

# Scénář

- **Scénář** je literární dílo určené k dalšímu zpracování v divadle či filmu. Většina scénářů vypadá tak, že na každé stránce jsou dva sloupce. V tom levém je popis toho, co postava dělá, jaká hraje hudba atd. V pravém sloupci je napsáno, co postava říká. Navíc při úvodu nové scény či změně v celkové scéně je nadpis nebo poznámka přes celou šíři scénáře.
- **Technický scénář** – určen hlavně pro potřebu filmu, jsou v něm použity také informace o umístění kamery a jak má kamera postavy zabírat.



Obr 2

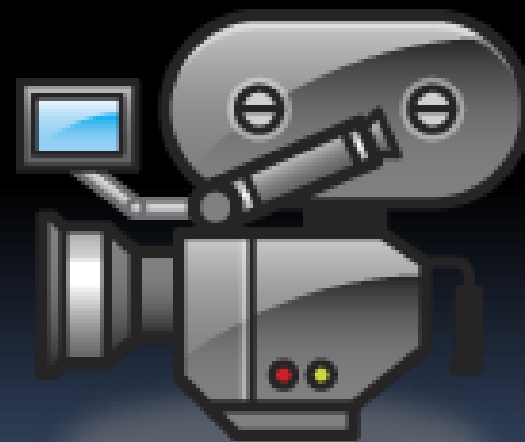


# Technický scénář

Scénář, ve kterém jsou rozepsány jednotlivé záběry a postupy, jakými docílit natočení záběrů dle požadavků režiséra.

**Technický scénář** se vypracuje na základě scénáře literárního a na jeho vzniku se podílí více osob: především režisér s kameramanem. Technický scénář už obsahuje konkrétní "povely" jak a co točit.

Technický scénář se dá označit jako "záběrový scénář". Jsou v něm totiž popsány jednotlivé záběry.



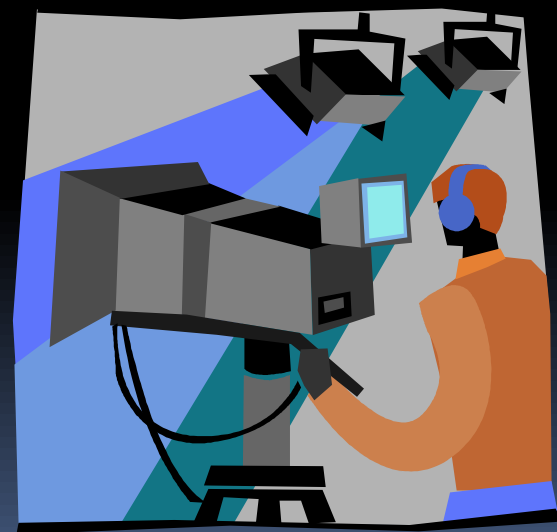
Obr 3



# OBRAZ A ZÁBĚR

**OBRAZ (SCÉNA)** - je konkrétní místo v konkrétním čase, kde se odehrává určitá část děje (např. pokoj, restaurace, pole). Ke změně obrazu dochází obvykle tak, že se děj přesune na jiné místo a štáb se tak musí rovněž fyzicky přesunout - přemístění kamer a ostatní techniky. Nezáleží přitom na tom, jak daleko se musejí přesunout. Nový obraz se může odehrávat i na stejném místě, ale v jiný filmový čas (změna osvětlení, kostýmů atd.).

**ZÁBĚR** - je to, co snímá kamera. Jeden záběr je to, co kamera nasnímá od svého zapnutí do svého vypnutí. Záběr je základní jednotka filmového děje. Ve filmu se záběry řadí za sebe tak, aby vytvořily dějovou linii filmu.



Obr 4



# Druhy záběrů

Záběry se dělí na velké množství druhů:

- podle velikosti záběru
- podle aktivního pohybu
- podle pasivního pohybu
- podle úhlu snímání
- podle ohniskové vzdálenosti
- podle techniky snímání
- podle jiných parametrů



Obr 5

Z technického hlediska je nejdůležitější rozdělení záběrů podle velikosti.



# Druhy záběrů dle velikosti

- **VC - velký celek** (od vše - do rozpoznání obličeje postavy)  
člověk je málo rozpoznatelný, používá se pro masové scény
- **C - celek** (v záběru je celá postava a lze dobře rozeznat)  
zachycuje přehledně celé místo akce, člověk je situován ve vzájemném vztahu k prostředí
- **PC - polocelek** (půl postavy, např. od pasu nahoru)
- **D - detail** (od poloviny postavy - do celé hlavy)
- **VD - velký detail (Extreme Close-Up)** (od celé hlavy - do jednotlivé části těla)
- **AP - americký plán** - postava je ukázána přibližně po kolena, prostředí vnímáme jen prostřednictvím její akce, vznikl u prvních amerických westernů, potřeby zobrazit, zdali postavy nosí kolt.



# Druhy záběrů dle aktivního pohybu:

- **Jízda** - kamera se pohybuje na nějakém vozíku pohybující se po kolejích nebo po vlastní ose (kolech)
- **Nájezd na** - kamera se přiblíží (např. po vozíku) k určitému objektu
- **Steadicam** - stabilizovaná kamera nesená operátorem
- **Jeřáb** - kamera je umístěna na pohyblivém rameni a i samotný jeřáb se může pohybovat např. po kolejích
- **Ruční kamera** - běh
- **Letecký záběr** - záběr z helikoptéry, letadla, vzducholodi apod.



# Druhy záběrů dle pasivního pohybu:

- **Švenk** - otočení kamerou na stativu na jiný objekt, obvykle horizontálně.
- **Zoom** - mění se ohnisková vzdálenost objektu (přibližování/oddalování) pomocí objektivu (transfokátoru).  
V současné kinematografii se příliš nepoužívá a dává se přednost "nájezdu".
- **Ruční kamera** - roztřesený záběr
- **Přeostření** - pokud je nějaká osoba v popředí a za ní je jiná osoba a chceme přeostřit na osobu, která je nyní "rozmazaná", použijeme přeostření.



# Druhy záběrů dle úhlu snímání:

**Ptačí perspektiva** - záběr z výšky dolů (záběr z helikoptéry)

**Žabí perspektiva** - záběr od země nebo co nejnižší zemi; (Raději používejte výraz "podhled".)

**Nadhled** - kamera se dívá na zvolený objekt ze shora (Např. davové scény z jeřábu.

**Podhled** - kamera se dívá na zvolený objekt ze spodu - postava tak vypadá mohutněji. Podhled je tehdy, když je kamera níže než oči (střed u věcí) snímaného objektu.

**POV (point of view)** - díváme se očima určité osoby (do scénáře zapíšeme i jméno postavy jejímž pohledem se díváme, pokud se jedná o pohled konkrétní osoby)

**OSS (over the shoulder shot)** - přes rameno; užívá se hlavně při dialogích - díváme se přes rameno postavy na postavu jinou

**nakloněná perspektiva** - kamera je nakloněna a obraz je šikmý





# Druhy záběrů dle ohniskové vzdálenosti:

**Rybí oko** - extra široký záběr s deformovanou perspektivou, známý např. z natáčení skateboardistů

**Dlouhé sklo** - velká ohnisková vzdálenost (velké přiblížení objektů - jako když se díváte dalekohledem). Když jde např. postava ve velké vzdálenosti po poli, ale vy chcete, aby byla dobře vidět (chcete mít např. polocelek), použije se dlouhé sklo (objektiv s vysokou ohniskovou vzdáleností - teleobjektiv).

**Velmi dlouhé sklo** - např. úvodní záběr Terminatora 2, kdy vidíme dálnici a auta jsou jakoby naskládána za sebou (auto o 100 metrů dál je stejně veliké jako auto o 100 metrů blíže). Tento druh záběru se dříve používal např. při explozích, kdy herci utíkali od vybuchujícího auta. Ač se zdálo, že herci byli hned za autem, ve skutečnosti je dělila velká bezpečnostní vzdálenost v řádech desítek metrů.



# Druhy záběrů dle techniky snímání:

**Zpomalený záběr** - používá se např. u explozí, akčních scénách, hodně emotivních scénách apod. Záběr se musí natočit větší frekvencí než je standardních 24 políček za sekundu. Např. 48 políček za sekundu = 2 x zpomalený film, protože se poté film pouští běžnou rychlostí 24 políček za sekundu. Ke zpomalenému záběru uveďte i počet snímaných políček za sekundu - neboť si musíte zajistit pro natočení takovéto scény vhodnou kameru.

**Zrychlený záběr** - používá se, aby se obraz zdál být rychlejší - např. při východu slunce. Buď se může točit film menší rychlostí (méně políček za sekundu), nebo se může např. vynechat každé druhé filmové políčko a záznam tak bude 2 x rychlejší.



# Druhy záběrů dle jiných parametrů:

**Protipohled** - užívá se při natáčení dialogu. Jedná se o klasický záběr. Nejdříve sleduje kamera jednu hovořící postavu, a poté druhou z protějšího místa (posune se a otočí se o 180 stupňů).

**Reakční záběr** - záběr na postavu, která reaguje na nějakou událost. Obvykle se jedná o detail obličeje a při záběru se nemluví. Např. v Dnu nezávislosti, když lidé pozorují přilet vesmírné lodi.

**Zamrzlý záběr** - jedno filmové políčko zůstane vidět déle - obraz zamrzne. Používá se např. ve scénách s focením, kde zamrzlý obraz navodí pocit fotografie.

**Záběr z kufru** - navozuje pocit, že kamera je zavřena v kufru auta a např. sleduje, jak někdo kufr otevře a skloní se na kameru.

**Uváděcí záběr** - je záběr, který má navodit atmosféru místa, kde se bude následující děj odehrávat. Např. záběr na Eiffelovu věž nám řekne, že se děj odehrává v Paříži.



# Druhy záběrů dle jiných parametrů:

**Hlavní záběr** - je celkový záběr na scénu a pokrývá všechny její hlavní protagonisty, ale na rozdíl od uváděcího záběru se v něm děje nějaká akce.

**Sledovací záběr** - kamera snímá objekt v pohybu (stejným směrem se pohybuje kamera i sledovaný objekt).

**Dolly zoom** - zoomování při jízdě - kamera se pohybuje směrem od objektu, ale zároveň je objekt přibližován pomocí zoomu nebo naopak. Objekt je v obraze stále stejně velký, ale prostředí se kolem něj deformuje. Obvykle se to využívá pro zachycení velkého vyděšení - vypadá to, jakoby se snímaný člověk propadal do hloubky.

**Vložený záběr** - je záběr na něco, co je již obsaženo v hlavním záběru, ale je to snímáno z jiného úhlu nebo větším přiblížením. Jsou to hlavně detaily - např. zobrazující určité poranění způsobené vystřelenou kulkou.

**Prostřih** - je to podobné vloženému záběru, ale na rozdíl od něj, objekt v prostřihu není vidět v hlavním záběru - objeví se pouze v tomto prostřihu. Obvykle následuje střih zpět na hlavní záběr.

