



EVROPSKÁ UNIE
Evropské strukturální a investiční fondy
Operační program Výzkum, vývoj a vzdělávání



Název projektu	Rozvoj vzdělávání na Slezské univerzitě v Opavě
Registrační číslo projektu	CZ.02.2.69/0.0./0.0/16_015/0002400

KAMEROVÁ TVORBA 1

Distanční studijní text

Anton Szomolányi

Opava 2019



**SLEZSKÁ
UNIVERZITA**
FILOZOFICKO-
PŘÍRODOVĚDECKÁ
FAKULTA V OPAVĚ

Obor: Multimediální techniky

Klíčová slova: Kameraman, svetlo, kompozícia, exponometria, expozícia, citlivosť, kamera, predkamerová výpoveď, interview, osvetlenie, dynamický rozsah, svetelný pomer, LUT, filter, šedá tabuľka, digitálny, decibel, db, senzitivita, kontrast, ilúzia, psychosenzorický, hlavné svetlo, modulácia, pomersvetla, kontrast, dynamický rozsah, hlavné svetlo, doplnkové svetlo, lux, lumen, nit,

Anotace: Text sa zaoberá profesionálnou kameramanskou tvorbou a prácou kameramana ako umeleckého a kreatívneho tvorcu, ale zároveň tvorivými technickými nástrojmi, ktoré tento tvorca má k dispozícii v rámci modernej technológie. Učebné texty pojednávajú o časti filmového jazyku, ktorý špecificky využíva kameraman pri svojej práci. V materiály sa striedajú kapitoly vysvetľujúce pojmy praktického nakrúcania s kapitolami zameranými na techniku a technológiu kameramanskej práce. Kapitoly obsahujú aj súbor praktických cvičení, na základe ktorých si študent overí svoje teoretické vedomosti v praxi a zároveň tvorivým spôsobom rozvíja svoje schopnosti praktického kameramana.

Konverzia reality do obrazu nastáva premenou odrazu svetla zo scény, prechodom cez objektív, svetlo dopadá na senzor, kde dochádza premene svetla na elektrické impulzy a tie pomocou analógovo digitálneho prevodníka na digitálne dáta. Tie po spracovaní sú ukladané na dátový nosič, z ktorého vieme tieto dáta rozkódovať a previesť znovu na svetlo. To už vychádza z elektronickej obrazovky, alebo z premietacieho plátna ako odrazené svetlo projektoru, ktoré opäťovne vchádza do oka diváka a je spracované práve psychosenzorickým vnemom. Týmito problematikami sa zaoberá učebný text. Zvládnutie konverzie reality do formy pohyblivého obrazu je základom práce kameramana.

Ak si predstavíme transformáciu reality na obraz, tak v rámci tejto konverzie z trojdimenzionálneho priestoru na dvojdimenzionálnu rovinu plátna, kameramani využívajú tvorivé prvky obrazovej ilúzie ako je lineárna perspektíva, farebná a svetelná perspektíva, pohyb kamery, pohyb postavy, obrazová a strihovú choreografiu, hĺbku ostrosti a mnohé iné tvorivé prvky práve pre tvorbu filmového priestoru ako ilúzie vnemu reálnych obrazov. Práve týmito prvkami kameramanskej tvorby sa zaoberajú učené texty. Ich zvládnutie dáva do ruky kameramana tvorivé nástroje pre kvalitné rozprávanie a vyjadrovanie sa filmovým jazykom. Tento text obsahuje len časť profesionálnych tvorivých nástrojov a vedomostí.

Autor:

Doc. Mgr. Anton Szomolányi, ArtD.



Toto dílo podléhá licenci:

Creative Commons Uveďte původ-Zachovejte licenci 4.0

Znění licence dostupné na:

<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0>

Obsah

ÚVODEM.....	12
RYCHLÝ NÁHLED STUDIJNÍ OPORY.....	13
1 KTO JE VLASTNE KAMERAMAN	15
1.1 Kameraman a žáner ktorý tvorí.....	16
1.2 Čo vlastne kameraman robí, alebo mal by vedieť robiť?.....	16
2 AKO ZAČAŤ, ALEBO ČO SPRAVIŤ PREDTÝM, AKO ZAPNEŠ KAMERU....	19
2.1 Postup kameramana pri stavbe záberu môže vyzerat' aj takto:	20
2.1.1 Postavenie kamery	21
2.1.2 Ochrana kamery	21
2.1.3 Vymedzenie záberového uhla	21
2.1.4 Vyrovnanie kamery do vodováhy	21
2.1.5 Uhol záberu.....	21
2.1.6 Aranžovanie záberu	22
2.1.7 Pohyb kamery a účinkujúcich.....	22
2.1.8 Počas skúšania záberu.....	22
2.1.9 Expozičný čas	22
2.1.10 Svetlo a forma diela	22
2.1.11 Meranie svetla a určovanie expozičného osvetlenia.....	22
2.1.12 Farba a jej tvorivé využitie pre nakrúcanie.....	23
2.1.13 Ostrosť záberu.....	23
2.1.14 Clonové číslo	23
2.1.15 Záznamový materiál, pamäť kamery	23
2.1.16 Chod kamery.....	23
2.1.17 Kontrola zvuku a komunikácia so zvukovou sekciou.....	23
2.1.18 Zaznamenanie údajov a tvorba poznámok do scenáru kameramana.....	24
2.1.19 Nakrútenie záberu	24
2.2 Ako je to pri nakrúcaní?	24
3 KOMPOZÍCIA SAMOSTATNÉHO FILMOVÉHO ZÁBERU	27
3.1 Línie v kompozícii	28
3.2 Plochu záberu môžeme rozdeliť na aktívnu časť a pasívnu časť	29
3.2.1 Čítanie kompozície	29

3.2.2	Tvorba kompozície	30
3.2.3	Komponovanie na stred – centrálna kompozícia	32
3.2.4	Uzavretá kompozícia	34
3.2.5	Prekrývanie sa prvkov kompozície	34
3.2.6	Váha a protiváha v kompozícii	35
3.2.7	Neformálna rovnováha v kompozícii	35
3.2.8	Symetria a asymetria	36
3.2.9	Uhlopriečka – dramatizujúca diagonála	37
3.2.10	Horizont – horizontálna línia	37
3.2.11	Vertikálna línia – zvislosť v obraze	38
3.2.12	Úbežník	39
3.2.13	Rozdelenie kompozície na tretiny	39
3.2.14	Zlatý rez	39
3.2.15	„Pravidlá“ kompozície	41
3.2.16	Chaotická kompozícia	43
3.2.17	Transformácia reality do obrazu	43
3.2.18	Kompozičná selekcia prvkov	43
3.2.19	Niekoľko kompozičných princípov	44
4	UHOL POHLĀDU KAMERY, ALEBO ODKIAL A AKO SA KAMERA POZERÁ NA SCĒNU	47
4.1	Záber, scéna a sekvencia	48
4.2	Typy kamerových pohľadov	49
4.2.1	Objektívny pohľad kamery	49
4.2.2	Subjektívny pohľad	50
4.2.3	Subjektívny pohľad kamery	50
4.2.4	Individuálny subjektívny pohľad	51
4.2.5	Pohľad do kamery	51
4.2.6	Subjektívny uhol pohľadu kamery	52
5	ZÁKLADNÉ OSI A POMENOVANIE PRIESTORU VO FILMOVOM JAZYKU	55
5.1.1	Os kamery	56
5.1.2	Filmová os	56
5.1.3	Aktívny a pasívny priestor	56
5.2	Uhol záberu, alebo kamerový uhol.	57
5.2.1	Veľkosť záberu	57

5.2.2	Jednotky veľkostí záberov	58
5.3	Záberové jednotky - veľkosti záberov a ich typy	59
5.3.1	Veľký celok.....	59
5.3.2	Celok	59
5.3.3	Polocelok.....	60
5.3.4	Americký plán.....	60
5.3.5	Plodetail	61
5.3.6	Detail.....	61
5.3.7	Detail užší	61
5.3.8	Veľký detail	62
5.3.9	Subjektívny pohľad.....	62
5.3.10	Záber s viacerými postavami	63
5.3.11	Záber cez rameno	63
5.4	Názvy záberových jednotiek v kontinuite.....	64
5.4.1	Skupinové zábery.....	64
5.4.2	Inzert	64
5.4.3	Nástrih.....	64
5.4.4	Odstrih.....	65
5.4.5	Deskriptívny záber	65
5.4.6	Sledujúci pohľad.....	65
5.4.7	Jazda.....	65
5.4.8	Podhľad a nadhľad	65
5.4.9	Reagujúce zábery	66
5.4.10	Optické zábery	66
6	OBRAZOVÝ PRIESTOR, ZVÝRAZŇOVANIE PRIESTORU, ALEBO TVORBA PRIESTORU VO FILME	69
6.1	Niekoľko možností ako tvoriť priestor v kinematografickom obraze.....	70
6.1.1	Svetlom – svetlotonálnou perspektívou	70
6.1.2	Kamerou – pohybom kamery.....	70
6.1.3	Pohybom účinkujúcich vo vnútri záberu	70
6.1.4	Lineárnou perspektívou	70
6.1.5	Vzdušnou perspektívou.....	71
6.1.6	Farebnou perspektívou.....	71
6.1.7	Opticky.....	71

6.1.8	Strihovou skladbou	71
6.2	Priestor a obrazový štýl	71
6.2.1	Plošný záber, alebo záber v ktorom je potlačené vyjadrenie priestoru.....	72
7	VÝŠKA KAMERY A UHOL ZÁBERU VO VZŤAHU K SNÍMANÉMU SUBJEKTU.....	74
7.1	Výška kamery.....	75
7.1.1	Základná výška kamery	75
7.1.2	Podhľad, nadhľad a ich vzájomná miera	75
7.1.3	Vertikálna a horizontálna os záberu.....	76
7.1.4	Rozdiel medzi výškou dvoch aktérov,	76
7.1.5	Výška postavy a objektívny pohľad.....	76
7.1.6	Zbiehavosť línií pri nadhľade, alebo podhľade	77
7.2	Uhol záberu	77
7.2.1	Trojštvrtinový uhol pohľadu	77
7.2.2	Polovičný, alebo pravouhlý uhol pohľadu, pravouhlý záber	77
7.2.3	Dvojitý uhol, dvojuhlový záber	77
7.2.4	Uhol pohľadu kamery	78
7.2.5	Krivá kamera, alebo krivý uhol snímania	78
7.2.6	Krivý detail	78
7.3	Záberové striedanie od záberu k záberu, kompozičný rytmus.	79
7.3.1	Kontrastujúce zábery	79
7.3.2	Opakujúce sa veľkosti záberov	79
7.3.3	Význam detailu v záberovej skladbe	79
7.3.4	Objektívny, alebo subjektívny detail tváre	80
7.3.5	Výraz subjektu v detaile.....	80
7.3.6	Rytmus kompozičných väzieb	80
7.3.7	Dominantná postava v zábere	80
7.3.8	Reakčné zábery, alebo reagujúce zábery	81
7.3.9	Kontrastné uhly pohľadov, pohľad a protipohľad	81
7.3.10	Kontext záberu	81
7.3.11	Zmena uhlu pohľadu – zmena ohniskovej vzdialenosti vo vzťahu k zmene postavenia kamery.	81
7.3.12	Následné zábery z osi kamery pri rozdielnom uhle	82
7.3.13	Centrálny ZOOM, alebo využitie zoomu z osi kamery	82

7.3.14	Identický uhol pohľadu pri následných záberoch	82
7.4	Uhol záberu a optická sústava	82
7.4.1	Štandardný objektív, alebo základná ohnisková vzdialenosť	83
7.4.2	Širokouhlý objektív	83
7.4.3	Dlohoohniskový objektív	83
7.5	Tvorba záberovej aktivity	84
7.5.1	Kinematografické väzby a záberová kontinuita	84
7.5.2	Aktívny vývoj dramatizácie pomocou uhlov pohľadu kamery – progresívne záberovanie	84
7.5.3	Pasívny vývoj dramatizácie pomocou uhlov pohľadu kamery – regresívne záberovanie	85
8	ZÁKLADNÉ SVETELNÉ ZÁKONY A POJMY	88
8.1.1	Biele svetlo	89
8.1.2	Žiarivý tok, ožiarenie a žiarivosť	89
8.1.3	Spektrálna citlivosť ľudského oka	89
8.1.4	Kandela – jednotka svietivosti	89
8.1.5	Svetelný tok - lumen	90
8.1.6	Osvetlenie - lux	90
8.1.7	Jas - nit	90
8.1.8	Svetelná účinnosť žiarenia	90
8.1.9	Expozícia a osvit	90
8.1.10	Svetlo a prostredie v ktorom pôsobí	91
8.2	Svetelné zákony	91
8.2.1	Štvorcový zákon	91
8.2.2	Úbytok osvetlenia od zdroja	91
8.2.3	Oko a kamerový záznam	92
8.2.4	Zákon kosínový	92
8.2.5	Tvar svetelnej stopy	92
8.2.6	Zákon súčtový a svietivosť	93
9	SVETLO, AKO ZÁKLADNÝ NÁSTROJ PRE VYTVÁRANIE KINEMATOGRAFICKÉHO OBRAZU	95
9.1	Svetlo, jasy a odrazy a dynamický rozsah scény	96
9.1.1	Rádiometria a fotometria	96
9.1.2	Svetlosť a odrazivosť	97

9.1.3	Intenzita svetla	97
9.1.4	Dynamický rozsah scény	97
9.2	Funkcie svetla.....	98
9.2.1	Svetlo v reálnych priestoroch.....	98
9.2.2	Dramatická funkcia svetla.....	99
9.2.3	Impresívne a expresívne vyjadrenie svetlom.....	100
10	KVALITY SVETLA PRE NAKRÚCANIE.....	102
10.1	Tvrde a mäkké svetlo.....	102
10.1.1	Intenzita svetelných zdrojov	103
10.1.2	Typy svietidiel s ohľadom na tvrdosť a mäkkosť svetla.....	104
10.2	Teória trojdimenzionálneho kontrastu.....	106
10.2.1	Svetlý a tmavý transfér	106
10.2.2	Svetlotonálne riešenie scény	107
10.2.3	Príklad svetelnej situácie.....	107
10.2.4	Obrazový štýl vo filme, vyjadrovanie svetlom a tieňom	108
10.3	Typy svetiel s ohľadom na ich umiestnenie	109
10.3.1	Hlavné svetlo /key light/	109
10.3.2	Doplnkové svetlo /fill light/	110
10.3.3	Protisvetlo /back light/	111
10.3.4	Osvetlenie pozadia /background light/.....	112
10.3.5	Zadobočné svetlo /kicker/	112
10.3.6	Svetlo do očí /eye light/	113
11	SVETLO A TVÁR	116
11.1.1	Svetlo na tvári subjektu.....	117
11.1.2	Smer svetla v relácii ku kamere a subjektu.....	117
11.1.3	Symetrické svetlo, alebo svetlo bez tieňov na tvári.....	118
11.1.4	Predné svetlo na tvár, svetlo od kamery	119
11.1.5	Svetlo zo strany.....	120
11.1.6	Svetlo na tvári a objektív	120
11.1.7	Problematika nosu vo svetle	120
11.1.8	Svetlo a pohyb kamery.....	121
11.1.9	Subjekt vo svetle a príprava na záber	121
11.1.10	Herec a svetlo	122

11.1.11	Subjekt v okuliaroch.....	122
12	MOTIVÁCIA SVETLOM A TIEŇOM	125
12.1.1	Aj tieň sa môže tvoriť, nie len svetlo	125
12.1.2	Metódy ako na to	126
12.1.3	Príklad svetelnej situácie.....	126
12.1.4	Filmová tma v motivačnom svetle.....	127
12.1.5	Plomotivačné svetlo	128
12.1.6	Nemotivačné svetlo.....	128
12.1.7	Svetlo v priestore	129
LITERATURA		CHYBA! ZÁLOŽKA NENÍ DEFINOVÁNA.
13	BIBLIOGRAFIA	131
SHRNUTÍ STUDIJNÍ OPORY		132
PŘEHLED DOSTUPNÝCH IKON.....		133
14	REGISTER POJMOV	134

ÚVODEM

Film je ilúzia – kúzlo, ktorému divák verí len v dovedty, dokedy ho nevyruší technická či tvorivá chyba. Potom sa sústreďí na nepodstatné veci a autor prehráva. Ilúzia, ktorú nám vytvára filmová technika je prekonávaná dobou, mení sa v prevratných technických zmenách. Film privádza diváka do stavu komunikácie s premietaným obrazom. Jeho vnem je psychosenzorický. Senzorický vnem je v podstate len fyzikálne prijímanie obrazu a zvuku bez emocionálnej a pamäťovej invencie. Typickým prípadom je kamera, ktorá sníma len to, čo je schopná fyzikálne zaznamenať. Človek však nie je stroj a svoju pozornosť sústreďí len vtedy ak mu obraz a zvuk poskytujú aj ďalší rozmer vnímania.

Študijná opora je určená všetkým tím, ktorí sa budú venovať kamerovej tvorbe v rámci audiovizuálnej produkcie ako kameramani. Je vhodná aj pre filmových tvorcov, ktorí spolupracujú s kameramanom pri tvorbe. Poznaním tvorivých nástrojov pre tvorbu kinematografického obrazu zlepšuje tvorivú komunikáciu pri vzniku kolektívneho diela, ktorým film bez pochyby je.

Pri štúdiu tejto opory je dôležité aby študent mal záujem rozumieť filmu a filmovému jazyku v jeho audiovizuálnej podobe. Pozerať sa na svet cez objektív či už fotoaparátu, alebo kamery so záujmom tvoriť príbeh ako komunikačný prostriedok medzi autorom, alebo kolektívom autorov a divákom. Pri tom si je potreba uvedomovať, že sa jedná o jednosmernú komunikáciu od autora k príjemcovi audiovizuálneho obsahu.

Študent s textom pracuje, ako so základnou prípravou k praktickému nakrúcaniu. Pri tom nerozdeľujeme tvorbu podľa žánru. Väčšina postupov a teoretického základu v tejto publikácii je podobná pre všetky typy audiovizuálnej tvorby. Je podstatné, aby študent realizoval praktické cvičenia jednotlivých kapitol, aby prakticky na vlastných chybách pochopil teoretické východiská.

Otázky v závere kapitoly sú overením si vedomostí pojmov z jednotlivých kapitol. Terminológia je dôležitá pre praktické nakrúcanie, kvôli komunikácii v tvorivom tíme, nakoľko sa v audiovízii takmer vždy jedná o kolektívne dielo prejavujúce sa v tvorbe každého konkrétneho záberu.

Kľúčové slová predstavujú povinné pojmy, ktorých obsah musí študent ovládať, ako pracovný slovník.

Interakcia s pedagógom je možná jedine na základe praktickej tvorby, ktorú študent komunikuje v rámci konzultácii a rozborov. Ideálny je rozbor v skupine študentov, kde ostatní študenti sa učia navzájom.

V dištančnej forme odporúčam skupinovú komunikáciu cez internet.

RYCHLÝ NÁHLED STUDIJNÍ OPORY

Základom štúdia tejto publikácie je svetlo a kompozícia v kameramanskej tvorbe. Vo filme však často vnímame filmovú obrazovú „nerealitu“. Typickým príkladom môže byť sledovanie čiernobieleho filmu. Divák to berie akosi samozrejme. Zväčša sa nepýta, kde sú farby, ale podvedome hľadá prepojenie v emocionálnom zážitku, alebo v uložených pamäťových obrazoch a tieto prikladá k vyhodnoteniu a hlavne zaradeniu do vnemu ilúzie filmového diela. Ak by však došlo k tomu, že by divák mal potrebovať pre racionálne zhodnotenie farby práve pre príbeh a nenachádza ich v ňom, vyhodnocuje to ako chybu a je dôrazne vyrušený z vnemu. Ale toto bol len príklad. Veľmi často tvoria tvorcovia formu filmového diela svetlotónnym, alebo farebným posunom, alebo odklonom od technickej reality záznamu. Porušujú fabrickú dokonalosť fyzikálnych parametrov samotného záznamu. Ako náhle z tejto dokonalosti odoberajú napríklad farebné tóny, „zjednodušujú“ divákovi vnem samozrejme v spojitosti s ostatnými prvkami filmu a dostávajú ho práve na rovinu prevažujúceho emocionálneho vnemu. Dokonalosť ilúzie neznamená tvorivý úspech ale môže znamenať aj nevкус. Veľa dokonalého môže uškodiť. Zámerný nedostatok môže spôsobiť záujem diváka – občasné rozbitie ustáleného vracia diváka späť do deja, ale to všetko by malo byť súčasťou tvorivého systému, alebo formy samotného diela.

Akceptácia zmeny reality na filmovú „nerealitu“ – konfrontácia a pripodobňovanie s tým čo vidíme a tým čo už vieme, prepadáme do ilúzie filmu v jeho dokonalej forme bez vnemu technických parametrov celej záznamovej a prezentačnej sústavy. Ak sú prvky správne nastavené dôverujeme tvorcovi a nechávame sa uniesť príbehom. Ak je technická ilúzia dokonalá a príbeh plný chýb, autorovi nedôverujeme a naopak. Niekedy stačí len jedna tvorivá, alebo technická chyba, ktorú divák ani len nevie definovať a dielo je pre neho stratené porušením jeho emocionálnej vnemovej štruktúry. Uložená skúsenosť, emócia a filmová nerealita sa niekde nestretli. Kúzlo bolo nedokonalé, alebo odhalené. Ilúzia bola nedokonalá. Na druhej strane treba povedať, že technická nedokonalosť uložená do správnych vzťahov niekedy vytvorí ilúziu tak, že dielo je prijaté divákom a ten je schopný ho precítiť. Technika nie je samospasiteľná. Z histórie poznáme veľa filmov, ktoré sa budú premietiť vždy, aj keď v porovnaní s dnešnými sú technicky nedokonalé. V každej dobe si nachádzajú divákov, ktorí prežijú príbeh a uveria ilúzii filmového plátna.

Vnem filmu závisí aj často aj od prostredia v ktorom vzniká a geopolitického prostredia, ktoré ho tvorí. Tu sa dá spomenúť národná kinematografia, ktorá dešifruje vzťahy a ilúziu v dôsledku uložených obrazov a emócií v rámci lokálnych psychosenzorických obrazov. Takzvané „worldwide filmy“ - ktoré sú premietané po celom svete akceptujú často aj podľa vytvorených šablón v danej dobe akceptáciu ilúzie v globálnom vneme a pomocou tvorivých prostriedkov tvoria často zábavnú ilúziu. V tomto sa však film nedá absolutizovať a tvorcovia nie vždy dokážu predpovedať a to hlavne v lowbudget filmoch, alebo národných kinematografiách, že práve ich dielo nebude komunikovať s divákmi v širokom spektre psychosenzorického vnemu. V tomto je film slobodný a tvorba ilúzie nemá hranice a ak aj má tak ich zatiaľ nevidíme.

1 KTO JE VLASTNE KAMERAMAN

RÝCHLY NÁHĽAD KAPITOLY



Historicky je kameraman človek, ktorý stojí za kamerou a má na starosti obsluhovanie samotného prístroja kamery a zaznamenávanie snímanej reality na filmový pás. V podstate bol len človekom, s určitými špeciálnymi technickými znalosťami, ktorý vykonával pokyny režiséra. Postupne sa ale filmový obraz stal prostriedkom tvorivého vyjadrenia a kameraman umeleckým tvorcom. Povolanie kameramana sa rozšírilo aj o iné funkcie ako len zaznamenávanie predkamerovej reality.

CIELE KAPITOLY



- Pochopiť funkciu kameramana a jeho rolu pri nakrúcaní
- Porozumieť rozdielnemu obsahu práce kameramana s ohľadom na žáner tvorby
- Z začať vnímať tvorivé nástroje pri práci kameramana
- Význam autorského podielu kameramana pri vzniku audiovizuálneho diela s ohľadom na iné profesie

KLÚČOVÉ SLOVÁ KAPITOLY



DP, kameraman, ostrič, asistent kamery, kameraman spravodajstva, švenker, operátor kamery, svetlo, kompozícia, kamerový technik, kamerová osádka, kamerový tím, postprodukcia,

ÚVOD KAPITOLY

V angličtine je funkcia umeleckého tvorca obrazu - nazývaná „Director of Photography“ /DP/ a samotný výraz kameraman /cameraoperator/ sa používa pre označenie muža, ktorý stojí za kamerou a má na starosti kontrolu záznamu a pohyb kamery – švenkra. Na Slovensku sa pojem kameraman vo všeobecnosti udomácnil a obsahuje viac druhov profesií. Kameramanom sa nazýva tvorca, ktorý vytvára obrazovú a svetlotoňálnu konštrukciu filmového diela, ale ten istý pojem sa používa aj pre spravodajského kameramana, ktorý sa svetlom zaoberá len ako s technickým prostriedkom pre splnenie kvalitatívnych parametrov záznamu.

1.1 Kameraman a žáner ktorý tvorí

Podstata kameramanovej práce je určovaná žánrom projektu, ktorý realizuje. S nástupom elektronických záznamových médií sa vytvára dojem, že elektronika preberá so svojimi „automatikami“ na seba zodpovednosť za výsledný obraz a vedomosti kameramana sú dostatočné, ak ovláda základy kompozície (ale aj k tým mnohí pristupujú iba intuitívne) a vie v správnom okamžiku zapnúť a vypnúť kameru, ale ani to nie je dôležité, pretože záznamové médiá sú lacné a čím viac kameraman natočí, tým je viac si z čoho vybrať.

Tieto zvrátené myšlienky prisúdili kameramanom úlohu „zaznamenávača“ a často je vítaná len ich minimálna odbornosť, kvôli úsporám mzdových prostriedkov. Hoci sa s takýmito názormi môžeme stretnúť aj v profesionálnych médiách (a žiaľ aj s výsledkami týchto pracovných postupov), nič sa nezmenilo na fakte, že kameraman musí byť vybavený širokými technickými znalosťami, vedomosťami z oblasti fyziky a kamerovej techniky, musí ovládať pravidlá obrazovej tvorby a musí mať tvorivý cit a intuíciu.

Rozmanitosť kameramanovej práce je obrovská. Záleží od typu záznamového formátu, či je to 35mm film, 4K video, alebo poloprofesionálne video a podobne. (Wheeler , 2003)

Každý záznamový formát prináša svoje technické a z toho vyplývajúce aj tvorivé špecifiká a úskalia, ktoré musí kameraman zvládať. Potom je tu široký rozsah produkcie ako napríklad hraný film, televízne inscenácie, dokumentárny film /industriálny, politický, prírodopisný.../, spravodajstvo, publicistika, videoklip, reklama a podobne. Práca kameramana je závislá od toho, aký veľký „orchester“ môže rozohrať. Typ a veľkosť produkcie je jednou z nosných častí jeho práce. Veľmi často je kvalita jeho práce závislá aj od prostriedkov, ktorými produkcia disponuje. Veľké rozdiely v náplni práce kameramana môžu byť aj v systémoch práce v jednotlivých krajinách sveta.

Možnosť tvorivého vyjadrenia sa kameramana je daná estetickými rozhodnutiami pre prácu so svetlom, expozíciou, filtráciou, výberom kamery, objektívov, postprodukčného spracovania a ostatného kamerového príslušenstva. Nezanedbateľná je aj jeho tvorba na obsahovej náplni v rámci obrazového poľa a súslednosti záberov. Dôležitá je aj schopnosť pracovať v tíme a komunikovať so svojimi spolupracovníkmi.

1.2 Čo vlastne kameraman robí, alebo mal by vedieť robiť?

- Kameraman by mal tvoriť obrazový štýl a systém daného projektu na základe pochopenia látky a osobného vkusu
- Predemonštrovať fotografický štýl v rámci tvorivého a pragmatického pohľadu a určuje plán kvalitatívnej kontroly a konzistencie s laboratóriami, prípadne videoinžinierom a digitálnou postprodukciou
- Jeho úlohou je výber kamerového štábu a osádky /často závislé od finančných prostriedkov/
- Kameraman rozhoduje o umiestnení kamery a jej pohybu /spolu s režisérom/

- Obsluhuje kameru - operovanie kamery – švenkovanie /často u hraného filmu túto funkciu preberá švenker, operátor kamery, alebo prvý kameraman. /
- Tvorí rozhodnutia týkajúce sa typu, kvality, množstva a smeru svetla /pomocníkom mu pri tom býva hlavný osvetľovač/
- Kameraman určuje záberovú kompozíciu a hĺbku scény
- Tvorí technické rozhodnutia týkajúce sa kamery a kamerovej techniky, či už pohybovej, alebo podpornej
- Určuje aj pohyb účinkujúcich a ich zastavenia /často v komunikácii s režisérom/
- Tvorí koloritu a svetlotonalitu samotnej scény /konzultuje s dizajnérom scény – architektom, prípadne výtvarníkom, režisérom a pri reklame s klientom/
- Má vplyv na výber lokácií a ich prispôbenie na nakrúcanie
- Tvorí pri nakrúcaní aj strihové rozhodnutia, týkajúce sa jednotlivých nadväzností záberov /v spravodajstve často kameramani strihajú priamo v kamere, pri hranom filme pohybom kamery často určujú miesto strihu a pod./
- Tvorí , alebo sa podieľa na postprodukčných postupoch, ako sú farebné a svetlotonálne korekcie záberov, prípadne spolupracovať pri ďalšom spracovaní záberov v rámci špeciálnych efektov a digitálnej postprodukcie
- Kombinácia týchto bodov, prípadne ich napĺňanie tvorí pracovnú náplň kameramana.

Dá sa povedať, že kameraman je vizuálny autor filmu. Samozrejme, že viac kompetencií má režisér, ktorý integruje jednotlivé umelecké zložky filmu, ale ak je režisérova úloha rozprávať príbeh, **kameramanova práca je dostať tento príbeh do divákových očí a vyvolať u neho ako emocionálny, tak aj racionálny vnem tohto príbehu v rámci vizuálnych prvkov príbehu.**

Kameraman má techniku obrazového záznamu vo svojej moci, ale bez správneho uhlu pohľadu jeho osobnosti sa aj sebe lepší príbeh stane prázdny. To je uhol pohľadu, ktorý robí kameramana vizuálnym autorom filmu. Sprevádza technickú a tvorivú kvalitu obrazu od začiatku až do finálneho uvedenia k divákovi s ohľadom na technológiu prezentácie

ZÁVER

Kameraman je teda **umelecký tvorca – dizajnér záberu**, alebo série záberov. Najbližší spolupracovník režiséra /mimo iných/ a neoddeliteľná súčasť finálneho diela. Dáva filmovému dielu svoj individualistický pohľad /dvaja kameramani nikdy nenakrútia to isté/. Niektorí režiséri sú vysoko vizuálne vzdelaní, ale niektorí sú cestujúci v aute na zadných sedadlách bez vodičského preukazu a sú plne závislí od schopností kameramana. (Mascelli, 1972)

ÚLOHA – PRAKTICKÉ CVIČENIE: PREZENTÁCIA PREDŠKOLSKÝCH PRÁC



OBSAH CVIČENIA

Každý študent si pripraví svoje vlastné práce k prezentácii pred pedagógom. Môžu to byť tvorivé fotografie, fotoseriál, či fotoreportáž. V prípade prezentácie videofilmu je to krátke audiovizuálne dielo. Práce musia predstavovať to najlepšie, čo študent vytvoril. Mal/a by skúsiť obhajovať vlastný tvorivý postoj a prezentovať svoju tvorbu.

Práce študenti realizovali pred nástupom na štúdium. V prípade prezentácie v dištancii po internete, musí študent byť schopný pripraviť toto dielo k takejto prezentácii.

ZÁMER CVIČENIA

Určenie „diagnózy“- tvorivého stavu každého študenta pred začiatkom štúdia. Úloha pomôže pedagógovi individuálny prístup k smerovaniu vzdelávania a na konci štúdia pomôže zhodnotiť zlepšenie tvorby študenta.



KONTROLNÉ OTÁZKY

1. Kto je DP?
2. Aká je funkcia kameramana pri hranom filme?
3. Čo všetko určuje kameraman pri výstavbe záberu v hranom filme?
4. Prečo kameraman v hranom filme nemusí pozeráť do kamery?
5. Čo je to svetlotonalita?
6. Prečo musí kameraman ovládať fyziku?



ODPOVEDE NA OTÁZKY

Odpovede na otázky sú v texte v poradí, v akom sú zostavené. Overenie je opätovným čítaním textu kapitoly.

2 AKO ZAČAŤ, ALEBO ČO SPRAVIŤ PREDTÝM, AKO ZAPNEŠ KAMERU

RÝCHLY NÁHĽAD KAPITOLY



Aranžovanie záberu by malo mať svoju postupnosť. Keďže nakrúcanie je kolektívna práca, je dôležité predchádzať chaosu. V dnešných časoch racionalizácie a globalizácie je dôležité popri veľkých nákladoch na nakrúcanie racionálne využiť čas. Je dôležité, aby zostalo čo najviac času na samotný tvorivý proces a to nielen pre režiséra a kameramana, ale pre všetky zložky štábu. Ak máme určitý denný plán na nakrúcanie jednotlivých scén a pri každom zábere sa zdržíme čo i len niekoľko minút v súčte času celého dňa to môže dať celé hodiny navyše, ktoré treba zaplatiť, prípadne môže byť ohrozená samotná realizácia diela.

CIELE KAPITOLY



- Pochopenie výstavby záberu
- Tvorba vlastného organizačného systému pri tvorbe záberu
- Vyvarovať sa chybám ako technickým, tak aj tvorivým
- Pochopiť efektivitu práce pri nakrúcaní s ohľadom na tvorivý proces
- Vnímanie tvorivého procesu s ohľadom výslednú kvalitu s rešpektom k podmienkam tvorby

KLÚČOVÉ SLOVÁ KAPITOLY



Postavenie kamery, záberový uhol, vodováha, objektív, obsah záberu, kompozícia, dynamická kompozícia, frekvencia snímková, ostrosť, svetlo, atmosféra, nálada, pamäťové médium, farebné nastavenie, clonové číslo, skript, nakrúcanie

ÚVOD KAPITOLY

Práca kameramana môže mať takisto určitú postupnosť pri aranžovaní jednotlivého záberu a stane sa po čase profesionálnym návykom. Kameraman popri tvorivej činnosti musí zvládať aj technické funkcie záznamu. Sú to väčšinou nastavenia a ich kontrola, ktoré sa môžu opakovať pri každom nasledujúcom zábere.

VÝKLADOVÁ ČASŤ

2.1 Postup kameramana pri stavbe záberu môže vyzerat' aj takto:

1. postavenie kamery
2. ochrana kamerového zariadenia
3. vymedzenie záberového uhla
4. vyrovnanie kamery do vodováhy
5. osadenie správneho objektívu
6. určenie vnútorného obsahu záberu v rámci formátu a kompozície
7. pohyb v dynamickej kompozícii
8. nastavenie ťahov statívu, prípadne fixácia kamery a iných zabezpečovacích prostriedkov
9. nastavenie alebo kontrola frekvencie a iných funkcií kamerového zariadenia
10. svetelná atmosféra – kontrola svetelných vzťahov
11. meranie svetla, prípadne kontrola na monitore
12. farebné nastavenia
13. nastavenie ostrosti
14. nastavenie clonového čísla
15. kontrola záznamového média
16. kontrola chodu kamery
17. synchronizácia so zvukom, nastavenie zvuku
18. údaje pre skript
19. nakrútenie samotného záberu

Možno sa týchto bodov zdá veľa a kameramani mnohé z nich robia často podvedome a v inom poradí, ale pre nakrúcanie je naplnenie týchto bodov veľmi dôležité. Profesionál si nemôže dovoliť spraviť technickú chybu a čo i len jeden záber, ktorý je nepoužiteľný kvôli

technickej chybe, môže narušiť celok. Týchto bodov môže byť viac alebo menej. Závisia od individuálnych potrieb pri danom projekte. Táto sústava je len príkladom ako na to.

Každý kameraman má svoje postupy a tvorí si ich tak ako vyhovujú jemu a jeho spolupracovníkom a to tak, aby bol film ktorý nakrúca čo najlepšie.

Technické problémy, ktoré sa môžu prihodiť pri nedôslednej práci kameramana sa nedajú ospravedlniť!

2.1.1 POSTAVENIE KAMERY

je umiestnenie na miesto, z ktorého sa bude snímať záber. Je výhodné začať týmto úkonom, kvôli vymedzeniu uhlu snímania. Pre samotný záber potom už aranžujeme scénu len v presne vymedzenom uhle a nezaobráame sa prvkami, ktoré sú mimo tento uhol.

2.1.2 OCHRANA KAMERY

Pod ochranou kamery môžeme rozumieť jej zaistenie proti posunu, spevnenie nôh statívu, alebo napríklad umiestniť nad kameru slnečník, aby na ňu nesvietilo slnko a podobne. Priame slnečné svetlo je veľký nepriateľ kamery ako zariadenia. Ak sa napríklad optická sústava kamerového hľadákčika dostane do uhla s priamym slnečným svetlom, sústredenie lúčov do kamery ju môže vážne poškodiť. Kameru treba chrániť všetkými dostupnými prostriedkami proti poškodeniu.

2.1.3 VYMEDZENIE ZÁBEROVÉHO UHLA

Spolu s režisérom určíme presne čo sa bude snímať, aké budú pohyby kamery a kde budú krajné polohy záberu, z akej výšky bude pohľad kamery a podobne.

2.1.4 VYROVNANIE KAMERY DO VODOVÁHY

Vyrovnanie kamery do vodováhy znamená, že treba určiť, čo bude v zábere kolmé. Na pomoc väčšinou slúži vodováha na statíve, prípadne prídavná vodováha. Vertikálne a vodorovné línie vyhodnocuje človek veľmi citlivo. (Levinský, 1974)

2.1.5 UHOL ZÁBERU

Ak máme určené miesto pre kameru, jej rakurz a uhol, v ktorom budeme snímať, dávame presný objektív na kameru alebo nastavíme zoom.

Body 1 až 4 sa môžu opakovať dovtedy, pokým nenájdeme správny uhol záberu, alebo pohľad kamery.

Ako začať, alebo čo spraviť predtým, ako zapneš kameru

2.1.6 ARANŽOVANIE ZÁBERU

Pri určovaní vnútorného obsahu záberu v rámci obrazového formátu vlastne aranžujeme obsah záberu. Kameraman usporadúva neživé predmety do správnej kompozície /tie ktoré je možno pohybovať/, režisér určuje mizanscénu záberu. Samozrejme kameraman neustále koriguje postavenie kamery, ale už len v minimálnom rozsahu. /Ak sa pracuje s ťažkou kamerou alebo s jazdou, je dôležité rozhodnúť sa presne pri prvých troch bodoch, pretože čo i len jemná zmena uhla môže spôsobiť neprijemné prestojie./

2.1.7 POHYB KAMERY A ÚČINKUJÚCICH

Pod pohybom v dynamickej kompozícii si môžeme predstaviť zosúlad'ovanie pohybov kamery s pohybom účinkujúcich. Pohyby sa zosúlad'ujú vzájomnými skúškami a postupne sa pridávajú jednotlivé prvky akcie od tých podstatných až po druhý a tretí plán, prípadne komparz.

2.1.8 POČAS SKÚŠANIA ZÁBERU

Popri skúškach si kameraman nastavuje ťahy statívu, prípadne fixáciu kamery a iných zabezpečovacích prostriedkov. Kameraman neustále hľadá optimum pre snímanie.

2.1.9 EXPOZIČNÝ ČAS

Ak aktívne používame nastavenie sektoru, je nutné skontrolovať, či napríklad nezostal z predchádzajúceho záberu privretý. Sektor by mal byť otvorený najviac na 1/50 sekundy pri 25-tich obrázkoch za sekundu.

2.1.10 SVETLO A FORMA DIELA

Svetelná atmosféra a udržanie jej formálnych prvkov je základom štýlu, ktorý sme si zvolili pre daný projekt. Tento bod sa dá pokladať za tvorivý. Naplnenie jeho obsahu by nemalo byť v žiadnom prípade automatické, ale tvorivé a intuitívne v rámci celku dramatického diela. Kameramani sa mu snažia venovať čo najviac času.

2.1.11 MERANIE SVETLA A URČOVANIE EXPOZIČNÉHO OSVETLENIA

Po vytvorení svetelnej atmosféry a nálady je nutné čisto fyzikálnymi prostriedkami, ako je napríklad luxmeter, zmerať svetelnú hladinu a jednotlivé svetelné pomery a stanoviť správnu expozíciu, ktorú nastavíme na kamere. U TV kamier je dôležitá kontrola na monitore, ktorý sa čo najviac podobá maximálnej kvalite, ktorú sme schopní zaznamenať,

2.1.12 FARBA A JEJ TVORIVÉ VYUŽITIE PRE NAKRÚCANIE

Farebné nastavenie pre príslušný typ záznamu je vlastne prepojenie toho čo vidíme s tým na aký filmový materiál alebo TV systém zaznamenávame. Pri filme k tomu slúži sortiment filmových materiálov, ktoré sú vyvážené pre príslušné svetlo, či už denné, alebo umelé. K farebnému vyváženiu sa používajú konverzné filtre a k zmene vlnovej dĺžky korekčné filtre. U elektronických kamier sa nesmie zabudnúť vyvážiť biela, prípadne ju aj uložiť do pamäte. Výber a tvorba farebného režimu u digitálnej kamery je základom tvorby štýlu.

2.1.13 OSTROŠŤ ZÁBERU

Nastavenie ostrosti pred snímaním záberu je veľmi dôležité. Ostrenie na „oko“ – počas snímania je nevhodné, pretože kameraman doostreje až v momente, kedy je záber neostrý. Pre ostrenie treba mať ostriča, ktorý si spraví preostrovacie značky a podľa nich počas snímania nastavuje ostrosť. U väčších záznamových formátoch je problém ostrosti ďaleko výraznejší /o tejto problematike viac v kapitole o hĺbke ostrosti/. Pred samotným hľadaním správnej ostrosti je vhodné skontrolovať ostrosť hľadáčiku a nastaviť na ňom ostrosť. U filmových kamier sa odmontuje objektív a zaostruje sa zrna na matnici.

2.1.14 CLONOVÉ ČÍSLO

Nastavenie správneho clonového čísla vlastne určuje svetltonálnu a farebnú kvalitu záberu. Chyby v nastavení môžu zmeniť alebo zničiť záber. Nastavenie správneho clonového čísla je vlastne výsledok exponometrického vyhodnotenia scény.

2.1.15 ZÁZNAMOVÝ MATERIÁL, PAMÄŤ KAMERY

Pred spustením kamery je vhodné prekontrolovať záznamový materiál, či je ho dostatok pre príslušný záber a či je použitý správny typ pre danú scénu /hlavne u filmovej suroviny/.

2.1.16 CHOD KAMERY

Kontrola chodu kamery pred samotným nakrútením záberu je vhodná kvôli frekvenčným nastaveniam a prípadne v tomto bode je možné skontrolovať aj stav nabitia akumulátora kamery.

2.1.17 KONTROLA ZVUKU A KOMUNIKÁCIA SO ZVUKOVOU SEKCIOU

Pri zvukovom nakrúcaní je vhodné v tomto bode skontrolovať prepojenie so zvukovými zariadeniami, prípadne previesť nastavenia so zvukovým majstrom.

2.1.18 ZAZNAMENANIE ÚDAJOV A TVORBA POZNÁMOK DO SCENÁRU KAMERAMANA

Pred samotným spustením kamery je vhodné zaznamenať nastavenia kamery do skriptu, nakoľko pri nakrúcaní nemusí byť kontinuita jednotlivých záberov a scén. Je potreba mať záznamy riešení z toho ktorého záberu hlavne pri dlhých nakrúcaniach. Pamäť nemusí byť vždy, na čo sa treba spoliehať.

2.1.19 NAKRÚTENIE ZÁBERU

Nakrútenie záberu je vlastne finále všetkých predchádzajúcich úkonov. Avšak pri opakovaní jednotlivých záberov, často dochádza ku korekciám nastavení /ako napríklad ostrosti/, takže kameraman /prípadne jeho asistenti, za ktorých je kameraman zodpovedný/ sa pred každým spustením kamery, aj keď len podvedome vracia skoro ku všetkým predchádzajúcim bodom.

2.2 Ako je to pri nakrúcaní?

Pri väčších projektoch niektoré z týchto bodov preberajú asistenti kameramana. Vedenie kamery, jej pohyb a stavbu záberu vykonáva prvý asistent kameramana – švenker. Má na starosti osádzanie objektívov a stavbu kamery podľa jemu daných inštrukcií. Ostrenie preberá ostrič, ktorý je zároveň druhým asistentom kameramana. Zakladanie materiálu pri filmovej kamere robí tretí asistent. Pri elektronickom zázname pribúda videoinžinier alebo technik. O statívy a jazdu sa stará kamerová služba.

Vydelenie kompetencií v štábe musí byť vždy jasné a jednoznačné. Nie je možné, aby niekto riešil prácu iného. Vôbec nie je prípustná demokracia v štábe, ale len hierarchia, ktorá je vymedzená kompetenciami, ktoré sú jasne dané zmluvou, hovoriacou o pracovnej náplni, každého člena štábu.

Pri nakrúcaní je obzvlášť dôležité chrániť techniku. Tá musí byť vždy uložená v príslušných obaloch. Ako náhle sa vyberá z týchto obalov, najčastejšie kufrov, je nutné ich vždy zatvárať, aby sa pri prekladaní nevysypali. Kamera a jej príslušenstvo sa kladie vždy na zabezpečené miesto, tak aby nikomu nezavadzala. Najlepšie je ju klást' čo najnižšie. Nikdy sa nesmie nechať bez dozoru člena kamerovej osádky. **Treba mať na zreteli, že v štábe je množstvo ľudí a veľký pohyb. S poškodenou kamerovou nič nenatočíme!**

Akonáhle pracujeme na väčšom projekte, kamerová technika je poskladaná v množstve kufrov. Pred natáčaním je treba vedieť, čo sa v ktorom kufri nachádza. Mnohé kufre sú rovnaké a preto je dobré si ich označiť. Akonáhle je potrebná čo i len najmenšia časť príslušenstva je dobré siahať naisto a nie pátrať v množstve kufrov. Čo sa týka techniky, **poriadok a prehľad o všetkom potrebnom je nevyhnutnosťou.** Každý jeden kufor po otvorení a opätovnom zavretí musí byť zaistený uzatváracím zámkom. Pri natáčaní sa kufre často sťahujú a zdvihnúť nezaistený kufor znamená vysypať jeho obsah.

Pozornosť je nutné venovať dátam z kamery. Všetko by malo byť zálohované čo najskôr po nakrúcaní. Popis súborov je nevyhnutnosťou!

ZÁVER

Postup kameramana pri tvorbe je veľmi dôležitý. Tvorí ním efektivitu svojej práce a tou dáva priestor pre tvorivosť. Technické nastavovanie kamery by ho nemalo obmedzovať, ale vo výsledku by malo byť samozrejmosťou ktorá sa deje úplne suverénne a bez chyby. Pevne daný postup, ktorý opakuje pomáha jeho spolupracovníkom aby mali priestor na vykonávanie svojej práce v pravý čas a aby sa jednotlivé procesy nekrížili a neprekážali si. Mnohé výrazy v tejto kapitole nie sú vysvetlené. Je predpoklad, že častejším opakovaním bude ich význam pochopený a vysvetlený v iných kapitolách, prípadne študent si informácie o nich vyhľadá a pokúsi sa ich pochopiť.

ÚLOHA – PRAKTICKÉ CVIČENIE FILM: REPORTÁŽ Z MESTA



ZÁMER

Overenie kamerovej techniky, ktorú bude študent/ka používať na svoje cvičenia a zároveň vyskúšanie postupu pre stavbu záberu. Študent prekladá k cvičeniu aj postup, akým tvoril každý záber. Popíše jednotlivé úkony, ktoré previedol predtým, ako zapol kameru.

OBSAH CVIČENIA

Film bude obsahovať dvadsať záberov z jedného prostredia v ktorých vystrieda všetky veľkosti záberov. Všetky zábery budú nakrúcané zo statívu. Nasníma akoby reportáž z jedného miesta a v jednom čase. Zábery postríha a výsledný film označí predpísanými titulkami na úvode a v závere. Zvuk bude mať len ruchy prostredia.

VÝSLEDOK PREDKLADANÝ PEDAGÓGOVI

Zostrih záberov do filmu v náležitej kvalite HD a farebný.

KONTROLNÉ OTÁZKY



1. Vytvorte svoj vlastný postup toho čo všetko musíte urobiť pred spustením kamery
2. Prečo je dôležitý presný postup a jeho poradie pre prípravu záberu
3. Ako je najoptimálnejšie chrániť zaznamenané dáta z kamery
4. Prečo je dobré si uchovávať poznámky nastavenia kamery o každom zábere

Ako začať, alebo čo spraviť predtým, ako zapneš kameru



ODPOVEDE NA OTÁZKY

Odpovede na otázky sú v texte v poradí, v akom sú zostavené. Overenie je opätovným čítaním textu kapitoly.

3 KOMPOZÍCIA SAMOSTATNÉHO FILMOVÉHO ZÁBERU

RÝCHLY NÁHĽAD KAPITOLY



Kompozícia obrazu znamená umiestnenie objektov na ploche obrazu. (Szomolányi, 2016) Vo filme je v úzkej súvislosti k strihovej skladbe. Umiestnenie objektov v jednotlivých záberoch vzhľadom k prostrediu a následnosti má svoj význam, pretože divák nevníma jednotlivé zábery oddelene ale v kompaktnej skladbe príbehu. Pritom nebýva rád vyrušený nepripraveným extrémom akompozície, ktorá nevychádza z celkového obrazového štýlu v príbehu.

CIELE KAPITOLY



- Pochopiť kompozíciu a vedieť ju čítať
- Naučiť sa pomenovať základné kompozičné prvky
- Vedieť definovať aktívny priestor a pasívny priestor
- Pochopiť kompozičnú asymetriu a protiváhu
- Naučiť sa tvoriť priestor v kompozícii obrazu
- Pochopiť kompozíciu ako súčasť formy audiovizuálneho diela
- Vedieť čo je stred a navádzacie línie v kompozícii obrazu
- Naučiť sa vnímať bezpečnostné územie v kompozícii filmového obrazu
- Vnímanie kompozície ako prenos priestoru do plochy obrazu
- Vedieť čo je uzavretá a otvorená kompozícia
- Vedieť oddeliť pri komponovaní podstatné od nepotrebného

KLÚČOVÉ SLOVÁ KAPITOLY



Kompozícia, obraz, obrazový štýl, forma, línie, dynamika, statický obraz, aktívny priestor, pasívny priestor, obrazové pole, hlavný kompozičný prvok, čítanie kompozície, asymetria, linearita, kompozičný trojuholník

ÚVOD KAPITOLY

Kompozičná plocha filmového obrazu, oproti výtvarnému umeniu, má, čo sa týka kompozície, viacero obmedzení. Je to dané hlavne pomerom strán, ktorými je tvorca pri jeho projekte obmedzený a časom, počas ktorého môže kompozíciu pozorovateľ vnímať. V tejto kapitole je uvedená kompozícia záberu bez nadväznosti na strihovú skladbu a záberovú konštrukciu.

VÝKLADOVÁ ČASŤ

Základy kompozície pre film je možné čiastočne študovať z výtvarného umenia. Ak si vezmeme najdôležitejšiu časť obrazu, zistíme, že oko sa nejakým spôsobom sústreďí práve na ňu. Niekedy je to línia, ktorá ide naprieč obrazom. Niekedy môžu byť hlavné prvky umiestnené v diagonálnej línii, alebo blízko nej.



Obrázok 1: polocelok postavy, aktívny priestor v smere pohľadu, horizont mierne nad polovicou, miesto nad hlavou s dostatočnou rezervou

3.1 Línie v kompozícii

Každý typ línie vytvára celkovú náladu obrazu, pričom línie môžu vytvárať zdanlivo nesúrodé prvky, ktoré môžu byť v jadre záberu, pozadí a popredí. Kruhové kompozície vedú oko pozorovateľa okolo záberu.

Nepravidelné línie a diagonály vytvárajú pocit dynamiky. **Horizontálne línie** tvoria obyčajne náladu pokoja. Treba zohľadniť aj celkovú vyváženosť záberu v spojení s pohybom vo vnútri záberu.



Obrázok 2: smer pohľadu určuje voľný priestor na tú stranu, kde sa postava pozerá - aktívny priestor

Obecne však platí, že vždy by mal byť jeden z kompozičných prvkov dominantný, alebo hlavný.

Pri snahe zaviesť do kompozície obrazu viac kompozičných prvkov môže vzniknúť **kompozičný chaos**. Tu je potreba pripomenúť, že pri filmovej kompozícii musíme rozmýšľať omnoho jednoduchšie ako pri statických obrazoch, napríklad fotografiách. Filmový záber má navyše dôležitý „rozmer“ a to je **čas, za ktorý musíme kompozíciu prečítať**. Pri kompozícii samotného záberu musíme pri nakrúcaní rozmýšľať omnoho jednoduchšie pri tvorbe významotvorných kompozičných prvkov.

Základy kompozície na filmovom plátne sa riadia vnútorným pohybom, za ktorý môžeme považovať napríklad aj smer pohľadu.



Obrázok 3: smer pohľadu do aktívneho priestoru, detail širší, neostré pozadie - odseparované rušivé prvky

3.2 Plochu záberu môžeme rozdeliť na aktívnu časť a pasívnu časť

Za aktívnu časť môžeme považovať všetko to, čo sa odohráva v smere pohľadu alebo pohybu a za pasívnu, tú časť, v ktorej sa v danom momente nič neodohráva.

Cít pre kompozíciu sa dá čiastočne nadobudnúť cvičením a z časti je daný talentom. Kameramani zriedkakedy teoretizujú o tom, prečo komponujú takým alebo onakým spôsobom. Je však prekvapujúce, ako často kompozície záberov vo filmoch zodpovedajú zvyklostiam, z ktorých vybočenie sa odohráva zväčša v oblasti experimentu.

3.2.1 ČÍTANIE KOMPOZÍCIE

Pri čítaní kompozície záberu po strihu oko inštinktívne prechádza po ploche obrazu podľa dôrazu a výrazu jednotlivých kompozičných prvkov a ich vzájomných vzťahov. Pritom sa vždy snaží hľadať fragmenty, ktoré mu podvedome skladajú význam, ktorý môže zaradiť do celkovej skladby diela. (Wilson, 1983)

Nie je dokázané, že by divák sledoval kompozičné usporiadanie prvkov na ploche obrazu, alebo v súvislosti viacerých záberov, **systemom čítania zľava doprava** /v arabskom svete čítajú opačne, ale kompozíciu obrazu vnímajú rovnako ako Európania/, ako sa uvádza často v literatúre o kompozícii.

Oko sa pri čítaní kompozície nespráva systematicky a nikto nečíta kompozíciu rovnako, ale veľa pozorovateľov vníma danú kompozíciu podobne bez zhody v systéme jej čítania. Je tu viacero faktorov pri čítaní kompozície, ako je napríklad vek, stav pozorovateľa a pri filme je to systém radenia záberov, časový rozmer vnemu. Pri statickej kompozícii, využíva sa to hlavne v reklame, sa určuje premyslene systém vnímania jednotlivých prvkov, ktorý sa skúma metódou eyetrackingu. Poradie časovej zhody pri pozorovaní prvkov kompozície rôznymi pozorovateľmi je veľmi dôležité a toto poradie je



Obrázok 4: výrazná diagonálna línia umocňuje priestor a zdôrazňuje pohyb postavy

možné riadiť práve vhodným umiestňovaním jednotlivých dominantných prvkov a navádzacích línií.

3.2.2 TVORBA KOMPOZÍCIE

Jedným z dôležitých faktorov pri budovaní kompozície je vytváranie priestoru. Vnem priestoru na ploche záberu je dôležitý výrazový prostriedok. **Tvorba ilúzie priestoru** na ploche kinematografického obrazu je veľmi dôležitá pre stotožnenie sa pozorovateľa s kompozíciou.

Ako vlastne začína tvorca pracovať na začlenení prvkov do plochy záberu? Niektorí umelci na túto otázku nedokážu odpovedať, pretože kompozíciu tvoria intuitívne, ale niektorí dopredu plánujú každý detail. Ak sú ich rozhodnutia vedomé či nie, určite nie sú náhodné. Dá sa to konštatovať z toho, že jednotlivé kompozičné prvky sa objavujú u všetkých.

Základné vedomosti o kompozícii a ich praktické používanie pri tvorbe, nemusia byť vecou talentu alebo vrodeneho inštinktu. Dá sa ich naučiť praktickým tréningom a

uvedomovaním si jednotlivých základných pravidiel, ktoré vyplynuli stáročiami z tvorby umelcov. Talent pri kompozícii sa môže prejavíť pri komplikovaných kombináciách jednotlivých základných kompozičných prvkov a ich vzájomných vzťahoch.

Každá súčasť obrazu – veľkosť a umiestnenie postáv, tieň, farba, línie... menia význam diela. Postava umiestnená do stredu je dôraznejšia ako iná, ktorá je zastrčená do strany. Vyvážená kompozícia pôsobí úplne inak, ako chaotický zmätok bez určeného kompozičného systému obrazu.

Cieľom kompozície je upútať divákovu pozornosť na najdôležitejšiu časť výrezu snímanej scény. Kompozícia môže vyvolať celý rad reakcií, od pokoja až po nepokoj. V pohyblivom obraze hrá kompozícia veľmi dôležitú úlohu napríklad v tom, že navodzujú atmosféru scény. Často ide o podvedomú indíciu na zmenu nálady v rámci rozprávaného príbehu.



Obrázok 5: sieť tvorí výrazné popredie, výrazný prvok na pravo upriamuje pozornosť na loď v spodnej tretine obrazu

Absolútne pravidlá pre kompozíciu neexistujú. Čo môže byť dobré v jednom zábere, nemusí platiť pre iný.

Kompozícia musí byť v priamom vzťahu k celkovému dielu. Niekedy krásny, vyvážený záber s vynikajúcou náladou nezapadá do kontextu deja, alebo následností iných záberov. Kompozičné princípy, ktoré tvorca dokáže uplatniť v záberovom rade, **tvoria obrazovú formu, alebo štýl audiovizuálneho diela.**



Obrázok 7: uzavretá kompozícia výrazným popredím, ktoré pomáha koncentracii na objekt, zároveň popredie pomáha k umocňovaniu priestoru svetltonálnou perspektívou

Akonáhle však tvorca chápe základné kompozičné pravidlá, tvorivú kvalitu kompozície môže dosiahnuť tým, že pravidlá porušuje, ale znovu v istých pravidlách, ktoré si sám vytvorí, či už vedome, alebo inštinktívne pre svoje dielo, čím vytvára novú kvalitu štýlu umeleckého diela.

3.2.3 KOMPONOVANIE NA STRED – CENTRÁLNA KOMPOZÍCIA

Umiestnenie objektu v strede plochy obrazu sa môže zdať ako najprirodzenejší spôsob vyváženosti kompozície, avšak centrálnne umiestňovanie objektov je na filmovom plátne statické ak je bez ďalšieho zámeru v celkovej skladbe a pôsobí rušivo.

Centrálne komponované zábery neprinášajú dôvod k strihu. Objekt v strede obrazovej plochy vytvára statickú a fádnu kompozíciu. /V strihovej skladbe to tak nemusí byť vždy./



Obrázok 8: symetrické prvky sú narušené stoličkou, ktorá je umiestnená v spodnej časti obrazu

Takýto objekt je veľmi ľahko čitateľný, bez vnútorného napätia a podvedomého očakávania nástupu ďalšieho väzobného záberu. Preto aj v mnohých kamerách sa dá vyznačenie stredu vyvolať z menu ako pomocný bod pri komponovaní s tým, že do tohto nič závažné neumiestňujeme. Ak pri záberovom rade máme viacero záberov rovnakej veľkosti, napríklad detail, a komponujeme ich na stred, zábery pri strihu môžu „poskakovať“.

Treba sa vyhýbať rozdeleniu záberu do dvoch obrazov, výraznými stredovými líniami, ktoré vytvárajú konflikt u pozorovateľa s ohľadom na to, ktorá polovica je dôležitejšia.



Obrázok 9: vertikálne línie akoby kompozične odčleňovali ľavú časť záberu a upriamujú tým na postavu

Používanie navádzacích línií v kompozícii je užitočné využiť na to, aby bol vnem vedený k stredu záujmu, ale tak, aby aktivita diváka pri čítaní kompozície neustrnula.

3.2.4 UZAVRETÁ KOMPOZÍCIA

Pre zarámovanie záberu je dobré využiť prirodzené predmety, ako napríklad konáre, stromy... ako rám, ktorý zvýrazní stred záujmu. Táto metóda sa dá použiť taktiež



Obrázok 10: popredie zvýrazňuje priestor a upriamuje pozornosť na postavu, ktorá je v tretine obrazu

k odstráneniu niektorých rušivých prvkov z plochy záberu. Zarámovaním pomáhate vytvoriť žiaduci trojrozmerný dojem v ploche záberu a ten dostáva patričný rozmer. Prvky popredia tak uzatvárajú kompozíciu dominantného prvku a tým na neho upriamujú pozornosť. (Mascelli, 1972)

3.2.5 PREKRÝVANIE SA PRVKOV KOMPOZÍCIE

Splývanie prvkov kompozície pôsobí veľmi rušivo. Ak sú tonálne jednotlivé predmety veľmi blízko a sú v rade za sebou, vzájomne rušia svoj tvar a spájajú sa. Týmto sa veľmi oslabuje celkový vnem podstatného, nehovoriac o estetike celkového vyznenia záberu. Tu často poslúži malá hĺbka ostrosti, pri ktorej oddelíme dôležité od nepodstatného, prípadne odstránenie nepodstatných, alebo rušivých prvkov z obrazu.



Obrázok 11: malou hĺbkou ostrosti bolo odseparované pozadie od poredia a tak štruktúra pozadia neruší výraz popredia

3.2.6 VÁHA A PROTIVÁHA V KOMPOZÍCII

Snažte sa vyrovnať jednotlivé prvky kompozície v záberovom rade. Je dôležité zaistiť, aby vrch a jednotlivé strany kompozície záberu nevyzerali vizuálne ťažšie, ako spodok, alebo protíľahlá strana. V kinematografii k tomuto často poslúži následný záber, aby dorovnal kompozíciu predchádzajúceho – princíp následného kompozičného kontrastu. To znamená, že komponovanie filmového záberu pracuje na princípe stranovej nerovnováhy, ktorú dorovná opačnou protiváhou následný záber.

3.2.7 NEFORMÁLNA ROVNOVÁHA V KOMPOZÍCII

Komponovanie ľudí, alebo predmetov tak, aby vytvárali rovnoramenný trojuholník vedie síce k nádhernej rovnováhe, ale často sa to pokladá za statické a nudné. **Neformálna rovnováha** sa vytvára tak, že tvary sa zostavujú do nepravidelných trojuholníkov umiestňovaných mimo stred záberu, čo sa pokladá za dynamickejšie.

Dôležitý je priestor na pohyb účinkujúcich pri dynamických záberoch. Malo by to vyzeráť tak, že prichádza do obrazu a neopúšťa ho. Postava by mala byť vedená tak, že v smere jej pohybu, prípadne pohľadu, „tlačí“ pred sebou aktívny priestor a menšia plocha zostáva za ňou ako pasívny priestor.



Obrázok 12: trojica v polodetaile, umiestnenie mimo stred predpokladá v nasledujúcom zábere pohyb do voľného priestoru

Oddelenie podstatného v ploche záberu – herca alebo účinkujúceho od pozadia, napríklad využitím malej hĺbky ostrosti, čím sa objekt záberu jasne oddelí od neostrých prvkov scény v popredí, prípadne v pozadí

3.2.8 SYMETRIA A ASYMETRIA

Symetria je prírodný jav. Alebo to tak nie je? Je známe, že dve strany tváre sú veľmi rozdielne. Ak zrkadlovo odkopírujeme polovicu tváre, zistíme, že vizuálne dostaneme niekoho iného. Aj telo vyzerá symetricky. Ale človek ho tak nevníma. Väčšina z nás používa jednu ruku ďaleko viac ako druhú a taktiež si uvedomujeme, že srdce leží mimo náš stred. Vzťah človeka k symetrii je veľmi ambivalentný. **Symetrická kompozícia** okolo stredovej osi nám lahodí, ak sú v nej, tak ako v našej tvári, menšie rozdiely, avšak dokonalá symetria, v ktorej polovica obrazu odráža úplnú kópiu, nám pripadá nezaujímavá až zlovestná. Je veľmi statická.

Asymetria, pri ktorej existuje jasný rozdiel medzi obidvomi polovicami, je dyna-



**Obrázok 13: diagonálna línia smeruje záujem pohľadu k to-
várni, presvetlený horizont tvorí hĺbku v zábere**

mickejšia, ale vyžaduje starostlivejšiu vyváženosť iného druhu, aby nerovnováha vytvárala záujem a nie údiv nad neobratnosťou tvorcu a tým odpútavala od celkového vyznenia diela.

3.2.9 UHLOPRIEČKA – DRAMATIZUJÚCA DIAGONÁLA

Silný dôraz uhlopriečky vedie pohľad rýchle do hĺbky obrazu, vytvára dojem priestoru a pohybu. Dáva postavám miesto k akcii. Pritom v samostatnom zábere nie je podstatné či je smerovaná riadiaca diagonála sprava alebo zľava /aj keď vo filmovej kompozícii má často zaužívanú konvenciu kedy v ktorej časti má diagonálna línia ísť/. Málokedy diagonálna línia spája symetricky dva protiľahlé rohy.



Obrázok 14: výrazná línia v hornej tretine, loďka smerujúca po diagonále, vzdušná perspektíva tvorí hĺbku záberu

3.2.10 HORIZONT – HORIZONTÁLNA LÍNIA

Horizont – horizontála – obzor, miesto, kde sa stretáva zem s oblohou. Je to pre nás veľmi zásadná skúsenosť, ktorá nám dáva pocit rovnováhy. Človek akoby inštinktívne hľadá horizontálnu líniu k napojeniu vnemu vlastnej rovnováhy. Pri tom všetkom horizontály veľmi starostlivo nadväzujú na vertikály vo svojom pravouhlom napojení.

Ak hovoríme, že zem je guľatá je aj horizont zakrivený. Jeho oblúk je však mizivý a preto ho vnímame ako vodorovnú čiaru, ktorej umiestnenie na ploche obrazu je zväčša rovnobežné s horným okrajom záberu. **Ak by bol horizont zakrivený, prípadne nerovnobežný s horným, alebo spodným okrajom, krivka by narušila pocit istoty u diváka.** Táto nervozita je najvýraznejšia pri veľmi nepatrnom porušení, takmer na prvý pohľad nepozorovateľnom. Toto úzko súvisí so stanovením horizontálnych a vertikálnych línií, ktoré máme zakódované vlastnou skúsenosťou ako rovné, alebo rovnobežné so stranami záberu. V skutočnosti tieto línie sú významným pomocníkom pre udržanie fyzickej rovnováhy. K porušeniu rovnobežnosti týchto línií je potrebný kompozičný dôvod. **Ak už**

majú byť „krivé“, tak jednoznačne. Najhoršie je, ak je záber nevyrovnaný veľmi jemne. K tomu je nutné využívať vodováhu a záber starostlivo vyvážiť.

Zvýšenie alebo zníženie čiary horizontu podstatne ovplyvňuje náladu scény a vytvára pocit napätia, či úzkosti. Horizont býva v rovnakej výške ako je úroveň pohľadu pozorova-



Obrázok 15: horizontály a vertikály musia byť vyrovnané podľa vodováhy, popredie tvorí zarámovanie plachetnice v pozadí a tým na ňu upriamujeme pozornosť

vateľa – potom je jeho položenie veľmi neutrálne. Ak je položený horizont nižšie, všetko na obraze sa nad nami týči, a pozeráme sa akoby na obraz zhora. Dá sa povedať že, ak je horizont v dolnej tretine, obraz je otvorený a nálada viac uvoľnená, v prípade jeho umiestnenia do hornej časti môže byť kompozícia ťažšia. Zvláštnou témou je umiestňovanie horizontu za postavou. Nikdy neumiestňujeme postavu tak, aby sa opierala temenom hlavy o horizont, čiara horizontu zväčša neprechádza poza líniu očí, prípadne nedelí postavu v priestore krku a podobne.

3.2.11 VERTIKÁLNA LÍNIA – ZVISLOSŤ V OBRAZE

Vertikála a jej dodržanie priamo nadväzuje na horizontálu. Človek empiricky, tam kde nenachádza horizontálu, hľadá vertikálu. Tá súvisí priamo s fyziológiou mozgu. Zemská gravitácia spôsobuje, že človek je priťahovaný v kolmom smere k horizontále. Porušenie tohto vnemu v ploche obrazu vníma pozorovateľ veľmi citlivo a považuje ho za vážnu chybu v podvedomom vnímaní kompozície. Je to z toho dôvodu, že neustále hľadáme zvislé, alebo kolmé línie na udržanie vlastnej rovnováhy. Ak tieto pri ich „krivosti alebo nerovnováhe“ v obraze divák vyhodnotí ako kolmé, alebo vodorovné, dochádza k výraznému podvedomému unaveniu vnemu.

Čo má byť zvislé, nech je zvislé a čo má byť rovné, alebo vodorovné nech je vo vodováhe k spodnému a vrchnému okraju obrazu.

3.2.12 ÚBEŽNÍK

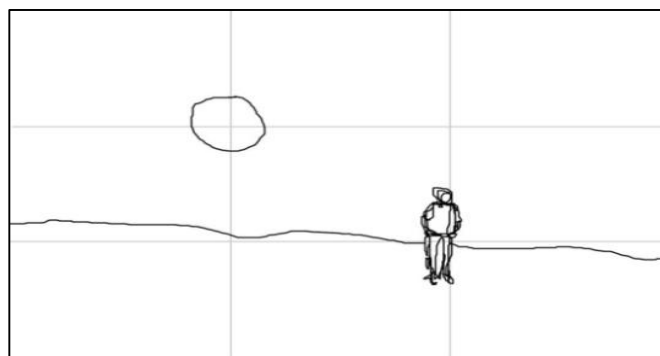
Ubežník – je významný prvok pre tvorbu perspektívy na ploche záberu. Rovnobežné, do priestoru smerujúce línie, vyzierajú, že v diaľke splývajú, stretávajú sa v jednom bode. Tieto línie môžu zvýrazňovať hĺbku priestoru, vzdialenosti, ich cieľným vytváraním sa dajú skresľovať veľkostné pomery a vzdialenosť objektov.



Obrázok 16: ubiehajúce línie sa stretajú v tretine horizontály a vertikály - stretajú sa v jednom zo štyroch tretinových bodoch, línie nevychádzajú z rohov kompozície

3.2.13 ROZDELENIE KOMPOZÍCIE NA TRETINY

Okrem stredu obrazu a uhlopriečok majú zvláštny význam štyri body v tretinách obrazu a nimi prechádzajúce zvislé a vodorovné línie tretinového delenia. Uhlopriečky a tretinové delenie tvoria základnú kompozičnú schému pri filmovej kompozícii.

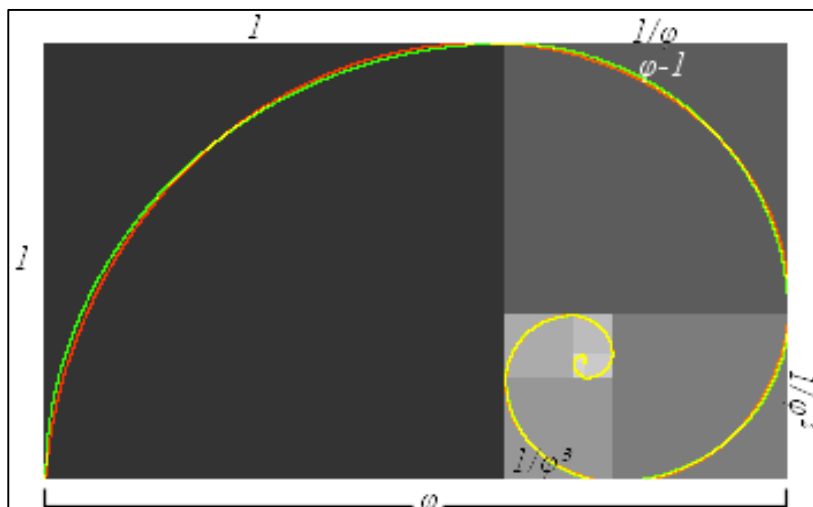


Obrázok 17: rozdelenie obrazu na tretiny, štyri hlavné body

3.2.14 ZLATÝ REZ

Základom tretinového delenia je zlatý rez. Jeho uplatnenie je významnejšie v maliarstve ako vo filme, kde má väčší význam tretinové delenie obrazu a to s ohľadom na použitý

formát snímania. Rozdiel medzi zlatým rezom a tretinovým delením je minimálny a praktické výskumy dokázali že tvorcovia **veľmi často umiestňujú významné prvky kompozície práve do oblasti medzi zlatý rez /0,62/ a tretinu /0,67/.**



Obrázok 18: zlatý rez

1,618 je dôležité číslo, takzvané zlaté číslo v obrazovej kompozícii. Toto číslo bolo odvodené z **Fibonacciho postupnosti**, známej nielen preto, že súčet dvoch susediacich čísel sa rovná nasledujúcemu číslu, ale aj preto, že kvocient dvoch susediacich čísel sa prekvapujúco rovná približne číslu ϕ / ϕ / 1,618. Napriek mystickému matematickému pôvodu tohto čísla jeho vlastnosťou je, že predstavuje základný kameň v prírode. Rozmerové vlastnosti rastlín, ľudí, zvierat sa so záhadnou presnosťou pridržajú pomeru 1,618 : 1. Napríklad v rozmeroch ľudského tela je pomer vzdialenosti od pupku k zemi a k vrchu hlavy práve číslo ϕ . Prví vedci vyhlásili tento pomer za zlatý pomer a zlatý rez.

Vo filmovej kompozícii nemá zlatý rez taký význam ako vo výtvarnom umení. Tu by bol namieste skôr hľadať ϕ ako konštantu v celkovej obrazovej sekvencii, ale vo filme, ktorý je kvalitne nakrútený. Takýto výpočet je pravdepodobne zložitá matematická úloha



Obrázok 19: objekt v popredí tvorí zvýraznenie hĺbky záberu a upriamuje pozornosť na loď v pozadí

a bezpochyby je jej riešenie náročné a samotný praktický význam pre nakrúcanie asi takýto výpočet nemá.

Zlatý pomer je ten, v ktorom sa úsečka delí na dva diely, zhruba v pomere 8:13, alebo o niečo menej než dve tretiny k jednej.

Zlatý rez – ak je úsečka rozdelená v zlatom pomere, je jej kratšia časť k dlhšej časti v rovnakom pomere, ako dlhšia časť k celej úsečke.

Tieto pravidlá formulovali už starí Gréci a rozumie sa nimi, že nejaká časť sa najlepšie vzťahuje k celku, pokiaľ je voči nemu v pomere $1/3$ alebo $2/3$.

Zlatý rez sa fakticky vyjadruje pomerom 8:13 čo je 1:1,6. Je zaujímavé že sa to blíži európskemu kinematografickému pomeru 1,66:1, prípadne k súčasnému najrozšírenejšiemu TV formátu 16:9 (Levinský, 1974)

Aplikácia zásad zlatého rezu vedie k vytváraniu pokojných a dobre vyvážených kompozícií. Dá sa to ignorovať v prípade, že chceme dosiahnuť omnoho dramatickejší účinok.



Obrázok 20: kludová čiara horizontu je čím je bližšie k stredu, vzdušná perspektíva tvorí svetlo v pozadí, tmavé popredie zvyrazňuje hĺbku záberu

3.2.15 „PRAVIDLÁ“ KOMPOZÍCIE

Pravidlá kompozície majú slúžiť na to, aby oko diváka nebolo vedené po ploche záberu náhodne, ale tak, ako si tvorca praje. Vnímanie záberu je tak istým spôsobom konflikt naplnený zvykovým úsilím pozorovateľa s kompozičným úsilím autora. Preto niektoré kompozičné usporiadania pôsobia príjemne a iné nepríjemne až agresívne. **Slovo pravidlá je treba chápať v prípade kompozície len ako školský výraz. Pohybujeme sa v oblasti umenia a kreativity, kde pravidlá vytvárame pre každé dielo ako čitateľný kompozičný jazyk.**

Z tretinového delenia môže vyplývať niekoľko experimentálne overených pravidiel:

- Najpokojnejšie pôsobí **bod umiestnený na zvislej stredovej línii** asi o 5% vyššie nad stredom formátu.
- **Optický stred prázdnej** obdĺžnikovej plochy leží vyššie ako stred geometrický.
- Vnem najväčšieho pokoja vyvoláva **vodorovná alebo zvislá línia**, ktorá prechádza stredom obrazu.
- **Najharmonickejšie pôsobí** vodorovná alebo zvislá línia umiestnená do jedného z bodov tretinového delenia alebo zlatého rezu.
- **Najagresívnejšie pôsobí** zvislá línia umiestnená k rámu obrazu, bližšie ako jedna pätina šírky formátu /pričom pri vodorovných líniiach to vždy neplatí/.

Podľa týchto pravidiel sa horizont krajiny, rovnako ako iná výrazná priebežná vodorovná línia, nemá umiestňovať do stredu záberu. Vtedy sa obraz akoby rozpadá na dve polovice, alebo pozorovateľ je vyrušený neistotou sledovania primárneho a sekundárneho, alebo dôležitého a menej dôležitého v ploche. To isté platí aj pre výrazné zvislé línie.



Obrázok 21: horizont je umiestnený do polovice, ale pôsúva ho výrazná linka popredia a postava umiestnená v tretine obrazu, dôležitý je odstup vrchu a spodu postavy od okraja záberu

Zvislé figúry by sme nemali umiestňovať do tretinových línii mechanicky. Porušenie proporčného vyváženía môže byť súčasťou zámeru a tým aj účinku záberu. Zábery, ktoré majú vyvolávať isté napätie pre budúce pokračovanie dejú by zámerným porušením geometrie v rámci kompozičných pravidiel mali dostať **tvorivý emocionálny nádych**.

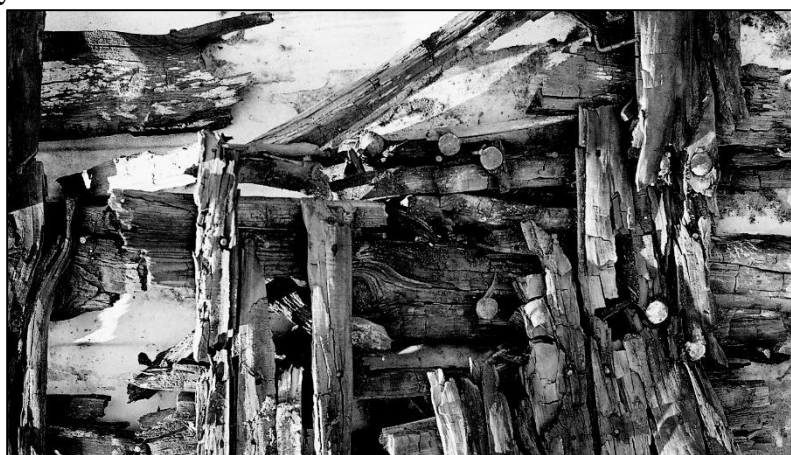
Obecne platí, že záber, ktorý má pôsobiť expresívne, či dokonca agresívne, by nemusel byť vyvážený podľa pravidiel.

Tretinové delenie je základné delenie. Zložitejšia kompozičná schéma môže obraz deliť vo vodorovnom smere na sedminy a zvisle na tretiny s vyznačením krajných päťtín a namiesto uhlopriečok je zakreslený „**tvarový kríž**“. Z tejto schémy vyplýva, že pokiaľ v ploche záberu komponujeme **výrazné uhlopriečne línie, nemali by mieriť do žiadneho z rohov záberu.**

Šikmé línie pôsobia najharmonickejšie, ak sledujú niektorú so zakreslených línií „tvarového krížu“. **Ľudské oko sa snaží dopĺňovať symetriu všade tam, kde mu to voľné neutrálne plochy dovoľujú.**

3.2.16 CHAOTICKÁ KOMPOZÍCIA

Chaos v obrazovom poli pôsobí rušivo a v danom časovom okamihu obrazovej skladby záberov rozptyľuje divákovu pozornosť a efektívnosť zámeru, alebo dôvod daného záberu, sa znižuje. Chaos v obrazovom poli sa znižuje napríklad vylúčením jednotlivých prvkov kompozície, alebo ich vzájomným usporiadaním. Často odstránite chaos len jednoduchým posunom snímaného objektu voči pozadiu a poprediu, prípadne zmenou postavenia kamery.



Obrázok 22: chaotická kompozícia v ktorej sa oko snaží nachádzať návod na čitateľnosť môže pôsobiť agresívne, aj takýto výraz môže mať v záberovej skladbe opodstatnenie

3.2.17 TRANSFORMÁCIA REALITY DO OBRAZU

Treba mať na pamäti, že pri tvorbe obrazu **dochádza k transformácii trojdimenzionálneho priestoru do dvojdimenzionálnej plochy**. Pri našom vnímaní reálneho priestoru aktivitou očí rozoznávame tieto priestory inak, ako v obraze. V obraze sa **jednotlivé plány spočítajú do jedného** a môže nastať chaos s ohľadom k určaniu dominantných prvkov v kompozícii. Prioritné kompozičné prvky by nemali byť rušené inými prvkami, ktoré sa nepodieľajú na ich význame. Dalo by sa to nazvať selekcia podstatného od nepodstatného v kompozícii.

3.2.18 KOMPOZIČNÁ SELEKCIA PRVKOV

Do záberu nemôžeme umiestniť „všetko“. Selekcija obsahovej náplne a **budovanie hierarchie v ploche obrazového poľa** je základom kompozičnej práce, ktorá je u profesionálov podvedomá, automatická činnosť.

Kompozícia nie je striktné dodržiavanie zásad. V umení pravidlá nemôžu obmedzovať, ale usmerňovať. Každé pravidlo je na to aby sa mohlo porušiť, ale vedome, nie náhodne.

Film sa skladá z mnohých záberov a pravdepodobnosť mnohých náhod je nerealizovateľná pri vytváraní formy a štýlu daného diela. Ak niekto porušuje základné princípy kompozície, mal by teoreticky aj prakticky ovládať obrazovú kompozíciu.

Experiment je na mieste, ak sa stáva vedomým a nie náhodným procesom. Ako kompozičným, procesom sa často film stáva veľmi expresívnym a záberovanie sa stáva integrálnou súčasťou dramatisácie diela.



Obrázok 23: diagonálna línia očíprepája tretiny obrazu a zvýrazňuje pohľad

Pri členení plochy záberu sa uplatňujú nielen skutočné línie, ale aj línie myslené. Pri pozorovaní sa optické ťažiská postáv a predmetov navzájom prepájajú myslenými líniami. Podobne ako na oblohe spájame zhľuky hviezd do súhvezdí. Myslené línie majú istú polohu voči sebe navzájom a aj voči rámu záberu.

3.2.19 NIEKOLKO KOMPOZIČNÝCH PRINCÍPOV

- Postavu formátom obrazu nerežeme v kĺboch.
- Ruky nerežeme v zápästiach a ani v strede prstov.
- Pri komponovaní sa snažíme vynechať všetko nepodstatné a rušivé pre stavbu záberu.
- Platí zásada kontrastovania, tonálne tmavý objekt pozadia by sa nemal kryť s tmavým objektom popredia. /napríklad aby „nerástol strom z hlavy“ a pod./
- Záber delíme na aktívne a pasívne plochy. Aktívne plochy nám napríklad naznačuje smer pohľadu alebo pohybu a dávame im pri komponovaní väčší priestor.
- Horizont neumiestňujeme do polovice záberu.
- Výrazné línie pozadia by sa nám nemali spájať s očami.
- Pri detaile tváre sa snažíme oči umiestňovať do horného zlatého rezu, alebo do tretiny /pri horizontálnom pohľade/.

- Diagonálne línie nevychádzajú z rohov.
- Empiricky zafixované vodorovné a zvislé línie reality musia byť prenesené do záberu /určenie vodorovnosti a gravitačnej zvislosti objektov/.
- Dodržiavanie bezpečného územia záberu. /Pri spracovaní až po prezentáciu môže dochádzať k miernym posunom alebo orezaniu záberu okolo rámu, takže 10% územia záberu popri ráme je treba považovať za pasívne a neumiestňovať do neho žiadne dôležité prvky./
- Chaotické prvky by nemali rušiť hlavné objekty kompozície.

ZÁVER

Vo filme je kompozícia a komponovanie vedomá činnosť. Inštinkt sa môže prejaviť v rámci výstavby záberu. Je treba rozumieť tomu, že pred oným inštinktívne komponovaným záberom a za ním bude iný, nadväzujúci záber a tieto tvoria jednotu obrazu a obrazovej výpovedi. „Nádherný záber“ vo filme nič neznamená, pokiaľ nemá formálny súvis s kompozičným radom záberov. Divák vo filme by nemal rozlišovať dobré a zlé zábery. Vo filme je dôležitý príbeh ako komunikačný princíp medzi autorom a divákom a k tomu má slúžiť kompozícia obrazu ako jeden z vyjadrovacích prvkov filmového jazyku. Obraz a jeho kvalita je podmienená zvukom, ktorý kompozíciu bezpochyby dopĺňa.

Uveriteľnosť obrazu a zvuku v priestore emocionálneho vnemu je základom čítania filmového jazyka.

ÚLOHA – PRAKTICKÉ CVIČENIE FILM: KOMPOZÍCIA



ZÁMER

.Overenie vedomostí zo základných kompozičných princípov.

OBSAH CVIČENIA

Študent nasníma záberový súbor 15 záberov na videokameru. Všetky zábery budú zo statívu. V súbore bude 5 celkov, 5 polodetailov a 5 detailov. V každom zábere bude postava, alebo viacero postáv. Každý záber bude predstavovať niektorý kompozičný princíp, ktorý poslucháč popíše písomne tým, že zhodnotí každý záber. Cvičenie nebude obsahovať žiadne digitálne efekty z kamery a ani postprodukcie.

VÝSLEDOK PREDKLADANÝ PEDAGÓGOVI

Zostrih záberov do záberového radu s vlastným strihovým kľúčom, ktorý bude predstavovať minipríbeh a písomný popis jednotlivých záberov, každý záber bude mať svoje pomenovanie a zdôvednenie ako významové, tak aj kompozičné.



KONTROLNÉ OTÁZKY

1. Čo je to obrazová kompozícia?
2. Aký má význam kompozícia vo obrazovej stavbe filmu?
3. Čo si predstavujete pod transformáciou reálneho priestoru do obrazu?
4. Vymenujte 10 kompozičných princípov
5. Čo je to zlatý rez?
6. Vysvetlite pomocné línie v obrazovej kompozícii
7. Kedy sa kompozičné pravidlá porušujú a čo predstavuje kompozícia pre film, ako unikátne dielo?
8. Čo je to bezpečnostné územie v ploche obrazu?
9. Vysvetlite problematiku horizontu, alebo horizontálnej línie v obrazovej kompozícii.
10. Vysvetlite problematiku stredu a centrálnej kompozície vo filme.



ODPOVEDE NA OTÁZKY

Odpovede na otázky sú v texte v poradí, v akom sú zostavené. Overenie je opätovným čítaním textu kapitoly.

4 UHOL POHL'ADU KAMERY, ALEBO ODKIAL' A AKO SA KAMERA POZERÁ NA SCÉNU

RÝCHLY NÁHL'AD KAPITOLY



Nie je jedno, odkiaľ sa kamera pozerá na scénu a čo je to scéna, obraz, prípadne záber, alebo sekvencia záberov. Uhly pohľadov definujú špecifický filmový jazyk, ktorým rozprávame film. Filmový jazyk, je špecifická forma rozprávania pomocou audiovizuálnych prostriedkov z predkamerovej reality a následného postprodukčného spracovania. V kapitole budú vysvetlené pojmy ako je záber, scéna, sekvencia, ale aj systém pohľadu kamery vo vzťahu k pohľadu subjektu voči kamere, ale aj voči druhého subjektu.

CIELE KAPITOLY



- Pohľady kamery a základné uhly snímania
- Naučiť sa podstatu základných pojmov ako je sekvencia, scéna, obraz, záber
- Porozumenie tomu, čo je subjektívizácia pohľadu kamery
- Porozumieť objektívnemu pohľadu kamery
- Kedy pohľad do kamery a kedy vedľa kamery
- Rozmýšľanie nad mierou pohybu kamery
- Pochopenie herca, účinkujúceho a ich pohľad voči kamere

KLÚČOVÉ SLOVÁ KAPITOLY



Predkamerový priestor, scéna, záber, sekvencia, objektívny pohľad, subjektívny pohľad, subjektívny pohľad kamery, pohyblivý záber, statický záber, pohľad do kamery, individuálny pohľad kamery, objektívny záber.

ÚVOD KAPITOLY

Pohľad kamery na scénu a transformácia reálneho priestoru do pohyblivého obrazu tvorí dynamické vzťahy v rámci obrazovej štruktúry jedného záberu s väzbami na nasledujúce zábery. Tvorí sa tak záberový rad, ktorým sme schopní vytvoriť ilúziu reálneho priestoru. Táto ilúzia je vo významovej podstate schopná myšlienkového vyjadrenia zo schopnosťou jednosmernej komunikácie smerom k divákovi. Statická fotografia zaznamenáva reálny moment do statického obrázku. Fotografia môže zaznamenať aj pohyb, ale len v priestorových vzťahoch plochy jedného záberu predstavovaného jedným okamžikom.

Záznam pohyblivého obrazu je komponovaný v priestore a čase. Časová dimenzia je rovnako dôležitá ako priestorová dimenzia - umiestňovanie jednotlivých elementov do plochy záberu a tieto zábery následne tvoria záberový rad.

Dynamický záznam predstavuje následnosť rozdielnych veľkostí záberov, ktoré vo vzájomnom spojení strihovou skladbou tvoria jednotlivé obrazy prostredia. Priestorové a časové vzťahy medzi jednotlivými prvkami môžu byť rovnaké, alebo sa môžu meniť s vývojom príbehu. Veľkosť jednotlivých záberov môže byť rovnaká, alebo sa môže meniť od scény k scéne, prípadne vo vnútri jednotlivých záberov /napríklad pohybom kamery, pohybom účinkujúcich ku kamere alebo opačne, transfokovaním a pod. (Wilson, 1983)

Df

DEFINÍCIA

Neustále sa meniace vzťahy vo vnútri dynamických záberov a ich vzájomné nadväznosti tvoria špecifikum dynamickej filmovej kompozície a sú považované za základ obrazového filmového jazyku.

Záberovou konštrukciou filmu vytvárame vizuálnu imagináciu, alebo zaujatie príbehom vo vzťahu k voľbe uhlu pohľadu. Systémom záberových vzťahov udržiavame pozornosť divák a hlavne vytvárame dôveryhodnosť ilúzie, ktorou film bezpochyby je. **Zaznamenávaním predkamerového priestoru tvoríme výsledný pohľad pozorovateľa.**

4.1 Záber, scéna a sekvencia

Záber

Df

DEFINÍCIA

Záber je charakterizovaný od spustenia do zastavenia kamery, alebo nástrihom a odstrihom. Ak opomenieme políčko - frame, je záber najmenšou jednotkou filmu.

Záber je najmenšia obrazová časť filmu. Univerzálne názvy jednotky kompozície, záberu, sú celok, poloceloka detail.

Tieto tri názvy vystihujú rozsah zaznamenaných veľkostí od širokého vesmíru až po, dajme tomu, hlavičku špendlíka. Dá sa povedať, že veľkosť jedného záberu dáva reláciu záberu nasledujúcemu, aby vytvárali vzájomnú väzbu. Na záber a jeho veľkosť sa treba pozeráť tak, že rám záberu tvorí akoby okno do príbehu, čo sa ukáže v tomto okne, to divák vedie v príbehu a udržiava jeho vnímavosť v nerušenom slede.

Mrakodrap, ktorý je zaznamenaný s okolím je celok, jeho časť od polovice je polocelok a okno niekde na prízemí je detail snímaného mrakodrapu. Tieto pravidlá nie sú všeobecným zákonom o veľkostiach záberov. Sú len akousi dohodou medzi tvorcami. Jednotlivé

odlišnosti medzi názvami nie sú vylúčené. Najpoužívanejším je rozdelenie veľkostí záberov podľa ľudskej postavy.

SCÉNA ALEBO OBRAZ

Scéna je charakterizovaná sumou záberov, alebo sústavou pohľadov v prípade pohyblivých záberov. Scéna je daná jednotou priestoru. Za jednu scénu považujeme zábery, ktoré tvoria vo výslednom diele jeden časový úsek, ktorý sa odohráva v jednom priestore. Scéna je daná aj formálnou jednotou sústavy záberov. Sústava záberov z jedného prostredia sa nazýva aj obraz. **Obrazy, alebo scény, skladajú vizuálnu časť celkového audiovizuálneho diela.**

SEKVENCIA

Sekvencia môže byť charakterizovaná sumou záberov, alebo scén, ktoré na seba nadväzujú kontinuálnou akciou. Napríklad, sekvencia môže začať scénou v exteriéri a končiť kontinuálnym záberom a lebo sériou záberov v interiéri. Sekvencia je daná časovou kontinuitou deja. Môže sa však skladať z viacerých scén a samozrejme aj záberov.

4.2 Typy kamerových pohľadov

4.2.1 OBJEKTÍVNY POHĽAD KAMERY

Objektívny pohľad kamery môžeme charakterizovať ako pohľad diváka , alebo pozorovateľa na scénu. Dal by sa pripodobniť pohľadu diváka v divadle. Môžeme ho charakterizovať aj ako pohľad diváka cez okno, v našom prípade je to formát, alebo rám obrazu. Môže to byť aj pohľad diváka do priestoru príbehu.

Divák je pri objektívnom pohľade kamery objektívnym pozorovateľom, ktorý nie je účastníkom príbehu, čo sa týka jeho pohľadu. Pozerá sa na príbeh akoby z vonku.



Obrázok 24: Objektívny záber na trojicu dáva informáciu o ich vzájomnej pozícii

Objektívny pohľad kamery v pohybe však potrebuje špecifické vlastnosti, s ktorými sa divák stotožní, akoby to bol jeho pohľad a nie pohľad subjektu filmu. O tých v inej kapitole o pohybe kamery.

4.2.2 SUBJEKTÍVNY POHĽAD

Pri subjektívnom pohľade je divák akoby priamo účastný scény. Stáva sa účastníkom deja a to tak, že „vstupuje“ svojim pohľadom do priestoru scény. Stáva sa účastníkom pohľadu „z očí do očí“. Môže nahrádzať pohľad aktéra, alebo subjektu na scéne. Pohľad kamery a tým aj divák, sa stáva účastníkom deja. **Subjektívny pohľad môže priamo definovať pohľad herca.**

Ak ukážeme herca a na to nastrihneme záber bez neho, divák si tieto dva zábery spojí a to tak, že druh záber prisúdi jeho pohľadu. Divák sa priamo stotožňuje s pohľadom tohto subjektu. Subjektívne pohľady dávajú dramatický výraz do záberovej skladby príbehu. Subjektívny pohľad musí byť vždy identifikovaný s osobou, ktorá sa „pozerá“, alebo s jej pohľadom. K tomu je nutné definovať tento pohľad a to najlepšie detailom, hercovho pohľadu.



Obrázok 25: subjektívny pohľad tesne vedľa osi kamery



Obrázok 27: subjektívny pohľad ďalej od osi kamery



Obrázok 26: objektívny pohľad z trojštvrťinového uhlu

4.2.3 SUBJEKTÍVNY POHĽAD KAMERY

Ak kamera nahrádza herca a stáva sa jeho pohľadom aj v pohyboch herca, je potrebné tieto pohľady definovať, prípadne herca uviesť objektívnym pohľadom a tým dať divákovi možnosť rozpoznať subjekt, ktorý kamera nahrádza.

Subjektívny pohľad kamery sa môže stať pohľadom herca v rámci jeho pohybov a vtedy je divák schopný stotožniť sa s pohľadom subjektov – hercov. Obraz tak môže získať veľmi výraznú dramatizáciu a participáciu diváka na deji. Príliš dlhé subjektívne pohľady kamery môžu diváka zmiastovať, alebo znižovať vnem príbehu, pretože nevidíme reakcie subjektu, ktorý sa pozerá a komunikácia sa môže stať príliš jednostrannou. Fragmentácia subjektívneho pohľadu kamery nemusí byť nutná, ak kamerový pohyb tvorí emóciu pohľadu subjektu. Pohyb kamery môže tak nahradiť hercov výkon. Môže to dobre fungovať so zvukom subjektu, ktorého pohľad kamera nahrádza. Napríklad pohľad opitého človeka a podobne.

Statické zábery tak môžu byť subjektívne, alebo objektívne. Ich vyhodnotenie závisí od vzájomných väzieb. Za statické zábery považujeme tie, kde sa subjekt a kamera nehýbu. Ak kamera kompozične dorovnáva pohyb subjektu v obrazovej ploche, tieto zábery považujeme taktiež za statické.

Pohyblivé zábery však veľmi často bývajú vyhodnocované ako subjektívne a prisudzujú sa subjektu, ktorý je účastný deja. Ak nie sú pohyblivé zábery prisúdené subjektu v deji, prevádzajú diváka priestorom scény a má možnosť podvedome vyhodnocovať priestorové usporiadanie. V takýchto prípadoch ich môžeme hodnotiť ako objektívne zábery. Nie sú prisúdené žiadnemu subjektu príbehu. Druhov pohybu kamery a subjektov a objektov pred kamerou je veľmi veľa ich popis v inej kapitole.

4.2.4 INDIVIDUÁLNY SUBJEKTÍVNY POHĽAD

Pohyb kamery má však svoje medze. Ak je príliš rýchly, napríklad zazvoní telefón na druhej strane miestnosti, je lepšie spraviť individuálny subjektívny pohľad ako prestrih na telefón. Ak by sme kamerou prudko v takomto prípade mávli na telefón, podobne ako zrakom, divák by to mohol považovať za neprirodzené a neodôvodnené.

DEFINÍCIA



Kamera je prístroj, ktorého záznam je fyzikálny. Kamera nie je schopná plne nahrádzať ľudský zrak, ktorý vyhodnocuje pohľady psychosenzoricky a nie fyzikálne.

Subjektívny pohľad kamery tvorí pocit, alebo náhradu psychosenzorického vnemu, s ktorým sa musí divák stotožniť a uveriť mu.

4.2.5 POHĽAD DO KAMERY

Ak v hranej scéne niektorý z účastníkov pred kamerou pozrie náhodou do kamery, väčšine sa stráca dôveryhodnosť takejto scény, pretože divák nie je pripravený na takýto vnem. **Participácia diváka, ako účastníka scény, kedy pohľad kamery simuluje pohľad subjektu, vyžaduje prípravu a dôvod v naratívnom príbehu.**

POHĽAD DO KAMERY V ŽURNALISTIKE

Pohľad účinkujúceho do kamery sa používa väčšinou v spravodajstve a je doménou žurnalistov, ktorí odovzdávajú správu priamo divákovi. Sú to zábery jednostrannej komunikácie subjektu pred kamerou smerom k divákovi.

Ak v hranom filme sa objaví sekvencia, v ktorej je **televízny hlásateľ**, napríklad zaberieme televízor so správami, ten pozerá priamo do kamery a divák so svojej skúsenosti vyhodnotí tohto, ako hlásateľa a nevádi mu to.

VÝPOVEĎ V DOKUMENTÁRNOM FILME, SUBJEKTÍVNY POHĽAD RESPONDENTA

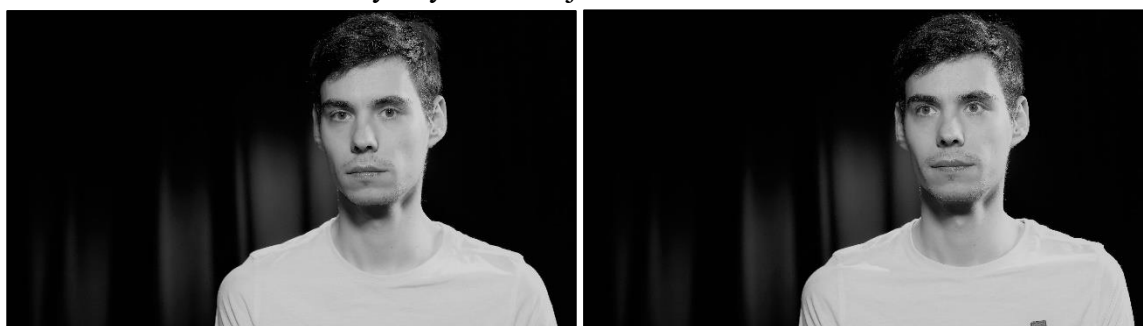
Ak sa však jedná o **dokumentaristickú výpoveď pred kamerou** a nie je to redaktor, pohľad do kamery neškoleného účinkujúceho je náročný. V tomto je divák veľmi tolerantný a predkamerovú výpoveď akceptuje u respondenta mimo pohľad do kamery, akoby ju hovoril priamo jemu. V takýchto výpovediach hovoríme taktiež o **subjektívnom pohľade respondenta, ale vedľa kamery**.

POHĽAD RESPONDENTA DO KAMERY

Ak by tvorca dokumentu nútil pri predkamerovej výpovedi respondenta **pozerat' priamo do kamery**, jeho pohľad by mohol nekoordinovane prechádzať na subjekty okolo kamery a jeho sústredenie na verbálny prejav by sa mohlo znížiť a výpoveď by sa mohla stať nedôveryhodnou.

POHĽAD RESPONDENTA VEDĽA KAMERY

V spravodajstve často definuje pohľad vedľa kamery mikrofón, ktorý drží žurnalista, alebo záber cez rameno žurnalistu a tým je daná výpoveď objektívnym záberom. Ak s takéhoto záberu pomocou zoomu najazdíme na tvár subjektu, môžeme získať v jednom zábere subjektívny pohľad diváka. Dôveryhodnosť takéhoto pohľadu závisí samozrejme aj od vzdialenosti od osi kamery a rýchlosti nájazdu – zoom in.



Obrázok 28: pohľad do kamery - priamo na diváka

Obrázok 29: pohľad tesne vedľa osi kamery

4.2.6 SUBJEKTÍVNY UHOL POHĽADU KAMERY

Pohľad herca pri subjektívnom uhle pohľadu kamery je tesne vedľa kamery. Ak sa herec pozrie do kamery, divák si uvedomuje kameru, prípadne stotožní pohľad herca so svojim pohľadom a nie s nadväznosťou na druhého aktéra scény. **Tieto subjektívne uhly pohľadu majú pohľad tesne vedľa osi kamery.**

ZÁVER

Rozprávanie o kamere nemusí končiť nikdy. Máme ju radi. Vidíme v nej stále len prístroj, ktorým chceme nakrútiť film. Akceptujme však kameru, ktorú máme k dispozícii s

jej technickými nedostatkami a špecifikami a využime ich pre náš tvorivý zámer, ale vedome a nie náhodou. Mnohé výrazy v tejto kapitole nie sú vysvetlené. Je predpoklad, že častejším opakovaním bude ich význam pochopený a vysvetlený v iných kapitolách, prípadne študent si informácie o nich vyhľadá a pokúsi sa ich pochopiť.

ÚLOHA – PRAKTICKÉ CVIČENIE FILM: ZOZNÁMENIE



ZÁMER

Nácvik neverbálnej komunikácie prostredníctvom pohľadu subjektov systémom striedania záberov a ich vzájomnou dĺžkou.

ZADANIE

Zoznámenie sa dvojice v parku. Dve postavy, každá sedí na inej lavičke v parku, sa chcú zoznámiť. Jedna postava zbadá druhú, ktorá sedí na lavičke. Sadne si na lavičku a váhavo sa snaží nadviazať očný kontakt. Druhá postava to zbadá a reaguje na to. Situáciu je nutné upraviť do scenáru s prekvapivým koncom.

V príbehu budú využité subjektívne, ale aj objektívne pohľady. Subjektívny pohľad kamery bude využitý aj ako dopredný pohyb kamery z ruky. Poslucháč sa zameria na vzdialenosť pohľadu od osi kamery a bude s ním aktívne pracovať.

Cvičenie bude mať minimálne 25 záberov a bude nakrúcané v jednom priestore. Film bude uvedený celkami priestoru, v ktorom sa bude odohrávať.

Zvuk bude pozostávať z ruchov prostredia a študent s nimi môže aktívne pracovať.

VÝSLEDOK PREDKLADANÝ PEDAGÓGOVI

Zostrihaný film v dĺžke maximálne 3 minúty a séria 10 fotografií na ktorých bude štúdia tváre postáv.

KONTROLNÉ OTÁZKY



1. Čo je objektívny pohľad kamery a čo subjektívny pohľad kamery
2. Čo znamená pohľad do kamery
3. Čo znamená vzdialenosť pohľadu od osi kamery
4. Čo znamená individuálny subjektívny pohľad

Uhol pohľadu kamery, alebo odkiaľ a ako sa kamera pozerá na scénu



ODPOVEDE NA OTÁZKY

Odpovede na otázky sú v texte v poradí, v akom sú zostavené. Overenie je opätovným čítaním textu kapitoly.

5 ZÁKLADNÉ OSI A POMENOVANIE PRIESTORU VO FILMOVOM JAZYKU

RÝCHLY NÁHĽAD KAPITOLY



V tejto kapitole sa hovorí o osiach, ktoré nám pomáhajú pri tvorbe záberovej sekvencie s ohľadom na základnú orientáciu kamery v reálnom priestore pri tvorbe filmového priestoru. V kapitole je definovaná suma pojmov ktoré sú nevyhnutné pre jednoznačnosť komunikácie pri realizácii filmového diela. Pre každého tvorca je nevyhnutnosťou vedieť správne a zrozumiteľne popísať svoj tvorivý vklad z titulu svojej profesie, prípadne rozumiť vyjadreniam spolupracovníkov. (Rabiger, 2004)

CIELE KAPITOLY



- Naučiť sa vnímať os kamery
- Naučiť sa správne používať orientáciu podľa filmovej osi
- Pochopiť význam veľkostí záberov
- Naučiť sa používať názvy záberových jednotiek
- Prakticky v krátkom hranom cvičení overiť si tvorbu filmového priestoru s ohľadom na orientáciu

KLÚČOVÉ SLOVÁ KAPITOLY



Os kamery, filmová os, celok detail, polodetail, americký plán, inzert, odstih, nástrih, deskriptívny záber, sledujúci pohľad, nadhľad, podhľad, optické zábery

ÚVOD KAPITOLY

Pochopenie priestorových pravidiel a orientácie pri nakrúcaní je veľmi dôležité s ohľadom na priestorovú logiku vo výslednom filme. Pri nakrúcaní málo kedy realizujeme jednotlivé zábery v poradí, v akom budú vo výslednom filme. Rad záberov je pri realizácii rozdielny oproti výslednému radu vo finálnom diele. K tomu musíme mať veľmi dobrú vedomosť o veľkostiach záberov a smerových pravidlách. Popísanie jednotlivých záberov a presná komunikácia zámerov s ohľadom na dodržanie obrazového štýlu je dôležitá kvôli uveriteľnosti rozprávania filmovým jazykom.

5.1.1 OS KAMERY



DEFINÍCIA

Os kamery je pomyselná spojnica medzi hercom a kamerou.

Herec v subjektívnom uhle pohľadu môže mať pohľad aj ďalej od osi kamery a divák je schopný sa s ním stotožniť ako so subjektívnym uhlom pohľadu. **V základe sa dá povedať, že čím je pohľad herca od osi kamery ďalej, tým je dramatické vyznenie záberu nižšie,** alebo dramatisáciu pomocou uhlu pohľadu medzi aktérmi znižujeme.

Pri subjektívnom uhle pohľadu kamery sa divák priamo stotožňuje so subjektom, ktorého kamera nahrádza. Vstupuje do samotnej aktivity účinkujúcich a kamera privedie diváka priamo medzi aktérov. Tieto zábery sú veľmi často striedané zábermi z vonku akcie – objektívnymi zábermi, alebo zábermi cez rameno.

5.1.2 FILMOVÁ OS



DEFINÍCIA

Filmová os je pomyselná spojnica stanovená medzi dvomi aktérmi a určuje postavenie kamery pre všetky zábery daného obrazu /sumy záberov scény/ len z jednej strany tejto osy.

V prípade, že sa filmová os postavením kamery prekročí, účinkujúci sa nepozerajú na seba, ale pozerajú si na chrbát. V prípade dvojice je toto usporiadanie filmovej osi, ako základného pravidla orientácie vo filmovom priestore jednoducho realizovateľné a to tak, že jeden subjekt sa pozerá na ľavú stranu kamery a druhý sa pozerá na pravú stranu kamery. V prípade scén s viacerými účinkujúcimi je realizácia orientácie komplikovanejšia, ale o tom viac v inej kapitole.

5.1.3 AKTÍVNY A PASÍVNY PRIESTOR

Každý z účinkujúcich môže byť pozorovaný z pohľadu svojho protihráča a divák je schopný tieto pohľady akceptovať aj s ohľadom na kompozičnú protiváhu, ktorá predstavuje využívanie aktívneho a pasívneho priestoru. To znamená, že priestor v smere pohľadu – „pred postavou“ vyhodnocujeme ako aktívny priestor a priestor za postavou vyhodnocujeme ako pasívny priestor „za postavou“. **Práca s aktívnym a pasívnym priestorom vylučuje centrálné komponovanie dominantných prvkov.**

V modernej kompozičnej schéme neznamená, že zákonite musí byť aktívny priestor väčší /pred postavou/ ako pasívny priestor. **V základnej kompozičnej schéme je však aktívny priestor – v smere pohľadu, pred postavou, vždy väčší.**

Objektívne pohľady samozrejme do takejto zostavy patria ako pohľady, ktoré definujú subjektívne uhly pohľadu a ich priestorové rozloženie. V základe to funguje samozrejme tak, že ak je dodržané základné pravidlo filmovej osi, ktoré určuje smery **pohľadov** proti-



Obrázok 30: Aktívny priestor na ľavej strane, mierny podhľad

chodných účinkujúcich, je aktívny a pasívny priestor určený ich pohľadom. Pritom každý protichodný účinkujúci sa pozerá na inú stranu kamery a všetky zábery v takejto sekvencii sú snímané vo vzájomných postaveniach rozdielu maximálne do 180 stupňov, na jednej strane filmovej osi.

5.2 Uhol záberu, alebo kamerový uhol.

Záber, ako najzákladnejšia jednotka naratívneho rozprávania audiovizuálneho jazyku je charakteristický:

- **Veľkosťou záberu**
- **Uhlom pohľadu kamery**
- **Výškou pohľadu - rakurzom**
- **Časom – dĺžkou trvania v sústave záberov**

Veľkosť záberu nám hovorí aký veľký priestor kamera zaberá. Uhol pohľadu kamery predstavuje šírku uhlu pohľadu kamery, výška kamery hovorí o rakurze alebo výške pohľadu voči snímanému subjektu a čas záberu dáva dĺžku záberu počas ktorej môžeme snímaný subjekt, alebo obsah záberu sledovať. (Mascelli, 1972)

5.2.1 VEĽKOSŤ ZÁBERU

Veľkosť záberu, alebo veľkosť objektu, ktorý snímame je daný veľkosťou záberu.

DEFINÍCIA



Veľkosť záberu hovorí o tom, aký veľký priestor, alebo aký je v ploche záberu snímaný samotný objekt. Veľkosť záberu je závislá od vzdialenosti kamery od objektu v korelácii s veľkosťou snímacieho uhlu kamery, ktorá je daná dĺžkou ohniskovej vzdialenosti objektívu kamery.

Čím dlhšie ohnisko na kamere máme, tým užší obraz zaberáme. Čím je väčšia vzdialenosť kamery od snímaného objektu tým je záber na snímaný subjekt, alebo objekt väčší.

Veľkosť záberu je daná aj pohybom subjektov, alebo objektov vo vnútri obrazovej plochy, ale aj pohybom samotnej kamery, kedy sa dá meniť veľkosť subjektov a objektov približovaním, alebo vzdiaľovaním sa od nich.

Meniť veľkosť záberu môžeme nie len strihom, ale aj pohybmi objektov a kamery.

Veľkosti záberov v základnom rozlíšení charakterizujeme väčšinou podľa veľkosti postavy, ktorú kamera zaberá.

ZOOM

Zvláštnym druhom zmeny veľkosti záberu je optická zmena ohniska pomocou nájazdu a odjazdu – transfokácie objektívu, alebo zmenou ohniskovej vzdialenosti objektívu.

Vo filme sa často deje zmena veľkosti záberu kombináciou rôznych spomenutých možností. Napríklad pohyb kamery, ktorý sleduje pohybujúci sa objekt a zároveň kamery najazďuje /zoomuje/ z veľkého celku na detail. Pomocou zoomu tak v jednom zábere opticky môžeme zmeniť veľkosť záberu.

5.2.2 JEDNOTKY VEĽKOSTÍ ZÁBEROV

Za základne jednotky veľkosti záberov sú považované názvy: extrémne veľký celok, veľký celok, celok, polocelok, plodetail, detail, veľký detail, makrodetail

K tomu sa pridávajú aj špeciálne názvy, ktoré sa historicky zaužívali: americký plán, kovbojský záber a podobne.

Toto základné rozdelenie je potreba brať ako relatívne a nemá presné určenie. Zväčša je charakteristické pre daný projekt ako dohoda samotných tvorcov, ktorí na projekte pracujú.

Presná definícia veľkostí záberov nie je úplne možná s ohľadom na množstvo formátov obrazového poľa, na ktorý sa nakrúca a hlavne formu a obsah daného diela, ktoré každé je unikátne. Názvy veľkostí záberov sú dané aj zvyklosťami dané tvorivého prostredia. Čo niekde je nazývané detailom, inde môže byť širším detailom a podobne.

Dĺžka ohniska, alebo uhol pohľadu nedeterminuje veľkosť záberu, ale vzdialenosť kamery od objektu a veľkosť uhlu ktorý kamera zaberá vo výsledku dávajú veľkosť záberu.

5.3 Záberové jednotky - veľkosti záberov a ich typy

Pri začiatku záberovania je dôležité ujasniť si základnú komunikáciu o veľkosti záberov.

Následné definovanie veľkosti záberov je vzhľadom k ľudskej postave, ale rovnaké prirovnanie môžeme spraviť k iným objektom, ktoré snímame. Na pomenovanie a určovanie ich záberovej veľkosti používame rovnaké pojmy aké sa vzťahujú k veľkosti postavy /napríklad: celok stoličky, veľký detail stoličky a pod. (Mascelli, 1972)

5.3.1 VEĽKÝ CELOK

Veľký celok, extreme wide/long shot, je záber, ktorý ukazuje celý hrací priestor, pri postave človeka tu nahrajú rolu detaily. Funkciou veľkého celku je uvádzanie priestoru, jeho geografie, času v ktorom sa príbeh odohráva a navodenie formálnej nálady a atmosféry.



Obrázok 32: veľký celok dáva pocit nálady, času a priestorového rozloženia, niekedy oddeľuje jednotlivé scény



Obrázok 31: veľký celok robí aj prestávku v deji a prechod do inej scény, hovorí o čase, v ktorom sa bude odohrávať nasledujúca scéna

5.3.2 CELOK

Celok – fullshot, je záber, ktorý ukazuje celý hrací priestor, ale tvorí aj vzťah postavy k tomuto priestoru, rozmiestnenie scény pre detaily, uvoľnenie dramaturgie, ale hovorí aj o čase a geografii priestoru.



Obrázok 34: celok hovorí aj o priestorovej orientácii postavy



Obrázok 33: celok môže tvoriť aj dramatické uvoľnenie v rámci daja

5.3.3 POLOCELOK

Polocelok – mediumfullshot, je užší záber ako celok, ktorý „reže“ postavu pod kole-



Obrázok 35: Polocelok je súčasť sekvencie, komponuje postavu v priestore, ale zároveň je čiastočne čitateľný aj výraz postavy, ktorá má dostatok miesta na gesto a pohyb



Obrázok 36: umiestnenie postavy s dostatočným miestom nad hlavou, nikdy "nerेžeme" v kĺboch

nami. Polocelok sa používa priamo v strihovej sekvencii s užšími zábermi na uvoľnenie dramatisácie, postava má priestor na pohyb a výraz v gestách.

5.3.4 AMERICKÝ PLÁN

Americký plán – **Cowboy shot**, alebo **polodetail širší** je záber, kde je postava rezaná



Obrázok 37: Názov vychádza z dĺžky kovbojských pištolí, je to vlastne široký polodetail, v zábere je asimetricky umiestnená postava v plošnom usporiadaní

asi v polovici stehien a pásom. Polodetail sa využíva aj na určenie vzdialeností viacerých postáv v zábere, polodetailom sa vychádza von z vnútronej záberovej komunikácie, pre objektívizovanie dialógu a tvorí akoby pohľad diváka na hrací priestor v jeho priamej aktivite.

5.3.5 PLODETAIL

Polodetail – mediumcloseshot, záber kde je postava rezaná okolo pásu



Obrázok 39: Polodetail pracuje s výrazom subjektu, ako mimickým, tak aj gestom, či pohybom



Obrázok 38: užší polodetail, v tretinovom riešení s aktivitou do ľavej strany

5.3.6 DETAIL

Detail široký – záber, v ktorom je postava zobrazená od hrudníka smerom hore. Môžeme ho rozdeliť na: **detail širší – wideclose-up** - postava je v ňom umiestnená spolu s ramenami, **detail alebo plný detail – fullclose-up**, zaberá hlavu s časťou ramien,



Obrázok 41: detail tváre s ramenami



Obrázok 40: detail ruky s výrazným priestorom v pozadí

5.3.7 DETAIL UŽŠÍ

Mediumclose-up, hlava je rezaná v krku a môže byť rezané aj čelo, čo závisí od zámeru umiestnenia výšky očí v zábere.



Obrázok 43: veľký detail tváre, rezaný v čele s dostatočnou rezervou pod bradou



Obrázok 42: detail aktivity subjektu

5.3.8 VEĽKÝ DETAIL

Extremeclose-up, tvár (predmet) vyplnía takmer celú obrazovú plochu, makrodetail – veľký výrez časti tváre, alebo inej časti postavy alebo predmetu.



Obrázok 45: veľký detail tváre a ruky s dôrazom na oko



Obrázok 44: detail rekvizity

Vždy je dôležité používať názvoslovie záberov tak, aby bolo komunikateľné a nedochádzalo k zámenám. Pri realizácii filmu je dôležité rozumieť týmto názvom a poznať ich, pretože je to základná komunikácia v štábe. Nesprávnym pochopením pojmov, môže dochádzať k nedorozumeniam. Pojmy veľkostí záberov strácajú alebo menia svoj význam vtedy, keď sa postava dostáva do pohybu a mení svoju veľkosť v obrazovom poli. Meniace sa veľkosti záberov strihom tvoria akúsi záberovú, strihovú choreografiu, ktorá má svoje zákonitosti.

5.3.9 SUBJEKTÍVNY POHĽAD

je zvláštnym druhom záberu, ktorý sa vzťahuje k smeru pohľadu postavy a je nakrúcaný zo záberovej perspektívy danej postavy tak, aby bol tento pohľad prisúdený danej postave /po ang. **POV – point of view**/.



Obrázok 47: pohľad subjektu definovaný detailom



Obrázok 46: subjektívny pohľad - definuje to čo vidí subjekt

5.3.10 ZÁBER S VIACERÝMI POSTAVAMI

S ohľadom na postavy, môžeme hovoriť o jenzábere, dvojzábere, trojzábere...Závisí to od toho, koľko postáv máme v obrazovom poli.



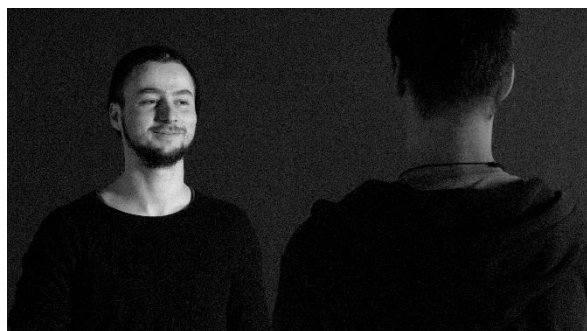
Obrázok 49: dvojzábere, alebo dvojdetail



Obrázok 48: trojzábere, alebo trojdetail

5.3.11 ZÁBER CEZ RAMENO

V základnom dialógu sa používa záber, ktorý sa nazýva záber cez rameno /over the shoulder/, k nemu prisudzujeme dva charakterové detaily, ktoré prislúchajú každej z dvoch postáv.



Obrázok 50: záber cez rameno, popredie zaberá dve tretiny



Obrázok 51: protizáver cez rameno

ZÁVER K VEĽKOSTIAM ZÁBEROV

Každá veľkosť záberu má mať svoje miesto v postavení príbehu. Postavenie záberu s danou veľkosťou na danom mieste sa riadi viacerými princípmi, ako sú logika príbehu, jeho dramatisácia, konvencia, či tvorivý zámer.

Veľkosť záberu úzko súvisí s dramatisáciou. Podľa toho, čo všetko zobrazíme v zábere, dostávame informácie o snímanej scéne, prípadne, ak pomocou veľkosti záberu jednotlivé prvky vyradíme a sústredíme sa len na niektorý dominantný prvok, dostávame tak podrobné informácie len o ňom. Veľkosť záberu je závislá od potreby tvorca zdôrazniť v danom časovom okamžiku niektorý prvok scény, alebo ukázať jej priestor v rámci sústavy prvkov, ktoré obsahuje. Zároveň však veľkosť záberu podlieha pravidlám filmového jazyku. Samotný záber a jeho veľkosť vo filme vníma divák len ako súčasť záberového sledu.

Definuje veľkosti záberov len podvedome, ako obrazový prvok, ktorý vedie jeho pozornosť. Ak divák vníma (pozoruje) jednotlivé veľkosti záberov, tvorca mu pravdepodobne neponúkol správne veľkosti a vyrušil jeho kontext vnemu.

5.4 Názvy záberových jednotiek v kontinuite

Názvy záberových jednotiek používame na vhodné vyjadrenie opisu v rámci prípravy technického scenáru a na komunikáciu v rámci štábu pri nakrúcaní.

5.4.1 SKUPINOVÉ ZÁBERY

Sú to zábery v ktorých sa nachádza viac postáv. Zábery z ohľadom na počet účinkujúcich: dvojzáber, trojzáber, skupinový záber a pod. Môžeme používať aj názvy ako je dvojdetail, trojpodetail a podobne.

5.4.2 INZERT

Je záber, ktorý je vkladajú do strihovej sekvencie v prípade sekvenčného nakrúcania. Izertom sa označuje záber, ktorý vkladáme do rozstrihnutého záberu na dve časti. Inzert sa spravidla nakrúca v inú dobu ako záber, do ktorého je vkladajú, takže pomenovanie a označenie v scenári je dôležité, aby sa pri realizácii na neho nezabudlo. Inzert často tvorí v dialógu reakciu, napríklad pohľad, protiľahlého subjektu, ktorý v danom čase počúva. Môže to byť aj záber v dialógu, ktorý nie je ani na jednu z postáv, ale napríklad na hodiny v miestnosti.

5.4.3 NÁSTRIH

Je miesto v zábere vhodné na záberovú väzbu na začiatku záberu. Môžeme ním označovať miesto pri nakrúcaní, kedy postava vstupuje do záberu, alebo pomenujeme ním pohyb, gesto, ktoré by malo byť miestom začiatku záberu.



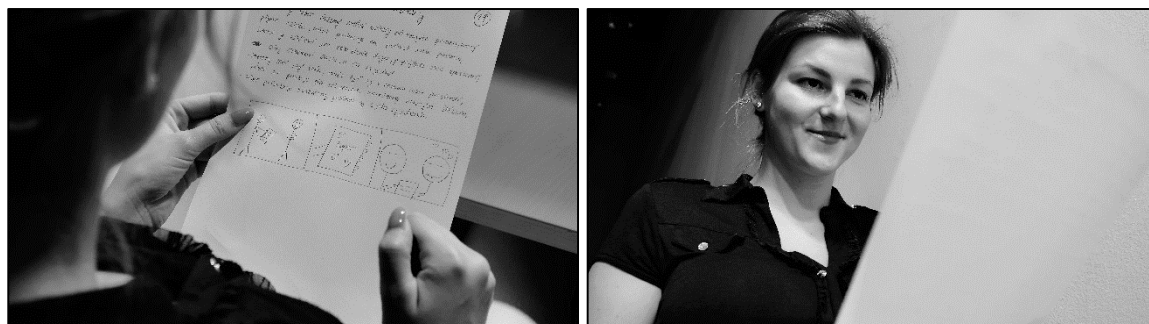
Obrázok 54: podhľad, reakcia hlavy na partnerku

Obrázok 52: nástrih na pohyb - otočenie hlavy na partnerku, skok po ose cez dve veľkosti záberu, odstrih – dokončenie pohybu hlavou

Obrázok 53: nástrih, reakcia partnerky, odvrátenie pohľadu, on spustí ruku

5.4.4 ODSTRIH

Je miesto v zábere vhodné na záberovú väzbu na konci záberu. Miesto, kedy sa napríklad kamera sledujúca postavu zastaví v panoráme a postava tak vyjde zo záberu, alebo označíme odstrihom miesto, ktoré bude určené na koniec záberu.



Obrázok 55: nadhľad a podhľad vo vzájomnej väzbe

5.4.5 DESKRIPTÍVNY ZÁBER

Je záber, ktorý popisuje priestor, v ktorom sa scéna bude odohrávať. Takéto zábery zvyčajne zdôrazňujú hĺbku scény, alebo uvádzajú nám výrazné línie priestoru scény. Takéto línie pomôžu v priestorovej orientácii diváka v strihovej sekvencii.

5.4.6 SLEDUJÚCI POHĽAD

Je záber, ktorý sa viaže k subjektívnemu pohľadu postavy a väčšinou sa viaže k detailu tváre, ktorá sa pohybuje v smere pohybu sledujúceho záberu.

Napríklad postava stojí na vrchole hory a rozhliada sa po krajine – vidíme detail postavy ako sa pozerá a pohybuje hlavou z ľava do prava a na to nastrihneme panorámu krajiny, ktorá sa pohybuje z prava do ľava. Alebo, postava kráča smerom dopredu a na to nastrihneme záber, v ktorom sa kamera pohybuje smerom dopredu a preberá akoby pohľad postavy.

5.4.7 JAZDA

Kamera v pohybe či už po koľajniciach, alebo na bantamovom vozíku a podobne.

5.4.8 PODHĽAD A NADHĽAD

Predstavujú zmenu rakurzu od základnej výšky kamery. **Základná výška kamery je predstavovaná zväčša výškou očí snímaného subjektu.** To znamená, že kamera je vo výške očí. Ak z tejto výšky kameru posunieme vyššie, snímame zhora, hovoríme o nadhľade, ak je kamera nižšie ako výška očí subjektu, môžeme hovoriť o podhľade.

Podhľadom , alebo nadhľadom nazývame aj zábery, v ktorých nie je subjekt, ale napríklad pohľad na budovu a vertikálne línie sa zbiehajú smerom k hornej časti záberu, tak hovoríme taktiež o podhľade. Ak sa línie zbiehajú k spodnej časti obrazovej plochy, tak hovoríme o nadhľade.



Obrázok 57: podhľad, polodetail



Obrázok 56: detail, dramatizácia podhľadom

Ak postava pozerá dolu a kamera je vo výške očí, nevidno subjektu do tváre. Ak je kamera v podhľade a je v rovnobežnom postavení k ose snímania medzi subjektom a kamerou. Každá z kombinácií má iný význam, opis záberu je takmer totožný - postava pozerá dolu, ale kamera je v rozdielnej výške.

Podhľadom môžeme oddeliť hlavného hrdinu zo skupiny, ak ho umiestnime do popredia.

Veľmi vysoké nadhľady a veľmi veľké podhľady v širokouhlom objektíve a v trojštvtinovom postavení kamery a jazda v diagonálnej línii zvýrazňujú filmový priestor.

5.4.9 REAGUJÚCE ZÁBERY

Reagujúce zábery, alebo reakčné zábery môžeme nazývať tie, v ktoré sú vstrihované do monológu subjektu ako reakcia druhého subjektu, bez toho aby prerušil monológ prvého subjektu. Zväčša sa jedná o pohľad, alebo mimický výraz, ktorý tvorí neverbálnu reakciu na subjekt, ktorý vedie monológ. Reagujúce zábery sa v technickom scenári vyznačujú, nakoľko sa nakrúcajú v inom čase, ako je monológ subjektu a sú zväčša z opačnej strany. Ich rozdielnosť oproti inzertu je v tom, že popisujeme reakciu snímaného subjektu.

5.4.10 OPTICKÉ ZÁBERY

Sú to také zábery, v ktorých optická sústava kamery – objektiv, má význam pre emocionálne vyjadrenie danej scény.

Širokouhlé zábery, dlhoohniskové zábery, prípadne zoomovacie zábery sú zábery v ktorých objektiv určuje dominantný výraz. Optická sústava je schopná významným spôsobom ovplyvniť výraz danej scény.

Nie je jedno, akým objektívom sa nakrúca ten ktorý záber. Ak **v dlhom ohnisku** ak snímame detail postavy, tak ju separujeme od pozadia, tým, že zostane neostré. Ak postavu snímame **v štandardnom pohľade** a pozadie je konkrétnejšie, záber ma nižšiu dramatickosť a výraz postavy je viac neutrálny. **S krátkym ohniskom** – širokouhlým objektívom, viete deformovať črty tváre a pohyb postavy smerom ku kamere môže meniť dimenziu tváre. Možnosti ako využívať tvorivo optickú sústavu je mnoho a patria medzi základné vyjadrovacie prostriedky kameramana.

ZÁVER

Záber sa dá charakterizovať kombináciou viacerých hore spomenutých názvov. Dôležitá je zrozumiteľnosť v štábe pri tvorbe daného filmového diela. Terminológia v tejto kapitole je dôležitá pre správne pomenovanie tvorivých postupov pri nakrúcaní. Vedomosť o filmovej osi je zásadná pre záberové väzby a priestorovú zrozumiteľnosť filmového rozprávania.

ÚLOHA – PRAKTICKÉ CVIČENIE FILM: PRENASLEDOVANIE



ZÁMER

Praktické pochopenie filmovej osi. Práca s osou kamery. Overenie vedomosti o smeroch a logike kamerového priestoru.

ZADANIE

Jedna postava prenasleduje druhú. Pohybujú sa jedným smerom. Budú vystriedané všetky veľkosti záberov, zachovaná logika pohybov a smerov. Hodnotiť sa bude aj práca s pohľadom voči osi kamery a zmenami rakurzov. Príbeh je na autorovi cvičenia. Zábery budú nakrúcané zo statívu, pohyb kamery je možný len v krátkej panoráme a prípadné dorovnávacie švenky. Budú vystriedané veľkosti záberov a študenti sa budú vyhýbať nastrihávaníu polocelkov a polodetailov na ten istý subjekt. Budú hľadať logiku záberového radu.

Cvičenie sa nakrúca v exteriéri v minimálne trojčlenných skupinách. Rozdelenie profesií je záväzné a bude zaznamenané aj v titulkoch.

VÝSLEDOK PREDKLADANÝ PEDAGÓGOVI

Zostrih finálneho diela s titulkami bude mať maximálne 4 minúty. Zvuk bude s autentickými ruchmi. Hudba je povolená len ako filmová hudba, v žiadnom prípade nie pod celý film. Hodnotiť sa bude tvorivá kvalita spracovania a príbeh.



KONTROLNÉ OTÁZKY

1. Popíšte a vysvetlite, čo je to filmová os
2. Na čo sa používa os kamery
3. Aký je rozdiel medzi inzertom a reagujúcim záberom
4. Čo rozumiete pod odstrihom a nástrihom pri nakrúcaní záberu
5. Čo je sledujúci pohľad
6. Vysvetlite pojem optický záber



ODPOVEDE NA OTÁZKY

Odpovede na otázky sú v texte v poradí, v akom sú zostavené. Overenie je opätovným čítaním textu kapitoly.

6 OBRAZOVÝ PRIESTOR, ZVÝRAZŇOVANIE PRIESTORU, ALEBO TVORBA PRIESTORU VO FILME

RÝCHLY NÁHLAD KAPITOLY



Ak pozeráme na budovu spredu, nevieme definovať jej objem. Vieme určiť len výšku a šírku. Na tú istú budovu keď pozrieme zo strany, ukážeme aj jej tretiu dimenziu. Na tvár, keď sa pozeráme z profilu, nevieme povedať, či je oválna alebo pozdĺžna. Modelovanie tváre a tela pri transfere na plochu je dôležitá voľba uhlu, ktorý vie odprezentovať všetky tri dimenzie. Vedomosť o tvorbe priestoru v záberovej skladbe je veľmi dôležitým artefaktom pre vyjadrenie sa filmovým jazykom.

CIELE KAPITOLY



- Pochopiť rozdiel medzi reálnym priestorom a filmovým priestorom
- Naučiť sa typy perspektívy v záberovej skladbe a v zábere
- Vedieť správne čítať kompozíciu s ohľadom na priestorové vzťahy
- Tvorba záberovej perspektívy s ohľadom na obrazový štýl
- V praktickom cvičení si overiť prácu s priestorovou a plošnou kompozíciou obrazu

KLÚČOVÉ SLOVÁ KAPITOLY



Perspektíva, pohyb účinkujúcich, lineárna perspektíva, vzdušná, farebná, optická, pohyb, svetlo, strihová skladba, štýl obrazu, plošný, priestorový, záber

ÚVOD KAPITOLY

Tvorba priestorovej hĺbky v zábere, alebo v scéne môže byť **svetlom, ostrosťou, líniami, koloritou, pohyb kamery a objektov, uhlom pohľadu, alebo strihom** je jedným z najväznejších faktorov zobrazenia priestoru.

Pri tvorbe obrazového priestoru je dôležitá **tvorba ilúzie hĺbky ako tretieho rozmeru**, ktorý sa nenachádza na dvojdimenzionálnej zobrazovacej ploche plátna kina, alebo obrazovky monitoru.

Všetky subjekty, ktoré snímame, majú tri dimenzie. Aj list papiera má svoju hrúbku. Ľudia, nábytok, interiér, budovy, ulice všetko má svoju šírku, výšku a hĺbku. Ako náhle objekt prezentuje len jeden povrch, hovoríme o tom, že je plochý, pretože jeho hĺbku nemáme na základe čoho definovať.

Úlohou kamery je preniesť trojdimenzionálny priestor na plochu plátna, ktoré je charakterizované len šírkou a výškou. Je veľa ciest, ktoré môžu nahrádzať hĺbku na ploche plátna v kinematografickom obraze.

6.1 Niekoľko možností ako tvoriť priestor v kinematografickom obraze

6.1.1 SVETLOM – SVETLOTÓNÁLNOU PERSPEKTÍVOU

O svetlotónálnej perspektíve môžeme hovoriť vtedy, ak je radenie svetlých a tmavých plôch v záber je napríklad také, že **svetlé plochy umiestňujeme do pozadia a tmavé do popredia**. Človek svetlé plochy často považuje za vzdialené ak ich umiestňujeme do hornej polovice záberu. Ak sa pozeráme na otvorenú krajinu, obloha od čiary horizontu je väčšinou najsvetlejšia. Pri pohľade z interiéru do exteriéru cez okno, predmety interiéru v zábere sú tmavšie ako exteriér za oknom. Svetelná perspektíva vychádza to z empirickej skúsenosti umiestňovania svetelných plôch.

6.1.2 KAMEROU – POHYBOM KAMERY

Ako náhle kameru uvedieme do pohybu, jednotlivé rozmery predmetov v ploche záberu menia svoje rozmery a odhaľujú priestor vznikom nových rozmerov.

6.1.3 POHYBOM ÚČINKUJÚCICH VO VNÚTRI ZÁBERU

Postavy, ktoré sa pohybujú vo vnútri plochy záberu môžu určovať hĺbku a dimenziu priestoru. Človek zo svojej skúsenosti a vedomosti rozmeru postavy tieto prisudzuje rozmerom scény a pohyb mu dáva novú skúsenosť o priestore.

6.1.4 LINEÁRNOU PERSPEKTÍVOU



Obrázok 58: lineárnu perspektívu tvorí ubiehajúca línia zábradlia

Línie, ktoré sa zbiehajú v pozadí, alebo výrazné úbežníkové tvary ubiehajúce do pozadia a často v smere od spodnej časti záberu do hornej časti dávajú pozorovateľovi predstavu o hĺbke záberu.

6.1.5 VZDUŠNOU PERSPEKTÍVOU

Vzdušnú perspektívu môže tvoriť hmota vzduchu, ktorá sa rozkladá medzi popredím a vzdialeným pozadím. Táto hmota potom výrazne zosvetľuje pozadie a para tvorí filter, ktorý prepúšťa hlavne modrú časť spektra. Táto perspektíva sa uplatní hlavne pri záberoch v otvorenej krajine.

6.1.6 FAREBNOU PERSPEKTÍVOU

Farebná perspektíva vychádza empiricky so vzdušnej perspektívy, prípadne so skúsenosti o vneme oblohy v otvorenej krajine. Divák umiestňuje studené predmety do hĺbky a teplé predmety do popredia.

6.1.7 OPTICKY

Optickú perspektívu môžeme dosiahnuť napríklad použitím širokouhlých objektívov. Naopak dlhoohniskovými objektívmi môžeme túto perspektívu potlačiť. V širokom uhle záberu sa dimenzie priestoru v spojení s pohybom rozmery priestoru v ploche záberu menia rýchlejšie.

6.1.8 STRIHOVOU SKLADBOU

V rámci strihovej skladby môžeme odhaľovať dimenzie priestoru v kinematografickej ploche. Zmeny veľkostí záberu a rozdielne uhly pohľadu kamery vo vzájomných nadväznostiach vytvárajú u diváka predstavu o priestore. Samozrejme, ak tento priestor v záberoch priznávame jednoznačnými znakmi, ktoré jednotlivé zábery navzájom spájajú. Strihovou skladbou takto môžeme z reálneho priestoru vytvoriť úplne nový priestor, ktorý nezodpovedá vo filme svojou dimenziou a rozložením priestoru, v ktorom sme zábery realizovali. Takýto priestor nazývame **filmový priestor**. (Mascelli, 1972)

6.2 Priestor a obrazový štýl

Pri vytváraní iluzívneho priestoru v ploche kinematografického obrazu je dôležité vytvoriť u diváka skúsenosť o vneme daného priestoru. Ak chaoticky využijeme v rámci strihovej nadväznosti veľké množstvo rozličných priestorových zvýraznení bez zvoleného štýlu, divák môže byť odpútaný od vnemu príbehu. Priestor a jeho určenie vo filme si vyžaduje svoj štýl a zámer. Kameramani často svoj zámer o forme priestoru riešia intuitívne

a to tak, že v rámci jedného projektu používajú len kombináciu niektorých z hore uvedených priestorových zvýraznení.

6.2.1 PLOŠNÝ ZÁBER, ALEBO ZÁBER V KTOROM JE POTLAČENÉ VYJADRENIE PRIESTORU

Plošné zobrazenie ako spôsob vyjadrenia a narácie znamená, že v zábere nijakým z ho-reuvedených spôsobov nezvýrazňujeme priestor, ale naopak, ho potláčame. Napríklad pri farebnej perspektíve studené predmety kladieme do popredia a teplé do pozadia a podobne.

Separácia alebo potlačenie zvýraznenia priestoru môže spôsobovať u diváka určitý druh napätia. Potláčanie orientácie vo filmovom priestore by malo byť dočasné. Forma striedania zvýrazňovania priestoru a jeho potláčania v záberovej väzbe, môže vzbudiť u diváka záujem a vtiahnuť ho do príbehu. Toto striedanie môže fungovať ako **väzobný princíp opacity – záberovej rozdielnosti**. Práca s týmto princípom vyžaduje detailnú prípravu pred nakrúcaním. (Wilson, 1983)

ZÁVER

Zámerom tejto kapitoly je naučiť sa pracovať s kamerou v reálnom priestore tak, aby sme sa nemuseli viazať na reál a jeho priestorové rozloženie, ale aby sme vedeli vytvárať filmový priestor, ktorý je pre diváka logický. K tomu pomáha základné orientačné pravidlo ako je filmová os, umiestňovanie kamery voči subjektu, k čomu slúži os kamery. Veľkosti záberov a ich radenie vo filmovom logickom rade pomáhajú v priestorovej orientácii a tým aj logike záberového rozprávania.



ÚLOHA – PRAKTICKÉ CVIČENIE FILM: SCHODY

ZÁMER

Zámerom cvičenia je nácvik tvorby filmového priestoru a logike smerov pohybu postavy.

POPIS CVIČENIA

Poslucháč nakrúti krátky príbeh, ktorý sa bude odohrávať na schodisku. Postava bude kráčať hore schodmi, ale nakrúcaná bude len medzi jedným poschodím. Vo výslednom filme postava vystúpi minimálne tri poschodia. Poslucháč záberový rad vystaví tak, že vystrieda čo najviac záberov v rôznych veľkostiach a rakurzoch. Vyjadrí postupnú únavu postavy s každým pribúdajúcim poschodím.

Film bude obsahovať minimálne 25 záberov. Vo zvuku budú použité autentické ruchy. Hudba je prípustná len pri titulkoch.

K cvičeniu sa pedagógovi predkladá aj technický scenár, kde bude poslucháč pracovať s terminológiou potrebnou k opisu svojich zámerov.

Scenáristickým a dramatickým nápadom sa v zmenách popisu nebráni, akýkoľvek nápad na spestrenie príbehu je prípustný. Jedná sa však vždy len o príbeh s jednou postavou..

VÝSLEDOK PREDKLADANÝ PEDAGÓGOVI

Zostrih záberov do výsledného filmu obstaraného titulkami a zvukom, podrobný technický scenár. Film nebude mať viac ako 3. minúty.

KONTROLNÉ OTÁZKY



1. Čo je to filmová os
2. Čo je to os kamery
3. Čo je kovbojský záber
4. Popíšte reaktívny záber
5. Čo je deskriptívny záber
6. Pomenujte druhy vyjadrenia priestoru vo filme

ODPOVEDE NA OTÁZKY



Odpovede na otázky sú v texte v poradí, v akom sú zostavené. Overenie je opätovným čítaním textu kapitoly.

7 VÝŠKA KAMERY A UHOL ZÁBERU VO VZŤAHU K SNÍMANÉMU SUBJEKTU



RÝCHLY NÁHĽAD KAPITOLY

V tejto kapitole sú základné pojmy a ich významy pre tvorbu záberu a záberovej sekvencie. Postavenie kamery by nemalo byť náhodné pri tvorbe záberu, ale jej umiestnenie má množstvo významov, ktoré je potrebné pochopiť. Podhľad a nadhľad úzko súvisia s voľbou uhlu pohľadu – šírkou, ktorou kamera zaberá scénu. Záber pritom zapadá do záberového radu a jeho koniec a začiatok má vplyv na ostatné zábery. To ako záber začína a ako končí má pri nakrúcaní na starosti kameraman spolu s režisérom. Pojmy tejto kapitoly slúžia práve k tejto komunikácii. Záber vyjadruje samozrejme dominantný obsah pre ktorý je zaradený do filmu, ale do neho vstupujú aj sekundárne prvky, ktoré záberový obsah, alebo kontext umocňujú, alebo potláčajú a to vedome, alebo nevedome. Nevedomé záberové kontexty môžu pokaziť dominantné význam záberu, pre ktorý bol určený.



CIELE KAPITOLY

- Naučiť sa vnímať výšku kamery ako vyjadrovací prvok pre filmový jazyk
- Pochopiť význam nadhľadu a podhľadu
- Vedieť čo je kolmé a rovné v zábere
- Naučiť sa vnímať výšku postavy voči kamere
- Porozumieť tvorbe filmového priestoru s ohľadom na uol záberu a výšku kamery
- Rozumieť radeniu záberov s ohľadom na výšku a uhol záberu
- Naučiť sa významy pohľadov na subjekty a objekty
- Rozmýšľať nad kontextom záberu k filmovému dielu



KLÚČOVÉ SLOVÁ KAPITOLY

Výška kamery, rakurz, uhol záberu, vertikála, horizontála, objektív, výška postavy, trojštvrťinový uhol záberu, protizáber, kompozičná väzba, dvojitý uhol, uhol pohľadu kamery, kontrastujúci záber, výraz subjektu, krivá kamera, dvojitý uhol, pravouhlý záber, reakčný záber, regresívna, progresívna sekvencia, širokouhlý objektív, normálny uhol pohľadu, dlhé ohnisko, záberová aktivita

ÚVOD KAPITOLY

Filmový priestor je nová jednotka, ktorá vznikne ako obraz reálneho priestoru. Ten je priemetom reálneho priestorového usporiadania do plochy obrazu pomocou optickej sústavy. Filmový priestor zodpovedá systému audiovizuálneho jazyku, ktorý

vzniká vzájomným prepojením obrazových jednotiek, záberov, formou kompozičných väzieb. K tomu, aby tieto väzby boli divákovi, pozorovateľovi prijaté ako obraz reality, je dôležité akceptovať vzájomné väzobné usporiadanie a to tak, aby divák vnímal nie jednotky naratívneho rozprávania - zábery, ale scény, sekvencie a filmové dielo, ako kompaktný celok.

7.1 Výška kamery

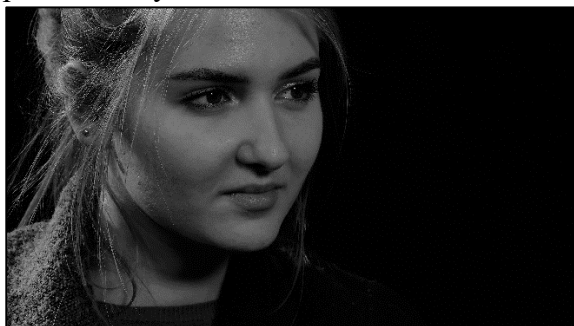
Výška kamery pri tvorbe záberu je jedným zo základných vyjadrení v rámci audiovizuálneho jazyku. Nie je jedno odkiaľ sa kamera na objekt, alebo subjekt pozerá. Výška kamery dáva významnú obsahovú hodnotu záberu v neverbálnej komunikácii filmovým jazykom.

7.1.1 ZÁKLADNÁ VÝŠKA KAMERY

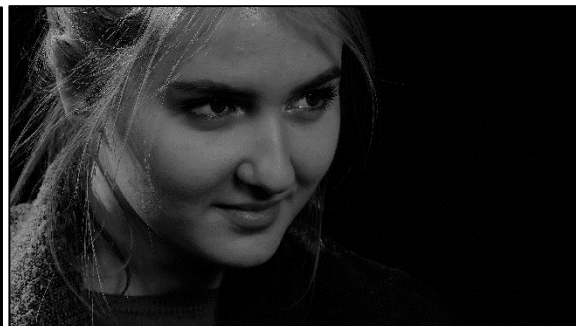
Za základnú výšku kamery pokladáme tú, kde je os kamery v pravom uhle k vertikálnej ose záberu. Základná výška – pohľad z výšky očí subjektu, ktorý je pred kamerou, alebo pohľad z výšky očí subjektu, ktorý kamera nahrádza - pozorovateľ a pozorovaný. Základná výška kamery je **neutrálna výška**, ktorá nevkladá do rozprávania výraz výšky kamery voči subjektu. Pohľady z výšky očí sú významné hlavne pri subjektívnych uhloch pohľadu, kedy kamera nahrádza subjekt herca a jeho pohľad.

7.1.2 PODHLĎAD, NADHLĎAD A ICH VZÁJOMNÁ MIERA

V momente, kedy vo filme použijete nadhľad, alebo podhľad záber preberá aktivitu výrazu a záujem diváka. V prípade detailu tváre aj malé zníženie alebo zvýšenie kamery od základnej výšky tvorí formu dramatického výrazu. Jemný nadhľad niekedy môžete spraviť miernym zdvihnutím, alebo sklopením brady a výraz subjektu dostáva iný výraz. Sekundárny výraz podhľadom a nadhľadom je na miere vkusu, spôsobe rozprávania a režijného poňatia témy.



Obrázok 60: základná výška kamery vo výške očí v trojštvrťinovom zábere



Obrázok 59: mierny nadhľad sklopením brady - zmena výrazu

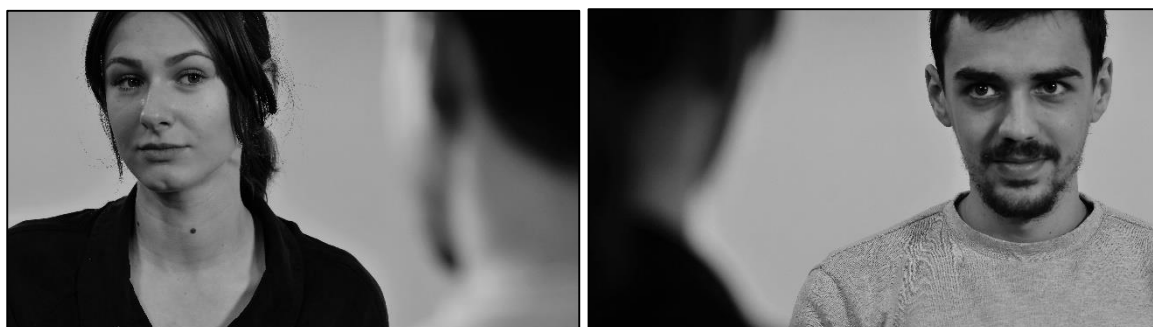
Ak zaradíme do sekvencie výrazný podhľad, alebo nadhľad, musíme si uvedomiť, že divák potrebuje čas na čitateľnosť priestorovej dimenzie. **Tvár, ale aj priestor vyzerá úplne inak pri výraznej zmene rakurzu oproti základnej výške kamery.**

7.1.3 VERTIKÁLNA A HORIZONTÁLNA OS ZÁBERU

Subjektívne hodnotenie horizontály a vertikály je jednou zo základných fyzikálnych vlastností človeka. Vertikálnu zvislosť potrebuje každý človek k tomu, aby sa mohol pohybovať vzpriamenej polohe a „nepadal“. K zaisteniu vertikálnej a horizontálnej roviny sa používa vodováha. Každý záber by mal byť takto „vyrovnaný“. **Vertikála a horizontála z podhľadu a nadhľadu**, nesmie ovplyvňovať zvislosť a kolmosť, ktoré sú dôležité pre divákov vnem. To znamená, že horizontálne a vertikálne línie kontrolujeme aj pri podhľade a aj pri nadhľade. (Szomolányi, 2016)

7.1.4 ROZDIEL MEDZI VÝŠKOU DVOCH AKTÉROV,

Výška rakurzu opticky zvyrazňuje výšku postavy. Ak je postava snímaná z veľkého podhľadu, pôsobí mohutnejšie a naopak. Usporiadanie výrazu výšky dvoch postáv do akceptovateľnej úrovne, nemá nič spoločné s realitou. Ak snímame muža a ženu v dialógu a stoja pri sebe, rozdiel v ich výške môže v reálnom priestorovom usporiadaní spôsobovať veľký rozdiel v nadhľade a podhľade a tým je možná nechcená zmena vo výraze dialógu. Rozdiel vo výške dvoch aktérov, aj keď je v skutočnosti veľký, v detaile sa úpravou scény alebo výškou subjektov znižuje. Skrátka, žena je len o máličko nižšia ako muž, ak máme zachovať neutrálny výraz scény s ohľadom na výšku.



Obrázok 61: zmazanie rozdielov výšky je možné úpravou výšky brady a výškou kamery, rozdiel je potom vidno na výške ucha v popredí

7.1.5 VÝŠKA POSTAVY A OBJEKTÍVNY POHĽAD

Objektívne pohľady na postavu by mali zodpovedať v základnom usporiadaní výške priemernej postavy, aby sme napríklad mohli získať informáciu o výške postavy. Ak komponujeme záber, ktorý má funkciu aj v informácii o výške postavy subjektu je dôležité myslieť na to, aká bude v tomto prípade základná výška. Ak by sme dali kameru do výšky očí a nie sme v dostatočnej vzdialenosti, proporcie postavy deformujeme. Veľkosť postavy divák vie na zábere vyhodnotiť len podľa prirovnania. Vo filme môžeme aj z malých ľudí spraviť vysokých. Svedčia o tom aj filmy s akčnými hrdinami, ktorých diváci často vyhodnocujú ako vysokých a pri tom sú strednej postavy.

7.1.6 ZBIEHAVOSŤ LÍNII PRI NADHL'ADE, ALEBO PODHL'ADE

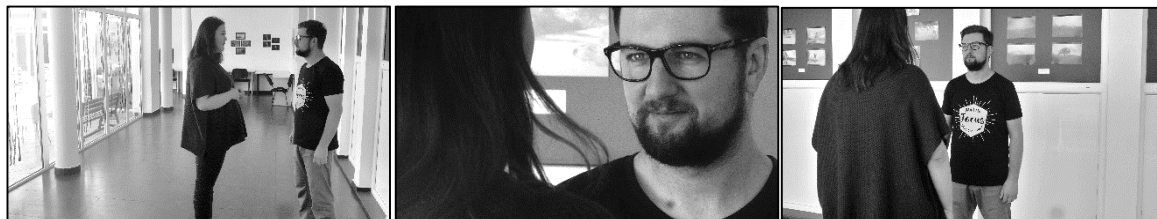
Pri širších uhloch záberu na postavu /pri používaní širokohlého objektívu/ je potrebné akceptovať zbiehavosť línií na pozadí. Hlavne pri nakrúcaní v reáloch, kde sú stiesnené podmienky. Ak kameru dáme do nadhľadu, alebo podhľadu v širokohlom objektíve, musíme si byť vedomí toho, že postava takto môže získať falošné rozmery, vertikálne línie v scéne, ktoré sú pri okraji kompozície sa môžu prehýbať. Ak pri podhľade alebo nadhľade použijeme širokohlý objektív a začneme pohybovať kamerou línie začnú meniť svoj ohyb, alebo nereálne začnú v kompozícii pracovať.

7.2 Uhol záberu

Uhol záberu predstavuje priestor, ktorý sme schopní zaznamenať objektívom kamery. Uhol záberu koreluje so vzdialenosťou objektu, alebo subjektu od kamery. Snímaný objekt môže byť rovnako veľký pri rôznom uhle záberu, ak zmeníme vzdialenosť kamery od objektu. Význam vo výsledku však je rozdielny. Práca s uhlom záberu je v priamom kontexte s výškou kamery.

7.2.1 TROJŠTVRTINOVÝ UHOL POHĽADU

Trojštvrtinový uhol pohľadu na postavu, je 45° uhol pohľadu na subjekt od osi kamery /os medzi subjektom a kamerou/. Tento uhol sa využíva veľmi často v rôznych veľkostiach záberov. Pomocou tohto pohľadu vieme lepšie definovať priestor a postavenie subjektu v priestorových vzťahoch.



Obrázok 62: polovičný záber, trojštvrtinový záber cez rameno, trojštvrtinový mierny podhľad - dvojpolodetail širší - robí mohutnejšiu postavu v popredí

7.2.2 POLOVIČNÝ, ALEBO PRAVOUHLY UHOL POHĽADU, PRAVOUHLY ZÁBER

Polovičný, alebo pravouhlý uhol pohľadu je pohľad kamery, ktorý je kolmý na filmovú os. Čiže os kamery je v pravom uhle k filmovej osi. V tomto pohľade často snímame zábery v profile.

7.2.3 DVOJITÝ UHOL, DVOJUHLOVÝ ZÁBER

Dvojitým uhlom pohľadu môžeme nazývať pohľad, ktorý má dvakrát umocnenú perspektívu. Napríklad kamera je v podhľade a zároveň trojštvrtinovom uhle pohľadu voči postave. Dvojuhlový podhľad alebo nadhľad je vtedy, ak sa kamera pozerá na objekt, ktorý

má výrazné perspektívne línie z pohľadu. Jedná sa o dvojité zvýraznenie priestoru. Neukazujeme objekt len spredu, ale napríklad z trojštvrťinového uhlu a z pohľadu. Zvýrazňujú sa tým diagonálne línie a vzťah subjektu k priestoru v dynamickom rozložení. **Toto kompozičné podanie zvyšuje dramtizáciu a je potreba s ním pracovať opatrne.** (Mascelli, 1972)

7.2.4 UHOL POHĽADU KAMERY

Uhol pohľadu kamery je definovaný veľkosťou priestoru, ktorý zaberá objektív kamery. Umiestnenie pohľadu kamery definovanú **uhlom pohľadu kamery, alebo uhlom záberu**, dáva možnosť sledovať predkamerovú realitu pretransformovanú do filmového priestoru.

7.2.5 KRIVÁ KAMERA, ALEBO KRIVÝ UHOL SNÍMANIA

Naklonený obraz, miera naklopenia krivej kamery je daná vnemom subjektu. Ak vnem subjektu vyhodnocuje naklopenie ako vodorovné, alebo zvislé, to znamená, že obraz je naklonený veľmi málo, dostáva sa divák do stavu porušenia jeho základnej fyziologickej potreby, a to je stáť rovno, alebo udržiavať vlastnú stabilitu. Toto sa týka väčšinou základného vyrovnania kamery a považuje sa to za chybu. **Krivá kamera, ak má vyjadrovať určitý pocit, alebo spôsob dramtizácie, musí byť obraz zvislých a horizontálnych línií naklonený tak, aby boli tieto pre neho naozaj krivé.**

7.2.6 KRIVÝ DETAIL

Vo filme sa často, a to hlavne v detailoch tváre využíva krivý detail, kedy subjekt naklopí hlavu do strany. Väčšinou tento je viazaný s protizáberom na druhý subjekt, ktorý hlavu naklopí na opačnú stranu, ktorá je taktiež blízka naklopeniu diagonálnej línií. **Takáto kombinácia tvorí záberovú kompozičnú protiváhu.**



Obrázok 63: zvýšenie kompozičnej protiváhy pomocou krivého detailu

Význam uhlov pohľadu kamery, alebo postavení kamery voči subjektu je závislý od kombinácii záberových skupín, ktoré tvoria scénu. Jedná sa tu o rozprávanie príbehu audiovizuálnym jazykom, ktorý pôsobí dramtizáciu, alebo záujem diváka vnímať túto dramtizáciu.

7.3 Záberové striedanie od záberu k záberu, kompozičný rytmus.

7.3.1 KONTRASTUJÚCE ZÁBERY

Kontrastujúce zábery v rozdielnej záberovej veľkosti. Veľké celky môžu byť kontrastované detailmi, pohľady sú striedané nadhľadmi, uhly pohľadu striedané protichodnými zábermi, alebo prípadné kombinácie, ktoré tvoria kompozičnú záberovú protiváhu.

7.3.2 OPAKUJÚCE SA VEĽKOSTI ZÁBEROV

Opakujúce sa zábery reprezentujú síce kompozičnú opacitu ale zhodné veľkosti záberov. To znamená, že v záberovej sekvencii striedame identické pohľady na subjekty, ale záberovú rozdielnosť robíme len kompozičnou protiváhou. Dva subjekty sú nakrúcané napríklad tak, že každý je v následnom zábere v opačnej tretine.

7.3.3 VÝZNAM DETAILU V ZÁBEROVEJ SKLADBE

Význam detailu v jeho emocionálnom pôsobení vzniká vtedy, ak je jeho účinok dostatočne pripravený inými veľkosťami záberov. Jeho význam a emocionálny dôraz narastá vo vhodnej kombinácii napríklad s celkom. Funkciou detailu je odseparovať všetko zbytočné a jasne zdôrazniť to čo zaberá, napríklad výraz tváre subjektu. V detaile sú odseparované všetky rušivé prvky. Jeho dramatický výraz rastie v kombinácii s inými zábermi a veľkosťami záberov.



Obrázok 69: subjektívny detail tváre



Obrázok 68: objektívny detail tváre



Obrázok 67: subjektívny detail tváre, pohľad na kraj dolnej časti objektívu



Obrázok 64: pravouhlý celok na uvoľnenie dramatisácie



Obrázok 65: znovu subjektívny detail



Obrázok 66: objektívny polodetail cez rameno

7.3.4 OBJEKTÍVNY, ALEBO SUBJEKTÍVNY DETAIL TVÁRE

Detail subjektu môže byť objektívny a subjektívny. Ak snímame napríklad detail tváre cez neostrý fragment „protihráča“ je detail s pohľadom diváka objektívnym pohľadom.

Rada detailov strihaných na seba vyžaduje emocionálne uvoľnenie, alebo odľahčenie využitím niektorej zo širších veľkostí, ako je celok, alebo polocelok, ktoré nám dávajú výraz geometrie priestoru, čo je napríklad objektívna vzdialenosť dvoch protihráčov v dialógu. Prílišný tlak na výraz tváre v detaile pomocou mimiky môže byť prehnaný. V detaile je vnímaný divákom dôsledne každý pohyb. Všetko ostatné je odseparované, len výraz.

7.3.5 VÝRAZ SUBJEKTU V DETAILE

Výraz subjektu v detaile má špecifickú funkciu a málo kedy zodpovedá realite. Niekedy stačí len pohľad herca, v ktorom nič nerobí len sa pozerá a divák si je schopný na základe záberovej výstavby potrebnú emóciu sám vyvolať a vnímať ju. Výraz filmového jazyku je úžasný v tom, že divák neustále hľadá pripodobňovanie a konfrontovanie videného a počutého. Jemné narušenie tejto štruktúry chybným výrazom, alebo nevhodným pohybom odvádza diváka od emocionálneho vnemu do vnemu racionálneho. Autor stráca komunikáciu. Niečo ako gramatická chyba v texte pri čítaní zaujímavého románu.

7.3.6 RYTMUS KOMPOZIČNÝCH VÄZIEB

Rytmus kompozičných väzieb pri detailoch predstavuje vedenie pohľadu diváka do emocionálneho sveta cez detail, je vrcholom tvorivého emocionálneho výrazu. Citlivosť vnemu k tomuto výrazu je daná konštrukciou práve zdanlivo popisujúcich záberov ako je celok, polocelok, prípadne polodetail. Objektívne pozorovanie scény divákom pripravuje emocionálny vnem detailu. Pohľad z vonku a pohľad z vnútra scény. Nápaditosť podania príbehu cez kombináciu veľkostí záberov je práve onen talent režiséra a jeho spoluprotvorcov. Veľkosti záberov sú ako stupnica nôt. Ich správne usporiadanie tvorí kompozíciu, tu hovoríme o audiovizuálnej obrazovej kompozícii.

7.3.7 DOMINANTNÁ POSTAVA V ZÁBERE

Postavu v zábere robíme dominantnou vtedy, ak jej silueta je oddelená od oklia. Dominantná postava, alebo hlavná postava býva vždy oddelená od skupiny a to tak, že má dostatočný priestor a v perspektíve plochy záberu sa nedotýka postáv, ktoré majú menšiu úlohu, alebo len vyplňujú priestor. Hlavná postava potrebuje kompozičný priestor na hranie a nemala by byť rušená inými postavami.

7.3.8 REAKČNÉ ZÁBERY, ALEBO REAGUJÚCE ZÁBERY

Reakčné kamerové pohľady, zábery sú tie, ktoré vyvolávajú potrebu aktivity nasledujúceho záberu. Záber vyvoláva otázku a nasledujúci pohľad dáva odpoveď. Pohyb jedného subjektu vyvolá pohyb druhého subjektu v nasledujúcom zábere.

7.3.9 KONTRASTNÉ UHLY POHĽADOV, POHĽAD A PROTIPOHĽAD

Kontrastné uhly pohľadov je pohľad a protipohľad. Je to najefektívnejšia tvorba záberovej dramatisácie. Uhol pohľadu je volený s estetickým a dramatickým zámerom v danom momente. Estetický zámer dáva čitateľnosť záberu, dramatický zámer uhlu pohľadu kamery tvorí vzťah k obsahu príbehu. Dramatický neznamená maximálny výraz a emocionálny prienik do vnemu diváka. O tom jeden samotný záber nie je, ale je to záberový kontext. Pohľad na jeden subjekt vytvára kontext na protipohľad.

Každá dramatisácia v emocionálnom výraze jedného, alebo viacerých záberov, musí byť pripravená sériou regresívnych záberov. K emocionálnemu výrazu celej sekvencie pozostávajúcej z každého záberu v dramatisujúcej podobe v kompozícii a výraze subjektu sa divák vo svojom vneme stáva pasívnym. Je možné si predstaviť akúsi záberovú sínusoidu, ktorá však nemá pravidelné striedanie amplitúdy zhora na dol, ale rozdielne stúpania a klesania. Zámerom je, aby bol obsah pre diváka čitateľný a udržiaval ho v pozornosti k obrazovej väzobnej fikcii.

7.3.10 KONTEXT ZÁBERU

Pocit a prenos pocitu na diváka by mal byť zámerom autora. Čo je zobrazované v danom momente filmu, v danom zábere je dôležité pre kontext celého filmu. Každý záber a každý pohyb, či vývoj v zábere má význam v kontexte filmu. Akonáhle dávame do filmu záber, ktorý je síce „krásny“ ale nemá kontext s filmom je zbytočný. Kontext záberu je niečo, čo by sme mali vedieť ešte predtým, ako ho budeme nakrúcať. Takzvané zábery bez kontextu so zámerom, že v strižni uvidíme, môžu rozbiť príbeh.

7.3.11 ZMENA UHLU POHĽADU – ZMENA OHNISKOVEJ VZDIALENOSTI VO VZŤAHU K ZMENE POSTAVENIA KAMERY.

Ak zostávame na tom istom mieste a vymeníme ohniskovú vzdialenosť objektívu, to znamená, že meníme uhol pohľadu technicky a táto zmena nemusí byť divákovi prijatá adekvátne v emocionálnej rovine vnemu. Pri zmene uhlu pohľadu kamery by mala byť aj zmena postavenia kamery. Má to vplyv na zmenu perspektívy záberu za subjektom a zmenu štruktúry pozadia. Ak zmeníme postavenie kamery a pohľad na subjekt je dostatočne rozdielny, nie je potrebné vždy meniť uhol záberu. Pri rovnakom uhle kamery meníme veľkosť záberu vzdialenosťou kamery od subjektu. Zmeniť postavenie kamery s rovnakým objektívom je prirodzenejšie ako zmena objektívu z rovnakého postavenia kamery.

7.3.12 NÁSLEDNÉ ZÁBERY Z OSI KAMERY PRI ROZDIELNOM UHLE

Nakrúcanie záberovej sekvencie z jedného miesta je neadekvátne a predstavuje lenivosť kameramana a často aj nepochopenie takejto sekvencie divákom. Aj keď zmeníme uhol záberu, zhodné prvky kompozície akoby „poskočili“. Je možné takto nadviazať na ďalší záber, ale uhol pohľadu musí byť čo sa týka jeho šírky, rozdielny minimálne štvornásobne. Vo výraze tak tvoríme dramatický akcent. Ak to používame často bez adekvátneho dramatického súvisu, divák to vyhodnocuje ako technickú chybu, alebo ak chceme a hovoríme o jazyku filmu tak gramatickú chybu.

Efektívne použitie záberov v osi snímania je, ak striedame veľký celok a detail, alebo naopak a to hlavne vo väzbe záberov na jeden a ten istý subjekt. Ten takto jednoznačne vieme odseparovať zo skupiny subjektov. To je len jeden z príkladov. /napríklad: detail zozadu, celok subjektov, detail spredu na subjekt/

7.3.13 CENTRÁLNY ZOOM, ALEBO VYUŽITIE ZOOMU Z OSI KAMERY

Využívanie zoomu k takejto sekvencii má taktiež isté obmedzenia. Výrazná zmena ohniskovej vzdialenosti pomocou nájazdu zoomom má výrazný technický aspekt. Človek sa vie pozerieť alebo predstaviť si svojim zrakom širokouhlý pohľad, úzky pohľad, ale nevie spracovať výraznú zmenu perspektívy pri nájazde po ose kamery. Jeho sústredenie sa na referenčné body čítania kompozície je pri pozvoľnej zmene perspektívy oslabené. A to sa deje pri centrálnom nájazde, alebo odjazde zoomom.

Použitie zoomu je čitateľné v spojení s pohybom kamery do strany, ako dva spojené pohyby, z ktorých sa stáva jeden. Zoom mení veľkosť záberu v doprednom pohybe a jazda kamery do strany mení perspektívu, alebo rozloženie prvkov kompozície.

7.3.14 IDENTICKÝ UHOL POHĽADU PRI NÁSLEDNÝCH ZÁBEROCH

Pri rovnakom uhle pohľadu musí byť zmena postavenia kamery dostatočne výrazná, aby objekty neposkočili a zábery sa plynulo spojili. Rozdiel v zmene postavenia kamery by mal byť vzhľadom k snímaným subjektom viac ako 90 stupňov a v spojení s kompozičnou protiváhou.

7.4 Uhol záberu a optická sústava

Zmena dĺžky ohniska objektivu – zmena uhlu pohľadu kamery predstavuje zmenu veľkosti záberu samozrejme pri zachovaní vzdialenosti od subjektu. Pre detaily využívame dlhé ohnisko, aby sme odseparovali prípadnou neostrosťou štruktúru pozadia a dali maximálny dôraz na ostré jadro záberu, napríklad detail tváre. Pri dlhom ohnisku taktiež potláčame priestorové dimenzie. Pri širokouhlom objektivu zväzujeme priestor. Optická sú-

stava kamery je dôležitý prvok audiovizuálnej komunikácie, ktorý je potreba využívať s vedomosťou optických vlastností objektívu. V tejto kapitole však hovoríme o významoch pri využívaní uhlov pohľadu objektívov s ohľadom na dĺžku ohniska objektívu a tým aj na uhol záberu.

7.4.1 ŠTANDARDNÝ OBJEKTÍV, ALEBO ZÁKLADNÁ OHNISKOVÁ VZDIALENOSŤ

Základná ohnisková vzdialenosť je taká dĺžka ohniska, ktorá uhlom zodpovedá pozorovaciemu uhlu pohľadu človeka. Tento pohľad používame hlavne vtedy, ak chceme priestor čo najviac priblížiť v jeho reálnej podobe. **Štandardný uhol pohľadu**, ktorý zodpovedá približne pohľadu očí /približne 45 stupňov od osi kamery/ sa využíva hlavne na polodetaily, objektívne zábery na scénu, polodetailné zábery cez rameno na subjekt, ktorý nepotrebujeme v danom momente zdôrazňovať. Využívanie základného objektívu – štandardného uhlu pohľadu, je jedným z najbežnejších objektívov.

7.4.2 ŠIROKOUHLÝ OBJEKTÍV

Širokouhlým objektívom, zdôrazňujeme priestor a vzdialenosti medzi jednotlivými objektmi scény. Dostávame pocit väčšej scény, ako v skutočnosti je. **Využívanie širokouhlého objektívu** je bežné napríklad v interiéroch, kde nemáme dostatok miesta spraviť celok, prípadne na zvýrazňovanie perspektívy z podhľadu, alebo nadhľadu. Pri extrémne širokých uhloch dochádza k neprirodzenému skresleniu scény, kde vertikálne línie po stranách kompozície sa môžu prehýbať. Tvár, ktorá sa približuje ku kamere do detailu zmení svoje rozmery vo výraznom skreslení. V širokouhlom objektíve sa objekty pohybujúce sa ku kamere približujú rýchlejšie. Pohyb v širokouhlom objektíve si treba starostlivo zväžiť a **extrémne široké objektívy** využívať s vedomím tvorivého viditeľného efektu.

7.4.3 DLOHOHNISKOVÝ OBJEKTÍV

Dlohoohniskové objektívy, alebo ľudovo povedané dlhé skolo, sú objektívy, ktoré majú ohniskovú vzdialenosť väčšiu ako základná dĺžka ohniska. To znamená, že u to objektívy, ktoré majú uhol záberu od osi kamery menší ako 45 stupňov. Ich základnou vlastnosťou je, že komprimujú priestor v ose kamery. Definovanie vzdialenosti medzi dvoma subjektmi je ťažšie. Pri úzkych uhloch snímania sa pracuje s malou hĺbkou ostrosti, alebo s priestorovou neostrosťou. Hĺbka ostrosti je priestor v obrazovom poli, v ktorom považujeme predmety

za ostré. Dlhohniskové objektívy sa preto používajú na detaily tváre, ktoré potrebujeme odseparovať od pozadia.



Obrázok 70: úprava neostrosti popredia vzdialenosťou subjektu popredia od kamery



Obrázok 71: subjekt v popredí je bližšie k postave, rovnaký pohľad rozdielne vyjadrenie pohybom popredia

7.5 Tvorba záberovej aktivity

Tvorba záberovej aktivity je tvorba interakcie medzi subjektmi v priestore scény pomocou radenia záberov. Uhol záberu dáva vždy kontext nasledujúcemu záberu s odozvou na komunikačný výraz záberového radu. Uhly pohľadov na snímanú scénu by mali mať pri aktívnom rozprávaní formálny systém, ktorý predstavuje určitú dramaturgickú aktivitu. K tomu aby sekvencia pútala divákovu pozornosť a autor bol schopný komunikovať s divákom prostredníctvom obrazu a zvuku je potreba. Je často veľmi ťažké popísať, kde jeden druh záberu začína a iný končí. Je dôležité definovať zmenu oboch záberov v ich veľkostiach, uhloch, umiestnení a prisúdiť im progresivitu, alebo regresivitu. V skutočnosti sa progresívne a regresívne skupiny záberov vo filme striedajú s ohľadom na vývoj deja. Zaisťujeme tým systematickú komunikáciu pomocou filmového jazyku s divákom.

7.5.1 KINEMATOGRAFICKÉ VÄZBY A ZÁBEROVÁ KONTINUITA

Kontrastujúce uhly pohľadov kamery a záberová rozdielnosť v progresívnej záberovej kombinácii predstavuje sústavu záberov, ktoré tvoria dramatické rozprávanie pomocou dynamickej kompozície sústavy záberov.

Podobné uhly záberov v regresívnej záberovej kombinácii, predstavujú znížený výraz v dramaturgii obrazovej kompozície v dynamických vzťahoch medzi zábermi. Túto dramaturgickú, alebo vývoj deja môže prebrať dialóg, ako dominantný vyjadrovací prvok v danom priestore diela. Striedanie progresívnej a regresívnej kompozičnej schémy predstavuje aktívnu prácu autorov v záberovom systéme.

7.5.2 AKTÍVNY VÝVOJ DRAMATIZÁCIE POMOCOU UHLOV POHĽADU KAMERY – PROGRESÍVNE ZÁBEROVANIE

Progresívny záberový uhol, alebo záberová progresivita, predstavuje aktívny vývoj dramaturgickej deja pomocou uhlov pohľadu kamery. Progresívne striedanie uhlov záberu

prináša dramatický výraz vo verbálnej, alebo obrazovej podobe. Štvornásobná zmena uhlu pohľadu medzi dvoma zábermi, znamená dramatickú progresivitu, alebo vývoj v rámci záberového výrazu. Veľký rozdiel vo výške kamery pri následných záberoch, prípadne rozdielne komponovanie objektov po sebe idúcich záberov znamená výraznú záberovú aktivitu v dramatisácii.

Výber uhlu pohľadu kamery a priestoru, ktorý tento uhol zaberá je závislý od samotnej podstaty textu, alebo v záberovej sekvencii je daná samotným dramatisujúcim, alebo informujúcim textom. Neznamená to však automaticky, že ak pri záberovej sekvencii využijeme všetky možné rakurzy a dramatické striedania veľkostí záberov, že sekvencia získa na dramatickosti.

Ak v strihovej skladbe prekročíme istú mieru a prijateľnosť vnímania, pozorovateľ sa odpúta od vnemu deja a začne vnímať strihovú skladbu v jej záberovej štruktúre. Pritom hlavným zámerom by mal byť vnem podania sekvencie ako jedného záberu bez subjektívneho vnemu strihu.

7.5.3 PASÍVNY VÝVOJ DRAMATIZÁCIE POMOCOU UHLOV POHĽADU KAMERY – REGRESÍVNE ZÁBEROVANIE

Regresívny záberový rad, alebo záberová regresivita, predstavuje pasívny vývoj dramatisácie záberovým radom. Znamená to radenie podobných záberov. Rozdielnosť v takejto sekvencii predstavuje len **kompozičná protiváha**. Veľkosti záberov a uhly pohľadov sú navzájom buď rovnaké, prípadne ich rozdiel je maximálne len o jednu veľkosť. Polovičná zmena uhlu pohľadu medzi zábermi je vyhodnocovaná ešte ako regresívna, alebo ľahká s ohľadom na záberovú dramatisáciu. Takáto zmena nepredstavuje radikálnu dramatickú záberovú zmenu.

Regresívna forma radenia záberov predstavuje opakujúce sa uhly pohľadu na tie isté subjekty v rovnakých vzdialenostiach a s rovnakou výškou kamery so striedaním záberov cez rameno, objektívnych pohľadov, subjektívnych predných, alebo zadných pohľadov predstavujú v sekvencii minimálny záberový vývoj, alebo dramatisáciu. Tá je prenechaná inému výrazovému prostriedku, prípadne sa jedná o sériu záberov, ktoré pripravujú následnú dramatickú situáciu. Často takéto radenie záberov sa používa v dialógovej scéne, kde hrá hlavnú rolu hovorené slovo.

Séria opakujúcich sa záberov môže znamenať toto: „Nerob zmeny záberov, daj im vždy rovnakú veľkosť, nemeň výrazne kamerové uhly a zachovávaj ich vždy podobné aj ako protizábery. Dávaj kameru vždy do rovnakej vzdialenosti od subjektu. Umiestňuj subjekt do rovnakej pozície ako bol protisubjekt v predchádzajúcom zábere – hlavne pri záberoch cez rameno, alebo pri subjektívnych pohľadoch na detail tváre.“

ZÁVER

Pohľad kamery na scénu, alebo tvorba záberového radu s jasnou formálnou koncepciou uhlov pohľadov so systematickým stanovovaním výšky záberov a uhlov pohľadu dáva čitateľnosť audiovizuálneho diela. Filmový priestor tvorí priestor príbehu, ktorý rozprávame a divák sa v ňom musí bez problémov orientovať, aby mu uveril. Reakcia jedného záberu na druhý predstavuje priestorovú komunikáciu s divákom. Či je pohľad na subjekt vo výške očí, alebo o kúsok vyššie má svoj význam. Ak sa na scénu pozeráme zhora a v ďalšom zábere z opačnej strany zdola a následne z tej istej strany zaberáme detail subjektu, je rozprávanie pomocou záberov. Takéto rozprávanie je závislé od obsahu, ktorý s divákom komunikujeme. Predvídavosť toho, kde sa divák v deji filmu v danom momente potrebuje pozrieť vyžaduje skúsenosť, ale aj talent tvorcov.



ÚLOHA – PRAKTICKÉ CVIČENIE FILM: NOSTALGIA

ZÁMER

Pomocou záberovej skladby s dôrazom na uhly pohľadu a výšku kamery sa poslucháč pokúsi v krátkom filme vyjadriť pocit nostalgie. Bude hľadať kontext záberov, ktoré budú charakterizovať náladu. Prepájanie deja bude len jednou osobou. Iné postavy môžu byť len v snovej, alebo retrospektívnej podobe.

ZADANIE

Film bude mať maximálne 4 minúty, bude nakrúcaný zo statívu. Poslucháč využije optické vyjadrenia s vystriedaním rôznych uhlov pohľadu. Dôležité budú kombinácie nadhľadov a podhľadov, ktoré sa uplatnia aj pri detailoch tváre. Vítané je aj využívanie regresívneho postupu s progresívnym striedaním záberových sekvencií, ktoré sú vo filme čitateľné.

VÝSLEDOK PREDKLADANÝ PEDAGÓGOVI

Zostrih záberov do uceleného filmu. Prípadná hudba bude komponovaná, alebo štylizovaná. Dominantnými budú komponované ruchy. Cvičenie bude farebné a farba bude hrať aktívnu úlohu. Hodnotiť sa bude kvalita umeleckého spracovania s dôrazom na vyjadrenie pocitu nostalgie.



KONTROLNÉ OTÁZKY

1. Čo je to výška kamery a čo ovplyvňuje a aký má výraz
2. Čo znamená vertikála a horizontála pre záber a kedy a ako používame krivé zábery

3. Popíšte kompozičný rytmus
4. Čo znamená regresívne a progresívne záberovanie
5. Aké významy má pre záber širokohlý objektív a čo sa považuje za štandardný uhol pohľadu
6. Čo znamená trojštvrťinový uhol pohľadu
7. Ak máme dve postavy, ako sa dá významovo narábať s výškou kamery

ODPOVEDE NA OTÁZKY



Odpovede na otázky sú v texte v poradí, v akom sú zostavené. Overenie je opätovným čítaním textu kapitoly.

8 ZÁKLADNÉ SVETELNÉ ZÁKONY A POJMY



RÝCHLY NÁHĽAD KAPITOLY

Je potrebné, aby kameraman rozumel svetlu v jeho fyzikálnej podstate. Pojmy o svetle a svetelné zákony sú dôležité s ohľadom na kameru a jej fyzikálnu podstatu. V kapitole sa preto venujeme viditeľnému žiareniu – svetlu a pojmom, ktoré sú dôležité pre komunikáciu a používanie meracích prístrojov s ohľadom na nastavenie kamery.



CIELE KAPITOLY

- Vedieť fyzikálnu podstatu svetla
- Porozumieť bielemu svetlu
- Naučiť sa pojmy z fotometrie
- Vedieť a rozumieť v praktickom používaní základným fotometrickým jednotkám
- Naučiť sa základné svetelné zákony

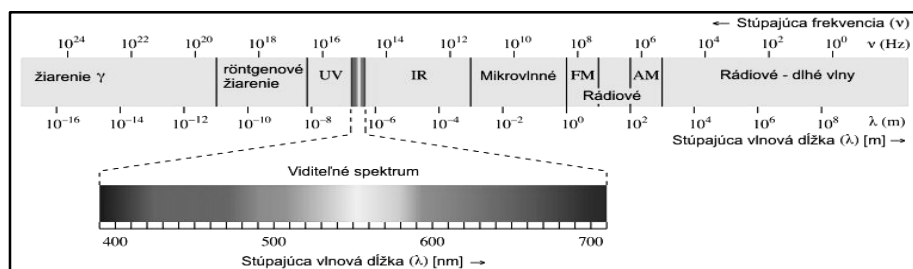


KLÚČOVÉ SLOVÁ KAPITOLY

Žiarenie, svetlo, UV, infra, monochromatické svetlo, zložené svetlo, fotometria, osvetlenie, kandela, lux, svietivosť, tok svetelný, lumen, kandela, osvit, expozičia, zákon štvorcový, inverzný, lambertov, superpozícia, kosínový žiarič, tieň, ostrosť

ÚVOD KAPITOLY

Žiarenie je kvantové elektromagnetické vlnenie, ktoré je charakterizované z hľadiska obrazovej techniky hlavne vlnovou dĺžkou a kmitočtom. **Žiarenie môže byť monochromatické – také, ktoré je charakterizované jednou vlnovou dĺžkou, alebo zložené.** Žiarenie v rozsahu približne <400 - 700> nm, na ktoré je citlivé ľudské oko, sa nazýva svetlo. Človek vníma svetlo rôznych vlnových dĺžok ako svetlo rôznych farieb. Napríklad svetlo okolo 450 nm ako modré, okolo 550 nm zelené a okolo 650 nm ako svetlo červené.



Obrázok 72: svetlo je len malá časť žiarenia

Prvoradým prvkom, z ktorého sa skladá svetelná kompozícia je rozdielny jas jednotlivých plôch. Ak uvažujeme, že plocha, ktorú snímame má konštantnú odrazivosť osvetľovanej plochy, potom jas je záležitosťou intenzity osvetlenia, ktoré pri rovnakom druhu a výkone svietidla ovplyvňujú tri základné svetelné zákony: **štvorcový zákon, kosinový zákon a súčtový zákon.**

8.1.1 BIELE SVETLO

Zložené svetlo, v ktorom sú zastúpené v určitom pomere svetlá rôznych vlnových dĺžok v intervale od 400 – 700 nm človek vníma ako **biele svetlo.**

Žiarenie, ktorého vlnová dĺžka je menšia ako 400 nm sa nazýva **ultrafialové žiarenie.** Žiarenie, ktorého vlnová dĺžka je väčšia ako 700 nm sa nazýva **infračervené žiarenie.** Na tieto žiarenia môžu byť citlivé aj iné druhy receptorov ako ľudské oko. Napríklad fotografické vrstvy alebo fotoelektrické receptory.

8.1.2 ŽIARIVÝ TOK, OŽIARENIE A ŽIARIVOSŤ

Ak sa žiarenie šíri do priestoru, prenáša žiarivý výkon – ten sa nazýva **žiarivý tok** a meriame ho vo wattoch.

Ak dopadá žiarivý tok na nejakú plochu, spôsobí na nej energetický stav, ktorý sa volá **ožiarenie.**

Ak žiarivý tok vychádza z nejakého bodového zdroja pod nejakým uhlom hovoríme o **žiarivosti.**

8.1.3 SPEKTRÁLNA CITLIVOSŤ ĽUDSKÉHO OKA

Množstvo svetla, aj keď svetlo je taktiež žiarenie, sa vyjadruje inými fyzikálnymi veličinami ako množstvo žiarenia. Dôvod je, s ohľadom na definíciu svetla a spektrálnu citlivosť ľudského oka. Tá je obmedzená na určitý interval vlnových dĺžok a navyše nie je rovnaká. Človek nielenže vníma prostredníctvom zrakového aparátu energiu len niektorých dĺžok, ale ju aj rozdielne kvantitatívne hodnotí. To znamená, že **spektrálna citlivosť ľudského oka je pre rôzne vlnové dĺžky rozdielna.**

8.1.4 KANDELA – JEDNOTKA SVIETIVOSTI

Za základnú veličinu množstva svetla sa považuje svietivosť /analógia žiarivosti/ a meria sa v kandelách /cd/. **Kandela** bola prijatá do sústavy SI ako základná jednotka. /jedna kandela je definovaná ako kolmá svietivosť povrchu $0,5305 \cdot 10^{-6} \text{ m}^2$ platiny pri teplote 2042° K za atmosférického tlaku $1,01325 \text{ Nm}^{-2}$. /sviečka má približnú hodnotu jednej kandel/

8.1.5 SVETELNÝ TOK - LUMEN

Svetelný tok – je to svietivosť pod určitým uhlom. Jednotkou svetelného toku **je lumen /lm/** – čo je kandela krát steradián (priestorový uhol) /sr/.

8.1.6 OSVETLENIE - LUX

Osvetlenie /analógia ožiarenia – svetelný tok, ktorý dopadá na plochu/. Jednotkou osvetlenia je lux /lx/. Je to kandela krát steradián na meter štvorcový.

8.1.7 JAS - NIT

Jas – jednotka jasu nie je medzinárodne pomenovaná. Používa sa jednotka nit /nt/ (cd/m^2).

8.1.8 SVETELNÁ ÚČINNOSŤ ŽIARENIA

Svetelná účinnosť žiarenia – je to vzťah medzi sústavami veličín pre hodnotenie svetla a veličín pre hodnotenie žiarenia. Je to pomer svetelného a žiarivého toku toho istého žiarenia. Jednotkou je lumen na watt (lm/w).

8.1.9 EXPOZÍCIA A OSVIT

Žiarivá energia – hovorí o žiarivom toku a čase, počas ktorého tento existuje.

Svetelné množstvo – svetelný tok a čas, počas ktorého tento existuje. Z hľadiska obrazovej techniky je potrebné kvantitatívne parametre žiarenia alebo svetla doplniť ešte veličinami, ktoré charakterizujú jeho časový účinok.

Expozícia - /ak hovoríme o žiarení/ meria sa vo wattoch na meter štvorcový.

Osvit – meria sa v luxsekundách.

V praxi sa tieto jednotky často zamieňajú. Osvit znamená plošnú hustotu svetelného množstva, ktoré dopadlo na danú plochu v časovom intervale, je to súčin stredného osvetlenia a času, počas ktorého toto osvetlenie pôsobí. Pri osvetlení hovoríme vždy o svetle a pri expozícii hovoríme o žiarení v časovom intervale. Tieto pojmy sa často nesprávne zamieňajú. Vždy, keď meriame svetlo, mali by sme hovoriť o osvite a nie o expozícii!

8.1.10 SVETLO A PROSTREDIE V KTOROM PÔSOBÍ

Prostredia, v ktorých môže žiarenie pôsobiť, môžu byť **priestupné alebo nepriestupné**. Priestupné prostredia môžu byť buď priehľadné, alebo nepriehľadné. U priestupných prostredí nás zaujíma ich **homogenita** /rovnakosť optických vlastností v rôznych miestach/ - **izotropia**. Priestupné optické prostredie sa prejavuje svojou hustotou a vlastnosťami ktoré toto prostredie na vstupe svetla, pri prechode prostredím a v prostredí.

Činiteľ prestupu /transmitencie/ hovorí o miere priestupnosti optického prostredia.

Činiteľ pohltienia /absorbcie/ hovorí o žiarení, ktoré pohltí optické prostredie.

Činiteľ odrazu /reflektancie/ hovorí o odraze svetla od optického člena.

8.2 Svetelné zákony

8.2.1 ŠTVORCOVÝ ZÁKON

Tento zákon hovorí, že **intenzita klesá so štvorcem vzdialenosti od zdroja**. Prakticky to znamená, že pri dvojnásobnej vzdialenosti zdroja od osvetľovanej plochy pri kolmom zasvetení /optická plocha svietidla zvierá s osvetľovanou plochou uhol 90 stupňov/ je intenzita osvetlenia štyrikrát menšia a pri trojnásobnej vzdialenosti napríklad deväťkrát menšia. Túto zákonitosť môžeme vyjadriť vzorcom:

$$E = I/a^2$$

Kde I je svietivosť zdroja v kandelách /cd/, E je intenzita osvetlenia v luxoch /lx/, a je vzdialenosť od zdroja v metroch /m/.

Napríklad: Ak je svietivosť 100cd a vzdialenosť osvetľovanej plochy 1m, je hodnota intenzity osvetlenia 100lx. Pri vzdialenosti 2m je táto hodnota len 25lx.

8.2.2 ÚBYTOK OSVETLENIA OD ZDROJA.

Ak celý prípad rozoberieme tak, že svetlo sa šíri od zdroja v určitom kuželi, ktorého základňa sa zväčšuje so vzdialenosťou, čím ďalej je táto základňa ďalej od zdroja, tým je osvetľovaná plocha väčšia. **Šírenie svetla od zdroja sa dá charakterizovať divergenciou – rozbiehavosťou – odklonom lúčov od osi zdroja**, ktorý je daný uhlom svietivosti zdroja. Pochopenie tohto zákona je veľmi dôležité hlavne pre nakrúcanie a to z toho dôvodu, že svetelná nálada, ktorú vyhodnocujeme zrakom, nemusí zodpovedať záznamu. Je to dané rozdielnosťou ľudského zraku od záznamových zariadení.

8.2.3 OKO A KAMEROVÝ ZÁZNAM

Ľudské oko je schopné zaznamenať obrovskú škálu svetelného rozsahu v dôsledku okamžitej akomodácie oka a psychozenzorickým vyhodnocovaním obrazu, pri ktorom veľkú úlohu hrá napríklad skúsenosť, alebo **emocionálny stav človeka pri danom vneme**.

Záznamové zariadenia zaznamenávajú obraz na čisto fyzikálnej, prípadne fotochemickej báze, ich kvalita je daná princípom toho ktorého zariadenia – schopnosťou zaznamenať **svetelný rozsah** – teda to čo pokladá za čiernu a bielu. To čo ľudský zrak vyhodnocuje za prijateľnú šedú v susedstve bielej, záznamové zariadenie môže vyhodnotiť ako hlbokú čiernu bez akejkoľvek kresby. Práve tento svetelný rozsah, alebo rozsah jasov na scéne je v úzkom vzťahu k úbytku osvetlenia od vzdialenosti zdroja.

8.2.4 ZÁKON KOSÍNOVÝ

V predchádzajúcom sme uvažovali, že osvetľovaná plocha je kolmo k optickej osi svetelného zdroja. V praxi však v svetelnej kompozícii dopadá svetlo na osvetľovanú plochu v určitom uhle a svetelná stopa je málokedy kolmá na optickú os zdroja. Z pôvodného uhla 90 stupňov sa stáva uhol α , napríklad 45 stupňov a to má za následok, že **sa zmení tvar svetelnej stopy a zmenší sa intenzita osvetlenia**. Inak povedané, kosínový zákon hovorí, že intenzita osvetlenia je úmerná uhlu svietenia /uhlu dopadu/. Čím je uhol svietenia väčší /uhol ktorý zvierá smer svetelných lúčov s normálou osvetľovanej plochy/, tým je intenzita menšia. Ak sme v predchádzajúcom uvažovali intenzitu v ose svietidla 100lx, tak tu bude osvetlenie nižšie o koeficient $\cos\alpha$. Matematické vyjadrenie pre tento prípad vypadá takto:

$$E = (I\alpha/a^2) \cdot \cos\alpha$$

Po dosadení číselných hodnôt do tohto vzorca nám vyjde hodnota 70,7lx. Výpočet je tak ako v predchádzajúcom prípade pre osový lúč. Platí to však pre ktorýkoľvek lúč so zväzku lúčov. Maximálna hodnota nie je ako v predchádzajúcom v strede svetelnej stopy, ale posúva sa smerom k svietidlu po ploche, ktorú zasvetľujeme.

8.2.5 TVAR SVETELNEJ STOPY

Uhlom svietenia sa mení aj tvar stopy. Z kruhu, ktorý vysvieti svietidlo v kolmom smere sa stáva elipsa, ktorá ma pretiahnutejší tvar s uhlom náklonu plochy smerom od optickej osy. Kosínový zákon je využiteľný pri výtvarnom svietení a to tvarom stopy, alebo **plynulým úbytkom intenzity svetla vo svetelnej stope**, v dôsledku určitého uhla svietenia. Rozdielne jasy vo svetelnej stope s ich plynulým úbytkom nám pomáha vytvoriť svetelné kompozície s rozdielnymi jasmi a tým aj modulovať a kreovať danú scénu.

V prípade tohto zákona sa nedá zabudnúť **na tieň** v prípade, že osvetlená plocha má plastický povrch. Bez tieňu si nemožno predstaviť reálny priestor a je samozrejmé, že pri

umelej svetelnej konštrukcii sa bez neho neobídeme, či už osvetľujeme plochu, alebo priestor. Pomocou svetelnej konštrukcie môžeme samozrejme ostrosť tieňu a jeho hĺbku ovplyvňovať.

Ostrosť tieňu je viazaná na druh svetelného zdroja. Hĺbka tieňu je závislá výhradne od uhlu svietenia. Plastickosť povrchu sa zvýrazní hlavne zväčšením uhlu od osi záberu /medzi kamerou a objektom/. Ak by sme svetelný zdroj umiestnili do tejto osi, nevznikol by žiaden tieň. Takéto zariadenia existujú. Svetlo sa v nich smeruje do osi snímania pomocou polopriepustného zrkadla a nasadzujú sa tesne pred objektív kamery. Jednoduchou náhradou takéhoto svietidla je svetelný prstenec, ktorý má okolo objektívu svetelné zdroje umiestnené tak, aby boli čo najbližšie k osi snímania.

Výsledok tohto však je, **čím je uhol svetla oproti osi snímania väčší, tým je tieň dlhší a to má za následok väčší vnem plastickosti povrchu alebo priestoru.**

8.2.6 ZÁKON SÚČTOVÝ A SVIETIVOSŤ

Súčtový zákon hovorí, že ak je plocha osvetlená niekoľkými zdrojmi svetla, potom výsledná hodnota intenzity osvetlenia sa rovná súčtu jednotlivých čiastkových hodnôt.

Priebeh intenzity svetelnej stopy má svoje maximálne hodnoty a minimálne hodnoty. Ak napríklad zasvetľujeme rovnú plochu svetlami zo strán a dodržíme rovnomernosti uhlov dvoch protiahlých lúčov /samozrejme aj ich výkon je totožný/, môžeme túto plochu zasvietiť rovnomerne. Úbytok svetla od svietidla z jednej strany, doplní svetelná stopa svietidla z druhej strany s ich vzájomným súčtom. **Tento prípad sa uplatňuje napríklad pri osvetľovaní plošných predlôh.**

V praxi sa však stretávame s konkrétnymi svietidlami, ktoré sa využívajú pre zasvetľovanie a tie majú svoje špecifikácie. Tie je dobré poznať kvôli správnej orientácii pri výbere vhodných svetelných zdrojov.

Jedným z najzákladnejších parametrov je svietivosť daného zdroja. Svietivosť je podiel svetelného toku vychádzajúceho zo zdroja v onom smere a priestorovom uhle.

ZÁVER

Rozumieť a vedieť používať v praxi svetelné zákony a jednotky znamená presnosť a precíznosť s ohľadom na záberovú kontinuitu. Súvisí to s meraním svetla, svetelného pomeru, dynamického rozsahu a podobne. Oko s ohľadom na vnem kamery, alebo jej záznam je veľmi nepresný orgán, ktorý podlieha úplne iným vlastnostiam ako je fyzikálne zariadenie – kamera. Túto kapitolu, ako základ, musí ovládať každý, kto to s kamerou a nakrúcaním myslí v tvorivom slova zmyslu vážne.



KONTROLNÉ OTÁZKY

1. Čo je to jednotka lux
2. Čo je to žiarenie a čo je svetlo
3. Čo je osvetlenie
4. Čo je lumen
5. Ako by ste charakterizovali kandelu
6. Čo je zákon superpozície
7. Čo je štvorcový zákon
8. Čo je kosínový zákon
9. Čo je súčtový zákon
10. Čo sa prejavuje pri prechode svetla z prostredia do prostredia



ODPOVEDE NA OTÁZKY

Odpovede na otázky sú v texte v poradí, v akom sú zostavené. Overenie je opätovným čítaním textu kapitoly.

9 SVETLO, AKO ZÁKLADNÝ NÁSTROJ PRE VYTVÁRANIE KINEMATOGRAFICKÉHO OBRAZU.

RÝCHLY NÁHĽAD KAPITOLY



Svetlo je súčasťou nášho reálneho sveta. Svetlo sprevádza človeka od nepamäti. Je tvorcom reálnej predstavy vizuálneho sveta v rámci psychosenzorických odoziev zraku. Hmotu, priestor a čas vnímame v ich primárnej podobe prostredníctvom svetla.

Svetlo je schopné vytvárať v rámci pamäťovej predstavivosti človeka odozvy ako reálne, tak aj emocionálne. Vo svojej podstate znamená svetlo život na zemi. Svetlo je príroda. Pretože príroda je dokonalá a harmonická, je tomu tak aj u svetla, ktoré nám umožňuje chápať jej krásu a vidieť, vnímať priestor, tvary, farby i pohyb. Prenesenie tohto vnemu do filmového priestoru audiovizuálneho diela je tvorba novej formy. (Elizabeth, 1996)

CIELE KAPITOLY



- Pochopenie rozdielu technického a estetizujúceho významu svetla
- Svetlo v reálnom priestore a svetlo vo filmovom priestore
- Pochopenie významu dramatickej úlohy svetla
- Základné funkcie svetla v reálnom priestore a vo filme
- Pochopenie rozdielu medzi impresívnym a expresívnym vyjadrením
- Intenzita a dynamický rozsah scény
- Praktické overenie pri tvorbe svetelnej nálady v jednom filmovom priestore a čase

KLÚČOVÉ SLOVÁ KAPITOLY



Svetlo, psychosenzorický, jas, dynamický rozsah, scéna, svetlosť, svietivosť, odrazivosť, rádiometria, fotometria, odrazivosť, 18%, prirodzené, organizované, impresívne, expresívne, prirodzené, komponované, technické, dramatizujúce, kontinuita, svetlotonálny, štýl, forma

ÚVOD KAPITOLY

Človek, ktorý s prírodou splýva a na základe poznania ju v jej dokonalosti napodobuje, nemohol svetlo nechať bez povšimnutia. Najprv ho využíval k tomu, aby si predĺžil deň a získal tak mimo iného pocit bezpečia. Postupne však objavoval stále väčšie možnosti svetla. Začal využívať vlastnosti svetla i svojim potrebám a vyrábať a zdokonaľovať svetelné nástroje, ktoré mu poslúžili ešte k väčšiemu poznaniu a nakoniec mu umožnili tvoriť a formovať vlastné prostredie i seba samého. Výtvarná činnosť spadá do usporiadania

Svetlo, ako základný nástroj pre vytváranie kinematografického obrazu.

nášho prostredia a zasahuje a ovplyvňuje naše pocity a emócie, je so svetlom neodmysliteľne spätá.



Obrázok 73: Tvrdé svetlo, tieň tvorí prekážka, predné svetlo nevytvára rušivé tieň na tvári

Svetlo je základným tvorivým zdrojom pre vizuálnu tvorbu a jeho fyzikálne pôsobenie na psychosenzorický vnem človeka. Svetlo vytvára individualistický prenos emocionálneho vnemu do opätovného návratu do tvorby človeka, ktorá sa prejaví ako výsledok tohto snaženia v jeho individualistickej podstate, vo fyzikálnom zhmotnení umeleckého diela, ktoré je znovu schopné vytvárať emocionálne odozvy.

9.1 Svetlo, jasy a odrazy a dynamický rozsah scény

Scény a zábery vo filme sa líšia rozsahom jasov. Najťažšie pre kameramana sú tie, v ktorých sú svetlé miesta mnohonásobne svetlejšie ako tienisté partie. Aby sme si mohli s takýmito problémami poradiť v záujme zachovania obrazového štýlu a formy, je dôležité pochopenie niektorých definícií. **V rádiometrii, ktorá sa zaoberá mimo iného aj meraním svetla** je mnoho rôznych definícií, ale väčšina z nich nemá praktický význam pre kinematografiu a špeciálne elektronický obraz. Niektorým pojmom je však nutné porozumieť: **jasu, svetlosti, svietivosti a odrazivosti.**

9.1.1 RÁDIOMETRIA A FOTOMETRIA

Svetlo je vyžiarená energia, ktorú vnímame prostredníctvom nášho zraku, sietnica oka je rôzne citlivá k rôznym vlnovým dĺžkam. **Rádiometria je veda o meraní žiarenia, fotometria je veda o meraní svetla s ohľadom na ľudské vnímanie.** Najdôležitejší pojem pre rozsah scény je **osvetlenie**, čo je zhruba to, aký svetlý sa nám zdá povrch predmetu,

ktorý snímame. S hodnotami osvetlenia pracujú ako záznamové tak aj postprodukčné prístroje a softvéry. Najčastejšie používaným výrazom je však **jas /brightness/** a ide o pocit, ktorý má náš zrak pri pohľade na miesto, ktoré zdanlivo vyžaruje svetlo vo väčšom, či menšom množstve. Keď hovoríme o jasoch, popisujeme tak ich výskyt a pokiaľ ich neme-riame, alebo nedoložíme hodnotami, jedná sa o primerane zameniteľný výraz s **osvetlením**. (Levinský, 1974)

9.1.2 SVETLOSŤ A ODRAZIVOSŤ

Svetlosť je taktiež zrejímavá, ale pretože berie do úvahy nelineárny vzťah ľudského oka k osvetleniu /ktorý je približne logaritmický/, jedná sa o merateľnú veličinu. **Povrch, ktorý odráža približne 18% dopadajúceho svetla, vyzerá ako stredne šedý, uprostred medzi čiernou a bielou.**

Odrazivosť, je schopnosť povrchu odovzdať ďalej časť svetla, ktoré na neho dopadá. Samozrejme, že povrch pri tom svetlo rôznymi spôsobmi mení. S ohľadom na svetelný rozsah scény je zřejmé a je to základný fakt, že rozsah možných jasov medzi odlišnými povrchmi osvetlenia jedným zdrojom svetla je približne rovnaký. **Rozdiel medzi jasne bielym povrchom a tesne susediacim čiernym povrchom je približne 1:30**, nie viac. Veľké rozdiely na scéne sú spôsobené skôr rozdielnym osvetlením jednotlivých plôch. (Levinský, 1974)

9.1.3 INTENZITA SVETLA

Intenzita svetla /alebo rôznych svetiel/ dopadajúceho na objekt sa môže líšiť omnoho viac ako **odrazivosť povrchov** snímanej scény. Ak dáme tieto dve veličiny dokopy dostávame **dynamický rozsah scény**. Ak máme scénu, ktorá nemá výrazne bielu plochu a žiadnu čiernu plochu, dynamický rozsah takejto scény môže byť okolo 9EV /clonových čísiel/. Takýto rozsah je bez problémov schopný zaznamenať kvalitný senzor kamery. Ak však tento rozsah prekročíme, záznam scény v plnej kvalite je problematický. Kresba bude „odrezaná“ v tienistej – tmavej, alebo vo svetlej časti záberu. **Pri realizácii záznamu máme šancu rozhodnúť či svetlá necháme s kresbou a tým zúžime záznam v oblasti tieňov** a dokonca oblasť čiernej môžeme takto rozšíriť až do oblasti stredne šedých tónov. Platí to aj naopak, ak posunieme, otvorením clony, oblasť svetiel s kresbou smerom k tienistým partiám získavame tu kresbu v čiernej a strácame v bielej.

9.1.4 DYNAMICKÝ ROZSAH SCÉNY

Dynamický rozsah reálnej scény a jeho záznam pomocou videokamery ako čisto fyzikálneho prístroja má priamy vzťah pre samotnú tvorbu a to hlavne s ohľadom na udržanie a vytvorenie tvorivej formy filmu. Tvorivé ovládanie dynamického rozsahu a vedomá práca s ním dáva dielu profesionálny rozmer a hlavne znalosť tohto problému dáva tvorcovi obrovské výtvarné možnosti.

9.2 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 zahrňuje 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 žiaric – 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

9.2.1 SVETLO V REÁLNYCH PRIESTOROCH

Pri riešení svetlotočných 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!

9.2.2 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 dramatizujúce svetelné efekty, ale nešlo tu o **spojitú dramatickú svetelnú koncepciu.**



Obrázok 74: záberová kontinuita, svetlotalita 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:

Svetlo, ako základný nástroj pre vytváranie kinematografického obrazu.

- 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.

9.2.3 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 svetlotonálny 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. Veď koľko krát ste povzdychli, alebo sa nadchli 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 **svetlotonálnu kontinuitu** celej scény v jednote času požadovaného filmového priestoru.

ÚLOHA – PRAKTICKÉ CVIČENIE – RÁNO A RANNÁ KÁVA



ZÁMER

Tvorba nálady svetelného priestoru v záberovom rade s estetizujúcim impresívnym účinkom.

OBSAH A FORMA CVIČENIA

Poslucháč vytvorí rad 10-tich fotografií s náladou rána v jednom priestore. V desiatich záberoch vystrieda všetky veľkosti záberu a pokúsi sa pomocou jednoduchých osvetľovacích prostriedkov – jedno svietidlo a odrazná doska, vytvoriť a udržať svetlotonálny štýl. Zábery v priestore budú všetkými smermi a nie len z jedného pohľadu!

Cvičenie je čiernobiely a bude aj fotené v stupnici šedých, aby nebol autor rušený farbou, ale vnímal len svetlo a tieň.

Všetky zábery budú mať jednotné nastavenie citlivosti, clonového čísla a expozičného času - 1/100.

Fotografie nebudú upravované v počítači a budú fotené do štandardného módu, nie do RAW.

VÝSLEDOK PREDKLADANÝ PEDAGÓGOVI

Sada desiatich čiernobielych fotografií zoradených do strihovej postupnosti. Fotografie budú prezentované na televízore.

Hodnotiť sa bude zvládnutie svetelnej a tonálnej nálady v záberovom rade.

10 KVALITY SVETLA PRE NAKRÚCANIE



RÝCHLY NÁHLAD 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 mäkkšia 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 mäkkšie svetlo je v snímanom priestore.

10.1 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 75: 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 77: mäkký zdroj svetla na tvári, veľmi jemný pomer svetla medzi ľavou a pravou časťou tváre



Obrázok 76: tvrdý zdroj svetla, ostrý prechod medzi svetlom a tieňom a hlboký tieň, charakteristický veľkým svetelným pomerom

10.1.1 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)

10.1.2 TYPY SVIETIDIEL S OHLĎADOM NA TVRDOŠŤ A MÄKKOŠŤ SVETLA

Typické **rozptylné materiály** ako sú napríklad frost môžu byť umiestnené pred svetlo, aby zväčšili pracovnú plochu zdroja. Ak svetlo prechádza cez rozptylnú plochu sa táto stáva účinným svetelným zdrojom.

Tvrdošť tieňu je závislá od vzdialenosti – pomeru veľkosti zdroja k veľkosti prechodu medzi svetlom a tieňom. Samozrejme nezanedbateľné sú aj **sekundárne odrazy** a smery svetla, ktoré vychádza zo svetelného zdroja, prípadne rozptylných látok umiestnených medzi zdroj a objekt.



Obrázok 79: reflektor HMI s fresnelovou šošovkou, tvrdý zdroj svetla



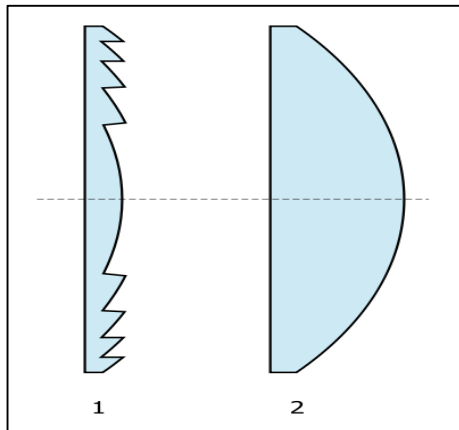
Obrázok 78: otvorená lampa, tvrdý zdroj svetla

Ak si za základnú zostavu si zoberieme dve lampy otvorené a dve lampy fresnerové. Všetky lampy sú s možnosťou čiastočného fokusovania /možnosť zmeny smeru svetelných lúčov, ktoré vychádzajú zo zdroja/. Pri tejto zostave nedisponujeme s veľkoplošnými zdrojmi. Môžeme pripevniť frost na klapky lampy, prípadne lampu nasmerovať do rámu v ktorom je natiiahnutý nejaký kvalitný rozptyľovač. Významným prvkom pri riadení kvality svetla môžu byť aj odrazné dosky /biela stena, plafón a pod/, ktoré produkujú mäkké svetlo a tvoria akoby sekundárny zdroj svetla.

Ostrý tieň, ktorý vzniká napríklad od slnečného svetla, môžeme vytvoriť od malého a intenzívneho zdroja opatreného fresnelovou šošovkou. Vo všeobecnosti fresnelova lampa sa ďaleko ľahšie ovláda ako mäkké zdroje svetla, u ktorých nie je presne definovaný smer svetelného toku.

Smerové svietidlá ovládame jednoducho klapkami, ktoré sú umiestnené priamo na lampe, alebo tienidlami, ktoré staviame do cesty svetelnému toku. Použitie tvrdých svietidiel je často obmedzené pri vytváraní svetelnej reality svojím charakterom ak treba vytvárať atmosféru napodobňujúcu interiéry ako napríklad deň v miestnosti, kedy priame slnečné svetlo nie je hlavným osvetlením, ale odrazy od stien miestnosti, prípadne nejaké stropné

svietidlo so svetelným tokom do celej miestnosti. Tvrdé osvetlenie s veľkým svetelným pomerom medzi svetlom a tieňom dramatizuje atmosféru.



Obrázok 80: Typ fresnelovej šošovky v porovnaní so spojkou rovnakej optickej mohutnosti



Obrázok 81: soft egg – pomáha tvoriť mäkké smerované svetlo /zdroj Chimera/

S tvrdým osvetlením na druhej strane môžeme vytvárať atraktívne **svetelné efekty**. Ak osvetľujeme ľudí pre interview s tvrdým svetlom, musíme starostlivo uvážiť jeho umiestnenie, aby sme dostali príťažlivé výsledky v zábere kamery.

Nevhodne umiestnená fresnelova alebo priamo svietiacia otvorená lampa môže vyprodukovať nemilé výsledky aj na fotogenických objektoch. **Fresnelove lampy** produkujú atraktívnu svetelnú kvalitu s extrémne vyrovnaným polom svetla a sú najpopulárnejšie, ak je potreba tvrdé osvetlenie či už v exteriéri, alebo v ateliéri.

Otvorené lampy, aj keď majú možnosť fokusovania, sa nepoužívajú na priame osvetľovanie tvárí. Najčastejšie sa používajú na doplnkové svetlo, ktoré je odrazené od steny, stropu, alebo odrazných dosiek, prípadne do cesty jeho svetelného toku sa dáva niektorý z typov rozptylných plôch. Používa sa taktiež na svietenie cez svetelný kôš s frostom, alebo k priamemu svieteniu na pozadie. Ak používame priamy zdroj, bez difúzie, lampa s fresnerovou šošovkou dáva príjemnejšiu svetelnú kvalitu ako otvorené svietidlá s ohľadom na rovnomernosť svetelnej stopy. Svetelná stopa je priestor, ktorý svietidlo osvieti, pričom požiadavka na kvalitné filmárske svietidlo je, aby **svetelná stopa** bola svojou intenzitou identická v prostriedku a aj na okrajoch. (www.rosco.com, 2017)

Použitie mäkkých zdrojov osvetlenia môže byť príjemnejšie hlavne na ľudskej tvári, ale toto si vyžaduje ďaleko náročnejšiu kontrolu, pretože svietia do priestoru bez presnejšej definície. Neželané smery, do ktorých takýto zdroj svieti, vytvárajú parazitné svetlo, ktoré sa náročne odstraňuje a toto môže sťažiť tvorbu požadovanej atmosféry. Preto je zámerom, alebo snahou aj mäkké svetlo ovládať pomocou tienidiel, alebo soft egg. Mäkký zdroj odrazmi od častí, ktoré sú mimo záber /ako napr. strop a pod./, môže vytvoriť neprirodzenú atmosféru. Takéto svetlo ak sa stane dominantným môže byť z hľadiska tvorivého zámeru rušivé.

10.2 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 jasu – oblasť svetiel, je to vlastne zrkadlový obraz svetelného zdroja na objekte.



Obrázok 82: 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. Tieňové sú vždy na nižšej úrovni ako sú tóny na objekte. Umiestnenie tieňa naznačuje tvar objektu. Prechod medzi tieňom a difúznou oblasťou – hrana tieňa – je primárny indikátor pre určenie kvality svetla z pohľadu tvrdosti, alebo mäkkosti.

10.2.1 SVETLÝ A TMAVÝ TRANSFÉR

Prechod medzi oblasťou maximálneho jasu 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 **tma-
vom transfére**.

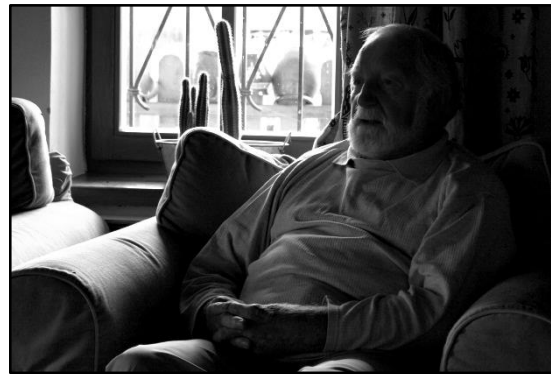
10.2.2 SVETLOTONÁLNE RIEŠENIE SCÉNY

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 určujeme 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 prehlbujú 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 84: subjekt bez doplnkového svetla v silnom protisvetle sa môže zdať tmavý



Obrázok 83: subjekt bez doplnkového svetla je tmavý, ak by sme odclonili, možno by mala tvár správnu hodnotu pleťového tónu, ale pozadie by bolo neprirodzene presvetlené

10.2.3 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 svetlotonálne 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 **svetltonálna zmena** medzi po sebe idúcimi zábermi by mala byť fyziologicky aj emocionálne prirodzená. Pritom je vhodné uplatniť napríklad **zásadu protíahlého 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.



Obrázok 85: rad po sebe idúcich záberov v svetltonálnej formálnej jednote, zábery nenadväzujú len strihovo, ale aj obrazovou formou

10.2.4 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 dramtizujúcu 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 dramtizujúcim 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.

10.3 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/

10.3.1 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 86: 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 snímajúcej 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 dramtizovať objekt a zároveň čím viac jeho vplyv znižujeme, tým sa dramatickosť môže znižovať.

10.3.2 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.

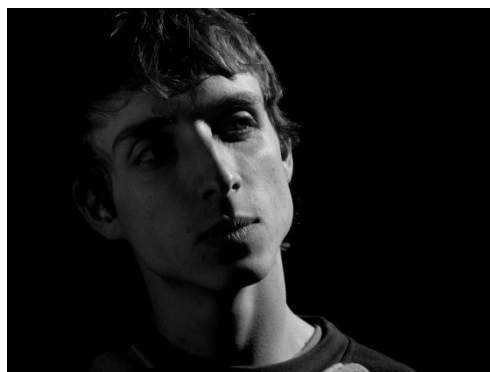


Obrázok 87: Zadobočné hlavné svetlo z ľavej strany, doplnkové svetlo tvorí expozičné svetlo

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



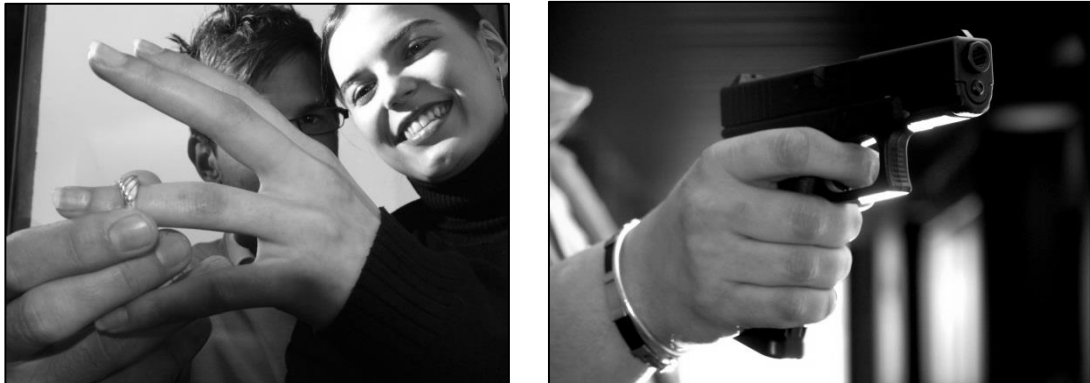
Obrázok 89: hlavne svetlo bez doplnkového svetla



Obrázok 88: hlavne svetlo s doplnkovým svetlom

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

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

10.3.3 PROTISVETLO /BACK LIGHT/

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



Obrázok 91: 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.**

10.3.4 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 93: modulácia svetla na pozadí môže dať zdánlivo plošnému záberu priestor



Obrázok 92: 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.

10.3.5 ZADOBOČNÉ 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 94: zadobočné svetlo, ako hlavné svetlo



Obrázok 95: zadobočné svetlo tvorí pocit hlavného svetla od okna

10.3.6 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 96: 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.**



ÚLOHA – PRAKTICKÉ CVIČENIE - SVETLÁ V ATELÉRI

ZÁMER

Nakrútiť jednoduchú scénu v ateliéri s fiktívnym priestorom, ktorý bude modulovaný svetlom v jednotnom svetlotonálnom štýle.

OBSAH A FORMA

Tri postavy sa stretnú. Medzi nimi prebehne krátky dialóg a dve postavy odídu spolu a jedna zostáva na mieste. Postavy nebudú statické, ale vymenia si miesta. Príbeh bude mať minimálne 20 záberov, realizuje sa s pedagógom. Študenti pripravia scenár v skupine – filmovom štábe podľa presne rozdelených tvorivých pozícií. V cvičení sa použije hlavné svetlo, doplnkové svetlo a svetlo na pozadie.

Nakrúca sa na kameru čiernobielo, svetlo sa meria pomocou luxmtru, alebo monitora - false colour. Dôležité bude udržať svetelný pomer a rozsah jasov na tvárach a na pozadí.

VÝSLEDOK PREDKLADANÝ PEDAGÓGOVI

Zostrih filmu obstaraný titulkami, bez jasových úprav. Hodnotí sa tím ako celok.



KONTROLNÉ OTÁZKY

1. Čo je to psychosenzorický vnem?
2. Popíšte a vysvetlite rozsah jasov a dynamický rozsah.
3. Vysvetlite pojem jas, svetlosť, odrazivosť, svietivosť.
4. Vysvetlite základné funkcie svetla.
5. Aké sú základné kvality svetla?
6. Čo predstavuje a aké je využitie výkonných svetiel?
7. Čím je charakteristický reflektor s optickou sústavou?
8. Vysvetlite teóriu trojdimenzionálneho kontrastu.

9. Ako tvoríte svetlotónálny štýl?
10. Aký má význam hlavné svetlo a doplnkové svetlo?
11. Ako sa tvorí mäkké svetlo?
12. Čo je to kicker, popíšte jeho význam a umiestnenie.

ODPOVEDE NA OTÁZKY



Odpovede na otázky sú v texte v poradí, v akom sú zostavené. Overenie je opätovným čítaním textu kapitoly.

11 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 palete 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 želateľný. Ale aj tak, ak používate niekoľko zdrojov, malo by byť jasné, ktorý je dominantný.

11.1.1 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.

11.1.2 SMER SVETLA V RELÁCII 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 z hora.



Obrázok 97: 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 98: predobočné modulované svetlo, minimálne doplnkové svetlo

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



Obrázok 99: kicker - hlavné svetlo, doplnok je odraz od bielej plochy, pomer 1:4

11.1.3 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** tieňe, 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.

11.1.4 PREDNÉ SVETLO NA TVÁR, SVETLO OD KAMERY

Predné svetlo na tvár – od kamery, ju vyhl'adí, 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



Obrázok 100: predné svetlo zhora, žiadne tieňe na tvári

nad 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 efektívnosť 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.**

11.1.5 SVETLO ZO STRANY

Pri svietení sú techniky, ktoré môžu zužovať a stláčať, rozširovať a naťahovať. **Svetlo zo strany zvýrazňuje 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 zhora. Ak však svietime svetlom zo strany, napríklad zadobočné svetlo, vieme ním zvýrazňovať kozmetické nedostatky.



Obrázok 101: svetlo z dvoch kickerov, s minimálnym doplnkovým svetlom, pomer na tvári 1:8

11.1.6 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 upraviť pomocou filtrov na objektív.

11.1.7 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 zatienuje 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 102: hlavné svetlo z boku a z hora, protisvetlo, subjekt vpredu je oddelený jemnou neostrosťou.

11.1.8 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.

11.1.9 SUBJEKT VO SVETLE A PRÍPRAVA NA ZÁBER

K nepríjemnostiam 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 „predsvietiť“**. Ľudia si na svetlo zvyknú a berú ho ako súčasť scény.

11.1.10 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 svetlami, 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 dosť času na nakrútenie záberu a prostredie okolo kamery, do ktorej sa má pozerieť 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.

11.1.11 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



Obrázok 103: bez artefaktov v okuliároch, s jemným pomerom na tvári 1:2

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 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 oku-**



Obrázok 105: Postava v trojštvrťinovom uhle, s jemným pomerom na tvári, bez leskov v okuliaroch

liarov 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 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.

ÚLOHA – PRAKTICKÉ CVIČENIE: ZASVETLOVANIE DETAILU TVÁRE



ZÁMER

Zámerom praktického cvičenia je praktické overenie vedomostí o svetle. Vnímanie postavy s ohľadom na svetelnú dramaturgiu, pohyb v detaile. Cvičenie sa prevádza počas semináru v skupinách po troch.

OBSAH CVIČENIA

Študent nakrúti osem záberov dvoch postáv, ktoré spolu komunikujú. Z toho štyri zábery budú detaily a štyri budú v polocelkoch a celkoch a to tak aby na seba nadväzovali. Na tvári bude svetelný pomer 1:4, pozadie nebude čierne, ale s jemnou tonálnou štruktúrou. Študenti sa pokúsia spraviť čo najmenej viditeľnú zmenu svetelnú zmenu medzi detailom a celkom.

VÝSLEDOK PREDKLADANÝ PEDAGÓGOVI

Zostrih záberov, obstaraných titulkami s názvom cvičenia, zvuk bude pokrytý ruchmi, prípadne krátkym dialógom.



KONTROLNÉ OTÁZKY

1. Čo je to parazitné svetlo na scéne?
2. Ako je charakterizovaný svetelný pomer?
3. Aké významy má výška svetiel voči subjektu?
4. Prečo sa na tvár využíva mäkké smerované svetlo a čo to je?
5. Kedy sa tvár snažíte zasvetľovať mäkkým svetlom bez tieňov?
6. Ako sa dá riešiť odraz svetla v okuliaroch subjektu?
7. Kedy hrá svetlo aktívnu úlohu a kedy pasívnu úlohu?



ODPOVEDE NA OTÁZKY

Odpovede na otázky sú v texte v poradí, v akom sú zostavené. Overenie je opätovným čítaním textu kapitoly.

12 MOTIVÁCIA SVETLOM A TIEŇOM

RÝCHLY NÁHLAD 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 pociťte 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 pociťte 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 ktorý 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.

12.1.1 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 **spomeniem klapky, komíny, tienidlá rôznych rozmerov, odkrývaky, 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.

12.1.2 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.

12.1.3 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 chrbtom 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.



Obrázok 107: tieň okna na stene, filmová tma v miestnosti



Obrázok 106: filmová tma - divák vidí postavu, ale má pocit tmy, pleťový tón je v stupnici šedých, tmavý, prvky scény majú kresbu



Obrázok 108: rozsvietením stolnej lampy sa tma zmení na svetlo, tvár získa štandardný pleťový tón, svetlo z lampy na tvári je doplnené reflektorom

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

12.1.4 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. Zobraziť 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.

12.1.5 PLOMOTIVAČNÉ SVETLO

Ak sa dostaneme do situácie, v ktorej je zdroj motivačie 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.

12.1.6 NEMOTIVAČNÉ SVETLO

Niekedy môže byť svetlo bez akejkoľvek motivácie. **Nemotivačné svetlo** nemusí byť znakom kameramanovej nekompetentnosti. Môže byť predmetom štýlu, alebo prístupu k danej téme. Ak napríklad nakrúcame scifi, motivujeme sa budúcnosťou a predstavivosť 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.

12.1.7 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!**

ÚLOHA – PRAKTICKÉ CVIČENIE : MOTIVÁCIA SVETLOM



ZÁMER

Vytvorenie filmovej scény, ktorá bola inšpirovaná štúdiom reálnej svetelnej situácie. Študent nakrúti krátku scénu: „Príchod neskoro večer domov“ Osoba vstúpi do bytu a v byte je niekto iný? Príbeh doplní študent. Podstatné je aby jednotlivé zábery boli v systematizovanej štylizovanej atmosfére večera, najprv v úplnej „tme“ a potom pri večernom osvetlení. Poslucháč sa sústreďí na dorovnávanie rozdielov scénických svetiel, tak aby bol film v jednotnej svetelnej štylizácii. Film nebude dlhší ako dve minúty..

VÝSLEDOK PREDKLADANÝ PEDAGÓGOVI

Film s titulkami. Zvuk bude mať len ruchy a prípadne krátky dialóg, vystriedané budú veľkosti záberov, detaily tváre, ale aj celok miestnosti. Cvičenie bude čiernobiele.



KONTROLNÉ OTÁZKY

1. Čo znamená motivácia svetlom, alebo motivačné svetlo?
2. Prečo scénické svetlá nestačia na osvetlenie záberu a musíte používať aj filmové svietenie?
3. Čo je svetelná realita a čo je filmová svetelná realita?
4. Čo rozumiete pod pojmom nemotivačné svetlo a polomotivačné svetlo?
5. Čo znamená filmová tma a ako sa dá tvoriť a prečo nenakrúcame reálnu tmu?



ODPOVEDE NA OTÁZKY

Odpovede na otázky sú v texte v poradí, v akom sú zostavené. Overenie je opätovným čítaním textu kapitoly.

13 BIBLIOGRAFIA

Chapman, Alister. 2019. CAMERAS & CAMERA SETUP. *Alister's blog*. [Online] Sony, 2019. <http://www.xdcam-user.com/camera-setup/>.

Elizabeth, Brayer. 1996. *George Eastman*. s.l. : John Hopkins University, 1996. ISBN 0-8018-5263-3.

History of cinematography. 1988/6. 1988/6, *Americancinematographer*, s. 42.

John Gough. 2002. *Distraction Formats*. s.l. : Bodycombe , 2002.

Levinský, Stránský a kol. 1974. *Film a filmová technika*. Praha : SNTL, 1974.

Mascelli, Joseph V. 1972. *The Five C's of Cinematography*. Los Angeles : Silman-James Press, 1972. ISBN 1-8795-05-41-X.

Rabiger, Michael. 2004. *Directing the Documentary*. [ed.] Focal Press. 4. s.l. : Elsevier Inc., 2004. Zv. 1. ISBN 0-24-080608-5.

Rod, Ryan. 1993. *American Cinematographer Manual*. [prekl.] autor. California : The ASC Press, 1993. ISBN 0-935578-13-7.

Szomolányi, Anton. 2016. *Kamera! - Běži, aneb několik moudrostí, jak tvořit pohyblivý obraz*. Bratislava : Cítadela, 2016.

Valkovič, Peter. 2008. Neurologické ochorenia. *Praktický prístup k problematike závratov*. [Online] 2008. http://www.viapractica.sk/index.php?page=pdf_view&pdf_id=3565&magazine_id=1.

Wheeler , Paul. 2003. *Hight Definition And 24p Cinematography*. [prekl.] sutor. USA : Focal Press, 2003. ISBN 0 240 51676 1.

Wilson, A. 1983. *Cinema Workshop*. [prekl.] autor. 4. Hollywood, California : A.S.C. Holding Corp., 1983. ISBN 0-935578-08-0.

www.rosco.com. 2017. FilterFacts. [Online] 2017. <file:///C:/Users/Tono/Downloads/FilterFacts09.pdf>.

SHRNUTÍ STUDIJNÍ OPORY

Texty vychádzajú z praktických skúseností autora, ale aj z teoretického bádania, skúmania a sumarizovania poznatkov z oblasti kameramanskej tvorby.

Študijná opora sa venuje Statickej a dynamickej kompozícii filmového obrazu, ktoré sú neoddeliteľnou súčasťou filmového jazyku. V opore sú termíny používané pri komunikácii v štábe pri realizácii kolektívneho diela, so sústredím sa na záberové jednotky, alebo skupiny. Záver opory sa venuje svetlu a tvorbe svetelnej skutočnosti vo filmovom priestore so zameraním sa na tvorbu štýlu.

Oporu je potreba vnímať ako neoddeliteľnú časť študijnej opory Kamerová tvorba 2. Jednotlivé kapitoly sa venujú spoločným témam, ako napríklad v opore Kamerová tvorba 2. je digitálna exponometria, ktorá je potrebná pre pochopenie tvorby svetelnej skutočnosti, ako technický základ. Je na pedagógovi, ktorý bude oporu používať, aby zhodnotil podľa vedomostí študentov, ich technickej a tvorivej pripravenosti, ako bude obe opory používať.

Významnou súčasťou sú praktické cvičenia, ktoré tvoria návody pre overenie teoretických vedomostí. Je potrebné rozlišovať, ktoré realizuje študent sám, v skupine študentov, alebo s pedagógom počas školskej výučby.























Opora sa skladá z 12 kapitol a predpokladá sa zvládnutie jej obsahu za jeden semester vysokoškolského štúdia.

AUTOR

Doc. Mgr. Anton Szomolányi, ArtD. pôsobí na Fakulte masmédií PEVŠ ako vedúci Ústavu dizajnu médií. Vyštudoval FAMU v Prahe, program Filmová a televízna kamera. Napísal 8 učebných a knižných publikácií so zameraním na kinematografický obraz, prispieva do odborných časopisov a prednáša aj v zahraničí. Vo svojej filmografii má mnohé autor-ské dokumentárne filmy, realizáciu viac ako 80 reklamných spotov technológiou highend, na ktorých pracoval ako producent, kameraman, scenárista, Pracoval ako kameraman aj na veľkých revuálnych programoch ako je Zlatý slávik, MISS, Aurel. Pôsobí aj ako programový dizajnér a ako metodik sa venuje aj neprofesionálnym tvorcom. Jeho zameranie v rámci pedagogickej a vedeckej činnosti je na dynamickú obrazovú formu vo vzťahu umeleckých a technických vzťahov.

Výber z niektorých autorských projektov - Príbeh jednej lanovky, História lyžovania, Pohľad za zrkadlo, Hostia – Hauerland, V tieni pod Hindúkušom, réžia filmovej časti multimedialného divadelného predstavenia Obrázky zo Slovenska a Chorea Slovaca (SLUK), Okinawa – Slovensko, cesta karate...

PŘEHLED DOSTUPNÝCH IKON

	Čas potřebný ke studiu		Cíle kapitoly
	Klíčová slova		Nezapomeňte na odpočinek
	Průvodce studiem		Průvodce textem
	Rychlý náhled		Shrnutí
	Tutoriály		Definice
	K zapamatování		Případová studie
	Řešená úloha		Věta
	Kontrolní otázka		Korespondenční úkol
	Odpovědi		Otázky
	Samostatný úkol		Další zdroje
	Pro zájemce		Úkol k zamyšlení

14 REGISTER POJMOV

- 18%95, 97
4K video.....16
aktívny priestor ...27, 35,
56, 100
americký plán.....60
asymetria.....27, 36
centrálne komponované
zábery.....33
cit pre kompozíciu.....29
clonové číslo19, 23, 103,
127
deskriptívny záber55, 73
detail7, 8, 30, 33, 48, 55,
58, 59, 61, 62, 65, 67,
78, 80, 82, 85, 86, 121
diagonálna línia.....37
dlhé ohnisko74, 82
dramatický akcent82
dvojitý uhol74
dynamický rozsah.....95
Expozičný čas22
expresívne10, 42, 95,
100
Farebná perspektíva ...71
Farebné nastavenie.....23
filmová os55, 56, 68, 72,
73
filmový priestor...66, 71,
72
frost ..102, 103, 104, 132
hlĺbka ostrosti.....34
horizont37, 38, 44
chaos v obrazovom poli
.....43
ilúzia...3, 12, 13, 47, 122
impresívne.....95
individuálny pohľad
kamery.....47
intenzita svetla .102, 125
inzert7, 64
jas ..89, 95, 97, 112, 114,
128
kameraman 3, 15, 16, 17,
18, 21, 22, 23, 24, 74,
88, 100, 120
kandela88, 89, 90
kompozícia 3, 13, 15, 19,
27, 31, 32, 34, 36, 38,
43, 45, 46, 89
kompozícia obrazu.....27
kompozičná väzba.....74
kompozičné prvky.....27,
30, 43
kompozičný chaos29
kontext záberu.....8, 81
kontinuita ..9, 24, 84, 95,
107, 121, 122, 133
kosínový zákon92, 94
krivá kamera74
lineárna perspektíva3,
69
línie ...21, 27, 28, 31, 37,
38, 39, 42, 43, 44, 45,
46, 65, 66, 76, 77, 78,
83
lux3, 9, 88, 90, 94
meranie svetla22
následný záber.....35
normálny uhol pohľadu
.....74
objektív .3, 9, 12, 19, 21,
23, 66, 74, 77, 78, 83,
87, 93, 110, 117, 132
objektívny pohľad.....47,
53, 76
objektívny záber.....47
obrazový štýl.16, 27, 69,
71, 100, 121, 131
oddelenie podstatného36
odstrih55
optické zábery55
os kamery55, 56
osvetlenie ..3, 88, 90, 92,
94, 96, 105, 109, 112,
121, 122, 123, 127,
129, 132
pasívny priestor...27, 35,
56, 57
pohľad do kamery47,
52, 53
pohyb3
pohyb kamery3
Pohyb kamery 22, 50, 51
pohyb účinkujúcich....69
polodetail60, 61
postavenie kamery20,
22, 56, 81
pravouhlý záber.....74
predkamerový priestor
.....47
progresívne a regresívne
skupiny záberov84
protizáber74
rakurz21, 74
regresívna.....74, 85
rozptyl svetla.....102
scéna....6, 47, 48, 65, 95,
110, 112, 122, 131,
132
Sektor22
sekvencia.47, 48, 49, 51,
74, 84, 85
sledujúci pohľad...55, 68
smer pohľadu29, 44,
118
spektrálnu citlivosť
ľudského oka.....89
statický záber47
subjektívny pohľad ...47,
51, 52, 53
subjektívny pohľad
kamery47, 53
svetelná atmosféra.....20
svetelná perspektíva....3,
70
svetlo.....3, 9, 10, 13, 15,
19, 21, 22, 23, 69, 88,
89, 90, 91, 92, 93, 94,
95, 96, 97, 98, 99,
100, 101, 102, 103,
104, 105, 106, 108,
109, 110, 111, 112,
113, 114, 115, 116,
117, 118, 119, 120,
121, 122, 123, 124,

125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132	transformácia reality3	výška postavy.....74
svetlosť.....95, 114	trojdimenzionálny	vytváranie priestoru ...30
svetlotonálne korekcie17	priestor3	vzdušná69
svietivosť...9, 88, 89, 90, 91, 93, 95, 114, 116	trojštvrťinový uhol	záber..6, 7, 8, 20, 21, 23, 25, 29, 32, 35, 38, 42, 44, 45, 46, 47, 48, 50, 52, 57, 58, 59, 60, 61, 63, 64, 65, 67, 68, 70, 72, 73, 74, 75, 76, 77, 81, 82, 87, 105, 107, 117, 119, 122, 126, 128, 131
širokouhlý objektív74	záberu.....74	záberová aktivita74
štýl.8, 10, 16, 32, 69, 71, 95, 101, 108, 112, 115, 127, 128, 130, 131	ubežník.....39	záberový uhol.....19, 84
štýl obrazu.....69	UHLOPRIEČKA37	zdroj svetla.....102, 103, 104, 109, 113, 121, 130, 132
štyri body v tretinách	uhol pohľadu kamery..6, 52, 74	zlatý rez.....39, 40, 46
obrazu.....39	uhol záberu....21, 74, 81, 82, 83	zložené svetlo.....88
švenker15, 17, 24	Uhol záberu...21, 57, 77, 82, 84	
tieň...31, 88, 92, 93, 101, 102, 104, 108, 109, 110, 116, 120, 122, 123, 124, 125	v smere pohybu65	
	veľkosti záberov..25, 58, 59, 62, 64, 67, 79	
	vertikála74, 87	
	výraz subjektu v detaile8, 80	

Název: **KAMEROVÁ TVORBA 1**

Autor: **doc. Mgr. Anton Szomolányi, ArtD.**

Vydavatel: Slezská univerzita v Opavě
Filozoficko-přírodovědecká fakulta v Opavě

Určeno: studentům SU FPF Opava

Počet stran: 136

Jazyková korektúra: Mgr. Zora Szomolányiová

Tato publikace neprošla jazykovou úpravou.