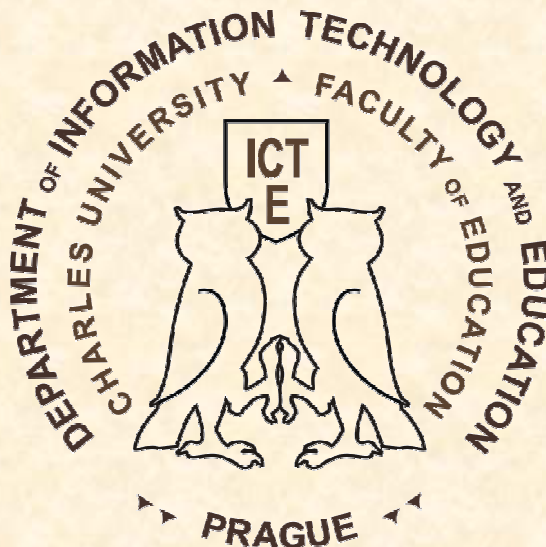


Univerzita Karlova v Praze, Pedagogická fakulta
Katedra informačních technologií a technické výchovy

Tvorba audiovizuálního díla



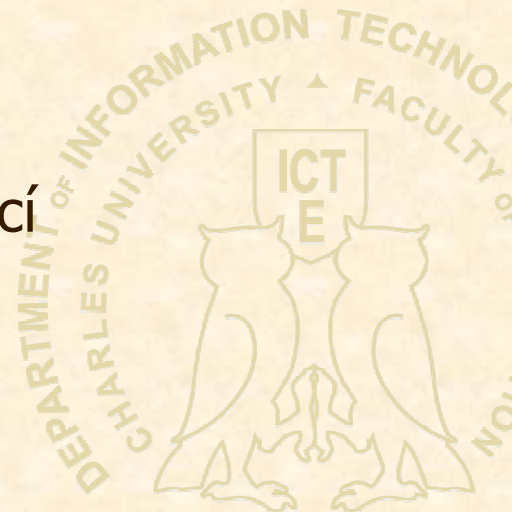
Scénář

BODOVÝ SCÉNÁŘ

- ujasnění kostry pořadu, chronologie

SYNOPSIS

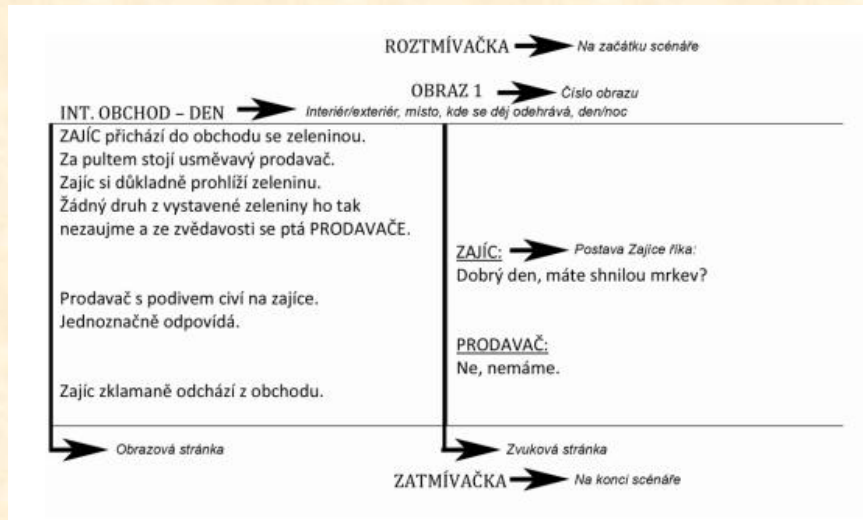
- přesná chronologie, kauzalita
- konkretizace jednotlivých situací



Scénář

SCÉNÁŘ (LITERÁRNÍ)

➤ práce se scénami/se záběry, dialogy



Technický scénář

TECHNICKÝ SCÉNÁŘ

- finální popis pořadu
- definice prostředí, zvuku, technických prostředků, atd.

STORYBOARD



Technický scénář / storyboard

Obraz 1.
Televizní studio - ateliér - noc ➔ *Místo - ateliér/interiér/exteriér - den/noc*

1. PD

Herečka ujíždí soustředěně na starém jízdním kole směrem k divákovi. Na pozadí je green screen. Pod herečkou se náhle propadává přední kolo, přepadává přes něj. Režisér křičí.

Svižná píseň z 80. let

Režisér:
Stop!

2. PC nadhled ➔ *Číslo záběru, velikost záběru, další specifika*

Rozsvítí se světlo. Herečka sedí na kole v ateliéru obklopená štábem. Rekvizitář se vrhá herečce na pomoc. Herečka křičí a odchází pryč.

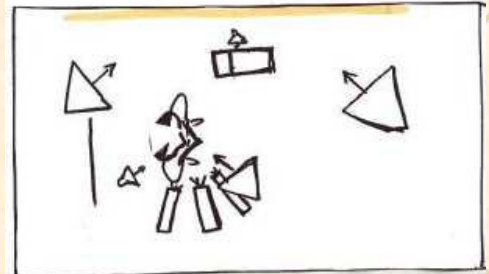
Herečka:
Krucinál! Já kráva, že jsem do toho šla. Opravdu neschopní, neschopní!

3. PD

Rekvizitář šahá na gumu od jízdního kola. Je prázdná. Pokyvuje nevěřičně hlavou. Kamerová jízda okolo kola. ➔ *Technické poznámky*

➔ *Další záběry scénáře*

KONEC ➔ *Označení konce technického scénáře*



Záběr

- nejmenší jednotka audiovizuálního díla.
- **velikost**
- **rakurs**
- **délka**
- **tempo**
- **rytmus**
- musí se tvořit s ohledem na okolní záběry

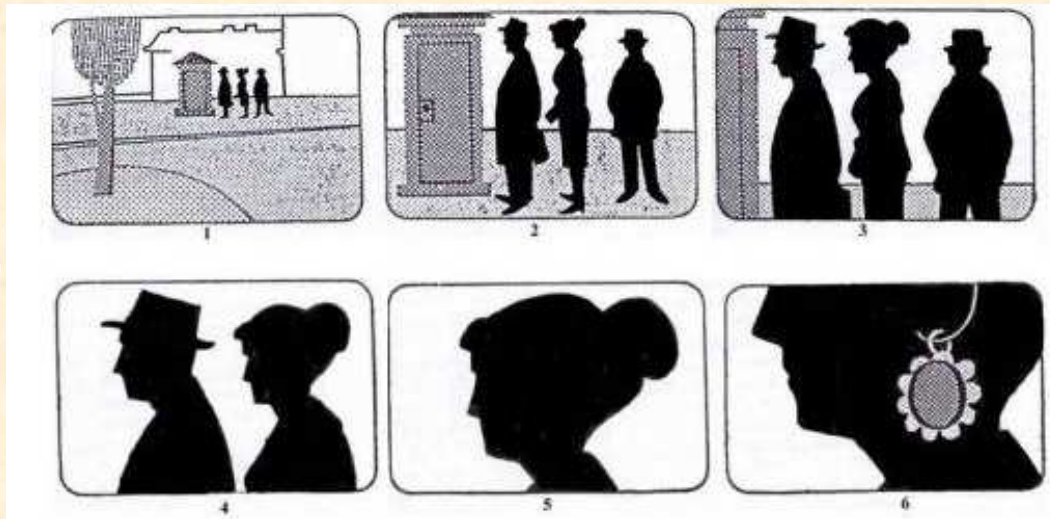


Velikost

- velký celek (VC) – uvedení do prostředí
- celek (C) – převedení pozornosti na postavy
- polocelek (PC) – běžné vnímání, střední velikost záběru
- polodetail (PD) – pozornost na jedné postavě
- detail (D) – emotivní funkce, silné vedení pozornosti
- velký detail (VD) – nejsilnější emotivní účinek

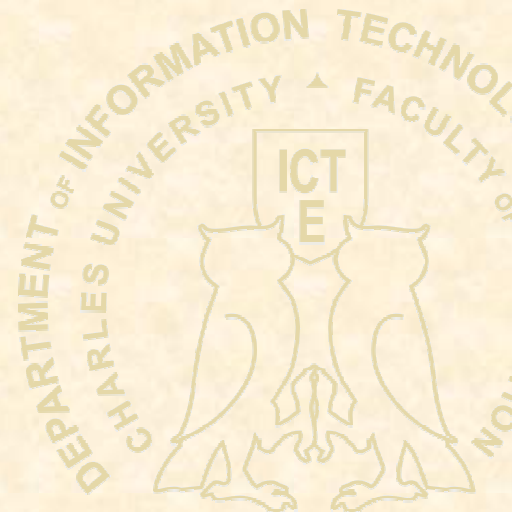


Velikost



Záběr

- **RAKURS**
- normální pohled – neutrální
- podhled – dominance, síla, autorita
- nadhled – lehkost, podřízenost
- **DÉLKA**
- dostatečný čas na přečtení informace
- závisí na předchozích záběrech
- záběr ukazuje nové prostředí ⇒ delší
- záběr ukazuje známé prostředí ⇒ kratší
- určuje tempo a rytmus pořadu



Záběr

- **TEMPO**
 - vnitřní – děj uvnitř záběru, pohyb kamery
 - vnější – délka navazujících záběrů
- **RYTMUS**
 - vnitřní – změny v pohybu v rámci záběru
 - vnější – řazení rychlých a pomalých sekvencí záběrů
- **KOMPOZICE**
 - podobná jako u fotografie
 - je třeba brát v úvahu pohyb v rámci záběru



Pohyb kamery

- účinný, pokud si jej divák neuvědomuje
- vynikne vedle statických záběrů
- ovlivňuje délku záběru
- pokud možno končit a začínat statickým záběrem
- nedorovnávat kompozici, nepřerušovat pohyb kamery
- pohyby raději pomalejší



Pohyb kamery

STATICKÝ ZÁBĚR

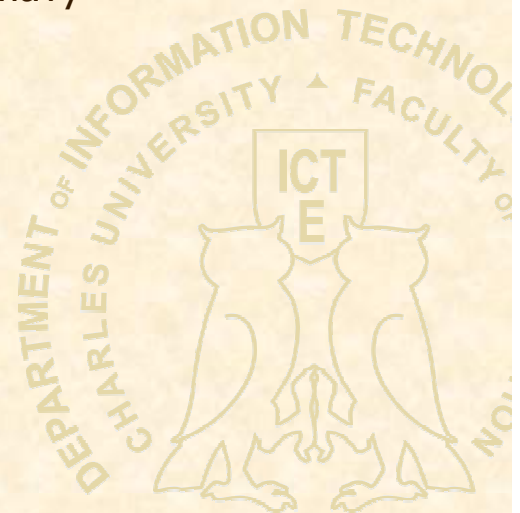
- typicky 2 – 5 vteřin
- trvání tak dlouho, dokud je pro diváka zajímavý
- nejčastější

PANORÁMA

- horizontální, vertikální
- prohlídka prostředí / sledování pohybu
- nenavazovat na jiné panoráma

TRANSFOKACE

- změna ohniskové vzdálenosti
- nájezd, odjezd (nezaměřovat s jízdou!)



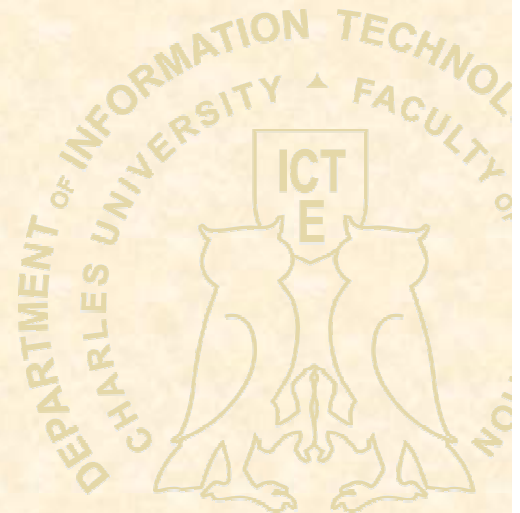
Pohyb kamery

JÍZDA

- sledování pohybu / průjezd prostředím
- působivější než panoráma

DYNAMICKÝ POHYB

- kombinace jednodušších pohybů
- velmi působivé, přirozené



Zdroje

- http://www.kiv.zcu.cz/~lobaz/mhs/prednasky2014/mhs_2014_01.pdf
- PLAŠIRYBOVÁ, Lucie. *Metodika tvorby audiovizuálního díla v podmínkách vzdělávacích institucí*. PedF UK, 2013. Bakalářská práce.

