

## 2 ZÁBĚR JEHO CHARAKTERISTIKY

### 2.1 Velikost záběru a rakurs

Základní stavební jednotkou audiovizuálního pořadu je **záběr**, který z hlediska stříhové skladby zpravidla definujeme jako nejmenší úsek „audiovizuální promluvy“, začínající a končící obrazovým stříhem (interpunkcí). Má tyto podstatné charakteristiky: **velikost, rakurs (úhel pohledu) a délku trvání**. Velikost záběru je výsek reality, kterou kamera ze skutečnosti zabírá a ohraničuje rámem obrazu, rakurs charakterizuje pozici kamery vůči rekvizitě tj. způsob snímání zdola nebo shora. Délka je doba trvání záběru, která se udává u videopořadu v sekundách, u filmu v metrech nebo počtem filmových políček.

**Velikost záběru.** S vývojem kinematografie a televizní tvorby se velikost záběrů ustálila do šesti základních typů. Někdy se v různých zemích a při tvorbě odlišných žánrů tyto základní typy liší, ale jedná se zpravidla pouze o nepodstatné rozdíly a naprostá většina amatérů i profesionálů používá stejné označení pro stejnou velikost záběru. Každý záběr působí na diváka vždy popisně a zároveň dramaticky, a proto i různé velikosti záběrů mají různý informační význam a emotivní účín.

**Velký celek (VC).** Ukazuje obvykle velké části krajiny, městské aglomerace, pohoří atd. Má funkci popisnou, blíže orientuje diváka v prostředí, kde se příběh odehrává. Např. klasické panoráma horských štítů, které vyrůstají z barevného listnatého porostu, sděluje divákovi přehledně velké množství informací o krajině, podnebí apod., podobně záběr na velkoměsto či rozlehlé závodíště informuje spíše o množství a rozsáhlosti rekvizit bez zřetele na člověka a poznatelné detaily. Pokud v pořadu chybí dostatek velkých celků, divák se v něm špatně orientuje a jeho pozornost je oslabena, protože si stále musí domýšlet, kde se konkrétně nachází. Zpravidla platí, že **při každé změně prostředí by měl být divák velkým celkem co nejdříve všeobecně informován**. Celkově se ovšem doporučuje jejich střídání, neboť přílišná popisnost může diváka nudit. Pořad pak může připomínat album pouhých fotografií z výletu, kde jsme chtěli zachytit výletníky, rybník i zámek, popř. hory v pozadí najednou, jakoby z povzdálí. Velké celky neumožňují hlouběji pronikat do snímané reality.

Na konci pořadu mohou mít velké celky určitý zevšeobecňující význam, uvolňující děj a naznačující ideu pořadu. Pojem „velký celek“ je samozřejmě velmi relativní a vždy vychází ze snímaného motivu. Např. v pořadu o plavbě na moři je velkým celkem nekonečná mořská hladina s lodí, v pořadu o mravencích je jím záběr na mraveniště pod lesem, v pořadu o odsouzení zločince soudní síň apod.

**Celek (C).** Je v praxi zpravidla zobrazením jedné nebo několika osob. Zachycuje zpravidla celou postavu s jejím bezprostředním okolím: ženu v pokoji, dělníka u soustruhu, sjezdaře na startu. Celek upřesňuje údaje z velkého celku a přenáší pozornost z prostředí na hlavní motiv např.: výrobní hala } technik,

sportoviště } sportovec, ulice } průčelí obchodu s prodavačem apod. V této velikosti záběru už můžeme pozorovat herce (mimiku obličeje, oblek) a jeho okolí, které souvisí s jeho rolí. **Samotný celek neslouží zpravidla bližšímu poznání prostředí (ani nepotvrzuje platnost velkého celku) a používá se poměrně málo.** Pořady složené z četných celků mohou působit (podobně jako u VC) problematickým dojmem. Celek většinou slouží jako přechod mezi velkým celkem a záběry bližšími.

**Polocelk (PC)** (též tzv. „americký plán“ - AP). Zabírá postavu přibližně po kolena a přenáší těžiště pozornosti z prostředí na určitého člověka. V praxi je nejvíce používaným záběrem v televizní tvorbě a při popisu osob, tj. má více funkci popisnou, než emotivní. V polocelku se obvykle točí dialogy nebo situace, ve kterých zdůrazňujeme gesta s mimikou obličeje. Polocelk nejvíce odpovídá běžnému nahlížení člověka na okolí a je v podstatě „střední“ velikostí záběrů, od níž větší záběry divákovu pozornost uvolňují a bližší soustředují.

**Polodetail (PD)**. Popisuje postavu přibližně od pasu popř. od ramen nahoru. Při této velikosti záběru přechází pozornost výlučně na snímanou postavu, předmět a okolní prostředí není téměř vidět např. polodetail rukou, které ovládají klávesnici a myš avšak bez zobrazení vlastního počítače. Vlastní obrazovku pak jako předmět soustředění, spíše tušíme. Polodetail má již zpravidla spíše úlohu emotivní (dramatizující) než popisnou.

**Detail (D)**. Zabírá pouze obličej, ruku, nohu atd. V hraném pořadu má detail minimální informační funkci, jeho význam je především dramatický např. výraz tváře apod. Ve výukovém pořadu detail často sděluje velmi důležitou klíčovou informaci, která je např. běžným pozorováním těžko rozlišitelná - detail nože soustruhu, nohou sportovce apod. Vede nekompromisně pozornost diváka jedním směrem a může proto také prostorově dezorientovat, zejména při použití většího množství těchto záběrů v dané sekvenci.

**Velký detail (VD)**. Zobrazuje např. části obličeje, končetin - oči, ústa, prsty ruky, kouřící konec dýmky, ostří obráběcího nože soustruhu atd. Má výraznou funkci emotivní např. pátrající oči hrdiny, ošklivé puchýře na ruce, prst tisknoucí spoušť pušky apod. Velký detail dodává neživým rekvizitám hluboký smysl a význam např. detail kliky u dveří, za nimiž je schován zloděj apod. Ve výukovém pořadu je tento záběr zpravidla znázorněním dosud nepoznaných a skrytých vztahů např. velký detail květu rostliny, zvířecí tlapy apod. V praxi však platí, že je nutné jej používat raději méně a promyšleně.

Z hlediska logiky výkladu a běžného popisu tématiky se ve výukovém a dokumentárním pořadu obecně doporučuje střídání velikostí záběrů ve směru posloupnosti **VC — C — PC — PD — D** atd., avšak využití tohoto pravidla vždy závisí na zkušenostech a záměru tvůrce.

**Rakurs.** Je dán různou výškou kamery oproti snímanému objektu tj. jejím „sklonem“ ve směru snímané rekvizity. Tento „úhel záběru“ (úhel pohledu) závisí vždy na náklonu kamery a nikoli na velikosti snímaného objektu! Např. běžný

normální pohled na člověka je dán pohledem kamery, která je umístěna ve výšce očí, avšak velkou budovu nemůžeme natáčet z bezprostřední blízkosti, protože se tak v běžných podmínkách ocitáme v tzv. podhledu. V tomto případě musíme natáčet z patřičného odstupu (např. ze vzdáleného rohu ulice) a přizpůsobit se tak výšce budovy.

**Normální pohled.** Při snímání lidské postavy znamená normální pohled kamery snímání ve výšce hlavy, jakoby „pohledem přímo do očí“. Postavení kamery zpravidla odpovídá běžné zkušenosti vnímání rekvizity člověkem a je základem běžného informativního záběru se získáním nezkrácené informace.

**Nadhled.** Pohled na rekvizitu shora nazýváme nadhled. Při popisu osob v hraných žánrech je s nadhledem je vždy spojena určitá převaha, sebevědomí a arogance zejména, když se z nadhledu natáčejí „slabé“ osobnosti např. ženy, zachráněné osoby apod. Tímto způsobem se může také zdůraznit myšlenka, že tyto „slabé“ a podřízené postavy potřebují ochranu apod. Nadhled vyvolává jak asociace převahy a moci, tak potřebu ochrany a laskavosti. Extrémní nadhled z velké výšky např. z letadla, z balónu apod. se nazývá „**ptačí perspektiva**“.

**Podhled.** Pohled zdola nazýváme podhled. Extrémní podhled z hlubokého podhledu např. ze země, z propasti apod., se nazývá „**žabí perspektiva**“. Ve srovnání s nadhledem vyvolává podhled opačné asociace tj. poníženi a ohrožení např. při zobrazení rozzlobeného „mocného šéfa“, mohutného nepřátelského vojevůdce apod. Pokud chceme zdůraznit strach, význam či „velikost“ protivníka, vždy se v takových případech volí podhled. Podobně politici a řečníci jsou raději natáčeni z mírného podhledu, který zdůrazňuje jejich autoritu.

V praxi platí, že čím je podhled či nadhled výraznější, tím je působivější. Ptačí perspektiva vyjadřuje lehkost, volnost a ničím neomezený rozhled, kdežto žabí perspektiva obvykle určité ohrožení.

## 2.2 Faktory ovlivňující čitelnost a délku záběru.

S velikostí záběru úzce souvisí i jeho **délka** tj. doba, po kterou divák může záběr prohlížet. **Doba, po níž obraz sledujeme, do značné míry ovlivňuje účinnost záběru.** K čemu je platný dokonale prokomponovaný záběr, když je tak krátký, že ho diváci nestačí ani „přečíst“ a porozumět jeho smyslu? Naopak při příliš dlouhých záběrech se diváci začnou brzy nudit, takže jejich pozornost ochabuje. Délka záběru totiž velice výrazně ovlivňuje i obsah audiovizuálního díla, vytváří „filmový čas“ a pochopitelně určuje i tempo audiovizuálního pořadu. Je závislá především:

- na technické kvalitě natočeného materiálu; totiž na jeho použitelnosti,
- na dialogu a akci v záběru,
- na velikosti záběru,
- na použitém hudebním doprovodu, komentáři,
- na návaznostech a kontextu s dalšími záběry atd.

Je třeba upozornit, že většina záběrů a především ty složitější podávají daleko více informací, než bychom čekali. Některé z nich mohou být nepotřebné,

jiné mohou být i nežádoucí např. i z hlediska méně nápadných nedostatků na kostýmu či obličejí hlavní postavy apod. Z hlediska **velikosti záběru** bývá velký celek na začátku pořadu delší, protože v něm divák může nacházet stále nové zajímavosti. Uprostřed pořadu již divák zná hlavní hrdiny, umí je zpravidla najít v jakékoliv situaci, v davu, takže tentýž záběr může a musí být kratší. V praxi platí vztah přímé úměrnosti mezi délkou záběru a množstvím informací, které záběr podává. Pohled na hodinky, detail bezvýrazné tváře, celek monotónní krajiny může být kratší než členité, složité záběry plné akce a stále znovu přibývajících nových informací. Celek bývá zpravidla delší než polodetail a záběr v pohybu (panoráma) delší než záběr statický. Významně délku záběru ovlivňuje také **zvuk** a zejména délka komentáře. Ve výukovém pořadu je mnohdy nezbytné zpravidla obrazově jednoduchý jev a děj podrobně verbálně popsat pomocí komentáře, který tak logicky záběr prodlouží. Podobně můžeme přidávat informace emocionální a tedy záběr prodlužovat třeba tím, že k němu nasadíme hudbu.

**„Čitelnost“ záběru.** Z hlediska diváka je délka záběru ovlivněna také jeho **čitelností**. Celkově je pro určení správné délky záběru nutné, aby **divák vyčetl z audiovizuálního sdělení vše, co mu chce autor sdělit (autorské sdělení) v rovině jak myšlenkové (výukové), tak estetické a emocionální. Nic více a také o nic méně.** Divák by tak měl vyčíst ze sdělení:

- konkrétní předmětnou náplň (předměty, osoby a vše ostatní před kamerou),
- vztahy (mezi lidmi, rekvizitami a k okolí),
- podtexty, ideje, symboly atd.

Je-li záběr kratší, může divákovi uniknout jeho smysl, nějaká důležitá informace nebo některý motiv, čímž se smysl sekvence či celého pořadu může stát nejasný, popř. divák zneklidní, že něco přehlédl a jeho soustředění se naruší. Naopak je-li záběr příliš dlouhý, sleduje divák i nepodstatné věci, objevuje chyby, jeho pozornost se třísťí, popř. se prostě nudí.

Technická stříhová skladba a práce stříhače popř. přímo kameramana (pokud nepředpokládáme další zpracování) řeší vždy zásadní problém správné volby začátku a konce záběru. Což lze v určitém smyslu převést na základní stříhačskou otázku: Jak má být záběr dlouhý? Odpověď zní: **Záběr má být dlouhý přiměřeně formě a kontextu dané scény. Jeho délka proto závisí jak na předchozím i navazujícím záběru, tak na kvalitě snímaného děje, aby byla zajištěna jeho optimální čitelnost.**

**Tempo a rytmus.** Délce záběru je nadřazen požadavek na tempo a rytmus větších celků sdělení tj. sekvencí a popř. celého pořadu. Oba pojmy jsou převzaty z hudby, kde je tempo rychlost, v níž je skladba provedena (largo, moderato, presto). Analogicky v audiovizuálním pořadu je **tempo** určeno rychlostí akce, pohybu herců či kadencí dialogů včetně rychlosti pohybů kamery (nájezdů, odjezdů, švenků apod.), a to jak **uvnitř jednoho záběru - tzv. vnitřní tempo**, tak průběžně v záběrových řadách jako **„rychlost stříhu“ celé záběrové řady** (celkové posloupnosti krátkých či dlouhých záběrů) Z hlediska dějového žánru je pak dáno

způsobem vyprávění děje (baladicky, dramaticky), ale i životním stylem a kulturou země vzniku apod. Spojit dva záběry tak, aby pohyb přecházel z jednoho do druhého plynule s určitým tempem, rychlostí vyžaduje již nezbytný určitý tvůrčí talent. **Rytmus** je v hudbě určen jako pravidelné střídání přízvukných a nepřízvukných dob. Ve videopořadu se rytmem zpravidla rozumí **frekvence střídání sekvencí s různým tempem střihu tj. poslušností dlouhých či krátkých záběrů - vnější rytmus** záběru **popř. střídání více či méně pravidelných změn v pohybu herců či proměn obsahu předního či zadního plánu obrazu** apod., které patří k tzv. **vnitřnímu rytmu** záběru.

Z hlediska rytmu a tvorby sekvencí s určitým tempem střihu má v praxi velký význam analýza **průběhu čtení záběru** divákem. V začátku „čtení“ (rozpoznávání figur a vzájemných vztahů) zájem diváka o záběr nejprve stoupá, avšak když přijme všechny důležité a zajímavé informace a nic nového se nestane, jeho zájem logicky klesá. Znázorníme-li průběh zájmu diváka (svislá osa) graficky v závislosti na čase (vodorovná osa), dostaneme jakýsi oblouk „s vrcholem divákovy zájmu“. Rytmus a tempo střihu pak můžeme určovat a tvořit také podle toho, stříháme-li celou sekvenci pravidelně:

- **v okamžiku kulminace křivky** - znamená plynulé a „běžné“ vyprávění příběhu, divák opouští záběr v okamžiku, kdy se s ním plně a dostatečně seznámí,
- **před ním** - znamená překotný příliv stále nových informací, pocit vzrušení a dynamiky, divák tak úmyslně nemá čas záběr přečíst se všemi informacemi, zpravidla přečte jen to nejdůležitější,
- **za ním** - navozuje se poetický, meditující, emotivní rytmus, zpravidla se tak znázorňuje idea děje, příběhu, divák se nesmí nudit a musí být přiveden k hlubšímu zamyšlení nad významem děje apod.

Je však třeba upozornit, že audiovizuální tvorba a jednotlivé pořady nikdy většinou nemají monotónní, konstantní tempo a ani rytmus. V rámci celků téměř vždy dochází k určitým nepravidelným změnám, ke změnám vnějšího i vnitřního tempa i rytmu uvnitř jednotlivých sekvencí i v záběrech samých. Celkové tempo audiovizuálního pořadu a jeho částí by však mělo být určeno vždy druhem pořadu (žánrem), námětem a scénářem, včetně vlastního přístupu autora.

### 2.3 Druhy záběrů z hlediska pohybu kamery

V audiovizuálním pořadu se samozřejmě nehýbají jen snímané objekty, ale také kamera. Pokud při natáčení použijeme technický pohyb kamery platí, že:

- pohyb kamery **nelze zneužívat v domnění, že vytvoříme dynamický obraz**, odpovídající realistickému pohledu člověka; **jakýkoliv pohyb kamery je účinný jen tenkrát, když si jej divák neuvědomuje;**
- pohyb kamery a jeho **dynamika vynikne vedle klidných, statických záběrů;**
- užití pohybu je dobré, **když autor chce diváku vnutit směr, rychlost i**

- **objekt pozorování**; naléhavost je mnohem větší, než v záběru statickém;
- při volbě pohybu kamery je rozhodující **dynamika prostoru nebo času a smysl dramatické akce**; všechny pohyby kamery odkrývají prostor a rozšiřují možnosti dramatického zprostředkování „filmového prostoru“ a pohybu;
- všechny pohyby zpravidla určují délku záběru, který **nelze libovolně zkrátit nebo prostráhnout**; pohyby mají reálný čas a nedají se krátit;
- vlastní **rychlost pohybu kamery je zpravidla určena záměrem režiséra a zkušeností a citem kameramana**;
- **pohyby v detailních záběrech** (s dlouhým ohniskem) **při neostrém pozadí jsou často problematické**, zkracují prostor, prodlužují potřebný čas zobrazení.
- každý pohyb kamery pokud možno **začíná i končí statickým záběrem**, v těchto úvodech o koncích se často stříhá; působí velmi nepřirozeně (je to však otázka autorského přístupu a příp. dramatizace), když se kamera pohybuje hned v okamžiku stříhu;
- chybou při panoramování, jízdě nebo jiném pohybu kamery je **dorovnávání kompozice při konečném klidném obrazu**;
- stejně **nesprávné je jakýkoliv pohyb technicky přerušovat** např. zastavením s následným pokračováním, pokud to nemá jiný význam.

**Statický záběr.** Délka statického záběru bývá okolo dvou až pěti sekund. Záleží povaze záběru, snímané akci, kompozicí a rychlosti následného pohybu apod., a to vždy s ohledem na předcházející a následující záběr a na celkový stříhový rytmus. Někdy může být statický záběr nahrazen dostatečně dlouhým statickým začátkem (nebo koncem) záběru pohybového.

**Panoráma** je pohyb kamery, který vzniká snímáním z jednoho „nehybného“ (pevného) bodu otáčením či nakláněním kamery, která prostor „prohlíží“ jedním přímým horizontálním nebo vertikálním směrem. Rozšiřuje zorný úhel kamery, odlišuje se rychlostí a limituje ji délka ohniska použitého objektivu.

V praxi rozlišujeme tyto druhy:

1. **Panoráma prostá** - dojem pozorování, obhlížení, pátrání, ale i sledování, slídění. Bez pohybujícího se objektu zdůrazňuje příliš mechanický pohyb, prostor je málo aktivní, se zdůrazněným zastavením je pátravá, upozorňující. Odkrývá prostor méně než jízda, je více „vnějšková“ svým pravidelným geometrickým pohybem „po přímce“.

- **horizontální - pohyb ve směru vodorovné osy obrazu.** Může být spojena s pohybem postavy, popisem krajiny - zleva doprava i zprava doleva.
- **vertikální - pohyb ve směru svislé osy.** Často spojena s popisem vysoké budovy, hory apod. Je velmi zajímavá z hlediska dojmu výšky rekvizity a pro člověka méně obvyklá.

Nejvíce je využívána **panoráma sledovací**, kdy si divák vzhledem k sledovanému pohybu příliš neuvědomuje její „umělost“ a sledovaný objekt vidí zpravidla stále ve stejném místě obrazového pole – horizontální (pohyb osoby, automobilu) a vertikální (start rakety).

2. **Panoráma s transfokací** (s plynulou proměnou ohniskové vzdálenosti pomocí transfokátoru). Zdůrazňuje akce a pohyb prostorem, dramaturgizuje, avšak může být často jen technická a méně dramatická.

Zvláštnosti snímání panorámy:

- Provádí se zpravidla při větších velikostech záběru (VC,C, PC), při detailních záběrech může dezorientovat diváka.
- Doporučuje se začínat a končit klidovým (orientujícím) záběrem o délce asi 3 sekund.
- Při sledování pohybu objektu, postavy má být tento vždy něco málo za středem obrazu. Nesmí předbíhat, ani se při pohybu ze zorného pole ztratit.
- Rychlost pohybu by měla odpovídat velikosti záběru a množství zobrazovaných figur, u sledovací panorámy je dána rychlostí pohybu sledovaného objektu. Příliš rychlá jízda neorientuje diváka a vzbuzuje pocit „rozmazanosti“, pomalý pohyb zase nudí.
- Nejlépe se provádí ze stativu, zvláště při detailním záběru.
- Na ukončené panoráma nikdy nenavazuje další, zvláště v protipohybu tj. panoráma doleva (nahoru) a následně naopak doprava (dolu). Pokud se opačným pohybům nemůžeme vyhnout, je lépe, když je natočíme vcelku s vložením klidového záběru, tj. panorámujeme jedním směrem, kamera se zastaví, snímá staticky a po chvíli začne panorámovat opačným protipohybem.

**Transfokace** je dána plynulou změnou ohniska objektivu, což má za následek **vždy změnu velikosti záběru**. Dochází ke zmenšování nebo zvětšování obrazového úhlu a následně k dojmu přiblížení či oddálení snímaných rekvizit. Časté užívání tohoto pohybu diváka unavuje a může být velmi nepříjemné.

Rozlišujeme:

1. **Nájezd** („přiblížení“):

- Zdůrazňuje, soustřeďuje pozornost diváka na děje nebo předměty, jejich detaily a analyzuje situaci. Ve výukových, dokumentárních pořadech se nájezdy na detailní zobrazení užívají velmi často z hlediska své vysvětlovací a analyzující funkce.
- V hraných pořadech podnět pro nájezd často vychází z akce, vytváří větší napětí než odjezd, rychlý nájezd je silně vzrušivý.
- Je-li nájezd proveden na předmět, izolovaný od okolního prostoru, vzniká dojem, že předmět najíždí na kameru, že se přibližuje.

## 2. **Odjezd** („oddálení“):

- V hraném pořadu otvírá prostor, uvolňuje, vzdaluje diváka od centra akce, příp. dává najevo, že akce končí a odcházíme jinam, navozuje dojem „ztráty zájmu“ o děj apod. Často uzavírá dlouhou scénu nebo celý pořad.

- Rychlost odjezdu by měla (z hlediska zvyšování počtu zobrazovaných figur v obraze) odpovídat velikosti záběru, tj. měla by být spíše pomalejší. Příliš rychlý odjezd nedovoluje poznat prostředí.

- Zpřehledňuje více prostředí než akci, rozšiřuje zorné pole a přijímá do obrazu nové prvky, které divák předtím neznal.

- Z výukového a popisného hlediska syntetizuje situaci, jevy a děje, popisuje obrazové souvislosti všech figur.

Zvláštnosti snímání transfokace:

- Doporučuje se opět začínat a končit klidovým (orientujícím) záběrem o délce asi 3 sekund.

- Při nájezdu na detail objektu, postavy se tento při pohybu nesmí ze zorného pole ztratit, nejlépe se provádí ze stativu.

- Na ukončenou transfokaci nikdy nenavazuje další.

**Jízda** proniká prostorem „po rovině“ tj. *s pevnou horizontální úrovní* a dále zobrazuje herce a rekvizity *neměnnou velikostí obrazu* (stálý obrazový úhel). Navozuje dojem, který divák zná ze svého „běžného pohybu“ - chůze, jízdy na dopravním prostředku apod. a odkrývá tak prostor daleko působivěji než panoráma, má silný dramatický účín. Velmi dobře podává informace o prostoru, jímž projíždí; má mnohem větší dynamiku v proměně vzájemných velikostí předmětů. Zpravidla ji natáčíme z auta, na kole (při rovné vozovce), z vozíku na kolejkách nebo i z loďky.

V praxi existují tyto druhy:

1. **Podélná sledovací jízda** (travelling). Souběžná jízda se sledovaným a pohybujícím se objektem. Sleduje pohyb objektu tím, že kamera jede podél objektu nebo s ním najíždí, popř. odjíždí před ním. Rekvizity a postavy jsou stále v záběru na stejném místě, ale pozadí a popředí je v pohybu. Je popisná, registrující, např. v reportáži a dokumentu sleduje napjatou tvář pohybujícího se sportovce, popř. může objektivně rozhodnout o pořadí v závodě. V dramatické situaci dovoluje podrobně nahlédnout na pronásledovanou osobu, její emoce a obtíže při prodírání se např. hustým porostem apod.

2. **Jízda spojená s transfokací**. Spojuje dva pohyby kamery, které pronikají do prostoru. Je velmi sugestivní, dramatizující, vzrušivá a překvapující.

Zvláštnosti snímání jízdy:

- Doporučuje se opět začínat a končit klidovým (orientujícím) záběrem, při dramatickém ději to však nemusí platit.

- Rychlost sledovací jízdy by měla odpovídat rychlosti sledovaného objektu.

- Rychlost jízdy by měla opět odpovídat velikosti záběru, tj. při větších velikostech by měla být spíše pomalejší. Příliš rychlá jízda nedovoluje poznat prostředí.

**Dynamický pohyb.** Oproti jízdě je pohybem nejen po horizontále, ale mění se i výška, vrací se dozadu nebo najíždí dopředu. K realizaci tohoto pohybu se může užít např. speciálního jeřábu apod.

Druhy:

1. **Vertikální pohyb.** Pohyb *vzhůru* vyvolává dojem rozhodnutí, ukončení, zmírnění napětí. Rychlý pohyb *dolů* skličuje, utlačuje, vyvolává dojem nebezpečí, nejistoty.

2. **Dynamický pohyb spojený s panorámou.** Sdružuje všechny dojmy předchozí v různých kombinacích. Je uvolněný, podle potřeby silně dramaturgizující a pronikající prostorem. Přestože je to technicky náročný pohyb, působí velmi přirozeně a suverénně. Diváka osvobozuje, překvapuje, uvolňuje maximálně jeho pozici „v křesle“. Dává dojem hladkého přemístění prostorem, do jisté míry může nahrazovat střih a spojovat akce.

**Živá kamera** znamená *natáčení z ruky*, které je časté v reportáži a dokumentu. *Dovoluje všechny pohyby* tj. vyvolává dojem chůze, běhu, skákání, tance atd. Snadno zprostředkuje subjektivní pohledy a potřebnou atmosféru nervozity, úzkosti, ale i radosti. Může střídat velmi rychle rytmus.

Zvláštnosti snímání:

- Předmětem snímání bývá zpravidla dramatický hraný děj např. „bloudění“, pátrání po věcech, pronikání do neznámých prostor atd.
- Tento pohyb by měl být účelně střídán s klidovými záběry.
- Práce s ruční kamerou je fyzicky i psychicky vyčerpávající. Přes možnou volnost pohybu se nepřipouští jemné amatérské třesy (pokud nejsou záměrem).
- Kvalita záběru závisí velmi významně na dovednosti, zkušenostech a na dramatickém „cítění“ kameramana.

**Dorovnání.** *Pohyb kamery, který dotváří zpravidla kompozici obrazu, její malé nedostatky bez podstatné změny záběru a ztráty informace.* Znamená úměrně rychlé a nenápadné opětné nalezení informace, snímaného objektu např. při „vyběhnutí“ části postavy z obrazu, nalezení většího prostoru před tváří herce apod. Dochází k němu zpravidla při snímání živých scén, předem nepřipravených a neinscenovaných.

**Zvláštní pohyby kamery.** Znamenají uvolnění kamery např. kruhovými, spirálovými, kyvadlovými pohledy kamery apod. Jsou vytvářené někdy jednoduše ruční kamerou či závěsem např. na laně, kyvadle, lanovce, zdviži a na autě apod. Vytváří nové nečekané subjektivní pohledy, přispívají k neklidu diváka a dramaturgizují obraz. Jsou používány zejména v hraném a dokumentárním pořadu.

**Význam pohybů kamery.** Pohyby kamerou nesmějí vést k exhibicím, co všechno kamera dokáže, nesmějí diváka vnějškově udivovat technikou, neboť pak potlačují vnímání obsahu záběru. Častou chybou začátečníků bývá, že chtějí pohybem kamery obsáhnout všechno, co se jim zdá důležité. A tak vesele panorámují, najíždějí i odjíždějí a výsledný sestřih potom působí jako jízda na pouťové atrakci. Diváka takový pořad brzy unaví a má nepříjemný pocit „trhání očí“. *Pohybové záběry je nejlépe se statickými střídat a pohyb kamery volíme pro lepší zobrazení a chápání diváka, pro zrychlení sdělení, pro zkrácení nebo rozeznění a doznění záběru.* Složitě pohyby se zdvihem se zaostřením na různě vzdálené a pohybující se objekty vyžadují přípravu, nácvik techniky snímání i soustředění kameramana popř. velkou kázeň herce. Vedení kamery v pohybu patří k nejobtížnějším úkonům kameramana a současně k významným výrazovým možnostem filmové kamery a videokamery.

## 2.4 Kompozice dynamického obrazu

Obrazovou kompozicí dynamického audiovizuálního obrazu rozumíme takové uspořádání obrazových prvků, při kterém je daný **objekt nebo děj divákovi prezentován podle esteticko-výtvarných a prostor vytvářejících hledisek.** Oproti fotografickému obrazu má rám televizního obrazu pevný poměr stran 3 : 4 (tj. přesně 1 : 1,33) a přibližně stejný jako formát klasického filmového plátna (1 : 1,34). Tvůrci, pracující s videokamerou, se tedy musí učit nazírat na rekvizity pouze prostřednictvím formátu televizní obrazovky a poradit si i se způsobem zobrazení tvarově a rozměrově neobvyklých předmětů. V praxi jim k tomu velmi pomáhá jak možnost pohybu kamery, tak možnost využití více záběrů. Např. při snímání motivů vyloženě výškových jakými jsou např. věže, stromy, mrakodrapy, mohou autoři zpravidla:

- snímat jen nejpodstatnější část výškového objektu (pokud bude informace z hlediska celé audiovizuální promluvy dostačující),
- umístit takový objekt v obraze úhlopříčně,
- využít pohybu kamery a svisle panorámovat,
- snímat celý objekt z větší vzdálenosti i s okolím (popř. širokoúhlou optikou) a dále použít transfokátor s nájezdem na jeho dominantu, zdůrazňující jeho výšku,
- nebo naopak – ze záběru dominanty objektu „odjet“ pomocí transfokátoru na celkový širokoúhlý záběr i s okolím,
- ukázat výškový objekt v několika záběrech, z různých detailních pohledů, a tuto záběrovou sekvenci zakončit obrazovým celkem, popř. volit opačný postup od celku k detailům apod.

Z hlediska výtvarné funkce rámu a potřeby „přesného“ umístění hlavních prvků v rámu obrazu lze považovat kompozici dynamického obrazu za relativně méně náročnou, **protože pohybem kamery nebo vlastní dynamikou rekvizity se význam rámu a užití kompozičních pravidel do jisté míry potlačuje.** Avšak

při koncipování statických obrazů popř. zakončování dílčích pohybů kamery, je nezbytné na kompozici klást samozřejmě stejný důraz jako ve fotografii, protože si divák může opět naplno uvědomit „své omezení“ rámem.

Obrazovou kompozici<sup>1)</sup> (skladbu jednotlivého obrazu, záběru) dělíme na tyto druhy:

- figurálně předmětová (plošná),
- prostorová a lineárně perspektivní,
- tonální (barevná) a světelná.

**Figurální předmětová kompozice.** Tento základní druh kompozice řeší způsoby uspořádání hlavních a vedlejších obrazových dominant v ploše obrazu, ohraničeném kantnami<sup>2)</sup>. V praxi je rozhodující opět zejména asymetrie, vyplývající jako u fotografie z „třetinového“ popř. i „sedminového“ dělení. Celkově v televizních pořadech existuje převaha relativně menších velikostí záběrů (PC, PD), a proto se nejvíce využívá umístování motivů do třetin obrazu. Případné velké detailní záběry (D, VD) hlavních rekvizit resp. jejich částí se umístění do středu obrazu zpravidla nevyhnou a je nutné kompozici řešit také středově.

Přestože kameraman zpravidla vede zrak diváka podle záměru tvůrce (režiséra) a sleduje informativní a emotivní účín záběru, měl by rekvizity popisovat „navykým“ způsobem a zachovávat určitá pravidla tj. např.:

- Je-li v záběru **osoba, která se dívá určitým směrem** (a není-li to čelní pohled), **musí mít ve směru pohledu vždy více místa před sebou než za sebou.** Toto pravidlo se vztahuje na všechny velikosti záběrů včetně velkých celků. Pokud se osoba umístí „nosem na kantnu“, měl by být k tomu vždy zvláštní důvod, daný např. průběhem děje a následným záběrem na jinou osobu do místa směru pohledu (nosu) první osoby atd.

- Při kompozici pohybujících se rekvizit musí kameraman (na rozdíl od statické fotografie) umět ***odhadnout směr i rychlost budoucího pohybu objektů před kamerou a pohotově na něj reagovat dorovnáním kamery, aby rekvizitu neustále udržoval v kompozičně náležitém místě záběru*** i se zřetelem na prostředí. Velmi často se to týká překvapivých pohybů osob, např. v reportáži to může být nečekané naklonění, nakročení, obrat, shýbnutí, vstávání, sedání, pád apod. Problémem bývá také snímání člověka při chůzi, který zrychlí náhle krok. Pokud kameraman zaváhá a nezrychlí okamžitě také pohyb kamery, bude v okamžiku muž na obraze „tlačit nosem před sebou kantnu“, což vypadá diletantsky a směšně. Podobné problémy mohou nastat, sledujeme-li rychle se pohybující předměty pomocí transfokace popř. spojením sledovací panorámy a transfokace. Zde platí

---

<sup>1)</sup> Z hlediska možné záměny pojmu skladba (který je používán v teorii fotografie) a který je v teorii audiovizuálního dynamického sdělování spíše užíván ve významu stříhové skladby, je zde uváděn termín kompozice.

<sup>2)</sup> V literatuře o tvorbě filmového a televizního obrazu se slovem „kantna“ označují jednotlivé strany rámu obrazu.

důležité pravidlo, že **kameraman v žádném případě nesmí objekt, který překvapivě „opustí rám“ a poruší zvolenou kompozici, „dohánět“ trhavým a zrychleným pohybem kamery!** Řešením může být:

- „nenápadné“ dorovnání obrazu (u malých změn kompozice a převážně pouze u bližších záběrů),
- přiměřeně rychlá (celkové dynamice děje odpovídající) sledovací panoráma,
- otevření obrazu odjezdem transfokátoru,
- střih a záběr na jinou část děje apod.

• **Centrální kompozici lze použít u motivů, které svým tvarem působí zcela souměrně** (ke středové ose), např. soška, tepaná mříž, výtvarný ornament, gotické okno apod. Centrální záběr působí vždy výjimečně, a proto musí být s ostatními záběry svázán velmi uvážlivě.

• Výrazné vodorovné a svislé linie by měly být v každém záběru vždy vodorovné či svislé zejména pak horizont moře, krajiny, výrazný kmen blízkého stromu, věže, vstupní brány, továrního komínu apod. Velmi problematické je „kácivé“ zobrazení osob, zvláště pokud je zřejmé, že stojí vyrovnaně „v pozoru“ např. při hymně atd. Celkově je v praxi lépe **tyto významné linie umisťovat spíše dále od stran rámu, nejlépe do třetin obrazu**, tak aby divák neměl možnost porovnat jejich „rovnoběžnost“ či „kolmost“ ve vztahu ke kantnám. I když divák „kácivosti“ linií dané rakurzem či optikou zpravidla rozumí, je opět lépe neumisťovat tyto přímo k rámu.

• Z hlediska kompozice a portrétování lidských postav platí u statických obrazů stejná pravidla jako u fotografie. V dynamických záběrech se přerušení figur rámem nemusíme příliš obávat.

Celkově by se kameraman měl snažit koncipovat obraz maximálně přehledně, **se záměrem vzbuzení největší pozornosti diváka na hlavní motiv, bez začleňování zbytečností, které ji odpoutávají a ruší.** Nikdy by se neměl spokojovat s pasivním záznamem a s odůvodněním, že „to tam tak bylo“.

**Prostorová kompozice.** Slouží k vytvoření dojmu prostorové hloubky obrazu při plošném charakteru jeho stavebních prvků. Základem této kompozice jsou **plošné plány**, vyznačující v obraze oblasti, které budí dojem prostoru směrem od kamery k pozadí.

Podobně jako u fotografického obrazu lze zejména ve větších velikostech záběru (VC, C, PC) vytvářet prostorově vystavěné záběry. Například celek krajiny, s projíždějícím povozem v popředí, může mít prostor „vystavěn“ těmito plány: **první plán** (nejblíže ke kameře) - část dřevěného plotu, **druhý plán** - prašná cesta s povozem, **třetí** - panoráma vesnice. Za vesnicí se v mlžném oparu rýsují **ve čtvrtém plánu** hory a **v pátém plánu** proniká mlžným oparem svými paprsky slunce. Takový záběr má vynikající atmosféru a prostorovou hloubku. Kameraman však musí najít pro stanoviště kamery vhodný nadhled a dokreslující popředí.

Podstatný vliv na prostorovou kompozici má hloubka ostrosti záběru a jeho **přeostrůvaní**. Ve výše popsaném záběru můžeme například zaostřit nejprve na plot a pak postupně přeostrůvat na další objekty v pozadí. Docílíme tak pro kameru

specifického dojmu postupného objevování prostoru a vzdálených rekvizit. Přeostřování svou dynamikou prostor vždy významně zdůrazňuje. Tempo přeostřování je dáno tempem probíhajícího děje, dialogu včetně režisérova tvůrčího záměru. Provedení přeostřování musí být plynulé a bez „dotahování“ jedním či druhým směrem.

Podobně jako fotografie ke stavbě prostoru slouží také *osvětlení, atmosférický opar a mlha*. Zatímco rozptýlené světlo prostor potlačuje, střídající se světlo a stín jej zdůrazňují. Atmosférický opar nad krajinou dává vyniknout prostoru přirozeným způsobem. Předměty v blízkých plánech mají ještě plný kontrast, a proto vypadají jako blízké, předměty v oparu, na nichž kontrastu ubývá, se jeví jako vzdálenější.

Všechny pohyby kamery významně podporují u diváka dojem prostoru, který tak může být prezentován velmi dynamicky se získáním podstatně více informací, než kolik jich poskytuje záběr statický. Zejména *vyšší rychlost „průniku“ skutečností významně stimuluje vnímání prostoru*. Velmi zajímavé a efektní jsou prostorové kompozice, vznikající jízdou kamery např. podél rekvizit, transfokací apod.

Prostor vytváří také **lineárně perspektivní kompozice** obrazu. Je dána především „sbíhajícími se“ liniemi např. silnice, kolejiště, věže snímané z pohledu apod., které nás sami mohou přivést svým „směrem“ k hlavnímu motivu bez použití technického pohybu kamery. Např. využijeme-li v pohledu se širokouhlým objektivem sbíhajících se linií věže rozhledny, které naše oko dovedou k vrcholu pozorovatelně a tuto vnitřní dynamiku umocníme transfokací, docílíme tak dojmu extrémně rychlého průniku prostorem na vrchol rozhledny.

**Tonální (barevná) kompozice** umožňuje v záběru potlačit nebo zvýraznit určité rekvizity pomocí volby různých tónů, barev a barevných odstínů. Pro barevnou kompozici dynamického obrazu platí stejná pravidla jako při tvorbě fotografického obrazu. Např. při použití černobílé tonální kompozice platí, že v obraze přitahují největší pozornost zraku světlé plochy, skvrny či body. Na tonální kompozici je často divák daleko citlivější než na ostatní druhy obrazových kompozic. Např. obsahuje-li celkově tmavý záběr výrazný předmět světlé až bílé tonální hodnoty, poutá silně pozornost diváka.

Popředí záběru, pokud má sloužit jako prostředek výstavby prostoru, volíme zpravidla o něco tmavší, než jsou ostatní části obrazu. Světlé či přesvícené popředí poutá silně divákovu pozornost zpravidla na úkor hlavního objektu záběru, nacházejícího se v některém z dalších obrazových plánů. Je-li to v praxi při úpravě interiéru a herců vzhledem k omezení či rozšíření jasového rozsahu obrazu nezbytné, pomůžeme si tím, že změnímme obleky, závěsy, ubrusy, pláště apod. za tonálně vhodnější, popř. povrch předmětů přelakujeme barvou odpovídající tonální hodnoty. Barevná kompozice má podobný význam jako kompozice tonální. Její využití je však vázáno mnohem složitějšími pravidly. Tato specifická problematika je v tomto učebním textu podrobněji uvedena v části o tvorbě fotografie.

**Světelná kompozice** má mnoho společného s kompozicí tonální.

Při světelné kompozici, zejména v interiéru, můžeme za přispění světelných zdrojů, ale také výběrem povrchů snímaných objektů, nejen ovlivňovat tonální hodnoty použitých obrazových prvků, ale současně také vytvářet nové světelně tonální efekty. Např. úzký prostor můžeme rozčleňovat umělým střídáním světla a stínu, vyzdvihovat či potlačovat některé části obrazu, přehodnocovat význam snímaných předmětů a vytvářet světelnou perspektivu záběru apod.

