

1.1 Funkcie svetla

Ak chceme hovoriť o svetle ako o prostriedku, ktoré použijeme k tvorivej práci v čo najširšom rozsahu, potom musíme začať s jeho definíciou.

Vo svetlotechnickom názvosloví je svetlo definované ako elektromagnetické žiarenie schopné vzbudiť zrakový vnem. **Z fyziologického hľadiska je svetlo považované za spoločný znak všetkých vnemov, ktoré vznikajú prostredníctvom zrakového orgánu.** Táto jednoduchá charakteristika zahŕňa v plnom rozsahu využitie svetla a jeho funkcie, je namieste ju doplniť konkrétnejším vyjadrením: Okrem základného pôsobenia zrakového vnemu je **svetlo schopné vytvoriť aj pocit pohody, estetického vnemu a emócie.** (Wilson, 1983)

Ak sa nad predošlými vetami zamyslíme, vyplynie nám z toho, že svetlo môžeme rozdeliť do dvoch hlavných skupín:

- Prirodzené svetlo
- Organizované, alebo komponované svetlo

Pod prirodzeným svetlom myslíme svetlo zámerne neupravované /nie ako prirodzený žiarič – napr. slnko/. Toto svetlo má technický charakter a jeho funkcia je hlavne spôsobiť videnie. /nepôsobí na emocionálne vnemy/.

Oproti tomu komponované svetlo je zámerne upravované a to tak, aby pôsobilo na zrakový receptor tak, aby vyvolávalo estetické, alebo emocionálne pocity. **Komponované svetlo môžeme vytvárať ako pomocou prirodzených zdrojov, tak aj pomocou umelých zdrojov** a to tak, že vedome, pomocou ich smerovania alebo upravovania im dávame novú kvalitu, ktorá prináša do tvorivého celku diela estetickú kvalitu.

V rámci celej šírky pojmu komponovaného svetla sa dajú spomenúť ďalšie jeho funkcie ako sú:

- Fyzikálna funkcia
- Estetická funkcia
- Dramatická funkcia

1.1.1 SVETLO V REÁLNYCH PRIESTOROCH

Pri riešení svetltonálnych vzťahov **v reálnych priestoroch** /v architektúre/, majú svoj význam hlavne funkcia fyzikálna a dramatická. Pri tomto type osvetlenia neuvažujeme primárne o kamerovom zázname, ale vplyve svetla na reálnu existenciu človeka v danom priestore. V týchto situáciách riešime svetlo vo svojich vzťahoch k priestoru. Pri návrhoch interiérov ide hlavne o dosiahnutie všestrannej svetelnej pohody. Pod svetelnou pohodou sa

však často krát skrývajú len technické parametre ako sú **intenzita osvetlenia, teplota chromatickosti, smer osvetlenia od zdroja** a pod.

K takejto konštrukcii osvetlenia napomáha aj prudký vývoj zdrojov, ktorých umiestnenie sa často falošne skrýva pod módnosť. Často sa mylne návrhári domnievajú, že vysoké hladiny osvetlenia pomáhajú kvalite pracovnej činnosti. **Pocit pohody** však vytvára hlavne umiestnenie zdroja, alebo je minimálne v rovnováhe s technickými parametrami svetla. Svetelný zdroj, ktorý v interiéri umiestnime napríklad nad hlavu pozorovateľa, môže byť intenzívny a aj vysoko presahovať svetlo – technickú normu, ale pozorovateľ môže mať pocit nedostatku svetla. Pri správnom navrhovaní osvetlenia v interiéroch sa neobídeme bez estetických funkcií svetla. **Správne komponovanie svetelnej atmosféry pomocou komponovania svetla v interiéri je nevyhnutnosťou pre vytvorenie svetelnej pohody.**

Naplnenie svetelných noriem pre zasvetľovanie interiérov nedáva záruku pohody. V technokraticky zasvietených interiéroch človek často pociťuje únavu!

1.1.2 DRAMATICKÁ FUNKCIA SVETLA

Dramatická funkcia svetla v priestore prichádza do úvahy hlavne v **scénických umeniach**. Samozrejme scénické umenia zahŕňajú aj obe predchádzajúce funkcie. **Každá tvorivá disciplína v dramatických umeniach je ovplyvňovaná fyzikálnou, estetickou a dramatickou funkciou.** Samozrejme v rôznych vzájomných pomeroch zastúpenia. Ak si predstavíme prapôvodné divadlo v ktorom svietili starobylé primitívne svietidlá, ktorých funkcie boli čisto technické, aby bolo na scénu dostatočne vidieť a dalo sa sledovať dej. V takýchto jednoducho zasvietených scénach sa využívali aj dramaturgické svetelné efekty, ale nešlo tu o **spojitú dramatickú svetelnú koncepciu.**



Obrázok 1: záberová kontinuita, svetlotonalita príbehu je dodržaná v rozsahu jasov a v zhodnom pomere svetla a tieňu, v záberoch je výrazná modulácia svetla a tieňu

Postupom času sa stalo svetlo výrazným **estetizujúcim prvkom** a získalo aktívnu úlohu v dramatických umeniach. Pri pohyblivých obrázkoch – filme, si svetlo muselo taktiež počkať na

tvorivosť, pretože počiatky filmu sa borili s výraznými technickými problémami ako sú napríklad:

- citlivosť záznamového materiálu
- málo svetelné objektívy
- nedokonalé svietidlá
- technika dekorácií a filmovacích realizačných priestorov

Modulácia svetla na scéne, môže vytvoriť náladu, pocit emóciu a vcítenie sa do príbehu. **Svetlo jeho aranžovaním – zasvetľovaním scénického priestoru** sa významne podieľa na tvorbe **filmového priestoru**, ktorý tvorí novú estetickú kvalitu pre vnem filmu a nezodpovedá prirodzenému svetlu v reálnom priestore. Tvorí takto svojou dramaturgickou funkciou jeho emocionálny obraz, ktorý vie človek vnímať a uveriť mu vo vzťahu k obsahu audiovizuálneho diela.

1.1.3 IMPRESÍVNE A EXPRESÍVNE VYJADRENIE SVETLOM

Dnes svetlo veľmi výrazne v kvalitných dielach sleduje dramatický text a často krát, aj keď je to len na úrovni podvedomia diváka, tvorí neoddeliteľnú súčasť divadelného alebo filmového diela. Funkcia svetla je výrazne viazaná na scénickú výpravu, kostým, masky, strih a podobne. Vzájomná súhra týchto zložiek tvorí **výtvarný obrazový štýl diela** a dáva mu jednotnú formu na **impresívnej - pocitovej úrovni**.

Svetlo vie vziať na seba aj aktívnu dramatickú úlohu. Ak v audiovizuálnom diele – filme, kameraman tvorí dramaturgický svetlotónálny a farebný vývoj, alebo zmeny vo vzťahu k príbehu. Tvorí tak **expresívne vyjadrenie**, kedy môže výrazne podporiť dramaturgický vývoj diela.

ZÁVER

Je dôležité aby sa kameraman inšpiroval svetlom v reálnych priestoroch. Vnímal ho ako významný zdroj pre tvorbu svetelnej konštrukcie v audiovizuálnom diele. Reálne svetlo v určitej dramaturgickej konštelácii prináša tak isto emocionálne pôsobenie. Ved' koľko krát ste povzdychli, alebo sa nadechli napríklad nad západom slnka, alebo raným dlhým tieňom v interiéri. Je potreba myslieť na to, že takto väčšinou máme v pamäti uložený len jeden pohľad, do ktorého máme prenesený celý reálny aktívny priestor daného času, ktorý sme zažili.

Vo filme takýto jeden pohľad musíme preniesť do kompletného záberového radu – množstva pohľadov a to tak, aby tvorili **svetlotónalnu kontinuitu** celej scény v jednote času požadovaného filmového priestoru.

2 KVALITY SVETLA PRE NAKRÚCANIE



RÝCHLY NÁHĽAD KAPITOLY

Kvalita svetla, ktoré používame, môže byť charakterizovaná, podľa toho, aký „tvrdý“, alebo „mäkký“ tieň toto svetlo vyprodukuje. Kvalita svetla je charakterizovaná z tohto pohľadu nie veľkosťou intenzity zdroja, ale fyzickou veľkosťou samotného zdroja, ktorý je použitý. Vo všeobecnosti čím je zdroj väčší a viacej rozptýlený a bližšie k objektu, tým je väčšia kvalita použitého svetelného zdroja.



CIELE KAPITOLY

- Pochopenie významu kvality svetla s ohľadom na jeho šírenie priestorom
- Práca s tvrdým a mäkkým svetlom
- Porozumenie intenzite svetelného zdroja
- Poznať tvorbu pomocou kvality svetla s ohľadom na rozptyl



KLÚČOVÉ SLOVÁ KAPITOLY

Svetlo, tvrdé, mäkké, zdroj svetla, frost, rozptyl svetla, intenzita svetla, transfer svetelný

ÚVOD KAPITOLY

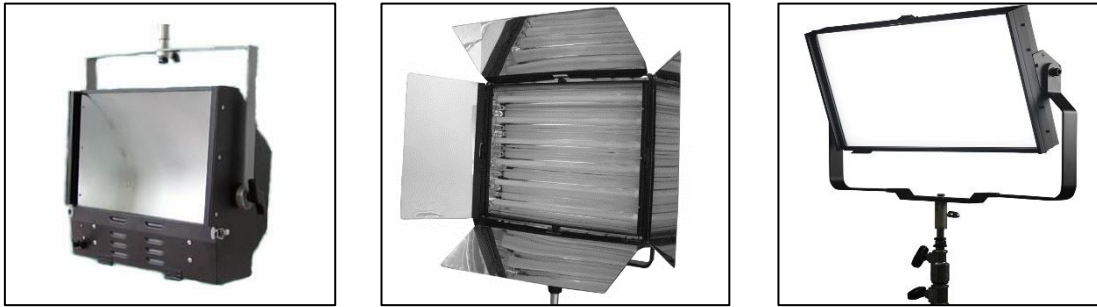
Svetlo a jeho šírenie do priestoru od zdroja smerom na snímané objekty, alebo scénu má významný vplyv na tvorbu svetelnej nálady a svetlotónalnej formy audiovizuálneho diela. Svetlo, ktoré vychádza zo zdroja sa môže šíriť priamočiaro napríklad z vlákna žiarovky. Takto osvetľuje objekt a miesta, kde sa nachádza tento objekt, tvoria prekážku, ktorá tvorí tieň. Prechod medzi svetlom a tieňom tvorí charakter svetla. Čím je tento prechod medzi svetlom a tieňom ostrejší, tým tvrdšie svetlo máme a čím je jemnejší až žiaden, tým väčšie svetlo je v snímanom priestore.

2.1 Tvrdé a mäkké svetlo

Nie sú žiadne pravidlá, kde by sme mali používať tvrdé a mäkké svetlo. Kreovanie unikátnej svetelnej kvality je subjektívne a nedá sa povedať aká metóda tvorby svetelnej konštrukcie je správna.

Vo všeobecnosti platí, že **tvrdé svetlo** sa šíri priamo zo zdroja a dá sa presne jeho svetelný tok ovládať napríklad klapkami na lampe, alebo tienidlami. Tvrdé svetlo tvorí dramatické tieňe a atraktívne svetelné efekty jeho moduláciou. Naproti tomu ak tvrdé svetlo svieti priamo na

subjekt v detaile, a je nesprávne umiestnené, alebo objekt je v pohybe, môže tvoriť výrazné artefakty v pohybujúcich sa tieňoch, ktoré divák nemusí vnímať ako prirodzené.



Obrázok 2: niekoľko typov mäkkých zdrojov svetla

Mäkké svetlo je zdroj svetla, ktorý sa šíri od zdroja všetkými smermi a vo svojej podstate má primárny zdroj mäkkého svetla veľkú plochu a nie jeden bod, ako má tvrdé svetlo. **Sekundárnym zdrojom mäkkého svetla** môže byť aj tvrdé svetlo, ako do smeru jeho šírenia vložíme transparentnú prekážku, napríklad frost, ktorá zmení priame šírenie svetla od zdroja tvrdého svetla do všetkých smerov. Prípadne zdroj tvrdého svetla môžeme nasmerovať do odraznej plochy, napríklad polystyrénu a ten, ako sekundárny zdroj svetla vráti na scénu odrazom mäkké svetlo, ktoré sa šíri všetkými smermi. Pre tvorbu mäkkého svetla je možné využívať veľkoplošné svietidlá, ktoré sú primárny m zdrojom mäkkého svetla.



Obrázok 4: mäkký zdroj svetla na tvári, veľmi jemný pomer svetla medzi ľavou a pravou časťou tváre



Obrázok 3: tvrdý zdroj svetla, ostrý prechod medzi svetlom a tieňom a hlboký tieň, charakteristický veľkým svetelným pomerom

2.1.1 INTENZITA SVETELNÝCH ZDROJOV

Intenzita a výkon svetelného zdroja je dôležité pre tvorbu svetelnej konštrukcie. Ak nakrúcame v malom priestore a máme výkonné svietidlá, dostávame vysokú svetelnú hladinu, musíme použiť vyššie clonové číslo a tak ťažšie môžeme napríklad pracovať s malou hĺbkou ostrosti. Zároveň väčšie svietidlá nám zaberajú viac priestoru. Naproti tomu veľké a výkonnejšie svietidlá sú výhodnejšie pre tvorbu väčšej svetelnej stopy, čo má výhody napríklad v prípade pohybu subjektov v priestore. Výkonnejšie zdroje môžeme umiestňovať do väčšej vzdialenosti a tým rovnomernejšie zasvetľovať priestor scény. Kombinácia zostavy tvrdých a mäkkých svetiel a ich výkonov je základný tvorivý nástroj kameramana, je to akoby výber farieb pre maliara. Samozrejme, výber svetiel je podmienený aj farebnou kvalitou svetiel, ale o tom v inej kapitole. (Rod, 1993)

tvorivého zámeru rušivé.

2.2 Teória trojdimenzionálneho kontrastu

Teória o trojdimenzionálnom kontraste – jeden zdroj namierený na jeden objekt, ktorý má jednu hustotu, vyprodukuje tri odlišné hustoty.

- oblasť difúznu
- oblasť svetiel
- oblasť tieňov

Vzájomnosť týchto troch hustôt prináša ostrosť, textúru, tvar, hustotu a hĺbku.

Difúzna oblasť – determinuje pravdivé tóny, alebo prirodzené odraznosti objektu. Difúzna, alebo rozptýlená oblasť je konštantná a preto býva základom pre určenie expozície.

Oblasť maximálneho jas – oblasť svetiel, je to vlastne zrkadlový obraz svetelného zdroja na objekte.



Obrázok 5: Na fotografii sa dá pozorovať oblasť svetiel, tieňov a difúzna oblasť, ktorá je v tomto prípade charakteristická veľmi jemným prechodom

Oblasť tieňov – minimálnych jasov – je to oblasť ktorá neobsahuje svetlo od hlavného zdroja. Tieňe sú vždy na nižšej úrovni ako sú tóny na objekte. Umiestnenie tieňu naznačuje tvar objektu. Prechod medzi tieňom a difúznou oblasťou – hrana tieňu – je primárny indikátor pre určenie kvality svetla z pohľadu tvrdosti, alebo mäkkosti.

2.2.1 SVETLÝ A TMAVÝ TRANSFÉR

Prechod medzi oblasťou maximálneho jasú a difúznou oblasťou najčastejšie hovorí o textúre objektu. Pri maximálnych svetlách a difúznou oblasťou môžeme hovoriť o **svetlom transfére**. Môžeme hovoriť aj o prechode medzi tieňom a difúznou oblasťou ako o **tmavom transfére**.

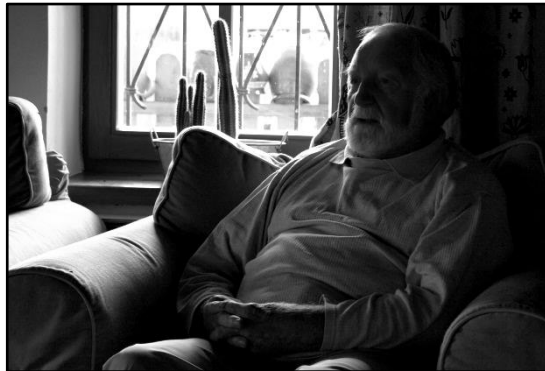
2.2.2 SVETLOTONÁLNE RIEŠENIE SCÉNY

Základným princípom pri nazeraní na filmový obraz môže byť **svetlotonálne riešenie scény**. Je to také riešenie pri ktorom rozmýšľame nad svetlom a tieňom v priamom vzťahu a určíme tento vzťah pri vytváraní obrazového štýlu.

Umiestnenie svetlých a tmavých plôch do záberu má vplyv na vnímanie filmového priestoru. Z hľadiska riešenia priestoru môžeme vychádzať so základného pravidla, kedy svetlé predmety umiestnené v pozadí a tmavé v popredí prehĺbujú priestor v ploche obrazu. Naopak tmavé pozadie a svetlé popredie potláčajú vnem priestoru. Pri riešení kompozície scény ako celku, pričom sa tým myslí **sled záberov vo vzájomnej následnosti**, musíme stavať rozloženie svetlých a tmavých plôch tak, aby jednotlivé zábery tvorili jeden celok – obrazy scén a strácal sa vnem jednotlivých záberov.



Obrázok 7: subjekt bez doplnkového svetla v silnom protisvetle sa môže zdať tmavý



Obrázok 6: subjekt bez doplnkového svetla je tmavý, ak by sme odclonili, možno by mala tvár správnu hodnotu pleťového tónu, ale pozadie by bolo neprirodzene presvetlené

2.2.3 PRÍKLAD SVETELNEJ SITUÁCIE

Ak máme napríklad scénu, kde sa rozpráva dvojica v miestnosti, jeden sedí proti oknu a druhý pred oknom, pri vzájomnom prestrihovaní záberov môže dôjsť k striedaniu tmavých záberov so svetlými a stratí sa kontinuita následnosti a divák môže byť podvedome vyrušený. /uvádzam len ako školský prípad, možno tento princíp dokonca využiť k tvorivému zámeru/

Z týchto dôvodov je vhodné aj záber sediaceho proti oknu dosvietiť tak, aby pozadie za ním malo efekt svetla od okna a pocitovo sa záber zosvetlil.

Na druhej strane záber na sediaceho pred oknom sa snažíme „stmaviť“ napríklad umiestnením závesu, okenného rámu do záberu. Je vhodné svetlotónálne dorovnať po sebe idúce zábery tak, aby jasová zmena bola prirodzená. **Rozloženie svetlých a tmavých plôch** v nadväznostiach jednotlivých záberov by malo pôsobiť prirodzene, podľa empirickej skúsenosti pozorovateľa, alebo by malo zodpovedať psychosenzorickému vnemu. To znamená, že



Obrázok 8: rad po sebe idúcich záberov v svetlotónálnej formálnej jednote, zábery nenadväzujú len strihovo, ale aj obrazovou formou

svetlotónálna zmena medzi po sebe idúcimi zábermi by mala byť fyziologicky aj emocionálne prirodzená. Pritom je vhodné uplatniť napríklad **zásadu protihľadáho kontrastovania**. V takomto prípade sa jednotlivé zábery spájajú do obrazov prostredia a technika samotného strihu sa stáva nepozorovateľnou. Divák je schopný vnímať dej ako kontinuálny a jednotlivé strihy nevníma.

2.2.4 OBRAZOVÝ ŠTÝL VO FILME, VYJADROVANIE SVETLOM A TIEŇOM

Pri vytváraní obrazového štýlu vo filme svetlo a tieň v ich vzájomnom pomere budujú náladu a pocit u diváka. Dodržanie ich vzájomných pomerov v príbehu dáva neopakovateľný charakter vo vzťahu k samotnej téme. **Tieň má dramaturgickú funkciu**. Formuje tvár a dáva hercovi potrebný výraz. Pri verbálnom prejave herca môže tieň ustúpiť a prenechať túto funkciu svetlu, pretože pozorovateľ je upriamený na hovorené slovo a obraz tváre s dramaturgickým svetlom a tieňom v rámci pohybu pri prejave môže pôsobiť rušivo.

Tvár, ktorá je ponorená do hlbokého tieňa môže vyvolávať pocit napätia a strachu. Ale nie je to len dráma, ktorú môžu vyvolávať dlhé, alebo hlboké tieňe. Naproti tomu komédie bývajú zbavené hlbokých tieňov a pôsobia jasným dojmom. Úspešné svietenie tváre, či už

známej alebo neznámej, môže pomôcť dostať do príbehu nový rozmer akéhosi vnútorného svetla charakteru postavy, ktorý sa môže prejaviť divákovým vcítením sa, alebo prežitím charakteru v jeho plnej textúre cez vytvorenú ilúziu až do hĺbky.

2.3 Typy svetiel s ohľadom na ich umiestnenie

Poznáme štyri základné typy svetla a šesť ďalších sekundárnych. Každý typ predstavuje svoju vlastnosť v smere k relácii k subjektu. Tieto názvy nehovoria o tom, či je svetlo tvrdé, alebo mäkké, jasné alebo tmavé... aj keď ich charakter to často podmieňuje, napríklad tým, že hlavné svetlo býva často tvrdé a doplnkové mäkké.

Štyri základné typy svetla:

- Hlavné svetlo /Key light/
- Doplnkové svetlo /Fill light/
- Protisvetlo /Separation light/
- Svetlo na pozadie /Background light/

2.3.1 HLAVNÉ SVETLO /KEY LIGHT/

Je to **dominantný zdroj svetla** a určuje náladu a charakter snímanej scény. Často býva motivované napríklad oknom, stolovou lampou, slnkom. Bežne sa umiestňuje do scény ako prvé, ale nemusí to byť pravidlo. Hlavné svetlo pomáha identifikovať, z veristického pohľadu, základný zdroj osvetlenia záberu, alebo scény.



Obrázok 9: z ľavej strany je hlavné svetlo a z pravej strany je odrazené doplnkové svetlo

Hlavné svetlo je to **svetlo primárneho svetelného zdroja** pre snímajúci objekt obrazového poľa. Je to kľúčová časť osvetlenia a často stanovuje svetelnú kvalitu, či bude osvetlenie v zábere tvrdé alebo mäkké. Ako hlavné svetlo sa často používa priame osvetlenie bez rozptylu. Atraktivita a **plasticita osvetľovaného objektu** sa upravuje umiestňovaním lampy tak, aby ostrosť tieňu vymodelovala a zatriktívnila tvár. Môže sa použiť samozrejme aj mäkký zdroj,

ale vtedy je dobré ho mať pod kontrolou pomocou soft egg a vzdialenosť takéhoto zdroja od objektu má priamy vplyv na ostrosť tieňu.

Samotnú **pozíciu tieňu riadime výškou a posunom lampy do strán**. Ak svetlo umiestnime priamo do osi snímania tieň sa môže úplne stratiť. /lightflex – svetlo, ktoré sa nasadzuje priamo na objektív a svieti cez polopriepustné zrkadlo v osi snímania/ Hlavným svetlom sa dá dramatisovať objekt a zároveň čím viac jeho vplyv znižujeme, tým sa dramatickosť môže znižovať.

2.3.2 DOPLNKOVÉ SVETLO /FILL LIGHT/

Pomáha záznamovému médiu, „pozrieť sa“ do tieňu, alebo tmy. **Upravuje kontrast a tým aj rozsah jasov na scéne**. Úlohou doplnkového svetla je upraviť správny svetelný pomer medzi svetlom a tieňom, ktorý vytvorilo hlavné svetlo. Je to druhý svetelný zdroj na scéne, ktorý je mäkký rozptýlený a dopĺňa tienisté partie do požadovanej hustoty, alebo svetelnej úrovne, bez produkcie sekundárnych tieňov – opačných, na objekte.

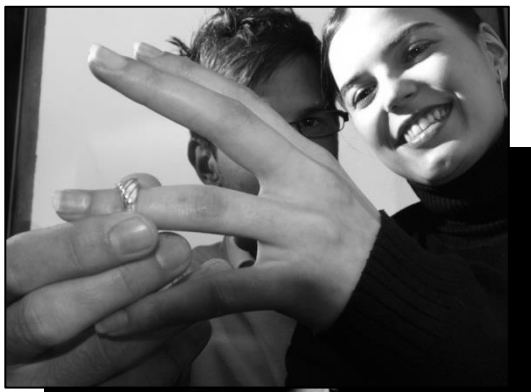
Nad doplnkovým svetlom by sa mohlo rozmýšľať ako nad vizuálnym indikátorom nálady. Čím menej doplnkového svetla, tým môže byť scéna dramatickejšia. Nehľadiac na to aký je hlavný zdroj osvetlenia – či tvrdý alebo mäkký – tvrdé doplnkové svetlo vytvorí neprirodzený dvojité tieň na objekte.



Obrázok 10: Zadobočné hlavné svetlo z ľavej strany, doplnkové svetlo tvorí expozičné svetlo

Odrazené svetlo od stropu, stien, alebo špeciálnych odrazných dosiek, prípadne svietené cez svetelný kôš, alebo rozptylnú plochu atd., môže vyprodukovať prirodzené doplnkové svetlo. Často s takýmto svetlom bojujeme ako s **parazitným svetlom**, ktoré nevieme kontrolovať. **Ak snímame len jednu osobu**, môže ako doplnok slúžiť napríklad odrazené svetlo od hlavného zdroja a odraznej dosky. Možnosti kam umiestňovať doplnkové svetlo sú rôzne, ale všeobecne sa umiestňuje do osi snímania – ku kamere, alebo na protiľahlú stranu od hlavného svetla.

Doplnkové svetlo je dôležitý technický nástroj, ktorý plní technické potreby toho ktorého záznamového média. Ak napríklad TV obrazovka je schopná preniesť rozsah jasov maximálne 1:40, práve doplnkovým svetlom môžeme upraviť tento rozsah, tým že dosvietime tienisté partie.



Obrázok 13: využívanie doplnkového svetla pre zníženie svetelného pomeru - rozdielom medzi svetlom a tieňom



Obrázok 12: hlavne svetlo bez doplnkového svetla

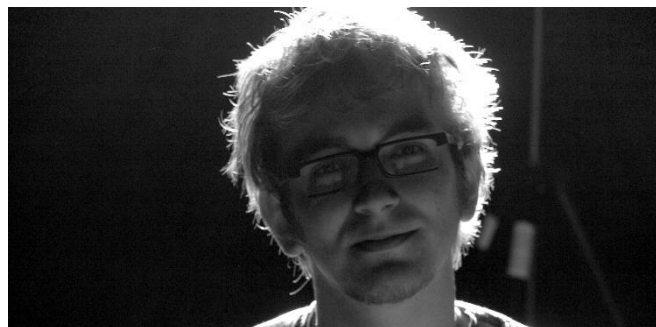


Obrázok 11: hlavne svetlo s doplnkovým svetlom

Ak sa dostaneme do správneho rozsahu, potom tmavé a svetlé časti zostávajú so schopnosťou preniesť detaily a obraz sa stáva bohatším.

2.3.3 PROTISVETLO /BACK LIGHT/

Protisvetlo, alebo separačné svetlo sa používa k vizuálnemu oddeleniu objektu od pozadia.



Obrázok 14: Protisvetlo výrazne oddeľuje postavu od pozadia

Protisvetlo osvetľuje objekt zozadu, v relácii ku kamere. Môže byť použitý priamo v osi kamery nad objektom, alebo mierne na stranách. Použitie protisvetla nie je vždy dôležité, ale bez tohto svetla sa môže stať, že objekt môže splynúť s pozadím. Pomocou protisvetla sa môže dodať vlasom textúra, prípadne farba. Tento druh svetla je iluzívny a slúži hlavne pre obohatenie scény. Experimenty s rôznymi svetelnými kvalitami a umiestnením protisvetla nemajú hranice a sú plne závislé od vkusu tvorcu. **Protisvetlo sa môže významne uplatniť pri tvorbe obrazového štýlu.**

2.3.4 OSVETLENIE POZADIA /BACKGROUND LIGHT/

Umiestnenie tohto osvetlenia môže byť prvé alebo posledné na scéne. Závisí od toho akú veľkú úlohu pozadie hrá a aký je zvolený štýl osvetľovania. **Pozadie dáva záberu základnú náladu a pocit priestoru.** Dodáva scéne farbu a štruktúru a toto osvetlenie môže oddeľovať objekt od pozadia. Smer svetla a tieňu na pozadí môže umocniť tienisté partie na objekte a **môže podporiť motiváciu smeru hlavného svetla.** Pozadie môže tvoriť separáciu, podobne ako protisvetlo.



Obrázok 16: modulácia svetla na pozadí môže dať zdanlivo plošnému záberu priestor



Obrázok 15: svetlo na pozadí tonálne oddeľuje popredie

Osvetlenie pozadia, alebo výsledný jas pozadia dá scéne **tretiu dimenziu na dvojrozmernom plátne.** Pozadie tvorí hĺbku záberu. Intenzita svetlých a tmavých plôch na pozadí priamo hovorí napríklad o tom, či sa scéna odohráva cez deň, alebo v noci. Jadro záberu, postava, tým že zaberá príliš malú časť v ploche záberu, nevypovie o samotnej atmosfére, alebo napríklad o dennej dobe takmer nič. Pozadie sa často krát na zložení záberu podieľa najväčšou mierou. Jeho plocha zaberá najväčšiu časť pohľadu a to hlavne v širších záberoch, aj keď z hľadiska dramaturgického, hrá pasívnu úlohu. Samozrejme pre príbeh nás najviac z režijného pohľadu zaujíma jadro záberu, kde sa odohráva významová časť scény. Niekedy toto svetlo môžeme nazývať aj scénickým svetlom.

2.3.5 ZADOBČNÉ SVETLO /KICKER/

Kicker je svetlo, ktoré dáva jemný alebo silný lesk na vlasoch, tvári, alebo ramenách. Niekedy sa využíva ako dramaturgický efekt na odvrátenej strane tváre namiesto doplnkového

svetla. **Zadobočné svetlo môže pôsobiť aj ako druhé hlavné svetlo**, keď sa napríklad subjekt doňho otočí.



Obrázok 17: zadobočné svetlo, ako hlavné svetlo



Obrázok 18: zadobočné svetlo tvorí pocit hlavného svetla od okna

2.3.6 SVETLO DO OČÍ /EYE LIGHT/

V určitom obmedzenom význame je toto svetlo doplnkové, keď hlavné svetlo a doplnkové svetlo nechávajú v jednom, alebo oboch očiach tmú. Správne rozptýlené, alebo utlmené, sa nemusí podieľať vôbec na expozícii, ale vytvára svetlé body do očí, ktoré sa týmto môžu oživiť vo výraze. Často sa toto svetlo používa v blízkosti osi kamery. Ak s týmto svetlom starostlivo pracujeme umiestňovaním do strany, toto sa v očiach odráža a vytvára biele body, ktoré môžu predstavovať veľa typov vášní. Ak sa napríklad tento efekt prejaví vtedy, keď sa herec pozrie na niekoho druhého, môže sa stať efektnou dramaturgickou technikou.



Obrázok 19: Svetlo do očí môže výrazne zosvetliť tvár a dať jej „život“

ZÁVER

Ak máme jeden zdroj svetla zozadu - protisvetlo a začneme sa pohybovať okolo objektu /niekedy sa pohybuje aj objekt voči kamere - samotné natáčanie a výsledný obraz patrí do kinetického umenia/, toto svetlo, v zmysle pojmu, sa mení podľa spomenutých názvov. Ako potom nazveme túto lampu? V skutočnosti na tom nezáleží.

Záleží hlavne na tom, ako to vyzerá a či je to dobré a prijateľné pre príbeh a jeho náladu. **Názvy svetiel sú dôležité pre komunikáciu v štábe, ale nikdy nedeterminujú samotné svetlo.**

3 SVETLO A TVÁR

RÝCHLY NÁHĽAD KAPITOLY



Pri tvorbe svetelného filmového priestoru dôležitým krokom je, nájsť čo najvhodnejšie miesto pre umiestnenie svetiel a to tak, aby mali svoj poriadok. Každé svetlo by malo plniť funkciu podľa zámeru. **Pri osvetľovaní je dôležité eliminovať parazitnú svietivosť**, ktorá často pri vytváraní svetelnej konštrukcie narobí veľa problémov. Parazitné svetlo, je to, ktoré svieti nekontrolovaným smerom a nevieme ho ovládať. Každá jedna lampa na scéne by mala plniť len funkciu, ktorú jej určí kameraman. To je samozrejme ideálny stav, ktorý sa dá zaistiť kvalitnými svetelnými zdrojmi, príslušnými pomôckami a hlavne dobrým obslužným personálom – osvetľovačmi.

CIELE KAPITOLY



- Pochopiť problematiku svetla a ľudskej tváre
- Naučiť sa vnímať jednotlivé svetelné situácie a pochopiť ich význam
- Kameraman a jeho tvorivé svetlo je súčasťou príbehu
- Význam svetla na detaile ľudskej tváre vo svetle a tieni

KLÚČOVÉ SLOVÁ KAPITOLY



expozičný rozsah, subjekt pred kamerou, smer svetla, predné svetlo, bočné svetlo, objektív, okuliare vo svetle, herec a svetlo, parazitné svetlo, symetria svetla

ÚVOD KAPITOLY

Pri osvetľovaní scény vyvstáva otázka, koľko svetiel použiť? Veľa portrétov a figurálnych štúdií na plátne bolo vytvorených jediným zdrojom svetla. Takéto svetlo slúžil ako pre subjekt, tak aj pre pozadie. Maliarovej palette expozičný rozsah nič nehovorí. Technické obmedzenia sú v tejto oblasti umenia ďaleko zhovievavejšie ako pri zázname na televízny a filmový formát, kde sme bytostne odkázaní pri svojich tvorivých zámeroch na technické danosti toho ktorého typu záznamu.

Maliar môže svoje predstavy dávať na plátno podľa svojej ľubovôle. Pre kameramana nemusí byť jediný zdroj osvetlenia praktický a ani žetateľný. Ale aj tak, ak používate niekoľko zdrojov, malo by byť jasné, ktorý je dominantný.

3.1.1 SVETLO NA TVÁRI SUBJEKTU

Pri efektívnom zasvetľovaní tváre a ľudí treba zohľadňovať niekoľko priorít. Môžeme **začať tým, že si určíme priority**, ktoré sú dôležité pre vyjadrenie subjektu, alebo črty tváre, ktoré vyžadujú pozornosť – oči, obočie, líce a podobne. Preferencie tohto druhu môžu byť založené na tom, čo je dôležité pre príbeh. Akú náladu chce tvorca vyjadriť.

Dobre vyzerajúci ľudia, nehľadiac na to, ako sú oblečení, nebývajú pre svetlo problémom. Osoby s vpadnutými očami, dlhým nosom, dvojitou bradou, so silne asymetrickou tvárou, by mali u neskúseného tvorca vyvolať prinajmenšom dve otázky. Môžem urobiť túto tvár krajšiu? Keď áno, tak ako? Odpoveď na prvú otázku je: áno, ak má vyznieť v príbehu kladne a pre väčšinu žien, nie ak je táto postava záporná.

Je dôležité zohľadňovať príbeh. Kameraman nie je jediný tvorca. Film je kolektívne dielo. Aj to najlepšie svetlo a dokonalé zábery, ak nerešpektujú komunikáciu diela ako celku sú k ničomu. Kameraman musí vnímať svoj vklad do príbehu, ako súčasť témy, ktorú svojou prácou komunikuje.

3.1.2 SMER SVETLA V RELÁCIU KU KAMERE A SUBJEKTU

Dôležitým prvkom pri vytváraní nálady je uhol v ktorom sa svetelný zdroj nachádza v relácii ku kamere a subjektu.

Konvenčné umiestnenie hlavného zdroja svetla je 30 až 45 stupňov zo strany pred subjektom a mierne zhora.



Obrázok 20: dramatizácia zadobočným svetlom a bočným svetlom

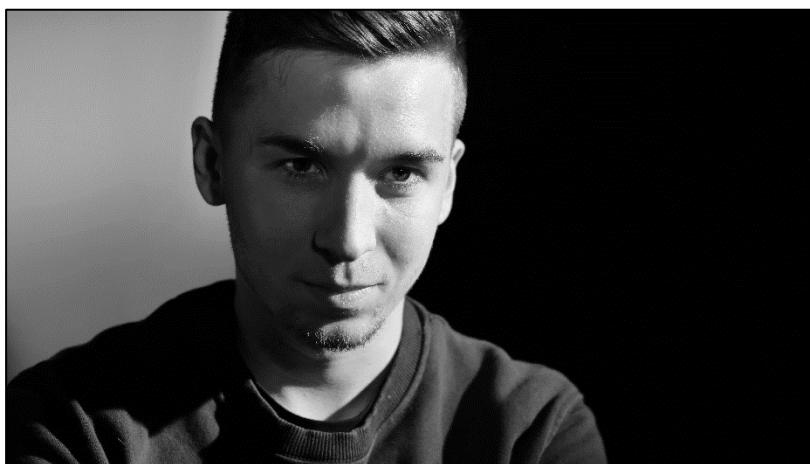
Osvetlenie zospodu môže vyznieť neprirodzene, alebo môže vyvolať strach. Človek je v rámci svojich empirických skúseností naučený vnímať **svetlo z vrchu**. Pri svietení zospodu na tvár sa ukazujú tvary, ktoré nie sú vizuálne zažité /vystupujú nadočnicové oblúky, tieň od nosu ho dramaticky rozšíri atď./ . Ak je však toto **svetlo motivované** konkrétnym zdrojom na scéne, môže byť zaujímavé, prekvapivé a pôsobivé.

Horné svetlo, akoby nad hlavou subjektu, môže pôsobiť smutne a pusto, keď sa subjekt pozerá dolu, ale keď zdvihne hlavu hore, môže pôsobiť spirituálne.



Obrázok 21: predobočné modulované svetlo, minimálne doplnkové svetlo

Ak je **subjekt osvetlený zo strany** – 90 stupňov, významovo dosahujeme dramaturgické účinky.



Obrázok 22: kicker - hlavné svetlo, doplnok je odraz od bielej plochy, pomer 1:4

3.1.3 SYMETRICKÉ SVETLO, ALEBO SVETLO BEZ TIEŇOV NA TVÁRI

Ak použijeme **rovnaký zdroj na oboch stranách** – symetricky, výsledok je väčšinou nudný, alebo v takomto prípade svetlo nemá aktívnu funkciu.

Ďaleko jednoduchšie sa zasvetľujú statické zábery. Ak **dochádza k pohybu subjektu** tieň, ktoré môžu na tvári vzniknúť napríklad od predobočného svetla začnú meniť svoj tvar a tým aj dimenzie povrchov na tvári. Preto sa napríklad pri dialógu viacerých postáv využíva **symetrické svetlo** na tvári, bez tieňov, aby sa subjekt mohol reagovať pohybom tváre na obe strany. **Dramatickú funkciu tu preberá verbálny prejav.**

Výhodné je **umiestnenie osvetlenia zo strany ucha**, kedy zasvietime polovicu tváre. Z tejto polohy sa svetlá pri pohyboch prenášajú na druhú polovicu tváre len veľmi jemne a doplnkovým svetlom z druhej strany sa dá jednoducho vyvážiť potrebný pomer medzi svetlom a tieňom.

3.1.4 PREDNÉ SVETLO NA TVÁR, SVETLO OD KAMERY

Predné svetlo na tvár – od kamery, ju vyhladí, eliminuje hlavné svetlo, tieň od nosa bude minimálny a pri pohyboch bude tvár plochá a nevýrazná. Celé generácie boli očarené zasvetľovaním tváre od kamery, keď sa toto svetlo, ako mäkký zdroj umiestňovalo tesne nad



Obrázok 23: predné svetlo zhora, žiadne tieň na tvári

kameru. **Predné svetlo ukáže širokú rovnú tvár. Svetlo síce pôsobí kozmeticky veľmi výhodne, eliminuje kozmetické nedostatky tváre.** Čo sa týka dramatickosti, je veľmi nudné a svetlo od kamery preberá na seba pasívnu úlohu v poňatí samotného deja a efektivita osvetlenia s ohľadom na dramaturgiu, alebo výrazovú aktivitu, je minimálna. To neznamená, že predné svetlo sa nemá používať. **Práve naopak. Je ho potreba všade tam, kde je svetlo v pasívnej úlohe a aktivitu preberajú iné vyjadrovacie prostriedky filmového jazyku.**

3.1.5 SVETLO ZO STRANY

Pri svietení sú techniky, ktoré môžu zužovať a stláčať, rozširovať a natáľhovať. **Svetlo zo strany zvyrazňuje subtilne detaily pri zmene výrazu.** Tvorí charakter postavy a výrazne dynamizuje príbeh. Je ideálne pre charakterových hercov ako napríklad mladé tváre a silné typy. Nedostatky tváre sa dajú eliminovať ich umiestnením do tieňu. Kamera by mala byť pritom mierne z hora. Ak však svietime svetlom zo strany, napríklad zadobočné svetlo, vieme ním zvyrazňovať kozmetické nedostatky.



Obrázok 24: svetlo z dvoch kickerov, s minimálnym doplnkovým svetlom, pomer na tvári 1:8

3.1.6 SVETLO NA TVÁRI A OBJEKTÍV

Problematika tváre samozrejme nie je uzavretá len do svetla. Úzko s ňou súvisí aj použitie vhodného objektívu. Ak sa použije **široké ohnisko z blízka**, nos sa neprirodzene rozšíri a uši zmenšia. Ak je záber príliš z blízka, proporcie tváre sa skreslia aj v normálnom ohnisku.. Pri veľmi dlhých ohniskách **môže dôjsť k disproporcii priestoru** medzi postavami, alebo k neosobnej vzdialenosti medzi postavou v zábere a jej pozorovateľom. Navyše tvár sa môže stať neprirodzene plochou. Výraz tváre a jej štruktúra sa dá významne upravovať pomocou filtrov na objektív.

3.1.7 PROBLEMATIKA NOSU VO SVETLE

Problematika nosu pri zasvetľovaní je kapitola sama o sebe. Pri nevhodnom použití svetla, môže z nosu vzniknúť placka, ktorá môže zmeniť charakter postavy. **Zadobočné svetlo môže spôsobiť nepríjemné lesky po stranách nosu**, predné svetlo vytvára neatraktívne nosné tieňe, bočné svetlo zatieňuje vzdialenejšie oko. Čím je výhodnejšia poloha svetla pre nos – zadobočná, pred hranicou lesku – tým viac **strácame svetlo v očiach**, prípadne ak má postava okuliare dostávame v nich nepríjemný efekt.



Obrázok 25: hlavné svetlo z boku a z hora, protisvetlo, subjekt vpredu je oddelený jemnou neostrosťou.

3.1.8 SVETLO A POHYB KAMERY

Každé jedno postavenie lampy má svoje nevýhody a treba ich citlivo vnímať. Vždy treba mať na mysli kompromis medzi estetikou, dramatickosťou, charakterom príbehu a výrazom. Niekedy sa stáva samotná herecká akcia tak výrazná vo verbálnom prejave, že nie je ju nutné umocňovať modelovaním samotnej tváre. Niekedy sa stane, že je technicky nemožné vytvárať modeláciu tváre plnou zostavou svetiel. Býva to hlavne pri záberoch, kedy je kamera v kruhovom pohybe okolo viacerých postáv.

3.1.9 SUBJEKT VO SVETLE A PRÍPRAVA NA ZÁBER

K neprijemnostiam vo výraze postavy môže dochádzať vtedy, ak subjekt pozerá do silného svetla, za ktorým je tma. Pred záberom sa účinkujúci nepozera do tohto svetelného zdroja a jeho zrenice sú rozšírené. **V momente pohľadu do svetla nastane prudká potreba očnej akomodácie**, ktorú oko často nezvládne a jeho obranou môže byť škúlenie, prípadne pokrivenie výrazu tváre silným prižmúrením. Je dôležité aby k takýmto problémom nedochádzalo, pretože to môže postavu vyradiť na dosť dlhý čas. Dá sa tomu predísť tak, že postava pred nakrúcaním záberu sa pozerá na dostatočne osvetlený priestor. Priestor za pohľadom postavy je dostatočne vysvietený aby bol kontrast medzi lampou a pozadím v smere pohľadu čo najmenší.

Je potrebné rozmýšľať a dávať pozor pri umiestňovaní silných svetelných zdrojov do osi pohľadu subjektu a ak je to nutné, tak znížiť ich intenzitu na únosnú mieru, prípadne takýto zdroj rozptýliť.

Postavu je vhodné pred samotným natáčaním držať na scéne, aby si zvykla na svetelné zdroje. Akomodácia oka potrebuje čas. **Ak účinkujúci vyjde z tmavého priestoru rovno na scénu je to pre neho niekedy silný šok.** Zvlášť treba dávať pozor na nehercov, ktorých tento šok môže spraviť až nepoužiteľnými. Pre zasvetľovanie reálu, kde je na scéne veľa neskúsených subjektov, zapínať svetlá tesne pred spustením kamery je veľké riziko, ktoré vedie ku strate

autenticity. **Scénu je treba takpovediac vždy „predsvietit“**. Ľudia si na svetlo zvyknú a berú ho ako súčasť scény.

3.1.10 HEREC A SVETLO

Pri vytváraní svetelnej konštrukcie je nevyhnutné mať na zreteli nielen osobný tvorivý zámer, ale treba **prihliadať aj na účinkujúceho a jeho prejav**. Ak dávame účinkujúcemu príliš veľa podmienok, ktoré musí plniť a takpovediac ho priklincujeme medzi svetlá, nezostáva mu dostatok priestoru na vlastný prejav.

Tieto problémy môžu byť obzvlášť výrazné u mladých hercov a nehercov. Herci so skúsenosťami potrebujú vedieť v akom ohnisku sú zaberaní a aký priestor majú v zábere vo všetkých smeroch, či majú v zábere ruky, alebo nie, kde je ich smer pohľadu a pod. Vždy treba hľadať cestu, ako nehercov uvoľniť pred kamerou. Obzvlášť sú náročné **pohľady do kamery**, kde sa účinkujúci môže uvidieť v odraze od predného skla objektívu. Je dobré umiestniť a zasvietiť prívetivú osobu za kamerou, ktorej bude tento text hovoriť. Niekedy je schodná cesta postupnej prípravy neherca od toho, že mu predstavíte postupne členov štábu, ubezpečte ho, že máte dost času na nakrútenie záberu a prostredie okolo kamery, do ktorej sa má pozeráť spravíte pre neho prijateľným, nevzbudzujúcim neistotu a napätie. Nepredpokladajte, že neherec vám bude v jednom zábere rozprávať dlhú časť textu, prípadne, že ak spravil výbornú skúšku, ostrá bude lepšia.

3.1.11 SUBJEKT V OKULIAROCH

Postavy v príbehu nosia okuliare. Ak sú okuliare súčasťou kostýmu, robia sa špeciálne pre natáčanie s plochými sklami. **Čím sú sklá v okuliároch viac zakrivené, tým sú väčšie problémy s efektmi, ktoré sa v nich prejavia**. Obyčajne sa význam tohto efektu znižuje



umiestnením svetla hore a na stranu, čím dostaneme lesk lampy do hornej časti okuliarov. Ak sa veľmi priblížime k osi objektívu, spája sa tento efekt – reflex lampy s bodkou v očiach a

Obrázok 26: bez artefaktov v okuliároch, s jemným pomerom na tvári 1:2

pohľad postavy sa stáva veľmi nepríjemný. Mäkké svetlo robí tento efekt ďaleko znesiteľnejší ako tvrdé, ale jeho veľká plocha v reflexe sa ťažko zakrýva. **Posunutím okuliarov nižšie na nos** taktiež pomôže. Ak dochádza k pohybom v zábere, nutné priebeh týchto pohybov naskúšať a pohyblivé lesky minimalizovať. Jedná sa tu o silnú spoluprácu s účinkujúcim. Pohyblivé lesky



Obrázok 28: Postava v trojštvrťinovom uhle, s jemným pomerom na tvári, bez leskov v okuliaroch

v očiach a odrazy lúčov môžu byť skutočným problémom, ktorý sa ťažko zakrýva tvorivým zámerom. Niekedy je možné, že účinkujúci si na záber dá dolu okuliare a nakrúca bez nich. Vtedy je treba dať pozor na stopy, ktoré tieto okuliare nechajú na nose.

ZÁVER

Svetlo na tvári subjektu dáva výraz. Postava vie veľa vypovedať bez slov, len správnym určením svetla tieňu. Je potreba rozlišovať, kedy je vhodné tvoriť pomer svetla na tvári a kedy subjekt dostáva len mäkké svetlo bez tieňu. Svetlo na tvári má výpovednú hodnotu, ak je v priamom vzťahu k príbehu, alebo k výrazu. **Aktivite svetla** musí rozumieť aj herec a je na kameramanovi, aby výraz svetla v ranom zábere vedel či už postave, alebo režisérovi adekvátne vysvetliť. Práca kameramana nie je len o krásnom svetle, ale o príbehu a jeho komunikácii smerom k divákovi. Plastické svetlo na tvári v detaile môže byť úplne iné ako v širokých záberoch. Kým v detailoch môžeme rozptylné plochy dať blízko k tvári subjektu, v celkoch musíme svietiť z diaľky, čo predstavuje tvrdšie svetlo s tieňom. Kombinácia detailu a celku predstavuje náročnú úlohu pre kameramana.

4 MOTIVÁCIA SVETLOM A TIEŇOM

RÝCHLY NÁHĽAD KAPITOLY



Práca so svetlom a tieňom povyšuje kameramana z profesionálneho „zaznamenávača“ predkamerovej reality a technika, na kreatívneho tvorca a umelca. Základy herectva položil Konštantin Stnislavskij. Založil ich na motivácii prežitku, vnútornom pociťte, motivovanom osobnosťou herca a objektivitou stvárneného charakteru a nie na geste a afekte. Ak toto preniesieme do kameramanovej práce, ako metódy svietenia scény, tak **motivácia k zasvetľovaniu filmového priestoru by mala vychádzať z vnímania svetelných zdrojov, ktoré sú v reálnych priestoroch**. Vnem a pocit svetelnej reality, ktorá je charakteristická svetlom a tieňom, je často vnímaná človekom nie len v racionálnom vneme ale aj v emocionálnom zážitku z pohľadu, ktorý prenášame do pocitu uchovaného v danom čase a priestore v súvislosti zo životným zážitkom. Vytvoriť takýto pocit vo filme, v rade záberov v danom čase, je nová entita, ktorá už nemôže byť len v jednom zábere, ako pol v realite jeden pohľad, ale v celej sekvencii záberového radu, ktorý má jednotný formálny štýl.

CIELE KAPITOLY



- Pochopenie svetelnej filmovej štylizácie
- Naučiť sa vnímať reálne svetlo
- Tvorba svetelného priestoru vo filme
- Motivácia reálnym svetlom - základný vzor inšpirácie

KLÚČOVÉ SLOVÁ KAPITOLY



Svetlo, tieň, motivácia svetlom, klapky, tienidlá, rozptyľovače, odrazy, štýl, forma

ÚVOD KAPITOLY

Svetlo a tieň tvoria v pohyblivých záberoch - vo filme vzájomnú tvorivú súvislosť, ktorá významne pomáha tvoriť filmový priestor. Pod tieňom nemusíme rozumieť len opak svetla, ale aj šerosvit, z ktorého je rozložený na povrchu scény a je významným tvorcom plasticity a priestoru na rovine plátna, alebo televíznej obrazovky. Vedomá tvorba tieňu je pri tvorbe svetelného priestoru výrazový prostriedok.

4.1.1 AJ TIEŇ SA MÔŽE TVORIŤ, NIE LEN SVETLO

Základnou možnosťou, ako vytvoriť tieň je dať do cesty svetelným lúčom prekážku. Táto prekážka môže byť z rôznych materiálov, ktoré menia kvalitu tieňu. Použitie týchto

prostriedkov pri nakrúcaní nie je ani tak v ich dostupnosti, ale hlavne v čase, ktorý má kameraman na ich použitie pri práci. Ich precízne používanie je náročné na čas a skúsenosti.

Ak by som sa snažil ich vymenovať tak **spomením klapky, komíny, tienidlá rôznych rozmerov, odkrýváky, rôzne siete napnuté v rámoch a rôzne špeciálne tieniace masky, prípadne fólie**. Nápadom kameramana sa pri výrobe týchto prostriedkov medze nekladú. Ich výroba pre konkrétny projekt nie je nákladná. Často stačí kus kartónu do ktorého sa vyrežú otvory rôznych tvarov, ten sa dá uchytiť na statív pomocou statívového zveráku. V exteriéroch sa používajú rôzne **nadhlavové rozptilovače, alebo tienidlá – butterflies**.

Správnym používaním sa dajú redukovať presvetlené miesta, tvoriť tieň, alebo upravovať kontrast záberu. Prostriedky pre tvorbu tieňu sú nevyhnutné pre udržanie záberového štýlu. Pri samotnom nakrúcaní nepredstavujú len akúsi tvorivú voľbu, ale často aj nutnosť. Ak je pri nakrúcaní dostatok času, pomocou týchto prostriedkov môžete tieňmi doslova maľovať a tak meniť neatraktívne scény na zaujímavé.

4.1.2 METÓDY AKO NA TO

Pre kvalitných kameramanov, či už vo filmovej alebo v televíznej praxi, je **motivačné svetlo** /alebo motivácia svetlom z reálneho sveta/ viac ako štandardná prax. Často je to základ ich obrazového vyjadrenia, vlastného rukopisu a neopakovateľnosti diela, ktoré vytvoria. **Motivačné zdroje môžu byť slnko, obloha, mesiac, stolná lampa, okno, sviečka, odrazy svetla od lesklých predmetov** a podobne. Pri tomto všetkom je potreba zdôrazniť slovo inšpirácia. Všetko to, čo sa nachádza medzi inšpiráciou z motivačných zdrojov a technickými možnosťami konverzie reálnej scény na filmový alebo televízny obraz, je priestor pre tvorbu.

4.1.3 PRÍKLAD SVETELNEJ SITUÁCIE

Uvediem príklad, v ktorom je v prvom zábere žena, ktorá číta list pri stolnej lampe v celku. Lampa je jediný zdroj svetla v miestnosti. Žena je otočená v chrbtome ku kamere a osvetlenie od lampy jej tvorí siluetu.

Pri prestrihu na polodetail, v ktorom jej vidíme do tváre by jej lampa v realistickom poňatí tvorila krížové svetlo, v ktorom ženská tvár vyzerá nepríjemne. Ak je hrdinka kladná /uvádzam všetko len ako školský príklad/, musíme simulovať posun motivačného zdroja tak, aby tvár vyzerala prijateľne a zároveň nebola narušená záberová kontinuita. Zároveň treba mať na pamäti, že zasvetlenie scény priamo scénickým zdrojom, v tomto prípade stolnou lampou, nezodpovedá technickým možnostiam žiadneho súčasného záznamu. Rozsah jasov v miestnosti je tak vysoký, že lampa sa bude javiť ako úplne biely bod, oblasť s kresbou v svetlých plochách bude len časť stola pod lampou, silueta postavy a steny budú v úplnej tme, bez akejkoľvek kresby v tmavých tónoch.

Pri zasvetľovaní takejto situácie je vhodné použiť doplnkové svetlo na prekreslenie tieňov, ale tak, aby jeho hladina nerozbila atmosféru od stolnej lampy. Zároveň jej intenzitu môžeme upraviť tak, aby mala potrebnú kresbu a jej svetlo nahradiť reflektorom zo smeru stolnej lampy.

Pri prestrihu na polodetail detail svietidla vzájomne posunúť, aby bola tvár so svetelným



Obrázok 30: tieň okna na stene, filmová tma v miestnosti



Obrázok 29: filmová tma - divák vidí postavu, ale má pocit tmy, pleťový tón je v stupnici šedých, tmavý, prvky scény majú kresbu



Obrázok 31: rozsvietením stolnej lampy sa tma zmení na svetlo, tvár získa štandardný pleťový tón, svetlo z lampy na tvári je doplnené reflektorom

pomerom vystihujúcim atmosféru v miestnosti. Zároveň je dôležité myslieť aj na pozadie za postavou, kde sa môže efekt lampy prejaviť, čím vytvoríme hĺbku záberu. Pozadie môže byť dôležité napríklad aj pre hlbšiu emotívnu charakteristiku situácie. Ak do miestnosti vchádza postava muža, cez otvorené dvere svieta do miestnosti svetlo z chodby. Tvár muža podľa dramatickej situácie môžeme zasvetliť výrazne spodným svetlom od stolnej lampy, čím môžeme zdramatizovať situáciu, alebo ho necháme v pološere, len s leskom v očiach a podobne.

Všetko závisí od prístupu k danej téme a zvoleného štýlu. Niekedy obrazový štýl samotného diela môže prebiť svetelnú motiváciu jednotlivých záberov. Puristické využívanie motivačného svetla bez starostlivého pohľadu na dej, môže zabiť príbeh.

Je na samotných tvorcoch, či idú pri prestrihoch dôrazne po logike motivačného svetla, alebo toto svetlo len simulujú do takej miery, aby približne zodpovedalo motivácii zasvetľovania a subjekt vyzeral čo najpriateľnejšie.

4.1.4 FILMOVÁ TMA V MOTIVAČNOM SVETLE

Predstava tmy vo filme je priestor pre fantáziu. V realite je tma tam, kde nevidíme. Prípadne vidíme čiernobielo – skotopicky. Z reality máme zafixované orientačné znaky z priestoru. Zobrazit' ich vo filme, je práve tvorivý priestor pre fantáziu. Isto si spomeniete na rôzne filmové tmy. Niektoré tvorcovia už tradične zobrazujú ako modré od svetla mesiaca, iné pri svetle reklamy alebo pouličného osvetlenia, ktoré preniká do miestnosti z ulice. V realite je svetlo v nočnej miestnosti napríklad od mesiaca, len v jednej časti miestnosti a to veľmi krátko. Vo filme, v záujme zachovania systému komunikácie, je takéto svetlo od mesiaca všade tam, kde ho potrebujeme pre príbeh a nie pre zobrazenie reálneho svetla od mesiaca. Vytvorili sme si pocit, motiváciu realitou, a tú zobrazujeme v celej scéne. Tvoríme ilúziu a uveriteľnosť príbehu

a nie daného pohľadu. Ten divák nedokáže konfrontovať s realitou, pretože tú on v skutočnosti nepozná.

4.1.5 PLOMOTIVAČNÉ SVETLO

Ak sa dostaneme do situácie, v ktorej je zdrojom motivácie úplná tma, napríklad postava v noci, ktorá spí v posteli, alebo postava v automobile počas nočnej jazdy, ťažko sa budeme motivovať nejakým zdrojom, ak na danej scéne žiaden nie je. V takýchto prípadoch musíme vytvárať náhradnú situáciu, ktorá by sa mohla nazvať aj **polomotivačná**.

Príliš veľa svetla od kamery v takejto situácii môže zabiť náladu a porušiť emocionalitu danej scény. Pri nočných scénach sa často vychádza z ilúzie mesačného svetla, svetla od prístrojovej dosky automobilu, blikajúceho semaforu a podobne. Často sa k týmto scénam pristupuje konvenčne. Mesačné svetlo je pomocou fólie farbené do modra, svetlá od prechádzajúcich áut sú žlté a podobne. V týchto prípadoch je priestor medzi tým, čo je realizmus a ilúzia veľmi veľký. Miera toho, ako tento priestor využijeme je na kameramanovi a jeho vkuse. Vždy sa jedná o akúsi nepísanú dohodu medzi ním a divákom. Do akej miery je daná polomotivácia pre príbeh prijateľná a uveriteľná.

Treba mať ale na pamäti, že je to licencia kameramana, ktorá mu dovoľuje zhodnotiť, či je pri danej scéne objekt záujmu na istý okamih demotivovaný hlavným svetlom a pridáva mu do očí napríklad lesk z úplne iného smeru, aby podporil na úkor dramatickosti svetelnej atmosféry celkovej scény výraz subjektu a potom sa v ďalších záberoch vrátil znovu k motivačnému svetlu. Treba neustále hľadať taký uhol svetla, ktorý je nie len dramatizujúci, ale aj konvenujúci z danou situáciou a postavením záberu v deji.

4.1.6 NEMOTIVAČNÉ SVETLO

Niekedy môže byť svetlo bez akejkoľvek motivácie. **Nemotivačné svetlo** nemusí byť znakom kameramanej nekompetentnosti. Môže byť predmetom štýlu, alebo prístupu k danej téme. Ak napríklad nakrúcame sci-fi, motivujeme sa budúcnosťou a predstavivosťou reality je ďaleko slobodnejšia. Často v dokumentárnych filmoch alebo v spravodajstve je momentálne zachytenie obsahu v potrebnej technickej kvalite ďaleko dôležitejšie ako vytvárať svetelnú atmosféru zložitou konštrukciou svetiel. Vtedy môže obsah záberu „utiecť“ a nenahradí ho ani to najkvalitnejšie osvetlenie danej scény. Ale aj v týchto prípadoch sa kvalitní tvorcovia dostanú k tomu, že sú schopní dodržať istú mieru vkusu a štýlu pri ktorom sú motivovaní daným prostredím.

4.1.7 SVETLO V PRIESTORE

Pri nočných scénach **nie je dôležité vysvecovať celý priestor** v uhle snímania kamery, ale jednotlivé plány. Pod pojmom plán rozumiem popredie, jadro záberu a pozadie. Pričom svetlo

na tvári môže pomáhať skôr prejavu samotného herca. Štruktúra svetla a tieňu na tvári pomáha výrazu.

ZÁVER

Samozrejme pomery svetlých a tmavých plôch v jednotlivých záberoch pospájaných do celej scény alebo filmu sú hlavne dané mierou vkusu tvorcov a napojenia ich talentu na tento vyjadrovací prostriedok. Niekedy svetlo a tieň nemusí hrať dominantnú úlohu. Tonalita samotných plôch v scéne môže tvoriť atmosféru a náladu.

Často prevláda názor, že motivačné svetlo je výsadou skúsených tvorcov a profesionálov. Opak je pravdou. Nechať sa unášať realistickou svetelnou atmosférou a vnímať ju s rešpektom je veľmi dôležité. Pritom však je treba mať na mysli, že film nie je len jeden záber, ale celá záberová **kontinuita príbehu**. Motivácia z pohľadu na celok by mala zodpovedať aj ostatným záberom daného prostredia, prípadne príbehu.

Neustále hľadanie a inšpirácia je najvhodnejšou cestou k tvorivému rastu. **Nechajte sa motivovať svetlom!**