

JAK NA FOTOSCÉNÁŘ?

Fotoaparát je dnes součástí každého mobilního telefonu, tak nemusíte shánět samostatný fotografický přístroj a můžete fotit na mobil. Navíc nemusíte nikam chodit a celý fotoscénář můžete vytvořit z pohodlí domova.

Každý fotoaparát umožňuje fotit buď „na výšku“ nebo „na šířku“. Pro fotoscénář volte formát na šířku, důležité je dodržovat stejný formát pro všechny fotografie.

Každá fotografie představuje jeden filmový záběr.

Záběr je základní jednotkou filmového děje. Představuje nepřerušovaný úsek záznamu od stříhu ke stříhu.

Základní vlastností záběru je jeho **velikost**. Ve filmu rozlišujeme několik velikostí záběru:

- **Velký celek (VC):** jednotlivý člověk je sotva rozpoznatelný, ztrácí se v krajině – záběr se používá pro masové scény, uvození nového prostředí nebo orientaci v něm;
- **Celek (C):** zachycuje přehledně celé místo akce, člověk je situován ve vzájemném vztahu k prostředí, podstatná je akce (např. to, kam postava jde/běží), nikoli mimika – příklad: automobilová honička;
- **Polocelik (PC):** postava je ukázána celá, ale již s malým okolím, prostředí hraje druhořadou roli (event. ho doplňuje) možnost plného využití gestikulace, „vnější“ hra herce – též vhodná velikost pro zachycení hercovy řeči těla, popř. nějakého jiného výkonu (tanec, cvičení, souboj);
- **Americký plán/záběr (AZ):** postava je ukázána přibližně po kolena, prostředí vnímáme jen prostřednictvím její akce, jinak okrajově – používá se při dialogu několika osob, zejména na širokých formátech (vznikl u prvních amerických westernů na přelomu století kvůli potřebě zobrazit, zda postavy nosí kolt);
- **Polodetail (PD):** busta postavy, maximálně po lokty, tedy obtížná gestikulace rukou, prostředí může být neostré, eliminované – zachycuje zřetelně hercovu mimiku, tedy i jeho neverbální projev, zabírá z protějšku zhruba tolik, co v reálu vidíme při rozhovoru z očí do očí;
- **Detail (D):** většinu obrazu zabírá obličej, markantní akce na protagonistu, zpravidla proniká „dovnitř“ postavy, do myšlení a pocitů;
- **Velký detail (VD):** zachycuje podstatnou podrobnost části lidské postavy (oči, ruka) nebo podobně jako detail zdůrazňuje určitou akci nebo rekvizitu.

Jak správně zvolit velikost záběru? Dá se použít jednoduché pravidlo. Pokud chcete **informovat** o prostředí, respektive o vztahu postavy k okolí, používáte širší záběry (VC, C, PC, AZ), když naopak chcete zobrazit **emoce**, použijete bližší záběry (PD, D, VD).

K základním vlastnostem záběru patří také **úhel záběru**. Podle toho, z jakého úhlu objekt nasnímate, měníte jeho význam a to, jak na diváka působí. Na základě úhlu záběru se dá rozlišit několik způsobů snímání:

- **Z pohledu lidských očí:** výše lidských očí představuje základní úhel, kterým vnímáme svět, a je proto nejpřirozenější. Pozor však na snímání dětí. Jejich výška očí je výrazně nižší než u dospělých. Pokud tedy chcete snímat skutečnost z perspektivy dítěte, budete muset přikleknout nebo podřepnout, abyste dostali fotoaparát do výše jejich očí.
- **Podhled:** fotoaparát je umístěn níže než oči postavy. Při snímání postav z podhledu vypadají mocně. Takovýto úhel se ale může použít například pro pohled na dospělého očima dítěte. Někdy se fotoaparát umísťuje extrémně nízko, a vzniká tak tzv. **žabí perspektiva**.
- **Nadhled:** fotoaparát je umístěn výše než oči postavy. Když snímáme postavy z nadhledu, působí bezmocně a slabě. Zcela přirozeně ale může působit při pohledu postavy z balkónu na chodník. Extrémním případem je tzv. **ptačí perspektiva**, kdy jsou postavy snímány téměř kolmo k zemi a prostředí pak připomíná mapu.
- **Nakloněná kamera:** obvykle je fotoaparát rovnoběžný s horizontem. Vychýlení kamery od horizontu může znázorňovat např. extrémní psychické stavy. Zároveň se tak obraz stává dynamičtější. Důležité je dát si pozor, aby odchýlení od horizontu bylo dostatečně výrazné a nepůsobilo jako chyba, ale jako záměr.

Aby podhled nebo nadhled působil přirozeně, můžete využít prostředí. Jedna postava může například sedět na stole, u kterého jiná postava sedí atp. Pro volbu úhlu si pokládejte vždy otázku: Kdo se dívá? Buď je to objektivní perspektiva vypravěče, nebo pohled některé z postav. Jednotlivé perspektivy lze samozřejmě střídat.

Poslední základní vlastností záběru je jeho **obsah**, tedy to, co fotíte. To už je na vás.

Pro plynulou skladbu je nutné střídat **velikosti, úhly a obsahy** záběrů. Neznamená to však, že nemohu být všechny fotografie ve velkých detailech. Důležité je vždy změnit alespoň dvě z výše zmíněných tří vlastností záběru. Jinak dochází k tzv. **jump-cutu** a obrazy ve střihu jakoby nepřirozeně poskočí.

Názorný příklad: První fotografie představuje velký detail oka postavy A z výše očí. Vlastnostmi prvního záběru jsou tedy velký detail, výše očí a oko postavy A. Při focení následující fotografie musíte tedy alespoň dvě z těchto vlastností změnit. Chcete například ukázat obličej postavy A, tzn. měníte obsah. Druhou vlastností, kterou tak měníte je velikost záběru z VD na D. Nebo můžete samozřejmě fotit postavu B, případně to, co oko postavy A vidí. Možnosti jsou nekonečné!