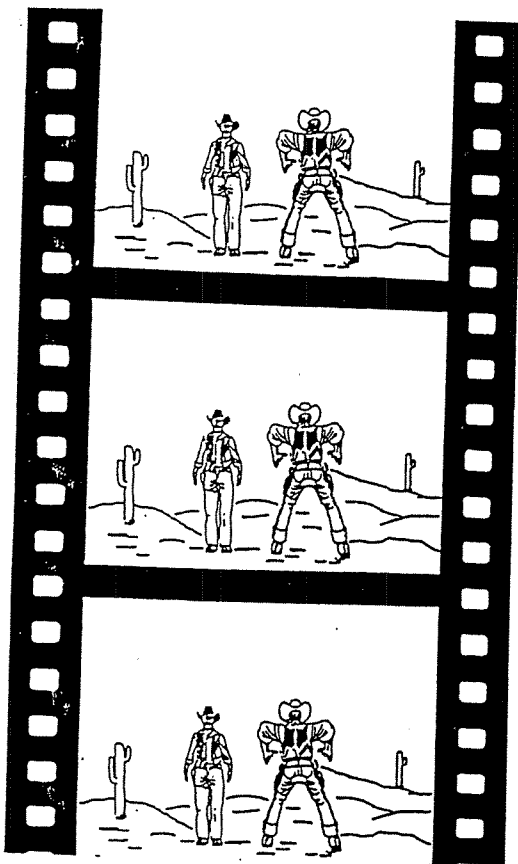


TÖÖ KAAMERAGA

TÖLGE SAKSA KEELEST: AK

PLAANI SUURUS

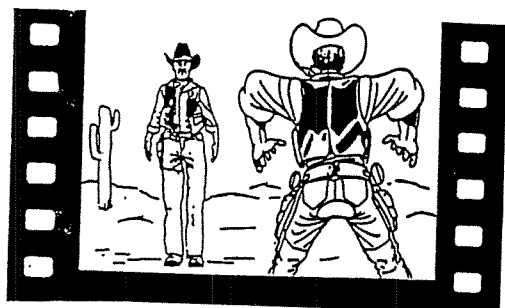
Erinevaid plaane tähistatakse vastavalt nähtava pildi sisule. Vale on arvata, et suur pea tähendab põhimõtteliselt suurt-, grupp aga alati üldplaani. See võib nii olla, ei pruugi aga alati paika pidada. Nägu võib osutuda hoopis üldplaaniks pildireas, mis näitab silma või nina.



ÜLDPLAAN Ü long shot

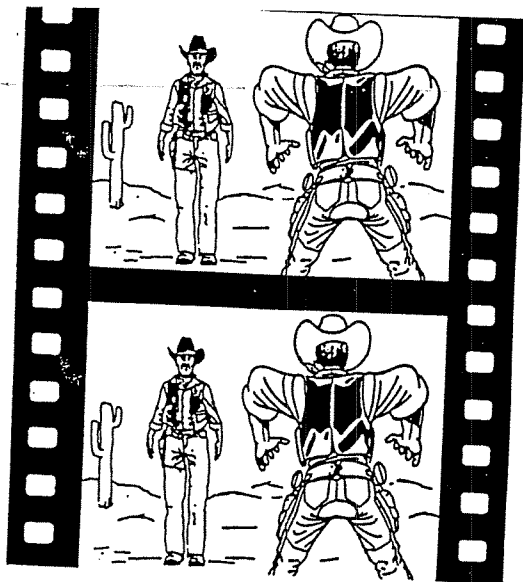
See plaan annab ülevaate sündmuskohast, ütleb vaatajale *tere tulemast*, aitab tal orienteeruda. Ümbrus ja taust moodustavad üldplaani sõnumi. Üldplaanid peavad ülejäänud plaane kestvuse poolest tunduvalt ületama, sest nad sisaldavad hulgaliselt üksikasju, mida vaataja silm üksteise järel eristab.

Teles tuleb seda plaani mõõdukalt kasutada, sest suhteliselt väike teleriekraan muudab üksikasjad leluliselt väikesteks.

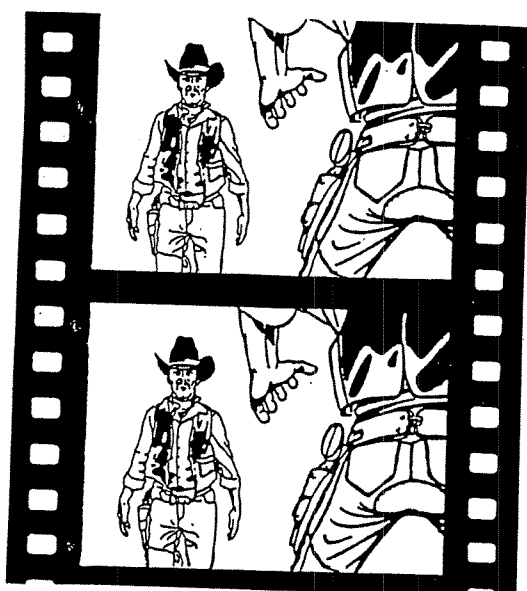


KESKPLAAN K medium long shot

Samal ajal kui Ü vaatajat sündmusest distantseerib, viib keskplaan teda objektile lähemale, iseloomustades ja diferentseerides seda. Erinevalt üldplaanist hakkab keskplaan vaatenurka vähendama. Keskplaan näitab tähtsat inimgruppi, kes täidab peaaegu kogu ekraani. Siiski mängib ka ümbrus ja taust



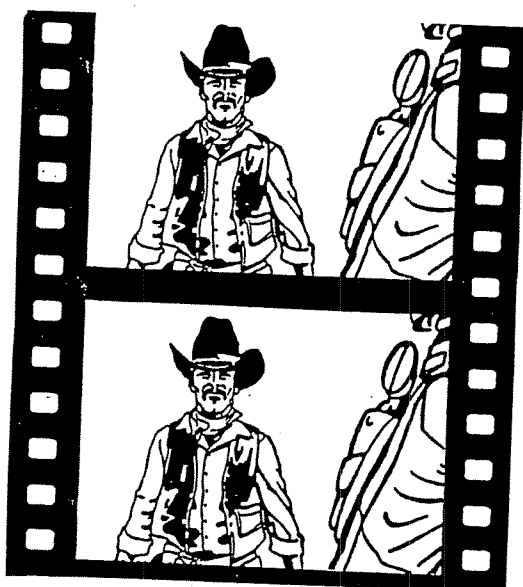
ikka veel olulist rolli. Ka keskplaan annab ümberringi toimuvast ülevaate. Keskplaan sobib telele rohkem kui Ü.



AMEERIKA PLAAN

American shot

Iseloomulikuks jooneks jalgade "äralõikamine". Selles plaanis näidatakse inimesi pealtpoolt põlvi. See plaan sobib hästi tegutsevate inimeste näitamiseks. Ka ümbritsev ruum, kus tegevus toimub, mängib ikka veel pildiliselt tähtsat rolli. Ruumiga tekib otsene suhe, kui taust ja lähiümbrus fookuses on.



POOLSUUR PLAAN

medium close-up

Siin on tegu ameerika plaani suurendusega, kusjuures inimesed on poolest kehast saadik "ära lõigatud". See plaan piirab juba vaatevälja tugevasti, suunates tähelepanu põhimotiivi vahetule ümbrusele. Tegu on teles väga laialdaselt kasutatava plaaniga.



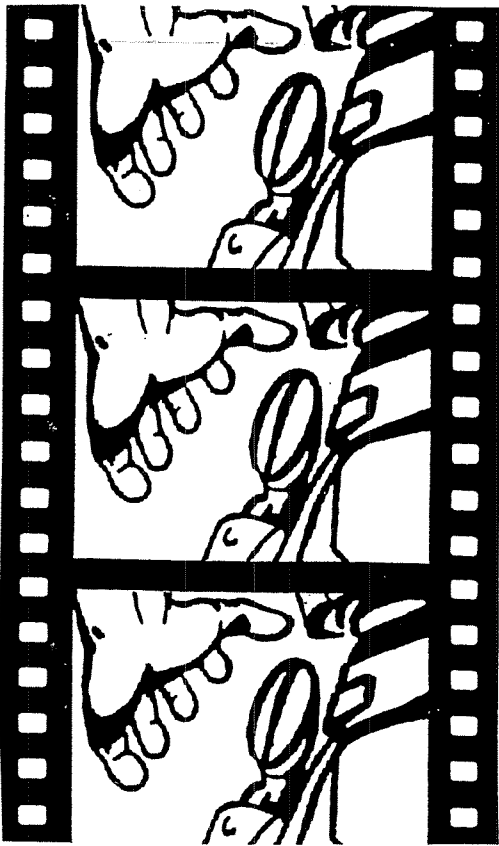
SUUR PLAAN S close-up

Suur plaan näitab inimesest umbes ühte kolmandikku. Nüüd on kaamera loobunud neutraalse kõrvaltvaataja rollist. Ta kompab, valib ja **annab hinnangu**. Suur plaan on seega subjektiivsem ja emotsionaalsem kui üldisemad plaanid. Kuigi vaataja aimab endiselt ka tausta ja ümbrust, mängivad nad selgelt teisejärgulist osa, jäädes tihtipeale fookusest välja.



ÜLISUUR PLAAN very close-up

Plaani edasine suurendamine võimaldab näha vaid väikest osa tervikust. See väike osa on aga muudetud nii suureks, et näiteks inimese puhul täidab pea terve ekraani. Vaataja näeb ainult põhimotiivi, ta lihtsalt ei saa sellest enam mööda vaadata. Kaamera **juhhib tähelepanu üksikasjadele, mis muidu kahe silma vahele jääksid**. **Ülisuurt plaani hoitakse tegevuse kõrgpunktide tarvis**. Ülisuur plaan avab saladundeid, analüüsib, täpsustab ja iseloomustab näidatavat objekti.



DETAIL D

extreme close-up

Detail on suure plaani ülivõrre. Näidatakse detaile inimese näost, esemetest, tegevusest. Eriti tugev suurendus **võimendab** tundeid või sündmusi. Tegevuse puhul **rõhutab detail dramaatilisust**.

Need terminid on tekkinud töö käigus ja võimaldavad üksikuid plaane vastavalt sisule ja eesmärgile süstematiseerida. Selline süsteem lihtsustab võttegrupi suhtlemist võtteplatsil. Peale selle on rezhissööril erinevaid plaane pildireas kombineerides lihtsam väljendada oma sõnumit vaatajale ehk siis jõuda püstitatud eesmärgile lähemale.

Üldplaan ei anna mitte ainult ülevaadet olukorrast, vaid distantseerib vaatajat.

Suur plaan viib vaataja objektile lähemale, täpsustades, iseloomustades ja analüüsides seda.

Ülejäänud plaanid on ühendavad lülid nende kahe põhiplaani vahel. Millise plaani sa mingis kindlas olukorras valid, oleneb sellest, mida sa öelda tahad ehk siis sinu eelnevalt püstitatud eesmärgist.

Lauses ei saa sõnu valikuta ritta seada. Samuti ei saa filmis üldplaane üksteise järele monteerida. Tulemus oleks igav ja vaataja huvi lahtuks kiiresti. Samasuguse tulemuseni jõuaksid aga ka suuri plaane reastades. Sel juhul ei saa vaataja enam üldse aru, kus tegevus toimub ehk teisiti öeldes, tal kaob orienteerumisvõime.

Rusikareegel: film koosneb erineva suurusega plaanidest.

Järjesta plaanid nii, et vaataja olenevalt tegevuse käigust üldisest olukorrast ettekujutuse saab, aga samas ka tähtsad detailid ära näeb. Tegevuses peab olema järjepidevus - nii tekib vaatajal mulje, nagu oleks ta ise kohal.

TERVIKMULJE

Inimese optilise taju uuringud on näidanud, et silm salvestab välkkiirelt ja tähtsuse järjekorras, jagades nähtu erinevateks üksikmuljeteks, mille aju omakorda taas tervikmuljeks kokku koondab. Lõpptulemusena saab optiliselt tajutud sõnumist mõtteline sõnum. Tänu sellisele inimaju üksikmuljete tervikmuljeks kokkusulatamise võimele on inimene üldse võimeline filmist kui järjepidevast tervikust aru saama. Aju niisuguse võime puudumise korral vaataks inimene lihtsalt seoseta pilte.

Kuleshov ja Pudovkin uurisid juba 1920. a. vaatajate reaktsiooni järjestatud filmipiltidele. Nad lasid erinevatel inimestel kaamera eest läbi minna, filmides esimese pead, teise käsi, kolmanda jalgu. Erinevad plaanid monteeriti ja saadud filmi näidati katsepublikule. Kui pea, käed ja jalad liikusid samas suunas, sulasid nad katsepubliku teadvuses üheks isikuks. Vaatajad arvasid pärast seansi, et nad nägid ainult ühte inimest, kelle pead, käsi ja jalgu järjekorras näidati.

Kui aga paigalseisja käed monteeriti liikuvate jalgade ja liikuva pea vahele, ei tekkinud tervikmuljet ja pildirida lagunes üksikosadeks laiali. Sama juhtus erinevates suundades liikuvate peade-käte-jalgade kokkumonteerimise puhul. Ka siis, kui üksikud plaanid pärinesid samalt inimeselt, ei näinud vaatajad nende vahel ikkagi mingit seost, vaid arvasid, et näidati erinevaid edasi-tagasi käivaid inimesi.

Sellest võib järeldada, etpildil on oma loogika.

Tervikmulje saavutamiseks tuleb sellest loogikast igal juhul kinni pidada.

* Loogika järgi peab liikuva inimese filmimisel liikumise suund kõikides plaanides samaks jääma. Igasugune kindlat eesmärki järgiv või kindlas suunas toimuv filmitegevus peab erinevates plaanides oma suuna säilitama.

Ja vastupidi, kui mingi ese, rekvisiit või osatäitja tegevuse käigus oma liikumise suunda muudab, tuleb see muutus pildis ära näidata. Kui vaataja suunamuutust ei näe, kaob seos erinevate plaanide vahel ning tervikmuljet ei teki. Vaataja jaoks kaotab film järjepidevuse.

Inimaju võime erinevaid pilte tervikmuljeks koondada pole aga kaasasündinud, vaid tekib aja jookul. Katseisikutele näidati kõigepealt üldplaani kolmeisikulisest grupist ja seejärel suurt plaani ühest grupi liikmest. Selgus, et alla 10-aastased lapsed ei suuda sellist pildirida tervikmuljeks koondada. Nad küsivad üksikisikut suures plaanis nähes, kuhu ülejäänud kaks kadusid.

Tervikmuljet tekitav mõtteprotsess on nii kaugeleulatuv, et tekivad veendumused ja järeldused, mis pildis ei sisaldugi.

Kuleshov näitas erinevale publikule suurt plaani näitlejast. Esimene grupp nägi pildirida, kus näoplaanile eelnes supitaldrik. Need vaatajad olid pärast veendunud, et näitleja nägu väljendas näljatunnet. Teise grupi puhul asendus supitaldrik puusärgiga ja siis leiti, et näol peegeldub lein. Kolmandal grupil järgnes portreele väike tüdruk ja nüüd ilmutas ekraanilt vaatav nägu rangust. Kõigi kolme katse puhul oli aga kasutatud ühte ja sedasama suurt näoplaani.

Piltide sisust sõltub vaataja alateadvuses tekkiv tervikmulje. Piltide mõjul on oma loogika. Iga plaani puhul mõtle, kuidas sobib selle meeoleu, sisu ja liikumine ülejäänud plaanidega, et tekitada vaataja teadvuses sinu soovitud "filmitegelikkus".

Tervikmulje tekkimine ei sõltu mitte ainult liikumise suunast vaid ka visuaalsest atmosfäärist. **Kui ühtekuuluvad plaanid väljendavad erinevat meeleolu või on üles võetud erineva valgusega, oled teinud jämeda vea.**

NÄIDE: Mees sõidab töölt koju; väljas on juba pime. Koduukse ees autost välja astudes paistab päike.

Rezhissöör, toimetaja ja operaator peaksid enne võtet mõtlema montaazhile.

Võta oma plaanid nii üles, et neid montaazhis tervikmljeks kokku sulatada annaks.

Välldi ilma kindla sõnumita plaanide ülesvõtmist stiilis *küll ma nad pärast montaazhis kuidagi ikka kokku panen*. Sedasi monteeritud filmid on vaid “pildivaibad”, millele hiljem tekst peale loetakse. Nad ei täida oma tegelikku ülesannet: informatsiooni edasi anda.

PLAANI KESTVUS

Vastupidiselt fotole, mis jäädvustab ainult ruumilist ulatust, edastavad filmi- ja teleülesvõtted ka ajalist ulatust ehk kestvust.

Väljendusrikkuses ning usutavuses väljendubki tele- ja kinopildi jõud. Ajalist ulatust ei saa vaataja määrata, see antakse talle ette. Operaator ja monteeriija vastutavad selle eest, et aeg oleks piisav.

Kestvus määratakse tihti tunde järgi.

Staatilised plaanid on sageli juhusliku või siis näidatavast tegevusest tingitud pikkusega. Raske on plaani poole tegevuse pealt katkestada. Operaatorist võib aru saada, kuna filmitavad sündmused toimuvad reaalsajas, aga mitte “filmiajas”.

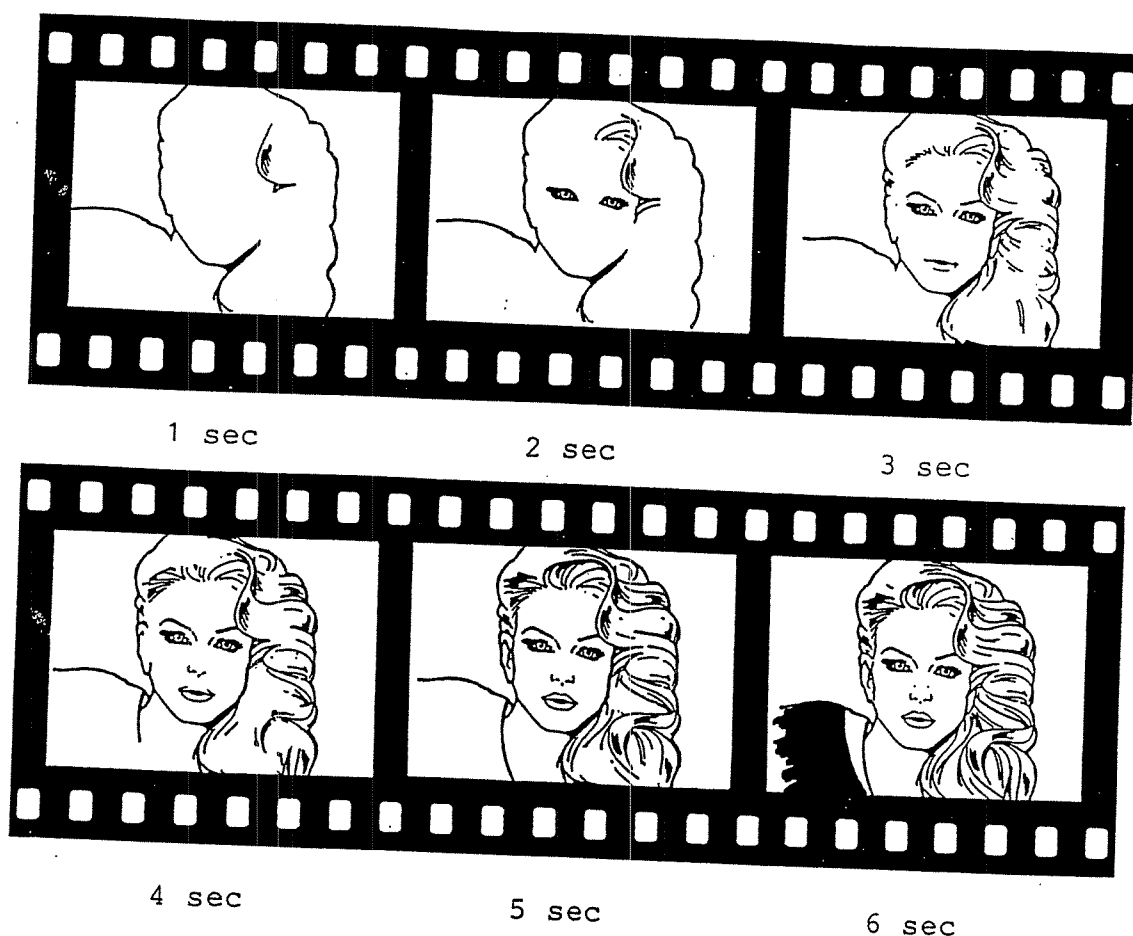
Monteeriija seevastu tajub pidevalt “filmiaja” survet, sest tema peab täispikkuses ülesvõetud tegevuse kohati ülilühikesse saatevormi ära mahutama. Paljud monteeriijad lähtuvad sisetundest ja jõuavad heade tulemusteni. Samas peitub aga ka oht: sisetundele võib loota ainult esimese läbivaatuse ajal. Ainult esmapilgul on monteeriija võrdses olukorras tegeliku vaatajaga, kes pilti ei tunne. Montaazh eeldab aga ühe ja sama pildimaterjali korduvat vaatamist, mille jooksul silm horisondid ja fookused kindlalt paika panna jõuab.

Teisisõnu: mida kauem montaazhis üksikuid plaane vaatad, seda selgemaks saab sinu jaoks nende sisu. Oma sisetundest lähtudes võid siis

plaanid nii lühikeseks kärpida, et vaataja neid enam haarata ei jõua. Tema näeb neid ju esimest korda!

Plaani kestvuse kriteeriumiks filmi kokkumonteerimisel on sõnum. Siinjuures aitab plaani sisu lahtiseletamine valju häälega. Visuaalne aisting, mõtlemine ja kõne on aju tööprotsessidena omavahel seotud. Pärast plaani kirjeldamist sõnades võid end kindlalt tunda, et oled tõepoolest näinud ja aru saanud.

NÄIDE: Sul on 1 sekundi pikkune plaan naise näost. Kui püüad ühe sekundi jooksul ära seletada, mida sa nägid, jõuad öelda: *naine* või *üks naine* või *naisenägu*. Sama palju jõudsid talletada ka pildi sisust.



Kui sa pikendad sama plaani 6 sekundini, on sul rohkem vaatamisaega ja sa sinu tarkus ulatub juba kaugemale lihtsast väitest, et tegu on naisterahvaga. Sa näed silmade ja juuste värvi, vanust ning riietust. Antud plaanis sisalduva kogu informatsiooni jaoks kulub sul umbes 6 sekundit ja sama kaua võtab aega pildi verbaalne kirjeldamine. Plaani pikendamiseks oled sa ühtlasi andnud pildile rohkem aega iseenda eest kõnelda.

Plaan peab olema nii pikk, et vaataja jõuaks teda kirjeldada.
Kui tahad, et vaataja näeks plaani kõiki detaile, jäta plaan nii pikaks, et ta

EMOTSIONAALNE KUJUNDUS

Emotsionaalne pildikompositsioon tähendab üksikelementide paigutamist raami, nii et tekivad väljendusrikkad pildid.

Emotsionaalne kujundus seevastu tähendab keskendumist näidatavatele objektidele, nende vormile. Pildi pingestatus ei lähtu emotsionaalse kujunduse seisukohalt mitte elementide paigutusest ekraanil või üksteise suhtes, vaid elementide sisemisest pingestatusest. Nende vormi saab manipuleerida fookuse, kaamera asukoha ja valgusega, nii et nad vaataja jaoks sisemise pinge omandavad.

NÄIDE: Kui pilvelõhkujat konnaperspektiivist filmida (enamasti ainuke võimalus pilvelõhkuja puhul), kitseneb hoone ülespoole.

Perspektiivimoonutuse tõttu tekib pingestatud ettekujutus nõelast, mis justnagu torkaks taevast. Konnaperspektiivist vaadatuna tundub, nagu oleks pilvelõhkuja ise vormi muutnud.

Kui aga kaamera filmiks pilvelõhkujat linnulennult, tekiks hoopis teine mulje. Hoone oleks nüüd ülevalt laiem, nagu hakkaks ta sisemisest pingest lõhkema. Fookuse ja kaamera asukoha abil võib olemasolevaid visuaalseid vorme kujundada, nii et nende välisilme muutub.

Eeldades, et mitte ainult asetus ekraanil ei tekita pinget, vaid ka näidatavate isikute ning esemete sisemine pingestatus sisaldab sõnumit ja tekitab emotsioone, võid kaamera asukoha ja fookusega mängides märkimisväärse kujundliku efekti saavutada.

Iga plaan nõuab eraldi fokuseerimist.

See ei tähenda, et üldplaani võetakse alati lühikese ja suurt plaani pika fookuskaugusega. Pead tundma erinevate fookuskauguste kujundlikke võimalusi, et neid soovitud sõnumi edastamiseks rakendada.

NÄIDE: Sa tehad filmida mõttessesüvenenud inimest läbi rahvamassi minemas. Mõttekas on valida pikk fookuskaugus, mis teravustab ainult vajaliku isiku, jättes esi- ja tagaplaani ebateravaks. Niiviisi tõstad peategelase massi hulgast esile, jättes ümbritseva sellegipoolest tajutavaks. Vaataja tähelepanu keskendub just peategelasele.

Kui oma peategelast aga rahvahulka integreerida tahad, võta lühike fookuskaugus ja mine kaameraga tema ees.

Sama mis fookuse, kehtib ka kaamera vaatenurga kohta. Pead teadma, mis muutub, kui kaamera asub kõrgel, madalal või silmade kõrgusel, et kaamera asukoha valimisega oma sõnumit paremini edastada.

NÄIDE: Kui filmid laua taga istuvat inimest lühikese fookuskauguse ja silmadest tunduvalt kõrgemal asuva kaameraga, mõjub inimene ebakindla, rõhutud ja tähtsusetuna. Silmade kõrguselt või madalamalt filmituna tundub sama isik sama fookuskauguse puhul samas filmilõigis aga kindla ja tähtsana.

Fookus, kaamera asukoht ja valgus ei mõjuta mitte ainult vormide välist kesta, väljanägemist, vaid ka nende sisemist pingestatust, nõ. anatoomiat. Emotsionaalse kujunduse strateegia tähendab vormide sisemise pinge mängimapanemist, sellest pingest lähtuva mulje tugevdamist.

ÜMBERVORMIMINE

Üks võimalus sisemise pingega mängimiseks seisneb selle moonutamises. Nii võid sa mõnd objekti näiteks äärmiselt madalast või kõrgest vaatenurgast üles võtta, seda kokku surudes või välja venitades. Näidatav objekt tundub siis eriti pingestatuna. Kõrgendatud visuaalse pinge mulje muudab vormitava objekti iseloomu. Kontekstist lähtuvalt võib see olla dünaamiline, võimas või julm.

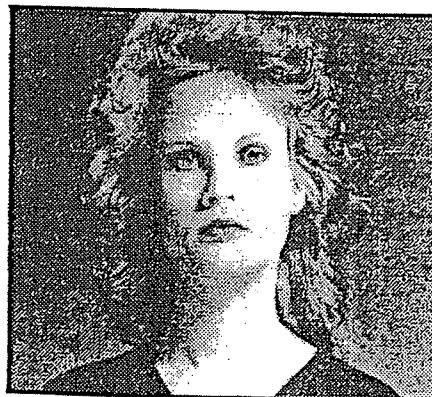
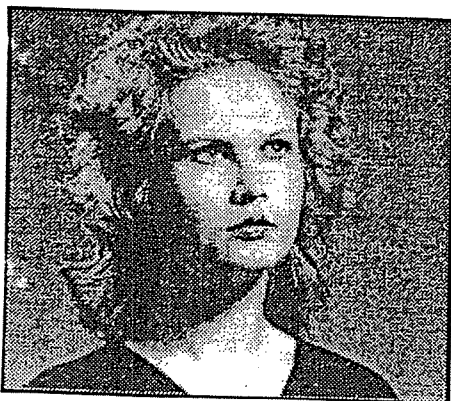
Kujundusvõimalused tähendavad vormiga mängimise puhul kaamera erinevaid asukohti ja vastavaid fookuskaugusi. Esiteks nn. *three quarter angling* ehk kaamera asetus objekti suhtes 45-kraadise nurga all horisontaalis, seejärel nn. *low angle* ja *high angle* ning lõpuks kombinatsioonid *three quarter angling*, *low angle* ja *high angle* vahel.

Filmi põhieelis seisneb vaatenurga valimise vabaduses.

Sellest lihtsast tõest saavad alguse põhjanevad kujundusvõimalused.

NÄIDE: On suur vahe, kas inimene ekraanil vaatab sulle otsa või sinust mööda. Kui kaamera filmib veidi viltuse nurga alt, on ka esiplaani ja näidatava isiku külge osaliselt näha. Tekib moonutatud vormidele omane

figuraalne pingestatus. Ameerika filmiargos nimetatakse seda kujundusvõimalust **three quarter angling** kuna objekti filmitakse umbes 45-kraadise nurga alt.



Suurte plaanide puhul on *three quarter angling* ja *õhu jätmine* sagedasemad meetodid pildi köitvamaks muutmisel. Näo ovaal surutakse veidi kokku, nii et tekib ellips. Inimese visuaalne taju püüab nähtud harjunud ovaaliks muuta ning tekibki emotsionaalne pinge. Mõlema toodud pildi võrdlusel ilmnevad nurga alt võtmise eelised. Tekkivat efekti tuleb valguse teadliku kasutamisega võimendada.

Võttenurga muutmisest lähtuvad järgmised kujundusvõimalused **low angle** ja **high angle**. Kuna need mõlemad võttenurgad muudavad objektide vormi märgatavalt, muutub oluliselt ka objektides sisalduv sõnum. 45-kraadise horisontaalse võttenurga puhul, kus vorm vaid veidi külgsuunas kokku surutakse, seda ei juhtu.

Järgnev plaan on altvaates üles võetud. Altvaade signaliseerib tavaliselt vägivalda.



