vnímají oni.
- b) Natočí na danou problematiku krátké video na svůj mobilní telefon.
- c) Natočené video dodají na přenosném disku anebo umístěné na společném školním disku.
- d) Učitel vysvětlí a ukáže na příkladech střih videa v počítači i na mobilním telefonu.
- e) Žáci sestříhají své video bez zvuku dle jejich výběru na mobilním telefonu nebo počítači.
- f) Vyhotovená videa nahrají do společné složky na disku.
- g) Diskuse na videa a co tím námětem autor myslel.

### **4) Reflexe**

Výsledkem každého žáka bude autorské krátké video zaměřené na problematiku společnosti. Dané video bude představeno žákům, kteří následně budou společně dílo reflektovat mezi sebou. Co si myslíme, že nám tento úkol ukázal a proč je to v současné době důležité? Je nějaká věc, kterou bychom změnili, kdybychom dělali úkol znovu? Co si z úkolu odnášíme? Hlavní záměr reflexe bude společné nahlédnutí na problematiku a sociální interakce mezi sebou.



## 6 PRAKTICKÁ ČÁST

Praktická část bakalářské práce „Řekni ne!“ se zabývá videoartem a zpracováním videa. Cílem práce je vytvořit autorský krátký amatérský film. Jeho následná postprodukce a střih videa je provedena přes programy Adobe Premiere Pro, Adobe Premiere Rush a další. Téma a motiv sexuálního násilí je rozebráno v podkapitole s názvem Motivy.

Formát videa je zvolen z důvodu obliby a samotné osobní tvorby videí ve volném čase. Celé video je natáčeno na Canon 200D, který vlastní autorka. K videu se autorka dostala postupně na střední škole při pandemii viru COVID-19 v roce 2019, kdy díky studiu na střední škole musela natáčet videa.

Autorka si motiv sexuálního násilí vybrala po vlastním osobním prožitku tohoto činu a dlouhou dobu uvažovala, zda tuto věc má říci světu. Tento motiv se zprvu zdál jako téma, které nejde vyslovit na kameru a ani ho nejde uchopit tak, aby předal potřebné informace, které autorka chtěla zmínit. Díky sociálním sítím a její aktivitě na nich však dostala inspiraci od svých sledujících, kteří se autorce zmínili o svých zážitcích na popud jejího reklamního spotu. Autorka proto vytvořila videoartový film, který má prvky video eseje. Hlavní postava zde vypráví za hlavní hrdinku příběh, který se objeví na sociálních sítích a hlavní hrdinka se s ním musí vypořádat.

### 6.1 MOTIVY

Často se v médiích i v běžném hovoru mluví o sexu, sexualitě, orientaci, lásce a dalších jevech. Je důležité si proto uvědomit, že ač vše v zásadě souvisí se vším, není to vždy totéž a jedno nemusí podmiňovat druhé. Rozdělení, pokud jde o chápání sexuality, může být vícero, například tím, z jaké oblasti vychází, jestli jde o pojetí sexuologické, psychologické, teologické nebo sociologické. (Sloboda, 2016, str. 16)

Sexualitu můžeme rozdělovat na pohlavní identitu, což můžeme pojmenovat jako vrozenou identitu, se kterou se již narodíme. Dále je zde genderová identita vycházející z pohlaví člověka, která je následně spojena s jeho genderovou rolí. Máme zde také sexuální orientaci, jež záleží na touze daného jedince a kým je následně eroticky přitahován. Sexuální identita následně vychází právě ze sexuální orientace. Tu můžeme pojmenovat jako sociální chápání a ztotožňování se se skupinami.

Jedním z konzumentů tohoto „přesexualizovaného“ světa se stává i současná mládež v České republice. Již před 10 lety se mladí lidé vyznačovali větším individualismem, rozsáhlejší možností svobodné volby, větším důrazem na aktuální prožitek a vyšší orientací na přítomnost. To vše je dnes ještě více podpořeno webovými sociálními sítěmi a přístupem k informacím, které s sebou mohou přinášet i mnoho negativních představ – sexuální obtěžování, nemoci, nechtěné těhotenství a další. Tyto rysy mladé generace odkazují i na specifické postoje k výrazům sexuality. (Bednárová, 2015, str. 1)

Sexualita je sociální interakcí a jako každá jiná mezilidská interakce se musí podřizovat normám, pravidlům a očekáváním společnosti. Pokud bychom se ve svém jednání nepodřizovali, nebyli bychom v sexuálních interakcích příliš úspěšní. (Fafejta, 2016, str. 9)

Čím dál častěji se vyskytující problémem jsou drogy. Níže jsou uvedeny především drogy usnadňující sexuální násilí.

Drogy usnadňující sexuální násilí (drugs facilitated sexual assault – DFSA) jsou také nazývané *predátorní drogy*. Mohou sloužit k páchání sexuálního násilí, jelikož po jejich podání se jedinec stává neschopným obrany. Tento účinek mají jakákoliv farmaka, jejichž podání mění vědomí. Nejčastěji užívanou drogou usnadňující sexuální násilí je alkohol. Většina obětí DFSA jsou ženy a násilníci muži. (Hess, 2018, str. 124)

Většina si pod pojmem znásilnění představí převážně dívku v parku, kterou nějakým způsobem zneužívá starý muž. Tato představa není daleko od pravdy, realitou zde je fakt, že se vždy nemusí týkat právě dívky v parku. Obětí znásilnění může být i muž a většina sexuálního násilí probíhá mezi lidmi, kteří se navzájem znají – jsou to bývalí partneři, kolegové z práce, spolužáci apod. Tento obraz je tedy třeba rozšířit o skutečnost, že pachatelem znásilnění může být známý. (Fafejta, 2016, str. 34,35)

Podle našeho právního řádu spáchá trestný čin znásilnění ten: „*kdo násilím nebo pohrůzkou bezprostředního násilí donutí ženu k souloži nebo kdo k takovému činu využije její bezbrannosti*“ (§ 241 tr. z.). Podle litery zákona může být tedy znásilněna pouze žena a toto znásilnění představuje výhradně vaginální pohlavní styk. (Gödtel, 1994, str. 65)

## 6.2 ZPRACOVÁNÍ

Zvolené téma a tvorba je důležité z hlediska osobní tvorby autorky ve volném čase. Téma celé video eseje je násilí, ať už projevené na psychice oběti, tak na fyzickém vzhledu. Video je tvořeno z více stříhových linek doprovázející mluvené slovo objasňující danou problematiku. Prvotní myšlenkou bylo vytvořit video o průměrné délce dvě až tři minuty, v průběhu práce se tato linka posunula na přibližně tři až pět minut. Důležitou otázkou pro autorku bylo autorství, kdy chtěla snímek vytvořit čistě na její osobě, kdy se v určitém pohledu sebevyjádření toto povedlo. Brzy však zjistila, že k sobě potřebuje i další osoby, a to kameramana, který by stiskl tlačítko nahrávání, a druhou osobu pro kulisy.

Z důvodu závažnosti tématu autorka volila místo barevného filmu, černobílí vzhled. Kdy hlavní myšlenku nebudou vyrušovat barevné elementy, které by nezáměrně strhávaly pozornost na sebe.

Hlavní, co chtěla autorka předat, je autenticita bolesti a prožitku, a proto hledala autorské příběhy od mladých lidí, kteří se o ně dělí na sociálních sítích. Touto formou i ona postupovala a sdílela tyto myšlenky veřejně na sociálních sítích, kdy vymyslela hashtag s názvem „reknine“, pod kterým byla sdílena její myšlenka – nebát se říci ne.

Myšlenka projektu „Řekni ne!“ vznikla v roce 2020, kdy se sama autorka rozhodla vyjít s pravdou ven a ukázat lidem, že není nic špatného na tom skrývat své pocity a zážitky z násilí. Toto téma je do dnešního dne tabu a na sociálních sítích se objevuje jen zřídka. Projekt má inspirovat mladé lidi, aby i oni ukázali, že násilníkovi mohou odporovat. Samozřejmě z tohoto ohledu si autorka uvědomuje, že je to složité a často oběti odporují, každopádně myšlenkou je vyvolat jakoukoliv reakci, ať už v obětech či ostatních lidech. Do současné chvíle autorka napomáhá lidem se zpracováním těchto hrůzných zážitků a ukazuje jim cestu, jak začít žít normálně a věnovat se opět věcem, které je naplňují.

Video je upravené v počítačovém programu Adobe Premiere Pro, Adobe Rush na iPadu a v dalších zvukových programech.

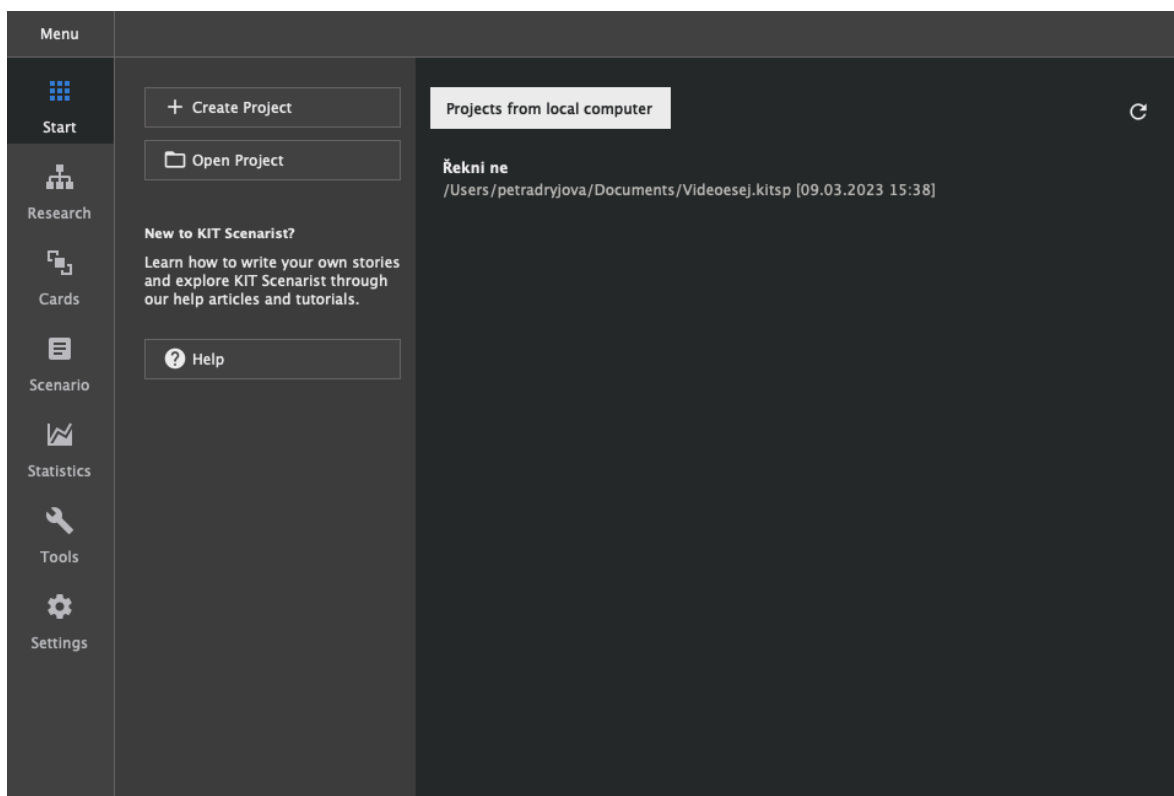
### 6.2.1 PŘEDPRODUKCE

Myšlenky a prvotní úvahy o tématu jež bylo stanoveno bylo pro autorku jasné, vzhledem k tomu, že jsem ho již dříve ve svých pracích rozebírala.



Obrázek 8: Ikona Scenarist

Při psaní scénáře hledala program, co by byl kompatibilní s používaným počítačem. Nejvíce funkční a praktický autorce přišel právě Scenarist, který je v angličtině a neobsahuje češtinu. Je ale funkční a orientuje s v něm doopravdy kdokoliv. Je to snadný program, kde pár kliknutími vytvoříte scénář, který můžete v konečné fázi exportovat do PFD či dalších formátů.



Obrázek 9: Vzhled programu Scenarist

Po sestavení scénáře následovalo natáčení, které bylo rozděleno na pět natáčecích sezení. Při přípravě jakékoliv scény byl vždy se mnou minimálně jeden člověk, který pomáhal s kamerou. Domácí podmínky, které při některých scénách byly, se zdály poněkud neprofesionální, avšak kamera a světla byla vždy umístěna dle kompozice na objekt a ve finální fázi to nebylo znát. Největší přípravu scény si žádá prostřední část klipu, kdy přípravy scény a kulisy anebo líčení trvaly několik hodin. Líčení si vždy při každé scéně dělala sama, od vzhledu očí až po falešené slzy. Slzy byly největší kámen úrazu, z počátku autorka slzy falšovala roztokem do očí, čichání k cibuli, kdy „probřečela“ další čtyři hodiny, protože se

dostala do očí, až po ty opravdové, kdy si uvědomila vážnost situace a vybavila si v hlavě násilné činy páchané nejen na její osobě, ale i na dalších dívkách.

Většinou času se snažila kompozici scény vést na celek a na hlavní objekt videa, kde byl zvolen zlatý střed.

Dalším bodem byla světla a osvětlení scén. V domácích podmínkách točených ve večerních hodinách, aby denní světlo nerušilo kýžený efekt, byl použit ringlight. V ateliérovém prostředí bylo využito soft boxů.

### **6.2.2 PRODUKCE**

Výslednou video esej jsme natáčeli přibližně pětkrát. V domácích podmínkách s natáčením pomáhali spolubydlíci, kteří se stali kameramany a kulisovými pomocníky. V ateliéru s kamerou pomáhala spolužačka.

Celková produkce jakéhokoliv snímku trvala přibližně od pěti do dvaceti minut i s opakovanými záběry. Toto autorka praktikovala na celém snímku, aby ponechala určitou autenticitu. Podobně to bylo i s natáčecími dny, nikdy netlačila na sílu jakýkoliv výkon, když chtěla natáčet, natáčeli jsme, když ne, nic jsme nedělali. Důležitým faktorem pro autorku v tomto ohledu bylo projevit danou emoci a předat ji přes čočku dále, samozřejmě se toto může podat i přes postprodukční úpravy, každopádně emoční stránka pro ní v tomto byla velice důležitá.

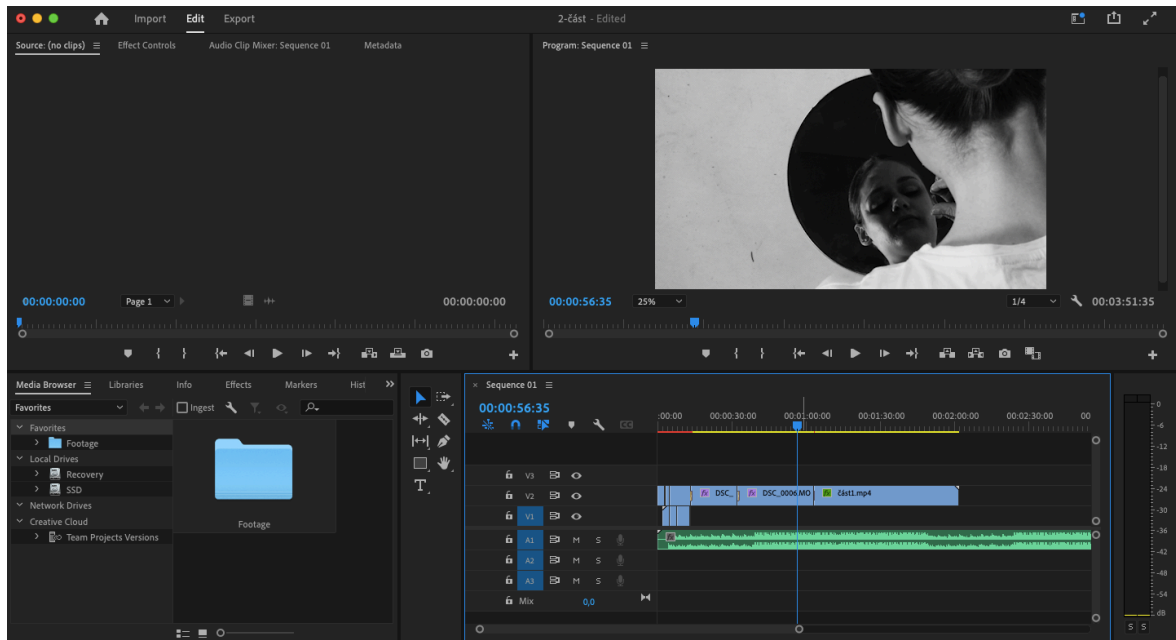
S natáčením jsme začali přibližně na podzim, kdy jsme začali s prostředními scénami, se scénářem autorka přišla již v letním období, jen si musela v hlavě nechat uležet celkovou kompozici scény a střihy kamery. Také očekávala příval emocí, které by mohla projevit ve snímku.

Poslední scény byly točeny na začátku března tohoto roku v ateliéru pedagogické fakulty, kdy potřebovala čistě bílé pozadí při odrazu zrcadla a dokonalý obraz kvůli green screenu.

### **6.2.3 POSTPRODUKCE**

Postprodukce pro autorku v tomto ohledu byla ta nejsnazší věc. Programy, jako Adobe Rush nebo Premiere Pro, používá v podstatě na denní bázi a proto střih videa byla činnost, u které přesně věděla, jak by daný střih měl vypadat.

Hrubé střihy dělala průběžně podle toho, kdy jsme natočili jednotlivé klipy tak, aby měla v živé paměti tak, případně nezapomněla na žádnou podrobnost, která se při natáčení stala. Bylo to pro autorku takto i pohodlnější z důvodu emoční stránky, kdy ještě stále věděla, jakou emoci chtěla zachytit.



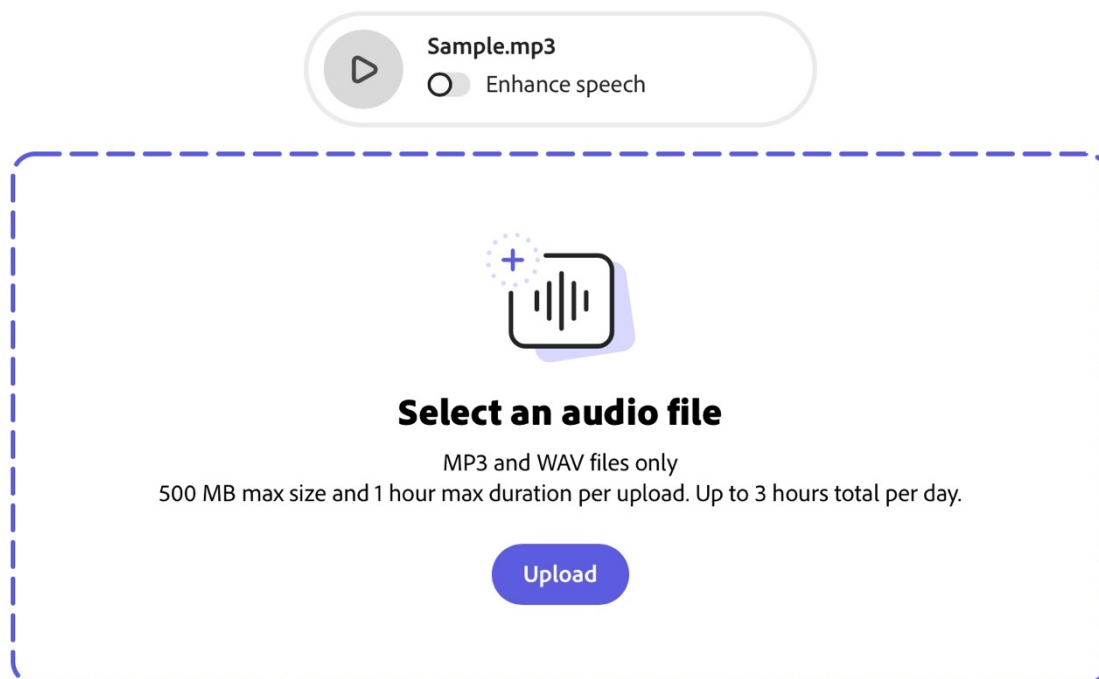
Obrázek 10: Střih videa v programu Premiere Pro

V postprodukci největší obtíže představoval zvuk, který je ve výsledném díle podstatou celkového výsledku. Podtextová hudba (neboli beat) je legálně stažena z internetové stránky soundcloud. Tato hudba byla volně, zdarma ke stažení z této stránky, kam umělci dávají svou tvorbu volně k využití.

Zvuk autorky hlasu a jeho nahrávku upravila v programu Adobe Podcast, který funguje na metodě umělé inteligence, která pomáhá s vylepšením a zpřesněním hlasu a jeho záznamu.

## Remove noise from voice recordings with speech enhancement

Speech enhancement makes voice recordings sound as if they were recorded in a professional studio.



Obrázek 11: Vzhled programu Adobe Podcast

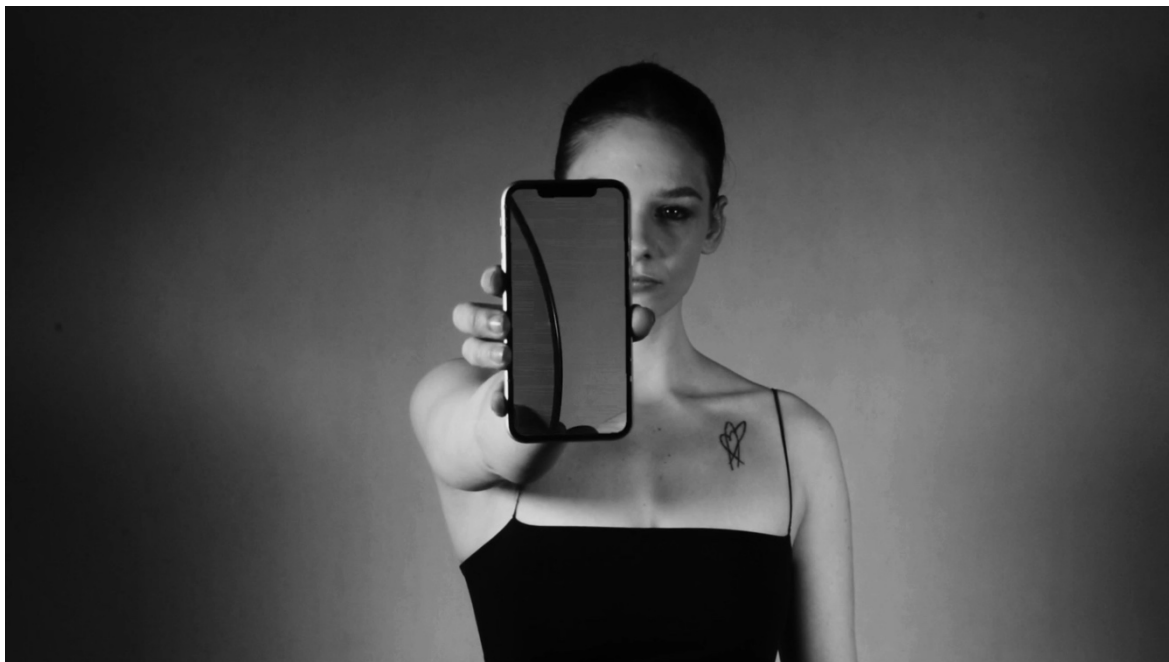
Veškeré kompletování všech snímků a audio nahrávek s hudebním doprovodem vytvořila v Adobe Premiere Pro, které v konečné fázi umožňuje nejlepší renderování videa.

Vzniku finální verze předcházelo mnoho testovacích verzí, kterým pokaždé něco chybělo, ať už se jednalo o problémy se zvukem či samotným střihem videa, kdy nebyla provedena dostatečná stabilizace obrazu. Postprodukce v takovém měřítku pro autorku byla novinkou, a tak se neobešla bez chyb.

#### 6.2.4 VÝLEDNÉ DÍLO

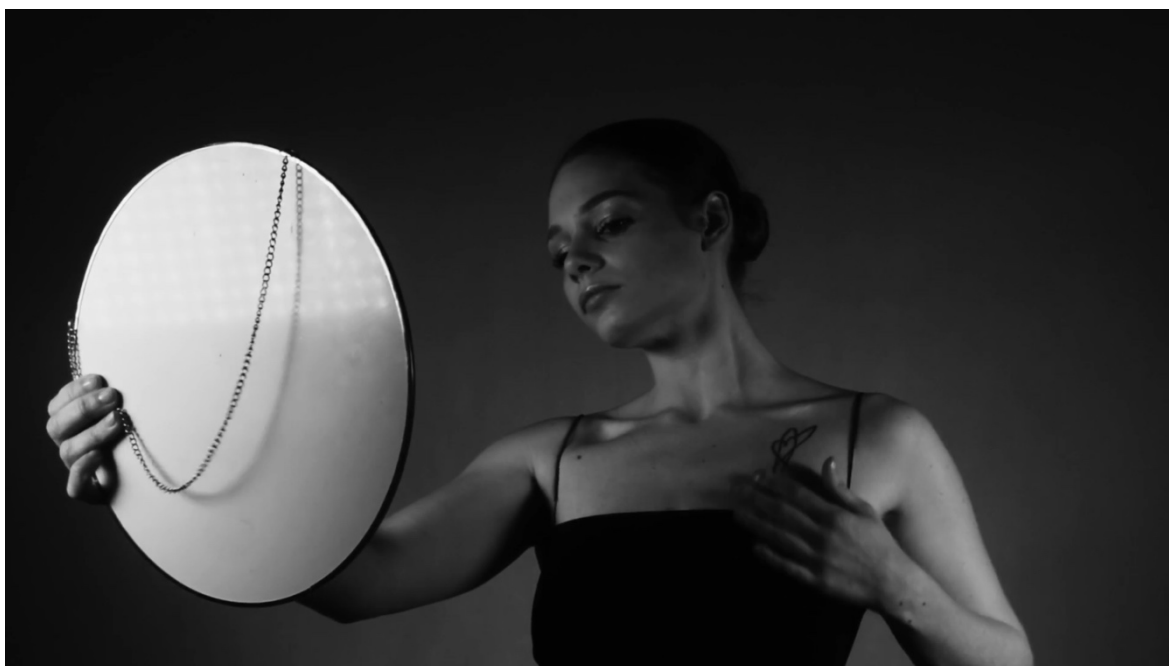


Obrázek 12: Snímek č. 1



Obrázek 13: Snímek č. 2





Obrázek 14: Snímek č. 3



Obrázek 15: Snímek č. 4



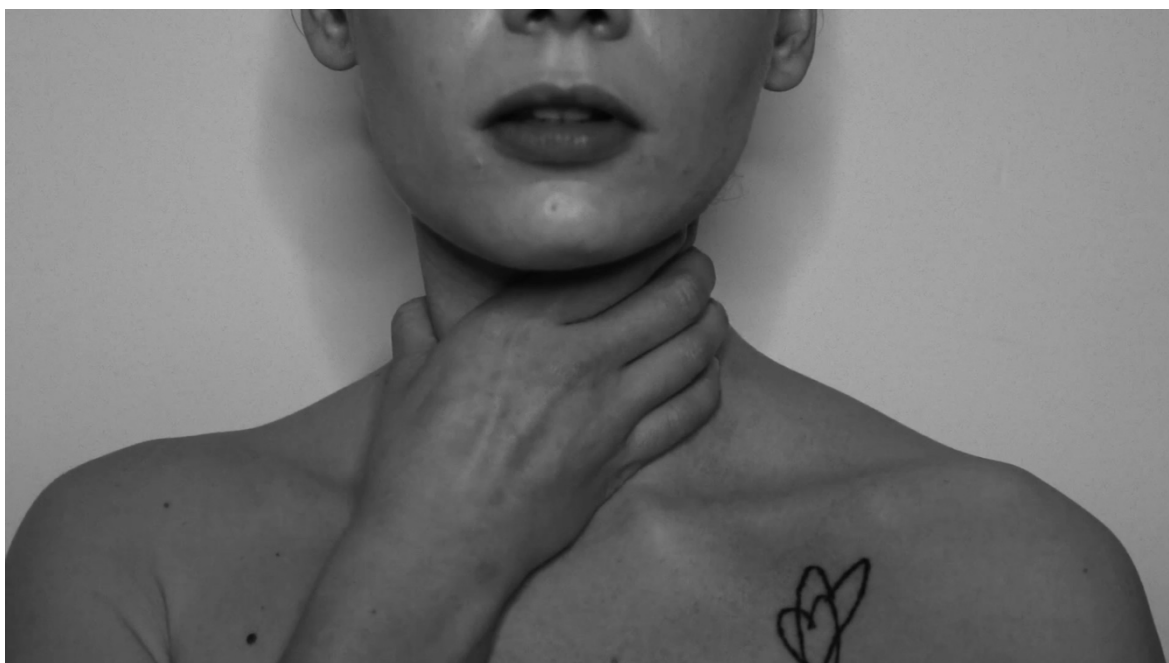
Obrázek 16: Snímek č. 5



Obrázek 17: Snímek č. 6



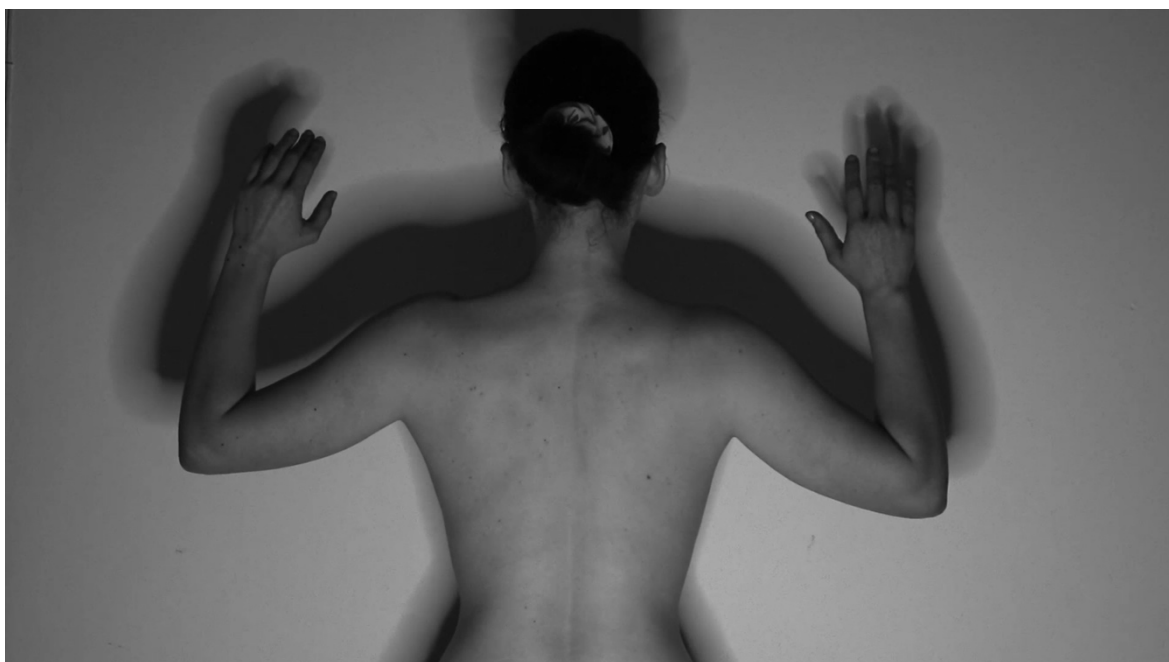
Obrázek 18: Snímek č. 7



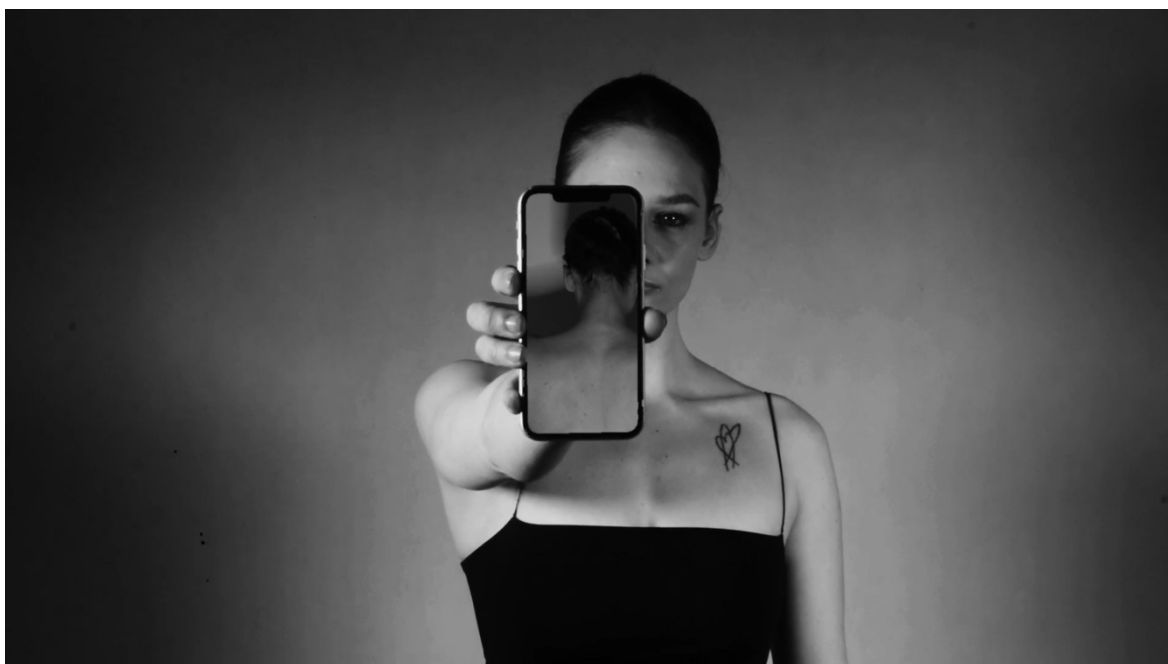
Obrázek 19: Snímek č. 8



Obrázek 20: Snímek č. 9



Obrázek 21: Snímek č. 10



Obrázek 22: Snímek č. 11



Obrázek 23: Snímek č. 12

## ZÁVĚR

Cílem bakalářské práce *Řekni ne!* bylo vytvořit abstraktní video s konkrétnějším zněním ztvárnění video esej s tematikou lidského násilí. První část videa odkazuje na falešnost a povrchnost médií, kdy se za odrazem skla, skrývá „dokonalá“ slečna, plná paniky a strachu z toho, co se děje na druhé straně. Tato sekvence odkazuje i na autorky osobní problém, kdy se na sociálních sítích snaží vydávat za „dokonalou“ osobu, proti které nemohou lidé nic říci. Sama autorka si prošla podobnými životními zkušenostmi, se kterými do dnešního dne bojuje a nevzdává se jak po psychické tak fyzické stránce. Druhá část videa odkazuje na mlčení a s tím spojené problémy, kdy se člověk utápí ve smutku. Téma sprcha znázorňuje proplakané momenty, kdy se je oběť snaží skrývat právě pod tekoucí sprchou apod. Uprostřed celého videa se nachází zpomalený záběr na přetéající sklenici vody. Sklenice poukazuje na dlouhý čas a přetéající pocit viny a provinění oběti, na druhou stranu má ukazovat i fakt, že časem daný problém odpluje a bude znovu lépe. Poslední, a tedy třetí část videa poukazuje na akt násilí. Ruka na krku je ve většině případech využívána jako zbraň, pokud se oběť brání, stejně jako ruka přes ústa. Symbolicky autorka konečnou fázi znásilnění pojala abstraktně a ve velké míře i drasticky, a to stékající krví pro ženském stehně, kdy chtěla zacílit na fantazii a strach diváka tak, aby si sám musel domyslet, co se mohlo odehrát. Dalším faktem bylo, že autorka nechce ukazovat násilné činy na kameru.

V teoretické části bakalářské práce se zabývala historií video eseje, která v konečné fázi byla zajímavá, ovšem literatura spojovaná s video esejí, historií či autory je téměř nedohledatelná a po konzultaci bylo nalezeno několik knih zmiňujících se o tomto druhu videa.

Videem samotným se také zabývala, a to v souvislosti s filmem, kde popisuje rozdíly mezi těmito dvěma vizuálními médii. Stěžejním bodem byly zmíněné knihy v podkapitole *Motivy*, kde rozebírala sexualitu, sexuální identitu a znásilnění. Kniha, která bude mít i do budoucna inspirační stránku, je *O čem ženy nesní 3*. Tato kniha v autorce vyvolala velkou touhu tvořit, když ztrácela naději a inspiraci. Didaktická příprava úkolu byla největším otázníkem z důvodu, jak dětem zprostředkovat video či audiovizuální výchovu. Nakonec pracovala s jejich osobitými pohledy na svět a co oni berou v dnešní době jako problémy, kde se následně budou snažit sestříhat svou video esej nebo abstraktní video na mobilních telefonech, popřípadě v programech na počítači.

Inspiračním východiskem pro tvorbu byl videoklip zpěvačky Lady Gaga. Ta ve svém videoklipu popisuje znásilnění u rozdílných žen, další inspirací byla již zmíněná kniha

*O čem ženy nesní 3.* Autorka se díky videu naučila vyjadřovat sama sebe a ukazovat se taková, jaká ve skutečnosti je. Osobně si autorka myslí, že je pro budoucího pedagoga důležité umět na žáky působit lidsky a otevřeně, kdy se vás nebudou obávat a budou s vámi nadále rádi spolupracovat.

## RESUMÉ

Bakalářská práce se zabývá video esejí, obsahově symbolickým pojetím videa, jeho praktickou tvorbou a následnou úpravou. Vytvořená filmová esej s názvem *Řekni ne!*, byla zpracována na téma sexuální násilí páchaném na ženách a jejich obtěžování.

Cílem této práce bylo ukázat nejen možnosti v programech pro editaci videa, ale i poukázat především na tuto společensky nežádoucí problematiku. Práce pojednává o tématech audiovizuální výchovy na školách a navrhuje pro žáky praktický úkol zaměřený na tvorbu krátkého videa, které bude inspirováno společenskými tématy.

V teoretické části jsou popsána témata, jako historie video eseje, autoři, druhy videí či rozdíl mezi videem a filmem a v neposlední řadě produkce videa a počítačovými programy k tvorbě. V praktické části je popsán reflektivní postup práce na téma sexuální násilí s motivy tvorby, a jejím produkčním a postprodukčním plánem s využitím digitálních technologií.

## Resumé

The bachelor thesis deals with the video essay, the symbolic content of the video, its practical creation and subsequent editing. The created film essay, entitled *Say No!*, was elaborated on the topic of sexual violence against women and their harassment.

The aim of this work was not only to show the possibilities in video editing programs, but also to highlight this socially undesirable issue in particular. The thesis discusses the topics of audiovisual education in schools and proposes a practical task for students aimed at creating a short video inspired by social issues.

In the theoretical part, topics such as the history of the video essay, authors, types of videos or the difference between video and film and, last but not least, video production and computer programs for creation are described. The practical part describes the reflective process of working on the topic of sexual violence with themes of creation, and its production and post-production plan using digital technologies.



**SEZNAM LITERATURY**

Adler, Rudolf. 2018. *Audiovizuální a filmová výchova ve vyučování*. Praha : Gymnázium a hudební škola, 2018.

Biemann, Usula. 2003. *Stuff It: The Video Essay in the Digital Age*. Zurich : Springer Verlag GmbH, 2003. ISBN: 978-3211203187.

Bordwell, David a Thompson, Kistin. 2007. *Dějiny filmu: přehled světové kinematografie*. Praha : Akademie múzických umění, Nakladatelství lidové noviny, 2007. 978-80-7106-898-3.

Fafejta, Martin. 2016. *Sexualita a sexuální identita: sociální povaha přirozenosti*. Praha : Portál, 2016. 978-80-262-1030-6.

Field, Syd. 2007. *Jak napsat dobrý scénář: základy scénaristiky*. Praha : Rybka, 2007. ISBN: 80-870-6765-7.

*Filmové eseje Václava Hapla*. Navrátil, Antinín. 1982. 7, Praha : Kino, 1982, Sv. 37. 0323-0295 .

Gödtel, Reiner. 1994. *Sexualita a násilí*. Praha : Český spisovatel, 1994. ISBN: 80-202-0512-8.

Hess, Ladislav a Uzel, Radim. 2018. *Sex, drogy a násilí*. Praha : Mladá fronta, 2018. ISBN: 978-80-204-4941-2.

Holló, Dénes. 1982. *Příručka filmaře – amatéra*. Praha : Nakladatelství technické literatury, 1982. 12218.

Hrabí, Michal. 2004. *Adobe Premiere Pro: jednoduše srozumitelně, názorně* . Brno : Computer Press, 2004. ISBN: 80-251-0263-7.

Jones, Ted a Patmore, Chris. 2013. *Škola filmaření*. ČR : Slovart, 2013. ISBN: 9788073918675.

Kuna, Milan. 1969. *Zvuk a hudba ve filmu*. Praha : Panton, 1969. 191544.

MŠMT. 2021. *Rámcový vzdělávací program pro základní vzdělávání*. Praha : MŠMT, 2021.

Mazanec, Martin. 2013. *Pohyblivý obraz filmu a videa 2: studijní text pro kombinované studium*. Olomouc : Univerzita Palackého v Olomouci , 2013. ISBN: 978-80-244-7772-1.

*Sexualita nástiletých: Nebezpečný sex, obavy a rizika*. Bednářová, Lenka. 2015. 1-2, Praha : AntopoWebzin, 2015. ISSN 1801-8807.

Skřivanová, Věra Uhl a Plíhalová, Monika. 2022. *Pozice české výtvarné výchovy v mezinárodním kontextu*. Plzeň : Západočeská univerzita v Plzni, 2022. ISBN: 978-80-261-1099-6.

Sloboda, Zdeněk. 2016. *Dospívání, rodičovství a (homo)sexualita* . Praha : Pasparta, 2016. ISBN: 978-80-88163-09-1.

Sommerová, Olga. 2000. *Filmový esej*. Praha : Mladá Skála, 2000. ISBN: 80-902-7772-1.

—. 2004. *O čem ženy nesní 3*. Praha : Sláfka, 2004. ISBN: 80-86631-13-3.

Vávra, Jiří. 2001. *Od impresionismu k postmoderně: dějiny vizuálního umění*. Olomouc : Nakladatelství Olomouc, 2001. ISBN: 80-7182-120-9.

**INTERNETOVÉ ZDROJE**

- Chatty Matters. 2022. The Rise of the Video Essay. *Chatty Matters*. [Online] 2022. [Citace: 18. 01 2023.] <https://chattymatters.com/9761/opinion/the-rise-of-the-video-essay/> .
- Česká televize. Federico Fellini. *Česká televize*. [Online] Česká republika: Česká televize. [Citace: 25. 01 2023.] <https://www.ceskatelevize.cz/lide/federico-fellini/>.
- adlien.cz. 2022. Video a nastavení božské kompozice. *adlien.cz*. [Online] 2022. [Citace: 03. 01 2023.] <https://adlien.cz/video-a-jeho-kompozice/> .
- Article History. 2023. Biography Michael Moore. *Britannica* . [Online] 2023. [Citace: 2023. 01 23.] <https://www.britannica.com/biography/Michael-Moore>.
- avmedia.cz. Postprodukce. *VisualCommunication, a.s.* [Online] PrahaBest. [Citace: 03. 01 2023.] <https://www.avmedia.cz/reseni/kina/postprodukce>.
- Bognár, Tadeáš. 2008. Michail Romm: biografie. *csfd.cz*. [Online] 2008. [Citace: 23. 01 2023.] <https://www.csfd.cz/tvurce/23887-michail-romm/biografie/> .
- ECU Library. 2020. What is a Video Essay? *ECU Library*. [Online] Edith Cowan University, 2020. [Citace: 18. 01 2023.] <https://ecu.au.libguides.com/c.php?g=670376&p=6249752>.
- Gaga, Lady. 2015. Till It Happens To You. *YouTube*. [Online] 18. 09 2015. [Citace: 22. 01 2023.] <https://www.youtube.com/watch?v=ZmWBrN7QV6Y>.
- Gajdůšek, Michal. 2010. Psaní scénáře. *scenar.cz*. [Online] 01. 01 2010. [Citace: 22. 12 2022.] <http://www.scenar.cz/1-co-je-to-scenar.html> .
- Gulec, Jakub. 2021. Test 10 nejlepších videokamer . *arecenze.cz*. [Online] 2021. [Citace: 2022. 12 30.] <https://www.arecenze.cz/videokamery/> .
- Matouš. 2016. Lady Gaga – Till It Happens To You. *karaoketexty.cz*. [Online] 2016. [Citace: 22. 12 2022.] <https://www.karaoketexty.cz/texty-pisni/lady-gaga/til-it-happens-to-you-653291>.
- Oxford Bibliographies. 2020. Essay Film. *Oxford Bibliographies*. [Online] 2020. [Citace: 18. 01 2023.] <https://www.oxfordbibliographies.com/display/document/obo-9780199791286/obo9780199791286-0216.xml>.
- Visual arts cork. Videoart. *Visual arts cork*. [Online] [Citace: 20. 09 2022.] <http://www.visual-artscork.com/video-art.htm>.

**SEZNAM OBRÁZKŮ, TABULEK, GRAFŮ A DIAGRAMŮ**

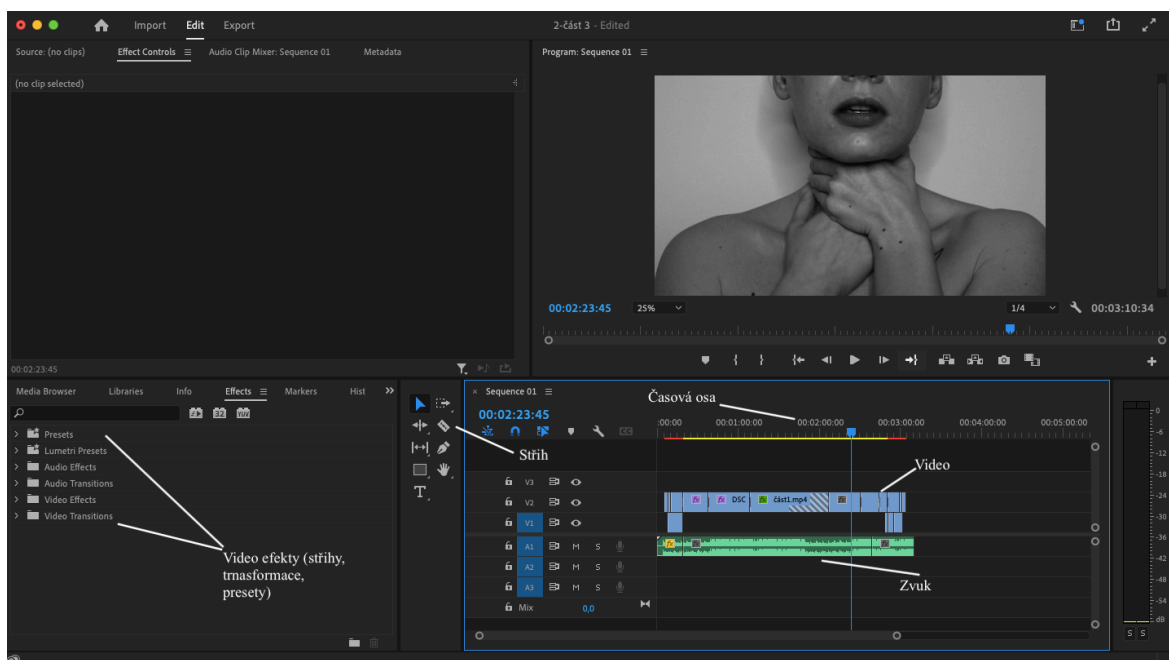
Obrázek 1: Rozdělení audiovizuální složky (Kuna, 1969 str. 47).....	18
Obrázek 2: Ikona Adobe Premiere Pro.....	23
Obrázek 3: Ikona Adobe Premiere Rush.....	24
Obrázek 4: Ikona Sony Vegas Pro.....	24
Obrázek 5: Ikona Apple iMovie.....	24
Obrázek 6: Ikona Final Cut Pro.....	24
Obrázek 7: Ikona DaVinci Resolve.....	25
Obrázek 8: Ikona Scenarist.....	33
Obrázek 9: Vzhled programu Scenarist.....	33
Obrázek 10: Stříh videa v programu Premiere Pro.....	35
Obrázek 11: Vzhled programu Adobe Podcast.....	36
Obrázek 12: Snímek č. 1.....	37
Obrázek 13: Snímek č. 2.....	37
Obrázek 14: Snímek č. 3.....	38
Obrázek 15: Snímek č. 4.....	38
Obrázek 16: Snímek č. 5.....	39
Obrázek 17: Snímek č. 6.....	39
Obrázek 18: Snímek č. 7.....	40
Obrázek 19: Snímek č. 8.....	40
Obrázek 20: Snímek č. 9.....	41
Obrázek 21: Snímek č. 10.....	41
Obrázek 22: Snímek č. 11.....	42
Obrázek 23: Snímek č. 12.....	42

**PŘÍLOHY**

Příloha I – Adobe Premiere Pro.....	II
Příloha II – Adobe Premiere Rush.....	III
Příloha III – Graf domácího a sexuálního násilí.....	IV
Příloha IV – Text mluveného slova ve videu.....	V
Příloha V – Video esej „Řekni ne!“.....	VI

## PŘÍLOHA I

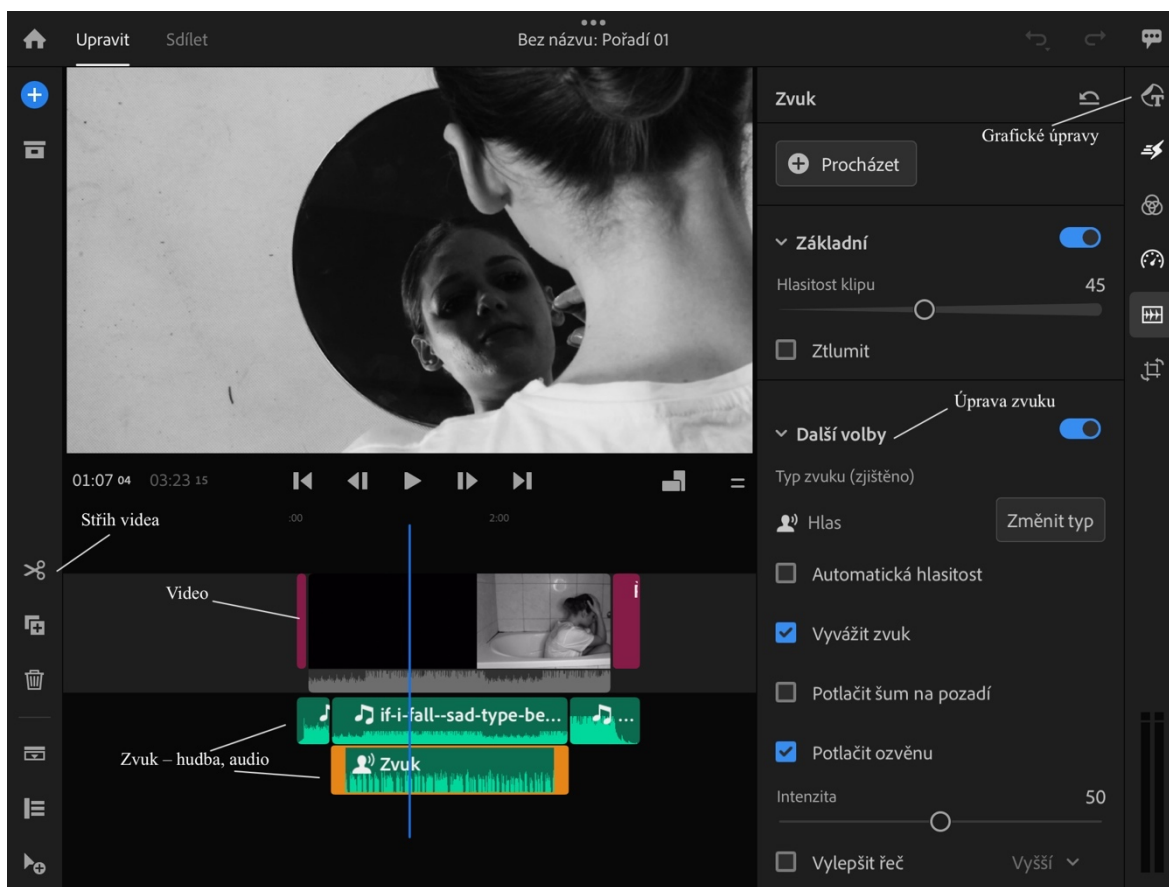
## Práce programu Adobe Premiere Pro s vysvětlivkami



Zdroje: Autorský snímek obrazovky, 2023

## PŘÍLOHA II

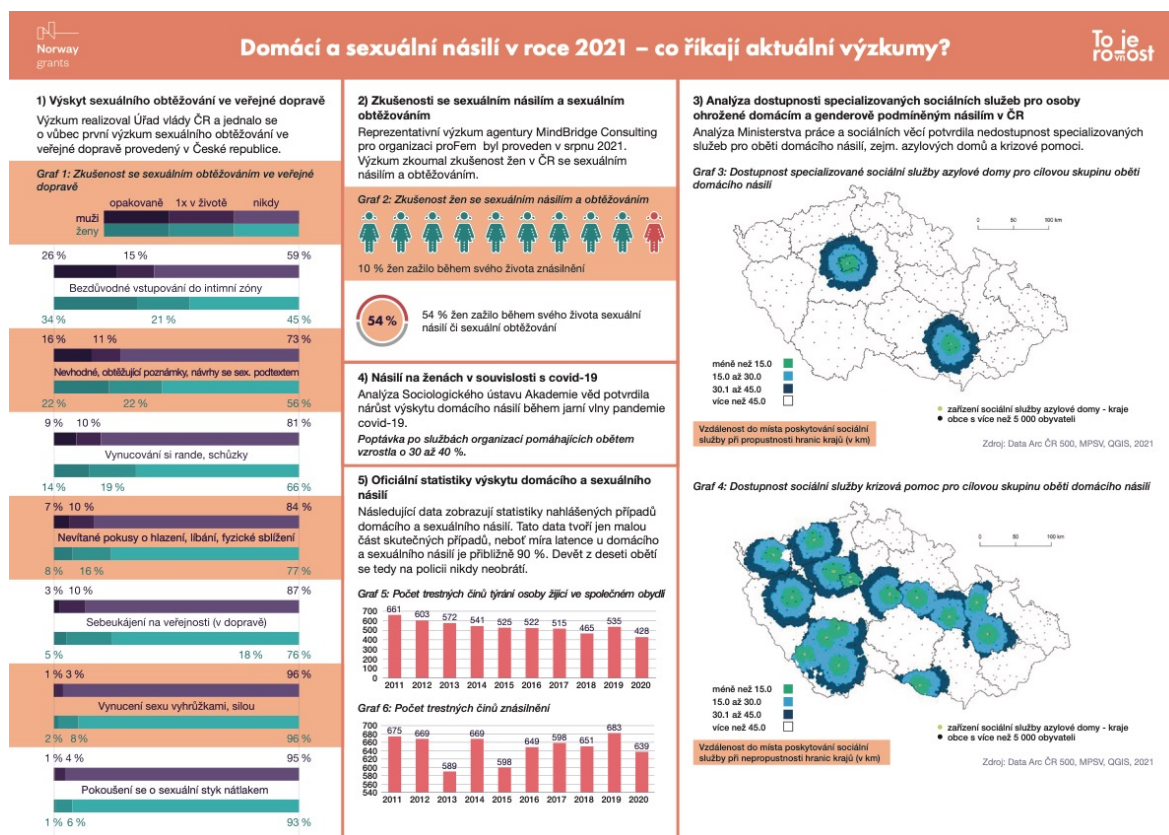
## Práce v programu Adobe Premiere Rush s vysvětlivkami



Zdroje: Autorský snímek obrazovky, 2023

## PŘÍLOHA III

## Graf domácího a sexuálního násilí z roku 2021



Zdroj: <https://www.vlada.cz/assets/ppov/rovne-prilezitosti-zen-a-muzu/Aktuality/Domaci-nasili-a-sexualni-nasili-v-roce-2021.pdf>



## PŘÍLOHA IV

## Text mluveného slova ve videu

Častým problémem a realitou společnosti v dnešní době o kterém se nemluví je násilí. Konkrétně sexuální násilí, které se děje denně ať už na ulici v tramvaji na párty anebo skryté za zdmi domácnosti. Je kdekoliv a kdykoliv s námi. Za ženy mohou říct jen jedno veliké stop. Ano i já jsem obětí stejně jako dalších 54 % žen v České republice. Měla bych jen jednu otázku a to proč? Jaké právo a svolení ti dává sahat na člověka, který řekne ne. Vyřknu slova na svou obranu a i tak to uděláš? Myslíš si, že po ně je příjemné být využita jako věc k sebeuspokojení. Přemýšlel jsi nad tím, jak se třeba cítí nejenom psychicky, ale i fyzicky. Jaké ponížení a jim způsobuješ. Ti co to dělají se ohrazují tím, že ženy nosí moc vyzývavé oblečení a ony si o to tím pádem říkají, nevyslovily slova na svou obranu. Chyba ony řekly a ani by nemusely. Každý si to může dovolit nosit, co se mu líbí, ať už je to krátká sukně anebo tričko s výstřihem, to ti nedává právo sahat. Ne znamená ne, slova nesmíš nechci. Je jedno jestli je o vyřčené tak anebo onak jedno jediné slovo ne. Rozumí tomu každý, jen to není vyslyšeno. Slyšet umí každý a tak poslouvej a koukej kolem sebe ať nejsi další z obětí této zřůdnosti, díky které budeš zraněn do konce života, jak na duši tak na těle. Řekni ne!

Zdroj: Autorský text, 2023

PŘÍLOHA V

Video esej – Řekni ne!



Zdroje: Autorské video, 2023, <https://youtu.be/tGvBmRMsvV0>