

**Lakatos Róbert:**

## **Arról, hogy mennyi baj van, s hogy kell vigyázni - avagy képi problémák a „home made” játékfilmezés területén**

Ajánlás: Főleg azoknak, akik végre kézhez kapnak egy videó kamerát, és nagy lelkesedéssel nekirugaszkod(ná)nak szerzői filmjük megvalósításának. No meg azoknak, akiknek ez valamiért nem úgy jött össze, ahogyan szerették volna. Mert ha már nem tanultak más kárából, legalább azt értsék meg, hogy ők mit csináltak.

Ha videóra forgatunk, elsősorban azt verjük ki a fejünkől, hogy az képileg úgy fog kinézni, mint a tudatunkban rögzült játékfilmek döntő többsége. Ennek több oka is van. Az egyik az, hogy tudatunkban a 35mm széles celluloidra készült filmkép él, melynek jobb a felbontása, vagyis sokkal több apró részecskéből áll össze, mint a videó-kép. Tehát a videó-kép esetében egy „elnagyolt” képet látunk, melynek a hiányosságai főleg az apró részletek (apró minták, éles kontúrok) megjelenítésénél vehető észre. És persze minél jobban kinagyítjuk a képet (pl. videó-projektorral), ez annál inkább látszik.

Egy másik különbség a szem tehetetlenségéből fakad. A filmes élmény, vagyis az, hogy a képen folyamatosnak látjuk a mozgást, abból ered, hogy egy bizonyos sebesség fölött a szemünk nem képes megkülönböztetni egymástól az egymást követő különálló képkockákat. A filmes kép esetében a képkockát alkotó szemcsék, két egymást követő képkocka esetében, más-más helyen helyezkednek el - nem úgy mint a videó-kép esetében, ahol a képet alkotó részecskék, az egymást követő képeken mindig ugyanott helyezkednek el. Tehát a celluloidkép még a képkockát alkotó részecskék szintjén is kihasználja a szem tehetetlenségét, minek következtében egy lágyabb (kellemesebb) képet eredményez, mellyel szemben a videó-kép élesebbnek és sterilebbnek tűnik.

A filmben a kis mélységélesség egy fontos kifejezőeszköz, melynek segítségével a néző figyelmét oda irányíthatjuk, ahova akarjuk, hiszen a tekintet öntudatlanul is a képen a legtisztább, vizuálisan legkevésbé zavaróbb (legélesebb) pontot keresi. A mélységélesség öt alapvető tényezőtől függ:

1. A blendenyílástól (minél nagyobb a blendenyílás, annál kisebb a mélységélesség)
2. A használt optika látószögétől (minél keskenyebb a látószög, annál kisebb a mélységélesség)
3. A leképzett kép méretétől (vagyis a filmszalag szélességétől, vagy videó esetében a fényérzékelő CCD nagyságától. Minél nagyobb a leképzett kép, annál kisebb a mélységélesség)
4. A fényképezett, fókuszban levő (a képen éles kontúrral rendelkező) objektum és a kamera közti távolságtól.
5. Az objektív szerkezetétől (más a szférikus lencsés objektívek esetében – melyek lencséinek domború vagy homorú felületük olyan, mintha egy nagy gömbből vágták volna ki őket, és más az aszférikus lencsés objektívek esetében).

Nos, a videó kamerák esetében a leképzett kép területe (vagyis a fényérzékelő CCD) kisebb, mint a 35mm filmkocka területe, ezért a videó kép esetében sokkal nehezebb a kis mélységélességet megvalósítani, mint a celluloidkép esetében.

Egy másik alapvető különbség a kontrasztátvitel. Már a celluloid is egy kontrasztosabb képet „lát” mint a szemünk, ami azt jelenti, hogy nagyobbak látja az árnyékok és fények (megvilágított részek) közti különbségeket, minek eredményeként, bizonyos fényviszonyok közt, a képen az árnyékban levő részek túl sötétek, a fényben levő részek pedig túl világosak lesznek. Nos ennek a veszélye a videó kép esetében még nagyobb. Tehát ha nem használunk megvilágítási felszerelést és segédfelszerelést, a videó esetében, természetes fényviszonyok közt, nehezebb a tudatunkban élő filmképekhez hasonlító képet készíteni. Az egyenletes szórt fény (pl. külsőben,

felhős ég esetében), jelentősen csökkenti ennek a veszélyét, de általában lapos képet eredményez, ami sok esetben jellegtelen.

Játékfilm forgatásakor a legtöbb idő a megfelelő megvilágítás beállításával szokott eltelni, mert ezzel nem csak a megfelelő hangulatot teremtik meg, de ugyanakkor egy-egy jeleneten belül az időbeli folytonosság érzetének az elérésében nagyon fontos szerepet játszik az, hogy az egymást követő beállítások megvilágításbeli jellege és kontrasztja megfelelően egymásnak (vagyis nagyon hasonlítson egymáshoz). A kezdő filmesek nagyon gyakran hajlamosak hanyagolni ezt a tényezőt. Márpedig egy jeleneten belül, ha az egymást követő beállítások megvilágításbeli jellege különbözik, az azt az érzést kelti, hogy ugrottunk időben (és esetleg térben is), és egyből megszűnik a folytonosság érzés, vagyis a vizualitás szintjén szétesik a jelenet. Ha cselekmény szintjén össze is áll, és a jelenet „felszittelése” is jó, akkor is zavaró tényezőként hat a nézőre, kivéve ha nincs benne valamilyen rendszer. Mert láttam olyan filmet is, melyben a külsőben felvett fiú és lány közötti párbeszéd jelenetben az egyiküket nappali megvilágításban, a másikat pedig éjjeli megvilágításban mutatják, és mégis összeáll a jelenet – de ez egy tudatosan kitalált, szigorúan betartott rendszer alapján történt. Merthogy többek közt van egy olyan vágási szabály is, hogy a nagyon hasonló, vagy nagyon eltérő képek vágódnak jól egymás után (pl. fehér – fehér, vagy fehér – fekete dominanciájú képek)

És akkor videóra, amatőr körülmények között nem lehet játékfilmet forgatni? Dehogynem! Csak meg kell próbálni a videó kép hátrányait elrejteni, és az előnyeiből erényt kovácsolni. Ha a technika által nyújtott lehetőségekből és sajátosságokból indulunk ki, és nem arra próbáljuk használni, amire nem való, sok esetben a technikai „hiányosságokat” is (pl. az autófókusz vagy az automata blende tehetetlenségét kihasználva) a magunk javára fordíthatjuk, sajátos esztétikát kovácsolva belőle. Aki nem hiszi, vizsgálja meg Thomas Wintenberg „Festen” (Születésnap) című filmjéből azokat a képsorokat, melyek a halott testvér lelkének a jelenlétét érzékeltetik.

Most pedig, ahelyett, hogy elmagyaráznám, hogy mivel nem lehet piros tojást festeni, inkább vizsgáljuk meg egy kissé optimistább szemszögből a felmerülő problémákat. Már bőven vannak olyan magas színvonalú filmes alkotások, melyek felvállalják a videó kép sajátosságait. Gondoljunk csak a „Dogma” irányzat filmjeire, melyek beáldozzák a képminőséget arra hivatkozva, hogy a szerényebb technikai körülmények közt készülő kép hitelesebbnek hat. Tulajdonképpen azt használják ki, hogy a szerényebb technikai körülmények közt készülő kép (esetleges megvilágítás, kézi kamera, olcsóbb felvételi technika) a dokumentarizmus sajátossága, mely alapállásból feltételezi a bemutatott cselekmény valóságát, valamint a rendezői beavatkozás hiányát, és ezek miatt a néző számára hitelesebbnek tűnik. Gondoljuk csak végig, hogy a „Blair Witch Project” milyen eszközökkel gyakorol akkora hatást a nézőre. Klasszikus Hollywoodi képi stílusban leforgatva, a történet egyáltalán nem állná meg a helyét, és a film hamar elfelejtődött volna.

Egy másik sajátossága ennek az esztétikának, hogy a mozgásban levő kép jobban vonzza a tekintetet, mint az álló. Ha a képen belül mozog valami, elsősorban arra figyelünk, és ha az egész kép mozog, feszültebben figyelünk az egész képre. Nos, ha a kézi kamerázás miatt az egész kép lötyög, az feszültebb figyelemre kényszeríti a nézőt (egyesekeket idegesít), és megfelelő plánozással, a figyelem irányításában esetenként részben helyettesítheti a kis mélységelesség hiányát. De a „Dogma” nem az egyedüli mentsvéra a videóra készült filmeknek. Valaki mindig kitalál valami újabb érdekességet.

Ami a mélységelességet illeti, videóval is készíthetünk kis mélységelességű képeket, csak keskenyebb látószöveget kell használnunk, mint azt 35mm-es celluloid film esetében tennénk, és persze a blendenyílást is a lehető legjobban ki kell nyitni (az ND szűrőkkel és a shutter speeddel manipulálva – amennyire még megengedhető). A problémák ott kezdődnek, hogy egy aránylag szűk belsőben, nincs helyünk eléggé távol állni a kamerával, hogy megfelelő mértékben szűkítsük a

látószöveget, csak legfeljebb a nagyszobában, és ott is csak a közelképek esetében. A távolabbi plánok esetében, a tömbház lakások konyháiban és fürdőszobáiban máris beállt a baj. Erre azt tudom mondani, hogy láthattunk olyan filmet is, mely videóra forgott, és nem éreztük amatőrnek a képet, mert úgy volt kitalálva, hogy csak keskeny látószöggel készült közeliek voltak benne (pl. Fliegeauf Benedek: „Rengeteg”).

A legtöbb amatőr film sokkal jobb lehetne, ha megfelelően lenne megválasztva a forgatási helyszín. A megfelelő helyszín nagyon sokat jelent, nemcsak olyan szempontból, hogy van elég helyünk a jó nézőpontok és látószögek kiválasztására, hanem megvilágítás szempontjából is nagy segítséget nyújthat. Nem hiába találták ki egyes filmes főiskolákon, hogy a diákok fotósorozatokat készítsenek belsőben, természetes beszűrődő fényben. Sok helyszínen (pl. padláson, gyárcsarnokba, félig kész épületekbe, stb.) annyira előnyösen szűrődhet be a fény, hogy szinte nem is kell módosítanunk rajta. Ami a megvilágítási segédfelszerelést illeti, nem árt azért kézügyben tartani egy-két derítőlapot, flag-et (árnyékolót), sötétítőt, valamint fényt lágyító fóliák hiányában, különböző sűrűségű, de egyenletes szövésű függőnyt. Nagy szolgálatot tud még tenni a kínai rizslámpa, melyet közeliekben a profik is nagy előszeretettel használnak (ugyanis szép lágy, és mégis irányított fényt ad). Állványok híján pedig oda kell gyűjteni egy pár lelkes kollégát, akiket fővilágosító, best-boy, világosító, stb. címeikkel tüntetünk ki majd a stáblistán, és forgatás közben reméljük, hogy árnyékuk nem kerül be véletlenül a képbe. A műfény és természetes fény egy snitten belüli keveredését amatőr megvilágítási körülmények között igencsak kerülendőnek tartom – feltéve hogy a szerző nem akarja formai (esztétikai) sajátosságként használni az ily módon születő kép ocsmányságát.

Ami a kameramozgató szerkezetek hiányát illeti, egy rossz állvány helyett (melyen akadozik a svenk), inkább tanuljuk meg kézben tartani a kamerát, és kézből elvégezni a kamaramozgást. Ez viszonylag hamar tanulható és begyakorolható. Ha mindenképp utaztatni akarjuk a kamerát (fahrtolni szeretnénk), hacsak nem valamelyik mozgásban levő szereplő szubjektívjét képviseli, ne kézi kamerával sétálva próbáljuk meg megoldani, hanem szerezzünk egy kórházi tolószéket, és ültessük bele az operatőrt. Viszont vigyázzunk arra, hogy ha egy jeleneten belül egyes beállításokban állványról kamerázunk, akkor dramaturgiailag is jó ha indokolt az, hogy átkerül kézbe a felvevőgép, de formailag sem árt ha valamilyen módon elrejtjük azt a vizuális zökkenést, melynek következményeként már nem áll olyan stabilan a kép.

Egyesek ráközelítés helyett nagy előszeretettel használják a zoomolást. A zoomolással az a helyzet, hogy nagyon felhívja a figyelmet a technika jelenlétére. Ha csak nem akkora a jelenet érzelmi töltete, hogy ezt elrejtse, vagy nem lehet más kameramozgással kombinálni, mely szintén segít elrejtetni a variózást, személy szerint megpróbálok lebeszélni mindenkit a zoom gomb felvétel alatti használatáról.

Arra eléggé hamar rá szoktak jönni az emberek, hogy sokkal könnyebb kevésbé lötyögő képet készíteni (melynek következtében a néző nem kap tengeri betegséget), ha a zoom objektívet a lehető legszélesebb látószögre állítják. Ennek általában az az eredménye, hogy mindent a lehető legszélesebb látószöggel próbálnak felvenni, utána pedig csodálkoznak, hogy miért nem olyan, „mint a filmekben”. Hát azért, mert a filmekben általában egy-egy jeleneten belül több, különböző látószögű objektívet használnak. A totálosabb plánokat szélesebb, a közelieket pedig keskenyebb látószöggel veszik fel, mert ez a fajta képi megjelenítés áll a legközelebb a természetes látáshoz. Ha egy jeleneten belül egy eléggé széles látószögű objektívvel totálban mutatjuk a szereplőt, utána pedig egy keskenyebb látószögű objektívvel készítünk róla egy közelit, a két snittet pedig összevágjuk, a nézőben az az érzés támad, hogy meglátta a szereplőt a térben, utána pedig a figyelem (ugyanolyan távolságból mint a totálban) ráösszpontosult a szereplő portréjára. Amennyiben a közelit ugyanolyan látószöggel készítjük el, mint a totált, a vizuális érzés az, hogy „hipp-hopp, ott legyek ahol akarok!”, egy pillanat alatt közelebb ugrottunk a szereplőhöz – ez pedig némileg megszakítja az időbeli folytonosság érzését. Nem is beszélve arról, hogy portrézáskor a szereplőkkel (főleg a hölgyekkel) szemben kicsit illetlenség széles látószögű objektívet használni,

mert nem igazán előnyösen képezi le az arcot. De vannak helyzetek, amikor a jelenet érzelmi töltetének szempontjából pont erre a torzításra van szükségünk.

Felszámolás előtt (a technikai forgatókönyv megrajzolása előtt) javaslom leellenőrizni, hogy alkalmas-e az illető helyszín az általunk áhított objektívrendszer alkalmazására. Persze vannak egyetlen látószöggel felvett jó filmek is, de ott a szereplő (vagy a kameramozgásnak köszönhetően, vagy pedig térbeli mozgásának eredményeként) folyamatosan kerül közelebb a kamerához. És ezzel elérkeztünk az élességvezetés problémájához, mely az amatőr vagy fél profi videó kamerák esetében azért gond, mert végtelenített élességgyűrűjük van, ami lehetlenné teszi azt, hogy mint a profibb kamerák esetében, bejelöljük az objektíven, hogy a szereplő helyzetéhez mérten a „focus puller” hova húzza az élességet. Erre csak azt tudom mondani, hogy gyakorlat teszi a mestert, mint ahogyan a filmkészítés más, ebben a cikkben említett, és nem említett területein is.