

4. METODE SCENSKOG SVJETLA

OSVJETLJENJE SCENSKOG PROSTORA

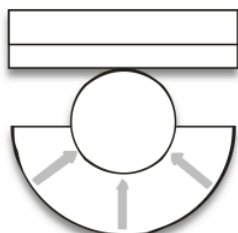
- DEFINIRANJE VRSTE SCENSKOG PROSTORA
- POGLED PUBLIKE
- PODJELA SCENSKOG PROSTORA NA ZONE IGRE
- MIZANSCEN I SCENOGRAFIJA
- DEFINIRANJE NAČINA OSVJETLJENJA POJEDINE ZONE IGRE
- KONCEPT

Praktični dio oblikovanja svjetla započinje definicijom vrste scenskog prostora, njegovom podjelom na zone igre te odabirom načina (metode) osvjetljenja pojedine zone. Moram napomenuti da se metode osvjetljenja zone igre prvenstveno odnose na prednje svjetlo. Važno je započeti od prednjeg svjetla kako bi osigurali najvažniju funkciju svjetla, a to je vidljivost.

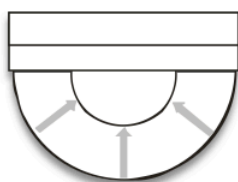
Često nemamo dovoljan broj reflektora u pozicijama prednjeg plana tako da je poznavanje

ovih metoda i njihovih kombiniranja od velike važnosti. Definiranjem vrste scenskog prostora pratimo način postavljanja publike i pozicije s kojih publika gleda predstavu. Ovo je važno zbog odabira metode koja će publici omogućiti ravnopravan doživljaj vidljivosti. Na skicama dolje možemo vidjeti različite scenske prostore od antike do danas. Prateći sive strelice vidimo različite poglede publike u odnosu na scenu.

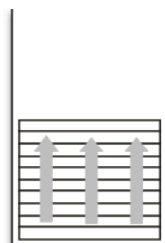
Najčešći kazališni prostor danas je proscenij, nastao tijekom talijanske renesanse u 16. stoljeću. Bitno drugačiji je arena prostor gdje publika okružuje glumačku radnju i najčešće se ta forma koristi u malim komornim improviziranim prostorima ili na otvorenim prostorima jednostavnom postavom stolica publike oko glumaca. Svi ostali prostori mogu se definirati metodama proscenij scenskog prostora ili kombiniranjem arena i proscenij metoda. Danas je vrlo čest slobodni studio prostor poglavito u plesnim predstavama. U tom prostoru publika je smještena tako da nema velikih razlika u pogledima publike te se uz plesne mogu koristiti i nekonvencionalne eksperimentalne metode.



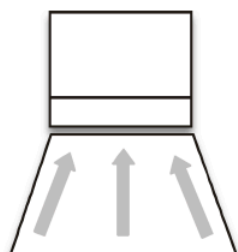
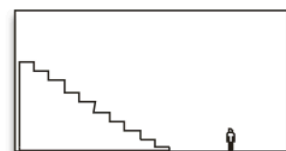
GRČKI
AMFITEATAR



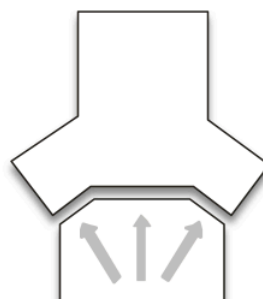
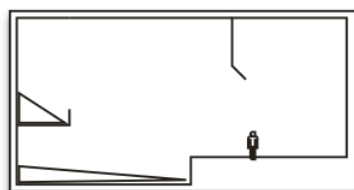
RIMSKI TEATAR



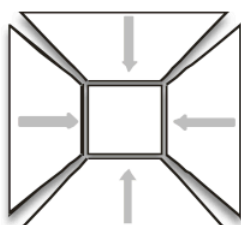
SLOBODNI STUDIO PROSTOR



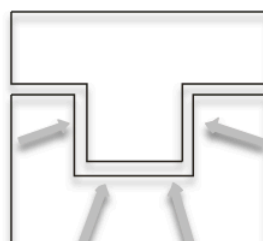
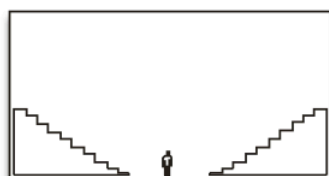
PROSCENIJ KAZALIŠTE



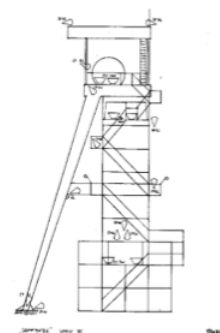
PRODULJENI
PROSCENIJ



ARENA



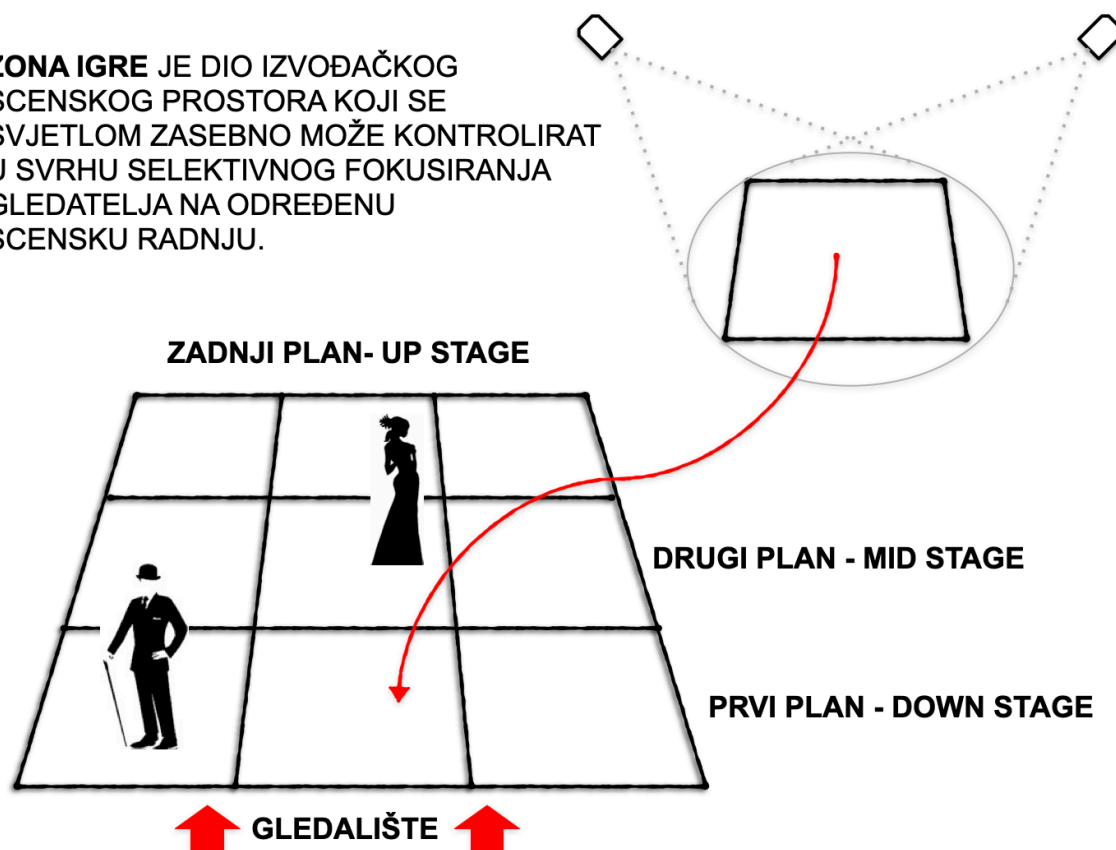
KLIN



AMBIJENTALNA
LOKACIJA

PODJELA SCENSKOG PROSTORA NA ZONE IGRE - MIZANSCEN I SCENOGRAFIJA

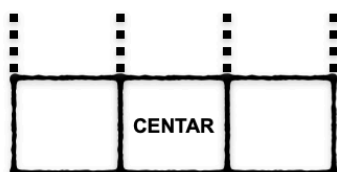
ZONA IGRE JE DIO IZVOĐAČKOG SCENSKOG PROSTORA KOJI SE SVJETLOM ZASEBNO MOŽE KONTROLIRAT U SVRHU SELEKTIVNOG FOKUSIRANJA GLEDATELJA NA ODREĐENU SCENSKU RADNJU.



Podjela scenskog prostora izvodi se dijeljenjem slobodnog igraćeg prostora na manje zone kako bi se nezavisnim osvjetljenjem pojedine zone ostvarila mogućnost selektiranja prostora tijekom predstave. Podjela uvijek kreće od centra i u zavisnosti od širine pozornice dodaju se zone desno i lijevo. Ovakva podjela omogućava kontrolu prostora prema redateljskom mizanscenu koji u svojim pozicijama često koristi ovakvu podjelu scene.

Veličinu zone definiraju nekoliko kriterija od kojih je najvažnija minimalan prostor za dva glumca u dijalogu. Maksimalna veličina zone ne smije biti veća od trećine širine scene u predjelu portala, što nam u najmanjoj pozornici širine 6 m donosi tri zone po širini scene. Takva podjela može zadovoljiti do širine od maksimalno 12 m. Tu se moramo odlučiti dali idemo na pet zona po širini. Odluka će zavisiti od razigranosti predstave i potrebe preciznijeg selektiranja. Važan je i jedan tehnički detalj, a to je optimalni snop reflektora. Naime optimalna iskoristivost pojedinog reflektora je kad mu je snop u polovici maksimalne širine snopa svjetla tako da možemo laganom korekcijom snopa spajati zone da se ne primijeti prelaz iz jedne u drugu. Ova tehnika bit će detaljno objašnjena u sljedećem poglavlju. Kada smo podijelili igraći prostor na zone prelazimo na odabir metode kojom će sve ili pojedine zone biti osvjetljena.

ODNOS VELIČINE ZONE U ODNOSU NA VELIČINU POZORNICE



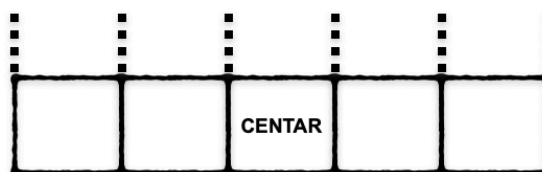
Širina pozornice - veličina zone

6 m – 2 m

8 m – 2,6 m

10 m – 3,3 m

12 m – 4 m !!!



Širina pozornice - veličina zone

12 m – 2,4 m

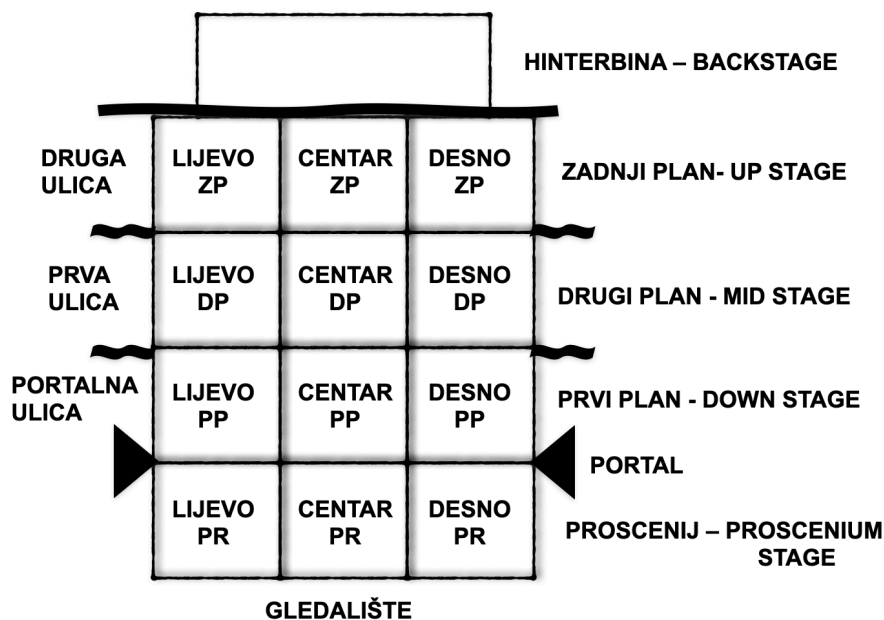
14 m – 2,8 m

16 m – 3,2 m

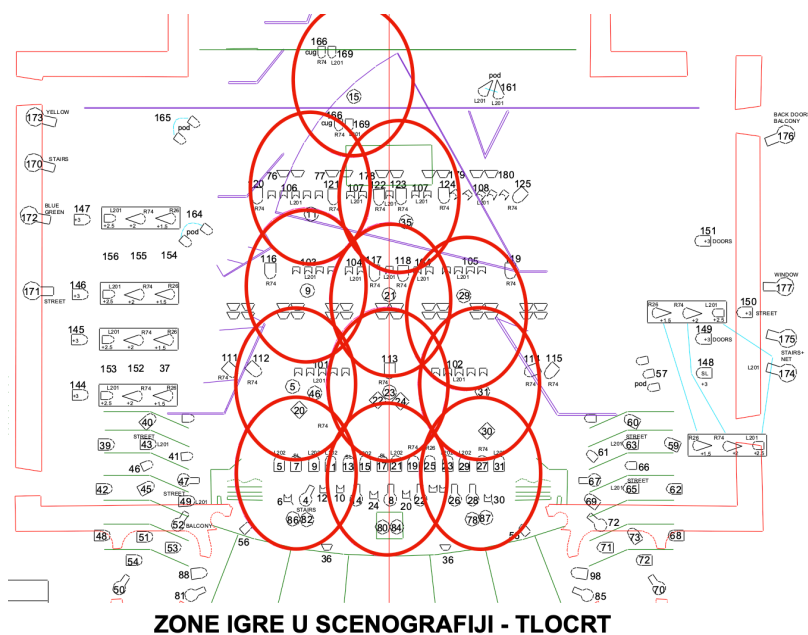
18 m – 3,6 m

20 m – 4 m

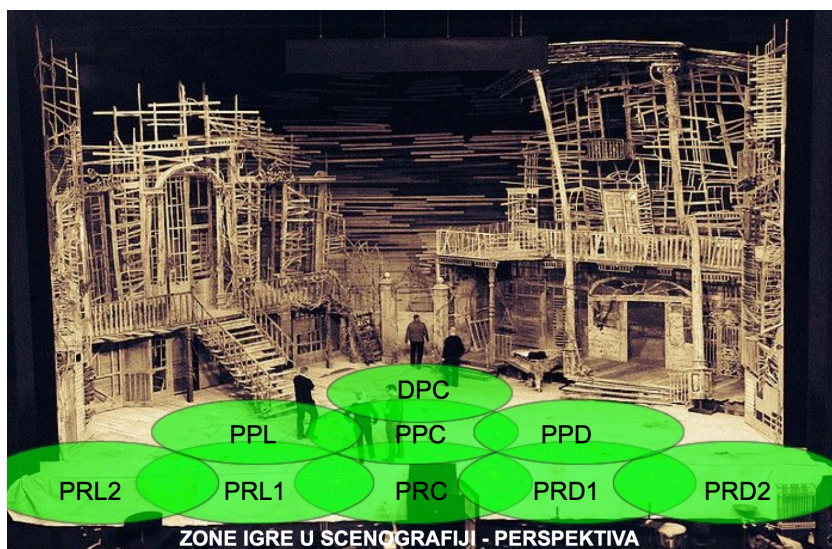
PROSCENIJ SCENA SA OSTALIM KAZALIŠNIM NAZIVIMA



Grafički prikaz lijevo donosi nam najčešće nazive koje koristimo u komunikaciji s redateljem i ostalim autorskim timom prilikom rada na postavljanju scene i radnim probama.

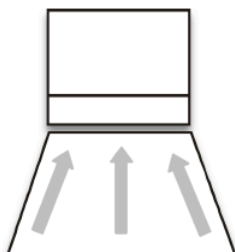


Dijeljenje scene na zone ucrtavamo ravnim linijama. Međutim snopovi reflektora su okruglog ili elipsastog oblika. Kvadratna grafička podjela kazuje nam prostor igre gdje bi glumac trebao biti osvijetljen prednjim svjetlom. Dakle snopovi reflektora moraju izlaziti u susjedne zone kako bi ostvarili povezanost i svjetlosni kontinuitet prilikom prelaska glumca iz zone u zonu.



Na fotografiji lijevo vidimo široku pozornicu koja u svom prvom planu ima pet, u drugom tri, au trećem planu samo jednu zonu. Ovaj primjer nam pokazuje kako zone prilagođavamo prostoru između scenografije.

METODE OSVJETLJENJA ZONE IGRE PROSCENIJ SCENE

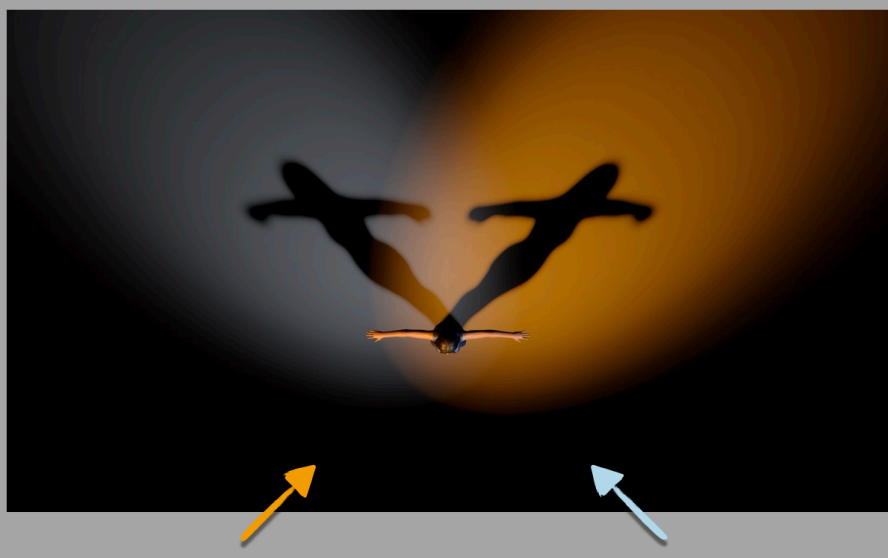
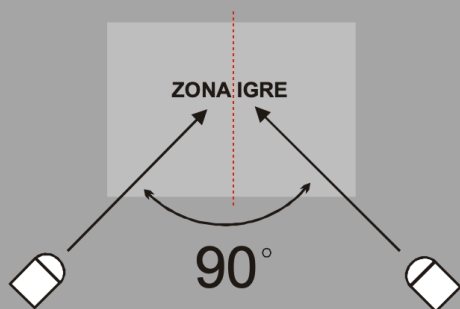


Sve metode koje ću opisati u ovom poglavlju bave se isključivo prednjim svjetlom. Kontra svjetla biramo po metodi generalne scenske atmosfere ili pak dramaturgije svjetla.

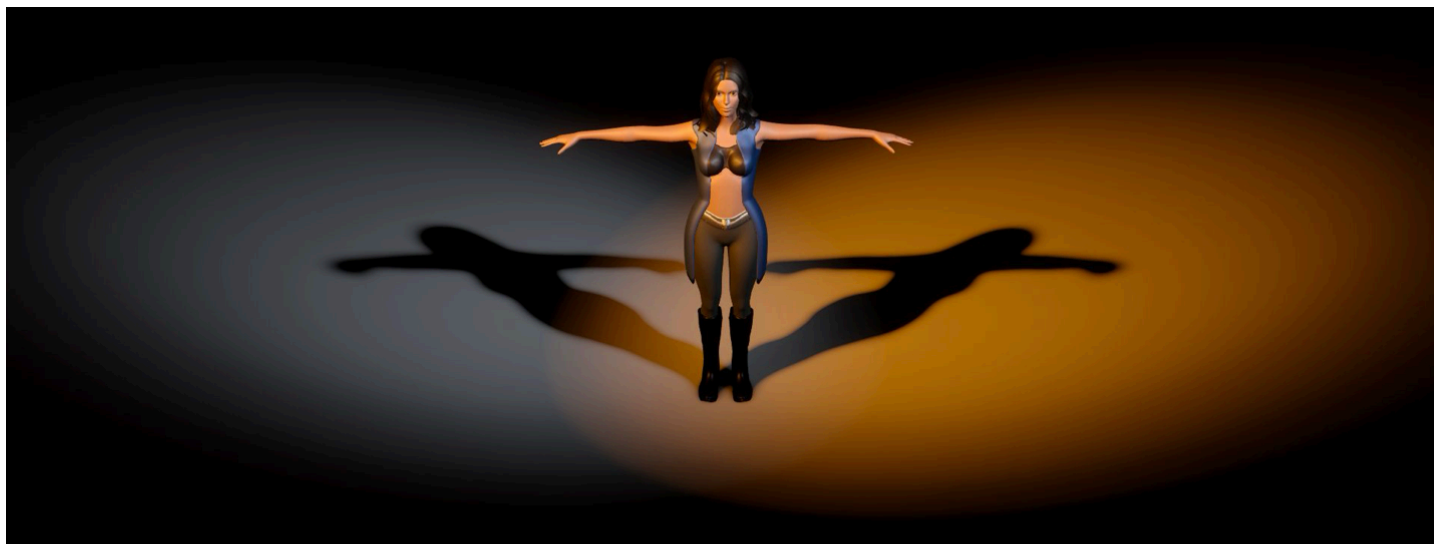
Watson i Kombinacijska metoda u sebi sadrže i kontra svjetlo zbog toga što su to kolorističke metode i zahtijevaju jednake uvjete svjetla sa svih strana.

McCANDLESS

UTEMELJIO: STANLEY McCANDLESS
(1897-1967)
1932. "A Method of Lighting the Stage"



Ovu najjednostavniju metodu utemeljio je Stanley McCandless, jedan od prvih američkih oblikovatelja svjetla i predavača na Yale univerzitetu objavivši je 1932. godine u svom prvom silabusu ***A Method of Lighting the Stage***. Metoda se bazira na dva reflektora postavljena pod međusobnim kutem od 90 stupnjeva ili 45 stupnjeva u odnosu na središnju os zone igre. Ovakav postav uz minimalnu upotrebu opreme omogućava kvalitetno osvjetljenje lica i podjednaku kvalitetu lica kod pogleda iz publike. McCandless u metodi preporučuje upotrebu toplog i hladnog filtera za stvaranje osnovne atmosfere i dinamike lica. Nedostaci ove metode su nemogućnost promjene boje te stvaranje kompleksnijih promjena lica glumaca. Osnovna metoda je zbog uštede na opremi čak uključivala da oba dva reflektora budu priključena na isti svjetlosni kanal, što onemogućava zasebnu kontrolu lijeve i desne strane lica. Metodu s razdvojenim kanalima nazvali su dvokanalna metoda. Ova metoda je i danas osnovna u mnogim produkcijama poglavito ako nema puno zahtjeva za emotivnim i dramaturškim promjenama lica glumca. Danas se uglavnom koristi





Na slici gore možemo vidjeti kako na licu funkcionira metoda po McCandlesovoj preporuci upotreba toplih i hladnih filtera.

Na slici dolje vidimo lice osvijetljeno McCandless metodom ali samo bijelim svjetlom.



DUPLA McCANDLESS

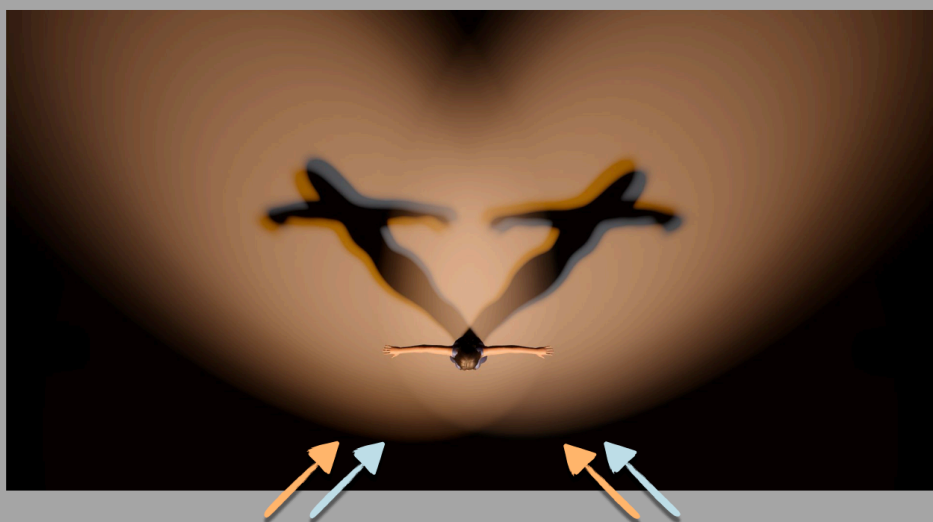
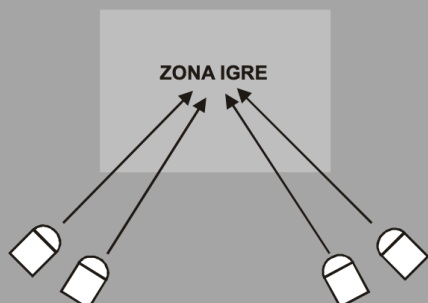
ZA POTPUNU KONTROLU KORISTITI 4 KANALA
U REPERTOARNIM I VEĆIM KAZALIŠTIMA TREBALA BI BITI STANDARD

POBOLJŠANJA:

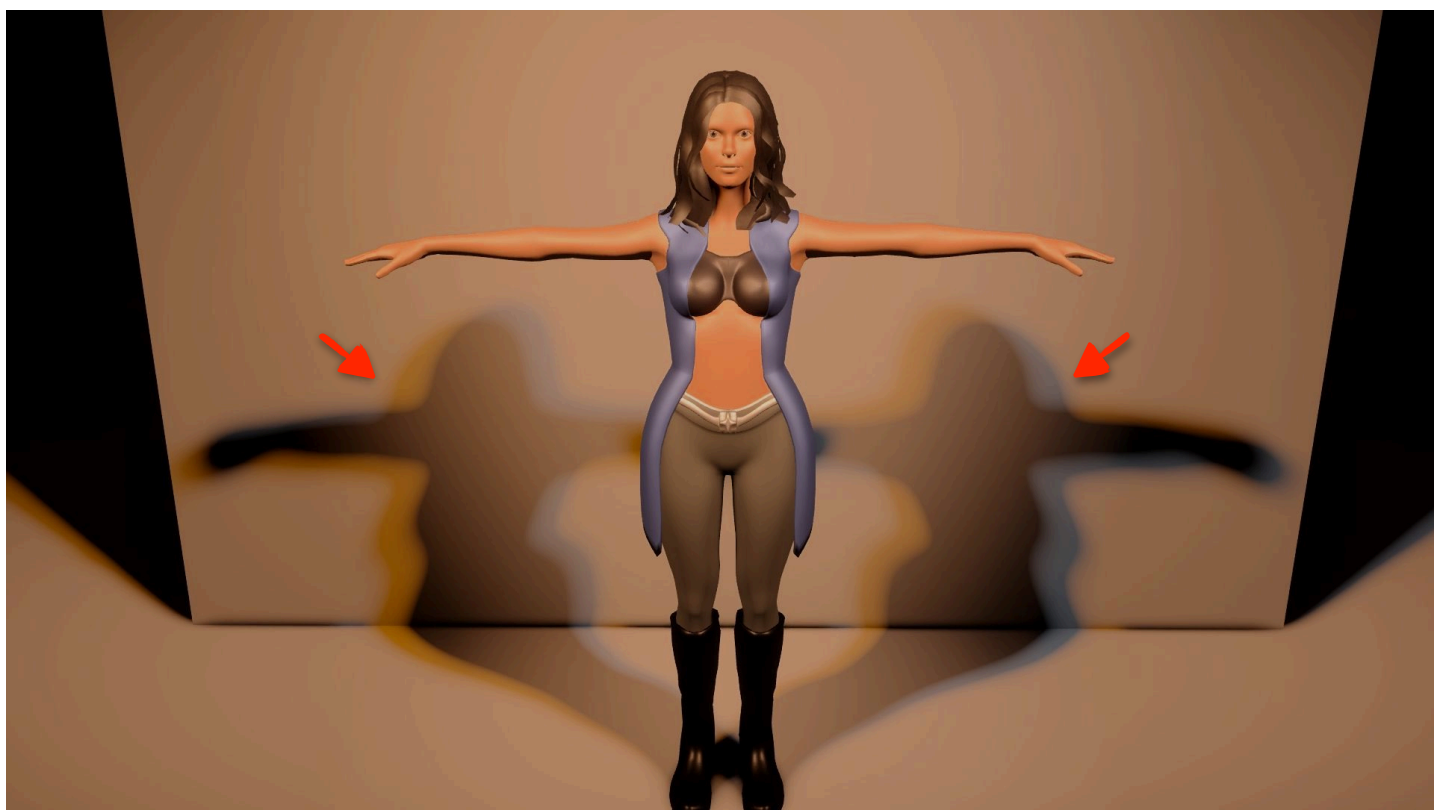
ODLIČNA KONTROLA TONALITETA LICA, POGODNA ZA MULTIPLAY IGRU SA PUNO PROMJENA SVJETLA

NEGATIVNOSTI:

ZAHTIJEVA DUPLO VIŠE OPREME



Dupla McCandless metoda je danas najzastupljenija u klasičnom dramskom i opernom kazalištu. Kao što možemo vidjeti iz skice sa svake strane nalaze se po dva reflektora s toplim i hladnim filterom. Ako ju kontroliramo s četiri nezavisna kanala mogućnosti modeliranja lica su u potpunosti pod kontrolom od toplog i hladnog te kombiniranjem strana i različitim dinamičkim kolorističkim nijansama lica. Svako repertoarno kazalište danas bi trebalo imati mogućnost rada s ovom metodom barem u prva dva plana igre. Nažalost starija kazališta pogotovo iz baroknog perioda zbog nedostatka rasvjetnog mosta u gledalištu vrlo kompromisno zadovoljavaju tako da se metoda izvodi s reflektorima postavljenim na balkonu s desne i lijeve strane. To nam ne daje idealne kuteve ali pažljivim fokusiranjem svjetla uspijeva se dobiti kompromisno rješenje.



Prilikom miješanja svjetla iz dva reflektora u obzir moramo uzeti da su oni ipak malo međusobno razmaknuti. Zbog te male razlike u poziciji primijetit ćemo i razilaženje toplih i hladnih nijansi u sjenama iza glumca. Ovo može biti nezgodno ako se iza glumca u blizini nalazi svjetla kulisa.

Uz već viđene kombinacije kod osnovne metode ovaj pristup omogućava i nekoliko kombinacija od kojih su uz različite najvažnije kombinacije iste boje na obje strane lica. Korištenjem 4 odvojena kanala moguća su i finija miješanja u postocima toplog i hladnog svjetla na obje strane lica ili tijela glumca. Boje navedene na slikama nisu pravilo. Svaki oblikovatelj odabire boje koje mu najviše odgovaraju. U lepezi toplih i hladnih filtera postoji mnogo nijansi no kazališta u svom fundusu nemaju baš sve nijanse tako da oblikovatelj mora najprije pregledati postojeću lepezu i eventualno naručiti specifične boje koje mu trebaju. Važno je da kombinacijom tople i hladne boje možemo ostvariti neutralnu bijelu koja nam služi kao treća opcija u miješanju topline i hladnoće lica.



Topla kombinacija



Hladna kombinacija



Mješana neutralna kombinacija

WASH

DODAJE SE TREĆI SPOT KOJI JE U VEĆINI SLUČAJEVA NEUTRALNE ILI EFEKT BOJE

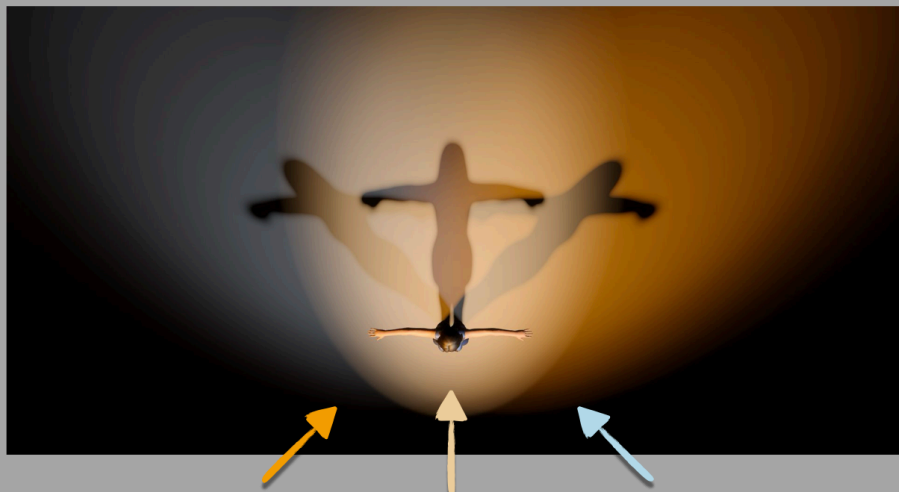
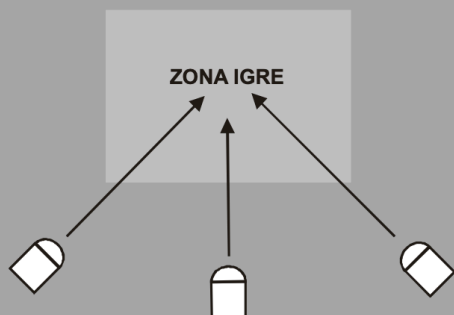
POBOLJŠANJA:

ELIMINACIJA VELIKE RAZLIKE IZMEĐU TOPLE I HLADNE BOJE NA LICU

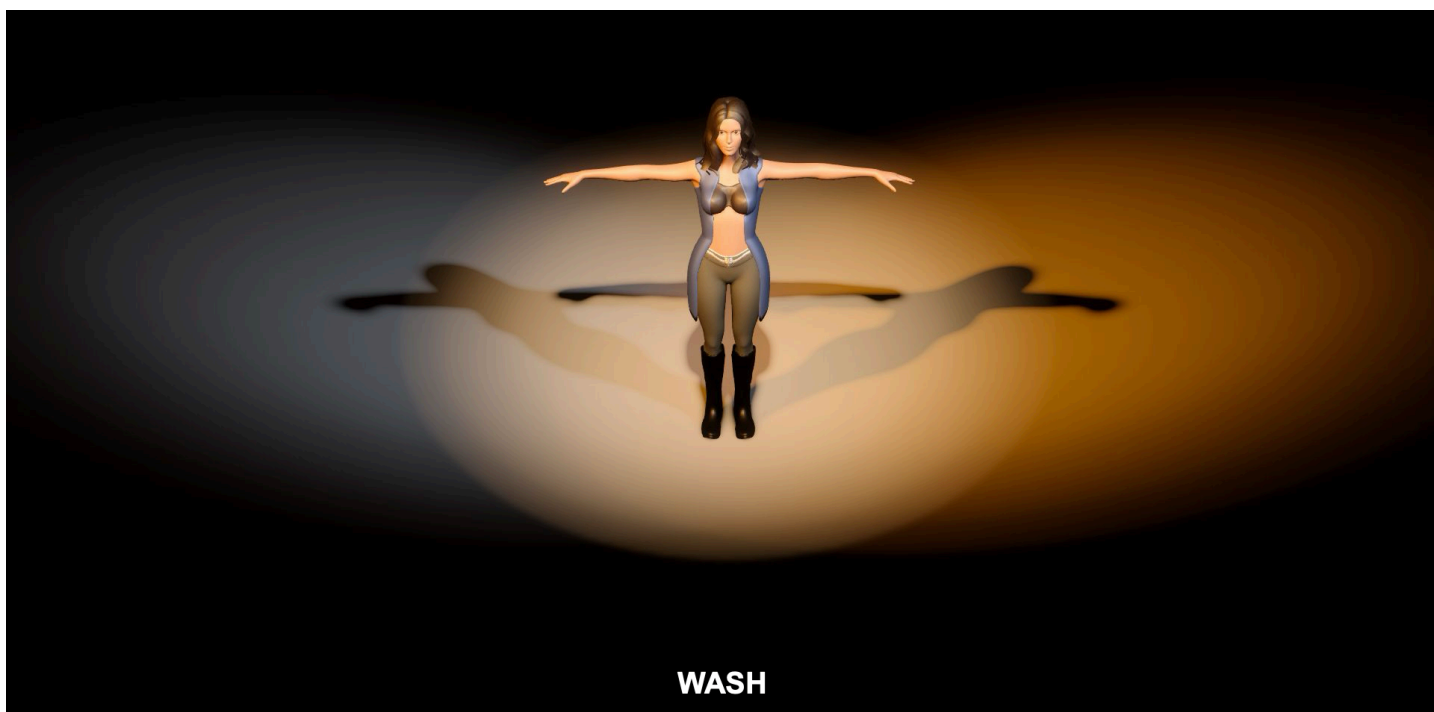
KORIŠTENJEM ODVOJENIH KANALA SVAKOG SPOTA MNOGO VEĆA MOGUĆNOST STVARANJA RAZLIČITIH ATMOSFERA

NEDOSTATCI:

ZAHTJEVA PREVIŠE OPREME ZA NISKOBUĐŽETNE PRODUKCIJE

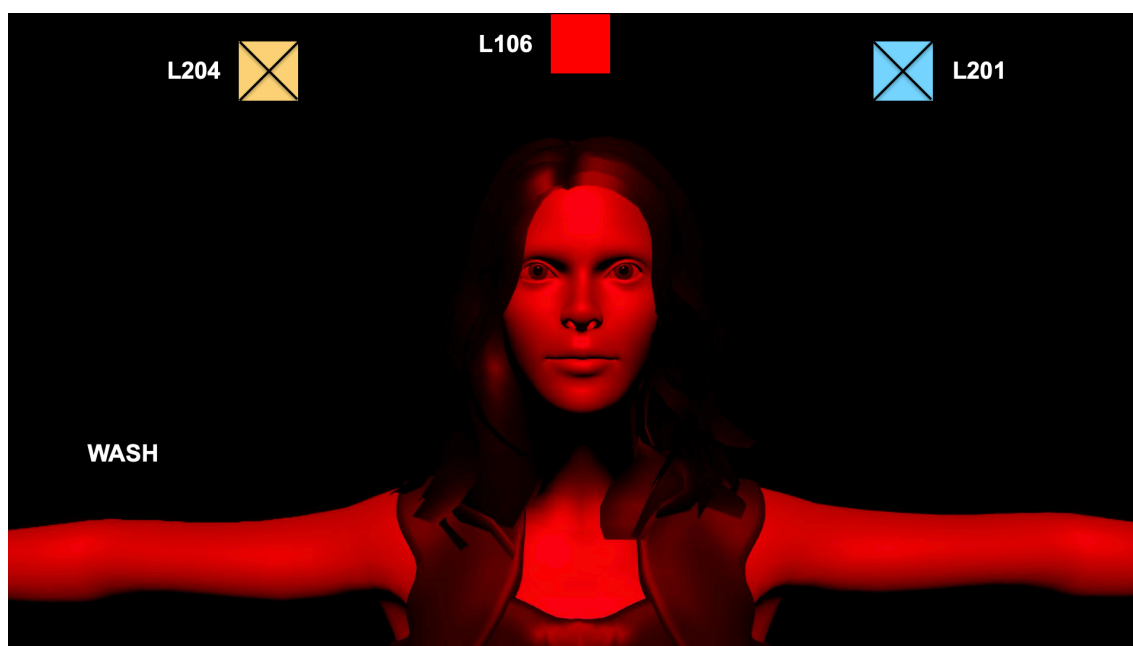


Wash metoda se nadovezuje na osnovnu ili duplu McCandless metodu dodavanjem jednog ili više reflektora u srednjoj osi zone igre. Jedan način korištenja dodatnog reflektora je neutralizacija razlike učinka toplo-hladne boje na licu glumca ako je nefiltriran (bijelo svjetlo). Drugi način je korištenje jačih boja iz centra za stvaranje kolorističkih atmosfera. Taj pravac svjetla se zove wash te je po njemu metoda i dobila ime. Doslovni prijevod bi značio *pranje*, međutim u našoj kazališnoj terminologiji se ne koristi. Često ga u kazalištima zovu *fronta* što nije točno jer sva prednja svjetla i lijeva i desna su u stvari *fronta*. Kod upotrebe wash pravca svjetla također moramo obratiti pažnju na sjene koje padaju iza glumca.

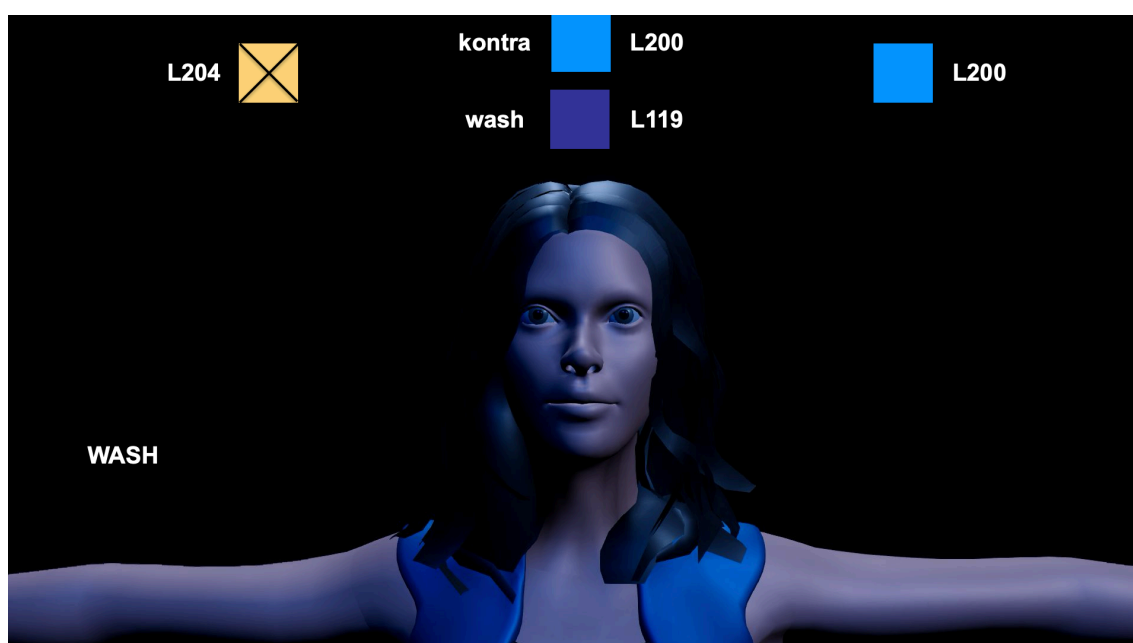




Uz neutralizaciju toplo-hladne podjele lica češće ćemo wash pravac koristiti za upotrebu jačih efekta boja pri stvaranju različitih atmosfera i emocija glumačkog lica. Na slici lijevo možemo vidjeti učinak dodatne jake primarne crvene boje.

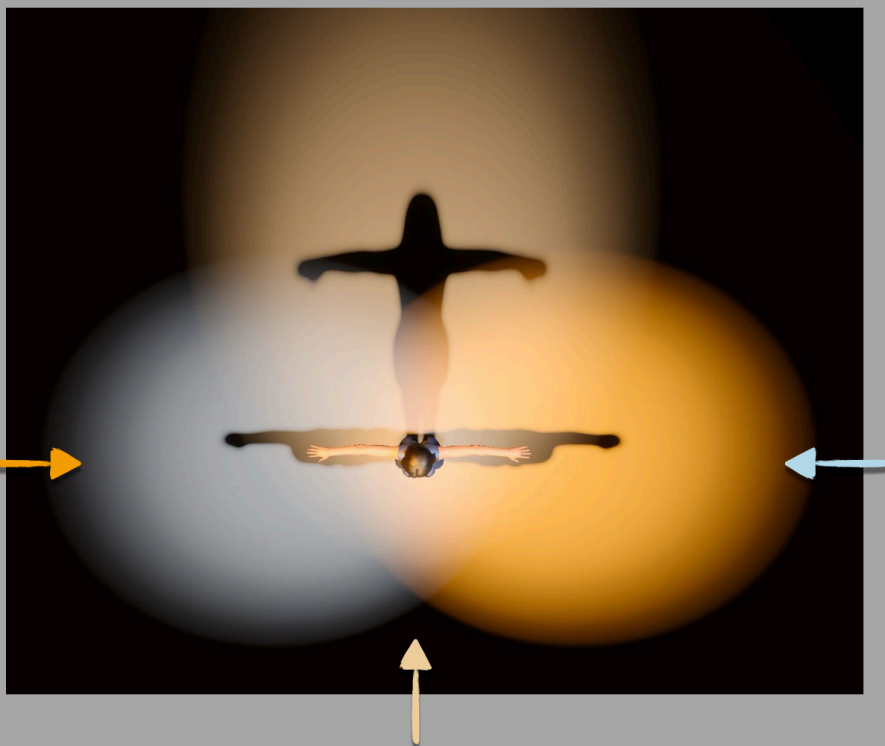
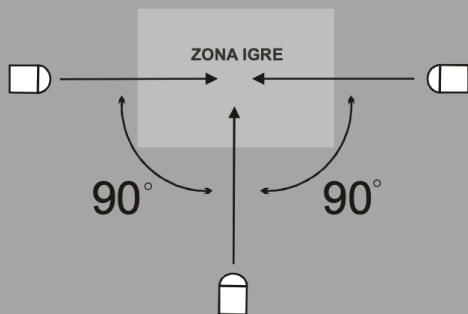


Gašenjem ostalih svjetala iz pravca McCandless vrlo brzo prelazimo u jaku efekt boju.



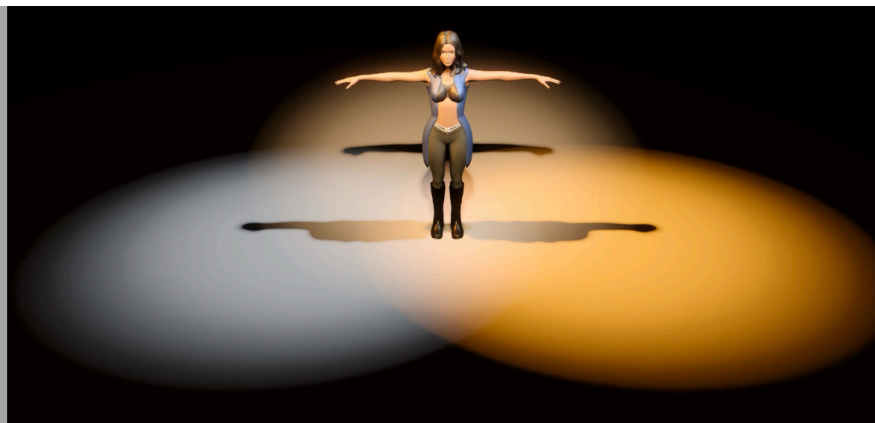
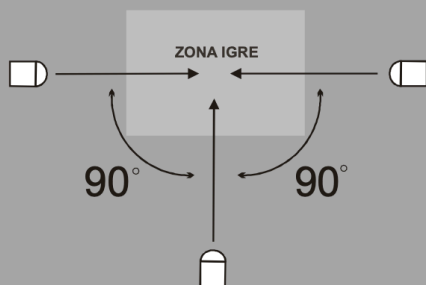
Na slici lijevo možemo vidjeti jednu praktičnu kombinaciju za stvaranje noćnih atmosfera. Uz prednja svjetla u wash metodi dodano je i kontra svjetlo u hladnoj boji.

WASH AND KEY



Wash and key je metoda u kojoj je glavno (ključno) bočno svjetlo (key). Ova metoda je odlična za naglašavanje tijela izvođača te je stoga važna u baletu i plesnom kazalištu. Koncept se sastoji od dva oprečna bočna svjetla i jednog wash prednjeg svjetla. Bočnim svjetlima osim naglašavanja tijela može se i kolorirati plesač različitim kombinacijama nijansi toplog i hladnog svjetla ili pak jakih boja. Metoda je zamišljena tako da svaka zona igre ima po tri svjetla, međutim nemaju sva kazališta toliko dostupnih pozicija za vješanje tolikog broja reflektora pa se uglavnom tri susjedne zone spajaju u plan i zajednički tretiraju bočnim svjetlom. Ovakvo kombiniranje bočnih svjetala koja su postavljena u ulicama omogućavaju nam i niže kuteve s kojima u baletu i plesu dobivamo još bolje rezultate u naglašavanju tijela. Standardno je korištenje bočnih (baletnih) kaveza u koje se po visini postavlja nekoliko reflektora s različitim bojama. Prilikom korištenja kaveza treba zbog niskog svjetla voditi računa o sjenama koje si izvođači mogu međusobno uzrokovati. Vrlo dobro rješenje je kaveze postaviti iznad visine plesača tako da se eliminiraju sjene. Lica u ovoj metodi znaju biti dosta dramatična ali se mogu neutralizirati prednjim wash reflektorom. Ova metoda se ne može koristiti ako je scena zatvorena bočnim kulisama.

WASH AND KEY



KORISTI BOČNA KAO GLAVNA SVJETLA TE POMOĆNO WASH SVJETLO OD NAPRIJED
SLIČNA JE WASH METODI, ALI JE ZBOG BOČNIH SVJETLA MNOGO DRAMATIČNIJA
KORISTI SE DOSTA U BALETNOM I PLESNOM TEATRU, ZBOG DOBROG MODELIRANJA TIJELA BOČNIM SVJETLOM

PREDNOSTI:

IZVRŠNO ZA NAGLAŠAVANJE PLASTIKE LJUDSKOG TIJELA
DRAMATIČNA LICA, KOJA SE LAKO UBLAŽAVAJU DODAVANJEM SREDNJEG WASH SVJETLA. PREDNJE WASH SVJETLO SE MOŽE I EFEKTNO KOLORIRATI.

NEDOSTATCI:

TREBA PAZITI NA VIŠKU BOČNIH SVJETALA
NIJE MOGUĆA ZA BOČNO ZATVORENE SCENOGRADIJE



Iako smo je deklarirali kao baletno-plesnu, ova metoda može biti zanimljiva i u operi i drami te pogotovo u mjuziklu. Uz korištenje toplih i hladnih nijansi stvara se osjećaj dramskog prostora u kojem je s jedne strane svjetlo interijera, a s druge vanjsko svjetlo nekog prozora ili otvora. Također i u eksterijerima uvijek postoje sitne razlike u nijansama topline ili hladnoće prostora. Ono što nam ova metoda daje je dramska svjetlosna asimetija koja stvara veću prostornost i dinamiku u glumačkoj igri.

Na doljnoj slici možemo vidjeti utjecaj toplo-hladne kombinacije te sjena na licu.





Upotrebom bijelog nekoloriranog wash svjetla možemo neutralizirati prejaki učinak sjena na licu.

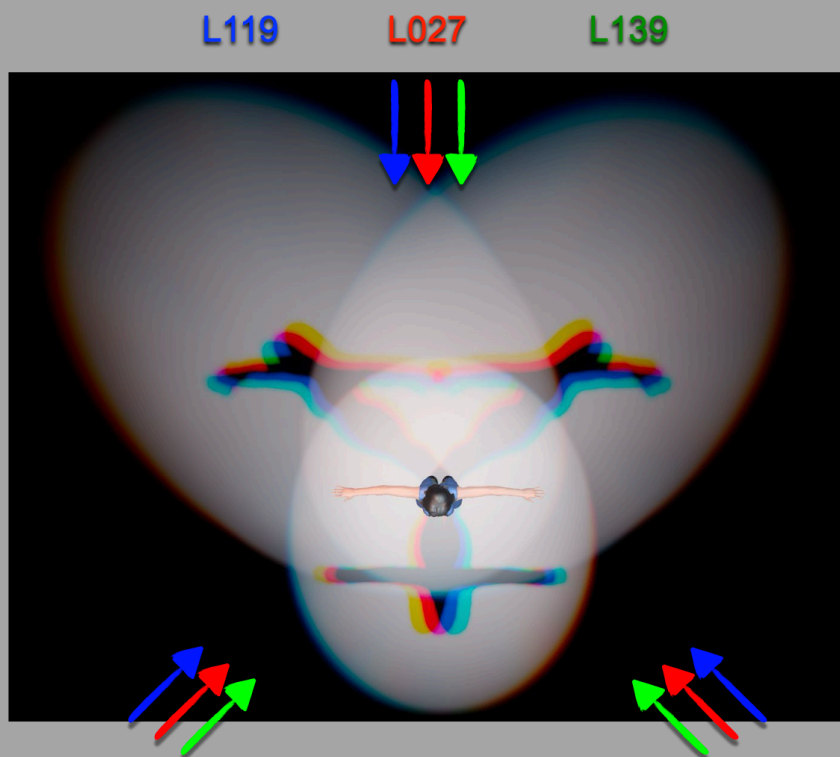
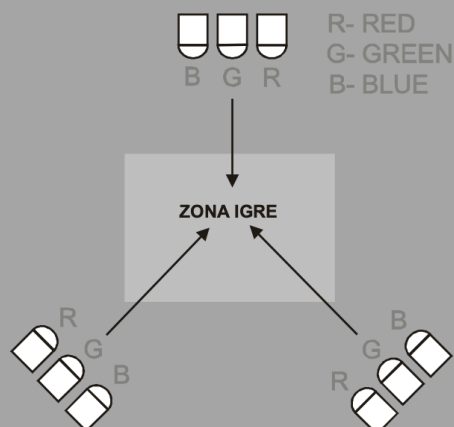


Sjene na licu možemo zanimljivo popuniti nekom jačom efekt bojom. Na sljedećim slikama vidimo upotrebu jake crvene i primarne zelene boje.



WATSON

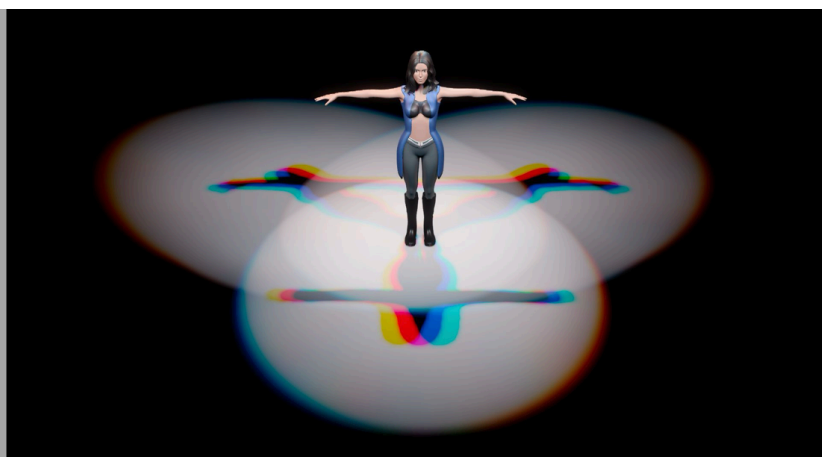
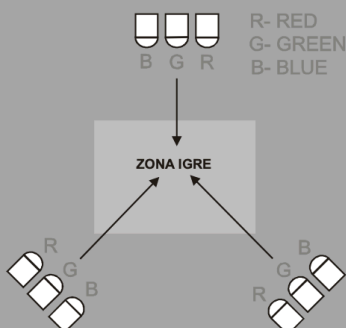
UTEMELJIO: LEE WATSON
(1926-1989)
"Lighting Design Handbook"



Leland H. "Lee" Watson (1926 – 1989). Brodvejski dizajner svjetla, kasnije predavač na Purdue University u Illinoisu. U svojoj prvoj knjizi **Lighting design handbook** opisao je jedinstvenu i vrlo kompleksnu metodu koja omogućava u potpunosti kolorističku kontrolu zone igre. Radeći na Brodvejskim mjuziklima susretao se s problemom kolorističkih zahtjeva u realizaciji oblikovanja svjetla.

Metoda koristi po tri identična reflektora s tri strane zone. Prednje svjetlo koristi pozicije slične McCandlessu, a sa stražnje strane se dodaju također tri reflektora. Svaka strana je filtrirana s po tri primarne boje koje miješanjem mogu generirati bilo koju nijansu boje uključujući i bijelo svjetlo. Metoda je bazirana na aditivnom miješanju boja zbrajanjem svjetala primarnih boja crvene, zelene i plave (RGB). Važno je napomenuti da za kvalitetnu realizaciju miješanja boja svi korišteni reflektori moraju biti iste vrste, istog proizvođača i po mogućnosti kvalitetno održavani. Najbolji rezultati se dobivaju upotrebom Lee. filtera L027 za crvenu, L139 za zelenu i L119 za plavu boju. Ova se metoda smatrala jako skupom zbog velikog broja reflektora po svakoj zoni. Danas je ona lakše izvediva sa samo tri LED RGBW kolor reflektora koji unutar sebe mogu miješati boje. Na slikama gore i dolje vidljivi su problemi kolorističkih korona. Upotrebom LED reflektora one su znatno manje, a razvojem današnjih novih LED uređaja gotovo zanemarive.

WATSON



NAJZAHTJEVNIJA METODA
RADI DOBRO SA TOČNO DEFINIRANIM PRIMARNIM BOJAMA
ZA OPTIMALAN REZULTAT MORA BITI PRECIZNO POSTAVLJENA
SVI SPOTOVI MORAJU BITI ISTE VRSTE I SVJETLOSNE KVALITETE

PREDNOSTI:

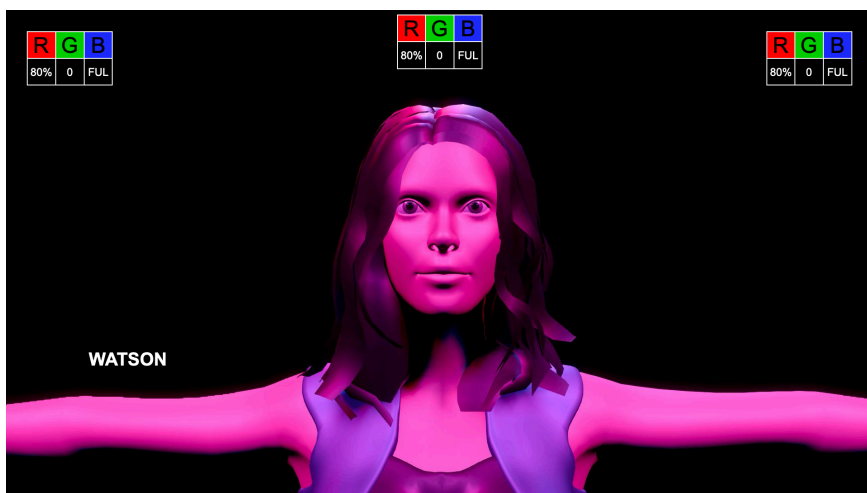
MOGUĆNOSTI KOLORIRANJA SU NEOGRANIČENE UKLJUČUJUĆI I BIJELU BOJU, POGODNA ZA MJUZIKLE I MULTIPLAY PREDSTAVE

NEDOSTATCI:

PROBLEM KORONA U SJENAMA SCENE I GLUMCA, ZBOG ČEGA NIJE NAJPOGODNIJA ZA DRAMSKE PREDSTAVE
ZAHTJEVA VELIK BROJ ISTOVRISNIH UREĐAJA I KANALA



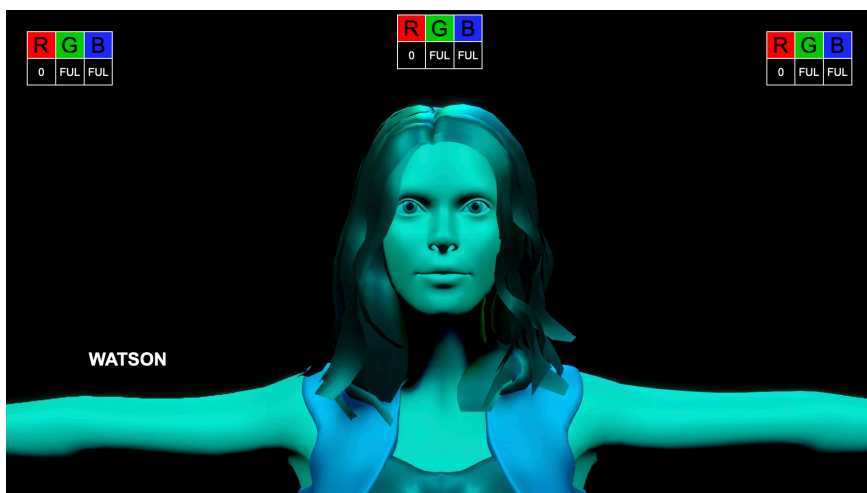
Za rad sa ovom metodom potrebno je dobro poznavanje aditivnog mješanja boja svjetla. Kroz nekoliko sljedećih primjera pokušat ću pojasnit osnovne principe mješanja. Na slici lijevo je kombinacija za dobivanje bijele hladnije nijanse. Smanjili smo crveno svjetlo na 80% dok su ostale dvije komponente zelena i plava na maksimumu.



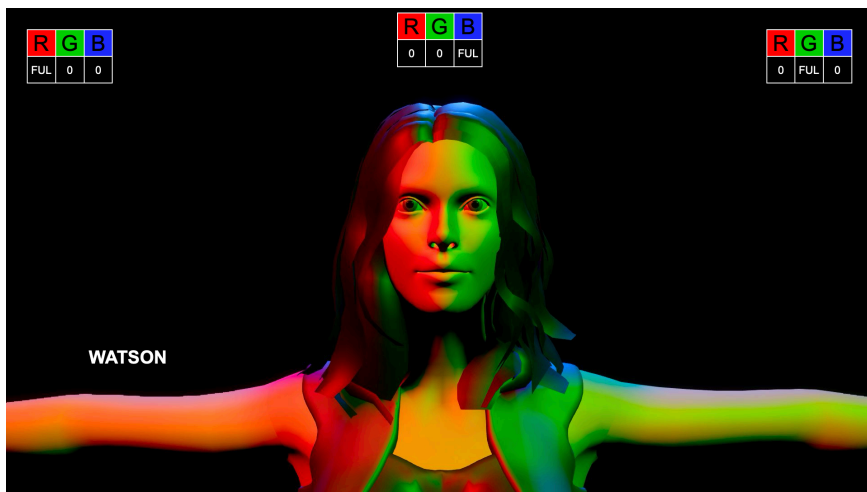
Ako u potpunosti ukinemo jednu boju kao na primjeru lijevo zelenu, miješanjem crvenog i plavog svjetla dobijemo Magentu koja je jedna od rasvjetnih sekundarnih boja. Crvenu smo ostavili na 80%.



Na sljedećoj slici vidimo stvaranje zlatnožute boje. Crvenu smo vratili na maksimum, dodajemo joj zelenu na 80%, a plavu u eliminiramo. Dakle crvena i zelena miješanjem daju žutu boju. Ako smanjujemo zelenu komponentu crvena počinje prevladavati i dobivamo oranž ili zlatnožutu boju. Dobili smo drugu sekundarnu boju.



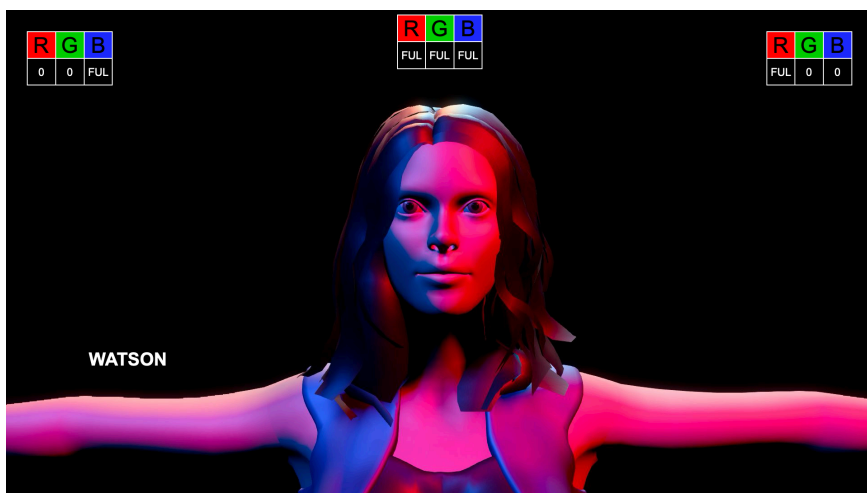
Ako pak ukinemo crvenu komponentu miješanjem plave i zelene dobijemo cijan ili tirkiznu boju. Ova tri primjera bazirana su na stvaranju jakih sekundarnih boja. Vodeći se ovom logikom i eksperimentiranjem možemo dobiti bilo koju nijansu.



Kreiranje različitih boja iz različitih pravaca bitna je odlika Watson metode. Njezina primjena u mjuziklima gdje se često prelazi iz dramskog dijaloga u songove ili plesne točke je od velike pomoći.

Na sljedećih nekoliko primjera možemo vidjeti kombinacije komplementarnih boja, primara i sekundara te raznih nijansi svjetlijih kombinacija.

Na prvom primjeru vidimo kako svaka primarna boja drži jednu stranu svjetla.



Na slici lijevo vidimo plavu s lijeve strane, crvenu s desne strane te bijelu miješanu sa sve tri komponente u kontra svjetlu.

Na mjestima gdje su se susrele crvena i plava u predjelu sredine čela te na rukama možemo vidjeti i nijanse magente nastale miješanjem ove dvije komponente.



Kod stvaranja svjetlijih odnosa miješat ćemo sa svake strane više komponenti. Na primjeru lijevo vidimo cijan mješavinu plave i zelene, amber žutu mješavinu crvene i zelene te u kontra svjetlu samo plavu.



Kao što vidimo kombinacije su velike. Na zadnjoj slici vidimo crvenu komponentu s lijeve i kontra strane te toplu bijelu mješavinu sve tri komponente s desne strane.

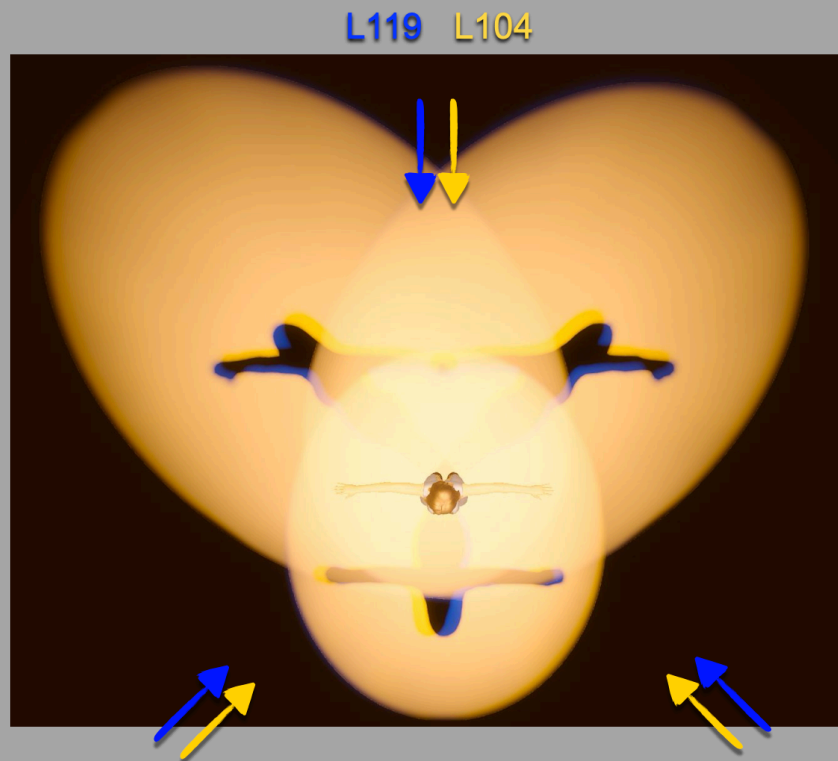
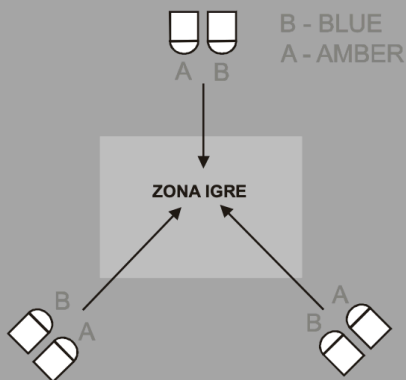
KOMBINIRANA METODA (COMBINATION)

KOMBINACIJE BOJA ZA
DOBIVANJE BIJELE
MJEŠANJEM

L119 L104

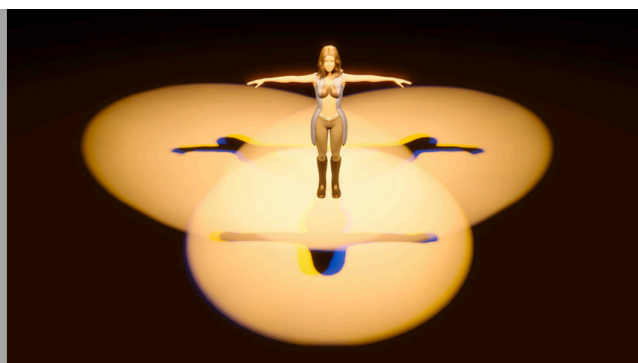
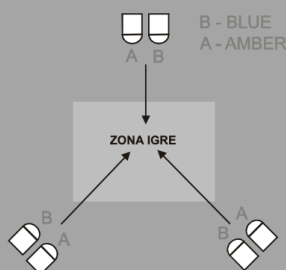
L106 L116

L139 L113



Kombinirana metoda (Combination) nastala je u želji da se smanji broj potrebnih reflektora u Watson metodi, te nadovezivanjem na duplu McCandless metodu. Ideja je bazirana na činjenici da miješanjem dvije primarne boje dobijemo sekundarnu komponentu. Ako miješamo primarnu i sekundarnu boju dobivamo bijelo svjetlo. Te dvije boje ujedno zovemo i komplementarna kombinacija. Bilo koja točno odabrana komplementarna kombinacija daje bijelo svjetlo. Ova se metoda kao i Watson danas rijetko koristi zbog upotrebe LED reflektora koji u sebi imaju ugrađene višebojne diode za miješanje boje svjetla. Ipak ako se nađemo u situaciji manjeg kazališta opremljenog isključivo klasičnom rasvjetom dobro je znati iskoristiti ovu metodu ako trebamo više boja uključujući i bijelu po zoni svjetla. Pomoć pri odabiru točnih filtera mogu nam dati aplikacije za pregledavanje tvorničkih filtera kao što su: Swatch, LEE Swatch, Color Wheel i slične mobilne i računalne aplikacije.

KOMBINIRANA METODA - COMBINATION



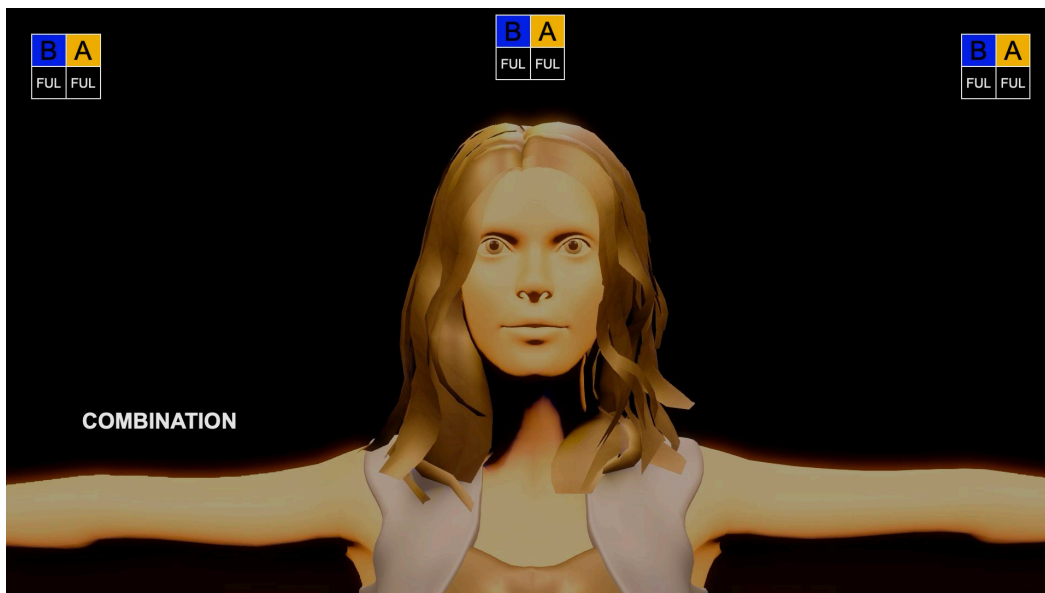
NASTALA JE NADOVEZIVANJEM NA DUPLU Mc CANDLESS METODU I POJEDNOSTAVNENJEM KOMPLICIRANE WATSON METODE
KORISTI DVIJE BOJE PREMA NEKOLIKO PRINCIPA MIJEŠANJA BOJA SVJETLOM
1 PRIMARNA + 1 SEKUNDARNA (AKO JE SUPROTNA TJ. KOMPLEMENTARNA DOBIVAMO MOGUĆNOST MIJEŠANJA BIJELOG SVJETLA)
MOGUĆE SU VELIKE KOMBINACIJE SA RAZLIČITIM BOJAMA ŠTO ZAHTIJEVA DOBRO POZNAVANJE MIJEŠANJA BOJA SVJETLOM

PREDNOSTI:

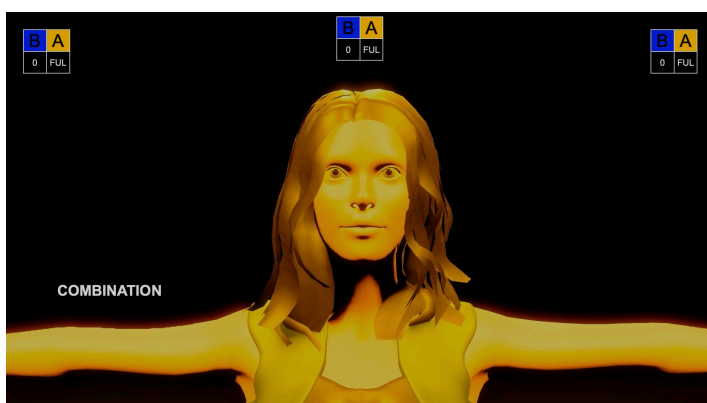
UZ POMNO ODABRANE BOJE OVA METODA JE KOMPROMIS ODNOSA KOLIČINE UREĐAJA I DOBRE KONTROLE TONALITETA BOJE
ODLIČNA ZA STVARANJE ATMOSFERA U EKSTERIJERIMA

NEDOSTATCI:

KORONE ALI NEŠTO MANJE NEGOTAKO KOD WATSON METODE



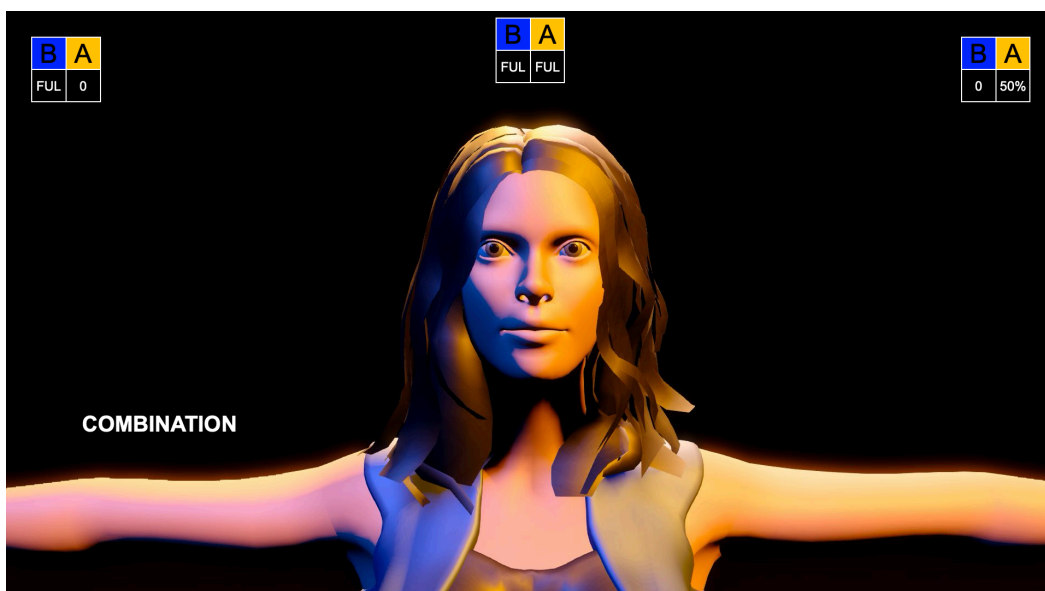
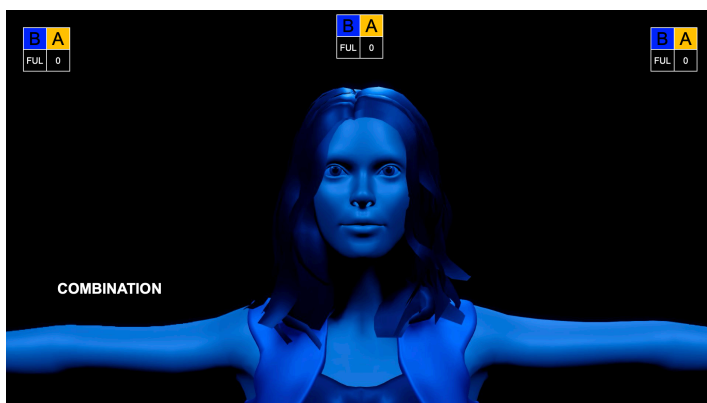
Na prvom primjeru vidimo stvaranje bijelog svjetla korištenjem primarne plave (L119) i sekundarne amber (L104). sva tri reflektora su na maksimalnoj jačini.



Ako koristimo pojedinačne boje možemo postići jake kolorističke efekte.

Na prvoj slici je samo amber boja na maksimumu, plava je ugašena.

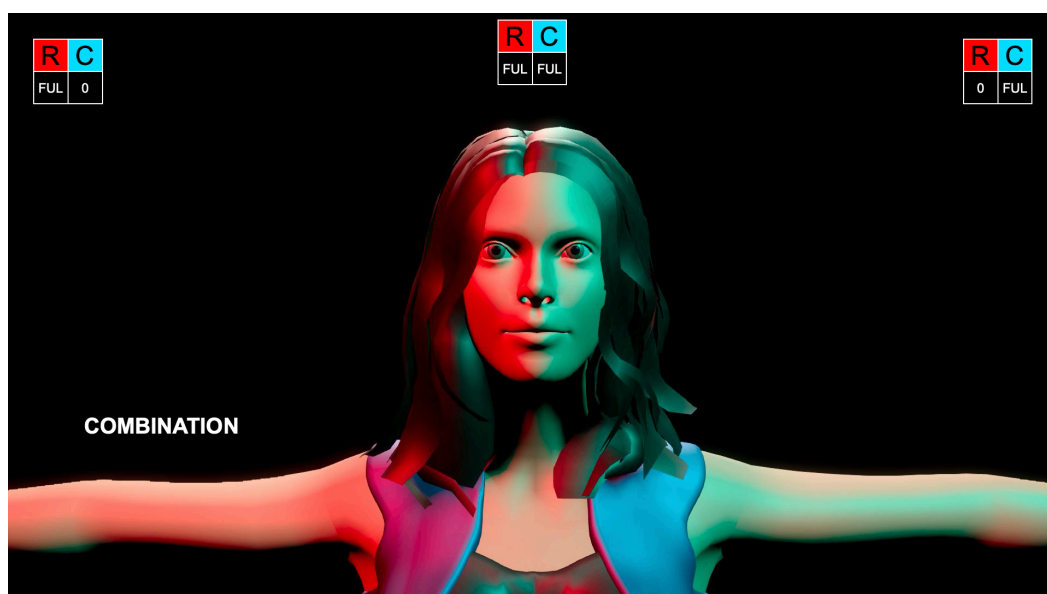
Na drugoj slici vidimo suprotnu kombinaciju. Miješanjem ove dvije boje dobivamo cijeli niz nijansi između amber i tamno plave boje.



Prednost ove metode je i dobivanje kombinacija boja na različitim stranama lica. Ova kombinacija boja je pogodna za predstave gdje trebamo prirodne boje koje dramaturški vezemo za dan, noć, interijer, eksterijer.



Ako pak radimo predstavu u kojoj trebamo jače kombinacije boja možemo upotrijebiti i neke druge komplementarne kombinacije. Na slici vidimo bijelu boju napravljenu s primarnom crvenom (L106) i sekundarnom cijan (L116).



Komplementarno miješanje crvene i cijana na suprotnim stranama lica bit će pogodno za songove ili dramaturški iskorak iz bijelog svjetla.

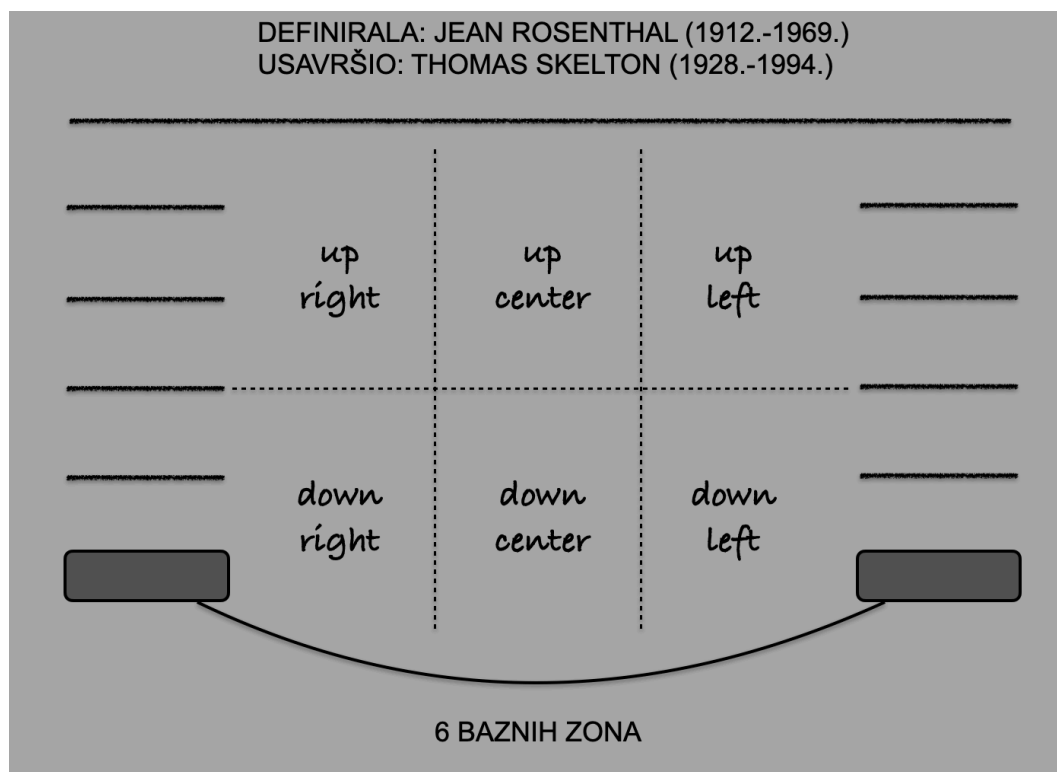


Ove dvije boje također pružaju mogućnost finog miješanja za dobivanje različitih atmosfera lica.

ZONE IGRE U PLESNOM KAZALIŠTU

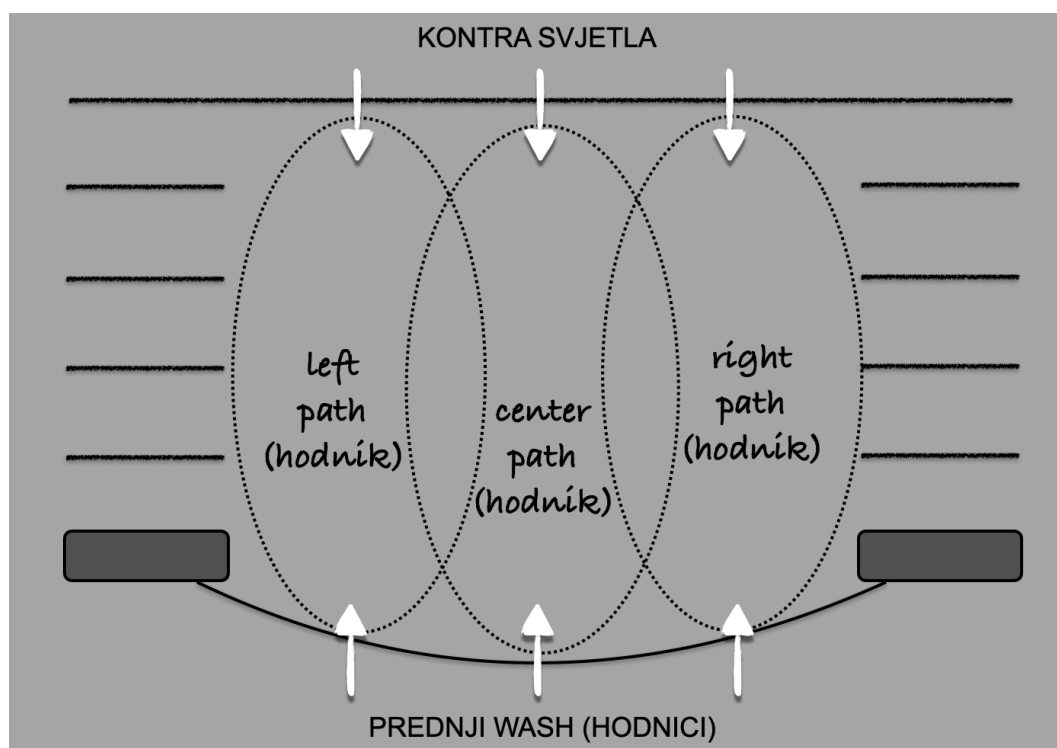
Plesno kazalište u koje spadaju balet, suvremeni ples, fizički teatar te razne mimske forme koristi prostor igre kao podlogu za likovno-geometrijske pozicije izvođača. Od prostora se traži da bude maksimalno slobodan za izvedbu koreografije. Najčešća metoda koju možemo pridružiti plesnom kazalištu je Wash&Key. Osnovni raspored baznih zona proizlazi iz McCandlesove podjele. Na skici vidimo originalnu podjelu na 6 zona. Ako je scena šira i duža te prema koreografskim potrebama zone se mogu povećavati. Najčešće povećanje ide u dubinu kod modernijih studio prostora.

Kao što sam spomenuo u poglavlju o povijesti oblikovanja svjetla ove sljedeće metode i podjelu plesnog prostora definirala je **Jean Rosenthal**. Njezin asistent **Thomas Skelton** izradio je prve skice prema kojima i danas dijelimo plesni prostor.

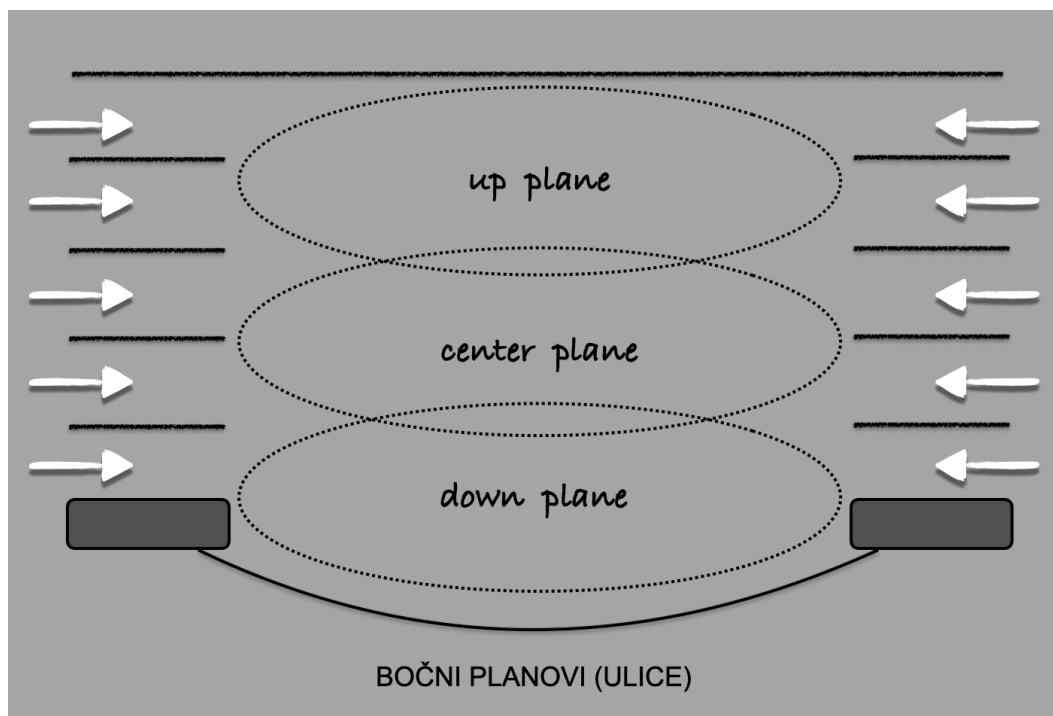


U okomitim koreografskim postavkama ansambla trebaju nam uže i dugoljaste zone koje zovemo hodnici. Također je poželjna podjela s osnovnim centrom i bočnim stranama. Iako u osnovnim metodama osim Watson i Combination nismo govorili o postavci kontra svjetla ovdje ga je dobro definirati kao opoziciju prednjem svjetlu. Kako bi postigli dubinu svjetla reflektore moramo postaviti nešto niže ili nadograđivati hodnike s više uređaja.

Ako želimo postići geometrijsku čistoću u formiranju pravokutnih hodnika svjetla koristi ćemo profilne reflektore. Pažljivim fokusiranjem te korištenjem mekog ruba svjetla možemo postići i dobra spajanja susjednih hodnika.



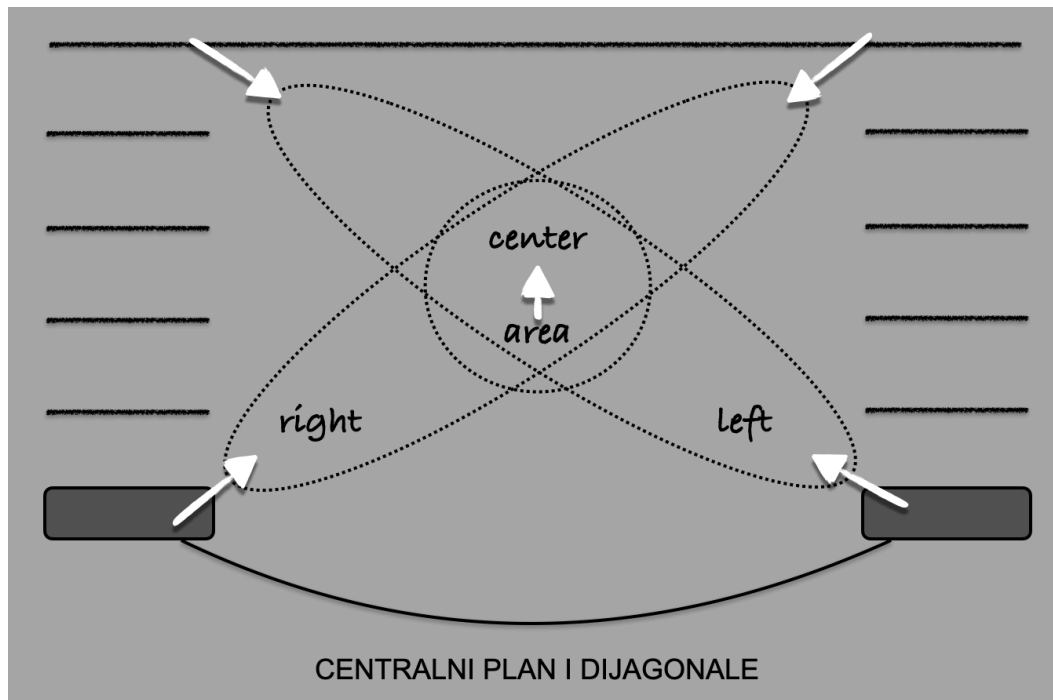
Kao što sam već i spomenuo bočna svjetla u plesnom kazalištu predstavljaju glavni alat za naglasak tijela plesača. Podjela zona na planove koje često zovemo i ulice logički postavlja bočnu rasvjetu kao ključnu za razdvajanje scene po planovima. Reflektori koji se koriste ovise o oštroti prelaznih preklapanja pa se kao najbolja opcija za stvaranje geometrijske oštrote preporučuju profilni uređaji. Vrlo je koristan i Fresnel sa klapnama, a također dobri rezultati kad ne trebaju oštrij spoj dobivamo s PAR reflektorima posebno korištenjem sijalice CP62 čiji ovalni oblik snopa svjetla idealno pokriva duljinu same ulice.



U svom radu na svjetlu za **Marta Graham Dance Company** Jean Rosenthal otkrila je efikasnost dijagonalnih svjetla u često postavljenim dijagonalama plesača. Za ove pravce također uspješno možemo koristiti profilne reflektore. Na skici možemo vidjeti osnovni postav s po dva reflektora prednjim i kontra svjetlom. Naravno i ovdje vrijedi pravilo ako je dijagonala jako duga da je možemo rješavati s više uređaja. Važno ih je dobro fokusirati i meko preklopiti da dobijemo dojam kompaktnog svjetla. U plesnim postavkama koreografije često se neki plesač ili grupa plesača izdvoji u poziciju kao što je to centar scene. U toj postavci izdvajamo ih upotrebom strmog gornjeg svjetla koje u potpunosti izoliraju plesače od ostatka prostora. Gornje svjetlo ima najmanje rasipanje viška svjetla oko izvođača pa je najpogodnije za

izolaciju. Naravno gornje svjetlo je i dramatično, ne vidi se dobro lice izvođača osim ako ga ne nagnje gore prema svjetlu.

Na skici je prikazana često korištena centralna pozicija, međutim ovakvu kompoziciju možemo graditi bilo gdje na sceni ovisno o koreografiji.



Jedan vrlo sofisticiran način baletnog svjetla je **metoda trodijelne bočne selekcije tijela**. Sjetimo se Maljevičeve slike Dječak iz poglavlja Razumijevanje svjetla u umjetnosti.

Metoda je vrlo kompleksna i zahtjeva po 3 profilna reflektora sa svake strane plesača i tako multiplicirano u ovisnosti koliko imamo ulica na sceni. Najčešće imamo četiri ili više ulica, dakle u najmanjoj postavi barem 24 profilna reflektora i bočne kaveze za montažu istih.

Svjetla u ovoj metodi dijelimo na tri grupe:

Glavna svjetla:

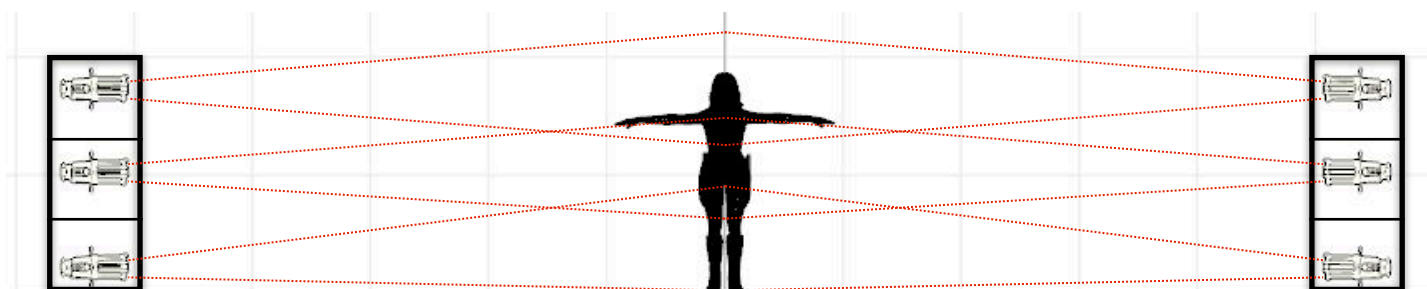
Ta su svjetla postavljena najviše, izdvajajući glavu i lice izvođača, stvarajući mogućnost izolacije lica.

Svjetla srednje razine:

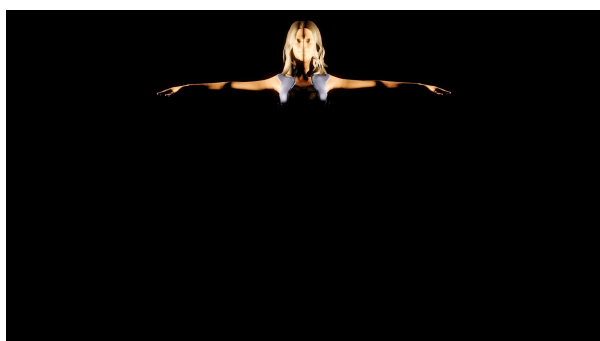
Ova su svjetla postavljena na srednjoj visini, osvjetljavajući prostor između svjetala za noge i glave, dajući ravnomjernije osvjetljenje i pomažući da se naglasi cjelokupna forma plesača.

Nožna svjetla:

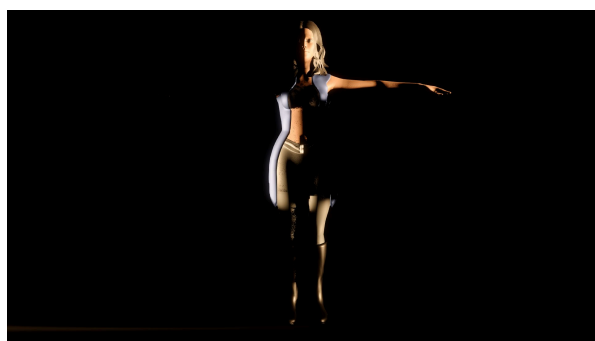
Ta su svjetla postavljena nisko, malo iznad poda pozornice, kako bi osvijetlila plesačeve noge i donji dio tijela, obično bez osvjetljavanja samog poda. Ova tehnika može stvoriti iluziju da plesač lebdi iznad pozornice.



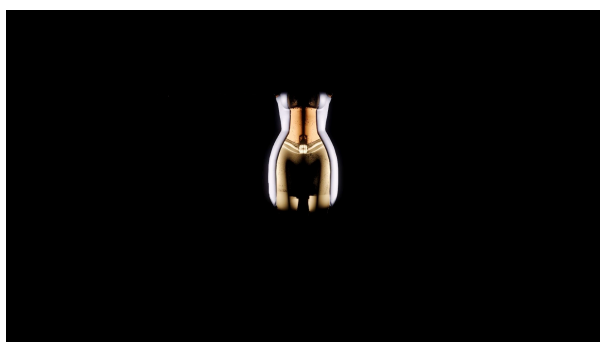
Skica postavljanja i fokusiranja trodijelnog bočnog svjetla



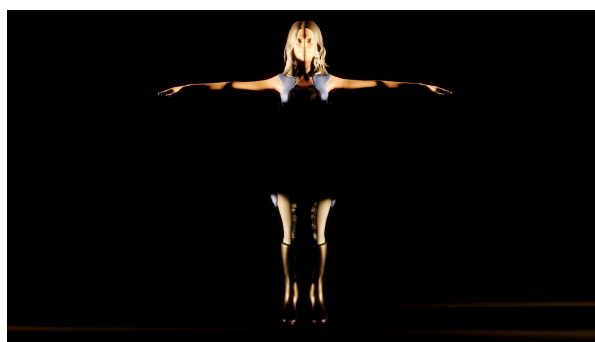
Glavno svjetlo, lice



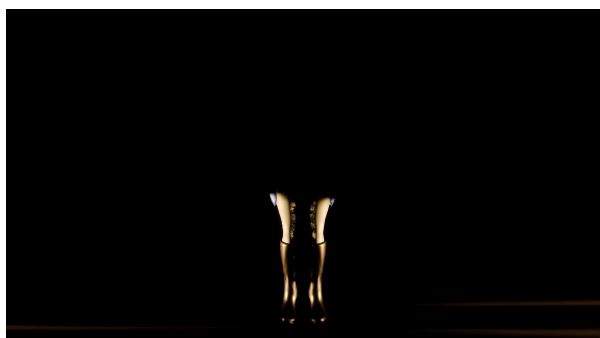
Kombinacija desno glavno, lijevo srednje, desno nožno



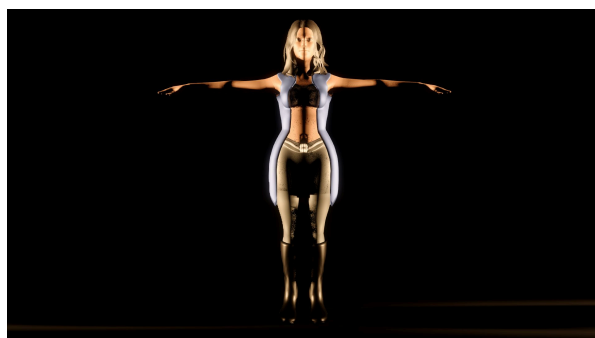
Svjetlo srednje razine



Kombinacija oba glavna i oba nožna



Nožno svjetlo

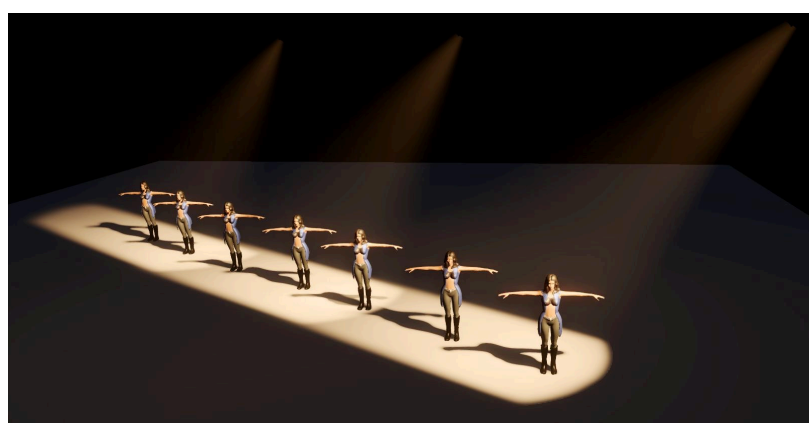
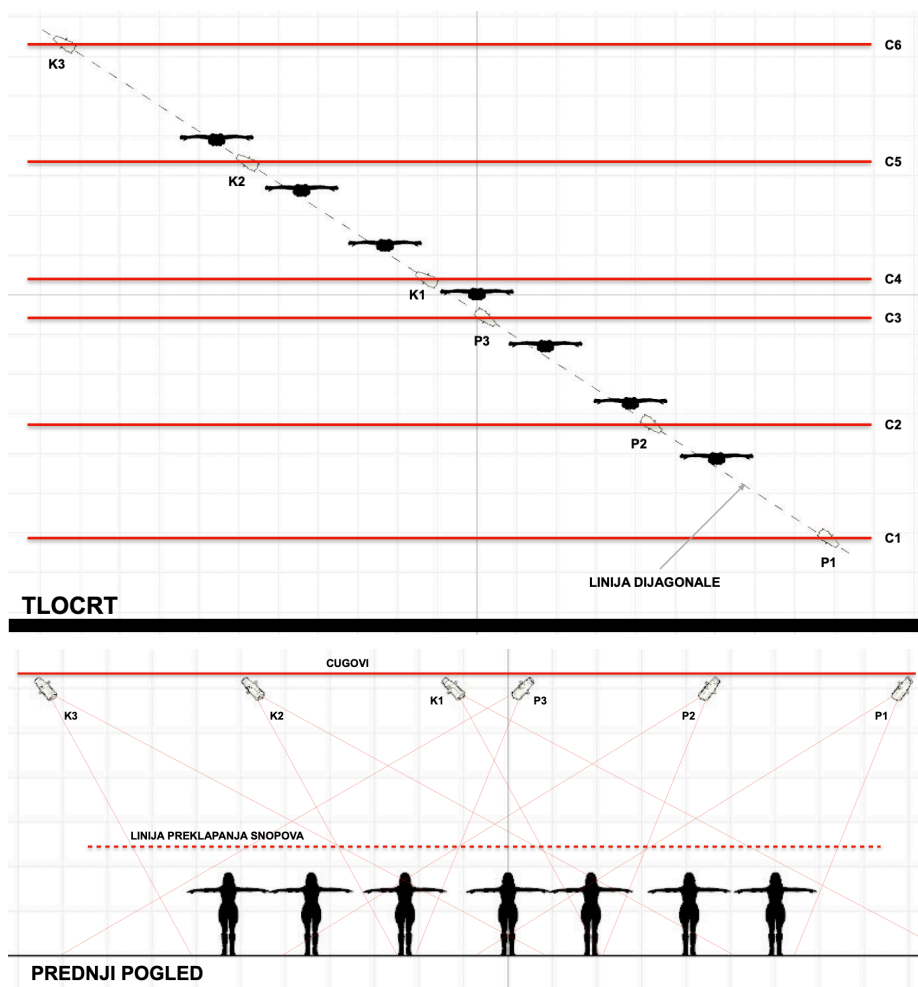


Sva svjetla

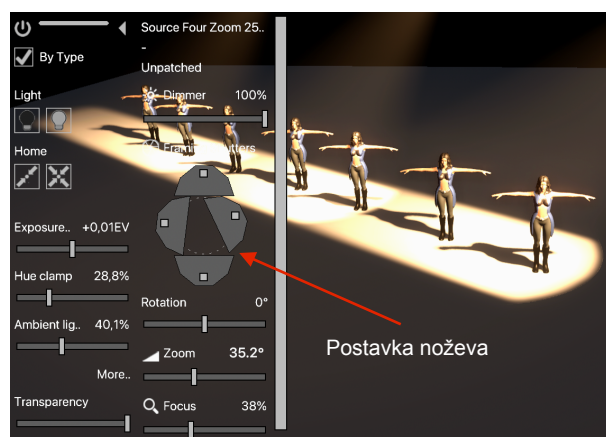
Metoda dijagonalnog svjetla može se izvesti već s dva profilna reflektora. Međutim da bi se pokrila dijagonala uređaji moraju biti niže montirani što nije uvijek moguće zbog limitiranih pozicija u nekim kazalištima. Tada moramo dijagonalu

napraviti s više reflektora. Pravilno postavljanje i fokusiranje uređaja zahtjevan je postupak. Prije svega treba postaviti liniju dijagonale prema kojoj bi se trebali postaviti uređaji.

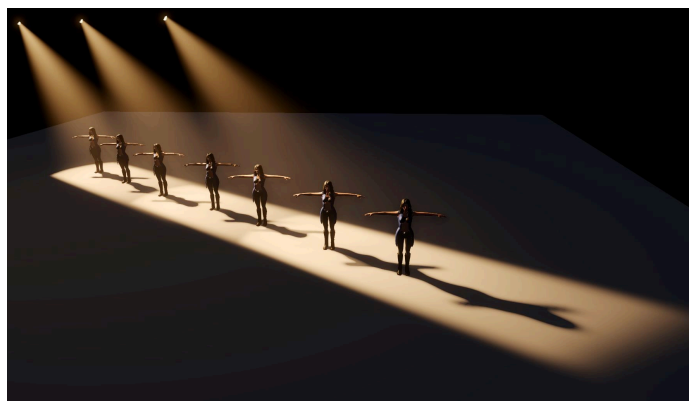
Na sljedećem primjeru kompleksne dijagonale s 3 prednja i 3 kontra reflektora preklapanjem linije dijagonale i postavljenih reflektora dobivamo pozicije cugova koje moramo izabrati da bi fokusiranje funkcioniralo. Kut svjetla prema licu plesača treba biti oko 45 stupnjeva. Isti kut treba koristiti i za kontra svjetlo. Visina na primjeru je oko 6 metara što se smatra prosječnom visinom u scenskim studio prostorima. Postavke svih uređaja trebaju biti jako slične kako bi zadržali kompaktnost ukupne jačine svjetla. Posebno treba voditi računa o noževima koji se postavljaju u poziciju sličnu trapezu kako bi suzbili prostornu distorziju zbog kuta svjetla. Ako malo smanjimo oštrinu noževa uređaja manje vidimo spojeve i preklapanja svjetla. Širina ukupne dijagonale mora biti dovoljna za izvođenje određene koreografije. Kod preuskih dijagonala izvođači u žaru igre često izađu iz svjetla što izgleda kao greška.



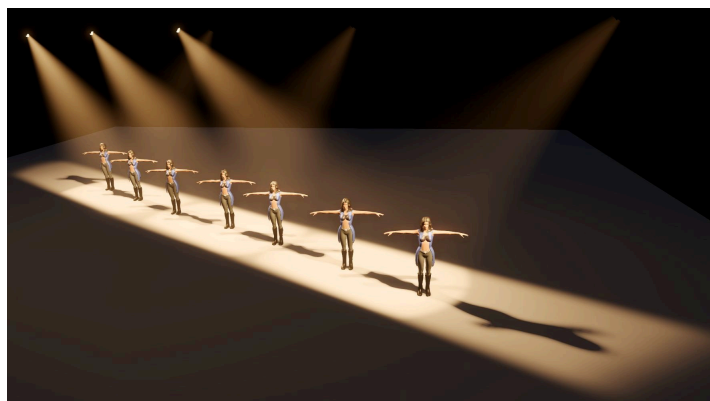
Prednja dijagonala



Postavke profilnog reflektora

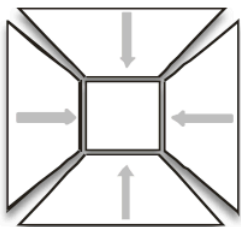


Kontra dijagonala



Kombinacija prednje i kontra dijagonale

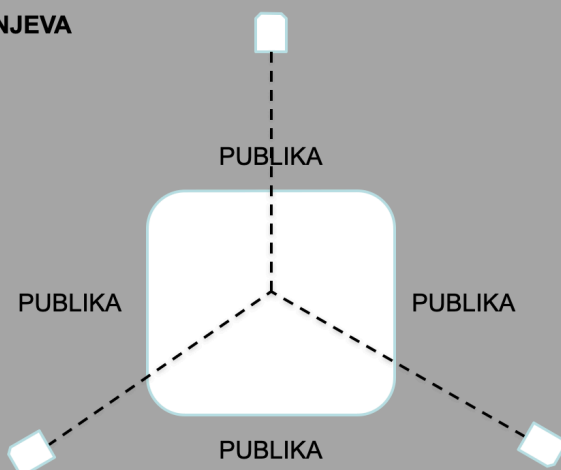
METODE OSVJETLJENJA ZONE IGRE ARENA SCENE



Metode koje sam opisao za proscenij kazališni prostor pogodne su i za ostale forme osim arena prostora. Arena je specifičan prostor jer je publika smještena sa svih strana oko izvođača. Prednje svjetlo za jedan dio publike postaje kontra svjetlo za suprotnu stranu i obrnuto. Pravih arena kazališta u Hrvatskoj nema. Postoje sportske dvorane koje su građene u toj arhitektonskoj formi. Čak i kad se izvode velike predstave u takvim prostorima postavljaju se tako da je publika smještena s tri strane, a pozornica s jedne. Najčešće iz razloga da bi se mogle izvoditi i u kazalištima. Međutim dosta je uobičajeno da se na malim scenama koje obično smještaju publiku i izvođače na pozornicu nekog većeg kazališta izvode u formi arena scenskog prostora. Ta forma pogodna je za intimne dramske predstave gdje je bitna blizina publike ili pak interakcija s publikom. Način glume zahtijeva od glumaca dinamičniju igru u smislu igranja na četiri strane. Scenografija je svedena na namještaj i sitnu rekvizitu. Ponekad glumci igraju doslovno pola metra od publike u prvim redovima. Publika se osjeća djelom igre i scenskog prostora te postaje aktivnija u svojim reakcijama.

Postoje dvije metode za osvjetljenje zone igre u arena scenskom prostoru:

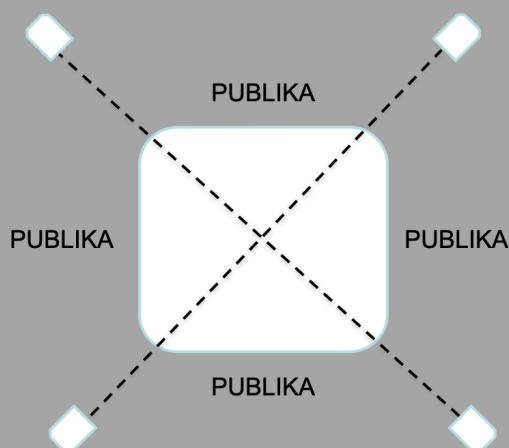
120 STUPNJEVA



Metoda 120 stupnjeva

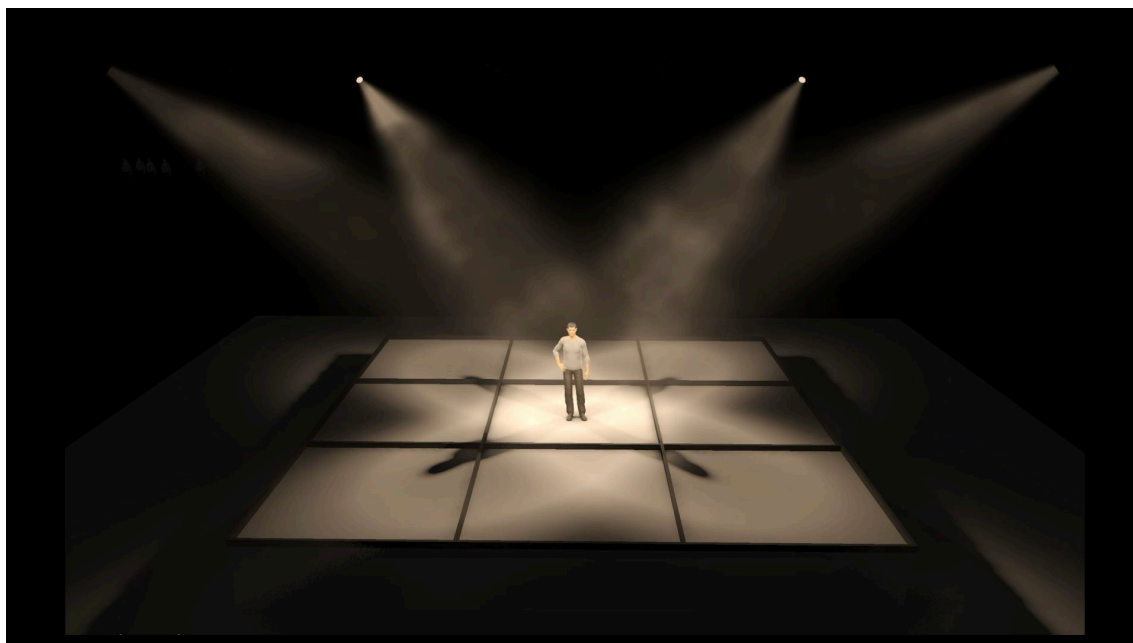
Najminimalnija je što se tiče količine reflektora. Uređaji se bez obzira na poziciju zone međusobno postavljaju na 120 stupnjeva.

90 STUPNJEVA

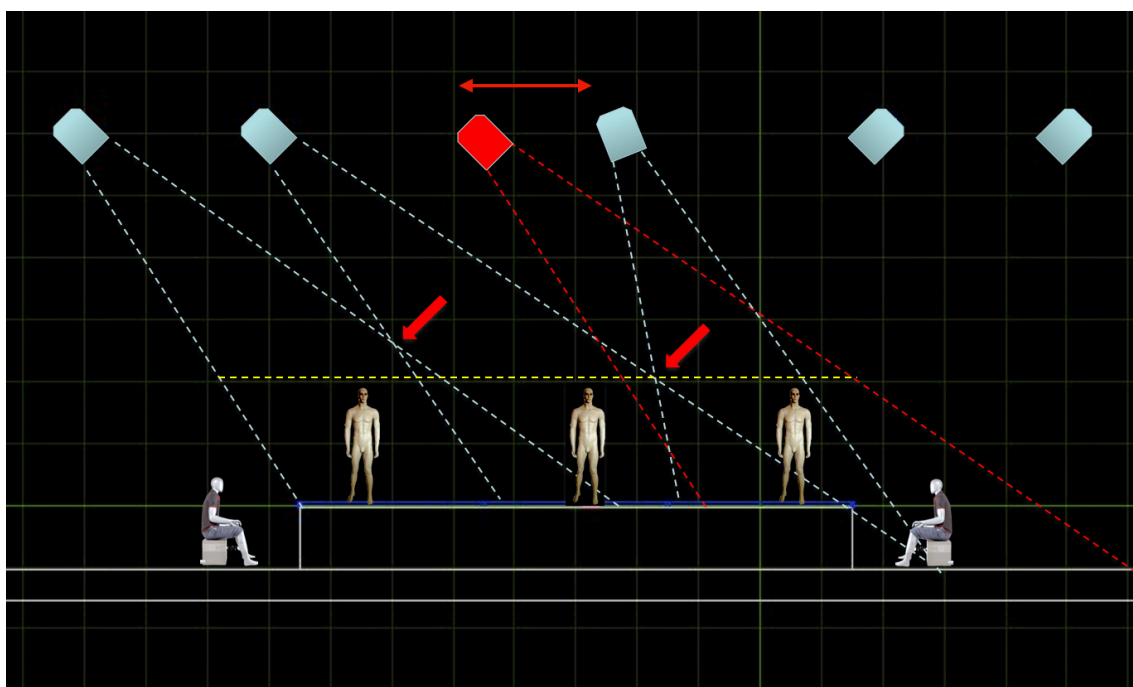
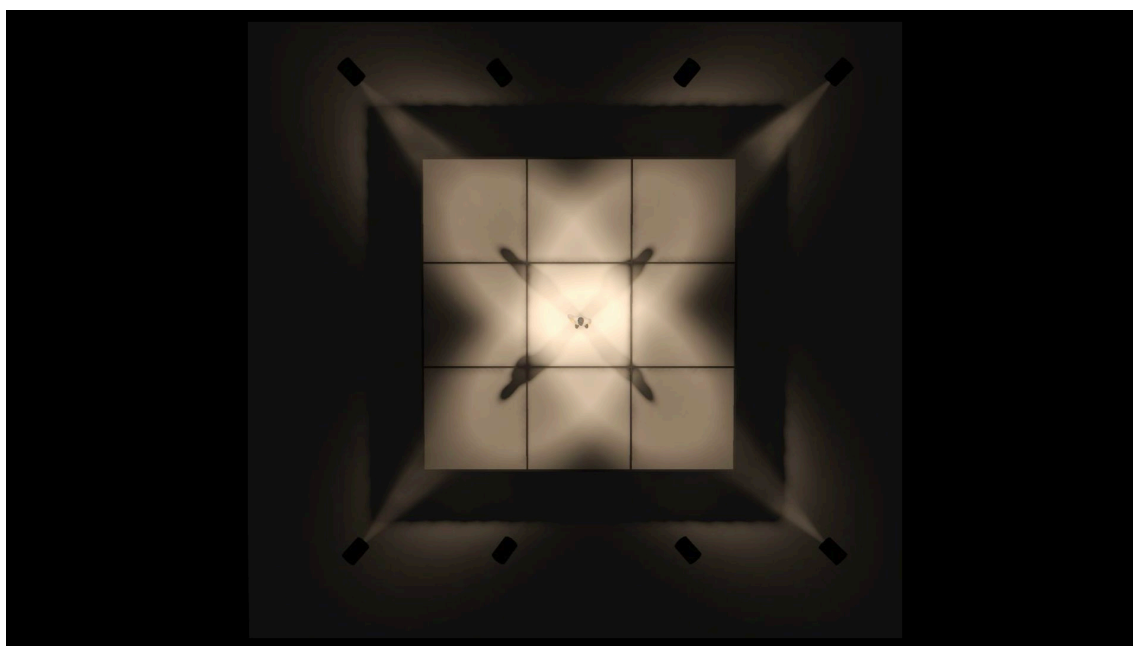


Metoda 90 stupnjeva

Idealna metoda i gdje god je moguće trebala bi biti standard. Omogućava svoj publici istu kvalitetu osvjetljenja izvođača. Uređaji se na poziciju zone međusobno postavljaju na 90 stupnjeva.



Na sljedeće dvije slike možemo vidjeti kako izgleda fokusiranje zone igre u metodi 90 stupnjeva. Kad god možemo koristit ćemo okomiti kut od 45 stupnjeva koji nam daje primjereno osvjetljenje lica bez velikih sjena. Ako je scenski prostor velik koristit ćemo više zona igre prema dimenzijama koje sam spomenuo na početku poglavlja. Svaku pojedinačnu zonu trebalo bi osvijetlit identičnom metodom. Ako redateljski mizanscen ne zahtijeva pretjeranu selekciju prostora zone se mogu i povećati od standardnih u cilju uštede na rasvjetnim uređajima.



Međutim kod postavljanja svjetla za najudaljeniju zonu moramo imati na umu da bi to svjetlo moglo zaslijepljivati prvi red publike sa suprotne strane (crveni reflektor na skici dolje). Tada moramo zadnja svjetla postaviti tako da maksimalno padaju do koljena publici u prvom redu. Ovo može biti ponekad zahtjevno zbog pozicija na koje možemo postavljat reflektore.