

MULTIMEDIÁLNÍ A HYPERMEDIÁLNÍ SYSTÉMY

9)
Video, část 1

Petr Lobaz, 13.4.2005

POŘÍZENÍ

- plánování projektu
 - nástin, scénář, rozpočet, obsazení, rekvizity, kostýmy, místa natáčení, logistika, ...
- snímání – film, analogové video, digitální video digitalizace
- střih, kompozice, tvorba efektů, barevné korekce
- ozvučení
- výstup
 - film, video, DVD, vysílání
- distribuce

TVORBA VIDEA

NÁPAD/ZADÁNÍ

- vydá na více zhlédnutí?
- chceme to dělat? proč?
- proč to bude divák sledovat?
- přechod od „o čem by to mohlo být“ k „o čem to bude“

SBĚR MATERIÁLU

- autor musí tematice rozumět

3/26

TVORBA VIDEA

NÁMĚT

- text, několik stran
- informace o vznikajícím pořadu
- o čem to bude, žánr, stavba příběhu, charakteristika postav, prostředí, doba
- spolupráce čtenáře je jiná než spolupráce diváka!

4/26

TVORBA VIDEA

BODOVÝ SCÉNÁŘ

- ujasnění kostry pořadu, chronologie

SYNOPSIS

- přesná chronologie, kauzalita
- konkretizace jednotlivých situací

SCÉNÁŘ

- práce se scénami/se záběry, dialogy

REŽISÉRSKÝ (TECHNICKÝ) SCÉNÁŘ

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

5/26

ZÁBĚR

- nejmenší jednotka videopořadu
- velikost
- rakurs
- délka
- tempo
- rytmus
- musí se tvořit s ohledem na okolní záběry

6/26

ZÁBĚR

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 figurě
- detail (D) – emotivní funkce, silné vedení pozornosti
- velký detail (VD) – nejsilnější emotivní účín

7/26

ZÁBĚR

RAKURS

- normální pohled – neutrální
- podhled – dominance, síla, autorita
- nadhled – lehkost, podřízenost

DĚLKA

- dostatečný čas na přečtení informace
- závisí na předchozích záběrech
- určuje tempo a rytmus pořadu

8/26

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 figur

9/26

ZÁBĚR

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

1.0/26

POHYB KAMERY

STATICKÝ ZÁBĚR

- typicky 2 - 5 vteřin
- nejčastější

PANORÁMA

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

1.1/26

POHYB KAMERY

TRANSFOKACE

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

JÍZDA

- sledování pohybu/průjezd prostředím
- působivější než panoráma

DYNAMICKÝ POHYB

- kombinace jednodušších pohybů
- velmi působivé, přirozené

1.2/26

STŘIHOVÁ SKLADBA

VÝZNAM

- slučování záběrů do skupin a řad
- hledání souvislosti mezi záběry, skupinami a řadami
- dokáže v záběrech vyznačit důležité prvky
- dokáže dát záběru jiný význam

VAZBA ZÁBĚRŮ

- záběr vyvolává otázky ⇒
další záběr částečně odpovídá a dává nové otázky ⇒
další záběr
- první záběr – na nic neodpovídá
poslední záběr – neklade další dílčí otázky

1.3/26

STŘIHOVÁ SKLADBA

SHODY A ROZDÍLY V ZÁBĚRECH

- rozdílnost v záběrech dává odpověď
- malý rozdíl – „skok“, záběry se nebudou vázat
- shoda umožňuje orientaci diváka
- shoda obrazová nebo zvuková
- záběr 1 připravuje půdu záběru 2
- záběr 2 zpětně ovlivňuje záběr 1

1.4/26

STŘIHOVÁ SKLADBA

SKLADEBNÉ NATÁČENÍ

- předsnímací jednota – stejné rekvizity, pohyby, ...
- kompozice záběru, zachycení myšlenky
- jednota osvětlení
- jednota optické kresby
- jednota pohledů na stejný objekt, pravidlo osy
- „problém vázy“ – rekvizita, pohyb při změně rakursu
- jednota směru pohybu
- prostřih
- jednota zvuku – směr, atmosféra, detail, ...
- záběry natáčíme s dostatečnými přesahy

1.5/26

STŘIHOVÁ SKLADBA

VAZBA ZÁBĚRŮ

- za sebou (plynulý pohyb)
- proti sobě („nesouvisející“ záběry)
- v obou typech musí záběry přinášet nový vjem
- navazování pohybu – spojitě x přetržité
 - střih typicky v důležitém bodu – okamžik klidu, změna pohybu, ...
 - můžeme vyjádřit rozdíl reálného a filmového času

1.6/26

STŘIHOVÁ SKLADBA

TYPY STŘIHŮ

- s rozeznáním (doznáním) záběru
 - na začátku (konci) záběrové řady
- ostrý střih
 - bez rozeznání a doznání
 - silná záběrová zkratka
 - užíváme střídmě
- křížový střih
 - sledování současných akcí (pronásledování)
 - pečlivě rozmyslet orientaci diváka

1.7/26

STŘIHOVÁ SKLADBA

- paralelní skladba
 - splétání dvou linií do jedné
 - linie ve stejném čase na různých místech nebo v různém čase na stejném místě
 - důležité řešení přechodu mezi liniemi
- rapidmontáž

1.8/26

STŘIHOVÁ SKLADBA

OBRAZOVÁ INTERPUNKCE

- ztmivačka/roztmivačka
 - přechod mezi sekvencemi
 - přechod do jiného prostoru/času
 - umělá nebo přirozená
- prezáření
 - ztmivačka „do bílé“
 - často přirozená – pohled do slunce
- prolínačka
 - spojení sekvencí, zdůraznění jejich souvislosti

1.9/26

STŘIHOVÁ SKLADBA

- přechod přes objekt
 - umělý i přirozený, efektní, náročný
- rozostření
- smyk
- stíračka, obracečka, ...

2.0/26

STŘIHOVÁ SKLADBA

SYNTAX

- záběrová dvojice
 - záběry v protikladu – představení prostředí, odpověď na otázku, ...
- záběrová trojice
 - teze, antiteze, synteze
- posloupnost trojic
 - nezávislé trojice
 - projojené trojice – poslední záběr trojice 1 je prvním záběrem trojice 2
 - rozšířené trojice – „záběr“ trojice 1 je řešen jako samostatná trojice 2 (vedlejší děj)

2.1/26

STŘIHOVÁ SKLADBA

- záběrová řada
 - vyjádření myšlenky
 - základní struktura podobná trojici
- souřadí
 - k jednomu ději vytvoříme více řad (celek, detaily), které prolínáme
 - několik dějů spojíme v jeden
 - rozdělení jednoho děje na několik samostatných
 - typické potlačování (zesilování) jedné řady na úkor ostatních
- vyšší skladebné části

2.2/26

ZVUK

ŘEČ

- komentář / monolog / dialog
- živý záznam / dodatečná nahrávka (ADR)
- správná výslovnost, členění, dýchání
- přiměřené množství

HUDBA

- původní x převzatá
- vždy s přihlédnutím k obrazové složce
- sjednocení záběrů

2.3/26

ZVUK

RUCHY

- reálné x stylizované
- podle technologie
 - synchronní: nahrané současně s obrazem
 - postsynchronní (foley)
 - asynchronní: nahrané samostatně
 - archivní

2.4/26

ZVUK

ZVUKOVÝ ZÁBĚR

- celek, detail, atmosféra
- typicky více vrstev
- nemusí odpovídat velikosti obrazového záběru

FILMOVÉ TICHO

- v souladu x rozporu s obrazem
- akustické ticho x pocit (zvuk) ticha

2.5/26

ZVUK

STŘIH

- nemusí kopírovat střih obrazu
- změna hlasitosti zvuku/některých zvukových plánů
- prolnutí zvuku
- ostrý střih
- zvukový můstek – jednomu zvuku přiřadíme v obrazových záběrech různý význam (např. zvonek)

2.6/26