

# 1 Výrazové prostředky audiovize

## 1.1 Specifické výrazové prostředky

### Výrazové prostředky videa

Film, televizní pořad a videoprogram - systémy sdělování, které divákovi zprostředkovávají „audiovizuální dynamická sdělení“ mají ve srovnání s podobnými „médii“ jako je divadlo, rozhlas, fotografie apod. své specifické sdělovací možnosti. Tyto výrazové prostředky je nutno využívat, protože si na ně divácká veřejnost zvykla!

### Nespecifické výrazové prostředky

Mezi nespecifické výrazové prostředky lze zahrnout takové, které jsou všem uvedeným médiím společné tj. např.:

- možnosti projevu člověka - herce, neherce,
- prostředí - skutečné či aranžované rekvizity apod.,
- mluvené slovo - dialogy, monology, komentář,
- hudba,
- hluk - přirozené či imitované ruchy,
- světelná konstrukce scény - exteriéru či interiéru.

### Specifické prostředky videa a audiovize

Při tvorbě audiovizuálního pořadu však máme možnosti větší a autor může volit při běžné záběrové technologii další specifické výrazové prostředky, kterými jsou např.:

- kompozice záběru
- délka záběru,
- velikost záběru,
- úhel pohledu - rakurs,
- pohyb kamery,
- střihová skladba záběrů
- tvorba sekvencí,
- tempo a rytmus sdělování,
- „filmový čas a prostor“,
- obrazová interpunkce,
- trikové efekty atd.

Každý výrazový prostředek je specifický. V celkové „audiovizuální promluvě“ však působí společně s ostatními a každý tvůrce pořadu se musí s nimi naučit pracovat a účinně jich využívat.

## 1.2 Pojem záběru a jeho velikost

### Pojem záběru a jeho velikost

Základní stavební jednotkou audiovizuálního pořadu je **záběr**, který z hlediska střihové skladby zpravidla definujeme jako nejmenší úsek „audiovizuální promluvy“, začínající a končící obrazovým střihem (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.

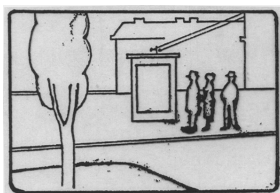
## Velikost záběru

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. Z hlediska popisu záběru - zejména v technickém scénáři - se používají níže uvedené zkratky.

### 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 závodistiště 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 střídavé používání, 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.

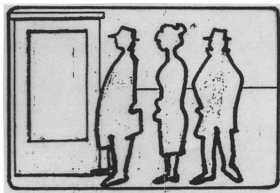
Na konci pořadu mohou mít velké celky určitý zevšeobecňující význam, uvolňující děj a naznačující ideu pořadu. Pojem „velký celek“ je samozřejmě velmi relativní a vždy vychází ze snímaného motivu. Např. v pořadu o plavbě na moři je velkým celkem nekonečná mořská hladina s lodí, v pořadu o mravencích je jím záběr na mraveniště pod lesem, v pořadu o odsouzení zločince soudní síň apod. Názorné schéma velkého celku je zobrazeno zde [1](#)



Obrázek 1.2-1 Velký celek

### Celek (C)

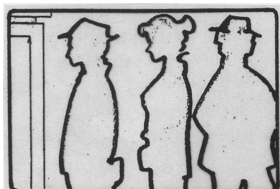
Celek v praxi zpravidla zobrazuje jednu nebo několik osob. Zachycuje zpravidla celou postavu s jejím bezprostředním okolím: ženu v pokoji, dělníka u soustruhu, sjezdaře na startu. Celek upřesňuje údaje z velkého celku a přenáší pozornost z prostředí na hlavní motiv např.: výrobní hala → technik, sportoviště → sportovec, ulice → průčelí obchodu s prodávacem 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. Názorné schéma celku je zobrazeno zde [2](#)



Obrázek 1.2-2 Celek

### Polocelek (PC)

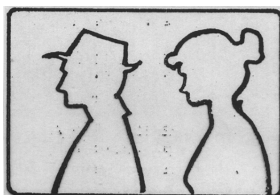
Polocelek (též tzv. „americký plán“ - AP) zabírá postavu přibližně po kolena a přenáší těžiště pozornosti z prostředí na určitého člověka. V praxi je nejvíce používaným záběrem v televizní tvorbě a při popisu osob, tj. má více funkci popisnou, než emotivní. V polocelku se obvykle točí dialogy nebo situace, ve kterých zdůrazňujeme gesta s mimikou obličeje. Polocelek nejvíce odpovídá běžnému nahlížení člověka na okolí a je v podstatě „střední“ velikostí záběrů, od níž větší záběry divákovu pozornost uvolňují a bližší soustřeďují. Názorné schéma polocelku je zobrazeno zde <sup>3</sup>.



Obrázek 1.2-3 Polocelek

### Polodetail (PD)

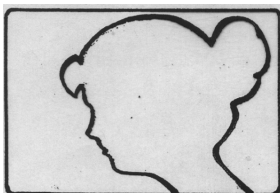
Polodetail popisuje postavu přibližně od pasu popř. od ramen nahoru. Při této velikosti záběru přechází pozornost výlučně na snímanou postavu, předmět a okolní prostředí není téměř vidět např. polodetail rukou, které ovládají klávesnici a myš avšak bez zobrazení vlastního počítače. Vlastní obrazovku pak jako předmět soustředění, spíše tušíme. Polodetail má již zpravidla spíše úlohu emotivní (dramatizující) než popisnou. Názorné schéma polodeatilu je zobrazeno zde <sup>4</sup>.



Obrázek 1.2-4 Polodetail

### Detail (D)

Detail 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. Názorné schéma detailu je zobrazeno zde <sup>5</sup>.

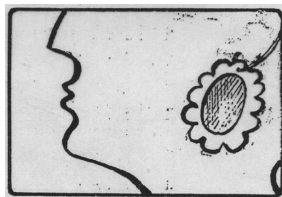


Obrázek 1.2-5 Detail

### Velký detail (VD)

Velký detail 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. Názorné schéma velkého detailu je zobrazeno zde <sup>6</sup>.



**Obrázek 1.2-6 Velký detail**

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.