

## KAMERA I SNIMANJE

### OTVOR IRISA (BLENDE):

Količina svjetla koja stiže do filma ili senzora od najveće je važnosti za dobivanje dobre slike. Previše svjetla će sliku *preeksponirati*, a premalo *podeksponirati*.

Pravilna količina svjetlosti koja pada na senzor regulira se pomoću **zaslona, irisa** ili **blende**. Ona radi na potpuno istom principu kao zjenica ljudskog oka. U uvjetima slabe rasvjete zjenica se širi te time propušta više svjetla, a pri jakom svjetlu se zatvara čime propušta malu količinu svjetla.

Otvor blende naznačen je na tijelu objektivu u *f-brojevim*. Što je veći otvor blende, manji je f-broj, a što je otvor manji, veći je f-broj. Niz ide ovim slijedom: **1.4, 2, 2.8, 4, 5.6, 8, 11, 16, 22, 32** (45, 64)

Najveći otvor zaslona koji objektiv može proizvesti se zove **svjetlosna moć objektivu**.

### DUBINSKA OŠTRINA:

Dubinska oštrina označava sve udaljenosti koje su s jednim otvorom blende još uvijek oštre. Ako je oštrina objektivu podešena na neku udaljenost, u prostoru ispred i iza te točke još uvijek postoji polje oštine.

Veličina odnosno duljina tog polja ovisi o otvoru blende, žarišnoj duljini objektivu te udaljenosti objekta od objektivu.

Tako veći otvori blende rezultiraju *plićim*, odnosno kraćim dubinskim oštrinama, a manji otvori, većim dubinskim oštrinama. Također, što je žarišna duljina objektivu veća, dubinska oštrina je manja i obratno.

Dakle, u koliko snimamo s širokokutnikom ili vrlo malim otvorom blende (npr. f 11) imati ćemo veliko polje oštine te će malo toga ostati neoštro. S druge strane, ukoliko snimamo s uskokutnikom ili velikim otvorom blende (npr. f 2.8) imati ćemo vrlo malu dubinsku oštrinu.

Ovo moramo imati na umu, pošto je oštrina jedna od bitnih dramaturških elemenata filmskog snimanja, a njome i usmjeravamo gledateljevu pažnju tamo gdje bi ona trebala biti.

## **TEMPERATURA BOJE:**

Svi izvori svjetla imaju određenu boju. Ljudsko oko to često ne primijećuje jer, ako npr. gledamo u bijeli papir pod žutom ili plavkastom rasvjetom, mozak će poslati informaciju da je taj papir uistinu bijeli jer mi *znamo* da gledamo u bijeli papir. Oči se pritom naviknu ili aklimatiziraju, te nam sve izgleda kao da su boje točno takve kakve trebaju biti.

Kamera, za razliku od oka, nema tu mogućnost, pa joj mi moramo *reći*, koje je boje svjetlo pri kojem snimamo.

Različite boje svjetla nazivamo **temperaturom boje**, a nju mjerimo u stupnjevima Kelvina (K).

Ljestvica se kreće od 1000 do 12000 K. Te se vrijednosti dobivaju putem teoretskog crnog tijela kojeg bi se zagrijavanjem na te stupnjeve temperature mijenjala boja istoga. Tako su niske vrijednosti (1000 K) crvenkaste boje svijetle, pa se rastom temperature kreće prema žutom – boje kućnih žarulja (2000–3000K) pa preko 'bijele' koje odgovara podnevnom suncu (5000K) do plavih tonova oblačnog neba (7000K).

Postavka na kameri kojom se određuje temperatura boje svjetla zove se **White balance**.

Na suvremenim kamerama postoje dva glavna tzv. *preset*-a od 3200K koje odgovara profesionalnoj rasvjeti ili laički rečeno *umjetnoj rasvjeti* i 5600K koje odgovara dnevnom svjetlu (izuzev zore, sutona i oblačnog vremena).

Za sve ostale boje se manualno podešava white balance putem bijelog papira.

## **OBJEKTIVI:**

Objektiv je uređaj koji propušta svjetlost u kameru, odnosno na neeksponirani film ili senzor. Unutar njega nalaze se razne leće koje skupljaju raspršenu svjetlost reflektiranu s objekta snimanja te stvaranju umanjene slike u ravnini filmske vrpce odnosno senzora.

Objektivi su obzirom na vidni kut, podjeljeni na sljedeći način:

**Širokokutnici**

**Srednji objektivi**

**Uskokutnici ili teleobjektivi**

Razlikujemo **fiksne objektivne** i **zum objektivne**.

Fiksni objektivni su oni fiksnim vidnim kutom, a zum objektivni oni s promijenjivim vidnim kutom. Kvaliteta fiksnih objektivna u pravilu je bolja, a također često imaju i veći maksimalni otvor blende odnosno svjetlosnu moć.

## **OSNOVNI FILMSKI PLANOVI:**

Pojam plana određuje prostor što ga svojim vidnim kutom zahvaća objektiv kamere.

Veličina ovog prostora određuje se, u većini slučajeva u odnosu na prosječnu ljudsku figuru u stojećem stavu. Svako jezično i filmsko područje ima neki svoj sustav grupiranja i imenovanja planova. Na našem jezičnom području, ta podjela uglavnom izgleda ovako:

**Total,**  
**Srednji,**  
**Blizi i**  
**Krupni plan.**

Dakle, po tome total obično sadrži cijeli prostor u kojem se radnja zbiva, u srednjem planu se vide cijele ili gotovo cijele osobe, u blizom planu se vide osobe do pojasa, a krupni prikazuje samo glavu. Planovi se dijele i dalje, pa iz toga dobivamo

**detalj, vrlo krupni plan, te tzv. ameriken.**

Pa prema tome dobivamo osobine planova:

### **Total**

On sadrži cijeli prostor bez obzira na njegovu veličinu. To je plan, čiju veličinu ne određuju osobe u njemu, već prostor u kojem se nalaze. U njemu je sadržano sve što je važno za neku scenu, te se može upotrijebiti za informiranje i orijentiranje gledaoca.

### **Srednji plan**

Plan u kojem se vide cijele ili gotovo cijele osobe u kadru. Prostor unutar kojeg se kreću je u odnosu na zadanu radnju pregledan i prostran. Koristi se u prvom redu za određivanje odnosa među raznim osobama. Otkriva dovoljno detalja lica tako da se gledatelj može uživiti u ono što glumac govori, ali ne dovoljno da skrene pažnju samo na tu jednu osobu.

### **Blizi plan**

Plan u kojem se vide osobe do pojasa. Prostor u kojem se nalaze dosta je skučen i gotovo sva pažnja je koncentrirana na osobe u prednjem planu. U ovom planu su već puno jače izraženi detalji lica pa se iz ovog kadra već mogu iščitati veliki dio emocija i gestikulacija aktera.

### **Krupni plan**

Plan u kojem se vidi samo jedna osoba, te se u pozadini vidi samo mali dio prostora a usmjerava pažnju samo na jedno lice. Krupni plan je *najsnažniji* jer poništava sve osim lica glumca.

### **Detalj**

Plan u kojem se vidi dio osobe ili predmeta, a koristi se za dodatan naglasak na neki predmet ili dio tijela.

### **Ameriken**

Plan *najnovijeg* datuma koji prema prevladavajućem mišljenju potiče iz vesterna, te mu je donji rub kadra ispod opasača s revolverom. Naime, kako se mnogo scena u vesternima odvija u dvobojima i sl. situacijama gdje je bitno vidjeti pištolje koji vise od struka naniže, trebalo je proširiti blizi plan.

## **KOMPOZICIJA KADRA:**

Kompozicija filmskog kadra u dvije se osnovne značajke razlikuje od kompozicije fotografije. Prvo, svaki kadar mora sadržajno i stilski biti usklađen sa susjednim kadrovima, a drugo, objekt koji se kreće mora za *čitavo vrijeme trajanja* kadra biti smješten na najboljem mjestu unutar kadra.

Tzv. **pravilo trećina**, kaže da se slika ne smije dijeliti na dvije jednake polovice. Ako npr. snimamo horizont, ukoliko ga smjestimo po sredini kadra, on će biti stilski slab, a ako ga podijelimo u trećine, tako da recimo nebo zauzima dvije trećine kadra, a zemlja ili more jednu, dobivamo određenu napetost između neuravnoteženih djelova slike. Kada snimamo ljude, oči trebaju uvijek biti u gornjoj trećini kadra. Na taj način gledatelj najbolje vidi glumca i oči koje su nam u ljudskoj ekspresiji često najbitnije. Treba u svakom slučaju pamtit *zlatno pravilo*, a to je da kadar uvijek mora ostati što **jednostavniji**.

**Točke interesa** nastaju u sjecištima podjele na trećine po okomici i horizontali. Rezultat su četiri sjecišta odnosno točke, prema kojima ljudsko oko automatski *bježi* kada gleda u neku sliku omeđenu okvirom. Dobro je to imati na umu kada npr. komponiramo neki kadar u kojemu trebamo naglasiti određeni predmet, ali iz bilo kojeg razloga ne možemo upotrijebiti detalj. U tom slučaju ćemo taj predmet smjestiti u jednu od tih četiri točke interesa, a u koju - odrediti ćemo kada vidimo u kojoj je kompozicija najskladnija.

## **Kompozicija boja:**

Boja može imati isti utjecaj na kompoziciju kao i svjetlost, tama ili neki oblik. Mala crvena točka unutar kadra jednoličnih boja, imati će djelovanje sasvim suprotno veličini.

Naime, što je žarki predmet manji, to će više pozornosti privlačiti. Zato treba biti pažljiv s odabirom boja koja se, primjerica nalaze *pri rubu kadra*; ukoliko je uz rub kadra neki detalj žarke boje, on će narušiti sklad kadra, jer će prebaciti fokus gledatelja isključivo u to mjesto. Naravno, treba iskoristiti i pozitivnu stranu ovog pravila, a to je mogućnost naglašavanja onoga što nam je bitno time da ga *obojimo*. Čak se ne treba niti nužno raditi o žarkim bojama – dovoljno je samo da je ono što želimo istaknuti drugačije boje od *ostatka* odnosno *većine* kadra.

### **PRAVAC GLEDANJA:**

Pri komponiranju osoba u razgovoru, uvijek treba paziti na smjer njihovog pogleda. To znači da se osoba treba smjestiti u onu trećinu kadra koja je dalje od ruba kadra u smjeru u kojem ona gleda. Pa ako glumac gleda u desnu stranu, treba ga smjestiti u lijevu trećinu kadra kako bi i gledatelj vidio dio putanje njegova pogleda. U suprotnom, dobivmo da glumac gleda u rub kadra, što ne samo da ne izgleda dobro, već može i zbuniti gledatelja, odnosno njegovu orijentaciju. Također, za vrijeme snimanja grupe ljudi vrlo je važno paziti na kadriranje krupnih planova. Sekvenca će dobro izgledati tek ako su kadrovi dobro usklađeni, a to uglavnom znači da osobe u krupnim planovima trebaju gledati u istim smjerovima kao i u širim planovima. Svakako još treba imati na umu pri snimanju krupnih planova, da će glumčev pogled biti *snažniji* odnosno *izraženiji*, što je pravac gledanja bliži objektivu kamere.

### **RAKURSI:**

Razlikujemo dva temeljna rakursa, odnosno pogleda kamere, a to su **gornji** i **donji rakurs**. Snimanje iz gornjeg rakursa postiže se postavljanjem kamere iznad objekta kojeg snimamo. Iz tog položaja gledamo prema dolje, a osobi što je tako promatramo biti će na neki način umanjeno značenje – kao da gledamo na nekoga *s visoka*.

Postavljanjem kamere blizu zemlje i usmjeravanjem prema gore stvaraju se kadrovi iz donjeg rakursa. Iz tog položaja gledamo prema gore, a objekti nam izgledaju veći, jači, monumentalniji. Takvi kadrovi se često upotrebljavaju za naglašavanje visine i značaja aktera ili objekta.

S druge strane, i gornji i donji rakurs možemo upotrijebiti za naglašavanje elemenata kompozicije ili perspektive bez nekog dodatnog značenja.

### **POKRETI KAMERE:**

U pokrete kamere ubrajamo svaki prekid stanja apsolutnog mirovanja te kretanje kamere u bilo kojem smjeru, bilo kojim sredstvom.

Treba razlikovati dvije vrste pokreta kamere:

**1.) Panoramiranje:** kamera se okreće oko jedne čvrste točke (obično stativa). Ovakav pokret kamere se u žargonu zove **švenk**.

**2.) Vožnja:** kamera se fizički kreće kroz prostor vožena ili nošena bilo kojim sredstvom (obično kolicima ili kranom) Nekoliko je pravila kojih se uvijek treba pridržavati kod pokreta kamere a to su:

Švenk ne smije mijenjati smjer.

Pokret mora biti miran, bez trzaja i mijenjanje brzine pokreta.

Na početku i na kraju švenka/vožnje mora biti snimljen i statični dio kadra, bez obzira da li će biti zadržan u montiranom filmu.

Kompozicija kadra prije i poslje švenka/vožnje mora biti perfektna i bez naknadnih korektura.

### **Bibliografija:**

- "Snimanje kamerom, Priručnik o snimanju i izradi amaterskih filmova", David Cheshire, "Ognjen Prica" Zagreb, 1980.

- Filmska fotografija, Nikola Tanhofer, ČGP "Delo" Ljubljana 1981.