

2.4.4 Od příběhu ke storyboardu

Metody

Frontální výuka, Tvoření, Aktivizace.

Metody a formy

Forma a popis realizace

Aktivita je rozdělena do dvou částí.

1. část - práce s příběhem

Realizátor dá žákům text příběhu a oni se ho snaží převyprávět dle jednotlivých zadání od realizátora.

2. část - od příběhu ke storyboardu

Realizátor u tabule popisuje, jak by on přepracoval určitý příběh do storyboardu.

Obsah

Je tu další AKCE „Od příběhu ke storyboardu“.

Nejprve si trochu pohrajeme se samotným příběhem, abychom ho měli dobře uchopený a lehce se nám pak přepracovával do storyboardu. Udělejte si dvojice a každá dvojice dostane papír s následujícím příběhem: *Realizátor nahlas předčítá příběh a snaží se, aby si ho všichni zapamatovali.*

- Tomáš je doma.
- V kuchyni mu všude lezou mravenci.
- V rádiu běží pořad Zahradkář. Radí, jak bojovat s mravenci. Navrhují hřebíček.
- Nadšený Tomáš jde do železářství.
- Doma v kuchyni strká hřebíčky do děr, kudy lezou mravenci.
- Mravenci hřebíčky ignorují.
- Tomáš sedí smutný u stolu v kuchyni.
- Přichází jeho kamarád Aleš. Říká mu: „Nebud' smutnej, dej si čaj.“
- Tomáš z neopatrnosti čaj vyleje.
- Mravenci se začnou rozlitému čaji vyhýbat.
- Tomáš: „Co je to za čaj?“
- Aleš: „No hřebíčkovéj.“
- Tomáš: „Aha, hřebíčkovéj. No jo, není hřebíček jako hřebíček.“
- Aleš: „Mravenec má tykadla, kterými čichá. Hřebíček mu smrdí, tak leze pryč.“

A nyní každý z dvojice si navzájem příběh převyprávějte. Vždy ten druhý kontroluje, aby se na nějakou podstatnou informaci nezapomnělo.

Nyní jeden z vás začnete poslední větou a převyprávějte příběh retrospektivně.

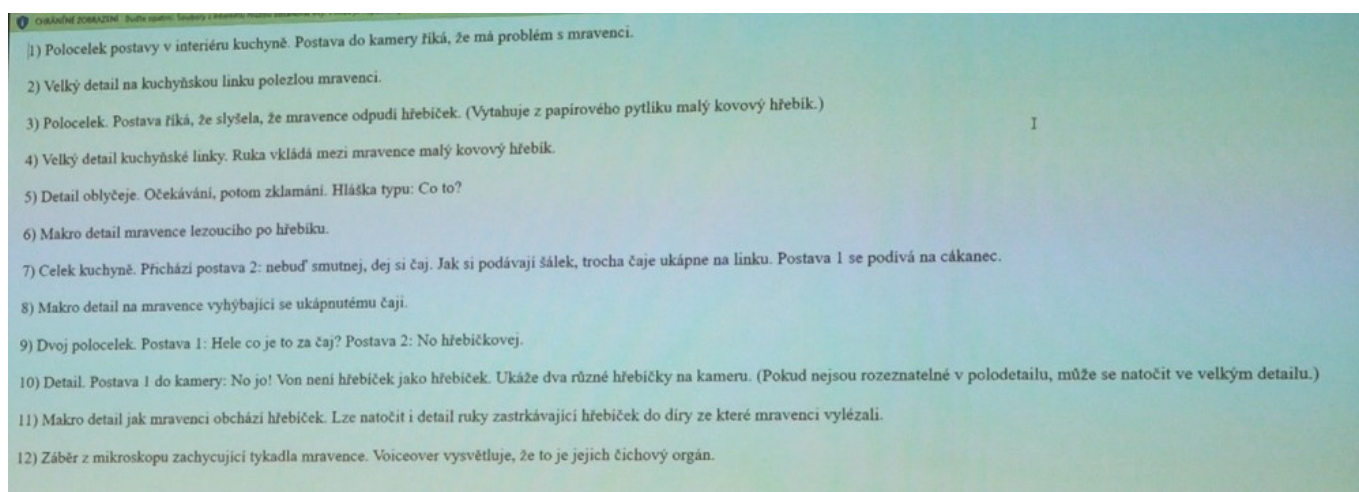
Fajn. A teď bude vyprávět druhý z dvojice a začnete příběh příchodem Aleše do kuchyně a větou „Nebud' smutnej, dej si čaj.“

A nyní si společně příběh přehrajte, jeden je Tomáš, druhý je Aleš, a hlas vypravěče si zvolte dle fantazie - rádio? Mluvicí kytky? Přiznaný vypravěč jako soused?

Příběh jste dostali pěkně pod kůži a zažili jste si, že jeden příběh můžete uchopit téměř z jakékoliv strany. A nyní už si vás převezme realizátor filmový specialista.

Pojďte prosím teď ke mně. Podíváme se na to, jakým způsobem se připravit na natáčení, aby bylo co nejvíce efektivní. Protože při natáčení čas letí rychle a energie ubývá. Přehled se ztrácí a čím více máte natáčení připravené, tím je větší pravděpodobnost, že se dílo podaří.

Tak já jsem příběhem prošel stejně jako vy takovou fází, že jsem nad tím přemýšlel odpředu, odzadu, všelijak a pak došel k tomu, co je pro to nejdůležitější a co se dá vyhodit, aby to bylo kratší, aby to bylo, co nejjednodušší na realizaci, ale aby tam zůstalo to podstatné. A pak jsem si sedl a napsal jsem si scénář, přímo technický scénář rozepsaný do jednotlivých záběrů. Ten uvidíte - tři, dva, jedna, teď! Dvanáct záběrů.

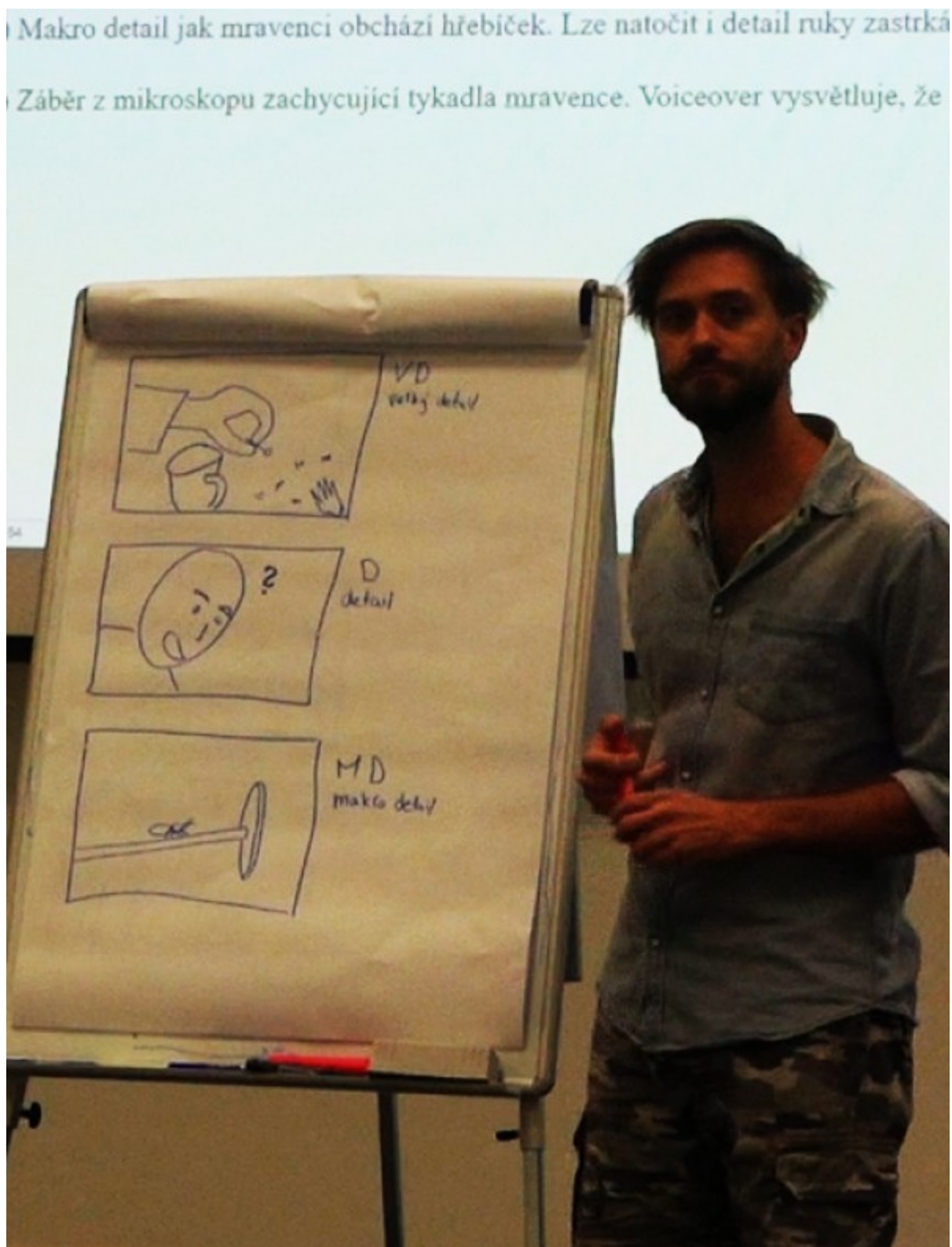




První záběr. Ale tady vidíte ten polocelek, postava leze do kamery, jde tam už vidět ta kuchyně, ale mravenci tam samozřejmě ještě nejsou rozpoznatelný.

Druhý záběr. Velký detail na kuchyňskou linku, po které lezou mravenci.

Třetí záběr, polocelek. Postava říká, že slyšela, že mravence odpudí hřebíček. Tím jsme to zkrátili, protože bychom zase museli dělat pořad v televizi nebo rádio a je to vlastně zbytečné. Ta postava to opravdu může vědět. Dobrý na tom storyboardu je, že už vy vidíte, co můžete natočit v jednom bloku. Tady tohle (= první záběr) a tohle (= třetí záběr) je de facto stejný záběr, takže to máte jedno svícení, vlastně to můžete natočit v kuse. A film se vždycky natáčí nechronologicky. To znamená, že nenatočíte toto (= první záběr), pak to celý předěláte na detail (= druhý záběr) a pak pokračujete v tomto (= třetí záběr). To by bylo strašně časově náročný. Uděláte prostě toto (= první záběr), toto (= třetí záběr) a detaily potom, anebo naopak. A tato vizualizace vám umožní si udělat poznámky, označit si to barvami a tak dále. Proto se to dělá.



Dobrá, čtvrtý záběr. Velký detail kuchyňské linky, ruka vkládá mezi mravence malý kovový hřebíček. V tomto momentě jsme teda ukázali ten vtip, dalo by se to udělat už předtím, že vytahuje z papírového pytlíku malý kovový hřebíček a vlastně až ve střížně rozhodnout, jestli ten vtip líp vychází v polocelku, nebo jestli vyjde líp až v tom detailu.

Další záběr je detail, zespoda, zase z pohledu mravenců, musíme dodržovat pravidlo osy, mít to podobně nasvícené, aby se třeba řeklo, že světlo přichází odsud, aby se to všechno pěkně vázalo. Makrodetail, který se dá natočit na můj makroobjektiv, nemyslím tím mikroskop, to zatím ne. Ale makrodetail – mravenec leze po hřebíčku. Zase by mělo odpovídat nasvícení, aby se to vázalo. Tady (= na další straně) máme celek kuchyně, přichází postava dvě. „Nebud’ smutnej, dej si čaj,“ podávají

si šálek. On se napije a ukápne to, nebo to zvrhne, nebo stojí tady. To je potom potřeba vyzkoušet choreograficky, to je taková divadelní práce, aby to vypadalo uvěřitelně, aby to mělo logiku. A musí si to člověk párkrát vyzkoušet, aby se to pak povedlo v tom záběru.

Následuje osmička. Makrodetail na mravence, jak se vyhýbají ukápnutému čaji. Měl by být dodržený princip, že když je hrníček tady (= vpravo) a vidlička tady (= vlevo), tak byť jsou ty záběry různě zakomponované, tak ty věci jsou na stejném místě, nemělo by se s tím hýbat. U filmu na toto dohlíží skriptka. A vlastně logicky už tam musí být ten hřebíček, protože předtím ho tam ten člověk položil.



Jdeme dál. Dvoj-polocelek. Postava jedna: „Hele, co je to za čaj?“ Postava dvě: „Hele, hřebíčkověj.“ Mluví spolu, vlastně je to tentýž (= sedmý) záběr, akorát se kamera posunula blíž nebo se zazoomovala. Nebo to lze celé udělat v celku. Celá akce se dá natočit na jeden záběr a neřešíte nic. To je ta jednodušší cesta.



Jdeme do závěru. Detail na postavu, která říká, že není hřebíček jako hřebíček. Tam je pointa – ten hřebíček a hřebíček musí být vidět! Takže je potřeba to vyzkoušet, do jak velkého detailu se dostat, aby to opravdu bylo vidět. Pokud uděláte opravdu velký detail obličeje, a přesto to tam nebude vidět, dá se to rozstříhnout na dva záběry, kdy pak uděláte fakt jako detail těch rukou před obličejem. Nebo on to může dát před kameru a šikovný kameraman to zaostří, takže to tam bude vidět. Dá se s tím poradit různými způsoby. Ale zase je to stejné nasvícení a stejná pozice kamery a všechno jako předtím, takže nemusíte nic vymýšlet, přenášet a komplikovat.

Pak máme makrodetail na ten hřebíček, který tam prostě položí ty prsty a je to vyzkoušený – opravdu, i když ti mravenci tam předtím měli cestičku, tak oni to začichají tykadly a obejdou to. Krásně se to dá natočit, mravenci jsou skvělí herci, kteří vás poslouchají, pokud máte hřebíček.

A na závěr bych to já zakončil makrodetailem, ale z mikroskopu, kde bych ukázal ta tykadla. A voice-over, buď Aleš nebo Tomáš by řekli: „Mravenec má čichové ústrojí ve svých tykadlech a je velmi citlivé.“ Může se třeba vyřešeršovat i přesně, jaká látka je vylučována hřebíčkem, ale nemusí. Ta

informace s těmi tykadly je dostatečná a když ten závěr bude hezký, tak je to pěkná tečka za tím naším případem.

Pokud byste chtěli si tam zaznačit ještě pohyb kamery, tak se tam napíše, že to je švenk od – do a udělají se třeba dva obrázky – jeden je, kde to začne, a druhý, kde to skončí. Do storyboardu si už můžete zakreslit i zvuk. Můžete počítat s tím, že tady bude buď schovaný port, nebo že tam bude tágo. Takže si můžete zaznačit, kde bude zvukař a jakou tam budete mít techniku. Můžete uvažovat o tom, že ti mravenci dělají nějaký zvuky, takže tam můžete dát nějaký řapání, anebo jim můžete dát hlasy a můžou mluvit (= pitvořivá mravenčí mluva). Fantazii se meze nekladou, důležité je, že tady je kolonka, do které můžete napsat postsynchrony, voice-over, ruchy a máte to tady nakreslené a počítáte s tím.

Voice-over, to je hlas, který si namluvíte většinou v režii a pak ho vložíte do videa. Nebo také se tomu říká mimo obraz, em óčko (M. O.), v televizi tomu říkají em óčko. Ruch, to je, když se třeba natáčí scéna na ulici, ale lítají tam letadla a řvou tam děti, takže se natočí jenom obraz a potom se dodělá zvuk klapání podpatků na dlažbě. Takže se ten zvuk vlastně udělá falešně, jindy a jinde a vloží se do toho obrazu. Tomu se říká ruch. A ještě taky postsynchron, to je, že se zvuk dotáčí později až na obraz. Buď z důvodu, že v daném místě hlasy natočit nejdou a nebo, že se to nepovede. A ruchař je ten, kdo dělá ty zvuky. Takže včera, když oni přišli a domlouvali k tomu takové ty hlasy, byl to voice-over. A když jste dodělávali nějaké bublání, nebo jste ho jenom vzali odjinud a dali do nějaké jiné scény, tak jste dělali takzvané postsynchrony. Že jste pracovali ještě po natáčení s tím zvukem. Dotazy?

Pomůcky a materiál

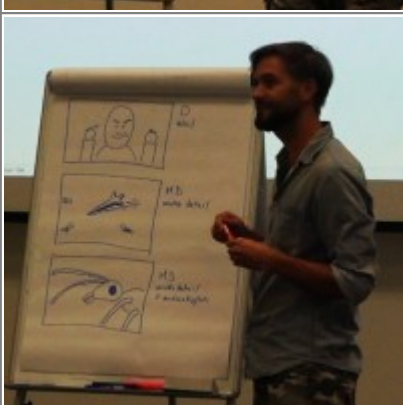
Položka	Počet
Flipchart	1
Projektor	
Text s příběhem	8 - 15
Velké papíry	20
Fixy tlusté	4x set

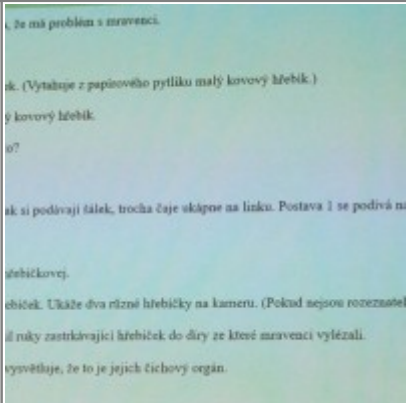
Obsahové přílohy

#	Soubor	Popis
014.42.01	tvorba_storyboardu_1.jpg	Tvorba storyboardu 1
014.42.02	tvorba_storyboardu_2.jpg	Tvorba storyboardu 2
014.42.03	tvorba_storyboardu_3.jpg	Tvorba storyboardu 3
014.42.04	tvorba_storyboardu_4.jpg	Tvorba storyboardu 4
014.42.05	tvorba_storyboardu_5.jpg	Tvorba storyboardu 5
014.42.06	tvorba_storyboardu_soupis_zaberu.jpg	Tvorba storyboardu - soupis záběrů

Zdroje

# Přílohy	Zdroj	Popis	Autor	Původ	Licence	Datum
-----------	-------	-------	-------	-------	---------	-------

014.42.01	01		Tvorba storyboardu 1	Jana Prokešová	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-27
014.42.02	01		Tvorba storyboardu 2	Jana Prokešová	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-27
014.42.03	01		Tvorba storyboardu 3	Jana Prokešová	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-27
014.42.04	01		Tvorba storyboardu 4	Jana Prokešová	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-27

014.42.05	01		Tvorba storyboardu 5	Jana Prokešová	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-27
014.42.06	01		Tvorba storyboardu - soupis záběrů	Jana Prokešová	Vlastní tvorba	CC BY-SA	2020-11-27

From:

<https://www.mscb.cz/> - **MSCB**

Permanent link:

<https://www.mscb.cz/skolam/virus/aktivita/42/2>Last update: **2020/11/23 22:12**