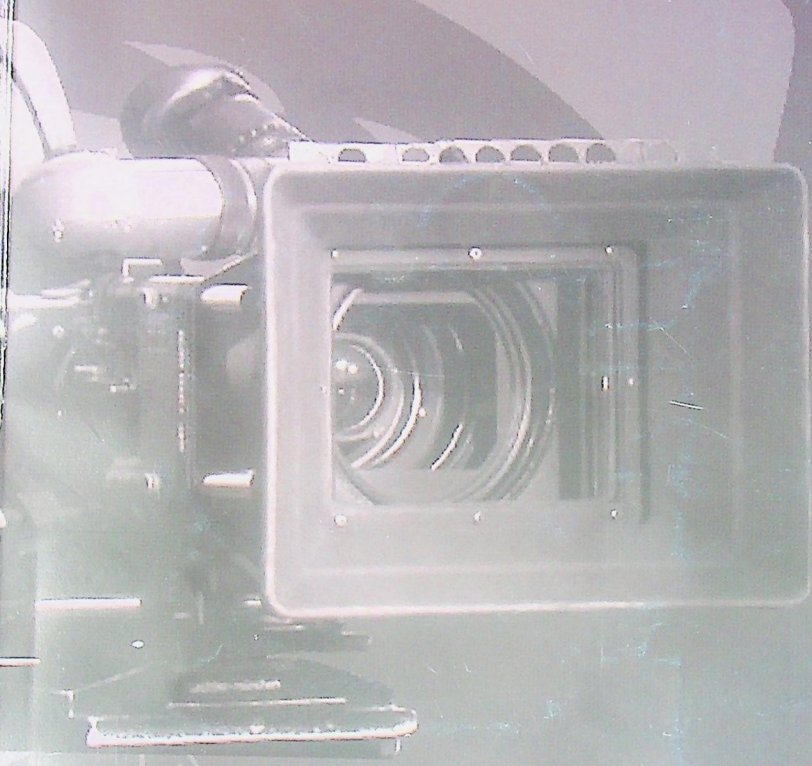


054  
07-07

# თვერატორი სატელევიზიულ სივრცეში



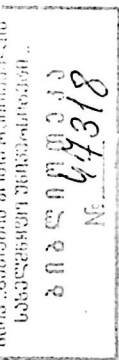
OF C

654.197

მ-51

ბესარიონ ორმოცაძე

**ოპერატორი სატელევიზიო  
სივრცეში**



ტელეოპერატორი – ერთ-ერთი საინტერესო და მნიშვნელოვანი პროფესიაა. იგი გახლავთ შემოქმედებითი და ტექნიკური ცოდნის მქონე პიროვნება. ერთი მხრივ, ტელეოპერატორი უნდა ფლობდეს კომპოზიციის, ფერისა და სინათლის კანონებს, მეორე მხრივ კი, აუცილებელია, იცნობდეს თანამედროვე ციფრულ ტექნიკას და შეეძლოს მისი მოხმარება პროფესიულად.

ტელეოპერატორი მუშაობს მჭიდრო კავშირში ტელეგადაცემის მთელ გუნდთან. რეჟისორთან ერთად იგი აყალიბებს პროგრამის ილუსტრაციულ კონსტრუქციას, განათებელთან ერთად ამუშავებს განათების შესაძლებლობებს და ა. შ. ოპერატორის მიზანია, ტექნიკურად და ვიზუალურად შეუწყოს ხელი ხარისხიანი ტელე-პროგრამებისა და პროექტების წარმოებას.

მუშაობა საინფორმაციო პროგრამების ე. წ. „პირდაპირ ეთერში“, ტელესპექტაკლის გადაღება, სამთავრობო და სპორტული ღონისძიებების ტრანსლაცია – აი, ტელეოპერატორის სამუშაოს სულ მცირე ჩამონათვალი. არაეისთვის საიდუმლო არ არის, რომ მცოდნე, მაღალკვალიფიციური ოპერატორი მეტად სასურველი თანამ-შრომელია ნებისმიერი ტელეარხისთვის.

გამოცდილი ოპერატორის – ბესარიონ ორმოცაძის წიგნი მცდელობაა, დამწყები ოპერატორისათვის მისაწვდომ ენაზე გაგვიზიაროს შემოქმედებითი და ტექნიკური ცოდნის ანაბანა, შესაძლო სირთულეები და მათი გადალახვის გზები სინათლის დაყენებისა და გადაღების წარმოებისას. წიგნი საინტერესოდ და მისაწვდომად აშუქებს ტელეგადაცემის შექმნის პროცესს განათების პარტიტურის მომზადებიდან მზა „პროდუქციის“ ეთერში გასვლამდე.

თეორიასთან ერთად წიგნი შეიცავს ბევრ პრაქტიკულ რჩევას და სიახლეს, რომელთა ათვისება საშუალებას მისცემს მკითხველს, გადაღვას ნაბიჯი მაღალპროფესიული დონისაკენ.

**საქართველოს საზოგადოებრივი მაუწყებლის  
ტექნიკურ საშუალებათა მომსახურების  
განყოფილების უფროსი ნინო მებრელიძე**

როდესაც ოპერატორობის შემსწავლელ კურსებზე დაიწყო მუშაობა პედაგოგად, ქართული სახელმძღვანელოს შექმნა გახდა აუცილებელი, ვინაიდან ქართულ ენაზე სათანადო ლიტერატურა არ არსებობდა. მრავალწლიან პირად პრაქტიკაზე და უცხოურ ლიტერატურაზე დაყრდნობით წიგნი „პრაქტიკული რჩევები დამწვებ ტელეოპერატორებს“ დაეწერე. ეს ნაშრომი ძალიან დაეხმარა ოპერატორებს, ტელევიზიის ინსტიტუტის სტუდენტებსა და კურსდამთავრებულებს. დაიწყო ფიქრი უფრო მასშტაბურ სახელმძღვანელოზე. ორწლიანი, რთული მუშაობის შემდეგ წიგნი დასაბუჟდად გაეამზადე. სიმართლე გითხრათ, მადლობა დაემსახურე ამ წიგნის დაწერისათვის, ყველა პროფესიონალი მიესალმა ჩემს წამოწვებულ და განხორციელებულ საქმეს, აღფრთოვანება გამოთქვეს ტელევიზიების მესვეურებმა, დიდი ქება დაემსახურე კოლეგებისგან, ინსტიტუტის თანამშრომლებისგან, მაგრამ ფინასების უქონლობის გამო წიგნს ვერ ვებუჟდავდი.

მოგვიანებით შეეხვედი ადამიანს, რომელმაც ზუსტად გაიგო ჩემი წიგნის საჭიროება და დამპირდა, რომ წიგნი დაიბეჭდებოდა. პროექტი ახლად შექმნილმა ინოვაციური ტექნოლოგიების საერთაშორისო ფონდმა განახორციელა და სახელმძღვანელო დაიბეჭდა.

დანაპირები შესრულდა.

ულრმესი მადლობა მინდა გადაუხადო ბატონ ზურაბ გეგენაევს, რომელმაც ფასდაუდებელი სიკეთე გაუკეთა სტუდენტებს, დამწვებ ოპერატორებსა და იმ ადამიანებს, რომლებიც მომავალში დააპირებენ დაეუფლონ ტელეოპერატორის პროფესიას. ბატონი ზურაბი დიდ საქმეს აკეთებს, ის საქართველოში ვიზუალური ხელოვნების განვითარებას უწყობს ხელს. მან დაარსა კინო და ტელეოპერატორების საერთაშორისო ფესტივალი „ოქროს თვალი“, რათა ხელი შეუწყოს და სტიმული მისცეს ქართველ ოპერატორებს და დაეხმაროს ცოდნის გაღრმავებაში. ფესტივალ „ოქროს თვალს“ დიდი გამოხმაურება მოჰყვა საერთაშორისო მასშტაბით.

ფესტივალს სტუმრობდნენ მსოფლიოში ცნობილი ბრებდები SONY, CANON, FUJINON, TELEX, CRASS VALLEY, PANASONIC, SACHTLER VINREN, JVC. მათ ქართველ ოპერატორებსა და უცხოელ სტუმრებს თანამედროვე ტექნიკური მიღწევების შესახებ სემინარები ჩაუტარეს.

**ბესარიონ ორმოცაძე**

## შესავალი

ტელევიზიის აღმოჩენა, შექმნა და განვითარება მეცნიერების, ინჟინრების, ენთუზიასტ გამოგონებლების უზარმაზარი პლუადის დამსახურებაა. მის დასაწყისად შეიძლება ჩაითვალოს 1843 წელი, როდესაც ინგლისელმა ა. ბენმა მიიღო პატენტი მაკოპირებელ ტელეგრაფზე, რომელიც სატელევიზიო მონოპოლიზების წინამორბედად ითვლებოდა. ა. ბენის აპარატი გამოიყენებოდა უძრავი გამოსახულების მანძილზე გადასაცემად.

შემდგომ გერმანელმა მინის ოსტატმა გ. გეისლერმა გამოიგონა აირგანმუხტავი ლამპა, ასევე გერმანელმა პროფესორმა იუ. ჰლიუკერმა აღმოაჩინა კათოდური გამოსხივების ეფექტი.

1873 წლიდან ესტაფეტას ისევ ინგლისელები იღებენ. კ. მეიმ მიავნო, ხოლო უ. სმიტმა ახსნა შუქის ზემოქმედების შედეგად სელენის კრისტალების წინააღმდეგობის ცვლილებების ეფექტი, რომელმაც შიდა ფოტოეფექტის სახელწოდება მიიღო.

1875-77 წლებში მეცნიერებმა მსოფლიოს აუწყეს მოძრავი ობიექტების გამოსახულებების მიღება-გადაცემის პრინციპების, მათი ცალკეულ ელემენტებად დაშლისა და გამოსახულების ტრანსლირების შესახებ. ამავე წლებში პორტუგალიელმა ფიზიკოსმა, პროფესორმა ა. დე ჰაივამ წამოაყენა იდეა, შეექმნათ ხელსაწყო გამოსახულების სადენებით გადასაცემად. ამავე დროს ინგლისელმა ფიზიკოსმა უ. კრუქსმა ჩაატარა ფუნდამენტური გამოკვლევები კათოდურ სხივებზე და აღმოაჩინა, რომ აირსახოვანი ლამპის გაცხელებისას იგი გამოყოფს ნაწილაკების გარკვეულ რაოდენობას. მან ცდებისთვის შექმნა კათოდურ-სხივური მილაკი. ამის შემდეგ ა. დე ჰაივამ გამოაქვეყნა ბროშურა „ელექტრონული ტელესკოპია“, რომელიც ეძღვნებოდა ტელევიზიის პრინციპებს. ფრანგმა ადვოკატმა კ. სენლეკმა კი ახსნა სატელევიზიო მონოპოლიზების პროექტი.

1884 წელს ახალგაზრდა გერმანელმა სტუდენტმა პაულ ნიჰკოვმა

გამოიგონა მონყობილობა, რომელიც განკუთვნილი იყო გადაცემული გამოსახულების ხაზებად გარდასაქმნელად. იგი წარმოადგენდა შექ-გაუმტარ, სპირალურად განლაგებულ პატარანასვრეტებიან დისკოს. ეს გამოგონება ბოლო 50 წლის მანძილზე მრავალი სატელევიზიო მონყობილობის უცვლელი ნაწილი იყო. ოთხი წლის შემდეგ რუსმა ფიზიკოსმა ულიანინმა აღმოაჩინა ფოტოელექტრობის მოვლენა, ხოლო კიდევ 7 წლის შემდეგ სტრასბურგის უნივერსიტეტის პროფესორმა კარლ ბრაუნმა კრუქსის მილაკის ბაზაზე შექმნა ელექტრულ-სხივური მილაკი. მისი იდეა განაერცო რუსმა ფიზიკოსმა ბ. როზინგმა, რომელმაც 1907 წელს დააპატენტა ამ მილაკის საშუალებით სატელევიზიო გამოსახულების წარმოქმნის ხერხი.

არ შეიძლება არ აღვნიშნო 15 წლის პოლონელი გიმნაზისტის მეჩისლავ ვოლფკეს მიერ ჯერ კიდევ 1898 წელს გაკეთებული საპატენტო განაცხადი პირველ უსადენო სატელევიზიო მონყობილობაზე.

ზუსტი თარიღის დასახელება ტელევიზიის დაარსებისა ისევე ძნელია, როგორც მისი გამოგონებლის ერთპიროვნებად აღიარება. პირველი მასობრივი დემონსტრირება სატელევიზიო გადაცემებისა ინგლისსა და აშშ-ში 1925-26 წლებს მიეკუთვნება. საბჭოთა კავშირში, რომლის ერთ-ერთი შემადგენელი ნაწილი საქართველოც იყო, ტელევიზიის დაბადების თარიღად 1931 წლის ოქტომბერი ითვლება.

ტელევიზია უდიდეს როლს ასრულებს როგორც ყველაზე პოპულარული და სწრაფი მასობრივი ინფორმაციის საშუალება. ძნელია, წარმოიდგინო ყოფა-ცხოვრება ტელევიზიის გარეშე. ის დამსახურებულად იქცა ჩვენი ოჯახების სრულყოფილებიან წევრად.

ტელევიზია ბერძნული სიტყვაა და შორს ხედვას ნიშნავს (ტელე – შორი, ვიზია – ხედვა). იგი წარმოიშვა რადიოს ბაზაზე, მის წიაღში. ტელევიზიის საშუალებით ჩვენ არა მარტო ვიგებთ მსოფლიოს სხვადასხვა რეგიონში მიმდინარე მოვლენებს, არამედ თვალსაც ვადევნებთ ამ პროცესებს და ამით უფრო სრულყოფილი ხდება ინფორმაციის აღქმა.

ტელევიზია დღეს უკვე ოპერატიული შესაძლებლობებით აღიჭურვა: პირდაპირ მოვლენის ეპიცენტრიდან ვიღებთ იქ მიმდინარე პროცესებს ან ღია ეთერში ვესაუბრებით რესპონდენტს.

კაცობრიობისთვის XX საუკუნე უდიდესი ტექნიკური პროგრესის პერიოდად ითვლება. XXI საუკუნე უფრო სწრაფად ვითარდება ტექნიკის მხრივ და მათ შორის ტელევიზიის განვითარებაც შეუქცევადი პროგრესული პროცესია. ამიტომ ამ სფეროში დასაქმებული ადამიანები განუწყვეტელი უნდა მუშაობდნენ საკუთარ თავზე, იმალეოდნენ კვალიფიკაციას, რომ არ ჩამორჩნენ ტექნიკურ სიახლეებს.

### **საქართველოში ტელევიზიის განვითარების ისტორია**

XX საუკუნის 90-იან წლებამდე საქართველო, როგორც ერთ-ერთი რესპუბლიკა, შედიოდა საბჭოთა კავშირის შემადგენლობაში. ამდენად ტელევიზიის განვითარების საწყისი პერიოდი საქართველოში მჭიდროდ არის დაკავშირებული საბჭოთა ტელევიზიის განვითარებასთან.

1931 წლის 1 ოქტომბერს ქ. მოსკოვში დაიწყო 30-ხაზიანი მექანიკური მაუნყებლობა.

1951 წლის 22 მარტს გამოვიდა მაშინდელი მინისტრთა საბჭოს დადგენილება, შექმნილიყო ცენტრალური სატელევიზიო სტუდია მასობრივი მაყურებლისათვის ყოველდღიური გადაცემებით.

საბჭოური ტელევიზიის განვითარების პირველი პერიოდი იყო 1951 წლის მარტიდან 1960 წლის იანვრამდე. ამ პერიოდის ბოლოსათვის უკვე 83 პროგრამული ტელესტუდია ფუნქციონირებდა, მათ შორის – საქართველოს ტელესტუდია, რომელიც 1956 წელს გაიხსნა კავშირგაბმულობის შინაობის პატარა ოთახში, IV სართულზე. მას თბილისის ტელეხედვის სტუდია ეწოდებოდა. დირექტორი იყო ბატონი აკაკი ძიძიგური. მაშინ არ იყო არც ვიწრო კინოფირი (16მმ), არც ვიდეოფირი, ამიტომ გადაცემები მზადდებოდა ფოტოებზე. პროგრამა მიჰყავდა დიქტორს. გამოსახულება ფოტოებზე იყო აგებული. ეთერში გადიოდნენ ფუნქციონირის ტელეანძიდან. აქ იყო ორი პატარა ოთახი (ერთი – პროგრამების რეჟისორისთვის, მეორე – მონვეული სტუმრებისათვის) და ერთი პატარა სტუდია.

ეს იყო სადიქტორო ხელოვნების განვითარების, პირდაპირი სატელევიზიო რეპორტაჟების ჩატარების მეთოდის, ძირითადი ტელეხედვითი პროფესიების ჩამოყალიბების პერიოდი, რომელიც გრძელდებოდა თერთმეტი წელიწადი, ვიდრე გადმოვიდნენ ტელე-

ვიზიის ახლანდელ შენობაში. შემდეგ გაჩნდა მოძრავი სატელევიზიო სადგურები (რეპორტაჟებისთვის), საინფორმაციო გადაცემებისათვის – 16 მმ-იანი კინოფირი, ვიდეოფირი გადაცემებისათვის, მაგრამ მონტაჟი შეუძლებელი იყო. გადაცემა იწერებოდა თავიდან ბოლომდე. ერთი შეცდომის შემთხვევაშიც, თუნდაც ბოლო ფრაზა ყოფილიყო, ჩანერა იწყებოდა თავიდან. შემდეგ ეს ყველაფერი დაიხვეწა და შესაძლებელი გახდა მონტაჟი.

საბჭოთა ტელევიზიის განვითარების მეორე პერიოდია 1960 წლის იანვარი – 1967 წლის ნოემბერი. ამ პერიოდისათვის დამახასიათებელია: საკუთარი სპეციფიკის შეგრძნება, რეგულარულ რუბრიკებზე, გადაცემათა ციკლებზე, სერიებზე გადასვლა. დაიწყო ტელეჟურნალისტიკის ხელოვნების განვითარება, აღიზარდნენ მაღალკვალიფიციური ტელენამყვანები, ტელეოპერატორები, კომენტატორები, რეპორტიორები და მიმომხილველები. ტელევიზიები გადავიდნენ მუდმივმოქმედ სამაუნყებლო ბადეზე.

პირველი ტელეხიდი – საბჭოთა კავშირი-აშშ შედგა 1963 წლის ნოემბერში. გადმოიცემოდა ჯონ კენედის დასაფლავების ცერემონიალის ტრანსლაცია. ეს იყო უნიკალური შემთხვევა, როდესაც ორ დაპირისპირებულ ქვეყანას შორის ტელეხიდი განხორციელდა.

დღეისათვის საქართველოში ფუნქციონირებს მრავალი სამაუნყებლო კომპანია. მათ შორის გახლავთ საქართველოს საზოგადოებრივი მაუნყებელი, რომელიც შეიქმნა ტელე-რადიო მაუნყებლობის ბაზაზე.

დღევანდელი სტუდიები და სარეკლამო სააგენტოები აღჭურვილია თანამედროვე ტელე-რადიო აპარატურით, ამიტომ აქ მომუშავე პერსონალი კარგად უნდა იყოს მომზადებული, რომ შესძლოს ამ რთული აპარატურით მუშაობა.

## ბელაიზიკის სასიფიქსო და დასახარებათაგანი ნიშნები

თუ ტელევიზიის ბუნებისა და ზემოქმედების ძალის მოკლე ანალიზს გავაკეთებთ, რამდენიმე საინტერესო, თუმცა პარადოქსულ, მომენტს წავანწყდებით.

ტელევიზიის მასობრიობის გამო მაყურებელი ხშირად ისეთ გადაცემებს ეგუება, რომლებიც მათზე დახარჯული დროის ფასადაც არ ღირან.

სატელევიზიო გადაცემაზე დასწრება უფასოა და მისი ყურება სახლში, რბილ სავარძელში მოკალათებულებსაც შეგვიძლია. სატელევიზიო გადაცემები ჩვენში, ფილმის ან თეატრალურ წარმოდგენისგან განსხვავებით, ნაკლებ ემოციებს იწვევს. სამაგიეროდ, კომფორტი და შინაური გარემო მაყურებელში ნაკლებ თავშეკავებულობას იწვევს და მას საშუალება აქვს, საზოგადო ადგილთან შედარებით, თავისუფალი რეაქციები ჰქონდეს. მაგრამ აქ იკარგება კონტაქტი აუდიტორიასთან და ითრგუნება აღქმის ემოციურობა.

დისკუსიის თემა ისიც, რომ სატელევიზიო პროგრამები ვერ ეწყობა სხვა საქმიანობას და სრულ ყურადღებას თხოულობს, მაგრამ სინამდვილეში მაყურებლები ახერხებენ ერთდროულად ტელევიზორის ყურებასა და სხვა საქმის კეთებას. რა წარმატებით? – სხვა საკითხია. თუ მაყურებლისთვის პროგრამა არ არის საინტერესო, მას შეუძლია, სხვა საქმეზე გადაერთოს ან არხი შეცვალოს. ამიტომ სასურველია, რომ სატელევიზიო გადაცემამ ყურადღება პირველივე კადრიდან მიიპყროს. მაგრამ თუ მაყურებელი მიჭაჭვულია პროგრამაზე, ის განსაკუთრებით მკაცრი კრიტიკოსი ხდება.

ცოცხალ (პირდაპირ) გადაცემას საკმაოდ ძნელად აღმოსაფხვრელი ნაკლი ახლავს. როგორც წესი, ასეთი გადაცემების ხარისხი ოპტიმალურზე დაბალია, მაგრამ, აცნობიერებენ რა, რომ ეთერში არიან, მსახიობთა და დანარჩენი პერსონალის შემოქმედებითი დაძაბულობა შედეგად გვაძლევს იმას, რომ ცოცხალი გადაცემის მხატვრული ღირსება წინასწარგადაღებულზე მაღალია.

შემსრულებელთა შესაძლებლობებს თითქოს ყველაფერი

ზღუდავს: სივრცე, დეკორაციები, ტექნიკა, სარეპეტიციო დროის უკმარისობა. ეს ხშირად მოქმედებას დინამიკას აკლის, ხერხებს – ნაირფერობას. დაბოლოს, ყოველთვის არ შეიძლება, ვენდოთ მიმღების ეკრანს: მისი გამოსახულება არ შეეფერება ხოლმე იმას, რაც გადაიყვამა.

ტელერეპორტაჟს ჩვენამდე სინამდვილე სრული დინამიკით მოაქვს. კამერის და, შესაბამისად, ტელევიზორის საშუალებით მაყურებელი იმაზე მეტს ხედავს, ვიდრე რეპორტაჟის ან სხვა მოქმედების ადგილზე უშუალო დასწრებისას დაინახავდა. ზოგჯერ პირიქითაც ხდება და ცოცხალ ტელერეპორტაჟს მაყურებელამდე ნაკლები მიაქვს, ვიდრე გადაღებულს, ჩანერილს. სტუდიისგარე გადაცემისას უზარმაზარ ტექნიკურ სიძნელეებს ვაწყდებით. მაგრამ, როცა მაყურებელი კამერასთან ერთად გადმოხედავს მიწას შვეულფრენიდან, ჩადის ლიფტით შახტაში ან ყვინთავს ზღვის ფსკერზე, გადაცემის ტექნიკურ არასრულყოფილებაზე უკვე სხვაგვარად რეაგირებს. ის აღიქვამს პროგრამის არსს და ყურადღებას არ აქცევს ოპერატორული ტექნიკის პრიმიტიულობას. რეჟისორისთვის ასეთი გადაცემები ყოველთვის კომპრომისია. რწმენა იმისა, რომ ტელევიზიის საფუძველი ცოცხალი რეპორტაჟია, ნელ-ნელა კვდება, მაგრამ საბოლოო მიზანი გადაცემის ხარისხია. და ამ დროს წინასწარი გადაღება, ჩანერა დიდ უპირატესობას გვაძლევს. მაყურებელი გადაცემაზე პროგრამის მიზნიდან გამომდინარე მსჯელობს, სხვადასხვაგვარად აღიქვამს და აფასებს არაპროფესიონალთა კონცერტს და გადაცემას ოპერის თეატრიდან. იქ, სადაც სანახაობა პროფესიონალიზმზე დებს თავს, მაგრამ ვერ აღწევს მიზანს, მაყურებლის კრიტიკა ძალიან მკაცრია. მაგრამ იგივე მაყურებელი, ძალიან სულგრძელია იმ პროგრამების შეფასებისას, რომელთაგან არ ელის განსაკუთრებულ საშემსრულებლო ოსტატობას. შესაძლოა, სიმპათიების ეს არამდგრადობა შუქს ჰფენს მაყურებლის იმ მოთმინებას, რომლითაც ბევრი მეორეხარისხოვანი გადაცემა სარგებლობს.

### **გადაცემების იმავდროულობა**

ცოცხალი გადაცემის ძირითდი უპირატესობა მისი იმავდროულობაა. შესაძლებლობა, თვალყური ადევნო მოვლენას მისი მიმდინარეობისას, გადაცემას განსაკუთრებულ ეშხს სძენს, ზრდის აუდიტორიის ინტერესს, მაყურებელში ყურადღების კონცენტრირებას ახდენს და თანამონაწილეობის შეგრძნებას ინვესს.

როდესაც იცი, რომ უყურებ პირდაპირ გადაცემას (შემთხვევის აღ-

გილიდან), გესმის, რომ მოვლენათა განვითარება არაპროგნოზირებადია (წინასწარ ჩანერილისგან განსხვავებით) და ელი რალაც ახალ, მოულოდნელ, შემთხვევით, პიკანტურ და ა. შ. კადრებს. ამ მოლოდინისას განიცდი ცნობისმოყვარეობას, შფოთს, წინათგრძნობას და ა. შ. ყოველივე ეს მომხდარი მოქმედების უშუალო შედეგი კი არა, არამედ მაყურებლის მდიდარი წარმოსახვის ნაყოფია, რომელიც მოვლენების განვითარებას თავისებურად ხსნის. ასეთ გადაცემათა უმრავლესობა მაყურებლის ამ რეაქციაზეა გათვლილი.

ბევრი გადაცემა დაკარგავდა მიმზიდველობას, მათში მოულოდნელობის, დრამატიზმის პატარა მარცვალი რომ არ იყოს. სპორტული შეჯიბრების რეპორტაჟი (ფეხბურთისა თუ პარამუტიო ხტომის), ინტერვიუ, საუბრები, ვიქტორინები, ცდების დემონსტრირება მაყურებლისათვის მიმზიდველია იმიტომ, რომ ის თავს გადაცემის თანამონაწილედ თვლის. სცენები ბავშვებისა და ცხოველების მონაწილეობით ჩვენს ინტერესს იმიტომ ინვევს, რომ არ ძალგვიძს გამოვიცნოთ მათი შემდგომი ქცევა. ამ ტიპის გადაცემის დროს მაყურებელს ყოველთვის აქვს იმის იმედი, რომ ისეთ საინტერესო პასუხს ან მოულოდნელ რეპლიკას გაიგებს, რომელიც რეჟისორის მიერ წინასწარ არ იყო დაგეგმილი.

მაგრამ იმავდროულობა ყოველთვის არ არის ამა თუ იმ პროგრამის წარმატების საწინდარი. დრამატულ წარმოდგენაში, ცეკვაში ან კონცერტზე დამუშავებული შეცდომა ან მოულოდნელი პაუზა, რომელიც ტელეეკრანზე ფიქსირდება, მაყურებელს აღიზიანებს, არ მოსწონს. მან იცის, რომ ასეთი პროგრამები წინასწარ რეპეტაციებს ითხოვს და ექსპრომტად არ გადაიცემა. ამ დროს ის სხვა კრიტერიუმებს ეყრდნობა.

თუმცა, ჩანერილ გადაცემებსაც შეუძლიათ იმავდროულობის იმიტირება. ჩვენ ვიცით, რომ ქმედება რეპეტაციას წინასწარ გადის, ის კი ისე გვიტაცებს, რომ ეს გვაინტერესებს. ჩვენ მოგვწონს სკამი, რომელიც გმირს უნდა გადაატყდეს თავზე, თვითმფრინავი, რომელიც პიკირებს, კასრიდან პერსონაჟზე ჩამოღვრილი საღებავი და ა. შ. ეს შთაბეჭდილებები რეჟისორული ხერხებითაც ძლიერდება და მაყურებელი წინასწარი ჩანერის გამო ამ მოვლენებს აღარ უარყოფს. რომც ვიცოდეთ ამა თუ იმ გადაცემის ფინალი, ჩვენ მაინც ინტერესით მივყვებით რეჟისორს და გვანტერესებს, თუ როგორ დასრულდება მოქმედება. სხვა შემთხვევაში რეტროსპექტული ჩვენების ხერხებს ასე ხშირად არ გამოიყენებდნენ და ჩვენთვის კარგად ნაცნობი ტრაგიკული სიუჟეტებისას სხვადასხვა კატასტროფას მოუთმენლად არ დაველოდებოდით.

მაყურებელში იმავდროულობის შეგრძნების გამონვევა ნიჭიერ რე-

უისორსა და სცენარისტს წინასწარჩანერილ გადაცემებშიც შეუძლიათ. ამ დროს ტელეაუდიტორიისთვის პირდაპირსა და ჩანერილს შორის განსხვავება არცთუ ისე არსებითია.

## ინტიმურობა

ტელევიზიის ზემოქმედების ყველაზე დიდი ძალა მის ინტიმურობაშია. ჩვენი წარმოდგენით ის, რაც ტელევიზორში ხდება, ჩვენია და მოქმედება ჩვენთან სახლში ხდება. როცა ტელემაყურებელი ქუჩაში ეკრანიდან კარგად ნაცნობ სახეს ხვდება და აღმოაჩენს, რომ ეს ნაცნობობა ცალმხრივია, გულდანყვეტილი რჩება. სახლში, ტელევიზორთან მჯდომ ადამიანს ჰგონია, რომ სამყარო ცისფერი ეკრანიდან მასთან მოდის. კინო- და ტელემაყურებელთა შეგრძნებები ამით განსხვავდება ერთმანეთისგან. ეჭვგარეშეა, რომ ჩვენზე გავლენას ტელეეკრანის ზომა და მისგან დაშორებული მანძილი ახდენს. ამიტომ განსხვავდება კინოეკრანიდან მიღებული მასშტაბის, დროისა და სივრცის შთაბეჭდილებები ტელეეკრანიდან მიღებულისგან. დიდი ეკრანისთვის გამოსადეგი კამერის, მსახიობთა მოძრაობის სიჩქარე და მონტაჟი სულ სხვა შეგრძნებებს ბადებს, როცა მექანიკურად პატარა ტელეეკრანზე გადააქვთ. როდესაც ჩვენი მზერა რომელიმე საგანზე ჩერდება, მის ზომასა და მანძილს ქვეცნობიერად ვესადაგებით, ანუ ამ დროს თვალი გვკარნახობს, რომ ეს პატარა ფიგურა ტელევიზორის ეკრანზე ჩვენზე გაცილებით მცირეა, და გვიჩნდება უპირატესობის შეგრძნება. დიდ კინოეკრანთან კი „თვალი გვეუბნება“, რომ გამოსახული საგნები ჩვენზე ზომით ბევრად დიდია, და ეს ჩვენში, უნებლიეთ, არასრულფასოვნების შეგრძნებას ბადებს.

## რეჟისურა

ტელეპროგრამაში უმთავრესი შინაარსია, ხოლო ის, თუ როგორ გვანვლიან, – მეორეხარისხოვანი. ამგვარ ნახევარსიმართლეს ცრუ დასკვნებამდე მივყავართ. რეჟისორის ოსტატობის მიუხედავად, ცუდი სცენარი და შემსრულებელი ასეთადვე დარჩება. მაგრამ მაინც ნიჭიერი, პროფესიული რეჟისურა რაღაც ღობით ამ სუსტ მხარეებს ფარავს, საშუალო მასალას უკეთესს ხდის, უკეთესს კი – საუკეთესოდ და პირიქით. უნიჭო რეჟისურამ შეიძლება პოტენციურად კარგი სცენარი ან ნიჭიერი შემსრულებელი ცუდად აქციოს.

როცა რაიმე მოვლენას გადმოვცემთ, უბრალოდ კი არ ვაჩვენებთ, თუ რა ხდება. ამორჩევა თვით მიკროფონისა და კამერის ბუნებას

ახსიათებს. თვითონ ფაქტს მათი გამოყენებისა მოსდევს არჩევის გარდაუვალობა. რაც არ უნდა თავისუფლად იყოს მასალა ორგანიზებული, რაც უნდა შემთხვევითი იყოს ჩვენი მხერა მასზე, როგორც კი ირთვება კამერა და მიკროფონი, ხდება არჩევა და აუდიტორიას არ შეუძლია, დარჩეს გულგრილი ამ არჩევის მიმართ.

არსებითად, დადგმის ესა თუ ის ხერხი მასალის არჩევისა და ორგანიზებისკენ მიდის. ნებისმიერი ხერხის მიზანია, გამოიწვიოს მაყურებლის გონებაში წინასწარგათვალისწინებული აზრი, ასოციაცია, შეგრძნება. უფრო ზუსტად, ერთად ვაგროვებთ და განსაზღვრული მიმდევრობით ვალაგებთ ვიზუალურ და ხმის სტიმულირების მთელ რიგს და უბრალოდ არ უზრუნველყოფთ მოქმედების მრავალფეროვნებას და უწყვეტობას, თუმცა ზოგიერთ რეჟისორს აქამდე დაყავს ცნება ხერხი.

მოფიქრებული თუ შემთხვევითი არჩევანი აუდიტორიის რეაქციას სხვადასხვაგვარად იწვევს. მისი წინასწარი განჭვრეტა მხოლოდ ხერხის გულდასმითი არჩევის შემდეგაა შესაძლებელი, რადგან შემთხვევითობას ყოველთვის სრულიად მოულოდნელ შედეგამდე მიყვავართ.

როცა რაციონალური შერჩევის შესაძლებლობები არსებობს, შემთხვევით შთაგონებას უნდა დავეყრდნოთ თუ არა? ჩვენ წინ მრავალი მტკიცებულებაა იმისა, რომ ყველა სადადგმო გადანყვეტილებას რეჟისორის გარკვეული პრინციპები უდევს საფუძვლად. ეს არ არის წესი, ეს ჭეშმარიტებაა, რომელიც დრომ გამოისყადა.

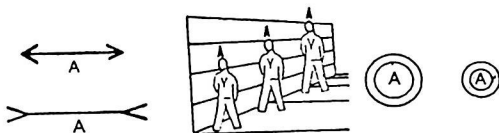
### აუდიტორიის რეაქცია

აღამიანის ამა თუ იმ რეაქციის მსუბუქად და უბრალოდ გაანალიზება რთულია. მაგრამ ბევრ საზღვრებში აუდიტორიის რეაქცია საკმაოდ ზუსტად შეგვიძლია განვსაზღვროთ. ფსიქოლოგები ამ მიზეზებს სხვადასხვაგვარად ხსნიან, მაგრამ ჩვენი მიზნისთვის მიღებული შედეგი სრულიად საკმარისია. ამის თვალსაჩინო მაგალითს ოპტიკური ილუზიები იძლევა. შემდეგ ის რა აზრსა და გრძნობებს იწვევს, უკვე სხვა საკითხია. აზრის განვითარება შეუძლებელია მართო, მაგრამ შესაძლებელია, აუდიტორიის საერთო რეაქციამზე მიზანმიმართულად იმოქმედო.

**ნახ. 1. ოპტიკური ილუზიები.** ყოველ წყვილ ნახატში დეტალები, რომლებიც ასო A-თი აღნიშნული, ზომით იდენტურია, მაგრამ გვეჩვენება, რომ ისინი სხვადასხვა ზომისაა.

სხვადასხვა სტიმულის უმრავლესობა მაყურებელზე თითქმის

ყოველთვის ერთნაირად მოქმედებს. მაგ., ფონის ჰორიზონტალური ხაზები დიაგონალთან შედარებით უფრო წყნარ, თანაბარ შეგრძნებას იწვევს. მოძრაობა ჩვენსკენ უფრო სწრაფად იპყრობს ყურადღებას, ვიდრე მოძრაობა ჩვენგან, და მაყურებლებიც მსგავს მოვლენაზე



ნახ. 1.

აბსოლუტურად ერთნაირად რეაგირებენ. შეიძლება, წინასწარ ვინინასწარმეტყველოთ, როგორ იქნება აღქმული ესა თუ ის სტიმული გარკვეული ნაციონალური, სოციალური თუ კულტურული ჯგუფის აუდიტორიის მიერ. მაგ., ფრანგისთვის „მარსელიოზა“ ნაციონალური ჰიმნია და განსაზღვრულ ემოციებს იწვევს, მაშინ როცა ტიბეტელისთვის ეს, უბრალოდ, უცხო მუსიკაა. შავი ფერი საქართველოში გლობალური სიმბოლოა, ჩინეთში – თეთრი.

მაყურებელზე ზემოქმედების ხარისხი, ძირითადად, გამოყენებული მხატვრული საშუალებების დამატერებლობასა და მისანვდომობაზეა დამოკიდებული. შეიძლება, გამოვიყენოთ ერთმანეთის გამაძლიერებელი ეფექტების მთელი რიგი, მაგრამ ზომიერების გრძნობა არ უნდა დაეკარგოთ, რადგან მათ ზოგჯერ ერთმანეთის განადგურებაც შეუძლიათ.

არ შეიძლება, კამერის მოძრაობის გამფანტველი ყურადღების დახმარებით მივალწიოთ აუდიტორიის მზარდ ყურადღებას.

ის, ვინც ამ კანონზომიერებას იცავს, შეუძლია, ჩათვალოს, რომ აუდიტორიაზე ზემოქმედების ძლიერ საშუალებას ფლობს. მაგრამ ზოგჯერ კონფლიქტის სიმძაფრისთვის შეგნებულად ვიყენებთ კონტრასტულ სიტუაციებს.

### თვალი და კამერა

რატომ არ შეიძლება, დავაყენოთ უძრავი კამერა, რომლის თვალთახედვაშიც მოქმედების სცენა არ გამოვიყენოთ ყველაფერი იმის გადასაცემად, რაც ხდება? სინამდვილეში, ხომ სწორედ ამას დანახავდა მაყურებელი, მის ადგილზე რომ იმყოფებოდეს. ჩვენ

მივცემდით მას საშუალებას, თვალყური ადევნოს მოვლენებს თავისი სავარძლიდან. რატომ გვჭირდება კამერების დიდი რაოდენობით მუშაობა? გააკეთეთ პანორამა კამერით, როდესაც ჩნდება იმის საშუალება, რომ ობიექტი კადრს მიღმა აღმოჩნდება, და შეცვალეთ გადაღების წერტილი, როდესაც ეს ობიექტი მოშორდება კამერას მნიშვნელოვანი მანძილით.

რა თქმა უნდა, ეს ხერხი, ერთ-ერთია შესაძლო ხერხებს შორის. კინოს პიონერები მას იყენებდნენ. ასეთი მიდგომა, თითქოს, ყველაზე ბუნებრივი და აშკარაა, თუმცა ის მაინც არ გვაძლევს იმის საშუალებას, რომ მომხდარის ნამდვილი და სრული სურათი შევქმნათ.

ხედვის უცვლელი წერტილისას მაყურებელი თავისთავად ირჩევს იმას, რაც ყველაზე მიმზიდველად ეჩვენება. ასეთი შემთხვევითი არჩევანი ადამიანებში სხვადასხვა რეაქციას იწვევს. „სულაც არ არის ცუდი“, – ვამბობ მაშინ, როცა ჩვენთვის ფაქტის დასაფიქსირებლად (მაგ., ჩოგბურთის ტურნირის რეპორტაჟისას) მხოლოდ თვალყურის დევნებაა საკმარისი.

მაგრამ პატარა ეკრანი და მისი გულისყურით თვალყურის დევნება, ისევე როგორც მცირე სივრცე, მალე გლლის. ამ დროს მაყურებლის ინტერესის გამონევა მხოლოდ ხერხების მრავალფეროვნებით შეიძლება: მსხვილი ხედით, ობიექტის გამოსახულების გადიდებით, ობიექტის ან კამერის მოძრაობით ყურადღების ცენტრის გადატანით და ა. შ.

აქ იწყება შეგნებული შერჩევა. ჩვენი თვალისგან აღქმული შთაბეჭდილება არ არის იმის მსგავსი, რასაც კამერის დახმარებით ვღებულობთ.

გამოსახულებას, რომელსაც კამერა გვაძლევს, გარკვეული საზღვრები გააჩნია. დიდი და მკაფიო გამოსახულება – ობიექტივის მახასიათებლებზე და მისი გამოყენების საშუალებებზეა დამოკიდებული. ობიექტივის ხედვის წერტილის კუთხის შეცვლას, შესაბამისად, გადმოსაცემი ობიექტების შედარებითი ზომებისა და პერსპექტივის შეცვლაც მოჰყვება.

უმრავლესობა თვლის, რომ თვალს შეუძლია ძალიან დიდი კუთხისა და სიღრმის ხედვის არის საზღვრები ნათლად დაინახოს. მაგრამ ეს შეცდომაა. თვალი დეტალებს მხოლოდ 1,50-ის საზღვრებში არჩევს. პერიფერიული ხედვა სუსტია, დეტალებს და ფერებს ცუდად არჩევს. თავისუფლების შეგრძნებას მხოლოდ გაუცნობიერებელი სკანირების შედეგად, თვალის ადაპტირებისა და ფოკუსირების ნამიერად გაკეთების შესაძლებლობით ვიღებთ.

ჩვენი მზერა ერთი ადგილიდან მეორეზე წამიერად გადაადგ-

ილდება და საწყის და ბოლო წერტილებს შუალედური, ბუნდოვანი გამოსახულების შეუმჩნეველად ვხედავთ. რაღაც დონემდე ამის იმიტირება ეკრანზეც შეიძლება, მაგრამ შედეგი აშკარად არააღამაკმაყოფილებელია. არსებობს სხვა, უფრო ნაკლები განსხვავებები რეალურ სამყაროსა და მას შორის, რასაც ეკრანზე ვაღვევებთ თვალს.

რეალურ სამყაროში მოძრაობისას ვგრძნობთ მასთან ფიზიკურ კონტაქტს. ჩვენ გარშემო სამყარო უძრავია და ჩვენ ვმოძრაობთ მასში.

ეკრანზე კი სამყარო მოძრაობს და ჩვენსკენ მოახლოებისას დიდდება, შესაბამისად, ჩვენგან მოშორებისას – მცირდება. როდესაც კამერა მოძრაობს, სტატიკური საგნებიც სიცოცხლითა და მოძრაობით ივსება.

გვჭირდება კი ხერხები? გარესამყაროს ჩვენებური შემეცნება ხომ სააზროვნო და აღქმის პროცესების შედეგია. ჩვენ ვტკბებით ლიტერატურით, მხატვრობით, მუსიკით იმიტომ, რომ ისინი ალაგზნებენ ცნობიერებას, მაშინ როცა ცურვა, კვება, მოძრაობა მოქმედებს ჩვენს გრძნობებზე.

კამერა და მიკროფონი – მხოლოდ პატარა ხილია მაყურებლის ინტელექტისკენ გადებული. ჩვენ შეგვიძლია, აღვძრათ მასში მოგონებები ფიზიკურ შეგრძნებებზე, მაგრამ აშკარაა, რომ არ შეგვიძლია, გადმოვცეთ თვითშეგრძნება, ანუ ის, თუ რას განიცდი, როცა უფსკრულის პირას დგახარ, ხარ მონწყვეტილ ლიფტში ან ჭაობში ეფლობი. აშკარაა, რომ მხოლოდ ჩვენება იმ ხალხისა, ვინც ყოველივე ამას განიცდის, მაყურებელში შესაბამის რეაქციას არ იწვევს.

მანძილზე საგნების ფიზიკური თვისებების გადაცემა შეუძლებელია. ტელევიზიით ვერ ვიგრძნობთ ფორთოხლის სუნსა და გემოს, წყლის ტემპერატურასა და თოვლის სიმკვრივეს. ჩვენ ხმოვანი და მხედველობითი სახეების მეშვეობით ვქმნით ამ საგნების ზოგიერთ სახასიათო თვისებურებას და მათ მოქმედებას გარემოზე. მაყურებელს ვუჩვენებთ ფორმას, ფაქტურას, მოქმედებას – ყველაფერს იმას, რითიც გვინდა მის ცნობიერებაში ამ საგანთან ან მოვლენასთან დაკავშირებული ასოციაციები გამოვიწვიოთ.

ფორთოხალი უბრალო ბურთია მანამ, სანამ შუქი გახსნის მის ფორმასა და ფაქტურას. ფორთოხლის რბილობში ჩარჭობილი დანა ბრწყინავს წვენიდან, რომელიც ნელ-ნელა, წვეთ-წვეთად ეცემა იატაკზე და ამ დროს ვგრძნობთ – ჩვენ წინ ფორთოხალია.

ფაქტების კონსტატაცია – ყველაფერი არ არის. ჩვენ უნდა გამოვიწვიოთ მაყურებელში ის შეგრძნება, რომელიც შესაძლებლობას

მისცემს, შეიგრძნოს და დაიჯეროს ეს ფაქტები.

როცა ალპინისტების ყინულზე ასვლას ვიღებთ, მხოლოდ პროცესის ჩვენება არ არის საკმარისი. ეს კადრები მაყურებელს ემოციურ დაძაბულობასა და მგრძნობელობას არ გადასცემენ.

დაკიდებული კლდე, თოკსა და კლდეს ჩაჭიდებული გაყინული თითები, მძიმე სუნთქვა, ყინულზე მცურავი ფეხები, ქვათაცვენა, დაძაბული მუსიკა – აი, რა გამოიწვევს საჭირო ემოციებს. მაყურებელი რომც არ იყოს მთაში ნამყოფი, ალპინისტების გაჭირვება და ემოციები მის სულში პასუხს იპოვის.

დამდგმელმა რეჟისორმა სცენაში უნდა ჩადოს ყველაფერი ის, რაც მას სჭირდება, ან შემოიტანოს ის, რაც უზრუნველყოფს მის ყველაზე დიდ მხატვრობას.

მხატვრული საშუალებების ოსტატური შერჩევა სცენას ბუნებრიობას და დამაჯერებლობას აძლევს და, იმავდროულად, მაყურებელამდე რეჟისორის ჩანაფიქრი მიაქვს. როგორი პარადოქსულიც უნდა იყოს, უფრო მეტი ბუნებრიობის მიღწევა მხატვრული საშუალებების და კარგად გააზრებული ხერხების გამოყენებით შეიძლება, ვიდრე სინამდვილის ნატურალური ჩვენებით.

### გდანწყვეტილებების პირობითობა

ცხოვრებაში პირობითობას ისე ხშირად ვეჯახებით, რომ ის ბუნებრივად, ლოგიკურად გვეჩვენება და გარკვეულ გარემოებებში – ამა თუ იმ მოვლენის ერთადერთ შესაძლებელ ფორმადაც კი. განა შავ-თეთრი ფოტოგრაფია იმის ნამდვილ სურათს გვაძლევს, რასაც ვიღებთ? რა თქმა უნდა, არა. ჩვენი უნარი, აღვიქვათ ის და აღვფრთოვანდეთ მისით, არის რაღაც, რასაც სპეციალური მომზადება სჭირდება. იმ ადამიანს, რომელიც ფოტოხელოვნებაში ვერ ერკვევა, ესა თუ ის ფოტო არათერს ეუბნება მანამ, სანამ კარგად არ აუხსნი, თუ რა არის მასზედ გამოსახული.

ჩვენ გარს პირობითობების სამყარო გვარტყია, რომელიც ბუნებრივად გვეჩვენება და რაც, სინამდვილეში, დანერგილი წარმოდგენის შედეგია. ქართველისთვის მრავალხმიანობა ჩვეულებრივი მოვლენაა. აღმოსავლელი მუსიკოსის ყურისთვის გამის ჩვიდმეტსათეხურიანი კილო და თავისუფალი რიტმი, ხოლო აფრიკელისთვის რიტმული ნახატის რთული გადახლართვა ბუნებრივი. ევროპელი კი თერთმეტსათეხურიან კილოსა და შედარებით მარტივ რიტმულ სტრუქტურას ეგუება. აღმოსავლური და აფრიკული მუსიკა ჩვენ თავისებურად, არაბუნებრივად გვეჩვენება და პირიქით, აღმოსავლეთში ჩვენი

მუსიკა აღიქმება, როგორც მანერული და არამეტყველი. ევროპელები დიდხანს ვერ იგებდნენ აღმოსავლურ სახვით ხელოვნებას, რომელიც პერსპექტივასა და პროპორციების კანონებს არ აღიარებს. აღმოსავლელი მხატვრების ნახატებზე ევროპელს ფიგურები ჰაერში მოფარფარებულ ეჩვენება და ჩვენთვის ჩვეული შუქრდილის ხერხი მათთან არასერიოზულ ხერხად აღიქმება.

ზოგიერთი ხერხის პირობითობას აუდიტორია, გამომუშავებული ჩვეულების შესაბამისად, რეფლექსურად აღიქვამს. ძირითადად, გამომუშავებულ ჩვეულებასზე დაფუძნებული კამერასთან მუშაობის პრინციპებიც.

სხვა ხერხების პირობითობის აღქმა კი მაყურებლისგან შესაბამის მომზადებას, ამა თუ იმ გამომხატველობითი საშუალებების მნიშვნელობის გაგებას (მაგ., გადაფარვა, შეთავსება და ა. შ.) ითხოვს.

დღეს, რაც ჩვეული და ბუნებრივია ჩვენთვის, ის ერთი საუკუნის წინ კინომაყურებელს შიშის ზარს (მაგ., მოლაპარაკე თავი) სცემდა.

მაყურებლისთვის ზოგიერთი ხერხი მოცემულ სიტუაციაში ჩვეულად, ბუნებრივად მიიღება, სხვა კი მისთვის ისეთი ხელოვნურია, რომ მას, როგორც ხერხს, ისე აღიქვამს.

აი, რატომაა, რომ ზომიერად, ოსტატურად გამოყენებული ხერხი, როგორც წესი, ყველაზე უფრო ეფექტურია. იქ, სადაც ხერხის გამოყენება მოქმედების ლოგიკიდან არ გამომდინარეობს და მაყურებელი მზად არაა მის აღსაქმელად, აზრის გახსნის საშუალებიდან თვითმიზნად იქცევა ხოლმე. ხეებს იქით ვერ დავინახავთ ტყეს, ხერხის იქით იკარგება შინაარსი.

როცა ხერხი ჩვეული ხდება, მისი საზღვრები შეიძლება იმ დონემდე გაფართოვდეს, რომ ყველაზე უჩვეულო მოდიფიკაციები მაყურებელმა ადვილად აღიქვას. ამის მაგალითია - ხმის პერსპექტივის სრული უქონლობა, გადაღების ყველაზე მოულოდნელი რაკურსები და ა. შ.

ის, რაც ჯერ კიდევ რამდენიმე წლის წინ მაყურებლის გაკვირვებას იწვევდა, ახლა მხატვრული გამოსახვის ჩვეულ საშუალებად აღიქმება. მაგრამ თუ დამდგმელი რეჟისორი არსებულ ტრადიციებს შეგნებულად სცილდება და ცდილობს, ესა თუ ის ხერხი ახალი შინაარსით აავსოს, ძნელ გზაზე დგება. საათის ისრის უკულმა ტრიალი მაყურებელში არ იწვევს გაკვირვებას და აღქმულია არა როგორც ორიგინალური ხერხი, არამედ როგორც დასანანი შეცდომა.

პირობითობის ენას ხელოვნების ყველა სახე მიმართავს, რაც ყველაზე ხშირად აზრის ლაკონურად გამოხატვის საჭიროებითაა ნაკარნახევი (ასე იბადება წათენა, შეთავსებებზე დასრულება).

47318-

საქართველოს რესპუბლიკის  
სახალხოებრივი უნივერსიტეტი ..  
ბ ი ზ ლ ი ო ტ ქ ა  
№ \_\_\_\_\_

მაგრამ უგემოვნო ხელოსნების ხელში პირობითობა – მიმზიდველი. თუმცა უაზრო სათამაშოა.

პირობითი ხერხები მოდასთნ ერთად მიდი-მოდის. ზოგიერთი მათგანი რჩება, როგორც მხედველობითი და ხმოვანი სახეებით აზრისა და შეგრძნებების გადმოცემის ყველაზე მოსახერხებელი საშუალება. უკვე არაერთხელ დამტკიცდა, რომ პირობითობა მაკურნებელს მოვლენათა ბუნებაზე ფიქრს აცილებს. ეს საშუალებას იძლევა. სხვა მოვლენათა ჯაჭვში ამ მოვლენის მნიშვნელობამ ჩვენი ყურადღების კონცენტრაცია მოახდინოს. მაგრამ პირობითობა თავის თავში სტილიზაციის საფრთხესაც მალავს. აი, რატომ გვჭირდება ამ დროს ზომიერება.

### ტელევიზიის გამოხატველობითი საშუალებები ხმოვანი სახე

ხმა ბევრად უფრო დიდი რამეა, ვიდრე გამოსახულების უბრალო აკომპანემენტი. ზოგჯერ ის აღრმავებს გამოსახულების აღქმას, ზოგჯერ კი იმდენად იპყრობს მაყურებლის ყურადღებას, რომ გამოსახულებასაც იქვემდებარებს. თუმცა სმენითი მეხსიერება მხედველობითთან შედარებით არც ისე ხანგრძლივია. ჩვენ უფრო მონათხოვნი ვართ იმის მიმართ, რასაც ვხედავთ, ვიდრე იმის მიმართ, რასაც ვისმენთ. ყური თვალზე მეტად მიმნდობია, აღიქვამს უცნობსა და უცნაურს, მაგრამ არცთუ უცებ იჭერს ხმოვან გარემოებებს. აი, რატომაა შესაძლებელი, ესა თუ ის ხმოვანი ეფექტი არაერთხელ გამოვიყენოთ, მაშინ, როცა კოსტიუმი ან ნახატი ფონზე იმნუთშივე შესაქმნევი ხდება და ხშირად შეცვლას ითხოვს. ტელევიზიის ხმოვანი პალიტრა მრავალფეროვანია.

### მხედველობითი სახე

როგორა შეიძლება იყოს ეს სახე? კონკრეტული, რომელიც ასახავს ობიექტს ჩვეულებრივ, დაუმახინჯებლად, არ არის გათვლილი მაყურებლის ემოციურ რეაქციაზე, მაგრამ ქმნის განწყობას. ეს შეიძლება, საკმაოდ რეალისტური იყოს და სრულიად რეალური საყრდენის გარემოცვაში არსებობდეს. მთავარი ამ დროს მათი ზუსტი და შეწყვეტილი გადარჩევაა.

სადა შეიძლება ფანტასტიკურიც იყოს, როცა მისი კომპოზიცია შეწყვეტილი იქნასთორმირდება, ცვლის რეალობას და წარმოსახვის სფეროში მათი საყრდენელში ასოციაციების გრძელ ჯაჭვს იწვევს.

აბსტრაქტული გადაწყვეტის დროს იდეები და ემოციები ხაზით, ფორმით, ფაქტურით, მოძრაობით, ტონით და ა. შ. იბადება. ეს ყველაფერი რეალურ სამყაროსთან უშუალო ასოციაციებს არ იწვევს და ინტერპრეტაციას მაყურებლის მიერ ინდივიდუალურად განიცდის.

როგორია მაყურებლის მხედველობის წარმოსახვითი ფუნქციები?

თხრობა – ინფორმაციის უშუალო გადმოცემაა.

გარემოს აღდგენა – მოქმედების ადგილის მონიშვნაა (მაგ., ბიგ ბენის მსხვილი პლანის დროს მაყურებელს შთაბეჭდილება ლონდონზე ექმნება).

იდეების, აზრების, გრძნობების და ა. შ. ახსნა მაყურებლის ასოციაციების საშუალებით (მაგ., მაყურებელი როცა ხედავს, რომ ვიღაც ძლივს მიათრევს ფეხებს, ხედება – ადამიანი დაღლილია).

სიმბოლიკა – წარმოსახვა, რომელიც იწვევს ასოციაციას გარკვეულ ადგილთან, განწყობასთან, მოვლენასთან და ა. შ. (მაგ., ნაციონალური დროშა სიმბოლურად ქვეყანას წარმოადგენს).

მოქმედების, თბიქტის გარეგანი სახის და ა. შ. იმიტაცია (მაგ., ნაბორძიკებისას კამერა ქანაობს).

ილენტიფიკაცია – გარკვეული მოვლენების ან ხალხის ცნობადობა მათთან დაკავშირებული საგნებით ან ნიშნებით (მაგ., ნაპოლეონის სამკუთხა ქელი).

შეხსენება – წარმოსახვა, რომელიც იწვევს მეხსიერებაში წარმოდგენას საგნებზე, რომლებიც ადრე შეგვხვდებოდა.

კავშირი – მოვლენათა, თემებისა და ა. შ. გაერთიანება (მაგ., პანორამის გაკეთება სათამაშო გემიდან წყლისაკენ, შემდეგ კი ნამდვილი გემისკენ, რომელიც ზღვაში მიცურავს, – ეს გმირის ბავშვობისა და მისი ზრდასრულობის ურთიერთკავშირია).

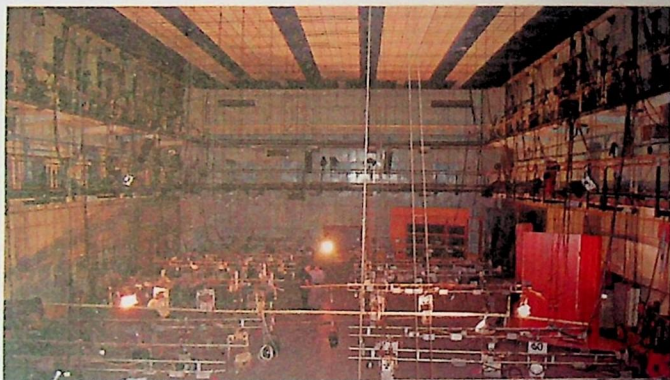
მონტაჟი – მხედველობითი წარმოსახვის რიგის სრული გადახლართვა ან მათი შეთავსება.

## საბალაუნო ბენიკური აღჭრვილობა

ტელევიზიის თანამედროვე ტექნიკა (სხვადასხვა პარამეტრით) საშუალებას იძლევა, გადმოსცეს კარგი ხარისხის გამოსახულება. ამ ტექნიკის გამოყენებისას ოპერატორები და რეჟისორები სატელევიზიო გადაცემების გამოსახულებითი ნაწილის მაღალმხატვრულ გადწყვეტას აღწევენ.

ტექნიკური აღჭრვილობა სტუდიებისა და გარე გადაღებებისთვის ერთმანეთისგან არსებითად არ განსხვავდება. წინამდებარე სახელმძღვანელოში ჩვენ განვიხილავთ იმ ტექნიკურ საშუალებებს, რომლებითაც ოპერატორები მუშაობენ.

### სტუდიური აღჭრვილობა



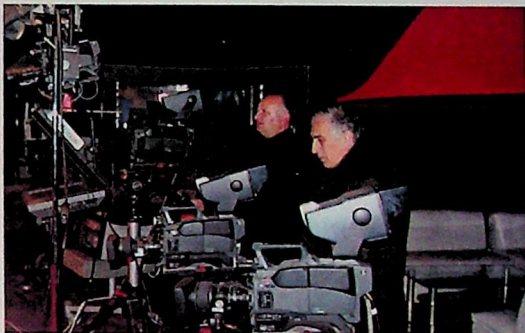
პავლიონის საერთო ხედი

დღეს სხვადასხვა ტელევიზიაში 2-დან 5-მდე სტუდია-პავლიონია, საიდანაც გადაცემები გადის ეთერში. ისინი სხვადასხვა ზომისაა – 150, 300 ან 600 კვ/მ. ყოველი პავლიონი გათვლილია მის პე-

რიმეტრზე სასცენო მოედნების მიმდევრობით ჩვენებისთვის.

პავილიონში, ჩვეულებრივ, 3, 5 ან მეტი სატელევიზიო კამერა მუშაობს.

ხმის მეურნეობა წარმოდგენილია: 4-6 მიკროფონით (რომლებიც სპეციალურ დანადგარზე – „წეროებზე“ დამაგრებული); რადიო მიკროფონებით, რომლებიც გამოშვებულა ტანსაცმელზე აქვთ მიმაგრებული; ხმამაღალი კავშირის დინამიკებით (რეჟისორის დასაკავშირებლად სტუდიასთან და იქ მუსიკისა და ხმის გადასაცემად) და ა. შ.



კამერების განლაგება ვირტუალურ სტუდიაში.  
დამდგმელი ოპერატორი – ბესარიონ ორმოცაძე,  
ოპერატორი – ვლადიმერ დვალა

სადადგმო ნაწილის განკარგულებაშია დეკორაციების დასამაგრებელი და ფონების დასაკიდებელი სხვადასხვა აღჭურვილობა. სტუდიის ჭერისა და აივნების დიდი ნაწილი უჭირავს სხვადასხვა გასანათებელ ხელსაწყოს. ისინი შტატივებზეყვანა დამაგრებული (იატაკიდან გასანათებლად).

გარდა ამისა, სტუდიაში დგას საკონტროლო მონიტორები, ტექსტის წასაკითხი (სუფლიორი) მონწყობილობები და ა. შ. როგორც წესი, ყველა სტუდიას აქვს თავისი სააპარატო, სადაც დგას სამართავი პულტი რეჟისორისა და მისი ასისტენტისთვის. პულტზე, გარდა გამოსახულების და ხმის მართვისთვის განკუთვნილი ტექნიკური ხელსაწყოებისა, განთავსებულია ყოველი სტუდიური კამერის საკონტროლო მონიტორები და სვეც-კავშირის მართვის სისტემა, აგრეთვე, საეთერო მიწმერი, რომლითაც იცვლება გამოსახულება საეთერო მონიტორზე და შემდეგ გადის ეთერში.

რეჟისორი ოპერატორების, ასისტენტისა და ხმის რეჟისორის დახმარებით მართავს მთელ ამ რთულ მექანიზმს. ოპერატორის ძირითად სამუშაო იარაღს და გამოსახულების პირველწყაროს სატელევიზიო კამერა წარმოადგენს. ის აღჭურვილია ორი სახელურით. ერთზე ფოკუსის შესასწორებელია განთავსებული, მეორეზე კი – ტრანსვოკატორი ანუ „ზუმი“. კამერის მნიშვნელოვან ნაწილს ვიდეომაძიებელი (მონტორი) წარმოადგენს. მისი მეშვეობით ოპერატორი ამოწმებს კადრის კომპოზიციას, განათებისა და ფოკუსირების სისწორეს.

## სააპარატო

თუ როგორი უნდა იყოს საკონტროლო სააპარატოს მოწყობილობა, – საკამათო საკითხია. სტუდია, ჩვეულებრივ, აღჭურვილობითა და მომსახურე პერსონალით ერთ შენობაშია განთავსებული. ითვლება, რომ ეს ეკონომიურია და ერთობლივ მუშაობას აიოლებს. მაგრამ ხშირად ასეთ სააპარატოში თანამშრომლები ერთმანეთს უშლიან ხელს და ზოგიერთი ტელეცენტრი უპირატესობას იზოლირებულ ოთახებს – რეჟისორის სააპარატოს, ტექნიკურ სააპარატოს და ხმის რეჟისორის სააპარატოს აძლევს.

რეჟისორის სააპარატოს ფანჯრიდან სტუდიას ვხედავთ. პირველ რიგში, ნებისმიერ საკონტროლო სააპარატოში თვალში გვხვდება

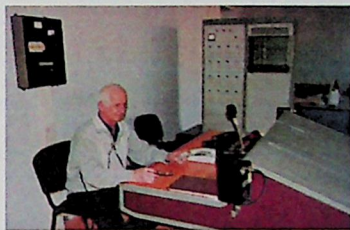


სააპარატო

ვიდეოსაკონტროლო მოწყობილობების, მონიტორების მთელი რიგი. მათი საჩვენებელი (სათვალთვალო) ეკრანები უწყვეტად გვიჩვენებენ იმას, რასაც გადასცემს ხუთი, ზოგჯერ კი მეტი სტუდიური კამერა ან ვიდეოსიგნალის წყარო.

ნებისმიერი ხელი, როგორც კი იგი საკონტროლო მონიტორზე გამოჩნდება, შეიძლება ჩავართოთ ლილაკით ან მიქშერებით გადაამცემ არხზე.

წარმოვიდგინოთ, რომ ვიდეოსაკონტროლო მოწყობილობის წინ სხედან რეჟისორი და მისი ასისტენტი მიკროფონით, რომელიც პულტზეა განლაგებული. ისინი ბრძანებებს აძლევენ პერსონალს, ხელმძღვანელობენ თანამშრომლების გადაადგილებას და აფრთხილებენ მათ შემდეგი მოქმედების შესახებ. რეჟისორს შეუძლია თვითონ მართოს ღილაკებითა და მიქმერებით ვიდეოსიგნალების გადართვა, მაგრამ უმრავლეს ტელეცენტრში თვლიან, რომ რეჟისორი ისედაც დატვირთულია და ამ საქმეს ასისტენტს ავალებენ.



პროგრამის წამყვანი ტექნიკური სპეციალისტების ჯგუფს ვიდეოინჟინერი უძღვება. ის რეჟისორის მრჩეველიც არის ტექნიკურ საკითხებში და მის მოვალეობაში შედის: კამერების მართვა (მათი განლაგებისა და ექსპლუატაციის დროს უშუალო დახმარება), ვიდეოსიგნალების ჩართვა. მაგრამ ვიდეოინჟინრის უმთავრესი ფუნქცია წარმოების ტექნიკური მხარის თვალყურია.

სხვა სპეციალისტები პასუხს აგებენ წარმოების მათზე მიმაგრებულ უბნებზე: შეფუთვითი გეგმავს განლაგებას და აკონტროლებს განათებას; მხატვარ-დეკორატორი ახორციელებს სასცენო მოედნის გაფორმებას; მხატვარ-გრიმიორი ადგენს მსახიობთა გრიმს.

ნებისმიერი სტუდიის ტექნიკური და შემოქმედებითი პერსონალი მრავალრიცხოვანი და მრავალფეროვანია: პროდიუსერების, რეჟისორების, ასისტენტების, ადმინისტრატორების, კოსტიუმერების და სხვა თანამშრომლებისგან შედგება.

### ტექნიკური სააპარატო

სტუდიის ინჟინერი ვალდებულია, უზრუნველყოს სტუდიაში და სააპარატოში არსებული ტექნიკის გამართული მუშაობა.

მნიშვნელოვანია, არსებობდეს მჭიდრო კონტაქტი დამდგმელ ოპერატორსა და შეფუთვითებელს შორის. ეს ამოცანა საკმაოდ

გაადვილდება, თუ განათების მართვის პულტს ვიდეოსიგნალების მართვის საკონტროლო პულტის გვერდით დავდგამთ.



### სტუდიისგარე გადაცემების აღჭურვილობა

ნებისმიერ თანამედროვე ტელევიზიას, გარდა ძირითადი სტაციონარული სტუდიური აღჭურვილობისა, აქვს ერთი ან რამდენიმე მოძრავი სატელევიზიო სადგური (მსს), რომლებიც განკუთვნილია სტუდიისგარე გადაცემების გადასაღებად (აღლუმები, სპორტული ღონისძიებები და სხვ.). მსს, ჩვეულებრივ, ორი ავტობუსისგან შედგება. ერთში მოთავსებულია ძირითადი სატელევიზიო აღჭურვილობა, საიდანაც რეჟისორს მიჰყავს გადაცემა, მეორე კი ემსახურება დამხმარე აპარატურის – კამერებისა და დენის კაბელების, შტატივებისა და სხვა აღჭურვილობის ტრანსპორტირებას.



მოძრავი სატელევიზიო სადგურის ტექნიკური სააპარატო

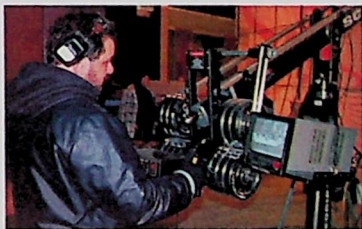
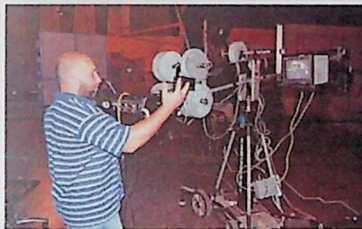
მსს-ს, ჩვეულებრივ, 4 ან 5 საკამერო არხი აქვს.

კამერები სტუდიური კამერებისგან დიდად არ განსხვავდება, მაგრამ ოპერატორის მუშაობის პირობებია აქ ოდნავ განსხვავებული. მსს-ს კამერაზე მომუშავე ოპერატორმა ბალანსი საჭირო ფილტრზე განათების მიხედვით უნდა აანყოს.

## მექანიკური სამართავი ახმა-ურჩია (ზხაზივი)

როდესაც დისტანციური მართვის პულტი (კამერის ყველა მოძრაობით) ოპერატორის გვერდით მდებარეობს, მუშაობის დახმარება აღარ არის საჭირო და თვით მართვის პროცესიც იოლდება. ერთდროული პანორამირების, მიხვევ-მოხვევის და ურიკის გადაადგილებისას საჭიროა ბრიგადის მუშაობის ზეკოორდინაცია. ფეხის პედლები და ხელის დისტანციური მართვა საშუალებას იძლევა, ოპერატორის ხელში მოაქციოს კამერაზე მუშაობის სრული კონტროლი. მაგრამ აქაც შეიძლება, გადავანყდეთ შეფერხებას. მომსახურე პერსონალის დამატებითი დახმარების გარეშე ოპერატორს არ ძალუძს, ერთდროულად თვალყური ადევნოს მოქმედებას, მსახიობთა მოძრაობას, ხედების თანამიმდევრობას, ფოკუსირებას, კომპოზიციას. ხანგრძლივი, უწყვეტი გადაცემები ყურადღების მნიშვნელოვან კონცენტრაციას ითხოვს. ყოველი ახალი დისტანციური რეგულატორის მართვისას ოპერატორის მოვალეობები მეტად და მეტად ფართოვდება.

მექანიკური მონყობილობების გამოჩენამ ბევრად გააადვილა ურიკა „დოლის“ მართვა. მაგრამ იქ, სადაც კამერებისგან განსაკუთრებულ



სიზუსტეს და მოქმედებას ითხოვენ, მიზანშეწონილია ელექტრონულ მართვას მივმართოთ. გარდა ამისა, აუცილებელია, გამოვიყენოთ სპეციალური დამბლოკავი მონყობილობები, რომლებიც ურიკას შემთხვევითი მოძრაობისა და დაზიანებისაგან აზღვევს.

## განსხვავებული ტიპის შტატივები

შტატივების ვარიანტების შესაძლებლობებს საზღვარი არა აქვს. მთავარია, კამერა ხელსაყრელად და უსაფრთხოდ იყოს განლაგებული. სპეციალური მონწყობილობების დახმარებით კამერები მაგრდება ფოლადის ცარიელ ბარაბნებზე, ჩარჩოებზე, ამწეებზე, მექანიზმებზე, რობოტებზე, „სტედიკამებზე“ და სხვ.



სატელევიზიო სტუდიაში იშვიათად არის ოთხ კამერაზე ნაკლები. ორი კამერა პატარა ამწეზე (ან მექანიკურ ურიკა „დოლიზე“) და ოთხი კამერა შტატივზე საკმარისია ყველაზე რთული გადაცემის გადასაღებად. მრავალი სტუდია კმაყოფილდება მოძრავ სამფეხა შტატივზე დამაგრებული კამერებით. ჩვეულებრივ პირობებში გამოყენებული შტატივის სირთულე განისაზღვრება არა მარტო ეკონომიური მოსაზრებით, არამედ სტუდიის გაბარიტებითაც. რაც უფრო მასიური დეკორაციები ან მკირვა სტუდიის ფართობი, მით უფრო შეზღუდულია ამნის გამოყენების შესაძლებლობა. თუ მარტო ერთი ან ორი პატარა ამწე მუშაობს, ძირითადი დატვირთვა გადადის მათზე, ხოლო შტატივზე დადგმული კამერები დამხმარენი არიან.

## განათების ხელსაწყობა

შუქი ტელევიზიაში არ წარმოადგენს ჩვეულებრივ განათების სახეობას. აქ ორ პრობლემას ვაწყდებით: ტექნიკურს და მხატვრულს. ტექნიკური თვალსაზრისით უმთავრესად გვავინტერესებს, თუ როგორია გამანათებელი აღჭურვილობის შესაძლებლობები და რა ხდება, როცა ის სათანადოდ გამოიყენება. ამ კითხვებზე პასუხს თეორია და პრაქტიკა იძლევა: განათება თავის დამახასიათებელ კანონზომიერებებს ემორჩილება. განათების მხატვრული კანონზომიერების ჩამოყალიბება უფრო რთულია. აქ პასუხი უნდა გავცეთ კითხვას, თუ როგორ ემოციურ რეაქციებს იწვევს მაყურებელში ესა თუ ის ხერხი?

ტელევიზიაში განათება სრული კომპრომისია. მოქმედება აქ უწყვეტია და საგნების განლაგება სპეციფიკურია. განათება, ერთი მხრივ, უნდა პასუხობდეს კამერის მუშაობის ტექნიკურ პირობებს, თავიდან აიცილოს ცრუ ჩრდილების წარმოქმნა, მეორე მხრივ, არ გაართულოს სტუდიაში მუშაობა. და რა სირთულისაც არ უნდა იყოს დადგმა და სადაც არ უნდა მდებარეობდეს კამერა, ობიექტი უზრუნველყოფილი უნდა იყოს ისეთი განათებით, რომელიც დაგვეზარება, სწორად დავიჭიროთ მოქმედების ატმოსფერო და გადმოვცეთ მისი ყველა თავისებურება.

## გამანათებელი აღჭურვილობა

სატელევიზიო სტუდიების გამანათებელი აღჭურვილობა, როგორც წესი, შედგება პროექტორებისა და ისეთი აპარატურისგან, რომლებიც სატელევიზიო წარმოების სპეციფიკას ივალისწინებენ.

ეს ხელსაწყობები ორი სახის შუქს უზრუნველყოფენ: რბილი შუქი – იმ ფართო წყაროებით გავრცელებული, რომლებიც აფრქვევენ შუქს და არ ქმნიან ჩრდილებს; მკვეთრი შუქი – ძლიერ მიმართული, მკვეთრი ჩრდილების წარმომქნელი. ეს დაყოფა არ არის მკაცრი, მაგრამ რბილი შუქი ჩვეულებრივ მიიღება ღია რეფლექტორებით, მაშინ როცა მკვეთრ შუქს ფოკუსირებული წყაროები იძლევა.

ჩვეულებრივ, ტელევიზიაში, ყოველდღიურ პრაქტიკაში ჩვენთვის ნაცნობი სანათები გამოიყენება: ვარვარების, ვოლფრამის ნათურები, კუთხის რკალისებრი ნათურები, ვერცხლისწყლის განმუხტავი ნათურები, ფლუოროსცენტური ნათურები და ა. შ.

ვარვარების ნათურას, როგორც გამანათებელ ხელსაწყოს, ყველაზე ხშირად იყენებენ და მრავალი უპირატესობა აქვს: შედარებით ხანგრძლივი ვარგისიანობა და სიკაშკაშის ფართო დიაპაზონი, ძალიან სანდოა და განსაკუთრებულ მოვლას არ საჭიროებს.

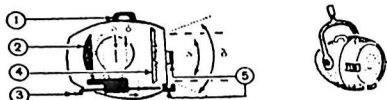
ვარვარების ნათურის უარყოფითი თვისებები მისი დაბალი ეფექტურობა და ვარვარების ძაფის დიდი ფართობია. ეს მკვეთრი, ზუსტი ჩრდილების მიღებას ართულებს, რაც სინათლის წერტილოვანი წყაროებისთვის ჩვეულებრივია. ამ ნათურების შუქს სუსტი გამოსხივება აქვს ხილული სპექტრის ლურჯ ნაწილში, ანუ ფერის დაბალი ტემპერატურა აქვს.

### ვარვარების ნათურები, რბილი შუქის წყაროები

რბილი შუქის მისაღებად წყაროს უნდა ჰქონდეს გამოსხივების ისეთი ზედაპირი, რომელიც გასანათებელ ობიექტს ბევრად აღემატება. ჩვენ არ შეგვიძლია მივიღოთ სინათლე (შუქი), რომელსაც სრულიად არა აქვს ჩრდილები, შუქის წერტილოვანი წყაროები ან გამოსხივების მცირე ფართობის მქონე წყაროები, თუმცა ზოგჯერ ეს დიფუზური ეკრანის მეშვეობით მიიღწევა. სამწუხაროდ, ამ დროს მნიშვნელოვნად სუსტდება შუქის ძალა, მაგრამ ხშირად სატელევიზიო კამერას შეუძლია აღიქვას თუნდაც ძალიან სუსტი ჩრდილები. ასე რომ, შუქის ძალის დაკარგვის მიუხედავად, ზოგჯერ იძულებულნი ვართ დიფუზური ეკრანები გამოვიყენოთ.

ფრენელის ლინზიანი პროექტორები 100, 500-ვატიანი და 5, 10, 20 კვტ. სიმძლავრისაა. ა) შუქის წყაროს მდგომარეობა (100-იანი მოქმედების ზონით); ბ) წყაროს მდგომარეობა (600-იანი მოქმედების ზონით) (ნახ. 2).

1. დამაგრების კაუჭი;
2. პარაბოლური სარკე;
3. ფოკუსირების ხელსაკიდი;
4. ფრენელის ლინზა;
5. დამატებითი ხელსაწყოების წინა კრონშტეინები.



ნახ. 2

## **ვარვარების ნათურებიანი მკვეთრი შუქის წყაროები**

ფოკუსირებადი პროექტორები ლინზისა და პარაბოლური სარკისაგან შედგება, რომლებიც ნათურის შუქს ვიწრო რეგულირებად კონაში კონცენტრირებას უკეთებენ. ამ სხივის კვეთის ცენტრალურ ნაწილში სიკაშკაშე მუდმივია, კიდეებზე კი ნელ-ნელა სუსტდება, რაც მებობელი სხივების შერწყმას უზრუნველყოფს.

### **შიდა ანარეკლიანი ნათურები**

თუ ნათურის ბალონს პარაბოლურ ფორმას მივცემთ და მის შიდა ზედაპირს ვერცხლისფრად შევღებავთ, მაშინ ისეთ გასანათებელ ხელსაწყოს მივიღებთ, რომელიც დამატებით ამრეკლავებს არ ითხოვს, თუმცა ასეთი წინასწარფოკუსირებული ნათურის სხივის კონა უშუალო რეგულირებას არ ექვემდებარება. შეგვიძლია გამოვიყენოთ სხვადასხვა მონყობილობა, შევზღუდოთ არეკვლის გავრცელება.

წარმოების მიერ გამოშვებულ შიდაამრეკლავებიან ნათურებს აქვთ მკვეთრი და არამკვეთრი ფოკუსირება და, ჩვეულებრივ, მუშაობენ მაჩრდილობლებით სპეციალურ გარსაცმსა და სტანდარტულ გამანათებელ დანადგარებში. ეს ნათურები განკუთვნილია მძლავრი გამანათებელი დანადგარებისთვის.

### **ელიფსოიდური პროექტორი**

თუ ფრენელის პროექტორის კონსტრუქციას ისე შევცვლით, რომ ნათურის ვარვარების ძაფი ობიექტივის ფოკუსის წერტილის უკან მოხვდება, და იქვე (უკან) ელიფსოიდურ რეფლექტორსაც დავდგამთ, შეიძლება, მივიღოთ ახალთვისებიანი გამანათებელი დანადგარი.

### **ვოლფრამის ნათურები გაზრდილი ვარვარებით**

თუ ვარვარებიან ნათურას დასაშვებზე დიდ ძაბვას მივანვიდით, წარმოიქმნება ორი მოვლენა: შუქის ძალა შესამჩნევად ძლიერდება და ფერთა ტემპერატურა უმჯობესდება (ჩვეულებრივ მონითალოყვითელი ფერი იცვლება მოცისფრო-ყვითლით). იქ, სადაც ძლიერი სტანდარტული გამანათებელი დანადგარის დასადგმელად საკმარისი ადგილი არ არის, ან როდესაც აუცილებელია მაღალი ინტენსივობის განათება, ვოლფრამის ნათურები გაზრდილი ვარვარებით შეუცვლელია.

## კუთხოვანი რკალისებური ნათურა

მიუხედავად იმისა, რომ კინოსტუდიებში კუთხოვანი რკალისებური სანათები ფართოდ გამოიყენება, ტელესტუდიებში მას იშვიათად ხმარობენ იმ დროს, როცა მხოლოდ მისი გამოყენება წყვეტს ამოცანას. ამგვარი რკალური დანადგარი, რომლის კუთხოვან ელექტროდებს წვის შეზღუდული დრო აქვთ, მოცულობით ძალიან დიდია და ფაქიზ მოპყრობას საჭიროებს.

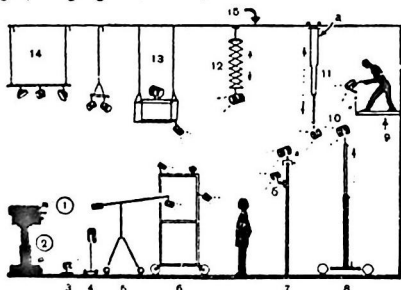
## ვერცხლისწყლის კადმიუმის გაზგანმუხტვადი კომპაქტური ნათურები

ვერცხლისწყლის კადმიუმის ნათურა სასარგებლო ქმედების მაღალი კოეფიციენტის სინათლის წერტილოვანი წყაროა. ის გაუმჯობესებული მოციფრო-მწვანე სანათია, რომელიც დახურული სივრცისა და ქუჩის განათებისას გამოიყენება. ამ ნათურებისთვის დამახასიათებელ არასასიამოვნო სინათლეს კადმიუმის შენაერთით აუმჯობესებენ. ეს ნათურები ტელე- და კინოსტუდიებში ხშირად გამოიყენება.

ნათურის უარყოფითი მხარეებია: გამოსხივების მცირე სიმძლავრე, არამიმართული შუქი, უზარმაზარი ზომა და სისუსტე.

## შუქის წყაროების დაყენება

მთელი გამანათებელი სისტემის მუშაობის დრეკადობა დამოკიდებულია იმაზე, თუ როგორ არის განლაგებული გამანათებელი ხელსაწყოები (ნახ. 3).



ნახ. 3.

გამანათებელი ხელსაწყოების დაყენება. 1. სინა განათების ნათურა, რომელიც კამერაზეა დაყენებული. 2. ქვედა განათება, რომელიც კამერაზეა დაყენებული (100-500 ვტ.). 3. საყრდელი „ბაყაყი“. 4. იატაკის ტელესკოპური შტატივი. 5. სინათლის ონინარი „წერო“. 6. ჩარჩოზე დაყენებული

ხელსაწყობები. 7. ზემოთ დამაგრებული ხელსაწყობები (ა), გვერდით (ბ). 8. ჰიდრავლიკური შტატივი. 9. გამანათებელი აღჭურვილობის დასადგამი აივანი. 10. დამცავი მოაჯირი. 11. რელსზე მოძრავი ტელესკოპური საკიდი (ა). 12. პანტოგრაფი. 13. მძიმე აპარატურის რკალური ნათურების და ა. შ. დასაყენებელი, ჩამოსაკიდებელი „აკვანი“. 14. ჩამოსაკიდი ნათურები. 15. ჭერის საკიდების რელსი.

### **იატაკზე სადგამი სანათები**

მოძრავი ტელესკოპური დანადგარები – ექვსდიუმიანი (135 სმ) შტატივებიდან 15 ფუტიან (4,57 სმ) ჰიდრავლიკურ გიგანტებამდე – მუშაობისას მოსახერხებელნი არიან და მათი სიმაღლე და მიმართულება ადვილად და სწრაფად რეგულირდება. სტუდიაში, სადაც ფართის უმცირესი მონაკვეთიც, რამდენიმე სანტიმეტრიც კი, საშურია, გასანათებელ დანადგარებს აუცილებლობის შემთხვევაში იატაკ-ზედაც დგამენ. იქ, სადაც განათების დაბალი ხარისხი მისაღებია, იატაკზე სადგამი სანათები არ გამოიყენება. თუმცა მუშაობის სწორი ორგანიზებისას შესაძლოა, გასანათებელი აპარატურა და სადენები ისე განალაგო, რომ ამან დამატებითი უხერხულობა არ შეგიქმნას.

### **დამხმარე გამანათებელი აღჭურვილობა და შუქის რეგულირება**

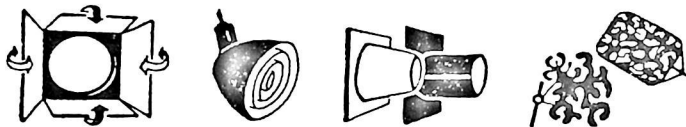
ამა თუ იმ ნათურის შერჩევასა გვაინტერესებს მათი ძირითადი მახასიათებლები: სიკაშკაშე (შუქის ძალა), შუქის ხარისხი (სიმკვეთრე, სირბილე) და მოქმედების არეალი. ნათურის არჩევის შემდეგ აუცილებელია, დავარეგულიროთ მისგან გამომავალი შუქი ისე, რომ ამოცანა შევასრულოთ, ანუ დეკორაციის მოცემული მონაკვეთი საჭირო სიკაშკაშით გავანათოთ.

### **შუქის შეზღუდვის მეთოდები**

გამბნევი მონყობილობა ეფექტურია შუქის შემდგომი შერბილებითვის, თუმცა მისი ძირითადი დანიშნულება მკვეთრი სინათლის სიკაშკაშის შემცირებაა. მანათობელის წინ გამბნევის დაყენებისას და ბადების ან ნახევრადგამჭვირვალე ფილტრების გამოყენებისას შეგიძლია, წყაროს შუქის ძალა ისე დავარეგულიროთ, რომ ძვირადღირებული დამბნელები არ ვიხმაროთ. გარდა ამისა, ეს საშუალებას მოგვცემს შევამციროთ შუქი, რომელიც განსაზღვრულ მონაკვეთებს ეცემა. სინათლის სხივის მხოლოდ ნაწილის გაბნევისას ჩვენ

შეგვიძლია, გამოვკვეთოთ მსახიობის შავი ტანსაცმლის დატალეები და, ამავე დროს, ზედმეტად არ გავაშუქოთ მისი სახე ან შევამციროთ წინა ობიექტების განათება ფონის განათების შეუცვლელად. ნაწილობრივი გაბნევის გარეშე არ მოგვიხდებოდა ანალოგიური სინათლის ბალანსის უზრუნველყოფისთვის ორი ნათურის გამოყენება.

ასაკვეცი შემზღუდველები (ნახ. 4).



ნახ. 4.

მარცხნივ ცენტრში – მრგვალი რგოლები, ცილინდრთა რიგი, რომლებიც ზღუდავენ სინათლის ნაკადის გვერდით გავრცელებას.

მარჯვნივ ცენტრში – ცილინდრული შემზღუდველები, რომლებიც შუქის მიმართულ ნაკადს ქმნის.

მარჯვნივ – ფიგურული მაჩრდილობლები (ნიღბები), რომლებიც ნათურაზე ყენდება. ისინი შუქგაუმტარ ან ნახევრად გამჭვირვალე მასალისგან მზადდება.

#### განათების ხელსაწყოების შუქტექნიკური დახასიათება

გაძლიერების კოეფიციენტი (სხვაობა ჩაცმულ" და გახდილ" ხელსაწყოებს შორის).

ქმედების კუთხე ან ლაქის დიამეტრი (იმ ფართობს, რომელსაც ხელსაწყო ანათებს).

მარჯვენა ქმედების კოეფიციენტი (სანათების სინათლის ნაკადის ფარდობა წყაროს სინათლის ნაკადთან).

სინათლის ძალის განაწილება (მრუდი, გრძივი).

## სსანის მოწყობის ზიჯაზი

დეკორაცია ფართო მცნებაა. ის მოიცავს სხვადასხვა სასცენო მოწყობილობას – დაკიდებული ფარდიდან ნატურალური ზომის სოფლის მაკეტამდე. იმის მიუხედავად, თუ როგორია დეკორაციის ფორმა და მხატვრული დანიშნულება, შეიძლება, მისი შემდეგნაირი კლასიფიკაცია: ნეიტრალური ფონი – დეკორაციაა.

### უკანა ხედები (ფონები)

ნებისმიერი ზედაპირი, რომელიც ობიექტის უკანაა, მის უკანა ხედს წარმოადგენს. ზოგჯერ ამავე მოსაზრებით ხმარობენ ტერმინს ფონი; ანუ უფრო ზუსტად – უკანა ხედი, რომლის წინ ხდება მოქმედება (სიტყვა ფონი" უფრო უკანა პლანის განაწილებას შეეფერება, რაც სიღრმეში – ფანჯრების, კარების და ა. შ. იქით ჩანს).

### ნეიტრალური ფონი

ნეიტრალური ფონი არ იწვევს ასოციაციებს. ყველაზე უბრალო ნეიტრალური ფონი – თანაბარი, ერთი ტონის მქონე ზედაპირია, რომელიც იქმნება ბრტყელი ფარების, ჩარჩოების, საქუსარების, ანუ უკანა დეკორაციებისა და ნახევრად გამჭვირვალე ეკრანისგან.

დეკორაციული ეფექტები მიიღწევა სხვადასხვა განათების (ჩაბნელება), ზედაპირის მოდელირების ამა თუ იმ ფაქტურის (წასმა, შესხურება), დეკორაციული ფარების და ა.შ. დახმარებით.

ნეიტრალური ფონის შესაქმნელად ხშირად სხვადასხვა ქსოვილის – ბამბის, ტილოს, ხავერდის დრაპირება გამოიყენება. უნდა გვახსოვდეს, რომ პლასტიკური ან პოლირებული მასალები არასასიამოვნო ბრტყეილს იძლევა. ისინი ადვილად იწვლებიან, იკეცებიან, გოფირდებიან და, ამიტომ, მიეკუთვნებიან არასასურველ სასცენო ელემენტებს. მკვეთრად გამოხატული ნახატებიანი ქსოვილი არ უნდა ვიხმაროდ. ამგვარი ნახატი არათუ იქცევეს ყურადღებას, არამედ

ინვეს დათხაზნილის შთაბეჭდილებას. სახეები ასეთ ფონზე (განსაკუთრებით, თუ ფონამდე მოკლე მანძილია) ფოკუს დარღვეული ჩანს. ამასთანავე, მაყურებელი იმახსოვრებს ასეთ ფონს, რაც იმის შესაძლებლობას გვართმევს, რომ ის ხშირად გამოვიყენოთ.

### **ბრტყელი დეკორაციული ფონი**

სტუდიაში დეკორაციების უსაზღვროდ გართულება არ შეიძლება. მაგრამ, საბედნიეროდ, კამერა შორ მანძილზე ვერ არჩევს ბრტყელ ობიექტებს მოცულობითისგან. ამიტომ, როდესაც აუცილებელია რეალური გარემოს შექმნა, ჩვენ წარმატებით შეგვიძლია მისი იმიტაცია ბრტყელ დეკორაციულ ფონზე გავაკეთოთ.

იდეალური ფონი თავისუფალი უნდა იყოს ლაქებისგან, ცრუ-კაშკაშა ადგილების ან ჩრდილებისგან და შეესაბამებოდეს წინხედის პერსპექტივას, პროპორციებსა და ტონებს. მაგრამ პრაქტიკაში შეიძლება, გამოსადეგი იდეალისგან გადახვევა აღმოჩნდეს. ბრტყელი ფონი იქმნება: ქსოვილის მოხატვით; გადიდებული ფოტორეპროდუქციით, არაკალით; ელექტრონული ჩანართებით.

### **მოხატული საქსრები (ვიგროოდკა) ანუ უკანა დეკორაციები**

სტუდიებში გამოყენებული დიდი დეკორაციული ტილოები ხშირად თეატრალური მხატვრების მიერ შექმნილი შედევრებია. ისინი შეიძლება, დაახვიო ლარტყის ტიხარზე, რომელიც ქაჩავს ქვედა კიდეს, ან ზემოთ აქაჩვით მოაშორო თვალთახედვიდან. ასეთი უკანა დეკორაციები ტილოს ან სარუისაგან კეთდება და, ჩვეულებრივ, იკიდება მილებზე, ლარტყის ტიხარებზე ან სპეციალურ საკიდრებზე. უკანა დეკორაციები ძალიან რომ არ დაემსგავსოს დახატულ სურათს (და ეს საუკეთესო ნიმუშებსაც ემართებათ ხოლმე), მათ წინ თეთრი გამჭვირვალე ქსოვილი – ტიული იკიდება. ეს პერსპექტივის განცდას აძლიერებს.

### **ფოტორეპროდუქციები**

საკმაოდ დამაჯერებელი ფონები – გადიდებული ფოტოსურათებია. ისინი სრულდება შექმგრძნობიარე ქადალდის ფურცლებზე და მაგრდება ბრტყელ ფარზე ან ტილოზე. უფრო რთული, ნახევრად გამჭვირვალე რეპროდუქციები სპეციალურ შექმგრძნობიარე ქსოვილებზე სრულდება და უკანა მხრიდან ნათდება.

## სამგანზომილებიანი სივრცე

როდესაც ფოტოსურათს ან ნახატს ვათვალიერებთ, ხშირად ბრტყელ გამოსახულებას რეალური სინამდვილის მისაღებ ასლად აღვიქვამთ. ამ დროს გვეჩვენება, უფრო სწორად, წარმოვისახავთ, რომ ვხედავთ საგნების მოცულობას, სივრცეს, სიღრმეს და რეალურ პროპორციებს. ასევე, ამგვარ „მოჩვენებითობაზე“ დაყრდნობით წარმოვიდგენთ ჩვენს ცნობიერებაში სახეებს, რომლებიც ეკრანზე ჩნდებიან. ეს ხილული „მოჩვენება“ მნიშვნელოვან როლს თამაშობს. ზოგიერთი მათგანი თითქოს ზედაპირზეა და მაყურებელი მათ დაუფიქრებლად აღიქვამს. სხვები მისთვის ნაკლებად ცნობილია. მაგრამ, ასე თუ ისე, ისინი მაყურებლის აღქმის საფუძველი, ქვეცნობიერის ძირია, რადგან ეს „მოჩვენება“ ჩვევის გამო აღიქმება. ჩვენ მივმართავთ მათ შუქის დაყენებაზე საუბრისას, გადაღების ხერხებისა და, უმთავრესად, დეკორაციების გადაწყვეტისას.

„მოჩვენების“ გონივრულად გამოყენების დროს მოცულობისა და სივრცის დამაჯერებელ ილუზიას ვქმნით. ამ დროს უფრო მთავარია ის, რომ შეგვიძლია გამოვიწვიოთ ილუზიური წარმოდგენა ჭეშმარიტ ზომებზე, პროპორციებზე და შევქმნათ ისეთი „მოჩვენება“, რომელიც რაღაც მომენტში მაყურებელს მოატყუებს. ეს კი აუცილებელია დრამატული და კომიკური ეფექტების გასაძლიერებლად.

„მოჩვენება“ (მინიშნება, მაყურებელთა ასოციაციების წყარო) ფართოდ გამოიყენება ტელევიზიაში, როგორც ხერხი, რომელიც საშუალებას იძლევა მაყურებლის ცნობიერებაში გარკვეული წარმოდგენები გამოიწვიოს.

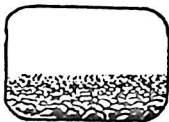
აი, სცენური დამახინჯებისა და მრავალპლანიანობის ორი სახასიათო მაგალითი:

სცენური დამახინჯება – სცენის ნორმალური ზომისა და პროპორციის შეცვლით ვქმნით წარმოდგენას, რომ ეს ზომა და პროპორცია რეალურზე დიდი ან მცირეა, რაც ე. წ. მასშტაბის, დამახინჯებაა.

მრავალპლანიანობის გამოყენება – სიღრმის ჩვენეული შეგრძნებები შედარებითია და ჭეშმარიტებაზე დაფუძნებული. რაც უფრო მეტი სიბრტყეა ჩვენი ხედვის ნერტილსა და პორიზონტს შორის, მით უფრო დიდ ინფორმაციას ვღებულობთ და გაცილებით ძლიერია სივრცის ილუზია. მაგ., მთის წვერი პორიზონტზე უფრო ახლოს გამოჩნდება, თუ მასსა და მაყურებელს შორის ბრტყელი დაბლობი დევს და არა მთების რიგი, რადგან შთაბეჭდილება სიღრმესა და მოცულობაზე, ძირითადად, წინა და შუალედური ხედების შეფარდებაზეა დამოკ-

იღებულის. სწორედ ეს მეთოდი უნდა გამოვიყენოთ სადადგმო პრაქტიკაში. ამიტომ ექსტერიერში წინხედად ბუჩქები, დაბალი კედლები, ჭიშკარი და ა. შ. უნდა შევიყვანოთ და გადაღება მათი გავლით დავიწყოთ. ინტერიერებში, კამერასა და გაღაღების ობიექტს შორის შეიძლება დავდგათ ავეჯი, არქიტექტურული დეტალები, დრაპირება. ეს პრინციპი იმ სცენებშიც უნდა შევინარჩუნოთ, რომლებიც სუფთა დეკორაციული (დახატულები ან აბსტრაქტულები) თვალსაზრისითაა გადანყვეტილი. იქ, სადაც კამერის თავისუფლად გადაადგილების გამო წინხედს „მსხვერპლად ვიღებთ“, იკარგება სიღრმის, მოცულობის, სისრულის შეგრძნება, ანუ იმისა, რაც გამოსახულებას წინხედს სძენს. თუმცა, აქაც არ უნდა დავკარგოთ ზომიერება. როდესაც კამერა მუდმივად ედგება წინხედის დეტალებს, ეს მაყურებელს აღიზიანებს. კარგად გააზრებული გადაღების წინა პლანის ყველა მნიშვნელოვანი სიბრტყე გამოსახულებაში ჩვეულებრივად უნდა შემოდიოდეს, ისე, თითქოს ეს ასეც უნდა ყოფილიყო. ყოველ შემთხვევაში მაყურებელს ასეთი შთაბეჭდილება უნდა დარჩეს.

თუმცა მაყურებელი დაჯერებით ღებულობს ყველაზე მოულოდნელ რაკურსებსაც კი. ის მაშინ ღიზიანდება, თუ წინა პლანში, რაღაც საგნებს იქით იმ კედლის ვერ ხედავს, რომელიც მის წარმოსახვაში აუცილებლად უნდა არსებობდეს. აი, რატომ არის უტყვი კადრები, რომლებიც დაბალი თაროების შიგნიდან, ბუხრებისა და ღუმელების უკანა მხრიდანაა გადაღებული.



ნახ. 5.

**ნახ. 5.** რადგან დეტალების რაოდენობა, რომელიც თვალს შეუძლია მოიცვას, მანძილის შემოკლებით მცირდება, ზუსტი დეტალიზება სიახლოვის შეგრძნებასთან ასოცირდება, გაურკვეველი დეტალიზება კი – სიშორესთან. ეს ის მნიშვნელოვანი ფაქტორია, რომელიც არ უნდა დავივიწყოთ დეკორაციების ფაქტურის არჩევისა და განლაგების დროს.

ბის დროს.

**ნახ. 6.** მარჯვნივ – სიღრმეში შეერთებული პარალელური ხაზები და მათ შორის არსებული მანძილის ერთდროული პროგრესული შემცირება იწვევს სიღრმისა და სიშორის შეგრძნებას (ხაზოვანი პერსპექტივა). ეს შეგრძნება აშკარად იმ დროს ვლინდება, როდესაც საგნები ჩვენს თვალთან მიმართებაში სხვადასხვა ინტერვალითაა განლაგებული. მარცხნივ – ამ ხერხის



ნახ. 6.

გამოყენებით შეგნებულად შეგვიძლია სიღრმისა და მანძილის დამახინჯება.

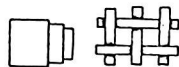
**ნახ. 7.** სიღრმის შეგრძნების გამოწვევა ჩვენთვის ნაცნობი საგნების



ნახ. 7.

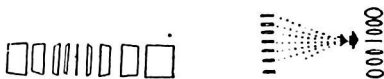
ზომების ერთმანეთთან შედარებით შეიძლება. მარცხნივ – როდესაც ფონი ერთფეროვანია, არ არის მოჩვენება; რომელიც ჩვენი სიღრმის შეგრძნებას გამოიწვევდა. ცენტრში – იქ, სადაც მოშორებით, ფონზე გამოსახული ან დადგმული საგნების ზომები ჩვენს წარმოსახვაში არ ასოცირდება გარკვეულ ზომებთან, მოჩვენება "ბუნდოვანია და სიღრმის აშკარა შეგრძნების წარმოსახვა არ იქმნება. მარჯვნივ – საგნები ჩვენთვის ნაცნობია ზომებით, ჩნდება სიღრმის აშკარა წარმოსახვა.

**ნახ. 8.** მარცხნივ – როდესაც ერთი პლანი ნაწილობრივ ფარავს მეორეს, ნახევრად დაფარული პლანი მაყურებელიდან უფრო შორს მოჩანს. მარჯვნივ – ზედაპირის პლანების შეფარდების იმიტაცია. სხვა შემთხვევაში ისინი შეერთებული მოგვეჩვენებოდა.



ნახ. 8.

**ნახ. 9.** ხედვის სხვადასხვა კუთხიდან ზედაპირის დათვალიერებისას ვამჩნევთ, რომ მისი ფორმა და მოჩვენებითი სიღრმე იცვ-



ნახ. 9.

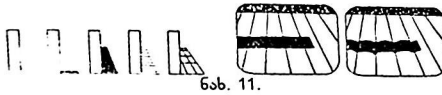
ლდება. ამასთანავე, ცვლილებების (გამრუდებების) ხასიათი გავლენას ახდენს თვით ზედაპირის ფორმისა და განლაგების ჩვენეულ წარმოსახვაზე. აქ ჩანს, თუ რა როლს თამაშობს კამერის მოძრაობა, როგორ უსვამს ხაზს პერიპეტალური ზედაპირები ვერტიკალურ მოძრაობას და, პირიქით, სწორად გადანყვებელი დეკორაციების დახმარებით შეგვიძლია, შევასუსტოთ ან გავაძლიეროთ ამგვარი ეფექტები.

**ნახ. 10.** ჩვენ ვნახეთ, თუ როგორ მოქმედებს ზედაპირის განათების

ხარისხი ფორმის, მანძილის და ზომის წარმოსახვაზე. ეს სასარგებლო ხერხი საშუალებას გაძლევს, ხაზი გაუსვა ან დამალო ფორმა და მანძილი.

**ნახ. 11.** მარცხნივ – ჩრდილები საშუალებას გაძლევს გამოვავლინოთ დეტალის დაფარული ფორმა და სიღრმე. მარჯვნივ – ზედაპირზე დაცემისას

ჩრდილები ხაზს უსვამენ კონტურებს, რომლებიც ჩვენთვის იმ ერთადერთ „მოჩვენებას“ წარმოადგენს, რომელიც ფორმასა და სიღრმეზე იწვევს წარმოდგენას. ჩრდილები ფართოდ გამოიყენება დეკორაცი-



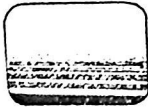
ნახ. 11.

**ნახ. 12.** ზემოთ – როგორც წესი, გამოსახულების ქვედა ნაწილში განლაგებული ობიექტები უფრო ახლოს გვეჩვენება, ზედა ნაწილში განლაგებულ ობიექტებთან შედარებით. ქვემოთ – სიღრმეზე უფრო დიდ წარმოდგენას იმის



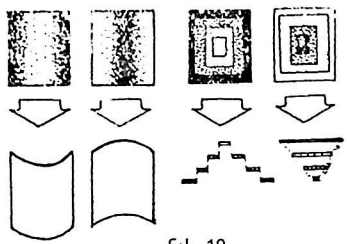
ნახ. 12.

წყალობით ვლდებულობთ, რომ შორეულ პლანებს გამოსახულებაში უფრო მაღლა ვათავსებთ იმ პირობით, რომ კამერა ამ პლანზე მაღლა უნდა განვათავსოთ. პროგრესულად დაშორებული პლანების წყალობით ასეთი შთაბეჭდილების მიღება უფრო ძნელი იქნებოდა. ამის მსგავსად შეგვიძლია ხაზი გავუსვათ სიმაღლეს კუთხით გადაღებისას.



ნახ. 13.

**ნახ. 13.** ახლოს განლაგებული საგნები უფრო მკვეთრად არის მოხაზული და უფრო კონტრასტულია: მანძილი არბილებს მოხაზულობას და,



ნახ. 10.

ული სინათლის გადანაცვების დროს. მათი საშუალებით მოჩვენებითი ზედაპირებისა და კონტურების იმიტაცია ხდება.

აგრეთვე, ტონალურ და ქრომატულ კონტრასტს. პერსპექტივის ეს პეროვნება მიიღწევა ტიულის, „მოშორებული“ხედვის ნაკლებკონტრასტული განათებით და კამერის ობიექტივის ფართობის სიღრმით.

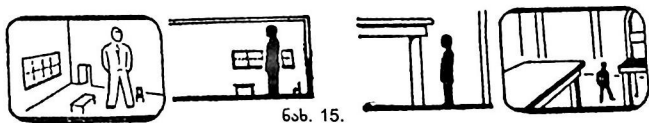
**ნახ. 14.** კამერის მოძრაობისას პლანების გადაადგილების სიჩქარე კამერიდან მათ დაშორებაზეა დამოკიდებული. ყოველთვის, როცა კამერა იცვლის ხედვის წერტილს, იცვლება პლანების შედარებითი მდგომარეობაც (პარალაქტიკური გადანაცვლება). ამაში მდგომარეობს კამერის პორიზონტალური მოძრაობის ფასი, ბრტყელი დეკორაციების ნაკლი და მრავალპლანიანი კონსტრუქციის ღირსება. თბილი ფერები (წითელი, ნარინჯისფერი, იისფერი). ამიტომ თუ წინა პლანის



ნახ. 14.

დეკორაციები თბილ ფერებშია გადაწყვეტილი, მაშინ იქმნება უფრო დიდი სიღრმის შთაბეჭდილება. პასტელური ფერები თითქოს შორს სწევს გამოსახულებას, არბილებს მოდელირებას. იმავდროულად, მკვეთრი ძირითადი ტონები ახლოს სწევს გამოსახულებას და უფრო გამოკვეთლის ხდის.

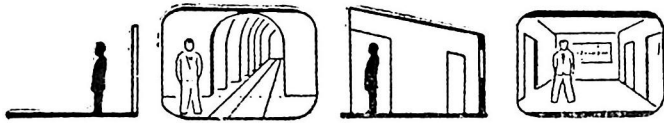
**ნახ. 15.** მასშტაბის შეცვლა. მარცხნივ – თუ გამოყოფილი სცენის ყველა დეტალი პროპორციულად შემცირებულია, მსახიობი გო-



ნახ. 15.

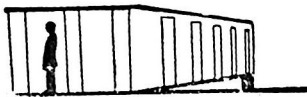
ლიათად მოჩანს. მარჯვნივ – თუ ყველა საგანი გაზრდილია, მაშინ მსახიობები ცეროდენებად ჩანან.

**ნახ. 16.** ცრუ პერსპექტივა. ასეთი პერსპექტივა ზუსტი მხოლოდ ერთი, წინასწარშერჩეული წერტილისთვისაა, თუმცა შესაძლებელია ზოგიერთი გადახვევა: მარცხნივ – ცრუ პერსპექტივის უმარტივესი ნიმუში – დახატული ან ფოტო ხერხით შექმნილი ბრტყელი ფონი,



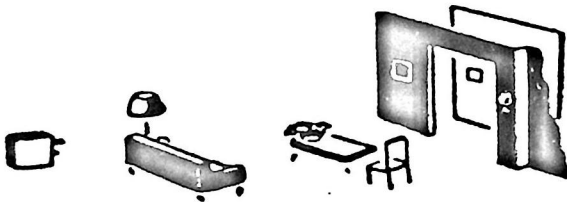
ნახ. 16.

რომელიც შერწყმულია მოხატულ იატაკთან და ქმნის უსაზღვრო სიღრმის შთაბეჭდილებას. მაგრამ ამ დროს უნდა ავირიდოთ მოღალატე ჩრდილები. მარჯვნივ – პირიქით – მთელი გამოყოფილი სცენა შეიძლება აშენდეს ცრუ პერსპექტივაში, მაშინ მოქმედება შეიძლება სცენის წინა ნაწილში ჩატარდეს იმისთვის, რომ თავი აავარიდოთ მასშტაბის დამახინჯებას.



ნახ. 17.

ნახ. 17. ფონის მოდელი, რომელიც პერსპექტივის იმიტაციას წარმოადგენს, ერთგვარ პარალაქტიკური მოძრაობის საშუალებას იძლევა.



ნახ. 18.

ნახ. 18. ზოგიერთი გამოყოფილი სცენის პერსპექტივის ილუზია იმის ხარჯზე იქმნება, რომ მსხვილი საგნები განლაგებულია წინა პლანზე და კამერიდან დაშორებასთან ერთად საგნებიც თანდათან მცირდება.

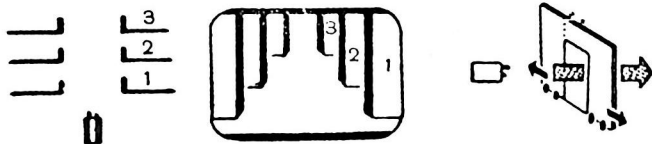
## მეთოხე სცენის ილუზია

სცენამ დამთავრებული ინტერიერის სახე რომ მიიღოს, აუცილებელი არ არის ოთხივე კედლის დაყენება. კინომ მიგვაჩვენა იმას, რომ სამი ან თუნდაც ერთი კედელი სახესებით საკმარისია, მაგრამ ზოგჯერ მთელი ოთახის მონტაჟი გვჭირდება.

კინოში დეკორაციები გადაღების ყოველი ხედისთვის იქმნება, რათა ისინი ხედვის ყოველი ახალი წერტილის შესაფერისი იყოს. ტელევიზიაში კი სხვადასხვა ფანდის ჩატარება გვინევს. აქ შეიძლება, აშენდეს ისეთი ოთხკედლიანი ინტერიერი, რომელშიც კედლები აინევა, შებრუნდება ანაკამებზე ან გადაისხნება, რითაც კამერას შიგ შელწევის საშუალებას მისცემს. მაგრამ ეს დამატებით სიძნელეებს ქმნის, განსაკუთრებით, გამნათებლებისთვის. ამ ყოველივეს გასამართლებლად სამეთვალყურეო, „სათვალთვალო“ ადგილებს ქმნიან, ანუ ისეთს, სადაც შეიძლება კამერა შეუმჩნეველად დადგეს. ამ დროს იყენებენ გახვრეტილ სურათებს, ფარდებს, გადასაკეც ფიფრებს კედელზე, მეტალის ბადეებს, სარკეებს. ზოგჯერ ინტერიერის კარის ან ფანჯრის ღრიჭოც საკმარისია. მაშინ სამკედლიანი სცენა შეიძლება დასრულებულ ინტერიერად იქცეს.

საშუალო სიდიდის ოთახი ზემოდან რომ გადავიღოთ, საკმარისია, დაბალი კედლები დავაყენოთ ან, უკიდურეს შემთხვევაში, შეიძლება ოთახი შუაზე გავყოთ. კამერის ზუსტად გათვლილი ოსტატურად შესრულებული გადართვები მაყურებელს სრული ინტერიერის ილუზიას შეუქმნის.

**ნახ. 19.** მარცხნივ – წინა პლანსა და ფონს შორის შუალედური



ნახ. 19.

პლანები აძლიერებს სიღრმის ილუზიას. მარჯვნივ – იქ, სადაც წინა პლანზე განლაგებულია საგნები, რომლებიც ხელს უშლიან კამერის მუშაობას, და მათი მოშორება შეუძლებელია, იყენებენ ისეთ დეკორაციებს (კარები, თალები, ფანჯრები), რომლებიც შეიძლება გადავადგილოთ მათში კამერის გავლის შემდეგ.

ნახ. 20. მრავალპლანიანობის შეგრძნების შესაქმნელად ოსტატურად, „ბუნებრივად“ უნდა განვალაგოთ საგნები წინა პლანზე.



ნახ. 20.

### დეკორაციების გაფორმება

სატელევიზიო მოედანს დასრულებული სახე რომ მიეცეთ, ხალხით ავსებული სივრცის შთაბეჭდილების შესაქმნელად საკმარისია რამდენიმე მარტივი დეკორატიული ელემენტი: ზოგჯერ ორი-სამი ზედმეტი საგანი სცენის კუთხეში დავდგათ. საგნების ოსტატური არჩევა და არა მათი უნესრიგოდ დაყრა – აი, ეს არის ხელოვნება.

სცენა ავეჯით არ უნდა გადავტვირთოთ, რადგან საჭიროა სივრცის დატოვება მსახიობებისა და კამერის სამოძრაოდ. უფრო ხშირად ამ წესს არღვევენ და მაშინ, განსაკუთრებით საერთო ხედით გადაღებისას, აქა-იქ დაყრილი ავეჯი იატაკის უზარმაზარ, თავისუფალ მოედანზე იკარგება.

ამწეზე დამაგრებულ კამერას ავეჯის ზემოდან გადაღება შეუძლია. მაგრამ კამერით მუშაობისას უბრალო შტატივზე ყოველთვის, როცა აუცილებელია სიღრმეში განევა, სცენის უკანა ნაწილის კუთხით გადასაღებად იძულებულნი ვართ, დეკორაციები წინხედზე ხელახლა გადავაადგილოთ.

### შემცვლელები

დეკორაციებში მარტო ბუნებრივი მასალის გამოყენება არ შეიძლება. ისინი ძალიან მძიმეა, უზარმაზარი, არაპრაქტიკული და ზოგჯერ საშიშიც კი. იძულებულნი ვართ, გამოვიყენოთ შემცვლელები, რომლებიც მარჯვე ხელში ბუნებრივზე უფრო დამაჯერებლად გამოიყურება.

კლდეები, გამოქვაბულები შენდება ხისა და კარკასებისგან, რომ-

ლებიც უხეში, შეღებილი ტილოთი, პაპიემაშეთი, თაბაშირით არის დაფარული.

ცეცხლმოკიდებული მორები მავთულის კარკასებისგან კეთდება, რომლებიც ცეცხლგამძლე მილითა და აზბესტიტითაა დაფარული. წვის იმიტაცია რამდენიმე შენიღბული აირის სანათით ხდება.

მინა მოუხერხებელია შენახვისთვისა და ტრანსპორტირებისთვის, ამიტომ მას ხშირად კალკით, ტიულით ან ცხელი პლასტიკით ცვლიან.

პლასტიკის დაბურული ზედაპირი, თუ მას მინანქრით დავფარავთ, შეიძლება ნახევრად გამჭვირვალედ გადავაქციოთ. ამიტომ პლასტიკი გამოიყენება დეკორაციული, დაბურული მინების იმიტაციისთვის.

ყინულის ჩუქურთმის იმიტირება მინის მოხატვით ვადაგასულ ლუღში გოგირდმუავას მანგანუმის არევით ხდება.

იქ, სადაც მოქმედების მიხედვით ფანჯრის მინებს ამტკრევენ, გამოიყენება სპეციალური მინა ან ფაქიზი პლასტიკატი.

ნამდვილი ღორღი ფეხქვეშ ხრამუნობს, ამიტომ მის ნაცვლად საცობის ბურბუშელას ამჭობინებენ.

ტალახი და მტკერი იქმნება შეღებილი ნახერხით, ფორმის შესაქმნელი მინით, ტორფით.

წვიმა ექსტერიერში წყლის შესხურებით „მოჰყავთ“ პერფორირებული მილების, შლანგების, სანუნი საშუალებების დახმარებით. ამ დროს აუცილებელია, დავიცვათ იატაკი ბრეზენტით და უზრუნველვყოთ წყლის ჩადინება. ზოგჯერ ნესტის მშთანთქავი მშრალი ნახერხის სადინარები გამოიყენება.

წყლის იმიტირებისთვის საკმარისია ცარიელი წყლის ავზი, რომლის ძირი შავადაა შეღებილი. შავ ხავერდზე დევს მინა და ჩვენს წინაშე წყლით ავსებული რეზერვუარია (წყლის მოძრაობა იქმნება მოძრავი სინათლის წყაროთი).

სველი ზედაპირის მისაღებად გლიცერინს, ლაქს და წყალში გახსნილ წებოს ასხურებენ.

ყინული ცელოფანია ან ზოგჯერ ბრტყელი მინა, რომელიც ღია ფერში შეღებილ ქსოვილზე იდება.

თოვლის ბარდნის ან ფენად დადებული თოვლის იმიტირებისთვის იყენებენ ფორმალდეგილთან სხვადასხვა ქიმიური შენაერთების ბლოკებს, ბუმბულს, ნახერხს, დაჭრილ ქალაღს, მარმარილოს ბურბუშელას და ა. შ. ამ დროს არ შეიძლება მარილის გამოყენება. ის კოროზიას იწვევს.

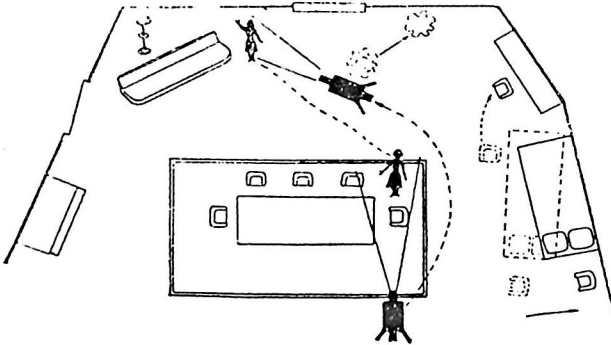
## სხადიური და სხადიისბარა გადასემაბი

### სტუდორი გადასემაბი

თუ სცენა დეკორაციის სიღრმეში (უკანა კედელთან, ფანჯარასთან და ა. შ.) ტარდება და ოპერატორს მსახიობების მსხვილი ხედით ჩვენება კამერის მისვლით (ზუმი) სჭირდება, მაშინ მან გაფორმების პირველი რიგის ელემენტები (ავეჯი და ხალიჩები) ისე უნდა განალაგოს, რომ კამერა ამ კადრის აუცილებელი წერტილის საჩვენებლად გადასაღებ მოედანზე თავისუფლად გაატაროს (ნახ. 21).

სასურველია, ოპერატორმა რეჟისორთან ერთად წინასწარ განსაზღვროს მაკეტებისა და ავეჯის დადგმის ადგილი და მათი ჩვენების საშუალებები. მსახიობთა გრიმი და ჩაცმულობაც წინასწარ უნდა შემოწმდეს.

თეატრალური სპექტაკლის რეპორტაჟის სინათლის პარტიტურის წინასწარ შედგენისას ოპერატორი გამნათებლებთან ერთად ხელმძღვანელობს ამ სპექტაკლის სინათლის პარტიტურით ან დამდგმელი



ნახ. 21. დეკორაციის აუცილებელი გადაადგილების მაგალითი სატელევიზიო კამერის ნორმალური მუშაობის უზრუნველსაყოფად

რეჟისორის მითითებებით. ზოგჯერ, ტელედადგმის მომზადებისას, ახალბედა რეჟისორები, რომელთაც არ იციან გამოსახულების მისაღებად აუცილებელი სინათლის რეჟიმის პირობები, ისეთ შექვეფეტებს ითხოვენ, რომლებიც ტელესტუდიის პირობებში ვერ მიიღება. მაგ., ძალიან მარტივი ეფექტი თეატრებისთვის – ჩაბნელებულ ოთახში ფანჯრიდან შემოღწეული კაშკაშა მზის სინათლე – შეუძლებელია მივიღოთ ტელესტუდიის პირობებში, რადგან ამისთვის საჭიროა შუქის წყარო, რომელიც ბევრად აღემატება მთელი სცენის განათებას. გარდა ამისა, ამ დროს წარმოქმნილი მკვეთრი კონტრასტები ეკრანზე გამოსახულებასაც ამახინჯებენ.

ოპერატორმა, გამნათებლებთან ერთად, წინასწარ უნდა შეამოწმოს მომავალი გადაცემის სინათლის ყველა პარტიტურა, შეასრულოს მასში დაგეგმილი შექვეფეტები, განსაზღვროს სინათლის ცვალებადობა და საჭიროების შემთხვევაში შეიტანოს შესაბამისი ცვლილებები. გადაცემებში სინათლის (განათების) გადანყვეტას ბევრად გაუმჯობესებდა და გააიოლებდა ოპერატორისა და გამნათებლების მიერ წინასწარ გავლილი სპეციალური რეჟეტიციები, რომლებიც, სამწუხაროდ, ჩვენს სტუდიებში არ ხორციელდება.

სტუდიური ტელეგადაცემის მრავალი სახეობა არსებობს. ისინი ერთმანეთისგან განსხვავდებიან ჟანრით, თემატიკითა და სირთულით, იმით, თუ რა წინასწარ მომზადებას საჭიროებენ. ყველაზე რთული ის გადაცემებია, რომლებიც სტუდიაში მზადდება. ეს გადაცემები ოპერატორისგან გულდასმით მომზადებას, ოპერატიულობას და მაღალმხატვრულ ოსტატობას მოითხოვენ.

როგორც წესი, ეს გადაცემები არანაკლებ საში კამერით გადაიციემა. ყოველ საოპერატორო ჯგუფში ინიშნება წამყვანი ოპერატორი (როგორც წესი, ყველაზე გამოცდილი), რომელიც პასუხს აგებს სხვა ოპერატორების მუშაობაზე. ძირითად სამუშაოს რეჟისორთან, მხატვრებთან, სცენარისტთან, სადადგმო ნაწილთან და გამნათებლების ჯგუფთან ის ასრულებს, სხვა ოპერატორები კი მის დაქვემდებარებაში არიან და დამოუკიდებელი გადანყვეტილების მიღება არ შეუძლიათ.

ნებისმიერი ტელეგადაცემის მომზადება და ჩატარება საშუალოდ შეიძლება 5 ეტაპად დავყოთ.

პირველი ეტაპი – გადაცემის მომზადების პერიოდი. ამ დროს ოპერატორი ეცნობა ლიტერატურულ მასალას (სცენარს), აქტიურად მონაწილეობს დეკორაციების ესკიზების, მაკეტების, მსახიობთა გრიმისა და ჩაცმულობის პროცესში, პავილიონის გაფორმების დაგეგმვასა და დეკორაციების განთავსებაში და ა. შ. ამასთანავე, ოპერატორის მოვალეობაა, თვალყური ადევნოს დეკორაციის, მსახიობთა ჩაცმუ-

ლობისა და სხვა გაფორმების ფერთა გადანწყვეტას, რათა არ შეიქმნას მკვეთრი კონტრასტები, არ წარმოიქმნას შეჭრადილების სწორი თანაფარდობა და დეკორაციის განლაგებამ არ შეუქმნას დაბრკოლება კამერების მოძრაობას.

რეჟისორთან ერთად ოპერატორიც იღებს გადანწყვეტილებას, თუ რამდენი კამერა მონაწილეობს გადაცემაში. ამგვარად, პირველ ეტაპზე ის შემოქმედებითი ჯგუფის დანარჩენ წევრებთან ერთად წყვეტს ყველა ძირითად საკითხს, რომლებიც მომავალი გადაცემის მხატვრულ და გამომსახველობით გადანწყვეტასთანაა დაკავშირებული.

მეორე ეტაპი – რეპეტიციები აღჭურვილობის გარეშე. ამ ეტაპზე კამერების მოძრაობისა და მუშაობის რიგითობის სქემით მომავალი გამოსახულების მასშტაბისა და რაკურსის გათვალისწინება – დადგენა ხდება.

მესამე ეტაპი – რეპეტიციები აღჭურვილობით. ეს რეპეტიციები სტუდიაში ყველა იმ ტექნიკური საშუალების გამოყენებით ტარდება, რომლებიც აუცილებელია გადაცემისათვის (გამზადებული დეკორაციებით, გაფორმებით, რეკვიზიტებით და, თუ საჭიროა, გრიმითაც).

ამ რეპეტიციების დროს ოპერატორი კამერით აკეთებს ყველა საჭირო მოძრაობას – გასვლა-გამოსვლა, პანორამები, ზემოთ ახლოს მისვლა და დაშორება, სწრაფი პანორამები მსახიობთა მოძრაობის შემდეგ, ჩვენების, ობიექტებისა და ოპტიკის ცვლა და ა. შ., რათა შეამოწმოს და უკეთესად დაიმახსოვროს ისინი.

მეოთხე ეტაპი – სამაგიდო რეპეტიციები. ეს არის გადაცემის მომზადების ბოლო საფეხური, რომელიც ოპერატორს ეხმარება, გადაცემის წინ კიდევ ერთხელ დააზუსტოს მომავალი სამუშაოს მთელი პროცესი. აქ საბოლოოდ უნდა გადანყდეს საკამათო საკითხები. კიდევ ერთხელ დაზუსტდეს: გადაცემის დაწყებისას კამერებით ჩვენების რიგითობა (რომელი კამერა აჩვენებს დიქტორს, რომელი ტიტრებს, ჩანართებს და ა. შ.); კამერების გადასვლა ერთი დეკორაციიდან მეორეზე, პირაპირები სურათებსა და ეპიზოდებს შორის; გადაცემაში მონაწილე ყველა კამერის ურთიერთქმედება; გადაცემის დამთავრების ჩვენების რიგითობა და ა. შ.

აქ მთავრდება ეთერში სატელევიზიო გადაცემის გასვლის ძირითადი ეტაპები. ამის შემდეგ წამყვანმა ოპერატორმა სხვა ოპერატორებთან და ტექნიკოსებთან ერთად კამერებისა და სხვა ტექნიკური საშუალებების მზადყოფნა უშუალოდ გადაცემის დაწყების წინ უნდა შეამოწმოს.

მეხუთე, ბოლო ეტაპი, შემოქმედებითი ჯგუფის მუშაობისას თვით

გადაცემა. რაც არ უნდა კარგად და გულდასმით მოვემზადოთ, ის ხშირად ბევრი მოულოდნელობითა და გაუთვალისწინებელი სირთულეებითაა სავსე. სხვანაირად დაყენებულმა განათებამ, კამერის მოძრაობის შეცვლამ, ერთ-ერთი კამერის მწყობრიდან გამოსვლამ შესაძლოა, წინასწარ დაგეგმილი მონახაზი დაარღვიოს. ამგვარი სიტუაცია შემოქმედებითი ჯგუფისგან და, განსაკუთრებით, ოპერატორისგან საჭირო გადაწყვეტილების სწრაფად მიღებას და გადაცემის რაღაც ნაწილის ექსპრომტად წაყვანას მოითხოვს.

## სტუდიისგარე გადაცემები

ასეთი გადაცემის მომზადებისას რედაქტორი, რეჟისორი, წამყვანი ოპერატორი, ინჟინრები და გამნათებლები წინასწარ გადიან გადაცემის დაგეგმილ ადგილზე და ეცნობიან გარემოს. აქ წამყვანი ოპერატორი ადგენს გადაცემის წინასწარ გეგმას, აღნიშნავს გადაცემის ჩატარებისთვის აუცილებელ დეტალებს, კამერების დაყენების ადგილებსა და საჭირო რაკურსებს. თუ გადაცემა დახურულ სივრცეში (ან საღამოს) ტარდება, დგება განაცხადი დამატებით განათებაზე.

გადაცემის მაღალი ხარისხის უზრუნველსაყოფად ერთ-ერთი ძირითადი პირობა კამერების დაყენების ადგილის სწორი შერჩევაა. ამ დროს აუცილებელია, გავითვალისწინოთ: სინათლის (მზე, თუ გადაცემა ღლისით ტარდება) წყაროების განლაგება, პერსპექტივა, რაკურსი, სიღრმისეული და ჰორიზონტალური სივრცის მოცულობა. ამ საკითხების არასწორმა გადაწყვეტამ შეიძლება, გადაცემის ხარისხის გაუარესება და მისი იდეურ-მხატვრული შინაარსის დამახინჯება გამოიწვიოს.

ტელერეპორტაჟი გადაცემის ისეთი ტიპია, რომელიც განსაკუთრებით უწყობს ხელს ტელევიზიის ძირითადი თვისების – თანდასწრების ეფექტის შექმნას. ტელევიზორთან მჭიდრო მაყურებელს სატელევიზიო რეპორტაჟი საშუალებას აძლევს, წარმოიდგინოს, რომ ის თითქოს თავად იმყოფება შემთხვევის ადგილზე და ამ მოვლენის უშუალო მონაწილეა.

ტელერეპორტაჟები მუშაობისთვის მოუხერხებელი ადგილებიდან, ხშირად, რთული სინათლის რეჟიმის პირობებში მიმდინარეობს და ოპერატორებისგან დიდ ფიზიკურ დატვირთვას, ნერვიულ დაძაბულობას, მასალისა და არსის ჩინებულ ცოდნას მოითხოვს. უმეტესად ასეთ გადაცემებში მონაწილეობენ ადამიანები, რომლებიც ტელევიზიით პირველად გამოდიან და არ იციან, თუ როგორ დაიჭირონ თავი ტელეკამერის წინ. ამიტომ სასურველია, ქარხნიდან,

სამეცნიერო-კვლევითი ინსტიტუტიდან, მეურნეობიდან და ა. შ. რეპორტაჟის წაყვანისას წინასწარ ჩატარდეს რეპეტიცია, რომელზეც რეჟისორი და ოპერატორი რეპორტაჟის მონაწილეებს დაესმარებინან, თავი დააღწიონ უხერხულობასა და დაძაბულობას. ოპერატორი რეპორტაჟისთვის მზადებისას უნდა გაეცნოს საწარმოო პროცესს, საჩვენებელი ობიექტის პირობებსა და პრინციპებს, რათა გადაცემის დროს ყველაფერი ეს კადრებში დამაჯერებლად, მართებულად და მხატვრულად აღბეჭდოს.



კინოოპერატორი ილია ვაჩნაძე და ტელეოპერატორი ბესარიონ ორმოცაძე გადასაღებ მოედანზე

გარდა ამისა, რეპეტიციის დროს ოპერატორები რეჟისორებთან ერთად ამონმებენ კამერების მუშაობას, მათი ჩართვის მიმდინარეობას, ადგენენ, თუ რომელი რაკურსით იქნება ნაჩვენები გადაცემის ესა თუ ის მონაწილე ან ობიექტი, განსაზღვრავენ კამერების და გამანათებელი ხელსაწყოების რიგს, თანხმდებიან კომენტატორთან ურთიერთქმედების შესახებ და ა. შ.

რაც უფრო გულდასმით მოვემზადებით, მით უკეთ ჩაივლის გადაცემა. რეპორტაჟი ამა თუ იმ მოვლენიდან (მიტინგები, სპორტული შეჯიბრებები, ფესტივალები, კონცერტები, კარნავალები და ა. შ.), რეპეტიციის გარეშე, ექსპრომტად ტარდება. ხშირად შემოქმედებით ჯგუფს მხოლოდ იმის საშუალება ეძლევა, რომ გადაცემის წინა საღამოს, ან სულაც რამდენიმე საათით ადრე, გაეცნოს მოვლენის შინაარსს და დაიწყოს გადაღებისთვის მზადება. მოვლენის რეპორტაჟისას წინასწარ შეუძლებელია, გაითვალისწინო მისი მსვლელობა (შესაბამისად გადაცემის მსვლელობაც).

სტუდიისგარე გადაცემის შემდეგი სახე თეატრიდან მუსიკალური და დრამატული სპექტაკლების ჩვენებაა. ეს გადაცემები ორი სახისაა: სპექტაკლები, რომლებსაც ესწრება პუბლიკა, და სპექტაკლები, რომლებიც მაყურებლის გარეშე მიმდინარეობს.

პირველ შემთხვევაში შემოქმედებით ჯგუფს არ აქვს საშუალება, მოემზადოს გადაცემისათვის, თუ წინასწარ არ ნახავს სპექტაკლს და მაყურებლებით საესე დარბაზში არ გაივლის რეპეტიციას მსს-ით.

უფრო ხშირად კი სპექტაკლი რეპეტიციის გარეშე გადაიყვამა. ამ შემთხვევაში ოპერატორებს განსაკუთრებული ოპერატიულობა, ცოდნა და უნარი მოეთხოვებათ, რათა იმაზე, რაც ხდება სცენაზე, დროული რეაგირება მოახდინონ.

როცა გადაიყვამა სპექტაკლი მაყურებლების გარეშე, შემოქმედებით ჯგუფს საშუალება აქვს, წინასწარ მოემზადოს და გაიაროს რეპეტიცია ისევე, როგორც პავლიონის პირობებში. თეატრის მუშაკები, ჩვეულებრივ, არ აპროტესტებენ მიზანსცენებისა და სინათლის პარტიტურის ზოგიერთ ცვლილებას. ეს ოპერატორსა და რეჟისორს საშუალებას აძლევთ, იპოვონ ყოველი კადრის უფრო გამომხატველობითი გადაწყვეტა, განსაზღვრონ ეთერში კამერის ჩართვის რიგითობა, შეარჩიონ ჩვენებისათვის საჭირო რაკურსები და ა. შ.

ეს ყოველივე, ისევე როგორც სტუდიური გადაცემებისას, სცენარის სარეჟისორო ეგზემპლარში იწერება და გადაცემის დროს მთელი ჯგუფის მუშაობის საფუძველს წარმოადგენს.

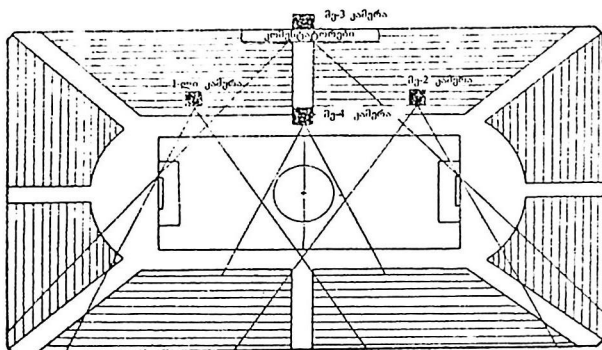
სტუდიისგარე რეპორტაჟის ერთ-ერთი გავრცელებული სახეობა სპორტული შეჯიბრებებია. მათი რეპორტაჟი, განსაკუთრებით ფეხბურთის, ფრენბურთის, ტრამპლინიდან ხტომების, კალათბურთის და სხვ. რომელთათვისაც თამაშის ტემპი და სპორტული მოედნების დიდი ზომებია დამახასიათებელი, ოპერატორებისაგან უზარმაზარ ძალისხმევას მოითხოვს. ამ დროს აუცილებელია სწრაფი რეაქცია, მაქსიმალური ოპერატიულობა და უნარი – მუდმივად ადევნო თვალყურის ბურთსა თუ ცალკეულ მოთამაშეს. სასურველია, რომ სპორტულ რეპორტაჟზე მომუშავე ოპერატორები კარგად იცნობდნენ სპორტის იმ სახეობას, რომელსაც გადასცემენ.

მაგალითად, თუ კარგად იცის ფეხბურთი, ოპერატორი მოთამაშის მდგომარეობითა და მოძრაობით ხვდება, თუ სად გაგზავნის ის ბურთს და, შესაბამისად, კამერის მოძრაობასაც იოლად მიაღწევს.

კამერების განლაგება სპორტულ შეჯიბრებებზე სხვადასხვაგვარია და დამოკიდებულია სპორტის იმ სახეობაზე, რომელიც გადაიყვამა.

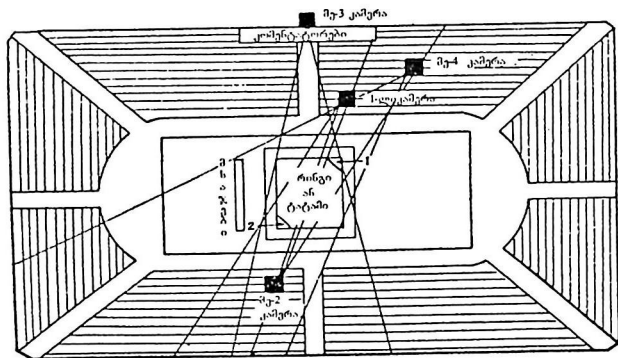
ფეხბურთის მატჩის ჩვენებისას კამერები ისე უნდა დადგეს, რომ ერთ-ერთმა უჩვენოს მოედანზე მომხდარის საერთო ხედი და დანარჩენებმა – ცალკეული მოთამაშეების ან თამაშის სიტუაციების საშუალო და მსხვილი ხედები (ნახ. 22).

ამგვარი განლაგება ხელსაყრელია, რადგან ეს საშუალებას გვაძლევს, ვაჩვენოთ თამაში სხვადასხვა ხედით, სხვადასხვა რაკურსით. ფეხბურთის, კალათბურთის და ა. შ. ჩვენებისას კამერების დაყენება სტადიონის მოპირდაპირე (მაგ., ერთდროულად დასავლეთ და აღმოსავლეთ) ტრიბუნებზე კატეგორიულად არ შეიძლება. ასეთი



ნახ. 22. ფეხბურთის, კალათბურთისა და ფრენბურთის ჩვენებისთვის კამერების სტადიონზე დაყენების სქემა

განლაგების დროს ერთი კამერიდან მოპირდაპირეზე გადასვლისას კომენტატორისა და მაყურებლისთვის მოთამაშეების მოძრაობის მიმართულება შეიცვლება. კრივის, ჭიდაობის ჩვენებისას კი, პირიქით, რეკომენდებულია ისეთი კამერებიდან ჩვენება, რომლებიც მოპირდაპირე ტრიბუნაზე დგანან (ნახ. 23).

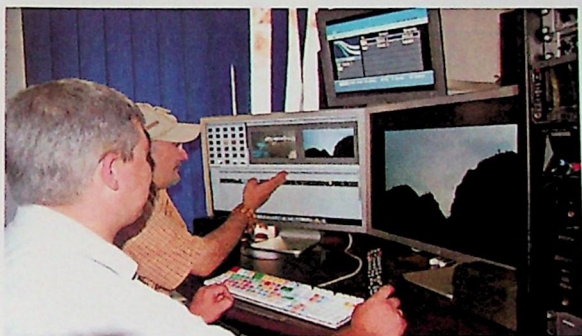


- 1 - დღური კუთხე
- 2 - წილელი კუთხე

ნახ. 23. კრივის, მხატვრული ტანვარჯიშის და ა. შ. შეჯიბრებების ჩვენებისთვის კამერების დაყენების საშავალითო სქემა

## პიზუალური მონტაჟის ხარხები

ცოცხალ სატელევიზიო გადაცემაში მონტაჟი მრავალი პრობლემის გადაწყვეტაა: როდის და როგორ უნდა გადავიდეთ ერთი კამერით გადაღებული ხედიდან მეორე კამერით გადაღებულ ხედზე; როგორია ხედების თანმიმდევრობა და ხანგრძლივობა; როგორ უზრუნველვყოთ გამოსახულების უწყვეტობა და ა. შ. მაგრამ, არსებითად, მონტაჟის შესაძლებლობა უფრო ვრცელია.



რეჟისორი გიორგი ებრალიძე და ინჟინერი გიორგი ბაბალაშვილი მონტაჟის დროს

მონტაჟის ბუნება კინოსა და ტელევიზიაში სრულიად განსხვავებულია. დამდგმელი რეჟისორი ტელევიზიაში იმავდროულად მონტაჟის რეჟისორიცაა. მას ან თვითონ მიჰყავს მონტაჟი ვიდეოსიგნალების მიქშერულ პანელზე, ან ასისტენტს აძლევს კონკრეტულ მითითებებს. რეჟისორი მონტაჟის საკითხებს გადაცემის მზადებისას, რეპეტიციის დროს და ზოგჯერ გადაცემის დროსაც წყვეტს. ვიდეოკონტროლის მონეობილობით ის არჩევს გამოსახულებებს, რომლებიც ყველაზე

მეტად შეეფერება მის ჩანაფიქრს. მიქმერის ღილაკები მას საშუალებას აძლევენ, საჭირო მონტაჟი თითქმის მომენტალურად განახორციელოს. გადართვის პროცესი ისეთი მარტივია, რომ ჩნდება საშიშროება – მონტაჟი ღილაკებით მექანიკურ თამაშად იქცეს და ხელიდან გავუშვათ მაყურებელზე მისი ზემოქმედების ძალა (ეთერში გადაცემას მონტაჟს ხელახლა ვერ გაუკეთებ). ცოცხალი გადაცემის მონტაჟის წაყვანა რთულია და გასაგებია, რომ ზოგჯერ გვიხდება მსხვერპლად გავიღოთ რაღაც მიგნებები, რომ მისი ყველა შესაძლებლობა დაუქვემდებაროთ მთავარ ამოცანას – დავიყვანოთ მაყურებლამდე გადაცემის აზრი და არსი.

### **მონტაჟის სახეები**

მონტაჟის ხერხების დიაპაზონი ძალიან ვრცელია: თანმიმდევრობითი ხედების გადართვის პრიმიტიული ფორმებით დანწყებული (რომლებიც მხოლოდ მოქმედებას აკავშირებენ), დინამიკური გადართვების უფრო რთული, ხატოვანი ფორმებით დამთავრებული. თანამედროვე ტელევიზია უფრო ხშირად მონტაჟის პირველ სახეს იყენებს და დინამიკურს მხოლოდ დადგმებში მიმართავს, იქ, სადაც თითოეული რეპლიკა, მოძრაობა მკაცრად განსაზღვრული დროული თანმიმდევრობით უნდა წარმოითქვას და მოხდეს.

### **თანმიმდევრობითი კადრების შეერთება**

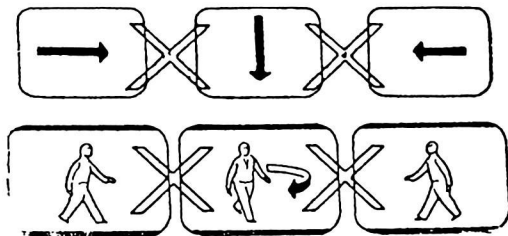
ეს მონტაჟის ყველაზე მარტივი ფორმაა, რომელიც დიალოგისა და მოქმედების უწყვეტობის უზრუნველსაყოფად გამოიყენება; ძირითადად ფუნქციონალური მნიშვნელობა აქვს და თხრობით გადაცემაში იყენებენ, სადაც შინაარსის ნათელ და ზუსტ გადმოცემას უწყობს ხელს. ამ დროს შენარჩუნებულია გადართვების ემოციური ზემოქმედება და გამორიყხულია მონტაჟის სხვა საშუალებების გამოყენება, რადგან ისინი მაყურებლის ყურადღებას პროგრამის ძირითადი შინაარსიდან გადაიტანენ.

### **დინამიკური მონტაჟი**

მონტაჟის ეს სახე ჯერ კიდევ პირველმა ექსპერიმენტატორებმა აღმოაჩინეს. ისინი მიხვდნენ, რომ მხოლოდ უწყვეტი მოქმედების გამოყენების მისაღწევად მრავალ შესაძლებლობას იკლებდნენ. იმ დროიდან მონტაჟი კადრების შეერთების უბრალო პროცესიდან

ხელოვნებად, დარწმუნების საშუალებად იქცა. მეზობელი კადრები ყოველთვის არ ინარჩუნებენ პირველსაწყის აზრს. მათი შეერთებისას ხშირად იბადება ახალი სახეები, იდეები, რომლებიც თითოეულ დასამონტაჟებელ კადრში იყო ჩადებული. ამგვარად, მონტაჟი გვეხმარება, ვიპოვოთ იმ განწყობების, იდეების გამოხატვის ფორმები, რომლებიც ოდნავ იყო მონიშნული.

**ნახ. 24.** იმ შემთხვევაში, სადაც მიმდევრობითი სცენები მოძრაობას საწინააღმდეგო მიმართულებებით გვიჩვენებენ, შეიძლება შემთხვევითი სუბექტური რეაქციები თავი-



ნახ. 24.

დან ავირიდოთ შუალედური ბუფერული ხედების შეყვანით (ზემოთ) ან მოძრაობის მიმართულების ნამდვილი ცვლილების ჩვენებით (ქვემოთ).

დინამიკური მონტაჟი ავლენს მაცურებელზე ურთიერთდაკავშირებული კადრების ემოციური ზემოქმედების შესაძლებლობებს. ოსტატური დინამიკური მონტაჟი ხელს უწყობს მაცურებლის წარმოსახვას, თავიდან გვაშორებს სწორხაზოვან, პირდაპირ გადანწყვეტილებებს. უარეს ვარიანტში ის სიმბოლიკად იქცევა და აბნეული, უაზრო ხდება.

## მონტაჟური შეერთებების საშუალებები

### გადართვა

გადართვა – უმარტივესი გადასვლა, ერთი კადრის მეორეთი უცარი ცვლაა. ის მაცურებელზე უფრო მარტივად მოქმედებს, ვიდრე წარწერი გადასვლები და მისი ძალაც ეს არის. გადართვა ყოველთვის დინამიკურია და სხვადასხვა სიტუაციას უეცრად აკავშირებს. ის იმ მომენტში გავვიშლის ახალ შთაბეჭდილებებს, როცა ჩვენს მხსიერებაში მოგონებები წინა ხედზე ჯერ კიდევ ცოცხალია. გადართვა, ჩვეულებრივად, სხვა მოქმედებაზე ეფექტის გასაძლიერებლად ან ყურადღების მისაპყრობად გამოიყენება.

გადაცემაში, სხვა საშუალებებთან ერთად, გადართვაც მიზანმიმართული უნდა იყოს. არამოტივირებული გადართვა არა მარტო არღ-ვევს თანმიმდევრობას, არამედ კადრების ცრუ შეფარდებასაც ქმნის. ზოგჯერ შეცდომით თვლიან, რომ გადართვები იმ თვალის მოძრაობას ჰგავს, რომელიც სცენას ათვალთქმობს. მაგრამ, როცა თვალს ვაკლებთ და სრული წარმოდგენა გვექმნება გარშემო გარემოზე, გარკვევით ვიცი, სად და როგორ ვიყურებით და სწორ ორიენტაციას არასდროს ვკარგავთ.

გადართვას კი, პირიქით, ჩვენი ყურადღება ახალ წერტილში ან მოვლენათა სხვა ადგილზე ნახტომით გადააქვს. ყოველი ასეთი გადასვლის შემდეგ მაყურებელი იძულებულია, ახალი გამოსახულება ხელახლა გაიაზროს და გაიგოს, სად იმყოფება, განსაკუთრებით თუ გადართავენ ისეთ კადრებს, რომელთა მოქმედებაც სხვადასხვა საქსრებში ხდება.

როდესაც სამონტაჟო კადრები რაღაც საერთოს შეიცავენ, ყურადღების გადატანა შედარებით იოლია. ამ დროს აზრის უწყვეტობას ინარჩუნებს: დიალოგი, რომელიც თითქოს შემდეგ კადრს ამზადებს; მოქმედება, რომელიც მიზეზშედეგობრივ დამოკიდებულებას ამყარებს; ერთი და იმავე ობიექტის ორივე ხედში ან ხმოვანი თანხლების უწყვეტობით ჩვენება. იშვიათ შემთხვევაში დრამატული და კომიკური ეფექტის მისაღწევად უწყვეტობას შეგნებულად ვარღვევთ.

### **გადართვის მომენტის არჩევანი**

გადართვა ძლიერმოქმედი ხერხია. მის განსახორციელებლად დრო და საშუალება უნდა იპოვო. გადართვების კეთება ყველაზე ხელსაყრელი მსახიობის რომელიმე მოძრაობის მომენტშია (მაგ., თავის შებრუნებისას, ალტაცების გამომხატველი წამოძახილისას და ა. შ.).

ზოგიერთი ამტკიცებს, რომ გადართვა მსახიობის მოძრაობამდე ან მოძრაობის შემდეგ უნდა განხორციელდეს, რადგან ამ დროს, ბუნებრივია, ეს მოძრაობა ინტერესის ცენტრს წარმოადგენს. გადართვით შეწყვეტილი მოძრაობა მოქმედების უწყვეტობას არღვევს და ცრუ რიტმს ქმნის. სხვები თვლიან, რომ თუ გადართვებს მოძრაობის დროს განვახორციელებთ (მაშინ, როცა იღება კარი, იწევა ფილა), ვკარგავთ მოძრაობის დანაწევრებას და დამთავრების შეგრძნებას. ეს მაშინ ხდება, როცა გადავდივართ კადრიდან, რომელშიც ობიექტი მოძრაობს, უმოძრაო ობიექტის კადრზე. გადართვა აღარ გაღიზიანებს, თუ მსახიობის მოძრაობითაა დათვარული, რადგან ამ დროს ჩვენ მხოლოდ მისით ვართ დაკავებული.

## დაგვიანებული გადართვა

არადროული გადართვა არღვევს მოქმედების მსვლელობას. მაგრამ ზოგჯერ მაყურებელში დაძაბულობის, წინათგრძნობის, მოლოდინის შეგრძნების გამოსანვევეად მას შეგნებულად მიმართავენ.

კარებზე აკაკუნებენ. ადამიანი, რომელიც კითხულობს, თავს მალლა სწევს. გადართვა: კარი იღება, შემოდის ქალი: „შეიძლება შემოვიდე?“

დაგვიანებული გადართვა: კარებზე აკაკუნებენ. ადამიანი, რომელიც კითხულობს თავს მალლა სწევს, მაყურებელს ესმის, თუ როგორ იღება კარი. ქალის ხმა: „შეიძლება შემოვიდე?“ გადართვა მაშინ, როცა ქალი კარებში შემოდის.

## გადართვის აქცენტი

გადართვა აქცენტს მოქმედების იმ მომენტს უკეთებს, რომელშიც ის ხორციელდება, – დიალოგს, კაკუნს, მოძრაობას და ა. შ. ამიტომ, რომ არ შექმნათ ცრუ აქცენტები, ძალიან ფრთხილად უნდა იყოთ. თუნდაც უბრალო შენიშვნა: „აი, დალიე. ეს არ მოგკლავს!“ – შეიძლება მაყურებელმა, გადართვის მომენტიდან გამომდინარე, სხვადასხვაგვარად აღიქვას.

მოძრავი გამოსახულებების გადართვა საშუალებას გვაძლევს, გამოიწვიოთ შთაბეჭდილება გარკვეულ სივრცით შეფარდებაზე. მაგ., მატარებლები თითქოს ერთმანეთისკენ მიქრიან და ა. შ. ასეთი ილუზია ძალიან ადვილად წარმოიქმნება. ასოციაციური კავშირები შეიძლება, ჩვენი სურვილის მიუხედავადც გამოჩნდეს. მისგან თავის არიდებაში შუალედური ხედები გვეხმარება.

თუ საქმე ერთ მოძრავ ობიექტთან გვაქვს, მისი მოძრაობა უწყვეტად უნდა მოგვეჩვენოს. იქ, სადაც ის იცვლება, ეს ცვლილება უნდა დავინახოთ ან იოლად მივხვდეთ მას. უკიდურეს შემთხვევაში ნახტომები წარმოიშობა, რომლებსაც ყურადღება გადააქვთ და ორიენტაციას გვაკარგვინებს.

სტატიკური და მოძრავი გამოსახულების გადართვები უზარმაზარ შესაძლებლობებთან ერთად მრავალ საფრთხესაც ფარავენ.

სტატიკური სცენიდან მოძრავზე გადართვა უსწრაფესად ზრდის მაყურებლის ინტერესს. ის იმნამსვე მოვლენათა შუაგულში ჩნდება. ახალი კადრის გამოჩენის სისწრაფე ხაზს უსვამს ახალი სცენის რიტმსა და დინამიკას.

მოძრავი კადრიდან უძრავისკენ გადასვლა დაძაბულობის უეცარ

ვარდნას იწვევს. მოძრაობის უეცარი გაჩერება – გადართვა უძრავ გამოსახულებაზე – კადრს უკიდურეს დრამატულობას სძენს: პანორამირებისას კამერა თვალს ადევნებს ადამიანს, რომელიც ოთახში გაფაციცებით რალაცას ეძებს. ვრთავთ უმოძრაო ხელზე – ვილაცის თვალი თვალყურს ადევნებს მის მოძრაობას.

### შეთანხმება გადართვისას

ერთი კადრის მეორეზე გადართვისას ყურადღების კონცენტრირების მონაკვეთები უნდა შევთანხმდეთ.

შეუთანხმებლობა ვლინდება ყველაზე მრავალფეროვან ფორმებში.

**ნახ. 25.** შეუთანხმებლობა.

მარცხნივ – კამერების შეუთანხმებელი დაყენება (იმ კამერების გადართვა, რომელთა ობიექტივები განლაგებულია სხვადასხვა სიმაღლეზე). მარჯვნივ – კადრების შეუთანხმებელი აგება.



ნახ. 25.

**ნახ. 26.** მარცხნივ – ძალიან შეთანხმებული კადრები შეიძლება გამოიყურებოდეს როგორც ფილმ ცისკარაში "ჯალოსნის გარდასახვა ნრუნუნად. მარჯვნივ – სხვადასხვა მანძილიდან გადაღებული იდენტური კადრების გადართვა აღიქმება როგორც მსახიობის სიმაღლის ან ობიექტის ზომის უეცარი შეცვლა.



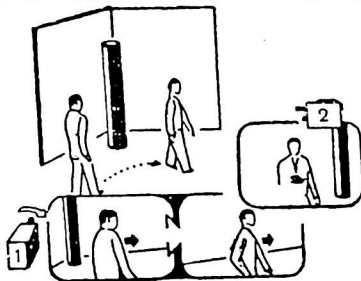
ნახ. 26.

## გადართვა როგორც ინტროდუქცია და ფინალი

მონტაჟის ამ ხერხების ხშირად გამოყენება არ შეიძლება. ისინი სიფრთხილით უნდა გამოვიყენოთ.

გადაცემის დაწყება ან მისი დამთავრება ღილაკური გადართვით პირველ (უკანასკნელ) კადრზე ნიშნავს, გამოიყენო ძლიერმოქმედი ხერხი. კადრის ღილაკური ჩართვა სარეველა ბალახით საესე მინდვრის გამოსახულებით – გადაცემის დინამიკური დაწყებაა: ებრძოლეთ სარეველას, სარეველა მინდვრის მტერია!" მაგრამ ეს ხერხი ყველა შემთხვევაში არ გამოდგება. გადაცემის დამთავრება ღილაკური გადართვით ცარიელ ეკრანზე მის ფინალს კატეგორიულობას ანიჭებს. ასეთი გადართვა შეიძლება, გამოვიყენოთ როგორც დამამთავრებელი აკორდი, მაგრამ ზოგჯერ აღიქმება, როგორც დამ-თავრება ან ცენზურის კუპიურა.

ნახ. 27. კამერა პანორამირებისას თვალყურს ადევნებს მსახიობს. ის ჩაივლის კოლონასთან, რომე-ლიც კამერის მიღმა აღმოჩნდება. მეორე კამერაზე (კამერა №2) გადართვით კო-ლონას ისევ ვხედავთ.



ნახ. 27.

## ჩაბნელება

### ჩაბნელება როგორც ინტროდუქცია და ფინალი

გამოსახულების ჩაბნელებიდან შემოყვანა მოქმედების დაწყებას, ფარდის აწევას გვაუწყებს. მიუხედავად მისი სიჩქარისა, ის ქმნის იდეის, სახეების ნარნარად ჩაბუდების შთაბეჭდილებას. გამოსახულების ჩაბნელებიდან სწრაფი შემოყვანა ისევე ძლიერ ზემოქმედებს, როგორც გადართვით შემოყვანა. გამოსახულების გადართვით გამოყვანაც ნებისმიერი სიჩქარით შეიძლება. მაგრამ, სიჩქარისგან დამოუკიდებლად, ეს პროცესი ყოველთვის ინარჩუნებს მოქმედების თანდათანობითი დასრულების ხასიათს. ჩაბნელებით გამოსახულების სწრაფი გამოყვანა სწრაფი გადართვის მსგავს დაძაბულობისა და დასრულების შეგრძნებას არ იწვევს. ჩაბნელებით ნელი გადართვა გამოსახულების ნარნარ, თანდათანობით ჩაქრობას გვაძლევს. როცა გამოსახულების ერთი ხელი გააქვთ დაბნელებაში, მომდევნო კი გამოაქვთ, მოქმედებაში ჩნდება პაუზა. გადაცემის განწყობა და რიტმი პაუზის ხანგრძლივობასა და ჩაბნელების სიჩქარეზეა დამოკიდებული. ასეთი გადასვლა, ძირითადად, ნელა განვითარებულ მოქმედებას აკავშირებს იქ, სადაც აუცილებელია, ვაჩვენოთ ცვლილება დროში ან სივრცეში, მაშინ როცა დინამიკურ სცენებს შორის ის აღიქმება როგორც წამიერი გაჩერება, რომელიც ხაზს უსვამს მოქმედების აქტივობას შემდგომ ხელში. გამოსახულების შეყვანა და გამოყვანა გადართვით, პაუზით ხედებს შორის უსარგებლოა, რადგან აღიქმება როგორც ოპერატორული ან ტექნიკური გადაფარვა.

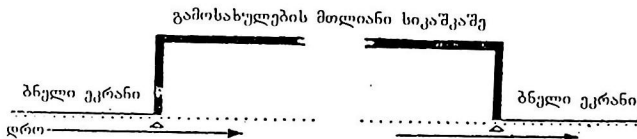
**ნახ. 28. გადართვით შეყვანა და გამოყვანა.**

მარცხნივ – შეყვანა, მარჯვნივ – გამოყვანა.

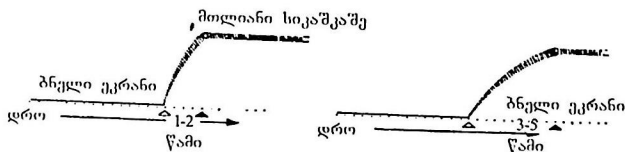
**ნახ. 29. გამოსახულების ნარნარი შეყვანა და გამოყვანა.**

მარჯვნივ – ნელი შეყვანა, მარცხნივ – სწრაფი შეყვანა.

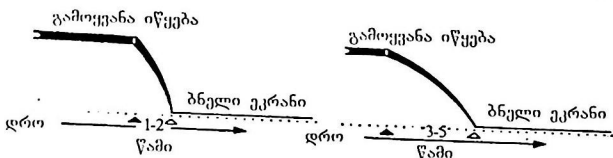
**ნახ. 30. მარცხნივ – სწრაფი გამოყვანა, მარჯვნივ – ნელი გამოყვანა.** გამოყვანა და შეყვანა შეიძლება, კომბინირებული იყოს (ნელი გამოყვანა, სწრაფი შეყვანა და პირიქით).



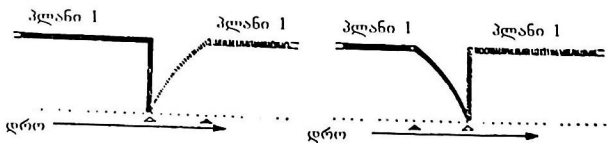
ნახ. 28.



ნახ. 29.



ნახ. 30.



ნახ. 31.

**ნახ. 31. ჩაბნელების შეხამება გადართვასთან.**

მარცხნივ – გადართვისა და ჩაბნელებიდან შემდგომ შემოყვანას ახალი ხედის მზარდი ინტერესით აღქმისკენ მიყვავართ. მარჯვნივ – ჩაბნელებით გამოყვანა გამოსახულების შემდგომი გადართვით გეძაბავს; გამოიყენება სტატიკური ხედებისას (მაგ., წარწერები, ნახატები) და უზრუნველყოფს ყოველი მათგანის დინამიკურ შემოყვანას.

## მიქმირება, გმოსახულების წაფენა

იმისთვის, რომ გამოსახულების წაფენა განვახორციელოთ, ნარ-ნარად გამოგვყავს ერთი გამოსახულება და შეგვყავს შემდეგი. ამ დროს ორი გამოსახულება ერთმანეთს წამიერად ედება, პირველი თანდათან ქრება და ენაცვლება მეორე.

წაფენა უბრუნველყოფს წარწარ, რბილ გადასვლას ვიზუალური უწყვეტობის მინიმალური დარღვევით.

გამოსახულების სრული წაფენა მაყურებელს კარწახობს, რომ მოქმედება ორივე კადრში ერთდროულად ხდება (პარალელური მოქმედება). წელი წაფენა აღიქმება, როგორც ცვლილება სივრცესა და დროში.

წაფენა საშუალებას გვაძლევს, შევადაროთ მოქმედების დრო, აღ-გილი და ხაზს უსვამს მის ხასიათში მსგავსებებსა და განსხვავებებს.

წაფენა ტელევიზიაში ერთ-ერთი პოპულარული ხერხია. ის ხშირად შერბილებული გადართვის ვარიანტად გამოიყენება, რომელიც სხვა კამერაზე გადასვლის არამოტივირებას ფარავს. ეს, სამწუხაროდ, ინტერპრეტაციაში ბადებს ორაზროვნებას, კინოს დალაგებულ აწბანს ამხინჯებს და შეუძლია, საერთოდ გააქარწყლოს წაფენის, როგორც ხერხის, მნიშვნელობა. თუმცა ზოგჯერ რბილი გადასვლები დაუღე-ვარი მონტაჟის მრავალ ცოდვას ფარავს.

წაფენა – რიგი სირთულეების წყაროა, განსაკუთრებით იქ, სადაც ერთდროულად ხდება ობიექტის მოძრაობა, მისი ზომის ცვლა და ინტერესის ცენტრის გადაადგილება.

ორი გამოსახულების (რომლებიც უცბად არ ქრება) წელი მიქ-შირება გდლის და გაუგებრობა მოაქვს. ხედვის სხვადასხვა წერტილი-დან გადაღებული ერთი და იმავე ობიექტის მიქმირება ყველასთვის უსარგებლო ტყუპკადრებს ქმნის. მაგრამ, როცა გვსურს მთელი ობიექტი და მისი წაწილი ერთდროულად ვაჩვენოთ, წაფენა ასეთი შეერთებისათვის საუკეთესო საშუალებაა.

სხვადასხვა, მაგრამ მსგავსი ობიექტების, ერთნაირი ხედვის შეთ-ანხმებული წაფენა შესანიშნავია მხოლოდ ტრანსფორმაციისათვის (მამაკაცი გადაიქცევა ბიჭად), მხოლოდ იმ შემთხვევებისთვის, როცა გვინდა გაუგებრობა და არეულობა შეგნებულად შემოვიტანოთ.

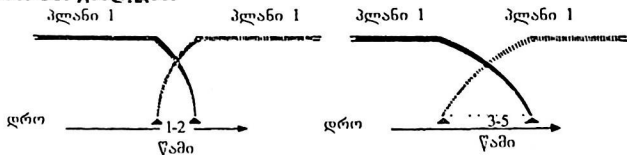
მოძრაობის მომენტში მიქმირება დასაშვებია მაშინ, როცა ობიექტე-ბი მოძრაობენ ერთი მიმართულებით. ხედვის მიქმირებისას, სადაც ობიექტები საწინააღმდეგო მიმართულებით მოძრაობენ, შეიძლება, ცრუ წარმოდგენა შეგვექმნას და მოგვეჩვენოს, რომ სივრცე გაიზ-არდა.

**ნახ. 32. წაფენა – გამოსახულების შედარების საშუალება.**

მარცხნივ – სწრაფი წაფენა, მარჯვნივ – ნელი წაფენა.

განდევნა – ვულგარული შტამში, გადასვლაა, რომელსაც კინორეკლამის იაფფასიანი სუნი ასდის. გასართობ პროგრამებში ასატანია, ხოლო სერიოზული პროგრამებისთვის სრულიად მიუღებელია.

**ნახ. 33. განდევნა.**



ნახ. 32.

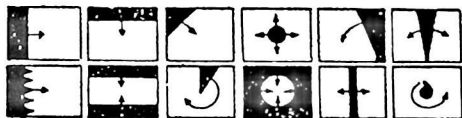
ერთი გამოსახულების ფონზე ჩნდება მეორე გამოსახულების ნაწილი, იზრდება თანდათან და მეორე მთლიანად ანაცვლებს პირველს.



ნახ. 33.

**ნახ. 34. კინე-**

მატოგრაფიაში გამოიყენება განდევნის ასზე მეტი ფორმა. ტელევიზიაში ათივე საკმარისია.



ნახ. 34.

**ნახ. 35. უფრო**

რთული განდევნები სპეციალურ ნიღბებს ითხოვს, რომლებიც კინოფირზეა გადაღებული.

ამგვარად, განდევნა ხსნის ან ნიღბავს მოქმედებას, ავლენს



ნახ. 35.

მხოლოდ მის ფრაგმენტებს, რაც იმაზეა დამოკიდებული, თუ როგორ გამოიყენება ის.

მაგრამ თავის ყველა გამოვლენაში განდევნა ყურადღებას მიაპყრობს ეკრანის ბრტყელ ბუნებას, რითიც გამოსახულების სამგანზომილებიან ილუზიას არღვევს.

განდევნის ფორმასა და სიჩქარეზე დამოკიდებული ემოციური გავლენა იცვლება იმ პრინციპებთან შესაბამისობაში, რომლებიც დინამიკური კომპოზიციისადმი მიძღვნილ თავში განვიხილეთ. განდევნის მიმართულებას შეუძლია ხაზი გაუსვას ან დაანგრის მოქმედების დინამიკურობის შთაბეჭდილება.

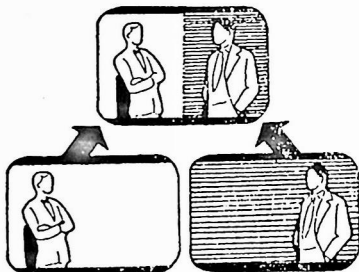
განდევნა შეიძლება იყოს მკვეთრი ან ნარნარი. ფართო, ნარნარი განდევნა წაფენის მსგავსად მომაბეზრებელი არ არის. განდევნა ეფექტურად გამოიყურება როგორც დამაკავშირებელი რგოლი ორკესტრის საერთო ხედიდან ერთ ინსტრუმენტზე და შემდეგ – ისევ მთელი ორკესტრის ხედის ჩვენებაზე გადასვლისას. მაგრამ, როგორც სხვა ოინების გამოყენებისას, აქაც მთავარია, არ გადავჭარბოთ.

### ვიზუალური გადასვლები, ტემპი და განწყობა

ტელევიზიაში გამოყენებული გადასვლის ყველა ხერხი ხასიათდება განსაკუთრებული სპეციალური ემოციურობით. ეს უბრალო კავშირები არაა. ისინი ყოველ ახალ ხედს გარკვეულ კოლორიტს ანიჭებენ. ამიტომ გადასვლის საშუალებები შესაერთებელი კადრების განწყობასთან და ტემპთან კავშირში უნდა ავარჩიოთ.

### ეკრანის გაყოფა

ორ ან მეტ ნაწილად ეკრანის გაყოფა (როცა თითოეული ცალკეულ სცენას აჩვენებს. ნახ. 36) დიდი ხელოვნებაა. ასეთი გაყოფა ელექტრონული საშუალებით (ელექტრონული ჩანართის დახმარებით), ან სარკეებით მიიღწევა. ხელოვნურობის მიუხედავად, ეს ხერხი გვეხმარება, ერთდროულად ვაჩვენოთ ორი ან მეტი დროში თანხვედრილი მოვლენა ან სხვადასხვა ადგილას მომხდარ



ნახ. 36.

ამბავთა ურთიერთკავშირი, შევადართო მათი გარეგანი შეხედულება, ქცევა და ა. შ. (მაგ., შევადართო ადგილის რელიეფი და ამავე ადგილის ზემოდან გადაღებული ხედი და ა. შ.).

სამწუხაროდ, რეჟისორების მიერ ამ ხერხის პოტენციური შესაძლებლობები სათანადოდ არ ფასდება. მათ მისი ყველაზე პრიმიტიული ვარიანტი ყველასათვის ცნობილ „კლიშედ“, „სატელეფონო ლაპარაკად“ აქციეს.

**ნახ 37.** მოქმედების ნელტემპიანი ხედების შესაკავშირებლად სიგნალის ნარნარი გამოყვანა და შეყვანა, ნელი



ნახ. 37.

წაფენა და, თუ მდგომარეობა საშუალებას გვაძლევს, განდევნა, წაფენა-ჭავლი და ფოკუსდაკარგული წაფენა გამოიყენება.

**ნახ. 38.** მოქმედების სწრაფტემპიანი ხედების შესაკავშირებლად გამოიყენება გამოსახულების სწრაფი შეყვანა გადართვით და გამოსახულების შეყვანა ჩაბნელებიდან იქ, სადაც შესაძლებელია სხვადასხვა ფორმის სწრაფი, მკვეთრი განდევნები.



ნახ. 38.

**ნახ. 39.** სწრაფი ხელიდან ნელ ხედზე გადასვლისას არსებობს



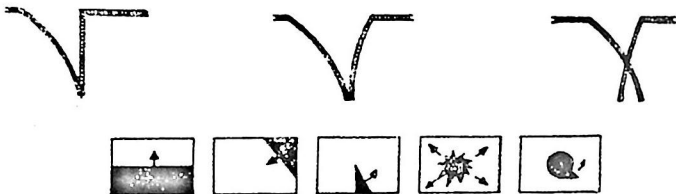
ნახ. 39.

სამი ყველაზე პოპულარული საშუალება: გადართვა – ნელი შეყვანა; სწრაფი გამოყვანა –

ნელი შეყვანა; სწრაფი და ნელი წაფენა. გარდა ამისა, შეიძლება, გამოვიყენოთ ნარნარი განდევნა, ნარნარი წაფენა-ჭავლი და ფოკუსდაკარგული წაფენა.

**ნახ. 40.** ნელიდან სწრაფ ხედზე გადასვლისას იყენებენ ნარნარ შეყვანას ჩაბნელებიდან და გადართვას, ნელ და სწრაფ გამოყვანას და შეყვანას ან ნელ და სწრაფ წაფენას. ამ ვითარებაში შეიძლება, გამოვიყენოთ სურათზე გამოყვანილი ნებისმიერი განდევნის ხერხი.

კინოში გამოსახულების შეთავსება მოითხოვს ყოველი კადრის ორ-მაგ ექსპოზიციას კამერაში ან ფირის ლაბორატორიული დამუშავების დროს. ტელევიზიაში კი ერთდროულად გადაეცემა გამოსახულების ორ ან უფრო მეტ რაოდენობას, რომელთაც რამდენიმე კამერა იღებს.



ნახ. 40.

გამოსახულების შეთანხმება – ეს ერთდროულად მხატვრული გამომსახველობითი საშუალებაა და ტექნიკური ხერხიც. ის გვეხმარება: ა) განვახორციელოთ სივრცეში გაყოფილი კადრების მონტაჟი, მითითებით, რომ ორი ან მეტი მოვლენა ერთდროულად ხდება; ბ) ერთად შევკრიბოთ მოქმედება, მოვლენა, მოქმედების ადგილი და ა. შ., რომელთაც ადეკვატური მნიშვნელობა აქვთ; გ) შევადაროთ, გამოვავლინოთ შესათავსებელი ობიექტის მსგავსება და განსხვავება; დ) ვაჩვენოთ მოქმედების განვითარება, მისი პროცესი (მაგ., ნახევრად აწყობილი მანქანა და იგივე – მზა სახით); ე) გამოვავლინოთ ერთი ობიექტის მეორესთან ურთიერთკავშირი (მაგ., მყუდრო ოთახი, ბუხარში ღვივის ნაკვერჩხალი და მემახტეები, რომლებიც ქვანახშირს მოიპოვებენ); ვ) გადმოვცეთ აზრი. მსხვილი ხელი: ადამიანის სახე და მის ცნობიერებაში წარმოშობილი სახეები; მივიღოთ მოჩვენებითი გამოსახულებები (სულები, ელფები); ზ) შევცვალოთ პროპორციები (გოლიათები, ქონდრის კაცები – მოცულობითი შეთავსების მეშვეობით); თ) ერთმანეთს შევადაროთ დამორებული ობიექტები; ი) განვახორციელოთ გამოჩენა და გაქრობა; კ) გავაერთიანოთ სხვა-დასხვა გრაფიკული მასალა; ლ) შემოვიყვანოთ მსახიობი (მოცულობით ან კონტურით) ორგანოზომილებიან სასცენო ფონში (მაგ., ფოტოგრაფიაში).

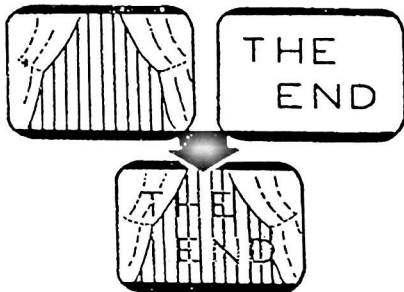
შეთავსებისას ერთი გამოსახულების ღია მონაკვეთების ტონები მეორის მუქი ტონებიდან ვლინდება. ამგვარად შეთავსებული გამოსახულება ბუნდოვანი ხდება, თუ წინასწარ არ მივიღებთ ზომებს, რომ ვიპოვოთ შეთავსებული ტონების ზუსტი შეფარდება. გამოსახულების

ხარისხი რომ არ გაუარესდეს, მიზანშეწონილია, გამოვიყენოთ მუქი ტონები ფონისთვის, განსაკუთრებით, თუ შესათავსებელი გამოსახულებები ტონების ფართო დიაპაზონს ფლობს.

უნდა ვერიდოთ ყოველგვარ მოძრაობას იმ კამერებისა, რომელთა გამოსახულებები უნდა შეთავსდეს, თუ არ მივისწრაფვით, გადმოვცეთ ისეთი მოვლენები, როგორცაა: სიმაღლე, ჭკნობა და ა. შ. შეთავსების ხერხების მრავალფეროვნება ჩვენს განკარგულებაში მყოფი გამოსახულების წყაროების რაოდენობასა და მიქშერის სრულყოფაზე დამოკიდებული.

**ნახ. 41. გამოსახულების შეთავსება.**

გამოსახულების ორი ან მეტი რაოდენობა, რომლებიც ერთდროულად შეჰყავთ არხში, შეთავსებადია. მათი შეფარდებითი სიკაშკაშე რეგულირდება შესაბამისი რეგულატორებით მიქშერის პანელზე.



ნახ. 41.

**მონტაჟი როგორც მხატვრული გამოხსახველობის საშუალება**

მონტაჟი – ტერმინია, რომელშიც, სამწუხაროდ, სხვადასხვა აზრია ჩადებული. ზოგჯერ მას ერთი თემით დაკავშირებული თანმიმდევრული მოკლე ხედების სწრაფი ცვლის აღსანერად იყენებენ. ეს ცალკეული ფრაგმენტები კომბინირდება, რათა გადმოსცეს საერთო იდეა (უფრო ხშირად აბსტრაქტული ხასიათის, მაგ., უროგრესი, მხიარულება, ასაკი), რომლის გადმოცემა სხვა საშუალებით რთულია. მაგრამ ეკრანზე რამდენიმე გამოსახულების ერთდროულ ჩვენებასაც მონტაჟს ვუნოდებთ. ეს გამოსახულებები შეიძლება, ზემოთ გადმოცემული მოსაზრებებიდან იყოს შეთავსებული ერთმანეთის მიმართ.

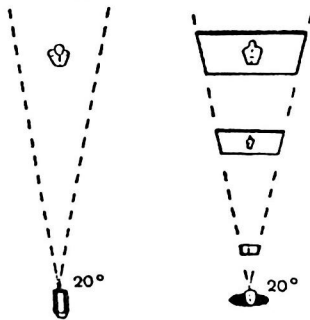
## ოპარატორის ხელშეწყობა

რა არის ბუნებრივი პერსპექტივა? ყოველდღიურ ცხოვრებაში პერსპექტივას, როცა ობიექტების ზომები და მანძილი მათ შორის მცირდება ჩვეულებრივი წესით, ნორმალურად (ბუნებრივად) მივიჩნევთ.

ფოტოპერსპექტივა ნორმალურად გვეჩვენება, როცა ჩვენი მხედველობის კუთხე გადასალებ ობიექტზე გადამღები კამერის ობიექტივის კუთხის ტოლია.

## პერსპექტივის გამრუდება

თუ კამერასა და ობიექტს შორის მანძლი ისე გავთვლით, რომ ჩვენი მხედველობის კუთხე იმ კამერის, რომელიც ამ ობიექტს იღებს, მხედველობის კუთხის ტოლია, პერსპექტივა არ ფუჭდება (მახინჯდება, მრუდება) და, პირიქით, პერსპექტივა მრუდება, თუ ჩვენი მხედველობის კუთხე არ შეესაბამება კამერის მხედველობის კუთხეს. ეს ე. წ. პერსპექტივის გამრუდების კანონია. თუ კამერა მარჯვნივა და  $20^{\circ}$ -იანი კუთხით იღებს, მაშინ მარჯვნიდან ვიოჩევთ ისეთ დაშორებას



ნახ. 42.

ობიექტისგან, რომელიც საშუალებას გვაძლევს, დავინახოთ დიდი, საშუალო და მცირე ზომის ობიექტი ერთი და იმავე  $20^{\circ}$ -ანი კუთხით (ნახ. 42).

მაშ, რა არის პერსპექტივის გამრუდების მიზეზი და როგორ ავიცილოთ ის? პერსპექტივის გამრუდება მაშინ ხდება, როცა ობიექტივის მხედველობის კუთხე განსხვავდება მაყურებელთა მხედველობის კუთხისგან ( $12^{\circ}$ -დან  $20^{\circ}$ -მდე). ამგვარი გამრუდება

ბევრ სცენაში არცთუ ისე შესამჩნევია. უფრო მეტიც, რიგ შემთხვევაში, შესაძლებელია, აქედან პრაქტიკული სარგებელიც ვნახოთ და ისეთი მხატვრული ეფექტი მივიღოთ, რომელიც სხვა პირობებში ჩვენგან დამატებით სახსრებსა და შრომას მოითხოვდა. ამასთანავე, არ უნდა დაგვავიწყდეს, რომ პერსპექტივის გამრუდება მაცურებელში შეიძლება, უცნაური, არასასიამოვნო განცდები გამოიწვიოს.

### **ოპერატორული განათების მოთხოვნები**

1. განათების განსაზღვრული ხასიათის შექმნა (განათების ხასიათი ეს ობიექტზე სინათლის არჩაობა).  
ცა – სანათებელი (შემავსებელი).  
მზე – პროექტორი (ზედა, მხატვრული).

### **სანათებლები და ხელსაწყოები**

1. სანათებლები – ობიექტის ახლო მანძილიდან გასანათებლად.
2. პროექტორები – ობიექტის შორი მანძილიდან გასანათებლად.  
სანათებლებს აქვთ სრული გრძივი მრუდი, პროექტორებს – მახვილი.

### **განათების მახასიათებლები**

1. უჩრდილო (შექონალური) – წარმოიქმნება ნატურაზე მოღრუბლულ ამინდში, როდესაც სინათლე თანაბრად აშუქებს ობიექტის ყველა წერტილს.
2. შექრდილოვანი განათება – ჰგავს ნატურალურს, როდესაც მზე ანათებს მიმართული შუქით, აყალიბებს შუქსა და ჩრდილებს, ხოლო გაბნეული სინათლე (ცა) აშუქებს ობიექტის საკუთარ და დაცემულ ჩრდილებს. ის ხასიათდება ბალანსით და კონტრასტით.
3. განათების ლოკალური ხასიათი ანუ ადგილობრივი განათება – მსგავსია ღამის განათებისა ხელოვნური წყაროებიდან, რომლებიც აშუქებენ მხოლოდ სივრცის გარკვეულ ნაწილს.
4. განათების სილუეტური ხასიათი – როდესაც საგნები და სხვა ფიგურები დაბურულია და განათებულია მხოლოდ სიღრმე.  
განათების ეფექტი – ეს არის ისეთი მახასიათებელი, რომელიც მოთავსებულია კონკრეტულ გარემოში, მოქმედების კონკრეტულ მდგომარეობაში.

შუქთან დაკავშირებული საერთო ამოცანა – ობიექტის განსაკუთრებული ადგილების ხაზგასმა სხვა ყველაფრის შეუმჩნეველად დატოვების დროს.

## შუქის სახეები

1. მხატვრული – მზის დარი (ხაზგასმა).
2. შემაჯავებელი – ცის დარი (დაგრუნტვა).
3. სამოდულო – სხეულების შემოსახაზად დეკორაციის სივრცეში.
4. კონტრშუქი – დეკორაციის ან ინტერიერის შემოსახაზი ხაზებისა.
5. ფონი – სივრცის სიღრმის გამოსავლენი, პლასტიკური ფორმების ობიექტის გამოსაკვეთად განათების ეფექტის შექმნა.

## ფერთა სინთეზი

ადიტური სინთეზი (კრებითი ხერხი).

სუბტრაქტული (გამოკლებითი ხერხი).

ტელევიზია მუშაობს ადიტურად (კრებითად).

პირველი კანონი: ყოველივე ქრომატულს ყოველთვის შეიძლება, შევერჩიოთ სხვა ქრომატული, რომელმაც შეიძლება, მოგვცეს აქრომატული. ურთიერთშემავსებელი ფერები განლაგებულია RGB-ს წრეში, დიამეტრის ბოლოებში.

მეორე კანონი: ორი ქრომატული დამატებით იძლევა ახალ ქრომატულს, რომლებიც განლაგებულია მათ შორის მცირე რკალზე.

იმისათვის, რომ მივიღოთ ნებისმიერი დამცავი ფერი (წითელი, მწვანე და ლურჯი), ყოველი მათგანი წარმოქმნილია დაახლოებით სპექტრის ერთი მესამედი (1/3) ნაწილით.

თანაბარი რაოდენობით ალუბული ნებისმიერი ძირითადი ფერი იძლევა აქრომატულს (თეთრს).

მესამე კანონი: შერევის შედეგი დამოკიდებულია მხოლოდ ფერთშერევაზე და არა მათ სპექტრულ შედგენილობაზე.

## ფერთა შეცვლა

1. შეცვლილი განათებულობა (გათეთრებით ან დამუქებით).
2. განათების სპექტრული შედგენილობის შეცვლით (ფერი, ტონი ან გაჯერებულობა).

გაჯერებულობა იზრდება თუ განათების ფერადულობა ემთხვევა შეფერილობას ან პირიქით, ფერების დამატების დროს.

ნებისმიერი კონტრასტული ფერი უმჯობესია გაჯერებულზე.

ერთდროული კონტრასტი ფერში – არსებობს ობიექტი და ფონი, აფერადებენ ერთმანეთს დამატებით ფერებში.

ნარინჯისფერი ფილტრი იისფერ ფონზე გვაძლევს ლურჯ ფერს.  
თუ ფონი წითელია, სახე ცისფერდება.  
თუ ფონი ცისფერია, სახე წითლდება.  
თუ ფონი ლურჯია, სახე ყვითლდება.  
თუ ფონი ალისფერია, სახე მწვანდება.

## ღღის განათება

მზის მდგომარეობის ცვალებადობა დამოკიდებულია წელიწადისა და დღე-ღამის დროებზე. მისი სიკაშკაშე ასევე იცვლება, მაგრამ ძალიან უმნიშვნელოდ. როდესაც მზე დგას ძალიან მაღლა, რაც ხდება ექვსი საათის განმავლობაში ზაფხულის შუა დღეს, სრული სიზუსტით შეიძლება, განისაზღვროს განათების რაოდენობა.

როდესაც ოდნავი მოღრუბულობაა ზედა ატმოსფეროში, დიაფრაგმა უნდა იყოს 11.

ღრუბლიანობა მატულობს, მაგრამ მზე არ არის დაფარული და მინაზე მკვეთრი ჩრდილები არ ჩანს – დიაფრაგმა უნდა იყოს 8.

ღრუბელი არ არის ძალიან მძიმე, მაგრამ მზის დისკო არ მოჩანს – დიაფრაგმა უნდა იყოს 5,6.

თუ ღრუბელი თეთრიდან სიმუქეში გადადის, დიაფრაგმა უნდა იყოს 4.

თუ ძლიერი მოღრუბულობაა, დიაფრაგმა უნდა იყოს 2,8.

მზის ამოსვლიდან 2-დან 3 საათამდე ან მზის ჩასვლისას საჭიროა დიაფრაგმის კორექტირება 1 ან 2 საფეხურით, ზამთრის პერიოდში – 2 ან 4 საფეხურით.

ობიექტივებს აქვთ დიაფრაგმის რიცხვების შემდეგი სკალა: 1; 1,4; 2; 2,8; 4; 5; 6; 8 და ასე შემდეგ. როგორც წესი, მათ აქვთ 1,4-დან 16 ან 22-მდე სკალა. ესე იგი, რაც უფრო პატარაა რიცხოვრივი მნიშვნელობა დიაფრაგმის რიცხვისა, მით უფრო დიდზეა გახსნილი დიაფრაგმის ხვრელი და პირიქით, როდესაც სკალაზე ვმოდრობთ ქვემოთ, თუ ციფრები მცირდება, შემავალი შუქის რაოდენობა იზრდება. როცა ციფრები სკალაზე იზრდება, მაშინ შემავალი შუქის რაოდენობა მცირდება.

## სინათლის ხარისხი

გამოსახულების მიმზიდველობა და თავისებურება მიიღწევა არა სინათლის რაოდენობით, არამედ სინათლის ხარისხით. ამიტომ განვიხილოთ განათების ტიპები, რომელთაც ჩვენ ვხვდებით ღღის განმავლობაში.

**განთიადი.** პირველი შუქი ზაფხულშიც კი ჩნდება ღამის ასე თუ ისე ცივი პერიოდის შემდეგ. ფოთლებზე არის ცვარი, შუშასა და მეტალზე – ნესტის კონდენსაცია. ცივ ამინდში გარშემო ყველაფერი იფარება ცვრით. განთიადისას და მზის ამოსვლის წინ სინათლეს აქვს ცისფერი შეფერილობა, მაგრამ თუ ცა გახსნილია, შესაძლებელია, მას მზის ჩასვლის წინთელი ეფექტიც კი ჰქონდეს. განთიადზე გადაღებისას განათება იდეალურია.

**დღე.** მზის ამოსვლიდან პირველი ორი საათის განმავლობაში სინათლე მალე იცვლება. მზის შუქს შეუძლია, გაფანტოს ნისლი ან ბურუსი (თბილ თვეებში) ან პირიქით, შექმნას ისინი (ცივ თვეებში). ზაფხულის ბოლოს ჰაერის გამჭვირვალობა ყველაზე მეტია დღის საათებში. სუსტი ანაორთქლი ნესტიანი გზებიდან, მდინარეებიდან და წყალსაცავებიდან ძალიან კარგ ეფექტს ქმნის. თუ ღამით წვიმა მოვიდა, დილით მზის სხივებზე იბრჭყვიალებს მცენარეები და ქუჩები, რომლებიც ჩვეულებრივ არამიმზიდველი და ბნელია (ჩამქრალია). დღის ასეთ დროს სინათლის ფერი მკვეთრი თბილი ყვითლიდან იცვლება ოქროსფერი შუქჩრდილებით მოთბილო ნეიტრალურამდე. ცა ძალიან იშვიათად არის მუქი ლურჯი ფერის დღის მეორე ნახევრამდე. ეს იმას ნიშნავს, რომ ჩრდილებს არ გააჩნიათ რბილი ცისფერი შეფერილობა, რომელიც არსებობს ღია ცისქვეშ განათების დროს.

**შუადღე.** შესაფერისი განათების ხანგრძლივობა დამოკიდებულია ნელინადის დროზე, ადგილმდებარეობის განედზე. უკიდურეს ჩრდილოეთში, სადაც მზე არასოდეს ჩადის, მაგრამ არც ამოდის ძალიან მაღლა პორიზონტს წვეით, ასეთი განათება არსებობს მთელი დღე-ღამის უმეტეს დროს. ზომიერ კანტონებზე (45°) კარგი განათება ნარჩუნდება რამდენიმე საათის განმავლობაში, მაგრამ მზის მდებარეობა იცვლება. ზამთარში მზე შეიძლება მდებარეობდეს დაბლა მთელი დღე, შუადღისას ოთხი საათის განმავლობაში და იძლეოდეს ყველაზე მეტ სიკაშკაშეს. ზაფხულშიც არსებობს ოთხი იდეალური" საათი – ორი საათი დილით და ორი საათი შუადღის შემდეგ.

ტროპიკულ და ეკვატორიალურ რაიონებში შუადღის მზე თავისი თითქმის გამოსადეგარი ნათებით მხოლოდ უხერხულობას ქმნის: დამაბრმავებელი სიკაშკაშე მაცხუნებელი მზისა, რომელიც ზენიტშია, „კლავს“ გარშემო ხედებს. მკვეთრი სილურჯე ცის სივრცისას არ გვეხმარება, ვინაიდან ჩრდილები ლურჯი ხდება, ხოლო ღია სივრცეები, რომლებიც ჩრდილში არიან, იძენენ მკვეთრად გამოსახულ „ცივ“ შეფერილობებს. როდესაც მზე ზენიტს გაივლის, მდგომარეობა იცვლება, საჭიროა ვიცოდეთ, რომ დღე – ეს საგარეოდ ერთადერთი

მონაკვეთია დღე-ღამისა, როცა ცა სუფთაა, ხოლო გვიანი დღე ერთადერთი ღრთა, როდესაც მზე პირდაპირ ანათებს შენობების ფასადებს.

ნაშუადღევი და საღამო. ვინაიდან ჰაერი იღებს ნესტს მიწიდან ან წყლიდან დღის განმავლობაში გაცხელებისას, დღის მეორე ნახევარში ხდება სინათლის ფერის შეცვლა (სპექტრული შემცველობა), რაც დღისით იშვიათად ხდება. თბილი ჰაერი ინარჩუნებს მეტ ნესტს. მზის ჩასვლისას ჰაერი გრილდება და ნესტს ვეღარ ინარჩუნებს. იგი კონდენსირდება უხილავ წვეთებად, ისეთ მცირე ზომებად, რომ ისინი ჰაერში რჩება (დაკიდებული). როდესაც ტემპერატურა უცბად იკლებს, წარმოიქმნება ნისლი. ღროის დიდ მონაკვეთში ნისლი იმდენად სუსტია, რომ მსუბუქ ბურუსს ქმნის. მას შეუძლია შეასუსტოს შუქი და ზაფხულის დღის მეორე ნახევარი შეიძლება, მოგვეჩვენოს მოღრუბლული, კაშკაშა მზის მიუხედავად. როდესაც მზე ჰორიზონტს უახლოვდება, სიტუაცია უმჯობესდება, რადგანაც შუქი იწყებს მსუბუქ ბურუსში გაღწევას და ქმნის სივრცის პერსპექტივას. მას შეუძლია იმოქმედოს არა მარტო სინათლის ხარისხზე, არამედ აუცილებელი გახდება ღიაფრთხილის ნახევარ საფეხურზე გახსნა.

მთლიანობაში დღის სინათლე უკეთესია, ვიდრე ნაშუადღევის.

ზოგიერთი, ასე თუ ისე მიმზიდველი პირობა განათებისა მიიღება იმ შემთხვევაში, როდესაც პირდაპირი მზის სხივი ეცემა ღია ფერის კედელს, გადაღების ობიექტი კი ჩრდილშია და ნათდება არეკლილი შუქით. შუქი გარემო შთანთქავს შუქს, აძლიერებს კონტრასტს და აღიღებს ჩრდილის სიღრმეს. ამას გარდა, ასეთი გარემოცვა ამცირებს განათების საერთო დონეს.

ზოგიერთი განათების სისტემაში გადაღებისას გამოიყენება შავი პანელეები. ისინი ემსახურება სინათლის მართვას გამორიცხვის პრინციპით. საერთო გაბნეული განათებისას პანელეები დგება შუქის შთანთქმის ამორჩევითი გათვლებით. ასე მიიღება ადვილად სარეგულირებელი მიმართული შუქი. ამრეკლავი და მშთანთქავი ზედაპირების კომბინირებით, როგორც ბუნებრივით, ასევე სპეციალურად დამზადებულით, შეიძლება, გავანაწილოთ ადგილობრივი განათება ნატურაზე გადაღებისას. ზომები სივრცისა, რომელზეც შეგვიძლია ვიმოქმედოთ, ასევე ზომები ობიექტისა, რომელსაც ვიღებთ, ისაზღვრება ამრეკლავი და მშთანთქავი პანელეების ზომებიდან გამომდინარე.

**ნატურის ზემოქმედება.** არსებობს დიდი ბუნებრივი ამრეკლავები, რომლებსაც მთლიანად შეუძლიათ შეცვალონ დღის განათების განაწილება როგორც კონტრასტებზე, ასევე მიმართულებებზე. ასეთი ამრეკლავებია: ქვიშა, თოვლი, წყალი და ღრუბლები.

**ქვიზა.** თავისებური შეფერილობით თეთრიდან ყვითლამდე არის გამფანტავი (ნაკლებფეფტური). იგი უზრუნველყოფს ჩრდილების ამონათებას ყველანაირი ზედა განათებულობისას და ამავე დროს არეკლილ შუქს სძენს თბილ შეფერილობას, რომელიც ძალიან სასარგებლო შეიძლება გამოდგეს ცივი (ციხფერი) განათებისას.

**თოვლი.** ეფექტური ნეიტრალური ბუნებრივი ამრეკლავია. იგი არანაირ შეფერილობას არ აძლევს არეკლილ შუქს. ამ თვისების გამო თოვლიდან არეკლილ ცისფერი ცის შუქს შეუძლია, გამოსახულებას მისცეს ძლიერი სიციხფრე. ამ ეფექტის გამოსწორება შეიძლება გადღებისას შუქფილტრების გამოყენებით.

**წყალი.** მოქმედებს როგორც ამრეკლავი, თუ მას შუქი ეცემა 42° კუთხით, მაგრამ მხოლოდ იმ შემთხვევაში, როდესაც წყლის ზედაპირი სწორია. ამ დროს ის შუქს ირეკლავს სარკისებურად, ოღნავი წყლის ლიფლიფიც კი ცვლის არეკლილი შუქის განღაგებას.

**ღრუბელი.** მოქმედებს როგორც უზარმაზარი გამფანტველი; ხდება ამრეკლავი, როდესაც მისი კუთხის ზედაპირი მიმართულია მზისკენ. ვინაიდან ისინი განათებულია მზისაგან და არა იმიტომ, რომ მზის სხივი გადის მასში, ღრუბელი, როგორც თოვლი, ნეიტრალური ამრეკლავია. ის, ჩვეულებრივ, ანეიტრალებს ცისფერი ფერის სიჭარბეს, ვინაიდან ღრუბელი ირეკლავს მზის შუქს და არა ცისფერი ცის შუქს. ცა, მოჭარბებული დიდი თეთრი ღრუბლები და კაშკაშა მზე უზრუნველყოფს შესანიშნავ ფერსა და განათების კონტრასტს.

**ბუნებრივი მშთანთქავეები** ძნელად ამოსაცნობია, ვინაიდან ისინი ცაში არ არსებობენ. წყლის ზედაპირი შეიძლება, იყოს მშთანთქავი, როდესაც ის იმყოფება საგნის საწინააღმდეგო მხარეს, ძირითადი სინათლის წყაროსკენ მიმართული. შუქი მინა არის ძლიერი მშთანთქავი, ასევე – წიწვოვანი მცენარეები და შუქი ქვები.

### **ბუნებრივი წყაროების განსხვავებული შუქი**

გარდა პირდაპირი მზის შუქისა, არსებობს ოთხი ძირითადი ტიპი ბუნებრივი შუქისა, რომლებსაც არაპროფესიონალი ადამიანი დაახასიათებს სიტყვით „მოღრუბლული.“ ასეთი განსაზღვრება არასწორია. ასეთი ტიპის შუქს მიეკუთვნება: ცის შუქი, შუქი სრული მოღრუბლულობის დროს, გაფანტული მზის შუქი და მიმართული შუქი მოღრუბლულობისას.

ცის შუქი – არის „ბაცი შუქი.“ წარმოიქმნება, როდესაც მზე ნაკლებად ღრუბლიან ცაზე დაფარულია მკვრივი ღრუბლით. ამ დროს

ჭარბობს ცისფერი ფერი და, როგორც წესი, მთლიანად გაბნეული განათება. ამ პირობებში საგნები კარგავს ფორმებს და პლასტიკას, ხდება გამოკვეთილად ბრტყელი. ასეთი განათება ქმნის უხერხულობას გადაღებისათვის, რადგან ის შეიძლება, უცხად გადავიდეს მკვეთრი მზის განათებაში (როცა ღრუბელი გაივლის). ამიტომ ასეთი განათების დროს იშვიათად იღებენ.

შუქი სრული მოღრუბლელობისას – გამომდინარეობს მთლიანად რუხი, ერთტონიანი ციდან, როდესაც შეუძლებელია მზის ადგილმდებარეობის დადგენა, რამდენადაც ცის შუქი მოკლებულია ცისფერ ფერს, უმნიშვნელო ცვალებადობას ღრუბლის ფენის სტრუქტურაში შეუძლია, შეცვალოს შუქის მიმართულება და უკეთ გამოხატოს საგნის სიღრმე, განათებულობა ასეთ დროს ყოველთვის ნაკლებია.

გაბნეული მზის შუქი – ჰგავს სრული მოღრუბლელობის შუქს, ვინაიდან არ წარმოქმნის ჩრდილებს, მაგრამ განსხვავდება მისგან იმით, რომ მზე ჩანს ნათლად და ცაზე არის ძალიან ნათელი არე. მთლიანობაში განათება საკმაოდ „თბილ“ ტონშია და ნათელია. პლასტიკა და ფორმები ყველა საგნისა გამოისახება შედარებით უკეთ. გაბნეული მზის შუქი შეიძლება გამოიწვიოს ღრუბლიანობამ ან ბურუსმა.

მიმართული შუქი მოღრუბლელობისას სხვადასხვაგვარია და არა პროგნოზირებადია. ის წარმოიქმნება ღრუბლის ფენების არათანამიმდევრობის გამო, როდესაც უზარმაზარი სივრცე აღმოჩნდება ძლიერ განათებული დაბლა განლაგებული ღრუბლების გამჭვირვალობისას, ხოლო ზოგიერთი ნაწილი თითქმის შავად რჩება, ვინაიდან ღრუბლის შრეები გზას უღობავს შუქს. მსგავსი სიტუაციები აღინიშნება ჭექა-ქუხილის დროს, ქარიშხლიან ამინდში. რამდენადაც შუქი შეიძლება, იყოს მომართული თითქმის ყველა კუთხით, მათ შორის ყველანაირი შერწყმით, ფოლადის ფერი ცით ან შემთხვევითი მზის სხივებით (ცისარტყელა და თავსხმა), გადაღების შესაძლებლობები უსაზღვროა.

### შუქის მოქმედება

გამოსახულებას ვერ მივიღებთ მხოლოდ შუქის მეშვეობით, რადგან შუქს არ გააჩნია ფორმები. ასევე უაზრობაა ვისაუბროთ საგნის გამოსახულებაზე განათების გარეშე, რადგანაც გადამღებ აპარატურას არ აქვს საშუალება, დაარეგისტრიროს გამოსახულება შუქის გარეშე (ხილული ან უხილავი). ესე იგი გამოსახულება არის საგნისა და შუქის რთული ურთიერთკავშირის შედეგი, ამასთან საგნის ზემოქმედებისა შუქზე და არა პირიქით. თუ წითელი შუქი ეცემა ლურჯ ფირფიტაზე, ჩვენ დავინახავთ შავ ფერს. ესე იგი ლურჯმა ფირფიტამ იმოქმედა

შეეზე, ფირფიტის ფერი დარჩა ლურჯი, იგი არ იცვლება. ლურჯი საგანი შთანთქავს წითელი შუქის სხივებს და ირეკლავს დაცემული შუქის უმნიშვნელო ნაწილს.

ამრიგად, საგნისგან გამომავალი შუქი უფრო სუსტი ხდება, ვიდრე დაცემული. საგანი ზემოქმედებს შუქზე, თუმცა ჩვენი თვალი აღიქვამს საგნის სახეცვალბადობას. კომპოზიციის ცალკეული ნაწილი სხვადასხვაგვარად შთანთქავს, ირეკლავს, ატარებს შუქს. ადამიანის სახე ყველაზე მარტივი მაგალითია ამისთვის, მაგრამ ისიც კი აერთიანებს ნახევარგამტარიანობის პრინციპებს, სარკისებრ (მოციალე) არეკვლის თვისებებს – ნორმალურს, გარდამტეხსა და მშთანთქავს.

საგნების თვისება უსაზღვროდ მრავალფეროვანია. თუ საგანი ირეკლავს შუქს, ეს შეიძლება, ხდებოდეს აბსოლუტურად სხვადასხვა-საინარად. პირდაპირი (შემთხვევითი) არეკვლა ქმნის ყველა იმ ნახატს, რომელსაც ჩვენ ვხედავთ. შუქი, რომელიც საგანმა არ შთანთქა და რომელსაც არათანაბარი ზედაპირი აქვს, მისგან ირეკლება ყველა მიმართულებით (დიფუზური). მიმართული შუქით განათებული აგური კედელში ისევე კარგად მოჩანს 60° კუთხიდან ორივე მხარეს დაცემული შუქის მხრიდან, როგორც სინათლის წყაროს მიმართულებიდან. ესე იგი შუქი, რომელიც ეცემა აგურზე მხოლოდ ერთი მიმართულებით, ირეკლება ყველა მიმართულებით.

თუ ზედაპირი გლუვია (ბრტყელია), სინათლის დიდი ნაწილი უპირატესად აირეკლება კუთხიდან დაცემის კუთხის ტოლად და მხოლოდ უმნიშვნელო ნაწილი გაიფანტება. ზედაპირი საკმარისად გლუვი უნდა იყოს, რომ სხივების მნიშვნელოვანი ნაწილი მოხვდეს მის ერთნაირად ორიენტირებულ წახნაგებს. ამ შემთხვევაში ხდება სარკისებური არეკვლა (ბზინვარება), რის დროსაც შუქი ნაწილობრივ პოლარიზდება (ერთ გარკვეულ სიბრტყეში). ასეთნაირად არეკლილი შუქი შეგვიძლია, შევასუსტოთ მასზე ორიენტირებული ფილტრებით.

სარკისებური არეკვლა შეიძლება ფოთლების, სახის, ბრტყელი ქვების, პლასტმასის, წყლის ზედაპირებიდან და სხვადასხვა ჩვეულებრივი საგნებისაგან. ის შეიძლება, იცვლებოდეს სუსტი ბზინვარებიდან სარკისებრ გამოსახულებამდე, არა კაშკაშად, მაგრამ მკვეთრად, მაგალითად გლუვ წყლის ზედაპირზე. ასეთ ანარეკლზე არაფერი არ ხდება შუქის ფერთან მიმართებაში (სპექტრულ შედგენილობაში): არეკლილი შუქი შეიცავს იმავე ფერებს, რაც დაცემულ შუქშია. საჭიროა, გვახსოვდეს განსხვავება დიფუზურ, საგნის ზედაპირიდან არეკლილ და კუთხიდან სარკისებრ არეკლილ არაზედაპირულ შუქებს შორის.

მხედველობის კუთხის არანაირ შეცვლას ან შექვილტრების გამოყ-

ენებას არ შეუძლია შექვის რაოდენობის ან სპექტრული შედგენილობის შეცვლა.

მხედველობის კუთხის შეცვლას და შექვილიტრების გამოყენებას შეუძლია, იმოქმედოს სარკისებრ ანარეკლსა და ბზინვარებაზე, საკმაოდ შეცვალოს საგნის ვიზუალური სიკაშკაშე. ძლიერ გაბნეულ ბზინვარებასაც კი შეუძლია დამალოს საგნის დეტალები, რომლებიც იკვეთება მხოლოდ ზედაპირიდან აურეკლავი განათების დროს.

ყურადღება უნდა მივაქციოთ ზოგიერთი ობიექტის ნახევარგამჭვირვალობას. ადამიანის სახის კანი ნახევარგამჭვირვალეა. იგი ატარებს გაბნეულ შუქს. სახის პროფილი მკვეთრად გამოისახება კონტრშუქით არა იმიტომ, რომ ნორმალური ამრეკლავი შუქია დაყენებული, არამედ სახის კანის ნახევარგამტარიანობის გამო. პლასტმასის საგნები, ფოთლები, სითხეები, ყვავილები, ტანსაცმელიც კი ატარებს შუქს.

განსხვავებით ნახევარგამჭვირვალესგან, გამტარი საგნები სინათლის სხივებს ატარებს მთლიანად ან ნაწილობრივ. ინარჩუნებს რა მათ პირვანდელ ურთიერთგანლაგებას, ასეთი საგნის მიღმა გარკვევით მოჩანს გამოსახულება.

ფანჯარა, გაპრიალებული მინა, პოლიეთილენი, სუფთა წყალი ასე თუ ისე გამჭვირვალეა. ნახევრად გაუმჭვირვალე საგნებისაგან განსხვავებით, მათ არ შეუძლიათ „გაივსონ“ შუქით, არათანაბარი შინაგანი არეკვლისა და შუქის გამტარიანობის გამო. ტერმინი „გაუმჭვირვალე“ არ ინიშნავს შუქის მთლიანად შთანთქმას. ვერცხლნარევი სარკე საერთოდ გაუმჭვირვალეა (თუ არ ჩავთვლით მათ, რომლებიც ფარული ზედამხედველობისათვის არის განკუთვნილი). ტერმინი „გაუმჭვირვალობა“ მიეკუთვნება მხოლოდ იმ თვისებების მქონეთ, რომელთაც შეუძლიათ შუქის შთანთქმის ხარჯზე არ გაატარონ იგი.

## შუქის შთანთქმა

ფერები, რომელთაც ჩვენ მივანეროთ საგნებს, მათ მიერ გამოსხივების არეკვლის ზემოქმედების შედეგია, რომელიც აღწევს ჩვენს თვალებამდე. თეთრი შუქით განათებული ნითელი აგური გვეჩვენება ნითლად, ვინაიდან იგი ირეკლავს ნითელი სპექტრის ნაწილის გამოსხივებას. მას შეუძლია, აირეკლოს მნიშვნელოვანი ნაწილი ყვითლის, ნარინჯისფერის, მწვანის ზოგიერთი ნაწილის, ცოტაოდენი იისფერის და ლურჯის გამოსხივებაც კი, მაგრამ ლურჯის, იისფერის და მწვანის გამოსხივების დიდი ნაწილი შთანთქმული იქნება. ყველანაირ ფერს აქვს თავისი სპექტრული შედგენილობა, იქნება ის ხელოვნური

„მღებავი“თუ ბუნებრივი შეფერილობა. ორი ფერი, რომლებიც თვალისათვის თითქმის ერთნაირია, სრულიად განსხვავებული სპექტრული შედგენილობის შეიძლება იყოს. სუფთა (კაშკაშა) ფერები მკვეთრად გამოჩნეული (სელექტური) შთანთქმისა და არეკვლის შედეგია. იგი ახასიათებს ზედაპირებს, რომლებიც ირეკლავს ტალღის განსაზღვრული სიგრძის მქონე თითქმის ყველა გამოსხივებას, ხოლო დანარჩენს შთანთქავს, როგორც წესი, ჩვეულებრივი სახით. არაგაჭერებული (პასტელის ან ბაცი) ფერები განპირობებულია მკირე სელექტურობით. ისინი ხასიათდებიან მკირე მშთანთქმელობით ზედაპირისათვის ფართო დიაპაზონზე ტალღის სიგრძის არეკვლით, რომელიც დომინირებს რომელიმე ტალღის სიგრძეზე. ისინი კაშკაშა ფერების მსგავსად თეთრი ფერის მოჭარბებულ რაოდენობასთან ნარევიან.

### ფერის საკორექციო შექველტრები

მზის შუქს, რომელიც სანყისშივე თეთრია, საგანთან მიახლოებისას შეუძლია, მიიღოს გარკვეული შეფერილობა, ვინაიდან საგანი ზემოქმედებს დაცემულ შუქზე.

ყველაზე მეტი სილურჯე (ყის შუქი, დიდ სიმაღლეზე განათებულობა), სიყვითლე (აღრიანი ან გვიანი დღის შუქი) ან სხვა შეფერილობების გამოვლინება შეიძლება იყოს მომწვანო. ოთხკუთხა ნითელი აგურით შემოფარგულ ეზოში შუქი ხშირად ვარდისფერია. ძველებური მინა შუქს მომწვანო-ყვითელ შეფერილობას აძლევს. ინდუსტრიული დაბინძურება (ჰაერის) შუქს გარდაქმნის ქარვისფერ-ყვითლად ან ყავისფრად. გადაღებისას ფერის კორექციისათვის გამოიყენება ფერის დასაბალანსებელი (საკორექციო) შექველტრები. უნდა ვიცოდეთ დამატებითი (საპირისპირო) ფერები: ყვითელი(-) არის დამატებითი ალისფერი-ლურჯის, ალისფერი(-) არის ნითელ-მწვანის, ნითელი(+)- ცისფრის, ლურჯი(+)- მწვანის. მწვანე შეფერილობა კორექტირდება ალისფერი შექველტრით, ყვითელი შეფერილობის მოსაპირებლად საჭიროა ცისფერი და ა. შ.

სატელევიზიო გამოსახულების კორექტირებისათვის საკმარისია, გვექონდეს ნითელი, ცისფერი და მწვანე ფილტრები, ვინაიდან სხვა ფერები მიიღება მათი კომბინირებით: ნითელი+მწვანე=ყვითელს; ნითელი+ლურჯი=ალისფერს; ლურჯი+მწვანე=ცისფერს.

შეიძლება დაგვეჭირდეს მოჭარბებული ლურჯი ფერის კორექცია ჩრდილში ნატურაზე გადაღებისას (მარტო ცის შუქით განათებული) „თბილი“განათება გამოენიას ან მზის ჩასვლისას იშვიათად კორექტირდება, რადგან ოქროსფერი შეფერილობები მიმზიდველად ითვლება.

ასევე საჭიროა, გვახსოვდეს, რომ გარემოცვა აუცილებლად მოახდენს გავლენას ფერთა გადაცემაზე.

### **შშანთქავი პანელები**

„ შავი რეფლექტორები“ პოპულარულია ტელერეპორტაჟებისას, ფოტოგადაღებისას. კინოინდუსტრიაში ისინი ძალიან დიდი ხანია გამოიყენება. მათ რატომღაც „ ფრანგული ღროშები“ შეარქვეს. ისინი არ უნდა აგვერიოს „ გობო“ - ში – მაჩრდილობელში, ანალოგიურ შავ ფურცლებში, რომლებიც დგება სინათლის წყაროსა და კამერის ობიექტივს შორის შემთხვევითი ანარეკლისგან დასაცავად.

მშთანთქავი პანელი დგება რეფლექტორის ანალოგიურად, მაგრამ იწვევს საწინააღმდეგო მოქმედებას. საუკეთესო მასალებია მშთანთქავის დასამზადებლად შავი ხავერდი, შავი ვილვეტი და შავი ხელოვნური ბენვი მოკლე ხაოთი.

დაბურული შავი პანელები შედარებით მეტ შუქს ირეკლავს, ვიდრე ჩვენ წარმოგვიდგენია. შთანთქმის ეფექტს მანძილზეა დამოკიდებული. ნათელი და ბნელი პანელების გააზრებული განაწილებით შეგვიძლია სრულიად განსხვავებული ხასიათის განათების მიღება სრული ღრუბლიანობისას.

### **ჩრდილები**

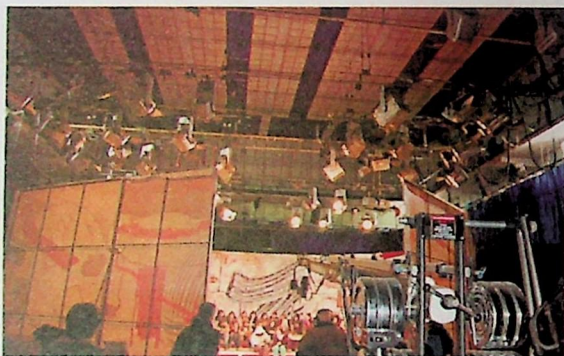
სრულიად დაბურულ მონაკვეთებსა და საგნებისაგან წარმოქმნილ ჩრდილებს შორის არის განსხვავება. საგნის ერთი მხარე შეიძლება სრულიად განათებული იყოს მაშინ, როცა მეორე ჩრდილშია. საგნიდან დაცემული ჩრდილი ეს უკვე სულ სხვა რამ არის, ვინაიდან მას ვერ ვიყენებთ მოდელირებისა და მონაზულობის მისაღწევად. ასეთი ჩრდილი კადრში არ უნდა გამოვჩინოთ (თუ იგი კომპოზიციის ან ინფორმაციის ამოცანას არ ემსახურება).

ჩრდილები ობიექტზე, რომლებიც მის კონტურებს ავლენს, სწორად შერჩეული განათების შედეგია. დაბურვა წარმოიქმნება დაცემული ჩრდილისაგან. იგი განათების პირობას წარმოადგენს. ჩრდილში განათავსებულ ობიექტსაც შეუძლია, გამოკვეთოს შუქის მიმართულება თავისი, საკუთარი რბილი ჩრდილებით.

გახსნილი დაბურულობა არის ყველანაირი დაბურულობა მცირე სივრცეზე, განათებული არეკვლით ან ცის შუქით. ღრმა დაბურულობა პრაქტიკულად არ არსებობს, ვინაიდან იგი იდენტურია შენობის შიგნით ბუნებრივი განათებისა.

## საყვანათუბა და ოპერაჟორის მუშაობა შუქთან

თუ სატელევიზიო გადაცემის საფუძველს გამოსახულება წარმოადგენს, მაშინ გამომსახველობითი საშუალება ტელევიზიაში შუქია – სინათლის ნაკადი. ტელევიზიის სტუდიების სპეცგანათებაში ორი ძირითადი ფაქტორია გათვალისწინებული – გადამცემი კამერების შუქ-მგრძნობელობა და მისი სპექტრული მახასიათებლები.



განათების აპარატურის განლაგება პავილიონში

პირველი ფაქტორი განსაზღვრავს სინათლის რაოდენობას, რომელიც აუცილებელია საჭირო ხარისხის გამოსახულების მისაღებად, მეორე – სპეცგანათების ეფექტურობას და ობიექტისა და მისი ფერადოვნების სწორ გადაცემას. სპეცგანათების ეფექტურობა მნიშვნელოვნადაა დამოკიდებული გადამცემი კამერების სპექტრულ მახასიათებლებსა და სინათლის წყაროებზე. ტელეოპერატორმა ამა თუ იმ სცენის ან მოთელი გადაცემის განათების აწყობისას უნდა გაითვალისწინოს ორივე ფაქტორი და უნდა მიაღწიოს არა მხოლოდ განათებულობის საერთო დონის შექმნას, არამედ გარკვეული მხატვრული ამოცანის გადაწყვეტასაც შუქის დახმარებით. სატელევიზიო გადაცემის

ობიექტის განათების მეთოდის კინოგადაღების ობიექტის განათების მეთოდისგან პრინციპულად არ განსხვავდება. ტელეოპერატორმა (ისევე, როგორც კინოოპერატორმა) განათების დაყენებისას უნდა განსაზღვროს სინათლის მთავარი და მხატვრული წყარო და უნდა შეძლოს მისი შერწყმა სამოდელო და შემავსებელ შუქთან.



დამდგმელი ტელეოპერატორი  
თეიმურაზ კალანდარიშვილი

განათებისთვის სატელევიზიო სტუდიებში ძირითადად სხვადასხვა სახისა და სიმძლავრის პროექტორები გამოიყენება, რომელთაც ფრენელის ლინზა და ამრეკლავები (სფერული ზედაპირით) აქვთ. ასევე იყენებენ კომბინირებულ განათებას – ვარვარებისა და ე. წ. დღის სინათლის ნათურებით.

სატელევიზიო განათებისთვის 5 ძირითადი ტიპის პროექტორი გამოიყენება, რომლებიც ერთმანეთისგან ლინზის დიამეტრითა და ნათურების სიმძლავრით განსხვავდებიან. ამ პროექტორების ფოკუსირების სისტემა ტელეოპერატორს საშუალებას აძლევს, სინათლის სხივის სიგანე საკმაოდ დიდ ფარგლებში (ვინაო მიმართულიდან ფართო მიმართულამდე) დაარეგულიროს და, იმავე დროს, სინათლის ლაქის კარგი ხარისხი შეინარჩუნოს.

სინათლის წყაროები სტუდიის ჭერზე, კედლებზე, აივნებსა და იატაკზე (მოდრავ შტატივებზე) განლაგებული. ზედა განათება, ძირითადად, საერთო განათებას (შემავსებელი შუქი), კონტრშუქსა და მოციალეს (მოლივლივს) ემსახურება. ფონების ქვემოდან ფრონ-

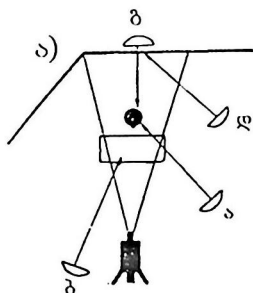
ტალური და დიაგონალური განათებისთვის ვიყენებთ შტატივებზე დამაგრებულ ხელსაწყოებს. სტუდიის იატაკზე მოძრავ შტატივებზე დამაგრებული პროექტორები, ფრონტალური და დიაგონალური მხატვრული განათების გარდა, ე. წ. უჩრდილო სინათლის მისაღებადვე გამოიყენება. ამ ხელსაწყოებს აქვთ შუქის დამარბილებელი დიფერი, ანუ რეფლექტი (შუქთან მუშაობის დროს მეტი მანევრირებისა და სინათლის რბილი რეგულირებისთვის თანამედროვე სატელევიზიო სტუდიების ბევრი ხელსაწყო აღჭურვილია დიფერებით), და სინათლის სხივის მიმართულების შესასწორებელი „ფრთები“. გარდა ამ ძირითადი გამანათებელი ხელსაწყოებისა, ტელესტუდიას საჭიროა, ჰქონდეს სხვადასხვა სინათლის ეფექტის შესაქმნელი მონყობილობებიც.

სატელევიზიო სტუდიის პირობებში შემავსებელი შუქი საკმაოდ ძლიერი უნდა იყოს, რის გამოც ობიექტების მხატვრული და სამოდელო განათების მიღება რთულია. ამას ზედ ერთვის ის გარემოებაც, რომ სატელევიზიო გადაცემა უწყვეტად, შესვენების გარეშე მიდის და მისი მსვლელობისას შუქის ხარისხობრივი და რაოდენობრივი მაჩვენებელი არ უნდა შეიცვალოს. ამ დროს ტელეოპერატორმა წინასწარ უნდა შეადგინოს და გადაწყვიტოს მთელი გადაცემის (მიუხედავად მისი ხანგრძლივობისა) განათების პარტიტურა და გაითვალისწინოს ყველა აუცილებელი სინათლის ეფექტი როგორც სცენის შიგნით, ასევე ერთი სცენიდან მეორეზე გადასვლისას (სხვადასხვა სინათლის რეჟიმის პირობებში) და ასე გადაწყვიტოს ეს რთული ამოცანა. ოპერატორი ვალდებულია არა მარტო სტუდიის მეურნეობასა და სატელევიზიო აპარატურის ტექნიკურ შესაძლებლობებს იცნობდეს, არამედ შუქის სხვადასხვა სახეობის სწორი შეფარდებაც შეეძლოს. მაგ., ღამის სცენის გადაღებისას მოვარის შუქის ეფექტი კონტრშუქითა და მოციალეს ცოტაოდენი სამოდელო დამატებით, ფიგურებისა და მოქმედი მსახიობების ამონათებით მიიღწევა. ოპერატორმა ამ შუქის ისეთი შეფარდება უნდა იპოვოს, რომ სცენის განათებულობა ეფექტური, მაღალხარისხოვანი და მხატვრულად სრულყოფილი გახდეს. ე. ი. ღამის განათება კონტრ და მოციალე შუქზე სამოდელო შუქის მცირე რაოდენობის დამატებით მიიღება, ანუ ცალკეული პრივილეგირებული დეტალების გაფორმებით და სცენაზე მოქმედი მსახიობების გამონათების ხარჯზე (მსახიობების სახეზე მკვეთრი კონტრასტების დასარბილებლად), და მეორე რიგის (არაპრივილეგირებული) დეკორაციების და ფონების სუსტი გამონათებით და კონტრასტების შემცირების გზით.

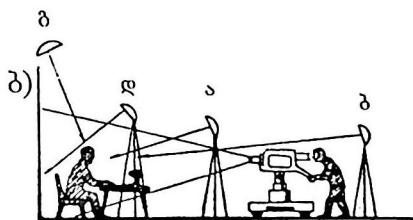
სტუდიური განათებისას მაქსიმალურად უნდა ავირიდოთ მკვეთრი კონტრასტები ობიექტის განათებულ და ჩრდილოვან მონაკვეთებს

შორის. კამერის ტექნიკური პარამეტრების გამო ასეთი კონტრასტები გამოსახულების ძლიერ დამახინჯებას იწვევენ. ოპერატორმა ეს არა მხოლოდ განათების პარტიკულის გადაწყვეტისას უნდა გაითვალისწინოს, არამედ მსახიობის კოსტუმების ფერის შერჩევისა და გრიმის, დეკორაციების, ფონების ესკიზების დამტკიცებისას. თუ ეს ასე არ მოხდა, შეიძლება, თეთრ კოსტუმში გამოწყობილი მსახიობის სახე საერთო განათებიდან ამოვარდეს და სახის გამოსახულება შედარებით მუქი მივიღოთ და, პირიქით, ღია ფერის დეკორაციების ფონზე შავ ტანსაცმელში ჩაცმული მსახიობის სახეც ცუდად გამოჩნდეს.

ასეთი და მსგავსი კონტრასტები შუქით (განათებით, სინათლის სხივით) არ სწორდება. როცა აუცილებელია მსახიობის სახის ამონათება, შეიძლება მცირეგაბარიტიანი ხელსაწყო (650 W) გამოვიყენოთ, რომლის ვინრო სხივიც უნდა მიემართოთ მსახიობის სახისკენ, მაგრამ ეს მხოლოდ სტატიკური, მარტივი მიზანსცენების გადაღებისასაა შესაძლებელი. სხვა შემთხვევაში გამოსახულებაში დიდი კონტრასტების დაძლევა შეუძლებელია და ასეთი განათება არაეფექტურია.



ნახ. 43. ა) ზედხედი; ბ) გვერდხედი



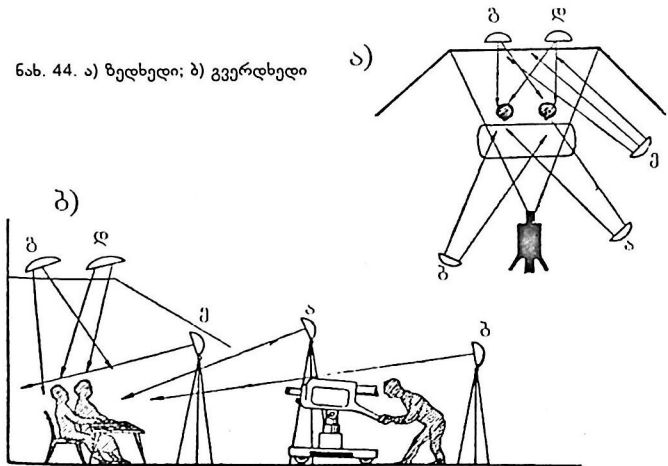
სატელევიზიო გადაცემებში არსებული ობიექტების განათებისთვის შუქის დაყენება მუდმივი, სტანდარტული სქემით ხდება. ასეთი სქემები ოპერატორსა და გამნათებელს საშუალებას აძლევს, მოცემული შემთხვევისთვის აუცილებელი განათება სწრაფად შეარჩიონ.

იხ. განათების სტანდარტული სქემა, რომელიც გამოიყენება დიქტორის გასანათებლად (ნახ. 43).

როგორც ამ სქემიდან ჩანს, დიქტორის ან ერთი გამომსვლელის გასანათებლად გამოიყენება ოთხი ხელსაწყო: ა) მიმართული მხატვრული შუქის წყარო; ბ) სამოდელიო შუქის დამხმარე წყარო; გ) კონტრშუქის წყარო; დ) ფონის გასანათებელი წყარო. შუქის ამ ოთხი წყაროს ვარიანტით ოპერატორი დიქტორზე ან გამომსვლელზე მიმართული შუქის ხელსაწყოების უკეთეს განლაგებას პოულობს. ამის შემდეგ სასურველია, ყოველი შერჩეული განლაგების სქემა შევადგინოთ, რათა შემდეგ, ამა თუ იმ გამომსვლელის გადაღების წინ, განათების დაყენება გაგვიადვილდეს.

ზუსტად ასეთივე ან მასთან მიახლოებული განათების სქემა შეიძლება განისაზღვროს ორი-სამი გამომსვლელისთვის მცირე მოცულობის ინტერიერში (ნახ. 44).

ნახ. 44. ა) ზედხედი; ბ) გვერდხედი



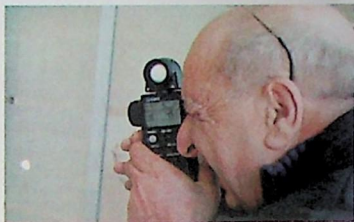
ობიექტის განათება აქაც ძირითადი და მხატვრული შუქის (ხელსაწყო ა) – სამოდელიოსთან (ხელს. ბ), კონტრშუქთან (ხელს. გ და დ) და ფონის განათებასთან (ხელს. ე) შერწყმითაა განსაზღვრული. ამ შემთხვევაში სხვაობა იმაში მდგომარეობს, რომ კონტრ და მოციალე შუქები ერთდროულად ორი ორკილოვანი ხელსაწყოთი იქმნება: ერთი გამომსვლელიდან (სინათლის წყაროდან) მოდის კონტრშუქი,

ხოლო მეორედან – მოციალე. ამ ხელსაწყოების გამოსხივების ინტენსივობის რეგულირებით (დიმერი, არკაზოლი), ფოკუსირებით ან ობიექტთან მიმართებაში მათი მანძილისა და მდგომარეობის შეცვლით შესაძლებელია, შუქის საჭირო ნახატი და გამოსახულების შუქ-ჩრდილების აუცილებელი კონტრასტულობა მივიღოთ. ფონის განათებულობის ხარისხი გადაცემის ობიექტიდან გამომდინარე განისაზღვრება. თუ კადრში ქერათმიანი ადამიანია, ფონი ნაკლებ ინტენსიურად უნდა გავანათოთ და თუ შავთმიანი – მეტად. გამოსახულება მნიშვნელოვნად ცოცხლდება, თუ დიქტორის უკან ფონი არა გაბნეული შუქით, არამედ სინათლის ლაქებით, ვინაო სინათლის სხივებით ან ფონზე ფიგურული ჩრდილების პროექციით ნათდება. ზოგ შემთხვევაში, როცა საჭიროა, გამომსვლელის „როული“ სახე ან განსაკუთრებული ფაქტურა გამონათდეს, ქვედა და გვერდითი განათებისთვის ოპერატორები ქვედა ხელსაწყოებს ამატებენ.

### სტუდიისგარე გადაცემების განათება

უმრავლეს შემთხვევაში სტუდიისგარე გადაცემები თეატრებიდან, საკონცერტო დარბაზებიდან, მასობრივი თავშეყრის ადგილებიდან, აუდიტორიებიდან, ანუ იქ, სადაც ხელოვნური განათებაა და სადაც შესაბამისი სატელევიზიო გამოსახულების მისაღებად ტექნიკური ნორმები საკმარისია, დამატებითი სინათლის გარეშე მიმდინარეობს. სხვა სტუდიისგარე გადაღებები, მათ შორის: ფაბრიკა-ქარხნებიდან, მუზეუმებიდან, სკოლებიდან, სამეცნიერო-კვლევითი ინსტიტუტებიდან და ა. შ., ტარდება სტუდიიდან წამოღებული დამატებითი სპეციალური განათებების ხელსაწყოების გამოყენებით.

ოპერატორი და გამნათებელი გადასაღებ ობიექტზე წინასწარ უნდა მივიდნენ, რათა გაეცნონ განათების პირობებს და განსაზღვრონ დამატებითი გასანათებელი აპარატურის რაოდენობა და ტიპი. იმ შემთხვევაში, თუ ადგილობრივი ელექტროქსელის სიმძლავრე შუქის დამატებითი წყაროების ჩართვის საშუალებას არ იძლევა, გადასაღებ ობიექტზე სპეციალური მოძრავი ელექტროსადგური გადის. ოპერატორი წინასწარ ადგენს გასანათებელი ხელსაწყოების ადგილმდებარეობის სქემას, რომელიც საბოლოოდ რეპეტიციისას ან უშუალოდ გადაღების წინ უნდა დააზუსტოს. დიდ შენობებში საერთო ხედისთვის, ჩვეულებრივ, საჭირო რაოდენობის ხელსაწყოები (10 კვტ-იანი ხელსაწყოებით) და გაბნეული შუქის წყაროები გამოიყენება. საშუალო და მსხვილი ხედების გასანათებლად კი პროექტორებს (2-3 კვტ. სიმძლავრის ნათურებით) და გაბნეული შუქის წყაროებს იყენებენ.



გარე განათების ხელსაწყოები და მათი მონტაჟი

რეპორტაჟების დროს, განსაკუთრებით თუ ისინი მცირე შენობებიდან მიმდინარეობს, ძნელია, ისეთივე მხატვრული სინათლის გადწყვეტას მივაღწიოთ, როგორსაც პავილიონის პირობებში ვაღწევთ. მაგრამ ოპერატორმა გადაცემის ეს მხარე უყურადღებოდ არ უნდა დატოვოს და მაქსიმალურად ეცადოს დამატებითი განათების ისე დაყენებას, რომ რეპორტაჟული გადაცემა (ხარისხით) სტუდიურისგან ნაკლებად განსხვავდებოდეს.

თეატრალური, საცირკო და მსგავსი წარმოდგენების სინათლის პარტიტურა სატელევიზიო რეპორტაჟებისთვის, რბილად რომ ვთქვათ, ყოველთვის არ არის საკმარისი. ამ სანახაობების დროს მოქმედება ხშირად ისეთი მცირე განათების პირობებში მიმდინარეობს, რომლებიც მაღალი ხარისხის სატელევიზიო გამოსახულების მიღების საშუალებას არ იძლევა. ასეთ შემთხვევებში მდგომარეობიდან გამოსვლის რამდენიმე გზა არსებობს.

პირველი, უნდა ვერიდოთ ტელევიზიით ისეთი წარმოდგენის ჩვენებას, რომელშიც ბევრი ჩაბნელებული სცენაა.

მეორე, სტუდიის მუშაკები უნდა მოელაპარაკონ გადასაცემი სპექტაკლის დამდგმელ რეჟისორს დადგმის პარტიტურის იმ ადგ-

იღების ნაწილობრივ ცვლილებებზე, რომლებიც ჩაბნელებულია და ტელევიზიით ჩვენებისთვის მოუხერხებელი. ასეთი მოლაპარაკების შემთხვევაში ოპერატორი გადაცემის წინ განკარგულებას აძლევს თეატრის გამნათებლებს ზოგიერთი სცენის დამატებითი განათებისთვის. თუ ეს პირობები სრულდება, მაშინ გადაცემა ჩვეულებრივი სასცენო განათების პირობებში წარმოებს, მანამდე კი დიქტორი აფრთხილებს და ბოდიშს უხდის მაყურებელს ჩაბნელებული სცენებისა და გამოსახულების ცუდი ხარისხის გამო. მაგრამ უმრავლეს შემთხვევაში ტელევიზიით გადაცემული სპექტაკლის სინათლის პარტიტურის ნაწილობრივ ცვლილებაზე მოლაპარაკება შესაძლებელია. ცვლილებები შესაძლოა, შეეხოს საერთო განათების გაზრდასა და ცალკეული სცენის ფერადი გადანყვეტის შეცვლას. ზოგიერთი ფერადი შექვილტრის შეცვლით, რომელიც, ჩვეულებრივ სპექტაკლების განათებისას გამოიყენება, შესაძლებელია, შევარჩიოთ ბნელი სცენის ისეთი ფერადოვანი გადანყვეტა, რომელიც ძალიან არ შეცვლის დამდგმელი რეჟისორის ჩანაფიქრს და, ამავე დროს, ხარისხით ტელევიზიის მოთხოვნებს დააკმაყოფილებს.

## შუქტეჟნიკა ლა შუართა ხელვა

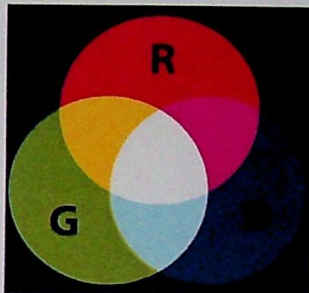
თანამედროვე სატელევიზიო ტექნიკის ძირითადი ამოცანაა, მაყურებელს მიაწოდოს რეალობასთან მაქსიმალურად მიახლოებული ინფორმაცია ობიექტის განათებულობისა (შუქჩრდილების) და ფერის შესახებ. ამიტომ ვიდეოაპარატურისათვის აუცილებელია შუქტექნიკის და კალორიმეტრიის (მეცნიერება ფერთა შესახებ) საფუძვლიანი ცოდნა.

სინათლე ანუ შუქი ხასიათდება კვანტური და ტალღური ბუნებით. სწორედ ტალღურ ბუნებაზე დაყრდნობით მეცნიერებმა დაადგინეს, რომ სინათლე წარმოადგენს ელექტრომაგნიტურ რხევებს და მისი მახასიათებლები იცვლება ელექტრომაგნიტური ტალღების სიგრძის მიხედვით: დანყებული უხილავი რადიოტალღებიდან, დამთავრებული უხილავი  $\gamma$  (გამა) გამოსხივებით. ამ დიაპაზონში მცირე მონაკვეთი უჭირავს ე. წ. ხილულ გამოსხივებას ანუ იმ ტალღებს, რომლებიც ადამიანის თვალის მიერ აღიქმება როგორც სინათლე და რომელთა სიგრძე იცვლება 400 ნმ-დან 700 ნმ-მდე. (ნანომეტრი (ნმ) არის სინათლის ტალღის სიგრძის საზომი ერთეული და უდრის  $10^9$  მეტრს ანუ მეტრის მემილიარდედს). ასეთი სიგრძის ტალღების ენერჯია ადაგზნებს ადამიანის თვალის ბადურაში განთავსებულ რეცეპტორებს და ქმნის შუქჩრდილებისა და ფერის შერქმევას.

400 ნმ-დან 500 ნმ-მდე სიგრძის ტალღები ადამიანის თვალის მიერ აღიქმება, როგორც ლურჯი ფერი, 500 ნმ-დან 600 ნმ-მდე – როგორც მწვანე, 600 ნმ-დან 700 ნმ-მდე – როგორც წითელი. ადამიანის ტვინი, რომელსაც მიეწოდება ინფორმაცია თვალიდან ოპტიკური ნერვის საშუალებით, ნებისმიერ ფერს აღიქვამს, როგორც ამ სამი ფერის შენაერთს სხვადასხვა პროპორციით, ე. ი. ბუნებაში არსებული ყველა ფერი შეიძლება, მივიღოთ წითელი, მწვანე და ლურჯი ფერის შერევით. მათი ინტენსივობის შერჩევით. 100%-იანი ინტენსივობის ამ სამი ფერის ჯამი გვაძლევს თეთრ ფერს ანუ სინათლეს (შუქს), ხოლო 0%-იანი ინტენსივობის ამ სამი ფერის შენაერთი იძლევა შავ ფერს ანუ სინათლის (შუქის) არარსებობას. ფერთა ასეთ შერევას

ენოდება ადიტური შერევა, ხოლო ფერებს – ადიტური შერევის სამი პირველადი ფერი და აღინიშნება, როგორც: R (Red), G (Green), B (Blue).

ადიტური შერევის პრინციპს ემყარება ვიდეოკამერაში თეთრის ბალანსის (WHT BAL) და შავის ბალანსის (BLK BAL) აწყობა.



## ფერის ატრიბუტები

ტონი ეს არის ფერის ის ატრიბუტი (მახასიათებელი), რომელიც გვაძლევს საშუალებას, განვასხვავოთ ფერები, როგორც წითელი, მწვანე, ლურჯი, ყვითელი, ყავისფერი ან რომელიმე შუალედური ფერი.

სიკაშკაშე ეს არის ფერის ფარდობითი სიღიავე ან სიმუქე. რაც მეთია სიკაშკაშე, მით უფრო ნათელია (ღიაა) ფერი.

გაჭერებულობა გვიჩვენებს, რამდენად ცოცხლად გამოიყურება ფერი: რაც ნაკლებია გაჭერებულობა, მით უფრო რუხად გამოიყურება ფერი. ნულოვანი გაჭერებულობის დროს ნებისმიერი ფერი ხდება რუხი.

**ქრომატული და აქრომატული ფერები.** ქრომატულ ფერებს მიეკუთვნება თეთრი, შავი და მათ შორის მდებარე რუხი. მათ არ გააჩნიათ ისეთი მახასიათებლები, როგორიცაა ტონი და გაჭერებულობა. ქრომატულ ფერებს მიეკუთვნება ყველა ფერი, რომლებიც განსხვავდებიან თეთრის, რუხისა და შავისაგან.

## ფერადოვანი ტემპერატურა

ფერს აქვს უშუალო დამოკიდებულება ტემპერატურასთან. როდესაც ცეცხლს აქვს მაღალი ტემპერატურა, იგი ლურჯი ფერისაა, დაბალ ტემპერატურაზე მისი ფერი წითელია. ფერადოვანი ტემპერატურა გამოიყენება რიცხვითი მნიშვნელობების მისანიჭებლად განათების იმ პირობებისათვის, როდესაც ჩვენ ვხედავთ ობიექტის ფერს. ფერადოვანი ტემპერატურა გამოისახება გრადუსებში კელვინის შკალით.

ფერადოვანი ტემპერატურა ეს არის შავი სხეულის გავარჯარების

ტემპერატურის ის მნიშვნელობა, რომლის დროსაც მისი ენერგეტიკული ნათება უდრის სინათლის წყაროს ენერგეტიკულ ნათებას.

რაც უფრო დაბალია ფერადოვანი ნათება, მით ახლოსაა ფერი წითელთან; რაც უფრო მაღალია ფერადოვანი ტემპერატურა, მით უფრო უახლოვდება ფერი ლურჯს. ამით აიხსნება ის მოვლენა, როდესაც ტანსაცმლის რომელიმე წითელი ელემენტი აღიქმება როგორც განსხვავებული შეფერილობის მზის შუქზე და ოთახში ხელოვნური განათებისას.

კამერისთვის არსებობს ორი სტანდარტი:

I – 5600° K (გარე გადაღება).

II – 3200° K (შიდა გადაღება).

### ფერადოვანი ტემპერატურის რიცხვითი მნიშვნელობები სინათლის სხვადასხვა წყაროსათვის

სინათლის წყარო		ფერადოვანი ტემპერატურა K	ნათების ფერი
ბუნებრივი	ხელოვნური		
ნათელი ცა	შესატყვისი არ არის	10 000	ცისფერი ნათება
თეთრი ღრუბელი	შესატყვისი არ არის	8 000	
წვიმიანი ცა	შესატყვისი არ არის	7 000	
შუადღის ცა	ფლუორესცენტული ღლის განათება	6 000 - 5 000	
1 სთ მზის ამოსვლის შემდეგ ან 1 სთ მზის ჩასვლამდე	ფლუორესცენტული განათება (თბილი, თეთრი) ან სტუდიური ჰალოგენური განათება	4 000 - 3 500	თეთრი ნათება
30 წთ მზის ამოსვლის შემდეგ ან 30 წთ მზის ჩასვლამდე	ქუჩის ლამპიონების ნათება	3 200 - 3 000	ყვითელი ნათება
მზის ამოსვლა და ჩასვლა	სანთლების ნათება	2 500	წითელი ნათება

## სინათლის დიფუზია

მანათობლის წინ დადგმული ნახევრად გამჭვირვალე გარემო საშუალებას იძლევა, შესუსტოს და გააბნოს შუქი („არკაზოლი“, რეოსტატი „დიმერი“).

## რეფლექტორები

შუქი, რომელსაც რეფლექტორული ფარები იძლევა, ზოგჯერ პირდაპირი განათების გასაძლიერებლად გამოიყენება. ასეთი შუქის ფერი და სიმკვეთრე რეფლექტორების ზედაპირზეა დამოკიდებული. უზარმაზარი და ნაკლებად ეკონომიური რეფლექტორები, ჩვეულებრივ, გამოიყენება დამხმარე სანათებლების სახით ღრმა ჩრდილების შესაქმნელად და კონტრასტის შესაცმირებლად იმ შემთხვევაში, როცა გადაღება წარმოებს მზის შუქზე. სატელევიზიო სტუდიაში რეფლექტორებით სარგებლობენ თოვლის, თვალის-მომჭრელი ბრჭყვიალის იმიტაციისას და ეფემერობის შეგრძნების შესაქმნელად.

## განათების ძირითადი პრინციპები

შუქს რამდენიმე პარამეტრი გააჩნია. განვიხილოთ ისინი:

შუქის მიმართულება – საგანზე სინათლის ვარდნის კუთხე ნორმალური ზედაპირისადმი მიმართებაში;

შუქის მოქმედების ან განაწილების ზონა – ფართობი, რომელიც განათებულია მოცემული წყაროთი;

შუქის სიკაშკაშე;

შუქის ხარისხი – რბილი ან მკვეთრი, თეთრი ან შეფერილი.

საგნის კონტურის მოხაზულობა შუქის მიმართულებაზეა დამოკიდებული. ყველაზე კაშკაშა ის ზედაპირია, რომელიც სინათლის სხივისადმი პერპენდიკულარულადაა განლაგებული. როცა სიბრტყეები კუთხით მდებარე ან გატიხრულია, ტონალური გრადაციები თვალით აღიქმება, როგორც ზედაპირის მოხაზულობა, და, შესაბამისად, უფრო მეტია. საგნის გამოსახულება მნიშვნელოვნადაა დამოკიდებული იმაზე, თუ რა სიბრტყეებზე გვაქვს აქცენტი, რომელსაც ვაჩვენებთ და რომელსაც ვფარავთ (ვმაღავთ). სწორედ ეს არის განათების ხელოვნება.

შუქის და ჩრდილის განაწილება ცვლის ჩვენს წარმოდგენას სიდიდეზე, ფორმასა და პერსპექტივაზე. ამგვარად შექმნილი ილუზიები არა მარტო განათებაში, არამედ დეკორაციის, კოსტიუმების და გრიმის

გადანყვეტის დროსაც უნდა გავითვალისწინოთ. მკვეთრი შუქი ისეთ ჩრდილებს იძლევა, რომლებიც შეიძლება, დაეცეს მებზობელ ზედა-პირზე და ხაზი გაუსვას მათ სიმრუდესა და ფაქტურას.

მკვეთრი შუქით შეიძლება, მკვეთრად მოხაზული სივრცეები გავანათოთ, მაგრამ ასეთი შუქის ზუსტმა, დინამიკურმა ხასიათმა შეიძლება, იმაზე მნიშვნელოვნად დიდ კონტრასტამდე მიგვიყვანოს, ვიდრე გვჭირდება.

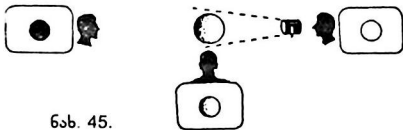
რბილი, გაფანტული შუქის ლოკალიზება უფრო ძნელია, სა-მაგიეროდ, მას მთელი რიგი უპირატესობები გააჩნია. ის არ იწვევს ყურადღების გამფანტველ მრავალრიცხოვან ჩრდილებს, რომლებიც მრავლად ჩნდება მკვეთრი შუქის წყაროდან. მისი დახმარებით შეი-ძლება, განხორციელდეს მკვეთრი შუქით გამოწვეული ჩრდილების ისეთი გამონათება, რომ არ შეიქმნას დამატებითი ჩრდილები. ამით ის გვეხმარება ნახევარტონების კონტრასტის შემცირებაში, ობიექტის არასასურველი მოდელირების შესუსტებაში, ტანსაცმელსა და ასევე სახეებზე ნაკლებშესამჩნევი გამრუდებების, ნაკეცებისა და ნაოჭე-ბის გაკეთებაში. მისი დახმარებით შეიძლება, მივიღოთ თანაბარი, ჩრდილმოკლებული ძირითადი შუქი, რომელიც, თითქოს, ავსებს სტუდიას. რბილი შუქი თავისი ბუნებით პლასტიკურია, იძლევა რბილ ნახევარტონებს და რბილ გრადაციებს. მაგრამ რბილი შუქის სიჭარბეს ბრტყელ გაგრძელებულ გამოსახულებამდე მივყავართ. ასე რომ, აუცილებელია, რბილი და მკვეთრი შუქის ოსტატურად შეხამება.

### შუქის მიმართულება

ნაჩვენებია სამი უკიდურესი მდგომარეობა, რომლებიდანაც შეი-ძლება, გავანათოთ საგანი (შუქი, რომელიც ეცემა ობიექტზე ზემოდან და ქვემოდან, იძლევა იმავე ეფექტს, რასაც გვერდითი) (ნახ. 45).

შედარებითი ხედვის წერტილი და შუქის წყაროს მდგომარეობა.

ერთი ნათურით გაშუქე-ბული ბურთი, რომელსაც სხვადასხვა კუთხიდან ვათ-ვალიერებთ, ჩანს: გაუ-ნათებელი (შავ დისკად მოჩანს), ნახევრად გან-ათებული (მოჩანს მოკუ-



ნახ. 45.

ლობითი საგანი) და თანაბრად განათებული (მოჩანს თეთრ ბტყელ დისკად). ეს ყველაფერი დამოკიდებულია ხედვის წერტილზე. თუ ჩვენ ვაუქსირებთ ხედვის წერტილს და გადავანაცვლებთ სინათ-

ლის წყაროს, მივიღებთ ასეთივე შედეგს. ამიტომ საბოლოო ეფექტი დამოკიდებულია როგორც ხედვის წერტილზე, ასევე სინათლის წყაროს მდგომარეობაზე.

### **ფრონტალური შუქი**

ობიექტივის ღერძის გასწვრივ მიმართული განათებისას ჩრდილი საგნის უკან ჩნდება. ობიექტის ფაქტურა ნაკლებშესამჩნევია და ის ბრტყლად გამოიყურება. უმოძრაო ფრონტალური განათება შეიძლება, გამოვიყენოთ ნაოჭების დასაფარავად, უსარგებლო ჩრდილების გასაქრობად. როცა ფრონტალური შუქის წყარო ობიექტზე გაცილებით პატარაა, გვერდების გამუქება ხდება, განსაკუთრებით ნათელი, გლუვი, მომრგვალებული ზედაპირებისა. ასე, მაგ., ნახ. 10-ზე გამოსახულ, მომცრო წერტილოვანი წყაროთი ფრონტალურად განათებულ ბურთს მკვეთრად გამოკვეთილი საზღვრები აქვს.

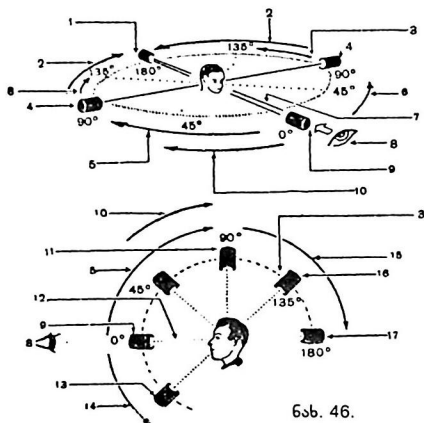
### **გვერდითი განათება**

გვერდითი განათება საშუალებას იძლევა საუკეთესოდ გაუსვას ხაზი ფაქტურასა და ზედაპირის მოხაზულობას. ის შეუფასებელია ბრტყელი რელიეფების გადმოცემისას, მაგ., ჩუქურთმების, ამოტვიფრულობების, ბარელიეფების, ქვის წყობის, ქსოვილებისა და ა. შ. ასეთ შემთხვევაში ფრონტალური განათება არაეფექტურია ისევე, როგორც გვერდითი შუქი სახის განათებისას, თუ, რა თქმა უნდა, მიზნად არ ვისახავთ კანისა და იმ ზედაპირის უსწორმასწოროების გამოვლენას, რომელიც ბრტყლად უნდა გამოიყურებოდეს (მაგ., ტილო, რომელზეც ცაა გამოსახული).

### **კონტრშუქი**

პირდაპირი კონტრშუქი, ბუნებრივია, დაფარულია ობიექტით და, შესაბამისად, საკმაოდ არაეფექტურია. მაგრამ იმის შემდეგ, რაც მას ცენტრიდან გვერდზე გადავანაცვლებთ, კონტრშუქი ობიექტს (ან მის კიდეებს) აშუქებს და მის კონტურებს მოცემულ წერტილში ხაზს უსვამს. ეს გვეხმარება, გამოვყოთ ობიექტი ფონისაგან და შევქმნათ ფსევდოსტერეოსკოპური ეფექტი (ნახ. 46).

მიმართული შუქი. განათების კუთხის არჩევანი დამოკიდებულია იმაზე, თუ ობიექტის რა კონკრეტული თავისებურებანი გვინდა გამოვყოთ: ამობურცულობა, ზედაპირის ფაქტურა, რელიეფი და ა. შ.



ნახ. 46.

1. პირდაპირი კონტრშუქი; 2. გამოსახულება ხდება სილუეტური; 3. კონტრგანათება; 4. გვერდითი შუქი; 5. მოდელირების გაუმჯობესება; 6. ფრონტალური განათება; 7. პირდაპირი ფრონტალური შუქი; 8. დაკვირვების წერტილი; 9. ბრტყელი გამოსახულება, ჩრდილი; 10. სახე „ბერდება“; 11. ზედა შუქი; 12. ზედაპირი არ ჩანს; 13. ამონათება; 14. მოდელირების

გაუმჯობესება, ჩრდილების გაუჩინარება; 15. საგანი ფრონტალურად არ არის განათებული; 16. კონტრშუქი; 17. უსარგებლო (გამოუსადეგარი) შუქი.

### პორტრეტული განათება

ჩვენ მიერ არჩეული შუქის ნებისმიერი მიმართულების ძირითადი ეფექტი გასანათებელ ობიექტზე არ არის დამოკიდებული. ერთადერთი, რაც იცვლება ერთი ობიექტიდან მეორეზე გადასვლისას, თუ შევინარჩუნებთ განათების იდენტურობას, – ზედაპირის ფარული და გამოვლენილი კონტურია, რაც ობიექტის ფორმასა და მის მდგომარეობაზეა დამოკიდებული.

განათების სიჭარბეს ან ნაკლებობას მივყავართ იქამდე, რომ ობიექტი თავის თავს აღარ ჰგავს, გამოიყურება არაბუნებრივად, უცნაურად, ძნელად საცნობად. ირღვევა მასზე ჩვეულებრივი წარმოდგენა.

ადამიანის სახეები ინდივიდუალურია და ერთმანეთისაგან აგებულიებითა და პროპორციებით განსხვავდებიან. რაც უფრო მკვეთრია სახის ნაკვთები, სახასიათო მისი აგებულება, მეთია კანის დეფექტი, მით უფრო გამოკვეთილია მისი მოდელირება.

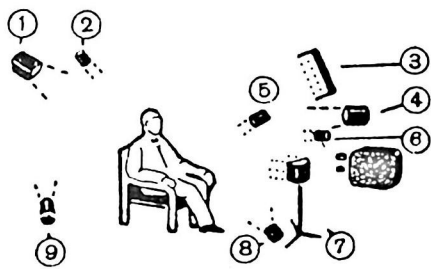
განათება სამი წერტილიდან (ნახ. 47). მკვეთრი შუქი ანათებს

და ხაზს უსვავს ობიექტს, რბილი შემავსებელი შუქი კი არბილებს იმ ჩრდილების სიმკვეთრეს, რომლებიც წარმოიქმნება მკვეთრი შუქის დროს. კონტრშუქი გამოყოფს განათებულ ობიექტს ფონისგან მოცილებით. 1. კონტრშუქი (მკვეთრი); 2. შემავსებელი შუქი (რბილი); 3. დაკვირვების წერტილი; 4. წინა შუქი (მკვეთრი). ძირითადი ეფექტი, რომელსაც ნებისმიერი, მიმართულების შუქისგან ვღებულობთ, ყველა შემთხვევაში ერთნაირია, მაგრამ მისი მოქმედების ზღვარი დამოკიდებულია ობიექტის ინდივიდუალური თავისებურებებზე.



ნახ. 47.

ობიექტის განათების ხერხები (ნახ. 48). 1. კონტრშუქი ეცემა ობიექტს უკნიდან (ჩვეულებრივ 45-790-ის საზღვრებში); 2. ლოკალიზებული შუქი, რომელიც ხაზს უსვამს თმის ვარცხნილობას; 3. შემავსებელი შუქი თანაბრად ამუქებს დეკორაციას და დაშვებული ნორმის დონეზე აჩერებს საერთო განათებას. სატელევიზიო



ნახ. 48.

პრაქტიკაში გაბნეული შემავსებელი შუქი – ყველა შუქთან დაკავშირებული გადანყვეტილების საფუძველია; კინემატოგრაფიაში კი აყენებენ მკვეთრი სინათლის აუცილებელ დონეს და ამცირებენ კონტრასტულობას რბილი ამავსებელი სინათლის დამატებითი წყაროს დახმარებით;

4. შუქის ძირითადი მიმართულება: ფრონტალური ანფასის გადაღების დროს და გვერდიდან პროფილში გადაღების დროს; 5. კოსტიუმის განათება – მკვეთრი შუქი, რომელიც ხაზს უსვამს ტანსაცმლის ფერს და ფაქტურას; 6. თვალების განათება – ნაკლებად ძლიერი ნათურა, რომელიც საერთო განათების ცვლილების გარეშე უზრუნველყოფს თვალების სიბრწყინვალეს (ფლემბეკი); 7. შემავსებელი სინათლე – რბილი სინათლე, რომელსაც იყენებენ პროექტორების ჩრდილების გასანათებლად. ბალანსს მკვეთრსა და შემავსებელ შუქს შორის განსაზღვრავს კონტრასტულობა; 8. ქვედა განათება – სინათლე,

რომელიც განთავსებულია კამერის ობიექტივის ცენტრალური ღერძის ქვემოთ. ჩვეულებრივ აყენებენ იატაკის დონეზე; მ. ფონის განათება – ნებისმიერი შუქი, რომელიც მარტო ფონს ანათებს. ჩვენ ხშირად ვხვდებით ტერმინებს: ფრონტალური ნებისმიერი შუქი, რომელიც გამოდის კამერის ხედვის ნერტილიდან; სამოდელიო (სააქცენტო) – ნებისმიერი მკვეთრი შუქი, რომელიც ობიექტის ფაქტურას ან ფორმას გამოყოფს; საკონტურო წინა შუქი – ფრონტალური პროექტორის შუქი ნებისმიერ სიმაღლეზე, რომელიც ეცემა ობიექტზე გვერდიდან

შუქის წყაროების განლაგება პორტრეტული განათებისას

ნათურის განლაგება	კონტრული შუქი	ფრონტალური შუქი
შუქის დაცემის ვერტიკალური კუთხე ძალიან დიდია.	ცხვირი განათებულია, სახე კი ჩრდილში რჩება (თეთრი ცხვირი). ეფექტი ძალიან შესამჩნევია, როცა თავი უკან არის გადაწეული, შუბლი და მხრები – გადაწათებული.	მკვეთრი მოდელირება. დაღლილი შეხედულება. სახე გამოიყურება რუხად. თვალებს ქვეშ სილურჯებია, კისერი შავი, ცხვირიდან მოდის გრძელი ვერტიკალური ჩრდილი. ხაზგასმულია შუბლის ზომა, სიმელოტე. თვალების სიღრმე, შუბლზე თმის ჩრდილია, სათვალეები და ქედის კიდეები არასასიამოვნო ჩრდილებს იძლევიან.
შუქის დაცემის ვერტიკალური კუთხე ძალიან მცირეა.	ობიექტივში ჩნდება ბრწყინვალება ან თვითონ ნათურა ხვდება კადრში.	ბრტყელი გამოსახულება. ცუდი მოდელირება, ობიექტის უკანა ფონზე ჩრდილებია.
ქვედა განათება.	ძირითადად ნაკლებეფექტურია.	სახის უკუმოდელირება. ამასთანავე სახეზე ჩნდება ჩრდილები.
ხელსაწყო განლაგებულია ძალიან შორს კამერის ობიექტივის ღერძისგან.	ყურის და თმის ჩრდილები ლოყაზე ბრწყინავს, ცხვირის ერთი მხარე და ერთი თვალი ჩრდილშია, საფეთქელი კი განათებული.	ასიმეტრიულ სახეზე უფრო მეტად გამოიკვეთება მისი უზუსტობები.

შენიშვნა: სინათლის წყაროს ყველა მდგომარეობა ნაჩვენებია კამერის ხედვის ნერტილთან მიმართებაში.

დაახლოებით 40<sup>0</sup>-იანი კუთხით; კონტრუკანა შუქი ნებისმიერი სიმაღლიდან, მიმართული ობიექტისკენ 135<sup>0</sup>-იანი კუთხით.

იშვითად შესაძლებელია, მსახიობი ერთი ხელსაწყოთი გაანათო. ჩვეულებრივ კი საჭიროა რამდენიმე ხელსაწყოს ერთობლიობა. განათების მთავარი ამოცანაა – საგნის გამოვლენა, ფონიდან გამოყოფა და ძირითადი შუქის მიერ შექმნილი ჩრდილების კონტრასტულობის სიჭარბის შემცირება. ასეთია ადამიანის თავის განათების ძირითადი თავისებურებები. პორტრეტული განათების პრობლემების შესწავლას აუცილებლად მივყავართ განათების პრინციპებამდე, რომლებიც ყველა ობიექტისთვის გამოიყენება.

### **ზედაპირის ტონების მხედველობითი აღქმა**

როდესაც გამოსახულებას ვუყურებთ, ჩვენი წარმოდგენა სივრცესა და მოცულობაზე განისაზღვრება მხედველობითი ასოციაციების ორი ძირითადი ჯგუფით: კომპოზიციური ხაზით, ანუ სიბრტყეების გადაკვეთი ხაზოვანი პერსპექტივის მიერ შექმნილი შთაბეჭდილებებით და ა. შ. (იხ. ნახ. 49), და ნახევარტონების მნიშვნელობით, ანუ ზედაპირის მონაკვეთების შედარებითი სიკაშკაშით. მაშინ, როცა კომპოზიციური ხაზი განპირობებულია ჩრდილების ნახატით, განათების ხასიათი დამოკიდებულია ნახევარტონების შეფარდებაზე.

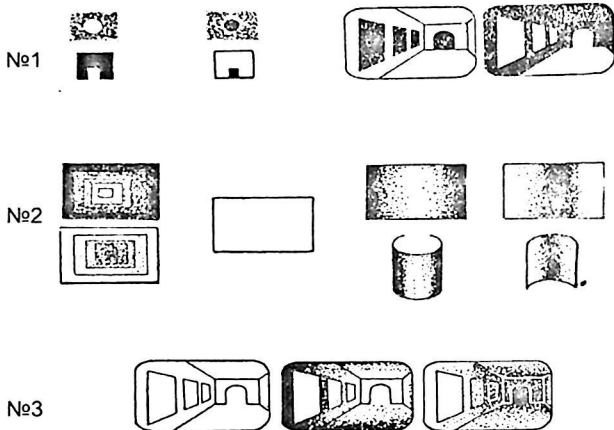
აქ ვაწყდებით რამდენიმე ნაცნობ ჯეშმარიტებას. უფრო ნათელი ტონის მონაკვეთები თვალს ზომით დიდი და უფრო დაშორებული ერვენება, ვიდრე სინამდვილეშია და, პირიქით, ასეთივე, მაგრამ უფრო მუქი მონაკვეთები ნაკლები და უფრო ახლოს განლაგებული მოჩანს. ეს ეფექტი სინათლის ბალანსის საფუძველია, რაც ქვემოთ მოყვანილ ნახატებზეც ჩანს.

№1. განათება და ტონების გრადაცია (დაყოფა). მარცხნივ ნათელი ტონის ობიექტი და სიბრტყე მოცულობით უფრო დიდი და უფრო დაშორებული ჩანს, ვიდრე მსგავსი მუქი ფერის ობიექტები. მარცხნივ – შეადარეთ თქვენი წარმოდგენა მანძილზე: შავი სიღრმე უფრო ახლოს განლაგებული მოჩანს, ვიდრე თეთრი.

№2. მარცხნივ – ერთმანეთის მიმდევრობით განლაგებული სიბრტყეების განათების გაზრდით ჩვენ დაშორების ილუზიას ვქმნით, წინააღმდეგ შემთხვევაში სიღრმის შეგრძნება იკარგება. მარჯვნივ – ერთი და იგივე სიბრტყე სხვადასხვაგვარად გამოიყურება იმის მიხედვით, თუ როგორ ეცემა მასზე ჩრდილი.

№3. თავისთავად პერსპექტივა სივრცის ნაწილობრივ შთაბეჭდილებას ქმნის (მარცხნივ). ნახევარტონების სწორი არჩევანი ქმნის

სივრცისა და მოცულობის შთაბეჭდილებას (ცენტრში), მაშინ როცა ნახევარტონების არასწორი შეცვლა არღვევს იმ შთაბეჭდილებასაკვი, რომელიც პერსპექტივით არის შექმნილი (მარჯვნივ).



ნახ. 49.

**ზედაპირის სიკაშკაშე.** დასაკვირვებელი ზედაპირის სიკაშკაშე დამოკიდებულია მისი რეალური ტონისა და მასზე დაცემული სინათლის ძალაზე. წინააღმდეგ შემთხვევაში ეს საგნები ერთნაირად კაშკაშა იქნებოდა (ნახ. 50).

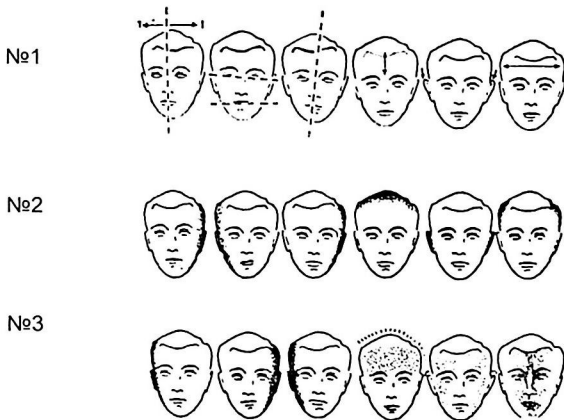


ნახ. 50.

**შუქის არეკვლა.** სიკაშკაშე იცვლება ზედაპირის ფაქტურის, მოპირკეთების და დაკვირვების კუთხის დამოკიდებულების მიხედვით. მარცხნივ – სრული შთანთქმა (მაგ., შავი ხავერდი), ზედაპირ

დაკვირვების ყველა კუთხიდან მუქი გვერდენება. ცენტრში (მარცხნივ) დიფუზური არეკვლისას შუქი იფანტება ყველა მიმართულებით (უხეში, უსწორმასწორო ზედაპირები) და ზედაპირი დაკვირვების ყველა წერტილიდან ერთნაირად კაშკაშა მოჩანს. ცენტრში (მარჯვნივ) მიმართული არეკვლა ბრჭყვიალა ზედაპირიდან: ისინი მოჩანს მუქად დაკვირვების 1-ლი წერტილიდან, კაშკაშა – 2-დან და ძალიან კაშკაშა – 3-დან. მარჯვნივ – სარკისებრი ერთმიმართულებიანი არეკვლა პოლირებული მეტალებიდან, სარკეებიდან და ა. შ. 1-ლ და მე-2 წერტილებში ზედაპირი მუქია, მე-3-ში კი – კაშკაშა.

საკორექციო ქვეგანათება წარმოდგენილია ნახ. 51-ზე.



ნახ. 51.

№ 1. საკორექციო ქვეგანათება (ამონათება). ადამიანის სახე იშვი-ათად არის სიმეტრიული. სახეთა უმრავლესობისთვის დამახასიათებელია ასიმეტრია (მარცხნივ) ან დისპროპორცია (მარჯვნივ).

№ 2. კამერას შეუძლია ხაზი გაუსვას ამ ნაკლს ან დაფაროს ის, თუ ობიექტი უმოძრაოა და გამოვიყენებთ შესაფერის გრიმს და განათებას.

№ 3. იქ, სადაც ობიექტი მოძრაობაშია, საკორექციო განათების გამოყენება არაეფექტურია. ძლიერი განათებისას – მკვეთრი სინათლით არასწორი მხრიდან (მარცხნივ), ზედა შუქით, რომელიც კომბინირებულია ზედა და კონტრშუქით, და ორმაგი კონტრგანათებისას (მარჯვნივ) – სახის ნაკლოვანებები უფრო მეტად ხაზგასმულია.

## სინათლის ბალანსი

სინათლის მიმართულება	ძალიან კაშკაშა სინათლე	ძალიან მკრთალი სინათლე
ფრონტალური შუეი	კონტრშუეი ნაკლებფექტურია. კანის ნახევარტონების კონტრასტულობა მალაღია, ქრება სახის მოდელირება. ნათელი ტონები ზედმეტად ნათდება. იძლევა არამეტყველ გამოსახულებას.	კონტრშუეი ჭარბობს, ხშირად ზედმეტი ხდება. შუეი ტონები არასაკმარისადაა განათებული, შეიძლება, მიგვიყვანოს ცუდად დასანახ, უსიცოცხლო გამოსახულებამდე.
კონტრშუეი	კონტრშუეით ძლიერ განათებული მონაკვეთების გადაღებისას ფრონტალური შუეი არასაკმარისად გვეჩვენება.	ორგანზომილებიანი გამოსახულება, არ ჰყოფნის მოცულობა, შეიმჩნევა ფონისა და გამოსახულების შერწყმის ტენდენცია. გამოსახულება მოჩანს უსიცოცხლო და არა გამოკვეთილად.
შემავსებელი შუეი	მცირდება და რბილდება მცირე დეტალების მოდელირება, რომელთაც მკვეთრი, კაშკაშა სინათლე ქმნის.	ზედმეტი კონტრასტულობა. ობიექტის დეტალები მკვეთრად მოდელირდება.

## განათების ხერხები

არსებობს სამი ძირითადი სტილი, რომელთა დახმარებით ბრტყელ ეკრანზე შეგვიძლია სამყარო სამ განზომილებაში ვადმოვცევო – ნოტანი, სილუეტი და ჩიაროსკურო (ნახ. 52).

მარცხნივ – ნოტანი; ცენტრში – სილუეტი, მარჯვნივ – ჩიაროსკურო.

სტილი ნოტანი ვადმოვცევს დეტალებს, კონტურებს, გამოყოფს ძირითად ტონალურ მონაკვეთებს (განაზოგადებს ტონებს). ამასთანავე, ამ სტილში არ ვადმოვიცემა ტონების გრადაცია, ტონი სჭარბობს ფორმას. გამოსახულება ბრტყლად, ორგანზომილებიანად მოჩანს. ფოტოგრაფიულად ნოტანი – ინტენსიური განათების (მცირე კონტრასტულობის), დანეული კონტრშუეისა და სამოდელი შუეის არარსებობის შედეგია.

სილუეტი – ყურადღების კონცენტრირებას ობიექტის კონტურებზე აკეთებს. ზედაპირის ფაქტურის, ტონის, მოდელირების ყველა წვრილმანი დათრგუნულია. სილუეტთან საქმე მზის სანინალმდეგოდ

გადაღების დროს გვაქვს. ის ძალიან ეფექტურია მწვავე დრამატული სცენებისას და გამოიყენება წმინდა დეკორატიული მიზნით.

ჩიაროსკუროს სტილი დაფუძნებულია ჩრდილისა და სინათლის შეფარდების პრინციპებზე. ის ქმნის მოცულობისა და სიღრმის შთაბეჭდილებას. ეს გამოსახულების ყველაზე გავრცელებული სტილია. რადგანაც ის კინოშია გავრცელებული, ჩვენ მას, როგორც ჩვეულებრივს, ვღებულობთ და გვაზიზწყდება, რომ ის სინთეზირებული სტილია. ჩიაროსკუროს სტილს თუ სწორად გამოვიყენებთ, ღრმად რეალისტურ გამოსახულებას მივიღებთ. ეს ჯერ კიდევ უდიდესი ჰოლანდიელი მხატვრებისათვის იყო ცნობილი. ისინი მას ბრწყინვალედ იყენებდნენ ინტერიერების შესაქმნელად.



ნახ. 52.

### განათება, როგორც ატმოსფეროს შექმნის საშუალება

ადამიანის რეაქცია იმაზე, თუ როგორ არის განათებული მის გარემო მყოფი საგნები, თავისი ბუნებით უცვლელია. შეიძლება, ხშირად შევამჩნიოთ პირდაპირი კავშირი ჩვენს შეგრძნებასა და ასოციაციებს შორის, რომლებსაც ჩვენში განათების ესა თუ ის ხასიათი ბადებს. დაბურული ტყე მოუსვენრობის განცდას იწვევს, მზის სხივი – სიხარულს, შებინდება – სიმშვიდეს.

განათების დახმარებით ჩვენი გარემომცველი სინამდვილის იმიტირებით შეგვიძლია, მაყურებელში ესა თუ ის განწყობა გამოვიწვიოთ.

განათების არჩევისას ჩვენ, სინამდვილეში, მაყურებლის ქვეცნობიერებაში ვინწევთ მოგონებებს განსაზღვრული მდგომარეობის და მასთან დაკავშირებული იმ ასოციაციების შესახებ, რომლებიც მისი პირადი გამოცდილებითა და ტრადიციული შეხედულებებით არის გამომწვეული.

სიბნელე ასოცირდება საიღუმლოებასთან, სიმუხთლესთან,

ხიფათთან, შენიღბვასთან, მზის შუქი – სიჯანსაღესთან, გარკვეულობასთან.

განათებაში შეიძლება, სრულიად შეცვალოს მოქმედების ხასიათი. იშვიათ შემთხვევაში შუქის ბუნებრივი წყაროს მეშვეობით შეიძლება, საჭირო ხასიათი შევქმნათ. თუ ყურადღებით დავაკვირდებით ჩვენს გარემომცველ რეალობას, დავინახავთ, სინამდვილის პირდაპირი იმიტაციის ნებისმიერი მცდელობა რამდენად არამყარია. ნახევრად განათებული სახეები, სილურჭეები, გაშუქებული კეფა – რეალური სამყაროს მახინჯი ჩრდილები – ეკრანზე საცოდავად გამოიყურება. ბევრად უფრო გამოკვეთილი, დინამიკურია, დამაჯერებელია გამოსახულება, რომელიც გადაღებულია კამერებით ხელოვნურად შექმნილი ბუნებრივი სინათლის დროს.

შეიძლება პარადოქსულია, მაგრამ ეკრანზე ყველაზე ძნელი სრული სიბნელის გამოსახვაა. თუ ეცდებით გადაღება სიბნელეში აწარმოოთ, მიიღებთ უვარგის გამოსახულებას როგორც მხატვრული, ასევე ტექნიკური თვალსაზრისით. მაგრამ, ავტორის ნებით, მოქმედება ხშირად ღამე, ბნელ ოთახში, გვირაბებში ხდება. აი, მაშინ კი გვიხდება გამოსავლის პოვნა.

მცირე შესაძლებლობისთანავე უნდა ვეცადოთ, მაქსიმალურად დასაშვები განათება შემოვიღოთ. იქ, სადაც ეს შეუძლებელია, იყენებენ მხოლოდ კონტრშუქს, რომელიც საშუალებას გვაძლევს, დავიყვანოთ მაყურებლამდე თუნდაც საერთო წარმოდგენა ობიექტის ფორმასა და განლაგებაზე.

### უნყვეტობის შთაბეჭდილება

გადაღების წერტილის შეცვლისას უეჭველად იცვლება განათებულობა. ამიტომ წარმოიშობა მრავალი პრობლემა, დაკავშირებული რამდენიმე კამერის უწყვეტ მუშაობასთან. ის, რაც აღიქმება როგორც მთავარი შუქი ერთი კამერით ჩვენებისას, ჩანს როგორც მზე ხედვის საწინააღმდეგო კუთხიდან გადაღებისას.

განათების უწყვეტობა ყველა შემდგომ ხედში ძირითად, ფონის საშუალო სიკაშკაშის წყალობითაა შენარჩუნებული. მკვეთრად კონტრასტული ფონებისას ძალიან ძნელია, უზრუნველვყოთ განათების უწყვეტობა. ამ სიძნელეებს ზოგჯერ მივყავართ იქამდე, რომ გადასვლა მუქი ფონიდან ღიაზე აღიქმება ისე, თითქოს ღამე იცვლება დღით. მაგრამ ეს შეიძლება, ავიცილოთ თავიდან, თუ ოდნავ გავანათებთ მუქ ზედაპირებს ან დავაბნელებთ ღიას და გამოსახულებას მარჯვედ დავარეგულირობთ.

## გამოსახულების განათების ხერხები

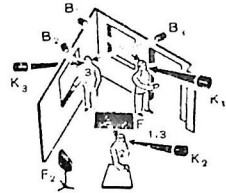
განათების სასიათი	ამოცანა	შედეგი
შემავსებელი შუქი	საერთო ნარმოდგენა	<p>განათება თითქმის მთლიანად ფრონტალური და თანაბარია. გვაკონებს ნოტანის სტილს.</p> <p>უკეთეს შემთხვევაში ობიექტები შეიძლება განვასხვაოთ ერთმანეთისგან და ფონისგან. უარეს შემთხვევაში – ბრტყელი უსიციოცხო გამოსახულება; განურჩევლად შერწყმადი სიბრტყეები; დაბალი მხატვრული ხარისხი.</p>
სივრცის ნარმოსახვა	სივრცის ნარმოსახვა	<p>ფრონტალური და კონტრშუქის სწორი ბალანსის დროს ობიექტები ბუნებრივად აღიქმება. გამოსახულების ასეთი სინათლის ბალანსი და სიკაშკაშე ჩიაროსკურის სტილის ძირითადი თავისებურებებია. განათება არ ქმნის არანაირ კონკრეტულ სასიათს.</p>
ბუნებრივი განათება	პირდაპირი იმიტაცია	<p>ცხოვრებაში არსებული ეფექტის პირდაპირი იმიტაცია. მაგ., თანჯარაში შშის შუქის იმიტირება ნათურით ხდება, რომელიც განსაზღვრული კუთხით დგება.</p>
ბუნებრივი განათება	ირიბი იმიტაცია	<p>ხელოვნური გზით განხორციელებული ბუნებრივი ეფექტის იმიტაცია.</p>
სინამდვილის ილუზიის შექმნა	სინამდვილის ილუზიის შექმნა	<p>ბუნებრივი ეფექტის იმიტაცია ხილული სცენის საზღვრებს შიშა. მაგ., შორეულ კედელზე ფანჯრის ჩრდილი, რომელიც ეცემა უხილაი (სავარაუდოდ არ არსებული) ფანჯრიდან. ის შეიძლება, მივიღოთ დიპლომატიის პროექციით, ვადმოიცემოდეს სპეციალურად გამოჭრილი შაბლონიდან ან რეალური, სცენის მიღმა დაყენებული ფანჯრიდან.</p>
განათება, რომელიც გარკვეულ სასიათს ქმნის	ბუნებრიობა, ნატურალურობა	<p>განათების ისეთი გადანყვეტა, როდესაც ბუნებრიობის განცდა უჩნდება მაყურებელს სინათლის ცალკეული წყაროს მეშვეობით. იმედლოვლად, იკვეთება ერთი და იმალება სხვა დეტალები და ამით მიიღწევა მხატვრული გამომეტყველება</p> <p>უმრავლეს შემთხვევაში ასეთი განათება იწვევს ბუნებრიობის განცდას, მაგრამ არ გამოიყენება შუქის ყოველნაირ წყაროსთან და ნებისმიერი მიმართულებით.</p>
სილუეტი	დეკორატიულობა	<p>ასოციაციური სინათლის, მაგ., ფოთლების ჩრდილი სუფთა ფონზე.</p>
სილუეტი	აბსტრაქცია	<p>სინათლის ნახატი, რომელიც არანაირ ასოციაციას არ იწვევს, მაგრამ იპყრობს ყურადღებას. მაგ., უცხოების სილუეტი, რომელსაც განათებული აქვს მხოლოდ თვალები მართკუთხა შუქის ლაქით.</p>

## მოდრავი ობიექტის განათება

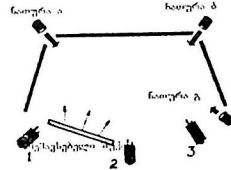
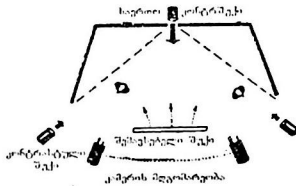
რაც უფრო სტატიურია მოქმედება, მით უფრო მეტი შესაძლებლობები ეძლევა ოპერატორს, მიაღწიოს სრულყოფილ განათებას. რაც უფრო დინამიკურია მოქმედება, მით ნაკლებია განათების სრულყოფილება და ამით ნაკლები შესაძლებლობა ეძლევა მაყურებელს, დაიჭიროს ნაკლოვანებები გამოსახულებაში.

არსებითად, განათება ტელევიზიასა და კინოში – ეს არის 4 ძირითადი თემა (იხ. ნახ. 53).

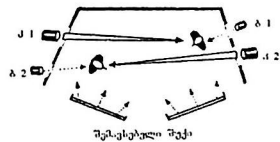
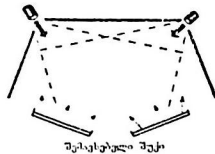
№ 1



№ 2



№ 3



ნახ. 53.

№ 1. მოძრავი ობიექტის განათება. მარცხნივ – სამი წერტილიდან განათების პრინციპების გამოყენებით ჩვენ შეგვიძლია, გავაშუქოთ ცალკეული პოზიციები (მეთოდი 1) ან ლოკალიზებული მონაკვეთები (მეთოდი 2). მარჯვნივ – მსახიობი (1) გამუქებულია წინა შუქით (K1); ამავსებელი შუქით (F1) და კონტრული შუქით (B1); მსახიობი (2)

განათებულია შესაბამისი წყაროებით K2, F2 და B2 და მსახიობი (3) – წყაროებით K3, F3 და B3.

№ 2. მარცხნივ – ანალოგიური პრინციპების გამოყენებით ჩვენ მუდმივად შეგვიძლია, გავაშუქოთ მთელი სცენა (მეთოდი 3). ამასთან მიდგომის დროს აუცილებელია, უზრუნველვყოთ წინა, ფრონტალური და ამავსებელი შუქით კამერის ყველა პოზიციისათვის. მარჯვნივ კამერა 1-თვის შუქს უზრუნველყოფს ნათურა ა, კონტრულს – ნათურები ა და ბ, კამერა 2-თვის წინა შუქს იძლევა ნათურა ბ, კონტრულს – ნათურები ბ და ა ან კონტრული – ა ნათურის შუქი და ბ ნათურის შუქი – გვერდითი. აქ ჩვენ ვხედავთ, რომ ფრონტალური შუქი ერთი კამერისთვის იმავდროულად ხდება კონტრული შუქი მეორისთვის.

№ 3. მარცხნივ – მთელი სცენა გაშუქებულია მარტო რბილი ფრონტალური შუქით.

(მეთოდი 4). მარჯვნივ მთლიანი ავსებისთვის გამოყენებულია რბილი ფრონტალური შუქი, მკვეთრი გვერდითი და კონტრული შუქის წყაროებიდან, რომლებიც აშუქებენ ცალკეულ პოზიციას (მეთოდი 4).

1. იდეაში ყველა კამერას უნდა ჰქონდეს ოპტიმალური განათება ყოველი ხედის გადაღებისთვის, მაგრამ რთული დადგმების დროს ამის განხორციელება თითქმის შეუძლებელია. მოგვიწვედა წინასწარი დადგმა თითოეული პოზიციისა და მისი შესაბამისი განათების. მაგრამ, შეგვიძლია, შევქმნათ სტანდარტული განათება ყველა მნიშვნელოვანი ხედისთვის და შუალედებში დასაშვებია სუსტი განათებაც.

2. ცალკეული მონაკვეთის განათება, თუ მთელ სცენას რამდენიმე ლოკალურ ნაკვეთად დავყოფთ, მაშინ ყოველი მათგანის შესაბამისად განათება არც ისე ძნელი იქნება. ასეთ განათების წარმატება იმაზეა დამოკიდებული, თუ რამდენად ნაირფეროვანი და დინამიკურია მოქმედება.

მრავალ სცენაში მოქმედება ფიქსირებულ წერტილებში (მაგ., სა-წოლზე და ა. შ.) ხდება და ერთ გამანათებელ დანადგარს შეუძლია, რამდენიმე მიმდევარ ხედს მოემსახუროს. საჭიროების შემთხვევაში მოქმედების კვალდაკვალ მცირედი შესწორებაც შეიძლება.

3. საერთო შემავსებელი შუქი. ამ მეთოდს ყველაზე კარგად იქ იყენებენ, სადაც დეტალები არ არის მნიშვნელოვანი, და მოქმედება გადმოიცემა ფარულად, ან როდესაც დრო და შესაძლებლობები შემზღვეულია. განათების სწორად დაყენებისას სამი ძირითადი წერტილიდან შეიძლება საკმაოდ კარგ შედეგს მივალწიოთ, თუმცა ეს მექანიკური მიდგომაა.

მოცემულ შემთხვევაში ფრონტალური მკვეთრი შუქის განლაგება, ძირითადად, მიკროფონული წეროს მუშაობის პირობებითაა ნაკარ-

ნახევი და არა თვით ობიექტის განათების მოთხოვნილებით.

4. რბილი ფრონტალური შუქის შეხამება სამოდულო კონტრშუქთან. სატელევიზიო კამერისთვის აუცილებელია რბილი, საერთო ძირითადი შუქი, რომელმაც უნდა აავსოს მთელი სცენა. ეს სინათლის კონტრასტებს ამცირებს და იმის წინაპირობას ქმნის, რომ წარმოქმნას ჩრდილები ნაკლებგანათებულ მონაკვეთზე. მაგრამ ჭარბი რბილი შუქი გამოსახულების დინამიკას ვერ უზრუნველყოფს და მაშინ იძულებულნი ვართ, გამოვიყენოთ მკვეთრი-სამოდულო.

გარკვეული რაოდენობის კამერებით გადაღებისას ხშირად ფრონტალური რბილი შუქი შერეულ-შემავსებლად იქცევა, ხოლო გვერდითი კედლების გასწვრივი განათება ობიექტივთან მიმართებაში – ფრონტალურად.

ასეთმა ხერხმა შეიძლება, საკმაოდ მაღალი ხარისხის განათება უზრუნველყოს და სრულად გადაწყვიტოს ჩრდილების პრობლემა. მაგრამ რბილი შუქის სიჭარბისას ყურადღება უნდა მივაქციოთ, რომ მოდულირება არ დაიკარგოს და კედლები ზედმეტად არ გადანათდეს.

გადაცემის მსვლელობისას, თუ მოქმედი პირი თავის გამანათებელ შუქის წყაროსთან ერთად გადაადგილდება, განსაკუთრებული პრობლემა ჩნდება.

უპირველეს ყოვლისა, პარაზიტული ელექტრონული ეფექტების გაჩენის თავიდან ასაცილებლად მსახიობის ხელში სანათი ძალიან კაშკაშა არ უნდა იყოს და არც ძალიან სუსტი კამერის ნორმალური მუშაობისთვის. თუ სინათლე საკმარისია გარემომცველი საგნების გასანათებლად, მაშინ ის, როგორც წესი, ძალიან კაშკაშა აღმოჩნდება კამერისთვის.

მოძრავი მსახიობისა და მის გარშემო არსებული გარემოს გასაშუქებლად გამნათებელს გადაღების ხედის გარეთ ნათურით მანევრირება შეუძლია. მაგრამ ამ შუქის მიმართულება იშვიათად ეთანხმება ხილული წყაროს შუქის მიმართულებას და მსახიობის ტანზე ცრუ ჩრდილები ჩნდება. ის საგნები, რომლებიც მსახიობსა და შუქის წყაროს შორის აღმოჩნდება, გადანათდება, მსახიობი კი ჩრდილში დარჩება.

ეს ამოცანა შეიძლება სხვაგვარად გადავჭრათ. მსახიობის მოძრაობის მიმართულების გასწვრივ უნდა დავდგათ განათების სერია, რომელიც მოძრაობის კვალდაკვალ ჩაბნელებს. ეს კი რამდენიმე მანათობელს და მათთან გულისყურით მუშაობას ითხოვს. მაგრამ, შეიძლება, ამ მეთოდმაც ვერ მოგვცეს შუქის მოძრაობის აუცილებელი მიმართულება.

## განათების პრობლემები ტელევიზიაში

განათება მთელი სატელევიზიო პროცესის შემადგენელი ნაწილია, რომელიც მოქმედებს მასზე და თავადაც ამ პროცესის დანარჩენი კომპონენტების შემოქმედების ქვეშაა. ამიტომ, თუ გვინდა მაღალი ხარისხის გამოსახულების მიღება, დამდგმელმა ოპერატორმა და სხვა სპეციალისტებმა მჭიდრო, ურთიერთკონტაქტში უნდა იმუშაონ.

### შუქი და ელექტრონიკა

ტექნიკური თვალსაზრისით, სტუდიაში განათების ინტენსივობა კამერის მუშაობისთვის საკმარისი უნდა იყოს. სიკაშკაშე ყოველ გადასაღებ მოედანზე ერთ დონეზე უნდა იდგეს, კონტრასტულობა კი მოცემული სისტემისთვის დაშვებულს არ უნდა აღემატებოდეს. ამ მოთხოვნის შესრულების ტექნიკურად უზრუნველყოფა რთული არ არის. მაგრამ, საუბედუროდ, სიკაშკაშე და კონტრასტულობა ყოველთვის არ არის თავსებადი ჩვენს მხატვრულ ჩანაფიქრთან და ისეთი კომპრომისული გადაწყვეტილების პოვნა გვინევს, რომელიც ორივე მხარისთვის იქნება მისაღები. თუმცა კომპრომისი ზოგჯერ სრულიად შეუძლებელია, მაგ., იქ, სადაც მუქი ხედი იცვლება ძალიან განათებული ექსტერიერით, ან იქ, სადაც სინათლეა ოთახში ჩამქრალი და სრული სიბნელე დგება. ხელოვნებას მსხვერპლად ტექნიკური იდეალები ეწირება.

სიძნელეები იწყება მაშინ, როცა რამდენიმე სცენა დიდ სივრცეზეა გაბნეული და ყოველი მათგანისთვის ზუსტი განათებაა აუცილებელი (მაგ., რამდენიმე მსხვილი ხედის დროს).

### დეკორაციების სიმაღლე

მაღალი დეკორაციები კადრებისთვის, რომლებსაც ხედვის მცირე კუთხით ვიღებთ, კონტრ და გვერდითი შუქის განთავსებას მცირე კუთხით ითხოვს. მოქმედება ხდება დეკორაციის ზედა ნაწილში.

### საგნების დაკიდება

ნებისმიერი ტიპის საგნის დაკიდებამ (მაგ., ჭალის, გადახურვის, ტენტის, ტოტის და ა. შ.) შეიძლება, არასასურველი ჩრდილები გამოიწვიოს. დამხმარე ნათურებმა შეიძლება, ეს ჩრდილები გაანათოს და ამასთანავე შექმნას საკუთარიც.

ღრმა და ვიწრო გადასაღები მოედნები (მაგ., დერეფანი) გვაიძულებს, გამოვიყენოთ უკანა და გვერდითი განათება მსხვილი კუთხით განათებული ზედაპირებისკენ.

ერთადერთი ფრონტალური წყაროდან დაცემული შუქი ფართო და არა ღრმა მოედნების გასანათებლად არასაკმარისია, რაც ოპერატორებს უამრავ საზრუნავს უჩენს. კამერის მხედველობის არემო ზოგჯერ ჩნდება საგნები, რომლებიც ხედის გარეთ მდებარეობს.

### **ნახევარტონების გრადაცია და ზედაპირების მოპირკეთება**

ძალიან მუქი კედლებისა და ავეჯის ფაქტურა ცუდად აღიქმება. მათ ფონზე სახეები არასაკმარისად განათებული ან ძალიან კონტრასტული ჩანს. დამატებით განათებას შეუძლია, გააუმჯობესოს ტონალური შეფარდება, მაგრამ პრაქტიკულად ეს ყოველთვის არ არის განხორციელებადი. კედლებისა და ავეჯის შეფერილობამ უფრო ღია ტონებში შეიძლება, დაამახინჯოს ზედაპირების ფაქტურა.

სივრცის სიღრმის ილუზია მნიშვნელოვნად დაფუძნებულია იმაზე, თუ რა სიხუსტით გამოვყოფთ გამოსახულების ზედაპირის ტონალურ საზღვრებს. სახე-ფონის ტონების სიკაშკაშის შეფარდება უფრო ხშირად დაახლოებით 1,5:1 – 2:1-ია. შეფარდება 3:1 იშვიათად გამოიყენება და მხოლოდ დრამატულ სცენებში სახასიათო ეფექტებისთვის. ყოიტი რა, რომ თეთრი კანის არეკვლის კოეფიციენტი დაახლოებით 30–40%-ის ტოლია, შევიძლება, განვსაზღვროთ ტონების ისეთი დაახლოებითი შეფარდება, რომელიც უფრო მოსახერხებელია კედლების მოცემულ განათებასთან.

ტელევიზიაში მუდმივად ებრძვიან ზედაპირების ბრჭყვიალს. გაზეთის, ნარწერების, კოსტიუმების, მაგიდების პოლირებულ ზედაპირებს ხშირად რაღაც უნდა დაეყაროთ, რაღაცნაირად უნდა დავაბნელოთ, რომ თავიდან ავიცილოთ შუქის ცვალებადობა. ძალიან კაშკაშა კონტრშუქი აძლიერებს ნაკლოვანებებს და იქ, სადაც ზედაპირი გლუვია, სუსტ შუქსაც კი შეუძლია, გამოიწვიოს კაშკაშა, სარკისებრი არეკვლა-ბრჭყვიალი.

ყველა ნათელ ან ბრჭყვიალა ზედაპირის გამოყენებაზე უარის თქმა გამოსავალი არ არის; გადაცემისას წარმოქმნილ სიძნელებებთან ბრძოლა გვინევს მისი გაჩენის კვალდაკვალ.

### **შუქის და სტუდიის აღჭურვილობა**

განათების სისტემის დამუშავება ისაზღვრება სტუდიაში არსებული

დამხმარე გასანათებელი აღჭურვილობით, მაგრამ მათი სიჭარბე საუკეთესო განათების გარანტიას ყოველთვის არ იძლევა. სატელევიზიო განათების ნაკლოვანებების უმრავლესობა განპირობებულია მოქმედების უწყვეტობით, კამერების მუშაობის არასაკმარისი კოორდინაციითა და აღჭურვილობის მექანიკური ხარვეზებით.

განათების აწყობის სიძნელეები, შეზღუდული სიმძლავრეები და, რაც მთავარია, დროის უკმარისობა შუქის დაყენებისთვის – აი, ის მიზეზები, რომლებიც ხელს გვიშლის განათების ხელოვნების სრულყოფილების მიღწევაში.

რაც უფრო ბევრია გასანათებელი დანადგარი, მით უფრო აშკარად ვლინდება ზემოთ აღნიშნული ნაკლოვანებები. ზოგიერთი მათგანის აღმოფხვრა შესაძლებელია ადვილად მართვადი აღჭურვილობით და გადაღების მონაწილეების კოორდინირებული ძალისხმევით, მაგრამ სიძნელეების გამომწვევი მოვლენების უმრავლესობა დამახასიათებელია თვით ტელევიზიის ბუნებისთვის და მათ თავს ვერ ავარიდებთ.

### **შუქი და ფართობის შეზღუდვა**

პრაქტიკულად, სტუდიის ზომისგან დამოუკიდებლად, სივრცე – პრობლემაა. დიდ სტუდიებშიც კი ყოველი გადასაღები მოედანი კომპაქტური უნდა იყოს. სხვა შემთხვევაში ეკრანზე ძალიან დიდად გამოჩნდება და კამერების, გამანათებელი ხელსაწყოების განლაგება პრობლემად დარჩება. უკან მხარეს (ფონებს), რომლებიც ფანჯრებისა და კარების უკანაა განლაგებული, ჩვეულებრივ, ამ კარებისა და ფანჯრების ახლოს დგამენ, იმისთვის, რომ სტუდიაში ადგილი დაიზოგოს. მათი განათება ძალიან ძნელია და ამიტომ, მაგ., ფანჯრის ჩრდილი, რომელიც გამონეულია კადრს იქითა მხით, ცრუ იმიტაციად გამოიყურება.

### **შუქი და რამდენიმე კამერით გადაღების ტექნიკა**

კარგი შუქის ბალანსი ითხოვს წინა მკვეთრი შუქის წყაროსა და შემავსებელი რბილი შუქის ძალების შეფარდების გულდასმით დარეგულირებას. შეფარდება დამოკიდებულია იმაზე, თუ როგორი ხასიათისა და ატმოსფეროს შექმნას ვცდილობთ.

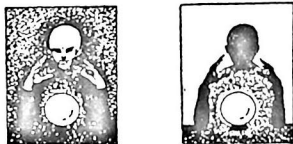
თეორიულად ეს ხედის სიდიდებზე უნდა იყოს დამოკიდებული. საერთო ხედით გადაღებისას საჭიროა შემავსებელი შუქის განათების უფრო დიდი რაოდენობა, ვიდრე საერთო ხედის გადაღებისას.

უკიდურეს შემთხვევაში შემავსებელი შუქის არასაკმარისი რაოდენობისას მსხვილი ხედი გამოიყურება მოლუშულად, დრამატულად, მაშინ როცა ძალიან კაშკაშა შემავსებელი შუქის შემთხვევაში საერთო ხედი კარგავს თავის გამომხატველობას. სხვადასხვა ხედისთვის განათების სწორი გადანყვეტის პოვნა არც ისე ადვილია ორი მიზეზის გამო: 1. რეჟისორს შეუძლია, ნებისმიერ დროს გადავიდეს საერთო ხედიდან მსხვილ ხედზე. ის ამ დროს ობიექტივის ხედვის სხვადასხვა კუთხეს იყენებს; 2. პროექტორებით განათებისას შემავსებლად გამოყენებულ რბილ შუქს არასასიამოვნო თვისებები აქვს. მისი ინტენსივობა შუქის წყაროდან ობიექტამდე მანძილის გაზრდასთან ერთად მკვეთრად ეცემა.

### სინათლის ინტერპრეტაცია

ჩვენ მოკლედ მიმოვიხილეთ სატელევიზიო განათების პრინციპები და ხერხები. როდესაც იცი საფუძვლები, შეიძლება, ადვილად გამოიშუშავო საკუთარი ხერხები. დამდგმელი ოპერატორი ფლობს ხერხების საკუთარ დიაპაზონს და აქ ერთ-ერთი მთავარი განათების ხელოვნების ჭეშმარიტება და არსია.

ნახ. 54-ზე გამოსახულია გაცვეთილი თემა – ქირომანტი დაჟინებით ჩაჰყურებს ბროლის ბურთს. ამ ხუთ ჩანახატზე შეიძლება, დავინახოთ, როგორ ინტერპრეტაციას განიცდის ეს ბანალური სიუჟეტი. ხერხები – ინდივიდუალური შერჩევის შედეგია, იმის კონკრეტული გადანყვეტილება, თუ რა ნაკვთებია საგანში ან რა უნდა იყოს ხაზგასმული სცენაზე და რა უნდა იყოს შერბილებული. მაგრამ აქ უკვე მხატვრის სამუშაოებლოში ვიჭრებით.



ნახ. 54.

განათების ინტერპრეტაცია. მარცხნივ ზემოთ – განათება ქვემოდან, ზემოთ ცენტრში – თვალებისა და ხელების ლოკალიზებული განათება. ზემოთ მარჯვნივ – მარტო კონტრგანათება. ქვემოთ მარცხნივ – ძლიერი განათება ზემოდან. მარჯვნივ ქვემოთ – სილუეტი.

## ქაშაჩის მართვა

### პრინციპები და მიზნები

ობიექტების მიზანსცენებში განთავსება და მისი ორი კამერით გადაღება ერთი შეხედვით იოლი ჩანს: ერთი გადასცემს საერთო ხედს, მეორე კი მცირე დეტალებს მსხვილი ხედით. გამოსახულებას სიცოცხლე რომ შევმატოთ, ობიექტი ოდნავ უნდა გადავაადგილოთ, რითაც მიზანსცენის ცალკეულ მონაკვეთს ერთმანეთთან დავაკავშირებთ.

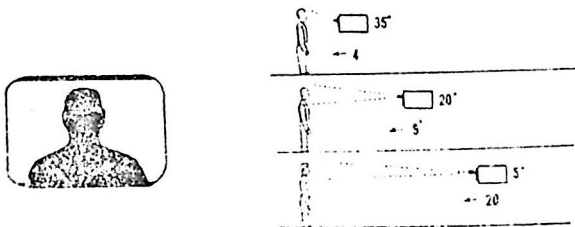
ზოგიერთი დამდგმელი გატაცებულია რთული მიზანსცენებით, დრამატული განათებით, ისტორიული კოსტიუმებით. მაგრამ დადგმის ფუფუნება ვერ შეცვლის ნამდვილ მხატვრულ გადაწყვეტილებებს.

რას ნიშნავს კარგი თუ ცუდი გადაწყვეტა? კარგია ის ხერხი, რომელიც ოსტატურად, არამომაბეზრებლად ხსნის გადაცემის აზრს და მხატვრული დამატებლობის ძალას სძენს, ცუდი კი, რომელიც მექანიკურად აფიქსირებს მოვლენას და, ამიტომ, მაყურებელში რეაქციას არ იწვევს. ერთადერთი სწორი გზა გადაწყვეტილების პოვნა და შესაბამის მომენტში მისი გამოყენების ცოდნაა. ამით განსხვავდება მხატვარი მღებავისგან.

ყველაზე გავრცელებული შეცდომა მაშინ იჩენს თავს, როდესაც წინასწარ არ იციან, რა მოძრაობს – კამერა თუ ობიექტი. მაყურებლის თვალსაზრისის სუბიექტურობა (ეკრანზე მომხდარის მონაწილე) თუ ობიექტურობა (მხოლოდ თვალს ადევნებს) მოძრაობის ტიპზეა დამოკიდებული.

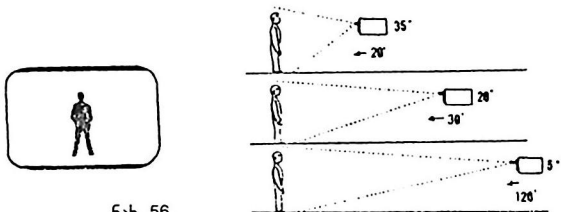
კამერის მოძრაობა ჩვენი საკუთრება ხდება ობიექტთან მიმართებაში ჩვენზე გადმოცემული მოძრაობით. ეს ჩვენ ვმოძრაობთ. კამერა ჩვენი ხედვის წერტილია და შესათვალთვლებლად ზუმით (მისვლით) ვფარავთ ობიექტს. თუ რეჟისორი გვაძიებებს, სხვაგვარად ვიმოძრაოთ, ანუ არა ისე, როგორც ჩვენ გვინდა, ამაზე ვუპასუხებთ (თუმცა, გამოცდილ რეჟისორს ყოველთვის შეუძლია ჩვენი დარწმუნება). თუ

ეს მოსაზრება ეჭვს იწვევს, ეცადეთ, ბნელ ოთახში ტელევიზორის ხმა გამორთოთ და თვალი მიაღვენოთ გამოსახულებას. თქვენ დაინახავთ: სუბიექტური ილუზია ისე ძლიერია, რომ ფიზიკურად ვგრძნობთ, თუ როგორ დადის ჩვენი მზერა ეკრანზე და იჭერს სცენის დეტალებს.



ნახ. 55.

**ნახ. 55. ხედის სიდიდე** დამოკიდებულია ობიექტივის ხედვის კუთხისა და ობიექტამდე მანძილზე. მსხვილი პლანი შეიძლება, მივიღოთ კამერის ახლოს განთავსებითა და მოკლეფოკუსიანი ობიექტივის გამოყენებით, აგრეთვე, კამერამდე საშუალო მანძილის და საშუალო ხედვის კუთხის ობიექტივით, ან დიდი მანძილისა და ვიწრო კუთხის ობიექტივის გამოყენებით.

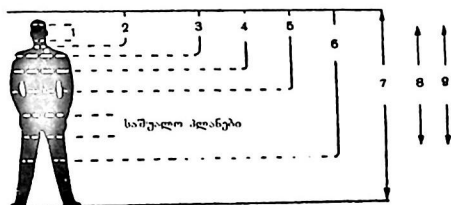


ნახ. 56.

**ნახ. 56. საერთო ხედი** – მოკლეფოკუსიანი ობიექტივით შორეული ნერტილის გადაღებისას, კამერის ძალიან შორს განთავსებისას და ობიექტივის საშუალო ხედვის კუთხის გამოყენებისას ან ძალიან დიდი მანძილის დაშორებისას და ვიწრო ხედვის კუთხის გამოყენებისას.

როდესაც ობიექტი მოძრაობს, ჩვენ კი უმოძრაოდ ვართ, ამ მოძრაობის რეცეპტივები ვხდებით. როდესაც ის (განსაკუთრებით ჩვენგან და ჩვენსკენ) ჩვენთან მიმართებაში მისი ქმედება ფორმირდება. ეს იოლი შესამონშებელია ბნელ ოთახში ეკრანთან მიახლოებით.

მოძრაობის ორი ტიპის სხვაობა მათი აღქმის უფრო ფაქიზ ნიუანსებს ბადებს. მაგ., თუ მსახიობმა მთელი დერეფანი უნდა გაიაროს, მაყურებელს რომ მიუახლოვდეს, ამ უკანასკნელს უნებლიეთ თავისი აღმატებულობის გრძნობა უჩნდება. იმ დროს კი, როდესაც მაყურებელი (კამერასთან ერთად) თვითონ მოძრაობს დერეფანში, რომლის ბოლოშიც მსახიობია, ეს მაყურებელში არასრულყოფილების გრძნობას ბადებს. როდესაც კამერაც და მსახიობიც ერთდროულად მოძრაობენ, მაშინ ორივე ეფექტი მოქმედებს.



ნახ. 57.

**ნახ. 57.** ხედების კლასიფიკაციები: 1. ძალიან მსხვილი ხედი (სახე); 2. ძალიან მსხვილი ხედი (თავი); 3. მსხვილი ხედი; 4. საშუალო მსხვილი ხედი; 5. საშუალო ხედი (ნელი); 6. საშუალო ხედი (3/4); 7. საერთო ხედი (მსახიობი მთელი სიმაღლით); 8. საერთო ხედი; 9. ძალიან საერთო ხედი.



ნახ. 58.

**ნახ. 58.** მარცხნივ დეტალი (ძალიან მსხვილი ხედი); ცენტრში – ძალიან მსხვილი ხედი (სახე); მარჯვნივ – ძალიან მსხვილი ხედი (თავი).

**ნახ. 59.** მარცხნივ – მსხვილი ხედი, თავს უკავია ეკრანის 2/3; ცენტრში – საშუალო მსხვილი ხედი, თავს უკავია ეკრანის 1/2; მარჯვნივ – საშუალო ხედი, თავს უკავია ეკრანის 1/3.



ნახ. 59.

**ნახ. 60.** მარცხნივ – საშუალო ხედი (3/4), თავს უკავია ეკრანის 1/6; ცენტრში – საერთო ხედი (მთელი სიმაღლით), თავს უკავია ეკრანის 1/8; მარჯვნივ – საერთო ხედი (ფიგურა), ავსებს ეკრანის 1/3-დან 3/4-მდე.



ნახ. 60.

### კამერის განთავსება

ხედების სიდიდის კლასიფიცირება დღემდე საკამათოა. თუ საუბარია ადამიანის გადაღებაზე, მაშინ კლასიფიცირების პრინციპები ნაპოვნია და მიღებულია გარკვეული ტერმინოლოგია. ყველა დანარჩენ ობიექტთან კი საქმე გაცილებით რთულადაა. ტელევიზიაში მიღებული ტერმინოლოგია, ძირითადად, ნასესხებია კინემეტოგრაფიიდან.

### ძალიან საერთო ხედი

მცირე სტუდიაში ნამდვილი საერთო ხედის შექმნა ძნელია. მისი იმიტირება ხელოვნური ფონებისა და სხვა სპეცეფექტების დახმარებით შეიძლება. ზოგიერთი დამდგმელი თავს არიდებს ასეთ ხედებს, თვლის რა, რომ ძალიან პატარა ფიგურები დამლულელია თვალისთვის. მაგრამ, თუ ხედი არჩეულია და გამოიყენება სწორად,

ის თვალს არ ღლის.

**ნახ. 61. ძალიან საერთო ხედის დრამატული გამომხატველობა.**

რევოლუციონერების ბრბო ხაზინასთან. მასიური კარები ისნება... ხმაური ნელდება... მარტოსული ფიგურა ტოვებს საიმედო თავშესაფარს და ნელა გადის ორად გაყოფილ ბრბოს შორის.

ძალიან საერთო ხედს აქვს მთელი რიგი განსაზღვრული უპირატესობები. ხსნის ფართო პერსპექტივას: გადმოსცემს გარემოს მთელ ატმოსფეროს და ქმნის გამჭოლ მოქმედებას დიდ სივრცით საზღვრებში. რა თქმა უნდა, ასეთ ხედებში აუცილებლად დომინირებს გარემოს მდგომარეობა.



ნახ. 61.

### საერთო ხედი

საერთო ხედი გვეხმარება, აღვადგინოთ მოქმედების ადგილი და ატმოსფერო, თვალი ვადევნოთ მოძრაობის ხასიათს და აზრს. მხოლოდ ახლა ფიგურები, რომლებიც ძალიან საერთო ხედში უსახურებად, ინდივიდუალობა დაკარგულებად გვეჩვენებოდა, ახლა მათთვის დამახასიათებელ ნიშნებს იძენენ. რაც უფრო მსხვილია ხედი, მით ნაკლებია გამოყოფილი სცენის და განათების გავლენა და ინტენსიურია მსახიობის მიმიკის, უესტის ზეგავლენა ჩვენზე. საერთო ხედი მაყურებელს ეხმარება, ჩქარა გაერკვეს გარემოში. მაგრამ ზოგჯერ უმჯობესია მაყურებლის ამ გარემოში თანდათან შეყვანა, კადრიდან კადრში. მაყურებლის ცნობისმოყვარეობის ნაწილობრივ დაკმაყოფილებით ჩვენ მის ინტერესს ვალვივებთ.

თუმცა, გარემოს ასეთმა თანდათანობითმა გაცნობამ შეიძლება, მაყურებელი შეცდომაში შეიყვანოს, განსაკუთრებით, თუ ის მისთვის სრულიად უცნობია. იმისთვის, რომ მაყურებელს შეეძლოს დროში, ადგილსა და მოქმედებაში გარკვევა, დროულად უნდა მივებმართო მინიშნებებით, გადაკვრებით, მოჩვენებითობით.

## საშუალო ხედი

საშუალო ხედის დიაპაზონი შესაძლებლობას იძლევა, ერთმანეთს შევუთავსოთ საერთო და მსხვილი ხედის შესაძლებლობები: შევქმნათ შთაბეჭდილება გარემოზე და დავინახოთ მსახიობის მიმოკა და უესტები.

მოძრაობის და უესტის თავისუფლება დასაშვებია მთელი სიმაღლით და 3/4-ით გადაღებისას. კამერის შემდგომი მიახლოება ზღუდავს და შესაძლოა, მოქმედება კადრს მიღმაც გაიყვანოს.

## მსხვილი ხედი

მსხვილი ხედი კონცენტრაციას უკეთებს მაყურებლის გაფანტულ ყურადღებას. თუ მას ოსტატურად გამოვიყენებთ, ის შემოქმედების ძალიან დამაჯერებელი ხერხი აღმოჩნდება, მაგრამ უნდა გვახსოვდეს, რომ ეს – ორმხრივად მსხვილი იარაღია.

მსხვილი ხედი გვეხმარება, გამოვყოთ დეტალები, რომლებიც შეიძლება, შეუმჩნეველი დარჩენილიყო. მაგრამ მასვე შეუძლია, იმოქმედოს მაყურებელზე არასასიამოვნოდ და დააბნოს კიდევ, მაგ., გროტესკულად გადიდებული სახეები, რომლებიც მთელ ეკრანს ავსებს; ზუსტი მოხაზულობა დაკარგული საგნები, რომლებიც ცუდად ფოკუსირებულ ფონს ერწყმის. რაც უფრო მსხვილია ხედი, მით მეტი ხელოვნებაა საჭირო მისი გამოყენებისთვის.

მსხვილი ხედი აქცენტს უკეთებს, ხაზს უსვამს იმას, რასაც აჩვენებს, მაგრამ, ამავე დროს, ჩვენი თვალთახედვიდან იკარგება მთელი ობიექტი და მისი გარემოცვა. რადგან მსხვილი ხედი მხოლოდ შეზღუდული რაოდენობის დეტალებს გვაძლევს, ჩვენ ის მალე გვებრუნდება. ამიტომ მსხვილ ხედებს არ შეუძლიათ, ხანგრძლივად დაიკავონ მაყურებლის ყურადღება. დროში განვლილი მსხვილი ხედი ერთ რომელიმე ფრაგმენტს თვითმოქმედად აქცევს და მაყურებელი კარგავს ორიენტაციას, წარმოდგენას მოქმედების ადგილზე, ივინყებს ჭეშმარიტ შეფარდებას ამ ფრაგმენტსა და მთელს შორის.

თუ მსხვილი ხედისას დროს შეგნებულად ვწვლავთ, რითიც გვსურს მაყურებელში ამა თუ იმ ობიექტის მიმართ უსიამოვნო დამოკიდებულება გამოვიწვიოთ, მაშინ არც ერთი ხედი არ უნდა გაინელოს იმდენად, რომ სრულიად დააკმაყოფილოს მაყურებლის ცნობისმოყვარეობა. პირველ ყოვლისა, უნდა გვახსოვდეს, როდესაც მსხვილი ხედი შეგვაქვს, მაყურებელი უნდა დავარწმუნოთ, რომ მან ობიექტი სწორედ ახლო მანძილიდან უნდა დაათვალიეროს. თუმცაღა ეს არ

უკარგავს მას შესაძლებლობას, მომხდარზე უფრო ფართო შეხედულება ჰქონდეს. მას არ უნდა აღეძრას ეჭვი, რომ მსხვილმა ხელმა მისგან რაღაც უფრო საინტერესო დაფარა.

მაყურებელმა ვერ უნდა იგრძნოს, რომ ის მჭიდროდ შეაჯახეს ობიექტს. როცა ის გაერკვევა სიტუაციაში, მომაბეზრებელმა მსხვილმა ხელმა შეიძლება, გააღიზიანოს.

მსხვილი ხელი გარკვეულ სიძნელეებს ოპერატორსაც უქმნის. რაც უფრო ნაკლებია კამერის ობიექტივის ხედვის კუთხე, მით მეტია ეს სიძნელეები. ეს პირველ ყოვლისა ხედვის ველის შეზღუდული სიღრმეა, რომელიც გამოირიცხავს მთელი გამოსახულების მკვეთრ ფოკუსირებას და სიძნელეებს ქმნის კომპოზიციის დაცვაში (ობიექტივის ან კამერის მცირე მოძრაობაც კი ზედმეტად ხაზგასმული, აფექტური გეჩვენება). მოკლეფოკუსიანი ობიექტივის გამოყენებისას იზრდება პერსპექტივის გამრუდების ალბათობა.

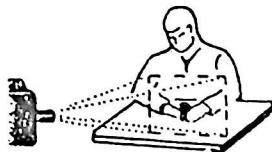
რაც უფრო მსხვილია ხელი, მით ნელი, თანაბარი და მსუბუქი უნდა იყოს ყველა მოძრაობა, რადგან სახეზე რომელიმე კუნთის უბრალო დაძაბულობაც კი მსხვილი ხელის დროს უფრო შესამჩნევია, ვიდრე საერთო ხელის დროს.

ძალიან მსხვილი ხელის დროს დიდ ბრტყელ ზედაპირზე პანორამირებასაც მოაქვს თავისი პრობლემები, განსაკუთრებით, როცა ეკრანს წვრილი დეტალები ავსებს, მაგ., გეოგრაფიული რუკები ან ფოტოსურათები. ველის შეზღუდული სიღრმე აძნელებს მთელი გამოსახულების ფოკუსირებას.

**ნახ. 62.** მსხვილი ხელის გადაღებისას მოქმედება უნდა ხდებოდეს შეზღუდულ სივრცეში, თუ არ გვინდა, რომ ის კადრს მიღმა აღმოჩნდეს. სხვა შემთხვევაში მხოლოდ იმას აღმოვაჩინთ, თუ როგორაა შეზღუდული ჩვენი ხედვის წერტილი.

ყოველთვის, როდესაც გვერდიდან ვუყურებთ ბრტყელ გამოსახულებას, ჩნდება ტრაპეციისმაგვარი გამრუდებები.

შორეული ობიექტის გადაღებისთვის გრძელფოკუსიანი ობიექტივის გამოყენებისას შეიძლება, პანორამირება პერპენდიკულარიდან მცირე კუთხით გადახრის საზღვრებში გავაკეთოთ. მაგრამ, სამწუხაროდ, ეს მაყურებელში იწვევს შეგრძნებას, თითქოს კამერა კოჭლობს. უფრო ხელსაყრელია, კამერის გადაგორებით ობიექტივი გადავაადგილოთ ობიექტის სიბრტყის პარალელურად.



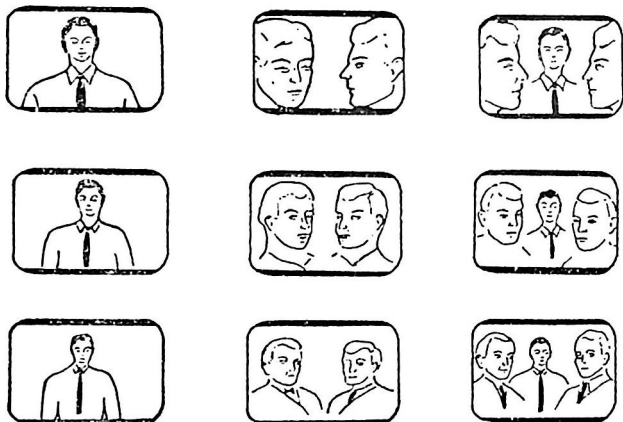
ნახ. 62.

## ხედის ზომის შეცვლა

ჩვენ შეგვიძლია, ვცვალოთ ობიექტთან მოჩვენებითი სიახლოვე ოთხნაირი საშუალებით, რომელთაგან თითოეულს თავისი თავისებურება აქვს.

ნახ. 63. კადრში განთავსება.

ზემოთ – მსხვილი ხედი; ცენტრში – საშუალო მსხვილი ხედი; ქვემოთ – საშუალო ხედი.



ნახ. 63.

## ხედის ველის სიღრმე და მისი მხატვრული მნიშვნელობა

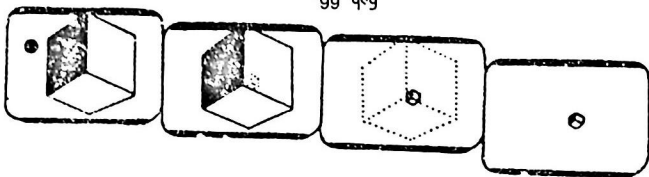
მგრძნობიარე გადამცემი მიწეები საშუალებას გვაძლევს, ობიექტის დიაფრაგმები ხედვის ველის სიღრმის მიხედვით ავარჩიოთ.

დიაფრაგმის მკირე ნახვრეტის დროს სცენის დიდი ნაწილი საკმაოდ მკვეთრად არის ფოკუსირებული. დიაფრაგმის დიდი ნახვრეტი გვაძლევს ველის ნაკლებ სიღრმეს; სამუშაო დისტანციების უმრავლესობაზე კარგად ფოკუსირდება მხოლოდ ობიექტის ძირითადი სიბრტყე.

ნახ. 64. ხედის სიღრმის შეცვლა.

კამერით ზუმი (მისვლა) დაძაბულობას ან ინტერესის თანდათანო-

၅၅. ၁၄



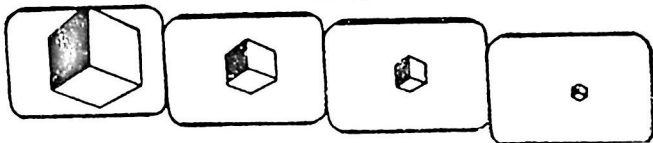
ရုပ်ပုံအမျိုးမျိုးကို ကြည့်ရှုပြီးနောက် နောက်ဆုံးပုံကို ရှာဖွေပါ။  
 ပုံ ၅၅. ၁၄ မှာ ကြည့်ရှုရမည့် ပုံများကို အောက်ဖော်ပြပါအတိုင်း ဖော်ပြထားပါသည်။  
 ပုံ ၅၅. ၁၄ မှာ ကြည့်ရှုရမည့် ပုံများကို အောက်ဖော်ပြပါအတိုင်း ဖော်ပြထားပါသည်။

၅၆. ၁၅



ပုံ ၅၆. ၁၅ မှာ ကြည့်ရှုရမည့် ပုံများကို အောက်ဖော်ပြပါအတိုင်း ဖော်ပြထားပါသည်။  
 ပုံ ၅၆. ၁၅ မှာ ကြည့်ရှုရမည့် ပုံများကို အောက်ဖော်ပြပါအတိုင်း ဖော်ပြထားပါသည်။

၅၇. ၁၆



ပုံ ၅၇. ၁၆ မှာ ကြည့်ရှုရမည့် ပုံများကို အောက်ဖော်ပြပါအတိုင်း ဖော်ပြထားပါသည်။  
 ပုံ ၅၇. ၁၆ မှာ ကြည့်ရှုရမည့် ပုံများကို အောက်ဖော်ပြပါအတိုင်း ဖော်ပြထားပါသည်။

### ნახ. 67. ფოკუსირების გადატანა. მსახიობი ატრიალებს თავს, რომ

მიესალმოს ახალმოსულს, და ამ დროს კამერა ფოკუსირებას ცვლის.

რა არის ჩვენთვის უფრო ხელსაყრელი – გადიდებული თუ შეზღუდული ველის სიღრმე? როცა სცენის სიბრტყეები წინხედიდან სიღრმეში, შორს



ნახ. 67.

მანძილზე იჭიმება, სიღრმის ილუზიის შექმნა ღრმა ფოკუსირების ტექნიკას შეუძლია. ის ოპერატორს ზუსტი ფოკუსის დაჭერის აუცილებლობისგან ათავისუფლებს, რადგან ამ დროს არ გეშინია, რომ მნიშვნელოვანი ობიექტი ნაშლილი (ბუნდოვანი, არამკაფიო) ან გაუგებარი (გაურკვეველი) აღმოჩნდება.

უფრო მეტიც, როცა გაქვს სიღრმე, კომპოზიციის საკითხები უფრო ადვილად წყდება, რადგან შეიძლება, ობიექტები კამერიდან სხვადასხვა მანძილზე გავანანილოთ.

ყველა დეტალის ერთნაირი სიმკვეთრის მიღწევისას შეიძლება, რაღაც დავკარგოთ კიდევ. იქ, სადაც კამერა თითქმის უმოძრაო ან სადაც რამდენიმე ერთმანეთის მონაცვლე სიღრმეში სიბრტყეა, შეიძლება, არამიმზიდველი, ბრტყელი გამოსახულება მივიღოთ. სრულიად სხვადასხვა მანძილზე მდებარე ზედაპირები შეიძლება, ერთმანეთს შეერწყას.

იმ შემთხვევაშიც კი, სადაც ობიექტისთვის მცირე დიაფრაგმების გამოყენებაა შესაძლებელი, ჯობს ველის მცირე სიღრმეზე შევჩერდეთ. ზედმეტად მცირე სიღრმე გვაღიზიანებს, მაგრამ მისი ზუსტად არჩეული ზღვარი გამოსახულებაზე კარგად მოქმედებს.

თვალი უფრო მკვეთრად ფოკუსირებულ სიბრტყეებზე კავდება. ამიტომ მაყურებლის ყურადღების მობილიზება მთავარი ობიექტის ფოკუსში დაკავებითა და მის გარშემო დეტალების დარბილებით შეიძლება. კარგი კომპოზიცია თვალს მიმართავს და დიფერენცირებული ფოკუსირება საშუალებას არ აძლევს, ყურადღება სხვანაირად გადაიტანოს. სხვადასხვა მანძილზე მყოფი ობიექტის ფოკუსირების მეცვლით მაყურებლის ყურადღების ცენტრი სხვანაირად გადაგვაქვს. ეს საკმაოდ ეფექტური ხერხია, თუმცა მოქმედების ხასიათს შეესაბამება. მაგრამ თუ მას ხშირად გავიმეორებთ, ის ტრიუკად იქცევა.

დიფერენცირებულ ფოკუსირებას სტუდიაში აშენებულ ექსტერიორებში ჰაეროვნების შეგრძნება შემოაქვს და თვალს საშუალებას არ

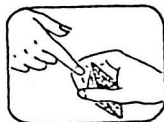
აძლევს, სცენის სიღრმეში განლაგებულ საგნებზე დიდხანს შეჩერდეს. გარდა ამისა, შეზღუდული სიღრმე სივრცით იზოლაციას ეხმარება. გეჩვენება, თითქოს ობიექტი გამოდის მისი გარემოცვიდან და, თუ განათებულიც სწორადაა, მოცულობის სრული ილუზია იქმნება.

### გადაღება დიდი რაოდენობის ცვლადი ობიექტებით

ჩვენ ზემოთ ყურადღება მივაქციეთ პერსპექტივის სხვადასხვაგვარ გამრუდებასა და შეცვლას, რომლებიც იმ შემთხვევაში ჩნდება, როცა კამერის ობიექტივის ხედვის კუთხე მაყურებლის ხედვის კუთხისგან შესამჩნევად განსხვავდება.

#### ნახ. 68. ფოკუსირების ტექნიკა.

ველის დიდი და მცირე სიღრმის საზღვრებში ფოკუსირების ცოდნას თავისი საღადგმო ფასეულობა გააჩნია. ველის მნიშვნელოვანი სიღრმე საჭიროა: სცენის ყველა დეტალის გადასაცემად (მარცხნივ, ზემოთ), იმისთვის, რომ გაერთიანდეს ერთმანეთისგან დაშორებული ობიექტები (მარჯვნივ, ზემოთ), როდესაც მსახიობები დაჯგუფებულები არიან (ქვემოთ, ცენტრში), და დეტალების გადასაცემად მსხვილი ხელით (ქვემოთ, მარჯვნივ).



ნახ. 68.

**ნახ. 69. ველის შეზღუდული სიღრმე აუცილებელია:** დეკორაციების ბუნებრიობის შესაძენად (მარცხნივ, ზემოთ), მსახიობის სივრცითი იზოლაციისთვის (მარჯვნივ, ზემოთ), ყურადღების გამაფანტველი ფონისაგან სივრცითი იზოლაციისათვის (მარცხნივ, ქვემოთ), გამოსახულებაში სიღრმისა (პეროვანი პერსპექტივის (ქვემოთ, ცენტრში) და სიმსუბუქის, პეროვნების შთაბეჭდილების (მარჯვნივ, ქვემოთ) შექმნისთვის.

საბედნიეროდ, ეს გამრუდება ხშირად არა მარტო მოსათმენია, არამედ შეგნებულად შეჰყავთ გარკვეული მხატვრული ეფექტისთვის.



ნახ. 69.

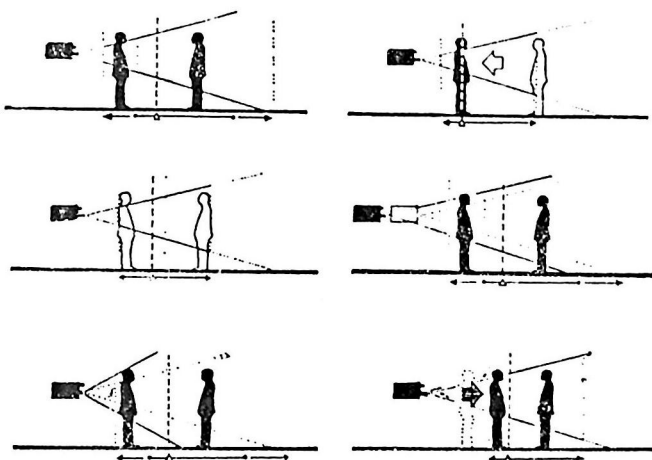
ცვლად ობიექტივებს აქვთ მთელი რიგი შესაძლებლობები. 1. ისინი შეუცვლელია: როცა გადასაღები ობიექტები ძალიან დაშორებულია ერთმანეთისაგან (მაგ., სცენა აივანზე); როცა კამერა იზოლირებულია (მაგ., დგას სადგამზე, სცენის მიღმა და ა. შ.); როცა კამერას არ შეუძლია, გადაინაცვლოს საჭირო ადგილას (მაგ., მოედნის ავტომანქანებით გადატვირთვა). 2. უზრუნველყოფს პერსპექტივის რეგულირებას: ქმნის სივრცულ ილუზიას (მცირე გამოყოფილი სცენა გვეჩვენება ვრცლად); ამცირებს სივრცის სიღრმეს (მაგ., გაჭიმული პროცესის გასაერთიანებლად, კომპაქტურობისთვის); არეგულირებს ობიექტების შეფარდებით ზომებს და მათ შორის მანძილს; შეჰყავს და გამოჰყავს წინხედის ობიექტები, თუ ეს აუჭიბებს (ან აუარესებს) კადრის კომპოზიციას ან თუ კამერის გადაადგილება ობიექტის პროპორციებს არღვევს. 3. გამოიყენება იმ შემთხვევაში, როცა საკმარისი დრო არ არის კამერის გადაადგილებისთვის: იმ კამერების სწრაფი გადართვისას, რომლებიც ერთსა და იმავე გამოყოფილ სცენას იღებს, და როდესაც არ არის მათი რთული გადაადგილების შესაძლებლობა. 4. საშუალებას გვაძლევს, გამოვიყენოთ ხერხები, რომლებიც სხვა პირობებში არაპრაქტიკული აღმოჩნდებოდა: იცავს მსხვილი ხედით გადამღებ კამერას კადრში მოხვედრისგან, რომელსაც საერთო ხედით იღებს სხვა კამერა; შესაძლებლობას იძლევა, მივიღოთ ხედვის უფრო ფართო ველი, ვიდრე ამას უბრალო ობიექტივი მოგვცემდა კამერის უკიდურესად შორ მანძილზე.

ობიექტივების ცვლა მოხსახერხებელი (და ზოგჯერ აუცილებელი) ოპერატორული ხერხიდან შეიძლება მაგნე ჩვევად იქცეს და გამოსახულებას დაეკარგოს ის მხატვრული გამომეტყველება, რომელსაც

კამერის მოძრაობა აძლევს.

**ნახ. 70. ველის შეზღუდული სიღრმე.**

იქ, სადაც ველის სიღრმე ჩვენი მიზნისთვის შეზღუდულია, შეიძლება, ეს რამდენიმე საყოველთაოდ მიღებული საშუალება გამოვიყენოთ. ვერტიკალური პუნქტირის ხაზი და სამკუთხედი ნახატებზე გვიჩვენებს ფოკუსირებულ სიბრტყეს. მარცხნივ – ობიექტივის დიაფრაგმის შემცირება აღიღებს ველის სიღრმეს, მაგრამ განათების დონე ამის საშუალებას ყოველთვის არ იძლევა. მარჯვნივ – ყველაზე მნიშვნელოვანი ობიექტის ფოკუსირება საშუალებას გვაძლევს, შერბილდეს სხვა ობიექტები და გამოსახულების ხარისხი დამატებით სინათლეს არ ითხოვს. თუმცა ამან შეიძლება, ფოკუსირების გადატანა მოითხოვოს, რითაც ზოგიერთი ობიექტი უფრო მეტად ფოკუსირებული აღმოჩნდება (ზემოთ). მარცხნივ – სხვადასხვა მანძილზე



ნახ. 70.

მყოფი მნიშვნელოვანი ობიექტები ერთნაირად ფოკუსირდება, რაც ყოველად მისაღებია, თუ ისინი დაახლოებით თანაბარ მანძილზეა განლაგებული. მაგრამ, როცა ფოკუსირება ძალიან დიდ სივრცეს მოიცავს, მაშინ ძნელი გასარჩევია, რა არის ფოკუსში მოხვედრილი. მარჯვნივ – კამერის განევა უფრო საერთო ხედის მისაღებად. ველის

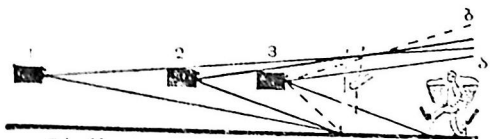
სიღრმე იზრდება კამერამდე მანძილის გაზრდასთან ერთად, მაგრამ ობიექტები მცირდება (შეა ნახაზი). მარცხნივ – უფრო მოკლევადოვანი ობიექტივის გამოყენება, როდესაც კამერა უძრავია, ობიექტივის კულისის გაზრდასთან ერთად იზრდება ველის სიღრმე და მრუდდება მარსექტივი, კამერის ზუმი მისვლა საშუალებას გვაძლევს, მივიღოთ ობიექტის სორმალური ზომა, მაგრამ, ამავე დროს, ისევ იზრდება კულისის სიღრმე. მარჯვნივ – კამერიდან ერთნაირ მანძილზე განლაგებული ობიექტების მდგომარეობის რეგულირება. ასეთი გადანაცვლება შეიძლება, ერთადერთი აღმოჩნდეს წვრილი ობიექტების ძალიან მსხვილი ხედებისთვის (ქვემოთ).

**ნახ. 71. ობიექტივების ცვლა პროპორციების შესაცვლელად. როცა პროპორციები არ შეეფარდება ჩვენს ჩანადიქსს, უნდა გადავერთოთ სხვა ობიექტივზე და შევცვალოთ მანძილი კამერამდე.**



ნახ. 71.

**ნახ. 72. ობიექტივის ცვლა კომპოზიციის შესაცვლელად.** მარცხნივ – საჭირო ეფექტი. მარჯვნივ – გადაღების შესაძლო ტიპები: 1. ხედვის ვიწროკუთხიანი ობიექტივი ობიექტიდან დიდ მანძილზე; 2. ნორმალური ობიექტივი; 3. ზუმი მისვლა ნორმალური ობიექტივით (ა) ან მოკლევადოვანი ობიექტივით (ბ).



ნახ. 72.

**ნახ. 73. გამოსახულება გვიჩვენებს, რომ ხედი, რომელიც გადაღებულია ხედვის მცირე კუთხიანი ობიექტივით შორი მანძილიდან, უზრუნველყოფს ობიექტისა და ნიხედის სწორ პროპორციებს (1); სორმალური ობიექტივით უფრო ახლო მანძილიდან გადაღებისას ნიხედის პროპორციები სწორია, მაგრამ, ამავე დროს, ობიექტი ძალიან მცირეა (2); სორმალური ობიექტივიანი კამერის ზუმი მისვლა ობიექტის სწორ ზომას უზრუნველყოფს, მაგრამ ნიხედი კადრს მიღმა რჩება (3ა); მოკლევადოვანი ობიექტივი აბრუნებს ნიხედს კადრში,**

მაგრამ, ამასთანავე, ობიექტის ზომა მკვეთრად მცირდება და მანძილი ობიექტიდან წინხედამდე იზრდება (3ბ).



ნახ. 73.

### კამერის მოძრაობა

ხშირად კამერის მოძრაობაში ვლინდება ჩვენი განწყობა, დამოკიდებულება ამა თუ იმ მოვლენის მიმართ. მაგ., თუ რომელიმე საგანმა დაგვანტერესა, ვუახლოვდებით მას, რათა უკეთესად შევათვალიეროთ; შეგრძნებები მოძრაობასთანაა დაკავშირებული და მოძრაობა, თავის მხრივ, შეგრძნებებთან ასოცირდება. როდესაც ჩვენ გარკვეულწილად ვცვლით კამერებს, მაყურებელში ისეთ შეგრძნებებს ვინვევთ, რომლებიც ამ ასოციაციებს ეყრდნობა.

### პანორამირება

არსებობს მიმოხილვითი პანორამირება, რომლის დახმარებითაც უწყვეტად ვცვლით გადაღების ხედს, თითქოს ვათვალიერებთ იმას, რამაც მოცემულ მომენტში დაგვანტერესა. ასეთი შენელებული ტემპის პანორამირება მაყურებელს სიმშვიდის გრძნობას სძენს და მოვლენა წინასწარ ალაფრთოვანებს. სწრაფი პანორამირება მაყურებელს იტაცებს და ერთი წერტილიდან მეორეში წამიერად გადაჰყავს.

მიმოხილვითი პანორამირებისას მაყურებლის ყურადღება კონცენტრირდება ერთ რომელიმე მოძრავე საგანზე, იმ დროს, როცა ფონი მის გარშემო გადაიქცევა რაღაც შემთხვევითად. ამ დროს წარმოქმნილი ვიზუალური ურთიერთმოქმედება ობიექტსა და გვერდით მიმავალ ფონს შორის შლის საინტერესო შესაძლებლობას. მიმოხილვითი პანორამირებისას ობიექტს, ძირითადად, კადრის ცენტრალურ ნაწილში ვაკავებთ.

პანორამირება გვიჩვენებს სივრცით შეფარდებას ორ ობიექტს ან მონაკვეთს შორის. გადართვა უწყვეტობის ან ხანგრძლივობის მსგავს შეგრძნებას ვერ უზრუნველყოფს. პანორამირებისას ფართო ნახევარწრეზე სცენის შუალედური ნაწილები ჩვენს ცნობიერებაში ერთიანდება, რაც ორიენტაციას გვიადვილებს და სივრცის შეგრძნებას ქმნის.

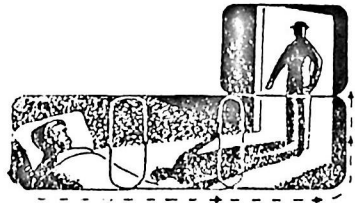
პანორამირება, მიზნის მიუხედავად, უნდა იყოს მრავალფეროვანი, მკვეთრი ბიძგებისა და უეცარი გაჩერებების გარეშე. მკვეთრი ან მერყევი პანორამირება გვაღიზიანებს. სწორად დარეგულირებული პანორამირებული წესით მუშაობისას გამოცდილი ოპერატორი ამ პრობლემას მხოლოდ მაშინ წაანყდება, როცა მსხვილ ხედზე მოძრაობის გადასაცემად ხედვის მცირეკუთხიან ობიექტებს იყენებს ან როდესაც ობიექტი მოულოდნელ სწრაფ მოძრაობას აკეთებს.

მონაცვლეობითი პანორამირება – ეს ხანგრძლივი შენელებული მოძრაობაა, რომელიც ვიზუალური კონტრასტის შესაქმნელად უეცრად წყდება. მისი ძირითადი მიზანი სხვადასხვა იზოლირებული ობიექტების ერთმანეთთან დაკავშირებაა. მაგ., საბალეტო სპექტაკლში კამერა მიჰყვება სოლისტს, რომელიც მოქმედების თანახმად მოძრაობს მოცეკვავეთა ერთი ჯგუფიდან მეორისკენ. კამერა ჩერდება ყოველ ჯგუფთან, რომელიც მოცემულ მომენტში ინტერესის ცენტრში ექცევა. ასეთი ტექნიკა გამოიყენება კომიკური ეფექტების შესაქმნელად (მაგ., კამერა თვალყურს ადევნებს ჯგუფს, რომელიც ტროტუარზე სიმპათიურ გოგონას ჩაუვლის. კამერები ჩერდება და ერთ-ერთი ახალგაზრდა შემოტრიალდება, დაიმაჩვენა, პირდაპირ კამერას უკრავს თავს, თითქოს ამბობს: არ ჩამორჩე, გვიყურე) და მოვლენის დრამატიზმის გასაძლიერებლად (გაქცეული პატიმრები ნელ-ნელა მილასლასებენ ჭაობზე. ერთ-ერთი გულშეუხებელი ვარდება, მაგრამ კამერა მიჰყვება დანარჩენებს. წუთის შემდეგ ის ჩერდება და უკან ბრუნდება, იმ ადგილზე, სადაც ჭაობის სასტიკ ძალასთან ბრძოლის კვალია დარჩენილი).

**ნახ. 74.** ნელ პანორამირებას შემოაქვს დრამატიზმი. ვაკეთებთ ნელ პანორამირებას მძინარე მსხვერპლიდან ჩრდილის გასწვრივ. სწრაფი ასვლა ზევით – და ჩვენ აღმოვაჩინეთ მკვლელს.

**პანორამირების სისწრაფე.** ხანგრძლივი პანორამირება სავესტა სხვადასხვა შესაძლებლობებით. მისი გამოყენება ჩვენს გამოცდილებაზე დამოკიდებულია.

სცენის ისეთი ნელი მიმოხილვითი პანორამირება, რომელიც არავითარ რეაქციას არ იწვევს (მაგ., უბრალო პეიზაჟი), ჩვენს ყურადღებას ადუნებს და მოლოდინის გრძნობა ვერ კმაყოფილდება.



ნახ. 74.

როდესაც დიდ მანძილზე პანორამირება აჩქარებულია, მაგრამ არა იმდენად სწრაფი, რომ ის შესვენებით პანორამირებად ჩავთვალთ, შუალედური სცენა უაზრო გაშლილ ლაქად გადაიქცევა.

ყურადღების სწრაფი გადართვა ერთი ხელიდან მეორეზე, ერთი ნამითაც კი, ამ ხელს განსაკუთრებულ, ხაზგასმულ მნიშვნელობას ანიჭებს. ამ მიზნით გამოყენებული შესვენებითი პანორამირება შემდეგ დინამიკურ ცვლილებებს უზრუნველყოფს:

**კამერის ხედვის კუთხეების შეცვლა.** ახალი ხედვის კუთხე დაკავშირებული უნდა იყოს პანორამირების მიმართულებასთან. პანორამირებას მარჯვნივ უნდა გადავყავდეთ მარჯვენა მხარეს ადრე არსებული კამერის ხედვის კუთხესთან მიმართებაში.

ინტერესის გადართვა ობიექტის ერთი ასპექტიდან მეორეზე (მაგ., ერთი და იმავე ობიექტის ჩვენება ხედვის სხვადასხვა წერტილიდან).

ყურადღების ცენტრის გადაადგილება ობიექტის ერთი ასპექტიდან მეორეზე (მაგ., ერთი და იგივე ობიექტის სხვადასხვა დეტალების ხაზგასმა), ერთი ობიექტიდან (ან მოქმედების ადგილიდან) მეორეზე.

სხვადასხვა სიტუაციის შედარება ან დაპირისპირება (მაგ., სიმდიდრისა და სიღარიბის).

შესვენებითი პანორამირებისას ან გადღაბნილი კადრისას იგულისხმება სივრცეში (და არა დროში) კავშირის არსებობა ობიექტებს შორის. ეს გადასვლა ერთი სწრაფი სცენიდან მეორეზე მოვლენათა სვლას არ ნყვეტს. მას შეუძლია, უზრუნველყოს ჰარმონიული გადასვლა ნელი სცენიდან სწრაფზე. და მაინც შესვენებითი პანორამირება ყოველთვის ტრიუკად რჩება.

ცოცხალი გადაღებისას შესვენებით პანორამირებას ტექნიკური სიძნელებები შემოაქვს. თუ ობიექტები ერთმანეთისგან სხვადასხვა მანძილზეა, მაშინ მეორე კადრმა შეიძლება, თავისთავად ფოკუსირება დაკარგოს. შემდეგი ხედის კომპოზიცია წამიერად, გადაღების მსვლელობისას უნდა გაიაზრო – იმიტომ, რომ საშუალება არ გაქვს ის წინასწარ გაითვალისწინო. ამ დროს ფოკუსის კომპოზიციის, გამოსახულების ხარისხის ნებისმიერი რეგულირება პირდაპირ ეთერში სრულდება და არ შეიძლება, შეუმჩნეველი დარჩეს. ამ მდგომარეობიდან ერთადერთი გამოსავალია, სწრაფად გადავეროთ შესვენებით პანორამირებაზე.

## დახრა

პანორამირების მსგავსად, დახრა საშუალებას გვაძლევს, თვალით დავაკავშიროთ ობიექტები ან სცენის ნაკვთები, რომლებიც სივრცეშია

გაცოფილი. სხვა შემთხვევაში ასეთი კავშირის განხორციელება უფრო საერთო ხედზე გადართვით ან გადასვლით მოგვიხდებოდა. დახრა საშუალებას გვაძლევს, შევქმნათ სიმაღლის ან სიღრმის შეგრძნება.

### კამერის სიმაღლე

მაყურებლის დამოკიდებულება ობიექტის მიმართ დამოკიდებულია კამერის სიმაღლეზეც, ანუ იმაზე, ვიყურებით ქვევით, ზევით თუ პირდაპირ ობიექტის ვუყურებთ. ამ დროს მაყურებლისთვის სულ ერთია, რა გზით ხდება ხედვის ამ წერტილის უზრუნველყოფა. მაგ., ჩვენ შეგვიძლია, ხედი ზევიდან მივიღოთ დაკიდებული კამერის მეშვეობით, სარკით, ობიექტის უბრალოდ დაყენებით სტუდიაში კედლის პირდაპირ.

კამერის მოულოდნელ ხედვის კუთხეებს ჩვენი ყურადღება ობიექტისგან გადააქვს და გვაიძულებს, კამერის ნაპოვნი მოხერხებული მდგომარეობით დავტკბეთ. თუმცა, თუ გადაღებას წინასწარ გულდასმით დავგეგმავთ, ეს არ მოხდება იმიტომ, რომ მაღალი სართულის ფანჯრიდან ვიყურებით ქვევით ან ზევით, თუ ტროტუარზე ვსხედვართ, ჩვენთვის ისინი სრულიად ბუნებრივი ხედვის წერტილებია.

როგორც სხვა ნებისმიერი მხატვრული ხერხი, ხედვის უკიდურესი კუთხეებიც შეიძლება, ისე ბუნებრივად შემოვიყვანოთ, რომ ისინი გადაცემის საერთო გადანწყვტილებას დაექვემდებარონ. გადაღებას ზევით, მინის იატაკიდან ან ქვევით, ჭერიდან შეუძლია ექსცენტრული ტრიუკის შეგრძნება გამოიწვიოს. მაგრამ, თუ წარმოვიდგინებთ, რომ ადამიანი გვითვალთვალებს, გვისმენს იატაკზე ყურმიდებული, მაყურებელი ამას, როგორც გადაღების ჩვეულებრივ წერტილს, ისე მიიღებს. ამასთანავე, გამოსახულების ანალიზის დროს უნდა გავითვალისწინოთ ის პირობები, რომლებშიც გამოვიყენებთ გადაღების ესა თუ ის ხერხი. წარმოვიდგინოთ, დიდი ვერტიკალური კუთხის ქვეშ თვალს ვადევნებთ მოხუცებულს, რომელიც ძლივს მილას-ლასებს გუბებში. გვეჩვენება, რომ განვიცდით მის დამამიკრებელ ჩვენი აღმატებულობის გრძნობას. ამ დროს კი, პირიქით, ვიცოდებთ და თანავუგრძნობთ ამ მართოსულობას. მაგრამ ჩვენი ემოციების გაანალიზებისას, აღმოვაჩინებთ, რომ, სინამდვილეში, ეს აღმატებულობისა და არასრულ-ყოფილების ფსიქოლოგიური ვარიაციებია – ამ შემთხვევაში მაყურებლის მიერ საკუთარი ძალის და გმირის სისუსტის შეგრძნება.

ჩვენი რეაქციები გადაღების კონკრეტულ წერტილზე ყოველთვის

თვალნათელი არ არის. დიდი ვერტიკალური კუთხით გადაღებისას ჩვენ წინაშე იშლება საერთო ხედი და იქმნება შთაბეჭდილება, რომ ჩვენ შეგვიძლია მოვიცვათ მთელი სცენა ერთი შეხედვით უკეთესად, ვიდრე მაშინ, მომხდარის შუაგულში რომ ვიმყოფებოდეთ.

ასეთი ხედვის წერტილის დროს წარმოიქმნება შეგნებულად გამოწვეული აღმატებულობის გრძობა, რომელიც ახალისებს ჩვენს დამოკიდებულებას მომხდარის მიმართ.

თუ არ მივისწრაფვით მოულოდნელი გვერდითი ეფექტებისკენ, მაშინ კამერის ხედვის უკიდურესი წერტილები სიფრთხილით უნდა ავირჩიოთ. ჩიტის გაფრენის სიმაღლიდან გადაღებულ კადრებში, განსაკუთრებით მასობრივ სცენებში, ობიექტები დინამიკურობასა და მიმზიდველობას კარგავენ: ისინი გაუგებარ ფორმებს იღებენ და უფრო დაბალი სიმაღლიდან გადაღებულ კადრებთან ემოციურ კავშირს წყვეტენ. ფორმა ჭარბობს, სიღრმე და სივრცე მცირდება მინიმუმამდე და გადაღებული ობიექტი დინამიკას და გამომხატველობას კარგავს.

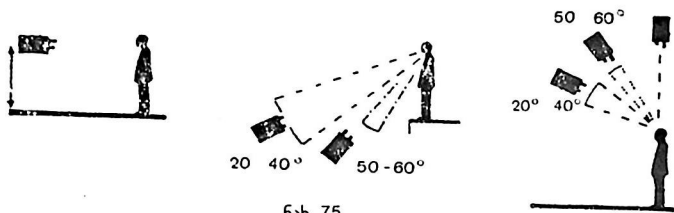
ზოგიერთი ნომერი, ისეთი, როგორიცაა: ბალანსირება ბაგირზე, ფოკუსების დემონსტრირება, აკრობატული ეტიუდები, ზემოდან გადაღებისას თითქმის მთლიანად კარგავს მიმზიდველობას. ხედვის ქვედა წერტილიდან გადაღება ხაზს უსვამს მათი შესრულების სიძნელებებს და ამ ნომრებს მაყურებელს საუკეთესოდ აჩვენებს.

კამერის განთავსების სიმაღლეს ზოგჯერ შეუძლია, განსაკუთრებული მნიშვნელობა შეიძინოს. მაღალი წერტილიდან გადაღება, განსაკუთრებით მოკლეფოკუსიანი ობიექტივებით, ხაზს უსვამს ფიგურის ნაკლს, ამოკლებს მსახიობის სიმაღლეს და ოპტიკურ გამოსახულებამდე მივყავართ.

ქვემოდან გადაღებასაც არასასიამოვნო დამახინჯებები ემუქრება: ის ხაზს უსვამს გაფართოებულ ნესტოებს, აპრეხილ ან კეხიან ცხვირს, მძიმე ნიკაპს, ნაოჭებს კისერზე და ა. შ.

### **ნახ. 75. კამერის სიმაღლე.**

მარცხნივ – მსახიობის თვალების დონეზე. ხედვის ნორმალური წერტილი ჩვეულებრივი +10° მკერდის დონიდან, მას არ შეაქვს არანაირი ემოციური შეფერილობა. კამერის სიმაღლე 160-180 სანტიმეტრია, როდესაც მსახიობი დგას, და 150 სანტიმეტრია, როდესაც მსახიობი ზის. ცენტრში – გადაღება ქვემოდან ობიექტების უმრავლესობას უფრო დამაჯერებელ, იმპოზანტურ შეხედულებას ანიჭებს. მარჯვნივ – გადაღება ზემოდან იწვევს მაყურებლის ობიექტთან შედარებით აღმატებულობის შეგრძნებას, რომელიც მანძილის გაზრდასთან ერთად იზრდება.



ნახ. 75.

**ნახ. 76.** ვერტიკალური ხაზები ზემოდან გადაღების დროს. ზემოდან გადაღებისას კამერის მდგომარეობა სცენის ვერტიკალური ხაზებთან მიმართებაში მნიშვნელოვან გავლენას ახდენს გამოსახულების აღქმაზე. ვერტიკალური ხაზები კადრის ქვედა ნაწილში ქმნის დაძაბულობას და არასტაბილურობის შეგრძნებას (მარჯვნივ), მაგრამ ეს შთაბეჭდილება იკარგება, როდესაც წინხედის ვერტიკალური ხაზები კადრის ზემო ნაწილშია (მარჯვნივ).



ნახ. 76.

### წესიდან გამონაკლისი

ზოგჯერ კამერის გამოყენების საერთოდ მიღებულ საშუალებაზე უარის თქმა და სრულიად მოულოდნელი გადაწყვეტილების მიღება გვიხდება, რომელიც ხშირად პრაქტიკული პირობებითაა განპირობებული. აი, რამდენიმე მაგალითი: გადაღება ზემოდან; გადაღება ქვემოდან – კამერა იღებს მინიდან (სარკიდან), რომელზეც ობიექტია. ეს ხშირად ძნელად ამოსაცნობს ქმნის ობიექტს, რადგან ასეთი გადაღებისას საერთო ნახატი ჭარბობს; გადაბრუნებული გამოსახულება, რომელსაც ვღებულობთ ბოლოების ერთდროული გადართვისას სტრიქონული და კადრული გაშლის სქემაში ან პრიზმის სარკიდან გადაღების დროს. ის შეიძლება გამოვიყენოთ სარკიდან გადაღებული ხედების უკუნერტილის კორექციისთვის ან კომპოზიციის გასაუმჯობესებლად.

## დახრილი გადაღება

დახრილი გადაღების ჩვეულებრივი მიზანია – არამდგრადობის, მერყეობის შთაბეჭდილების შექმნა. ზემოდან გადაღებასთან ერთად მან შეიძლება მღელვარე, ზოგჯერ კი თავისი შედეგით საშიში მოქმედების იმიტირება მოახდინოს.

### კამერის მოძრაობის განსაკუთრებული შემთხვევები

ეკიპაჟისა და ხომალდის ქანაობის და ა. შ. იმიტაციისთვის კამერის მოძრაობის გამოყენება ნაცნობი ხერხია და დანერვილებით ახსნას არ საჭიროებს. უფრო რთულია ის, რომელიც ობიექტის მოძრაობის ხედვით ექოს წარმოადგენს: კამერა ქანაობს ნასვამ ადამიანთან ერთად, ვალსის რიტმში მოძრაობს გოგონას ფეხდაფეხ, რომელიც პირველი მეტლისიდან ბრუნდება. ასეთი, თითქმის სუბიექტური მოძრაობა მაყურებლის ყურადღებას იპყრობს. ეს თითქოს ინტიმური საუბარია რეჟისორსა და მაყურებელს შორის, რომელიც კომენტარს უკეთებს იმას, რასაც უყურებს. როდესაც ეს ხერხი გამოგდის, მისი ზემოქმედება ძალიან დამაჯერებელია.

### ერთი კამერით მუშაობის ტექნიკა

სმირად გაურბიან რა მრავალკამერიანი გადაღებების სიძნელეებს, რეჟისორები მთელ გადაცემას ერთი კამერით იღებენ. მისი ოსტატურად გამოყენება გარკვეულ გარემოებებში საუკეთესო ხერხია. თუმცა, როგორც ყოველთვის, უპირატესობებთან ერთად ნაკლოვანებებიც აქვს.

უპირატესობებია: ერთი კამერა გვაცილებს გადაფარვებს. ქრება მონტაჟის პერსპექტივის გამრუდების პრობლემები. კადრში არ ხვდება სხვა კამერები. არ არის ორიენტაციასთან დაკავშირებული სიძნელეები და მსახიობებსაც არ ეშლებათ, რომელ კამერაზე ითამაშონ და ა. შ.

ნაკლოვანებებია: გადაცემის ტემპი შენელებულია და მთლიანად დამოკიდებულია ობიექტზე, კამერასა და ხმაზე. ხედვითი ნაირგვარობა მთლიანად ექვემდებარება კამერის, მსახიობების მოძრაობას, მიზანსკენების აგებას. გადაცემა ერთი ოპერეტორის ხელშია და დანარჩენი ოპერატორები ვერ ავლენენ თავის ოსტატობას. მთლიანობაში ერთი კამერის შესაძლებლობები შეზღუდულია. ზოგჯერ ეს აკმაყოფილებს ჩვენს მოთხოვნებს, მაგრამ უფრო სმირად გადაცემის

ერთგვაროვნებამდე მიყვავართ. ერთი კამერით მუშაობისას, გვიხდება მხატვრული ზემოქმედების მრავალ საშუალებაზე უარი ვთქვათ და სანაცვლოდ არაფერს ვიღებთ. კომპრომისისთვის, როცა ეს აუცილებელია, მთავარი კამერა სხვა კამერით ან დამხმარე დანადგარებითა და საშუალებებით უნდა შევავსოთ.

### კომპოზიცია, კადრის აგება

რა არის კადრის კომპოზიცია? თეორეტიკოსების ფანტაზიის ნაყოფი? თუ მას განვიხილავთ, როგორც პანაცეას ყველა უბედურებისთვის, მაშინ, რა თქმა უნდა, დიას. მაგრამ, თუ შევისწავლით მის კანონებს და ოსტატურად გამოვიყენებთ, კომპოზიცია ის რეალური საფუძველი გახდება, რომელიც კადრის აგებასა და ყველაზე მხატვრული გამოსახულების გადაცემაში დაგვეხმარება. ზოგჯერ არ ვიცი, რატომ მოქმედებს სხვადასხვაგვარად ჩვენს აღქმაზე კადრის ასე თუ ის აგება. მაგრამ ვიცი, რომ ის მოქმედებს. აი, რატომ არის ასე მნიშვნელოვანი კადრის რაციონალური აგების პრინციპების შესწავლა.

### პრინციპები და მიზნები

კადრის კომპოზიცია გვეხმარება, მივმართოთ მაცურებლის ყურადღება განსაზღვრულ ობიექტზე და გამოვიწვიოთ გარკვეული შთაბეჭდილებები.

კომპოზიცია – ეს დეტალებისა და საგნების გააზრებული არჩევა და კადრის საზღვრებში მათი ისეთი განლაგებაა, რომელიც საშუალებას გვაძლევს, საჭირო ეფექტს მივაღწიოთ. კომპოზიციას საფუძვლად უდევს ადამიანის მისწრაფება განზოგადებისაკენ, მოთხოვნილება -- დააკავშიროს ის, რასაც ახლა ხედავს, თავის გამოცდილებასთან და იაზროვნოს სიმბოლოებით, მოსაზრებებით. ერთნი ეუფლებიან მსგავს უნარებს, თავად რომ არ იციან ისე, მეორენი – შეგნებულად. ბევრს არ სჯერა ამ ღირებულებებისა, თუმცა უმეტესობა აღიარებს მათ გავლენას.

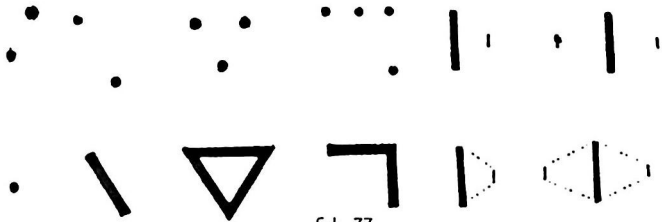
გამოსახულების მხოლოდ მიმზიდველობა არ არის საკმარისი. ის გარკვეულ აზრს უნდა გამოხატავდეს და მაცურებელზე საჭირო მიმართულებით ზემოქმედებდეს.

სატელევიზიო დადგმა შეიძლება იმდენად რთული აღმოჩნდეს, რომ ყველა კადრის იდეალური კომპოზიციის განხორციელება შეუძლებელი გახდეს, მაგრამ ძირითადი კადრების ხელსაყრელად

გადაწყვეტისას საკმაოდ მაღალ საერთო დონეს ვაღწევთ.

როდესაც მაყურებელი თვალს ადევნებს ამა თუ იმ მოქმედებას, მისი ყურადღება იფანტება სხვადასხვა საგანზე, რომლებიც მის თვალთახედვაში ხვდება. მაგრამ შეეცადეთ მოჭუტოთ თვალები, მაშინ საერთო ეფექტები უფრო გამოკვეთილად გამოჩნდება. ამ დროს ფერი ითრგუნება და ჩვენ ნათლად ვგრძნობთ მონოქრომატული გამოსახულების ნახევარტონების მნიშვნელობას. ის მთლიანობაში ცალკეულ ტონალურ მასაში ერთიანდება და თქვენ უფრო გამოკვეთილად წარმოიდგენთ კადრის ნაწილების ტონალურ შეფარდებას. ჩნდება ძირითადი კომპოზიციური ნაკვთები. თქვენ იწყებთ იმ მთავარის გაგებას, რაც კადრს უდევს საფუძვლად. სწორედ ეს განსაზღვრავს კომპოზიციის ზემოქმედებას, რომელიც ყველაზე უფრო გარკვევით ბრტყელ გამოსახულებაში ვლინდება.

**ნახ. 77. სიმბოლური მნიშვნელობა.**



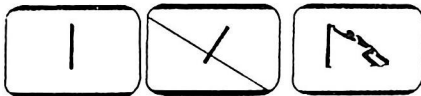
ნახ. 77.

ჩვენ მიდრეკილნი ვართ ვიფიქროთ განზოგადებულად, ვპოულობთ რა კავშირს იქაც, სადაც ის სინამდვილეში არ არსებობს. ასე, სიმბოლოების პირველ ჯგუფს (ზემოთ) აღვიქვამთ არა როგორც შემთხვევით, ერთმანეთთან უკავშირო ნერტილებს, არამედ როგორც რალაც ნახატს (ქვევით). ასეთი სუბიექტური ხედვა დომინირებული ხაზების ერთგვაროვანი ტიპის მეშვეობით წარმოიქმნება.

### დომინირებული ხაზი

ვეყურებთ რა გამოსახულებას, ჩვენ უნებლიეთ ვექცევით მისი აგებულიების სხვადასხვა ასპექტის გავლენის ქვეშ. გამოსახულებაში ბევრმა ხაზმა და მათმა შეხამებამ, ჩვენთვის შეუმჩნევლად, სიმბოლური მნიშვნელობები მიიღეს. მათი ცნობისთანავე მთელ სცენას აღვიქვამთ. ამ ხაზებიდან და ფორმებიდან ზოგიერთი რეალური საგნების ხაზებს

და ფორმებს წარმოადგენს. სხვები კი რეალური ან იმ წარმოსახვითი ხაზებიდან წარმოიქმნება, რომლითაც სცენის ნაწილებს ვაერთებთ, როგორც კი იწყებს მოქმედებას ჩვევა – ვიზუროვნით განსაზღვრული მოდელ-ლებით. კადრის ოსტა-ტურად აგებითა და დომინირებული



ნახ. 78.

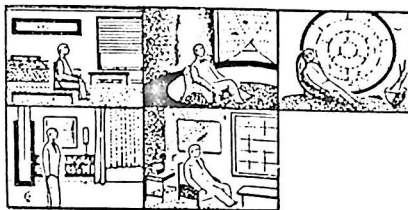
ხაზების გამოყოფით საჭირო გა-წნობას, ატ-მოსფეროს ვქმნით.

**ნახ. 78.** რეალური დომინირებული ხაზები დამოკიდებულია ობი-

ექტზე, იმაზე, თუ რომელი წერტილიდან ვათვალიერებთ და რო-გორ არიან განლაგებულნი მსახიობები და სხვა საგნები მასთან მიმართებაში.

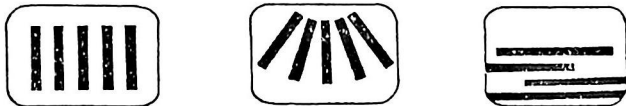
**ნახ. 79.** დომინირებული ხაზების ტიპები.

ეს ნახატები ერთ მსახიობს ერთი და იმავე საქმის კეთებისას აჩვენებს, მაგრამ სხვა-დასხვა ატმოსფეროში. რატომ წარმოიქმნება ასეთი სხვაობა? ნახატე-ბი შეიცავს სხვადასხვა ტიპის დომინირებულ ხაზებს, რომლებიც მათ-თან დაკავშირებული ასოციაციებით გავლენას ახდენს სცენის ჩვენეულ აღქმაზე.



ნახ. 79.

**ნახ. 80.** ფორმის გავლენა.



ნახ. 80.

დომინირებული ხაზებით წარმოქმნილი სხვადასხვა ნახატი ძირი-თად მოდელებად იშლება, რომლებიც სცენის ატმოსფეროსა და განწყობაზე გასაოცარი მუდმივი გავლენით ხასიათდება. სწორი ხაზები გარკვეულობის, მდგრადობის, მამაცობის, უბრალოების წარმოდგე-

ნას ინვევს. მარცხნივ – ვერტიკალური ხაზები ქმნის დღესასწაულის მნიშვნელობის, მედიდურობის, ოფიციალურობის, ძალის, სიმაღლის, კარგი ავებულების, დინამიკური წონასწორობის შთაბეჭდილებას. ცენტრში, პერსპექტივაში – იმედი და შთაგონება. მარჯვნივ, პორიზონტალური ხაზები – სიმშვიდე, უმოქმედობა, სიფართოვე, გულღიაობა.

**ნახ. 81.** დიაგონალური ხაზები ექსპრესიის წარმოდგენას ინვევს. მათი არასტაბილურობა აღაგზნებს და იტაცებს ყურადღებას. მარცხნივ 45°-ზე ნაკლები კუთხით დახრა ვერტიკალთან მიმართებაში ქმნის წინ მოძრაობის, მერყეობის შთაბეჭდილებას. ცენტრში 45° კუთხით დახრა



ნახ. 81.

გვაჩვენებს წინ სწრაფ მოძრაობას, აგრესიულობას. მარჯვნივ 45°-ზე მეტი დახრა ინვევს დავარდნის, არასტაბილურობის, ზედმეტი სიჩქარის შთაბეჭდილებას.

**ნახ. 82.** მომრგვალება ინვევს რიტმული მოძრაობის, ცვალებადობის, სილამაზის, ელეგანტურობის, გრაციის, ქალურობის შვეგრძნებას. რაც უფრო ძლიერია დახრა, მით უფრო მეტია სიჩქარისა და მოძრაობის შვეგრძნება. მარცხნივ – როდესაც



ნახ. 82.

კლაკნილი ქვემოთ არის შენეული, დომინირებს შებოჭილობის, ექსპრესიის შვეგრძნება. მარჯვნივ – ზემოთ შენეული ხაზი ქმნის საყრდენის, თავისუფლების წარმოდგენას.

**ნახ. 83** მარცხნივ – წყვეტილმა ხაზებმა შეიძლება, გამოიწვიონ განყვეტის შთაბეჭდილება, ორგანიზებულობის უკმარისობისა, შემთხვევითობის, ანუ ელულობის წარმოდგენა. ცენტრში მარცხნივ – დაუმთავრებელი ნახატი – არამდგრადობა, ორჭოფობა, დინამიკური შეჭახება, სწრაფი, სუმბურული მოძრაობა.



ნახ. 83.

ცენტრში მარჯვნივ – ხაზები კოორდინირებულია და ინვევს ერთიანობის, რეგულირების, მონოტონურობის შთაბეჭდილებას. მარჯვნივ – შემთხვევით გაბნეული ხაზები, რაც უნესრიგობის, განცალკევების განცდას ბადებს.

**ნახ. 84.** სხვადასხვა ფიგურები სიბრტყეში და პერსპექტივაში განსხვავებულ ეფექტებს იძლევა. მარცხნივ – ჰორიზონტალური და ვერტიკალური კომპონენტები თითოეულის გავლენას თითქოს ცალ-ცალკე ხაზავენ. მარცხნივ ცენტრში – კონცენტრაცია, დაძაბულობა, მოქმედების მოლოდინი. მარჯვნივ ცენტრში – კონსერვატიულობა, ძალების თანაბრობა, სიმეტრიულობა, საერთო ყურადღება, მამაცობა. მარჯვნივ – ყოველი სამკუთხედი შესაბამისად ხაზს უსვამს ჰორი-



ნახ. 84.

ზონტალურობას და ვერტიკალურობას. მარცხნივ – სიმეტრიული, გარკვეული ნახატი ასოცირდება სტაბილურობასთან, ერთიანობასთან, თანასწორობასთან, კომპაქტურობასთან, პოტენციურ ძალასთან, ბატონობასთან, კულმინაციასთან. მარცხნივ ცენტრში – თანაბარი უწყვეტი მოძრაობა, ინტერესის მუდმივობა, წესრიგი, ფორმალურობა, ძალების თანასწორობა, მნიშვნელობა. ცენტრში – უწყვეტი მოძრაობა, ემზი, ქალურობა. მარჯვნივ ცენტრში – მოძრაობის ნარნარი შეცვლა, რომელიც ინვეს ნარმოდგენას სილამაზეზე, ემზზე, ელეგანტურობაზე, მიმდევრობაზე. მარჯვნივ – მოძრაობის მკვეთრი ცვლა, უეცარი შეცვლა, ენერგიულობა. მარჯვნივ – თანასწორობა, წინააღმდეგობა, დაპირისპირება, გადაჯაჭვულობა, ინტერესების შეკრება, ერთიანობა, ზოგჯერ მსხვერპლი. ცენტრში მარცხნივ – ძალები, რომლებიც ყურადღების ფოკუსირებას საერთო წერტილში ახდენენ და ცენტრისკენ ან ცენტრიდან მიემართებიან: ერთიანობა, დრამატული კონცენტრაცია, ექსპანსია. მარჯვნივ ცენტრში – დამტვრეული, არასიმეტრიული ფორმები: მერყეობა, არასტაბილურობა, უნესრიგობა. მარჯვნივ – რეგულირება, წესრიგი, სისტემა, მონოტონური უწყვეტობა.

## ტონი

გამოსახულების ემოციური ზემოქმედება მასში ტონების რაგვარობასა და სიჭარბეზეა დამოკიდებული. საყოველთაოდ ცნობილია, რომ, თუ ნათელი ფერები ბატონობს, მაშინ გამოსახულება მხიარული, ნაზი, ჰაეროვანი, ღია, უბრალო ჩანს. მეტი ფერების სიჭარბე დაძაბულობის, დრამატიზმის, მისტიკის, იდუმალების, შეკავებული

ძალის ატმოსფეროს ქმნის.

გამოსახულებას ძალის, მნიშვნელობის და დინამიზმის შეგრძნებას, ერთნაირი ტონის მკვეთრად მოხაზული ადგილებივც სძენს.

მუქი ტონები წვრილი, ღია ტონის გამოკვეთილი ადგილების ფონზე გამოსახულებას საზეიმო განწყობას, იღუმალებას და დრამატულობას აძლევს. ამავე დროს ნათელ ტონებს წვრილი მუქი ადგილების ფონზე გამოსახულებაში ბრწყინვალება, სიცოცხლე, სიჭანსალე შეაქვს. კონტრასტებს მოკლებული ნებისმიერი მონოტონური გამოსახულება ყოველთვის მოსაწყენი და არამომზიდველია.

### ნახ. 85. ტონის და კონტრასტულობის მნიშვნელობა.

ტონების მკვეთრად გამოხატული კონტრასტულობა გამოსახულების ამა თუ იმ მონაკვეთს გამოყოფს და მას მიმზიდველს ხდის; იწვევს

სიახლის, სიცოცხლის, სიხალისის, დინამიზმის, სისრულის შეგრძნებას. მარჯვნივ – ტონების გრადაცია



ნახ. 85.

არბილებს გადასვლებს გამოსახულების მონაკვეთებს შორის, გადააქვს ყურადღება უფრო მუქი ნაკვეთებიდან ღია ნაკვეთებზე, შევყავართ ფანტასტიკის, სილამაზის, ბოლომდე უთქმელობის სამყაროში.

### ნახ. 86. კონტრასტულობის გავლენა.

მარჯვნივ – ტონების კონტრასტულობა ხაზს უსვამს ფორმასა და მასას. მარცხნივ კი – მცირე შავი წრე თითქოს ითრგუნება ფონის თეთრი მასით. ამავე დროს ანალოგიური თეთრი წრე მკვეთრად გამოიყოფა შავ ფონზე.

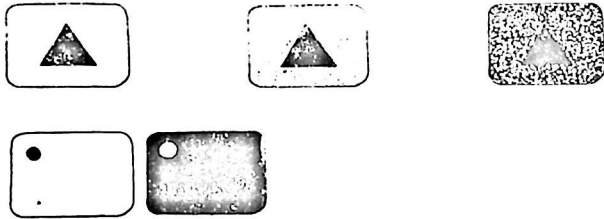


ნახ. 86.

### ნახ. 87. კონტრასტულობის ეფექტი (სივრცითი ინდექსია).

მარცხნივ – მეზობელი ტონების ურთიერთქმედება – ღია ფერის ტონი უფრო მეტად უსვამს ხაზს მეზობელ მუქ ტონს და პირიქით. ეს ეფექტი ცნობილია ერთდროული კონტრასტულობის ეფექტის ან სივრცითი ინდექსიის სახელით. მარჯვნივ – რაც უფრო ძლიერი, მკვეთრია კონტრასტულობა, მით უფრო შესამჩნევია მოცემული

ეფექტი და ტონების სიმდიდრეს უსვამს ხაზს. მექ ფონზე ფერი ცივი (მოლურჯო) გვეჩვენება, ღია ფონზე კი იგი მექდება (ყავისფერდება). როდესაც ამ ეფექტის რაციონალური გამოყენების შესაძლებლობა არ გვაქვს, უმჯობესია მას თავი ავარიდოთ.



ნახ. 87.

### ბალანსი

ბალანსი – წონასწორობა, სტაბილურობაა. იმ შემთხვევაშიც კი, როცა შეგნებულად ვცდილობთ მივიღოთ დინამიზმი და უარს ვამბობთ წონასწორობაზე, როგორც წესი, იქით მივისწრაფვით, რომ გამოსახულებამ ის შეიძინოს. ამისათვის კი მისი ბუნების რამდენიმე კანონზომიერება უნდა ვიცოდეთ.

აზროვნება – ის პროცესია, რომელიც მნიშვნელოვნადაა დაფუძნებული შედარებაზე. ამიტომ რა გასაკვირია, რომ ჩვენი გამოცდილება ერთი სფეროდან მეორეში გადაგვაქვს. სიმძიმის,



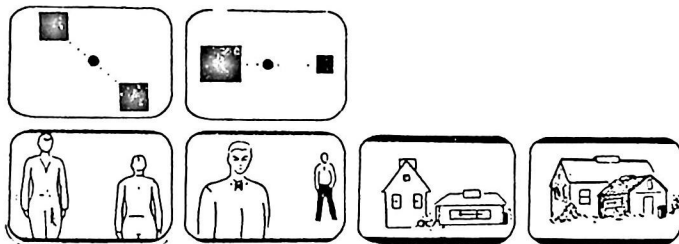
ნახ. 88.

პროპორციის, წონის და ა. შ. გავლენის ჩვენებულ შეხედულებებს მხატვრულ ეფექტზე მსჯელობისას შეიძლება ალოგიკურად, მაგრამ თამამად ვიყენებთ. (თეთრთან შედარებით შავი ყუთი უფრო მძიმე გვეჩვენება, როცა სინამდვილეში წონა და ტონი საერთოდ არ არის ერთმანეთთან დაკავშირებული).

**ნახ. 88. ბალანსი.**

გამოსახულების შუაგული – კომპოზიციის აგების ცენტრი. თუმცა თანაბარი სიდიდეების ზუსტი ბალანსი გამოსახულებას ფორმალურად სწორს, მხატვრულს, განონასწორებულს და ა. შ. ხდის. ის ამ დროს მონოტონური და მოსაწყენი ხდება.

**ნახ. 89.** მარცხნივ – ბალანსის არარსებობას დისჰარმონიისკენ, არასტაბილურობისკენ მივყავართ. მარცხნივ ცენტრში – არასტაბილური ბალანსისას აქცენტების ზუსტი განაწილება უზრუნველყოფს გამოსახულების მიმზიდველობას. რაც უფრო დიდია ობიექტების მასა, ცენტრთან მით უფრო ახლოს უნდა იყვნენ განლაგებულნი, რათა ბალანსი არ დაირღვეს. ცენტრში მარჯვნივ – წინხედი გამოსახულებას მოსაწყენი ხდის. მარჯვნივ – თვალისთვის უფრო მიმზიდველი ისეთი ბალანსია, რომლის დროსაც შენარჩუნებულია პერსპექტივა და წინხედი. ამ დროს გადაღების წარმოება კუთხითაა უმჯობესი.



ნახ. 89.

**ნახ. 90.** გამოსახულების ბალანსი ერთდროულად რამდენიმე ფაქტორზეა დამოკიდებული, მაგ., კადრში ძირითადი ობიექტების მდგომარეობაზე. შეინიშნება, რომ კადრის ცენტრიდან მოშორებისას ობიექტების მნიშვნელობა იზრდება. კადრსქვედა ნაწილში საგნები უფრო წონადად მოჩანს, რასაც მნიშვნელოვნობის, საყრდენის შეგრძნება შემაჯავს.

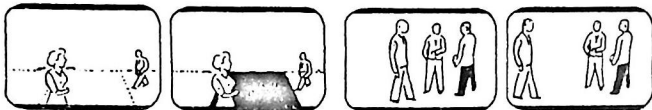
საგნის კადრსზედა ნაწილში განთავსებით სიმსუბუქის, უმნიშვნელობის, შეუცნობლობის შეგრძნებას



ნახ. 90.

ვქმნით. ვერტიკალები კადრის ზღვართან სიმაგრის, სტაბილურობის, ზევით მისწრაფების შთაბეჭდილებას ტოვებს. მარცხნივ – ეფექტური

ზომა. გამოსახულების დიდ მონაკვეთებს უფრო მეტი მნიშვნელობა აქვს. მარჯვნივ – დომინირებული ტონები. მუქი ტონები უფრო მძიმე ჩანს, მაგრამ ღია ფერი ზომით უფრო დიდი გვეჩვენება.



ნახ. 91.

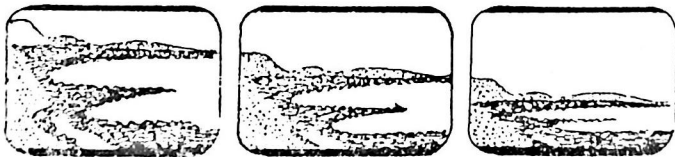
**ნახ. 91.** მარცხნივ – მსახიობთა გამყოფი სივრცის ზომა და ტონი. პირველ მაგალითში ობიექტების გამყოფი სივრცე არ არის მომაბეზრებელი და აქცენტირებული და მეორეში – თვით ობიექტთან შედარებით უფრო მნიშვნელოვანია. მარჯვნივ – გამყოფი სივრცე ხაზს უსვამს ობიექტს.



ნახ. 92.

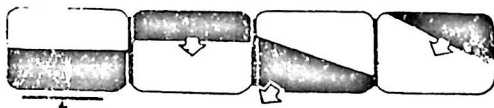
**ნახ. 92.** მარცხნივ – დომინირებული სასცენო ხაზები. ბალანსი, ძირითადად, ვერტიკალურ და არაჰორიზონტალურ ხაზებზეა დამოკიდებული, თუმცა საბოლოო ეფექტი ჰორიზონტალურ სიბრტყეში საერთო ბალანსით განისაზღვრება. სწორი ფორმის ობიექტი უფრო აქცენტირებული მოჩანს არასწორი ფორმის ობიექტებთან შედარებით. მარჯვნივ – დაჯგუფება აძლიერებს ყოველი ცალკეული ობიექტის მნიშვნელობას.

**ნახ. 93.** ბალანსი.



ნახ. 93.

კადრის სიღრმე წინხედისა და კადრის საშუალო ხაზს შორის შეფარდებაზეა დამოკიდებული. ბალანსზე მოქმედებს სუბიექტური მომენტებიც (მაგ., საგანს, რომელიც ჩვენს ყურადღებას იპყრობს, უფრო დიდ მნიშვნელობას ვანიჭებთ), ასევე ფერი და ობიექტის სტაბილურობაც. თბილი ფერები უფრო აქცენტირებული გვეჩვენება, ვიდრე ცივი, ხოლო კაშკაშა ან ჭარბი – მუქი და არაჭარბი.



ნახ. 94.

**ნახ. 94. ბალანსი და ტონი.**

ტონების განანილება მოქმედებს ბალანსზე, აქცენტი იზრდება მუქი ტონების გაზრდასთან ერთად.

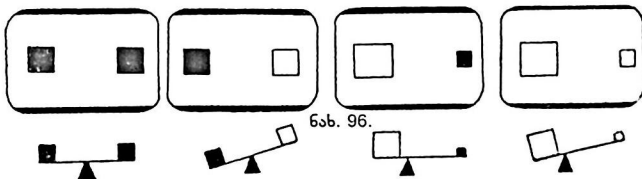
**ნახ. 95. მარჯვნივ** – ტონალური მასების მდგომარეობა ჩვენს ყურადღებას კადრს ქვედა ნაწილისკენ მიმართავს; შემოაქვს გამოსახულებაში ჩაკეტილობის, შებოჭილობის გრძნობა.



ნახ. 95.

მარჯვნივ – მუქი ტონები ქვემოთ ქმნის კომპოზიციის საფუძველს და გამოსახულებას მოცულობას ანიჭებს.

**ნახ. 96. დეტალის ზომა, ტონი და მდგომარეობა საერთო ბალანსზე მოქმედებს.**

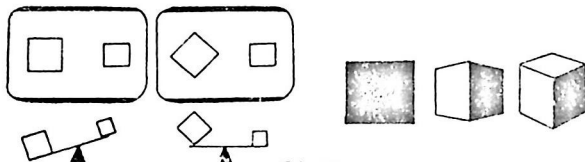


ნახ. 96.

ანსზე მოქმედებს. წვრილი დეტალები და უფრო ნათელი ტონები მას უფრო ნაკლებად ცვლის, ვიდრე მსხვილი დეტალები და მუქი ტონები.

**ნახ. 97. ბალანსი და ფორმა.**

მარცხნივ – ფორმა მოქმედებს ბალანსზე. მარჯვნივ – ფორმა ხელის წერტილიდან გამომდინარე იცვლება.



ნახ. 97.

**ნახ. 98. ობიექტის ან ობიექტების ხაზებით წარმოქმნილი კუთხეები და კადრის ნაწილების კუთხეები მოქმედებს ბალანსზე.**

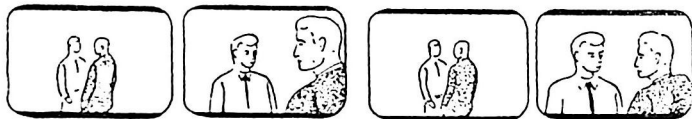
მარცხნივ – გარე-კუთხეები გამოსახულებას არიდებს თვალს; მარჯვნივ – შიდაკუთხეები, პირიქით, იზიდავს.



ნახ. 98

**ნახ. 99. გამოსახულების ბალანსის შეცვლის საშუალებები ობიექტების ზომების შეცვლის ხარჯზე**

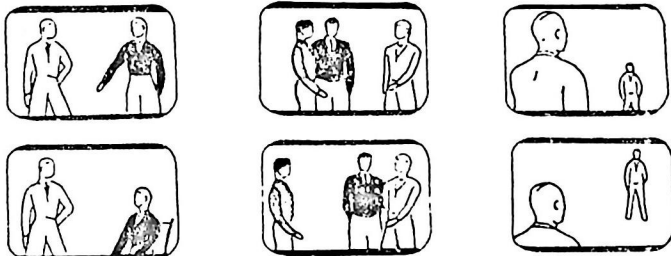
მარცხნივ – კამერამდე მანძილის შეცვლა. მარჯვნივ – კამერის ხედვის კუთხის შეცვლა.



ნახ. 99.

**ნახ. 100. კადრის აგება, კადრში მსახიობთა განთავსება.**

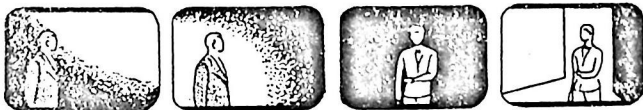
მარცხნივ – ობიექტის სიმაღლის შეცვლა (დგას და ზის). ცენტრში – ადგილის შეცვლა. მარჯვნივ – კამერის სიმაღლის შეცვლა.



ნახ. 100.

**ნახ. 101. ტონის შეცვლა.**

მარცხნივ – განათების შეცვლა, მარჯვნივ – ხედვის წერტილის შეცვლა.

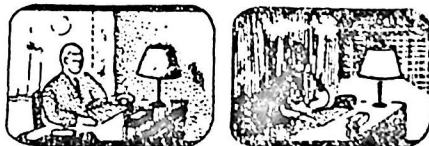


ნახ. 101.

**ნახ. 102. დაიმასსოვრეთ! სახვითი ბალანსის რეგულირებისას, შეიძლება უნებლიეთ ყურადღება შევაჩეროთ მეორეხარისხოვან ობიექტზე მთავარის საზიანოდ.**

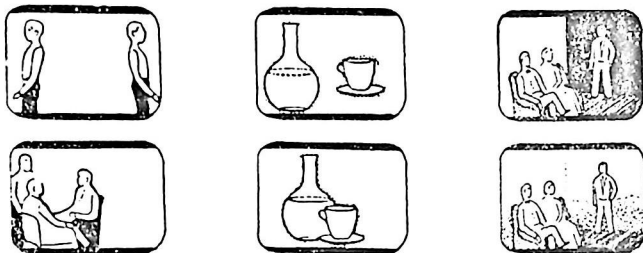
**ნახ. 103. ბალანსი და კომპოზიციური ერთობა – სხვადასხვა ცნებაა.**

მარცხნივ – კარგად ბალანსირებული გამოსახულება შეიძლება, კომპოზიციურად ერთიანი არ იყოს (ზემოთ) და პირიქით (ქვემოთ). ცენტრში – კომპოზიციური ერთობის მისაღწევად ძირითადი მასები წარმოსახვითი ან რეალური კომპოზიციური ხაზებისა უნდა დავაკავშიროთ. ამ დროს არა განცალკევება (ზემოთ), არამედ ერთიანობა (ქვემოთ) მთავარი. მარჯვნივ – თავი უნდა ავარიდოთ ისეთ ხაზებს



ნახ. 102.

და ტონალურ კონტრასტებს, რომელნიც ეკრანს ყოფენ (ზემოთ) და ვეკადლოთ მათი გაერთიანება (ზემოთ).



ნახ. 103.

### ერთობა

ერთობა – კარგი კომპოზიციის უდავო პირობაა, რომელიც გამოსახულების ისეთ აგებას გულისხმობს, როცა მისი ყველა ელემენტი განწყობის, ინტერესის, ყურადღების, მიზნისა და სტილის ერთობითაა დაკავშირებული.

### რიტმი გამოსახულებაში

მუსიკასა და პოეზიაში ყველაზე კარგად ჩვენთვის ხელმისაწვდომ, მაგრამ არცთუ ელემენტარულ რიტმულ მონახაზებს ვითვისებთ. ასევეა ჩვენი თვალის, რომელიც ხედვითი სახეების რიტმული მრავალგვარობისკენ მიისწრაფვის.

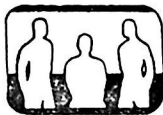
რიტმი და წარმოსახვა – აკადემიური მცნებები არ არის. ამ ტერმინის ქვეშ ვგულისხმობთ შთაბეჭდილებას, რომელიც მაყურებელს, ობიექტისა და გარემოს შეფარდების, ურთიერთკავშირის გამო ეხება. კარგად აგებულ კადრში რიტმი ყოველთვის ეხამება მოქმედების მიზანსა და აზრს (ნელი, წარნარი რიტმი – საზეიმო, წყნარ გარემოს; სწრაფი, მონყვეტილი სტოკატო – დინამიკურ სცენას).

#### ნახ. 104. ვიზუალური რიტმი.

მარცხნივ – გამოსახულება, თუნდაც სწორად ბალანსირებული, შეიძლება მოსაწყენი და მონოტონური იყოს. მისი რიტმი მუსიკაში აჟღერდებოდა, როგორც ტამ-ტამ-ტამ-ი. ცენტრში – მცირე გად-

აადგილება ქმნის სასიამოვნო რიტმს (მისი შესაფერისი მუსიკალური მონახაზია – ტამ-ტი-ტამ-ი. მარჯვნივ – უფრო რთული რიტმი, (ტა-ტი-ტამ-ის მსგავსი).

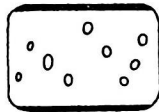
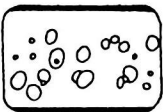
**ნახ. 105.** რიტმის შედგენი მრავალფეროვნება გამოსახულებაში



ნახ. 104.

არ აღიქმება (მარცხნივ), გვეჩვენება მოუნესრიგებელი (ცენტრში) ან ძალიან რთული (მარჯვნივ).

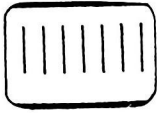
**ნახ. 106.** რიტმული გამეორებები.



ნახ. 105.

გამეორებისას საწყისი თემა ძალას იძენს, განსაკუთრებით თუ ის ვითარდება (მარცხნივ); მექანიკური გამეორება ნაკლებდამაჯერებელია (მარჯვნივ).

**ნახ. 107.** რიტმი გამოსახულებაში დამოკიდებულია ობიექტებზე:



ნახ. 106.

მათ ზომამზე, ფორმამზე, ტონზე, ფაქტურაზე და ა. შ. (მარცხნივ); სხვა ობიექტებთან შეხამების ჰარმონიულობაზე (მარცხნივ, ცენტრში); მათ გარშემო არსებულ ფონზე (მარჯვნივ, ცენტრში); ობიექტებზე და მეზობელ ზედაპირებზე არსებული ჩრდილების ფორმამზე (მარჯვნივ).



ნახ. 107.

### ადგილმდებარეობის არჩევა

გადაღების დროს, სანამ შექს დააყენებთ, ჯერ უნდა შეირჩეს ის ადგილი, რომელიც საუკეთესოა კადრისთვის და შექს დაყენებისთვის. ინტერვიუ მაშინ არის ეფექტური და საინტერესო, თუ ადგილი კარგად არის შერჩეული და შექი დაყენებულია როგორც ინტერვიუერზე, ასევე ბეგრაუნდზე (ფონზე). ამიტომ კარგად უნდა დავათვალიეროთ სახლი ან ოფისი და ვეცადოთ, თემის შესაფერისი ადგილი ვიპოვოთ. ხშირად ოფისები პატარაა და არეული. ამ შემთხვევაში კონფერენც დარბაზში ჯობია გადაღება. აქ ადგილი დიდია და კამერის დაყენება ნებისმიერ კუთხეში შეგვიძლია, რომ ფონი უკეთესი იყოს. ფანჯრიდან შემოსული და ხელოვნური შექი უნდა შესაბამებოდეს ერთმანეთს, შექი ინტერვიუს დროს არ უნდა შეიცვალოს. ამიტომ უმჯობესია, ავირჩიოთ ისეთი ოთახი, სადაც ფანჯრიდან შემოსული შექის მოხსნა შეიძლება (ფარდით) და ჩვენ თვითონ დავაყენოთ განათება. უმჯობესია, ოფისის (დღის) განათება გამოვრთოთ.

ავირჩიოთ ავეჯი. არ დაიზაროთ მათი გადაადგილება, თუ ეს საჭიროა; მონაცემთა გადასაღები ობიექტი თქვენი საჭიროებისამებრ (მაგრამ არ დაგავინცდეთ, ბოლოს ყველაფერის თავის ადგილზე დაბრუნება).

არსებობს ასეთი უბრალო ხერხი: როდესაც მაყურებელი ზის ტელევიზორთან და რთავს არხებს, იგი უნდა დააინტერესოს კადრით; სანამ გაიგებს, რაზეა საუბარი, მას უნდა მოეწონოს გამოსახულება, რათა შეჩერდეს იმ არხზე, რომელზეც გადის ჩვენ მიერ გადაღებული მასალა. კადრი მიმზიდველია, თუ ჩანს კოლონები, ტექსტურა, კარგად გაფორმებული ვიტრინა, ძეგლები, ხელსაწყოები. თუ ოთახში ვიღებთ, უნდა ჩანდეს კარგად მოწყობილი კუთხე და არა კედელი. თუ ოჯახზეა საუბარი, უკან ჯობია ჩანდეს პატარა ოჯახური ფოტო, მცენარე, სულაც თემიდან გამოდინარე რაიმე მოქმედება. სასწავლებელი, საავადმყოფო, სპორტდარბაზი გადატვირთული არ უნდა იყოს. შეიძლება ფონად მივცეთ უბრალოდ წარწერა (დასახელება),

სუსტი ხმა (ქარხანა, ფაბრიკა). მაგრამ არის სიტუაცია, როცა ხმა არასასიამოვნოა და ძლიერია, მაშინ ის უნდა გავთიშოთ.

არასოდეს არ მიანდოთ სხვას ადგილმდებარეობის არჩევა (ობიექტის ათვისება). გადანაცვეტილების მიღებისას არ აჩქარდეთ, აირჩიეთ საუკეთესო კუთხე.

### საუკეთესო კუთხის არჩევა

დავათვალიეროთ ობიექტი, მოვნახოთ ოპტიმალური ადგილი, ავირჩიოთ კამერის ადგილი, საიდანაც ყველაზე კარგი კუთხე გამოჩნდება. სასურველია, წინასწარ ვიცოდეთ ინტერვიუერი კამერას უყურებს თუ კორესპონდენტს ესაუბრება, მაგრამ ლავირება ყოველთვის უნდა შეგვეძლოს. არის შემთხვევა, როდესაც კამერას დააყენებ და არ მოგწონს: სახეზე ნორმალური შექცია, მაგრამ ფონი ძალიან ახლოა და გადანათებულია, ბრტყელია. რომ მოძებნოთ საუკეთესო კუთხე, თვითონ უნდა იმოძრაოთ ოთახში, თქვენი თვალით საუკეთესო კუთხე, რათა კარგი იყოს უკანა მხარე (ბეგრანდი), უნდა ცვალოთ კამერის კუთხე, რომ:

1. ერთი კუთხიდან მეორემდე უკეთესი სივრცე ჩანდეს.

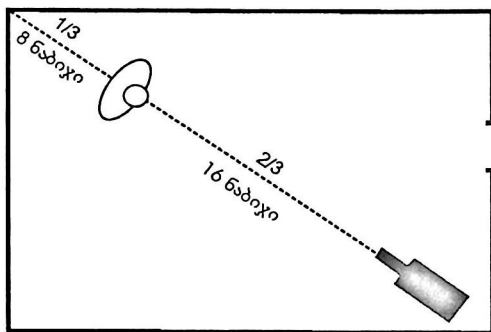
2.. უფრო ლამაზი და საინტერესო იყოს კადრი, თუ ოთახი პატარაა, კამერა ყველაზე შორ მანძილზე უნდა დააყენოთ. კამერის უკან დარჩენილი ადგილი გამოუყენებელია. მაქსიმალურად დიდი მანძილი უნდა იყოს კამერასა და ინტერვიუერს შორის. იმ შემთხვევაშიც კი, როცა ფონზე არაფერი არ ჩანს, მანძილი მაქსიმალური უნდა იყოს კამერასა და ობიექტს შორის. ფონზე თუ რაიმე ნახატია და იგი ახლოს არის, ყურადღებას იქცევს, ამიტომ ასე არ უნდა გადავიღოთ. საუკეთესო ადგილი, სადაც უნდა დავსვათ ადამიანი, უნდა იყოს ოპტიმალური. თქვათ, მთელი ჩვენი სივრცე 24 ნაბიჯია, ასე უნდა გავანაწილოთ:

ოთახის სიდიდეს არა აქვს მნიშვნელობა. საუკეთესო ვარიანტია ეს სქემა: უკან 1/3, წინ 2/3 (ნახ. 108).

ზუმით მიახლოების დროს, თუ ობიექტი ახლოსაა ფონთან, იგი იკარგება, ხდება გაურკვეველი და უშნო. ასევე იკარგება სიღრმე და ერთფეროვანია. თუ ობიექტი კამერასთან არის ახლოს, მაშინ ოთახის დიდი ნაწილი შემოდის კადრში და ულამაზოა. არის შემთხვევები, როდესაც ამ სტანდარტს ვერ ვიცავთ სხვადასხვა მიზეზის გამო, მაგრამ გადაღებისას ჯობია ამ ნახაზით ვიხელმძღვანელოთ.

როდესაც ოთახში რამდენიმე ადგილი მოგწონთ, დადექით კამერით ყველა კუთხეში და ზუმი გააკეთეთ, არ არის აუცილებელი,

შევანახოთ ინტერვიუერი, თქვენ თვითონ იმოძრავეთ და მოძებნეთ ოპტიმალური ადგილი. არ არის აუცილებელი იმ ავეჯის გამოჩენა,



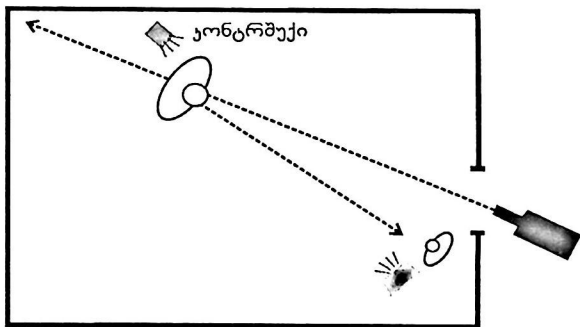
ნახ. 108.

რომელზეც ინტერვიუერი ზის. ამისთვის კარგია დაბალზურგიანი სკამი. არ არის სასურველი, კადრში ჩანდეს სხვა ავეჯი (ტახტის ზურგი), დიდი სკამები. კუთხის გასაზრდელად შეგვიძლია, გავიდეთ სხვა ოთახში ისე, რომ კარის გვერდები არ ჩანდეს. დავსვათ ვინმე სკამზე, ჩავიხედოთ კამერაში და ვნახოთ, რა ცვლილებები შეიძლება, გავაკეთოთ. გავასწოროთ კადრი, დავაყენოთ განათება: გავარკვიოთ, იყურება კამერაში თუ ზის პროფილში. რომელი მდგომარეობაც მოუხდება, ის ავირჩიოთ.

შეიძლება, ინტერვიუერმა თვითონ მოითხოვოს, რომელი მხრიდან ურჩევნია გადაღება. აუცილებლად უნდა გავითვალისწინოთ მისი სურვილი. კამერა მისი თვალების სიმაღლეზე უნდა დავაყენოთ. როდესაც ან მალლა ან დაბლა დგას, ულამაზოა. უმჯობესია ჭერ დავაყენოთ ფონური შუქი. არ უნდა აგვერიოს ერთმანეთში ფონური და კონტრგანათება (ნახ. 109).

კონტრგანათება ჯობია კამერის მოპირდაპირე მხარეს იდგეს პატარა კუთხით. რა თქმა უნდა, შტატივი არ უნდა ჩანდეს. არა აქვს მნიშვნელობა, რომელ მხარეს იქნება იგი: არ უნდა ხვდებოდეს კამერას, უშუალოდ ადამიანზე უნდა იყოს მიმართული, თუ მარცხნიდან ვიღებთ, ვაყენებთ მარჯვნივ, რომ კადრში არ გამოჩნდეს. თუ ჩავაქრობთ სხვა შუქს, უკეთ დავინახავთ. იგი თმას და მხრებს უნდა ეხებოდეს უკნიდან, ამიტომ ამის შემონახვა სიბნელები ჯობია.

ეცადეთ შუქი იყოს რბილი. კონტრშუქის დანიშნულებაა, გამოსახულებას მისცეს სიღრმე და მოცულობა, ზედმეტი არ ივარგებს. შტატივის აწვევ-დანევით შეიძლება ოპტიმალური სიმაღლის მოძებნა. 45-გრადუსიანი დახრის კუთხე მაინც საუკეთესო ეფექტს იძლევა. სიმაღ-



ნახ. 109.

ლეს არა აქვს მნიშვნელობა. მთავარი შუქი ჯობია ავირჩიოთ მსუბუქი, ვინაიდან მკვეთარ შუქზე სახის ყველა ნაკლი გამოჩნდება. შუქის შესარბილებლად შეგვიძლია გამოვიყენოთ დიფერი, არკაზოლი, „სოფტბოქსი“. კარგი ხარისხის სოფტბოქსი საკმარისია ერთი ადამიანის გასანათებლად. დიდი მნიშვნელობა აქვს კამერის რომელი მხრიდან დაუაყენებთ მთავარ შუქს. ეს დამოკიდებულია იმაზე, თუ საით იყურება ადამიანი. თუ იგი პირდაპირ კამერაში იყურება, მაშინ მნიშვნელობა არა აქვს, თუ გვერდით იყურება, მაშინ მთავარი შუქი მას პირდაპირ უნდა ეცემოდეს. ვისაც ელაპარაკება, იგი კამერიდან  $20^\circ$  კუთხით უნდა იყოს განთავსებული. ამ შემთხვევაშიც კი არ არის იმის რისკი, რომ ზედმეტი პროფილი გამოჩნდეს. ამ პოზიციაში განათება  $40^\circ$ - $60^\circ$  კუთხით უნდა იყოს კამერიდან.

კამერა, კორესპონდენტი და მთავარი განათება ერთ ხაზზე დგება, კონტრშუქი ადამიანამდე 2 მეტრი დაშორებით და  $45^\circ$  დახრის კუთხით იქნება.

### შემავსებელი შუქი

შემავსებელი შუქი მთავარი განათებიდან წარმოქმნილი ჩრდილის

შემამსუბუქებელია. კონტრასტი უნდა იყოს მინიმალური. როდესაც არანაირი ჩრდილი არ არის სახეზე, არასაინტერესოა. ასეთი განათება არ ითვლება კარგ განათებად. რეფლექტორი ისე უნდა დაეაყენოთ, რომ მისი დიდი ნაწილი ადამიანის წინ იყოს, მცირე ნაწილი კი უკან. მისი ტრიალით და კუთხის შეცვლით შეიძლება, ვცვალოთ ჩრდილი და მისი სიმკვეთრე. რეფლექტორს აქვს ორი მხარე – თეთრი და ოქროსფერი. ამ შემთხვევაში ოქროსფერი ჯობია.

## ფონური შუქი

ფონური შუქი ეს არის კლასიკური შუქი. გაანათეთ ფონი, მოძებნეთ კუთხე, დახურეთ შუქის წყაროები (ფანჯარები) ფარდით. შუქი, რომელიც გამოიყენეთ ობიექტზე, არ უნდა ეცემოდეს ფონს. მოაწყვეთ კუთხე. ჯობია ნატურალურად გამოიყურებოდეს, ბუნებრივი და საინტერესო ჩრდილები წარმოქმნას. ამისთვის არსებობს სპეციალური მონყობილობები, მაგრამ იგი ჩვენ თვითონ შეგვიძლია დავამზადოთ. ავიღოთ შავი მუყაოს ფირფიტა, დაახლოებით 1მX1მ. ამოვჭრათ მასზე სხვადასხვა სახის გეომეტრიული ფიგურები, დავამაგროთ შტატივზე და დავდვათ განათების ხელსაწყოს წინ. კედელზე მივიღებთ უფორმო ჩრდილებს, რაც ბევრად ჯობია თეთრ და ცარიელ კედელს, იღონდ ზომიერება უნდა დავიცვათ. სხვადასხვა ფიგურის გამოჭრით ვიღებთ სხვადასხვა ფორმას. მანათობელში ფერადი ფილტრის ჩადებით ფონს ვაძლევათ ამ ჩრდილების სხვადასხვა შეფერილობას (ნახ. 110).

მანძილის შეცვლით სხვადასხვა ეფექტს ვიღებთ. ჩრდილები ნაკლებად შესამჩნევი უნდა იყოს, ყურადღებას არ უნდა იქცევდეს. სწორად შერჩეული ჩრდილი შეუმჩნეველი უნდა იყოს, მაგრამ, თუ მოაშორებთ, ულამაზო გახდება. მანძილი თუ გაიზარდა, მკვეთრი გახდება ან პირიქით. შორიდან განათებული ჩრდილი უფრო ბუნებრივად ჩანს. სიმკვეთრის რეგულირება რეოსტატითაც (დიმერი) შეიძლება.

როდესაც კუთხე აირჩიეთ და შუქი დააყენეთ, უნდა შეამოწმოთ ხმა. ეს ძალიან მნიშვნელოვანია (როგორც განათება). თუ გსურთ ინტერვიუ კარგი იყოს, ინტერვიუერი ფონიდან უნდა გამოიყოფოდეს, ბეგრანდი უფრო შუქი უნდა იყოს, ანუ ადამიანი უფრო მეტად უნდა იყოს განათებული. გამოიყენეთ გვერდითა შუქი. ფოკუსური მანძილი მაქსიმუმამდე უნდა გაიზარდოს. ადამიანი პირველ პლანზე უნდა ჩანდეს, ხოლო ფონი ოდნავ უფოკუსო უნდა იყოს. ეს კამერისა და შუქის კომბინაციით მიღებული ტრიუკია. კამერაზე დიაფრაგმა მაქსიმუმამდე გაზრდილი უნდა იყოს.

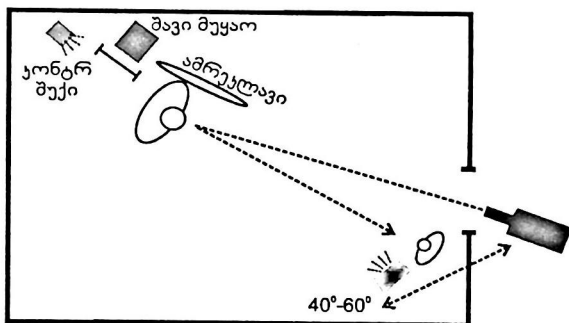
საუკეთესო ვარიანტი:

Shutter 60 tps (60 კადრი წამში),

Gain turned off (გაძლიერება, დეციბელი 0,9,18) გამორთული,

Largest f-stop (უდიდესი დიაფრაგმა).

თუ „შატერი“ დაბურულია, განათება ახლოს უნდა მივიტანოთ, ოღონდ არ გადავანათოთ. შუქს რეოსტატით ვარეგულირებთ. გამოიყენეთ მაქსიმალური დიაფრაგმა, რომ დაპატარავდეს. იმისთ-



ნახ. 110.

ვის რომ გააკონტროლოთ ექსპოზიცია, არ გამოიყენოთ „შატერის“ სიჩქარე. განათების უკან დანევით სახეზე შუქი მხოლოდ 25%-ით ჩამუქდება. იგივე მოხდება კუთხის შეცვლითაც, თუ კამერაზე ფილტრს დავამაგრებთ. ზოგ კამერას ჩამონტაჟებული აქვს ფილტრები, რომლებითაც შეიძლება დამუქება. კამერა უნდა იდგეს იმ მანძილზე, რომ ზემოთ ახლოს მისვლისას სახე არ დამახინჯდეს. როდესაც ყველაფერი მოვამზადეთ, აუცილებლად უნდა ავანწყოთ ბალანსი იმ განათებაზე, რომელზეც ვიღებთ. თეთრი ქაღალდი უფრო ცივ ფერებს გვაძლევს. სპეციალური ბალანსის ასანწყობი ფურცლები ჯობია, რადგან უფრო თბილ ფერებს მივიღებთ.

კომპოზიცია ლამაზია, როცა ყველაფერი ნორმაშია – ფერიც და შუქიც. თუ წინიდან ვიღებთ ოდნავ დახრილად, ფონი იცვლება სხვადასხვა მხრიდან გადაღებისას, ამიტომ წინასწარ შევარჩიოთ, რომელი კუთხიდან უფრო საინტერესო იქნება გადაღება. როდესაც თავი ზუსტად კადრის შუაშია, ნაკლებ საინტერესოა. თუ საინფორმაციო გადაცემა არ არის, მით უმეტეს თუ კამერაში არ იყურება, თავსებმით დიდი სივრცის დატოვება მიუღებელია. თვალები კადრის ცენტრს

ზემოთ უნდა იყოს. გამოსახულება რომ საინტერესო იყოს, სახე ცენტრიდან ოდნავ გვერდზე მოვათავსოთ. სჯობს ასეთი ნახაზის შედგენა. ძნელია, მაგრამ თვალთ უნდა დავყოთ კადრი და დავიმახსოვროთ ეს სქემა.

როდესაც ფონზე ფანჯრებია, ჯობია საერთოდ არ გადავიღოთ იქ, მაგრამ თუ სხვა გზა არ არის, ასე უნდა მოვიქცეთ: განათების ტემპერატურა სხვადასხვაა, შემოდის ლურჯი შუქი. ვინაიდან შუქებს შორის სხვაობაა, კონტრასტი ძლიერი იქნება. თუ შიდა შუქსაც გავაძლიერებთ, ყველაფერი დამუქდება, ვინაიდან დიაფრაგმის მოხურვა მოგვინევს. ამიტომ უნდა გამოვიყენოთ ძლიერი განათება –  $5600K^{\circ}$ , რომელსაც აქვს მოციფრო შუქი ან საკომპენსაციო ლინზიანი მანათობელი, რომელიც დიდად არ განსხვავდება გარე განათებულობისგან. თუ ასეთი განათება არ გვაქვს, მაშინ უნდა გამოვიყენოთ შუქფილტრები, რომლებიც შუქის ინტენსივობას აქვეითებენ. სტანდარტული ლინზებია (ფილტრებია) – 3ND, 6ND, 9ND, ფერის კორექციით. არსებობს მზის შუქის შემარბილებელი სხვადასხვა ფერის ფილტრები, რომლებიც შეგვიძლია მივაფაროთ როგორც ფანჯარას, ასევე გამანათებელს. ამ შემთხვევაში ბალანსი თავიდან უნდა აინყოს. თუ გადაღებისას შუქი დაგაკლდათ, გამოიყენეთ ადგილზე მყოფი ყველა საშუალება: ტელევიზორის ეკრანი, ტორშერი, კომპიუტერის მონიტორი. აქციეთ ისინი დამატებით სინათლედ. მთავარია ისინი ძალიან გამოკვეთილი არ უნდა იყოს, თვალში ნაკლებად გვხვდებოდეს. კადრში მათი ზომა და მათგან წარმოქმნილი შუქი ადამიანზე დიდი არ უნდა იყოს. მონიტორი და ტელევიზორი ოდნავ კუთხით უნდა დავდგათ. მათზე გამოსახულება მკვეთრი არ უნდა იყოს. თუ რესპოდენტს სათვალე უკეთია, მასში არეკლილი შუქი რომ მოვაშოროთ, ამისათვის მანათობელი უნდა ავნიოთ ზევით, შუქი არ უნდა უყურებდეს მას. ხანდახან ეს შეუძლებელია და ეს პრობლემა გადაუჭრელი რჩება.

დიდი მნიშვნელობა აქვს მაკიაჟს, რათა სახემ არ იპრიალოს და მისი ყველანაირი დეფექტი დაიფაროს. კარგია, თუ მაკიაჟი მარტივი იქნება, მაგალითად პუდრა, მაგრამ, თუ პუდრა საკმარისი არ აღმოჩნდა, მაშინ ტონი (გრემი) აუცილებელია.

## გრძივი ზალუნიზიუმი

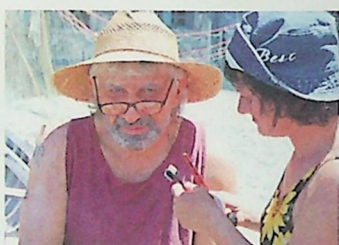
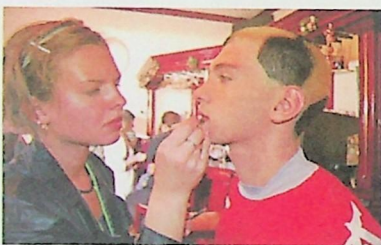
გრძივის სამ ძირითდ ტიპს განასხვავებენ: ჩვეულებრივს, საკორექციოსა და სახასიათოს.

**ჩვეულებრივი გრძივის** დანიშნულებაა მსახიობის ვარეგნობაში არაფერი შეცვალოს და ისე განათავსოს შექრდილი სახეზე, რომ გამოსახულებაში ტონების საჭირო ბალანსს მიაღწიოს და დაფაროს სახეზე არსებული ნაკლოვანებები – დამალოს ლაქები კანზე, შუბლის ბრჭყვიალი, გაასწოროს წარბების ხაზი, მოაშოროს ახალგაპარსული ნიკაპის სილურჯე, ჩრდილები ღრმად ჩასმული თვალების ქვეშ და ა. შ.



**საკორექციო გრძივი** იხმარება სახის ნაკლოვანებების დასაფარავად და მიმზიდველი მხარეების ხაზგასასმელად. ზოგჯერ ამისთვის საკმარისი მხოლოდ თვალების მოხაზულობის, ტუჩების ხაზის, ცხვირის შეცვლაა, ზოგჯერ კი აუცილებელია კანის ნაკვეთების აქაჩვა და პარიკის გამოყენება.

**სახსიათო გრიმი** გამოიყენება იმისთვის, რომ გამოვავლინოთ სპეციფიკური ნაკვებები და შევქმნათ ტიპაჟი. სახის კონტურის, ოვალის, ვარცხნილობის შეცვლით შეიძლება გარდავსახოთ მსახიობი ისე, რომ ის უცნობი გახდეს, მაგრამ კარდინალური ტრანსფორმაციის გამოყენება ყოველთვის არ ღირს: ჩამონიეთ ტუჩების კუთხეები, გააფუვეთ წარბები, მოქაჩეთ ლოყები და ტიპაჟის შეცვლილი სახე მზადაა. გრიმი და შუქი უნდა ავსებდნენ ერთმანეთს. რიგ შემთხვევაში ერთის ნაკლები შეიძლება მეორემ გამოასწოროს. მაგ., გრიმით ამონათებულ თვალებს უპეებს მაღალი განათებისგან მიღებულ ჩრდილებს მოვაშორებთ.



საერთო ტონი სახის „დაგრუნტვას“ ემსახურება, რომელიც ფარავს ლაქებსა და სახის სხვა დაეფექტებს. იქ კი, სადაც ეს აუცილებელია, ტუჩებისა და წარბების კონტურს ცვლის, რათა შევძლოთ მათთვის სასურველი ფორმის მიცემა.

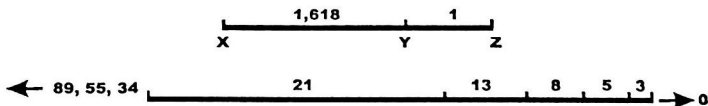
## პროპორციები

სილამაზე ანალიზს არ ექვემდებარება. მაგრამ უძველესი დროიდან ადამიანი ცდილობდა გაერკვია, რა არის პროპორციის პარამონია. ასე აღმოაჩინეს კარგად ცნობილი პრინციპი, რომელსაც შემდეგ ოქროს კვეთა უწოდეს. თუ თვალს მივადევნებთ ხელოვნების განვითარების ისტორიას, შევამჩნევთ, რომ ყველა გამოჩენილი ფერმწერი, სკულპტორი, არქიტექტორი ზომების ერთსა და იმავე შეფარდებას იმეორებდა. მაგრამ ხელოვნების ნიმუშის შექმნისას განაიციოდნენ მათ ამ ღვთიური პროპორციების ფორმულა?

გაავლეთ სწორი ხაზი. შემდეგ ეყადეთ გაყოთ ის ორ არათანაბარ ნაწილად, რათა მიიღოთ თვალისთვის ყველაზე სასიამოვნო შეფარდება. მსგავსად ამისა გაყოთ მიღებული ნაწილები. გასაკვირი სისწორით ხაზი აღმოჩნდება გაყოფილი მუდმივი შეფარდებით, რომლის დროსაც უფრო პატარა მონაკვეთი ისე შეფარდება დიდს, როგორც დიდი მთელ ხაზს. თუ შემდეგ ავიღებთ პატარა ნაწილს და გავყოფთ არათანაბარ ნაწილად, ისევ ისეთივე შეფარდება იქნება.

ამგვარი გაყოფა ფართო შესაძლებლობებს ქმნის და გვაძლევს გასაღებს იმ პროპორციების მოსაძებნად, რომლებიც თვალისთვისაა სასიამოვნო. რაც უნდა ეჭვით შეხედოთ ასეთ ფორმულას, ვერ უარყოფთ, რომ ის ძალიან ხშირად დასტურდება. ამ ფორმულაზე დაყრდნობით გამოვიმუშავებთ შესაძლებლობას, ინსტიქტურად ამოვარჩიოთ ჩვენთვის ყველაზე მისაღები პროპორციები.

**ნახ. 111. „ოქროს კვეთა.“**



ნახ. 111.

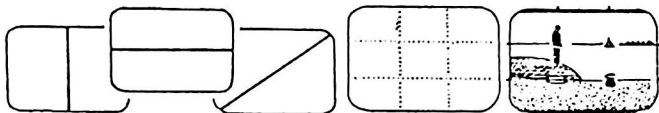
იდეალურ პროპორციებს იძლევა შემდეგი შეფარდება:  $YZ:XY=XY:XZ$ . ასეთი გაყოფის მიმდევრობითობით ვიპოვიით, რომ ოქროს შუალედად წოდებული ეს შეფარდება ტოლია 0,61:0 ან 1.618:1.

### ობიექტის განთავსება კადრში

ოქროს კვეთის თეორია გვკარნახობს, რომ მნიშვნელოვანია, თუ სად და როგორ ვყოფთ კადრს სასცენო ხაზებით და სად არის განლაგებული ობიექტი. კადრის ყველა ნაწილს ერთნაირი სახვითი მნიშვნელობა აქვს. ობიექტის მხატვრული გამომხატველობისთვის მნიშვნელოვანია, კადრის რომელ ნაწილშია ობიექტი განთავსებული და რა ფართობი უჭირავს მას. არ შეიძლება, დოგმატურად მივუდგეთ ობიექტის მიერ დაუკავებელ, თავისუფალ სივრცეს, რომელიც ხედის სიდიდესა და კომპოზიციურ ბალანსზე დამოკიდებულია.

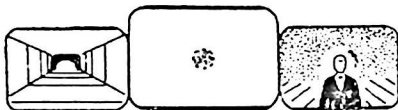
#### ნახ. 112. კადრში ობიექტის განლაგება.

მარცხნივ – ორ თანაბარ ნაწილად გაყოფილი კადრი საშუალებას გვაძლევს, მივიღოთ ფორმალური ბალანსი – ჩვეულებრივ მოსაწყენი და ერთგვაროვანი. მარჯვნივ – სამ ნაწილად გაყოფა სწრაფად აღმოაჩენს სუფთა მექანიკურ გზას პროპორციების ასარჩევად. თვალისთვის ყველაზე სასიამოვნო ბალანსი წარმოიქმნება, თუ დავიცავთ შეფარდებას 2:3 ან 3:4.



ნახ. 112.

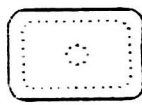
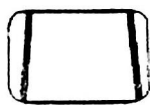
ნახ. 113. ძნელია მაყურებლის ყურადღების კონცენტრირება იმ გამოსახულებაზე, რომელიც კადრის ცენტრშია. ეს მხოლოდ მაშინ არის შესაძლებელი, როდესაც მასში კომპოზიციური ხაზებია თავმოყრილი.



ნახ. 113.

#### ნახ. 114. მარცხნივ

– ობიექტის განთავსება კადრის საზღვრების სიახლოვეს, განსაკუთრებით თუ ვერტიკალ-



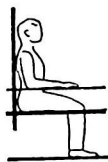
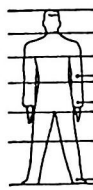
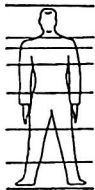
ნახ. 114.

ლური ან ჰორი-  
ზონტალური ხაზე-  
ბი მათი პარალე-  
ლურია, იშვიათად  
უზრუნველყოფს  
კარგ ბალანსს. ცენ-

ტრში – ობიექტის კადრის კუთხეებში განთავსებისას იქმნება შთაბე-  
ჭდილება, რომ ობიექტს კადრს მიღმა გაჭრა სურს. მარჯვნივ – კადრის  
საზღვრებთან აუცილებელია, დარჩეს ეკრანის სიგრძისა და სივანის  
დაახლოებით 1/10-ის ტოლი თავისუფალი სივრცე. ობიექტის მნიშ-  
ვნელობა და დამატებლობა უფრო ძლიერია, როცა ის კადრს  
ზემოთ მარჯვენა ნაწილშია.

### ნახ. 115. მსახიობი კადრში.

მსახიობი კადრში  
ისე უნდა განათავსო,  
რომ ნებისმიერ მდგო-  
მარეობაში (დგომის,  
ჯდომის ან წოლის  
დროს) არ შეეხოს  
კადრის საზღვრებს.



ნახ. 115. .

### ნახ. 116. ვერტიკა- ლზე განლაგება.

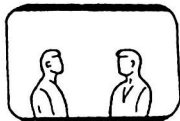
მარცხნივ – თუ თავი  
ეხება კადრის ზედა ზღვარს, მაშინ გამოსახულება შებოჭილი მოჩანს.  
ცენტრში – ძალზე დიდი სივრცე თავს ზემოთ – კადრის ქვედა ნაწილი



ნახ. 116.

მძიმდება. მარჯვნივ – რაციონალური განლაგება.

ნახ. 117. სივრცე კადრის ზედა ნაწილში შეიძლება, წარმატებით  
შეავსო მხატვრული დეტალებით (ცენტრში), რომლებიც ზოგიერთ  
შემთხვევაში დამოუკიდებელ მნიშვნელობას იღებენ: ბორდიურები,  
ფოთლები (ცენტრში) შეიძლება, ბორტების მომასწავებელ, ზენ-  
ოლის მქონე დეტალად იქცეს, რაც თხრობას ახალ მიმართულებას  
აძლევს (მარცხნივ).



ნახ. 117.

**ნახ. 118. პორთონტალური განლაგება.**

მარცხნივ – არამიმზიდველი, მოსაწყენი განლაგება ცენტრში. მცირე გადახრა ცენტრიდან – გამოსახულება უფრო მიმზიდველი მოჩანს (ცენტრში). მარჯვნივ – მსახიობი კუთხეშია, ბალანსი დარღვეულია, მაგრამ ეს სასარგებლოა, თუ გვინდა აღმოვაჩინოთ და ხაზი გავუსვათ თავისუფალ სივრცეს ან მსახიობის სიმარტოვეს.



ნახ. 118.

**ნახ. 119. კადრში მდგომარეობის შეცვლა.**

მარჯვნივ – იმის მიხედვით, თუ როგორ შედიან ან გამოდიან კადრიდან მსახიობები, ოპერატორი ჩვეულებრივ ცვლის კამერის მდგომარეობას. ძალიან მსხვილმა ხედებმა შეიძლება, უწყვეტი რეგულირება მოითხოვოს. ამ შემთხვევაში კომპოზიციის შეცვლას



ნახ. 119.



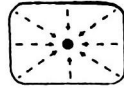
ყურადღება გადააქვს და ხაზს უსვამს კადრის საზღვრებს. მარჯვნივ – ზოგჯერ ჯობს მსახიობის მდგომარეობა კადრში არ შეცვალოთ და გამოსახულება დაუბალანსებელი დაეტოვოთ. ამ დროს წარმოქმნილი კომპოზიციური გამოსახულება ხაზს უსვამს მეორე მსახიობის არ ყოფნას.

## მიზიდვის ილუზია

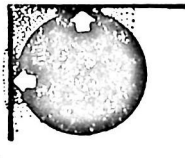
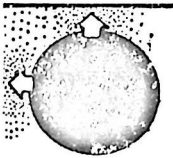
ამა თუ იმ სცენის კადრის საზღვრებში ჩასმისას როგორც ობიექტებს, ასევე ობიექტსა და კადრის საზღვრებს შორის მიზიდვის ახალი ძალები შეგვყავს. შეფარდება, რომელიც გავლენას ახდენს კავშირებისა და ერთობის ჩვენეულ წარმოდგენაზე, კადრს შიგნით, ხაზებსა და ტონებს შორის წარმოიქმნება. ეს სუბიექტური და რთული პროცესი (იხ. ნახ. 120).

### ნახ. 120. მიზიდვის ილუზია.

დისკი კადრის ცენტრში გვეჩვენება უძრავი, თავისუფალი სივრცით



შემორტყმული. დეტალის ზომის შეცვლა ცვლის ურთიერთქმედებას დეტალსა და მის გარშემო სივრცეს შორის. ძალიან დიდი ობიექტი თითქოს ხედავს კადრს და ავინროებს გარშემორტყმულ სივრცეს,



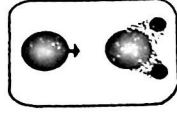
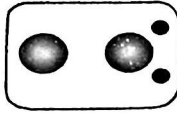
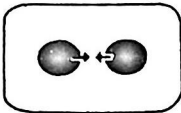
ნახ. 121.

მაშინ, როცა პატარა ობიექტი, გარეშემო სივრცით შებოჭილი, თვითონ იკუმშება.

ნახ. 121. იმის მიხედვით, თუ როგორ მცირდება შუალედური სივრცე,

იზრდება საგნის წნევა კადრის საზღვრებზე.

ნახ. 122. გამოსახულებაში ობიექტებს შორის თითქოს წარმოიქმნება ურთიერთქმედება – მიზიდვის ილუზია. უფრო რთულ ვარიანტში გვეჩვენება, რომ იზოლირებული ობიექტი მიიზიდება საგნების უფრო სტაბილურ ჯგუფთან.



ნახ. 122.

## მასშტაბი

მასშტაბი ობიექტის ზომის ის ხილული შეფარდებაა, რომელსაც თვალყურს ვადევნებთ გამოსახულებაში. ჩვენ მასშტაბს აღვიქვამთ მაშინ, როცა ვადარებთ იმას, რასაც ვხედავთ: ობიექტის ჭეშმარიტ ზომას, ჩვენთვის ცნობილი ზომის მეზობელ ობიექტებს, კადრის ამავსებელი გამოსახულების პროპორციას, და ამას, ყველაფერს, საერთო პერსპექტივასთან ვაკავშირებთ.

### ნახ. 123. მასშტაბი.

მარცხნივ – ჩვენ სუბიექტურად ვმსჯელობთ მასშტაბზე იმ სივრცითი სიდიდით, რომელიც ობიექტს უჭირავს ეკრანზე. მარჯვნივ – ობიექ-

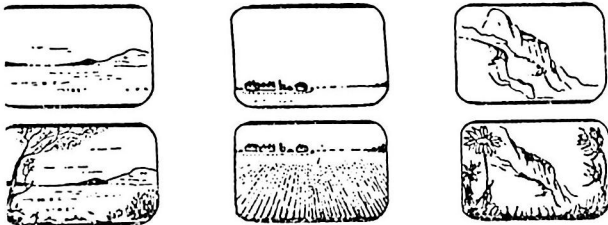


ნახ. 123.

ტის ძალიან მსხვილ ხედს შეუძლია, დაარღვიოს ჩვენი წარმოდგენა მასშტაბზე და ერთი ნაწილი მთელთან კავშირის გარეშე აღვიქვათ. საერთო ხედზე მთების ჯაჭვმა შესაძლოა, ზომებით დაგვთრგუნოს, მაგრამ მსხვილი ხელით გადაღებისას მისი ზომა ასეთ შთაბეჭდილებას აღარ ტოვებს.

### ნახ. 124. წინხედი და მასშტაბი.

გამოსახულებაში ამა თუ იმ ობიექტის წინხედი მასშტაბის შთაბეჭდილებაზე დიდ გავლენას ახდენს. მარცხნივ – იზოლირებული



ნახ. 124.

ობიექტი მოშორებით, მასშტაბის გარეთ სიღრმის შეგრძნებას არ ქმნის. წინხედის შემოტანა მაშინვე გვაძლევს შედარების შესაძლებლობას, ანიჭებს გამოსახულებას სიღრმეს და მანძილის შეგრძნე-

ბას. ცენტრში – წინხედის და შედარებისთვის მასშტაბის არარსებობა კომპენსირდება პერსპექტივაზე მინიმუმებით. მარჯვნივ – ამ ხერხის შესაძლებლობის გაზვიადება არ ღირს. წინხედის გარეშე მასშტაბს ვერ აღვიქვამთ და გამოსახულება მოკლებულია სიღრმეს. მაგრამ ზედმეტად ხაზგასმულ წინხედს იქით მივყავართ, რომ მასშტაბური შეფარდება ხელოვნური ხდება.

### **გამოსახულებაში პროპორციების არჩევა**

თუ ობიექტი და ფონი ძალიან დიდია, მაგრამ მათი შედარებითი ზომები მისაღებია, მაშინ გადადით უფრო მოკლეფოკუსიან ობიექტზე და კამერა უმოდრაოდ დატოვეთ.

ობიექტისა და ფონის ძალიან მცირე ზომებისას, მაგრამ ჩვენთვის დამაკმაყოფილებელი შეფარდებისას გადადით ხედვის უფრო ნაკლებკუთხიან ობიექტივზე და კამერა ისევ უმოდრაოდ შეინარჩუნეთ.

როცა გვეჩვენება, რომ ფონი ძალიან შორსაა, თუმცა ობიექტის ზომა წინხედზე მისაღებია, ხედვის მცირეკუთხიან ობიექტივზე გადადით და კამერამდე მანძილი გაადიდეთ.

იქ, სადაც ფონი ძალიან ახლოს გვეჩვენება, ობიექტის ზომა კი წინხედზე მაინც მისაღებია, გადადით უფრო მოკლეფოკუსიან ობიექტივზე და კამერამდე მანძილი შეამცირეთ.

თუ ობიექტი ძალიან დიდი გვეჩვენება, თუმცა ფონის ზომა დამაკმაყოფილებელია, გამოიყენეთ ობიექტივი ხედვის მცირე კუთხით, მანძილი კამერამდე გაზარდეთ.

### **ობიექტის მნიშვნელობა კადრში**

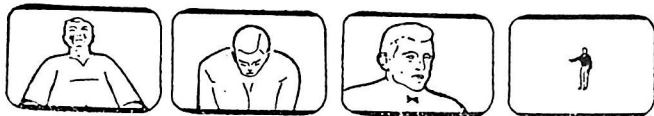
ობიექტის შეხედულება ღირსეული იქნება თუ მეორეხარისხოვანი, დამოკიდებულია იმაზე, თუ როგორ ვაჩვენებთ მას. ცნობილია, რომ გამოსახულება გადაღების მიმდინარეობაზე დამოკიდებული: კუთხით ზემოდან თუ კუთხით ქვემოდან. მაგრამ ობიექტისაგან მონიჭებული შთაბეჭდილების ძალა განისაზღვრება რაღაც (უფრო) დიდით, ვიდრე კამერის განთავსების სიმაღლეა.

მსახიობის პოზას, მასთან დაკავშირებული ასოციაციების გამო, თავისთავად შეუძლია იქონიოს გავლენა შთაბეჭდილებაზე. ეს იმაზეა დამოკიდებული, იქნება თუ არა მსახიობის შეხედულება შთამბეჭდავი, ნაწამები, დამთმობი. არის, მაგალითად, პოზები, რომლებიც მონიშნობს სისუსტეზე: მოიხარა, მოჭერილი ხელები, და პოზები, რომლებიც მონიშნობს ძალაზე: სახე მოცემულია ანფასში – უკან

გადაწეული თავი, მოკუმშული მუშტი.

**ნახ. 125. კადრში ობიექტის მნიშვნელობა.**

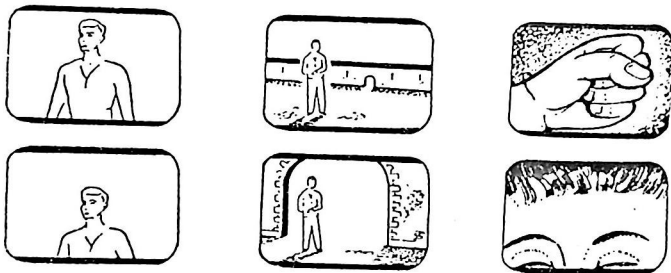
მარცხნივ – კამერის დახრის კუთხის გავლენა. გადაღება ქვემოდან ხაზს უსვამს ძალას, გადაღება ზემოდან – კი სისუსტეს. მარჯვნივ – რაც უფრო დიდია გამოსახულება კადრში, გადაღების კუთხისგან



ნახ. 125.

დამოუკიდებლად მით უფრო დიდია მისი მნიშვნელობა.

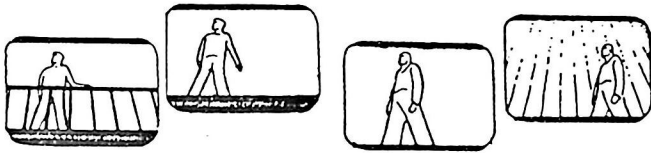
**ნახ. 126. მარცხნივ – მსახიობის მდგომარეობა კადრში. ასწიეთ მსახიობი და ის შთამბეჭდავი გამოჩნდება. ცენტრში – მსახიობის სი-**



ნახ. 126.

მაღლე სხვა ობიექტების (რომელთა ზომა ვიცით) ფონზე. მარჯვნივ – შეგრძნება ასოციაციის (ასოციაციური შეგრძნება) მიხედვით: მოკუმშული მუშტი, მოჭმუხნილი წარბები ნებისმიერ სიტყვიერ რეპლიკაზე უფრო გამომსახველობითაა.

**ნახ. 127. საგნები, რომლებიც გარს არტყია მსახიობს, კადრის მხატვრულ გამომსახველობაზე მოქმედებს. მარცხნივ – მსახიობი საყრდენთან (საყრდენით) ნაკლებშთამბეჭდავია, ვიდრე მის გარეშე. მარჯვნივ – სრული იზოლაცია მათებს მერ გამომეტყველებას, ვიდრე**



ნახ. 127.

დინამიკური სასცენო ფონის ხაზები.

**ნახ. 128.** მარცხნივ – ფონი, რომელიც სისუსტესთან ასოცირდება, მსახიობსაც უფრო სუსტს ხდის. მისმა სიჭარბემ კი ის შეიძლება საერთოდ დათრგუნოს. ცენტრში – ფონის დომინირებულმა ხაზებმა შეიძლება მნიშვნელოვნად შეცვალოს მსახიობისგან მიღებული შთაბეჭდილება: შეკრებილი ხაზების ფონზე მსახიობი უფრო შთაბეჭდავად გამოიყურება. მარჯვნივ – გამოკვეთილი ვერტიკალური ხაზები მსახიობს შთაბეჭდილების გარკვეულ ნაწილს აცლის, მაგრამ



ნახ. 128.

ეს უფრო ფონის პორიზონტალური ხაზების დროსაა შესამჩნევი.

**ნახ. 129.** 1. ფონი დომინირებს მსახიობზე; 2. მსახიობი ბატონობს



ნახ. 129.

ფონზე: 3. მსახიობის მნიშვნელობა ფონის მიერაა ხაზგასმული.  
**ნახ. 130.** როგორც ეს ნახატები გვიჩვენებენ, ტონების კონტრას-

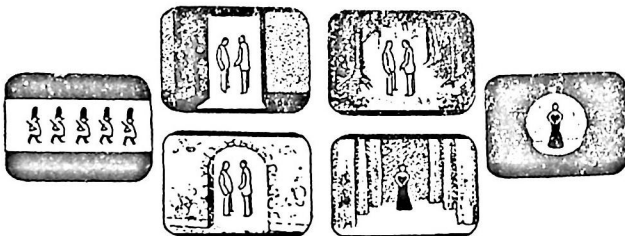


ნახ. 130.

ტულობა გავლენას ობიექტის მნიშვნელობაზე ახდენს.

**ნახ. 131.** გამოსახულების ფორმის ეფექტური შეცვლა.

მარცხნივ – ყველაზე უხეში მეთოდი – მოვჭრათ გამოსახულების ნაწილი ელექტრონული ბლანკირების (ჩაქრობის) საშუალებით. თუ ეს შეუმჩნეველია (როცა კამერა უახლოვდება ზუმით), მაშინ ცვალებადობამ შეიძლება, ყურადღება არ მიიქციოს, მაგრამ გამოსახულების ფორმის შეცვლის უფრო დამაჯერებელი ხერხი – დეკორაციების შეცვლაა. მარცხნივ ცენტრში – თალი. ცენტრში მარჯვნივ – სასცენო მოედნის შეზღუდვა, მარჯვნივ – განათების დახმარებით.



ნახ. 131.

**ნახ. 132.** დეტალები.

დეტალებს შეუძლიათ ყურადღება გადაიტანონ მთავარიდან მეორეხარისხოვანზე. ცენტრში – იქ, სადაც ფორმა და მიმართულება კოორდინირებულია, დეტალები სტიმულირებენ გამოსახულების აღქმას. მარჯვნივ – თუ გამოვრიცხავთ ყველა დეტალს, არსებითად აუცილებლების გარდა, მაშინ სცენა ცარიელი, საცოდავი მოგვეჩვენება. თუმცა ზოგჯერ ეს სცენას სიფართოვეს და თავისუფლებას სძენს.

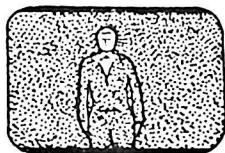


ნახ. 132.

### კომპოზიციის გამოკვეთილობა

თუ გამოსახულება მალე იცვლება, მაშინ საჭიროა, მისი ყველა დეტალი გამოკვეთილად, დაძაბვის გარეშე აღიქმებოდეს. ამას შესაძლოა, რიგმა მიზეზებმა შეუშალოს ხელი. კამერის არასწორად შერჩეული მდგომარეობა გამოსახულებას არასაკმარისად გასაგებს ხდის. ჩვეულებრივი, ნაცნობი საგანი შეიძლება ისე შეიკვალოს, რომ ვერ ვიცნოთ. ზოგჯერ დრამატული ეფექტების გასაძლიერებლად ასეთ გაურკვევლობამდე შეგნებულად მივდივართ ან მაშინ, როცა გვჭირდება, რომ მაყურებელმა ესა თუ ის სახე ვერ იცნოს. მაგრამ უფრო ხშირად გამოკვეთილი და უშეცდომოდ ცნობადი გამოსახულება გვჭირდება. ბუნებრიობის შთაბეჭდილების მისაღწევად გვიხდება, მივმართოთ რთულ ხელოვნურ აგებულებას. ამიტომ ხშირად საგნებს უცნაურად განალაგებენ ხოლმე, ისე, როგორც ამას კამერა მოითხოვს. ამ დროს უდიდეს როლს განათების გადანყვეტაც თამაშობს. სინათლეს შეუძლია გაამრუდოს კონტურები, სიბრტყის საზღვრები, მოგვცეს ცრურწიდილები და ნახატიც კი.

ნახ. 133. ბრტყელ გამოსახულებაში ცუდად გასარჩევ ხედვას ვიღებთ მაშინ, როცა ერთი ხედის ხაზები ან ტონები მეორე ხედისას ერწყმის, როცა მებზობელი ნახატები და ტონები მსგავსია ან სადაც სასცენო ხაზები უწყვეტია.



ნახ. 133.



ნახ 134

ნახ. 134. საქუსრების დეტალებთან შერწყმული მსახიობი.

### მაყურებლის ყურადღების კონცენტრირება

აქამდე ყურადღებას მხოლოდ გამოსახულების კომპოზიციის ემოციურ მნიშვნელობაზე ვამახვილებდით. ჩვენ კი არა მხოლოდ მაყურებლის განწყობის შექმნა, არამედ კადრის ამა თუ იმ მონაკვეთზე მისი ყურადღების კონცენტრირება გვსურს. ამ ამოცანის გადაწყვეტის ყველაზე იოლი, მიღებული საშუალება – ყველაფერი უმნიშვნელოს ჩრდილში დატოვებაა, მაგრამ, საბედნიეროდ, ზემოქმედების ხერხების სხვა მეთოდებიც გვაქვს.

იმ ხერხზე, რომელიც მაყურებლის ყურადღებას იპყრობს, რეჟისორი დიდხანს ფიქრობს. მაყურებლის აღქმა ყოველთვის ინდივიდუალურია და მის სურვილს, რასაც უჩვენებენ ყველაფერი აღიქვას, არ უნდა დავეყრდნოთ. თუ გვსურს, რომ ეს ყურადღება განსაზღვრულ საზღვრებში დავაკავოთ, ის ხშირად უნდა ვცვალოთ, რაც მსახიობის მზერის მიმართულებაზე, ხედვის წერტილსა და დეკორაციის ცვლაზე დამოკიდებულია. მაგრამ არამოტივირებულმა ცვლილებებმა შეიძლება, გაღიზიანება, დაბნეულობა გამოიწვიოს. ამ თვალსაზრისით, სატელევიზიო გამოსახულება სამ ფართო კატეგორიად შეიძლება დავყოთ: ა) გამოსახულება, რომელიც ჩვენს ყურადღებას ერთი წერტილისაკენ, ე. წ. ინტერესის ცენტრისაკენ მიმართავს; ბ) გამოსახულება, რომელიც ჩვენს თვალს აიძულებს მხოლოდ განსაზღვრული ხაზების გასწვრივ იმოძრაოს; გ) გამოსახულება, რომელზეც თვალი თავისუფლად მოძრაობს. თითოეული ამ კატეგორიის მიზანია: ყურადღების კონცენტრირება, ყურადღების გადართვა ან საერთო დათვალიერება, მომხდარის გაანალიზება.

აუდიტორიის ყურადღების ერთი წერტილისაკენ მიმართვა ძალიან რთულია. ჩვენ უნდა დავაჯეროთ ის იმდენად, რომ ყურადღების კონცენტრირება გამოსახულების საჭირო ასპექტებზე მოახდინოს.

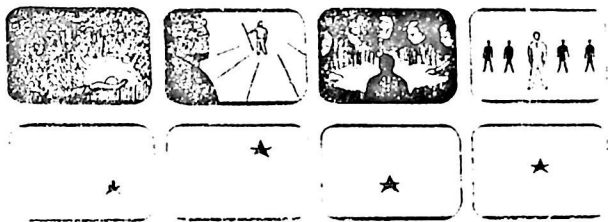
ჩვეულებრივ, კომპოზიციას ვაგვებთ ისე, რომ თვალმა (კადრის

საზღვრებში) საინტერესო იპოვოს, ყურადღების (გამოსახულების განსაზღვრულ მონაკვეთზე) კონცენტრირება მოახდინოს და დანარჩენი ყველაფერი ფონად დარჩეს. ყოველმა კადრმა მაყურებელამდე მხოლოდ ერთი იდეა უნდა მიიტანოს. ერთი გამოსახულება – ერთი ლოკალური წერტილია. მას შეუძლია ადვილად გადაადგილდეს. იმ უწყვეტ ნაკადს, რომელიც გამოსახულების დეტალებს ერთმანეთთან აკავშირებს, ხშირად გამოსახულების ერთიანობას უწოდებენ. თვალს გამოსახულების ერთი ადგილიდან მეორისკენ ბუნებრივი გადაადგილება სჩვევია, რასაც კომპოზიციური ხაზების სიჩქარის ცნებამდე მივყავართ. თვალი ზოგიერთ ფორმას შენელებული სიჩქარით აღიქვამს, მაშინ როცა სხვას წამიერად იტაცებს. ხერხის ოსტატურად შერჩევისას შეგვიძლია, გამოსახულების შინაარსის დინამიკურობა და სიჩქარე დავარეგულოთ. ყურადღების სწრაფად გადატანაში ჩქარი ხაზები გვეხმარება და საშუალებას გვაძლევს, კადრი მალე შევცვალოთ.

უბრალო ხაზები და ფორმები უფრო ადვილად მოდის თვალთან, ვიდრე რთული და დაგლეჯილი. მეტ ყურადღებას კარგად მოხაზული გეომეტრიული ფორმები იქცევენ, განსაკუთრებით იქ, სადაც გვეჩვენება, რომ ისინი შემთხვევით გამოჩნდნენ. თუმცა უბრალო ხაზების სიჭარბე ნაკლებმომხიდეველ სურათს ქმნის.

როგორ მივიქციოთ მაყურებლის ყურადღება? კონკრეტულ მონაკვეთზე ყურადღების კონცენტრირების მრავალი საშუალება არსებობს.

**ნახ. 135. ყურადღების კონცენტრირება.**



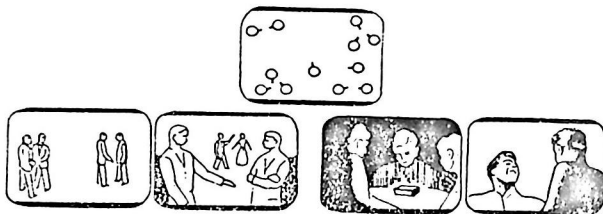
ნახ. 135.

გამოსახულება დემონსტრირებას უკეთებს ძირითად ფაქტს. თუ ობიექტს სწორად განვათავსებთ, შეგვიძლია, მაყურებლის ყურადღება ნტერესის რომელიმე ცენტრისაკენ მივმართოთ.

მსახიობს უხდება მკვეთრად შეცვალოს პოზა: ადგეს, თუ იჯდა, ითამაშოს კამერაზე, იმოძრაოს დიაგონალზე და აუცილებლად დანარჩენი სხვა საგნების წინ.

მოძრაობით, უფრო მოძრაობის მიმართულებების შეცვლით, ვიდრე ამ მოძრაობის დამთავრებით, შეჩერებებით და მოძრაობის გაგრძელებით და არა მისი უწყვეტობით. მოძრაობის შესრულებაზე დამოკიდებული საით მოხდება ჩვენი ყურადღების კონცენტრაცია – მოძრაობისაკენ (მსახიობისკენ, რომელიც აკეთებს მოძრაობას ხელით) თუ მოძრაობის მიზნისკენ (საგნისკენ, რომელზეც მიუთითებს მსახიობის ხელი).

ნახ. 136. ინტერესის ცენტრის ერთიანობა.

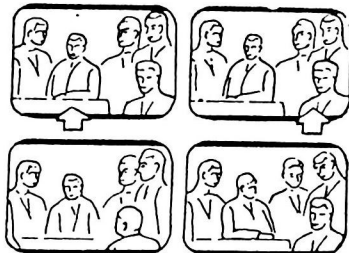


ნახ. 136.

იქ, სადაც გამოსახულება განცალკევებულია, ფრაგმენტები არღვევს ერთიანობას. მარცხნივ – უნდა ვერიდოთ ინტერესთა რამდენიმე ცენტრის შექმნას. მარჯვნივ – გამოსახულება, რომელიც გათვლილია კონცენტრირებულ საერთო ინტერესის ცენტრზე.

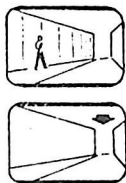
ნახ. 137. ინტერესის ცენტრის შეცვლა.

ზემოთ, იქ, სადაც არ არსებობს უწყვეტობა (მაგ., არ არის დამაკავშირებელი ხაზები შემ-დგომ ლოკალურ წერტილებს შორის), გამოსახულების ერთიანობა დაკარგულია და ის გაგლეჯილად მოჩანს. ქვევით – თუ კომპოზიციური ხაზებს ისე განვითავებთ, რომ მათ თვალი ინტერესის ახალი ცენტრისაკენ მიმართონ, კომპოზიციის გაუმჯობესებას შევძლებთ ობიექტის



ნახ. 137.

დაპირისპირებით გარემოსთან – სხვადასხვა ტიპის ხაზის, ტონის, კადრში მდგომარეობის, ზომის, ფორმის, პროპორციის (მასშტაბის), მოძრაობის ხასიათის, ასოციაციისა და ა. შ. გამოყენების გზით.



ნახ. 138.

კამერის მართვით ყურადღების კონცენტრირება მიიღწევა სხვადასხვა ფოკუსირებით, ხედვის სუსტი წერტილების გამორიცხვით (მაგ., გვერდითი ან უკანა მხრიდან ხედების) ან გად-

აღების სუსტი წერტილების გამოყენებით (მაგ., გადაღება ზემოდან, საერთო ხედით).

მოძრაობის სინქრონიზაცია სიტყვასთან, მუსიკასთან, ეფექტებთან და ა. შ. (სასურველია, ასრულებდეს მსახიობი) ხაზს უსვამს მოძრაობას და იზიდავს ყურადღებას (მაგ., მოსაუბრე მსახიობის მოძრაობას ხაზს უსვამს რო-გორც მოქმედება, ასევე საუბარი).

**ნახ. 138.** ინტერესის ცენტრის გადატანისას უნდა გვახსოვდეს, რომ თვალი შეიძლება მოხდეს შემთხვევით ლოკალურ წერტილზე, სადაც სინამდვილეში საინტერესო არა-ფერია. ცენტრში – თვალმა არ იცის, ყურადღების რა მიმართულება აირჩიოს. მარჯვნივ – ყურადღება შეიძლება კადრს მიღმა გაიქცეს.

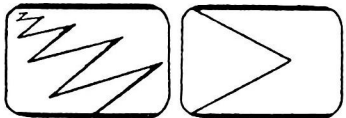


ნახ. 139.

**ნახ. 139.** ინტერესის გადაადგილების სიჩქარე.

განსაზღვრულ ნახატებზე ან ხაზებზე შეიძლება თვალი შეჩერდეს. ეს ნელი ხაზებია.

**ნახ. 140.** ჩქარი ხაზები – ჩვეულებრივ წრფეები ან ხაზე-



ნახ. 140.



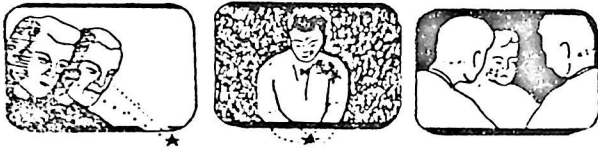
ნახ. 141.

ბია, რომლებიც მახვილ ტეხილებს ქმნიან.

**ნახ. 141.** უწყვეტი ხაზები წყვეტილთან შედარებით უფრო გამომსახველობითია (ჩქარია).

**ნახ. 142.** ინტერესის ფარული ცენტრები.

იქ, სადაც ინტერესის ნაგულისხმევი ცენტრი კამერის მიღშა ან გაუგებარია, მაყურებელი მოუსვენრობას, გაღიზიანებას და ზოგჯერ

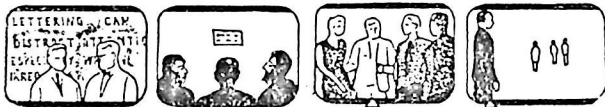


ნახ. 142.

გულდანყვეტასაც გრძნობს. ოსტატურად გამოყენებისას ეს ტაქტიკა მაყურებელს აიძულებს, დაელოდოს ხედვის ცვლას.

**ნახ. 143.** როგორ გავუკეთოთ კონცენტრირება მაყურებლის ყურადღებას?

მარცხნივ – ავერიდოთ ინტერესის ცრუ ცენტრებს, მაგ., ძალიან შესამჩნევ წარწერებს (წარწერა არიდებს მაყურებლის ყურადღებას), კონტრასტულ ტონებს მეორეხარისხოვან ობიექტში და ა. შ. მარცხნივ ცენტრში – ტონების გრადუაციით. თვალი ბუნებრივად გადადის მუქი მონაკვეთებიდან ღია ფერის მონაკვეთებზე. მარჯვნივ – ბალანსის შეგნებული დარღვევით (ტონალურის ან ხაზის).



ნახ. 143.

**ნახ. 144.** მაყურებლის ყურადღების კონცენტრაცია ძირითადი შემსრულებლის იზოლაციით:

მარცხნივ – სიღრმეში, ცენტრში – ჰორიზონტალურად, მარჯვნივ – განსაკუთრებული პოზით.

**ნახ. 145.** მარცხნივ – კადრში ფიგურების სიმალის შეფარდებით. ცენტრი – კადრის უფრო ძლიერი გამოყენებით. მარჯვნივ – განათებით.

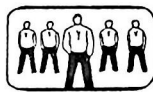
**ნახ. 146.** მარცხნივ – მსახიობსა და მის გარშემო გარემოს შორის



ნახ. 144.



ნახ. 145.



ნახ. 146.

მსგავსებით; მარჯვნივ – თუმცა ძალიან დიდმა მსგავსებამ შეიძლება თავი მოგვაბეზროს ან ყურადღება გავვიფანტოს.

### ინტერესის გადართვა

კადრის ერთი ასპექტიდან სხვა სტილზე მაყურებლის ყურადღების გადართვის ცოდნა ისეთივე მნიშვნელოვანია, როგორც მისი ყურადღების მიპყრობისა. ამისთვის შეიძლება, ზემოთ აღწერილი საშუალებები, შესაბამისად, კორექტირების შემდეგ გამოვიყენოთ. მაგ.:

აიძულეთ მსახიობი ფეხზე იდგეს, როდესაც დანარჩენები სხედან.

შეცვალეთ კამერის დახრა, ხედის ზომა და ა. შ.

შეანელებთ ერთი მსახიობის მოძრაობა და აქცენტირება გაუკეთეთ მეორისას.

გადაანაცვლეთ ჰირველსანცისი კონტრასტულობა ან მსგავსება.

გამოიყენეთ ე. წ. ხიდეები, რომლებიც აკავშირებენ მოქმედებას. მსახიობი იყურება მარჯვნივ კამერიიდან... გადაერთეთ ახალ ხედზე

– მარჯვნივ ახალი სახე ჩნდება.

ორ მსახიობს, რომლებიც ყურადღების ცენტრში იმყოფებიან, გად-  
აუნაცვლეთ ადგილები და ობიექტივს ფოკუსირება გაუკეთეთ იმ მსახ-  
იობზე, რომელმაც მოცემულ მომენტში უნდა მიიპყრას ყურადღება.

შეცვალეთ ხმის წყარო, რომელიც ჩანს, ანუ აიძულეთ, ისაუბროს  
სხვა მსახიობმა.

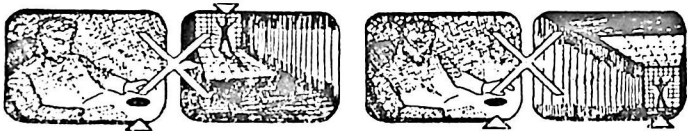
### ყურადღების ცენტრების შენახვა

ნებისმიერ მომენტში ჩვენი ყურადღება ლოკალიზებულია იმ მონ-  
აკვეთზე, რომლის ფართობიც ეკრანის ფართობის 1/12-ის ტოლია.  
ამ მონაკვეთის მდგომარეობა მუდმივად იცვლება იმის მიხედვით,  
თუ როგორ მისდევს ჩვენი თვალი კომპოზიციურ ხაზებს, მოძრავ  
ობიექტებს ან მიმართავს ყურადღების ახალ ცენტრს. იმ შემთხვევაში,  
როცა შემდგომი კადრების ინტერესის ცენტრი წინა ადგილთან  
(კადრთან) შედარებით კადრის სხვა ნაწილში მდებარეობს, მაყურე-  
ბლის ყურადღების კონცენტრაცია ყოველთვის ირღვევა და იძულე-  
ბულია ინტერესის ახალი ცენტრი მოძებნოს.

ძირითადი სიძნელე გადაღების ერთი ხედვის მეორეზე გადარ-  
თვისას წარმოიქმნება: ახალი კადრი ყოველთვის ინტერესის ახალ  
ცენტრს შეიცავს. კადრების ცვლამ რომ არ გაგვადიზიანოს, თვალ-ყური  
უნდა ვადევნოთ ერთმანეთის შემცვლელი კადრების ცენტრებს შორის  
მანძილს. ის არ უნდა აღემატებოდეს კადრის სიმაღლის 1/8-ს.

გადაცემაში ცუდად შეთანხმებული ხედები – ცუდი მონტაჟის  
პირველი ნიშანია და თუ ისინი ბევრია, მაყურებლის უბრალო გადი-  
ზიანება განრისხებად იქცევა.

**ნახ. 147. გადართვის შეთანხმება.**

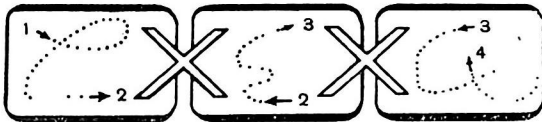


ნახ. 147.

ახალ ხედზე გადართვისას შესაბამისად წარმოიქმნება ინტერესის  
ახალი ცენტრი. მარჯვნივ – თუ ინტერესების ცენტრები სხვადასხვაა,  
მამინ ირღვევა გადასვლების სიმწყობრე. მარჯვნივ – იქ, სადაც ერთ-  
გვარად შეთანხმებულია, გადასვლა თითქმის შეუმჩნეველია.

**ნახ. 148. ინტერესის ცენტრების გადართვა.**

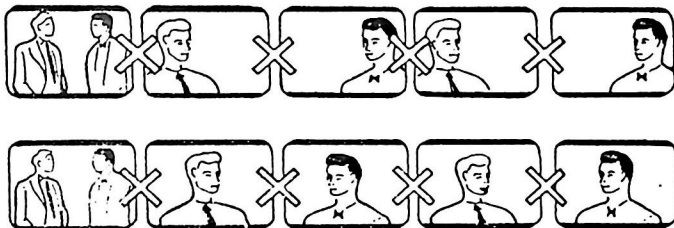
შეთანხმებულ ხედებში გადართვისას არსებობს ინტერესის ცენტრების გადაადგილების განუსაზღვრელი თავისუფლება.



ნახ. 148.

**ნახ. 149. ხედების გადართვა.**

მარცხნივ – იქ, სადაც ერთმანეთის შემცვლელ ხედებში ინტერესის ორი ერთნაირად მნიშვნელოვანი ცენტრია, მაყურებელი უკეთესად ღებულობს მას (ზემოთ) და არა იმ გაუგებრობას, რომელიც კადრის ერთსა და იმავე ნაწილში (ქვემოთ) მდებარე ხედების გადართვას შემოაქვს.



ნახ. 149.

**კომპოზიციის ერთიანობა რამდენიმე კამერით მუშაობისას**

კარგი კომპოზიცია ერთი კამერით მუშაობისას შეიძლება, აღმოჩნდეს სრულიად არადაამაკმაყოფილებელი სხვადასხვა მანძილიდან ან სხვადასხვა წერტილიდან გადაღებისას. სხვადასხვა მანძილიდან ან სხვადასხვა წერტილიდან გადაღებისას კარგი კომპოზიციის აგება ერთი კამერით შეიძლება, გაგვიჭირდეს.

ბევრი საქუსარი, რომლებიც მთლიანობაში ძალიან მიმზიდველია, მაგრამ ცუდად გამოიყურება, როცა რამდენიმე კამერით გადაღებისას დანაწევრდებიან. ამ დროს თითქოს დეკორაცია ირღვევა და

იკარგება შინაგანი კავშირები, ერთიანობა, ბალანსი. რამდენიმე კამერით გადაღებისას კარგად შეკავშირებულმა კადრებმა შეიძლება, გამომხატველობა უცხად დაკარგოს და ის, რასაც ახალი აქცენტები შემოაქვს, ყურადღების კონცენტრირება მეორეხარისხოვან ობიექტებზე მოახდინოს. ზოგჯერ ხედის არჩევანის მეთოდის კი არღვევს გამოსახულების ერთიანობას.

ნახ. 150. შეუთანხმებელი გადართვები.

კამერის პირველი ხედი გადართვისას შეთანხმებულია კამერის მეორე ან მესამე ხედთან, მაგრამ კამერების მეორე და მესამე ხედები ერთმანეთთან არ არის

შეთანხმებული, რადგან ამ დროს ირღვევა მოქმედების უწყვეტობა.

იქ, სადაც კომპოზიცია ელემენტარული

ან შემ-თხვევითია, ეს გარემოება თვალში

საცემი არაა. მაგრამ,

რაც უფრო რთული

და დახვეწილია მხატვრული

გადმოცემა, მით უფრო ჭირს კომპოზიციის

ერთიანობის შენარჩუნება.

კინემატოგრაფიაში ყოველ ახალ ხედში

საუკეთესო შედეგის მისაღებად შეიძლება მსახიობთა გადანაცვლება, რეკვიზიტის, შუქის გადაადგილება,

თუმცა ასეთი თვალის ახვევა ზოგჯერ ისეთი გამჭვირვალეა, რომ ამას ყველაზე მიმნდობი მაყურებელიც ხვდება.

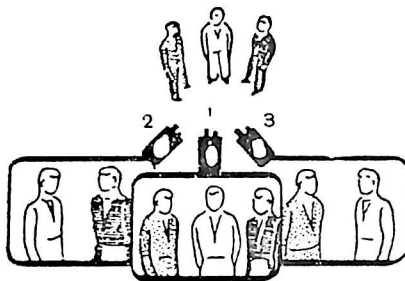
ცოცხალი გადაცემა ასეთ ხერხებს გამოირიცხავს და ამიტომ გულდასმით დაგეგმილი,

გააზრებული კომპრომისი – ერთადერთი შესაძლებლობაა, თავი ავარიდოთ ვაცვეთილობას, სარეჟისორული დროის კარგვას.

რამდენიმე კამერით გადაღებისას მსახიობებს ისე ვაყენებთ, რომ ხედვის სხვადასხვა წერტილიდან ადვილი იყოს მათი გადაღება

(თუ მსახიობი უმოძრაოდაა, მაყურებელი ადრე თუ გვიან აღმოაჩენს კამერების ცვლას) ან უშუალოდ ხედვის ახალი წერტილისკენ გადასვლის წინ ვცვლით შემსრულებლების მდგომარეობას და კადრის

კომპოზიციას (ეს მოძრაობას სინარჩუნებს ანიჭებს და ინტერესს აძლიერებს, მაგრამ, თუ ზედმეტი მოგვივა, კადრში მოუსვენრობას შეიტანს).



ნახ. 150.

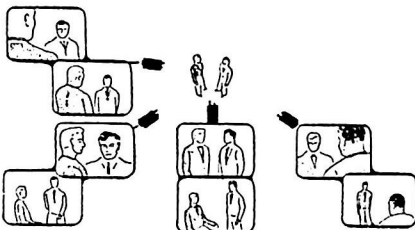
## კომპოზიციური ახსნის არჩევა

როგორც ზევით აღვნიშნეთ, კადრის კომპოზიციის გადანყვეტი-სას ჩვენი ძირითადი მიზანი მხოლოდ მიმზიდველი გამოსახულების შექმნა არაა. კომპოზიციის გარკვეული მიზანი უნდა ჰქონდეს და მისი ზემოქმედების ხარისხი მოცემული კადრის როლსა და აზრს უნდა შეესაბამებოდეს.

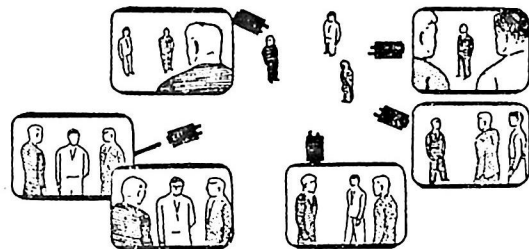
**ნახ. 151. მრავალი კამერით გადაღებისას კომპოზიციის ერთიანობა.**

მსახიობთა განთავსებამ უნდა უზრუნველყოს კომპოზიციური ერთიანობა ხედვის რამდენიმე წერტილიდან.

**ნახ. 152. კომპოზიციის ერთიანობა სამი მსახიობის რამდენიმე კამერით გადაღებისას.**



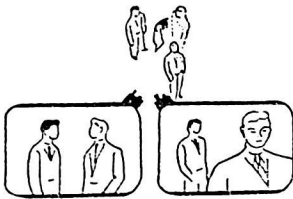
ნახ. 151.



ნახ. 152.

**ნახ. 153. კომპოზიციის ერთიანობა მიიღწევა გადაღების წერტილისა და მსახიობის მდგომარეობის ერთდროული შეცვლით.**

კომპოზიციური კადრის შეცვლა გადაღების წერტილის თუნდაც უმნიშვნელო შეცვლასაც შეუძლია. უფრო მეტიც, ამა თუ იმ კომპოზიციური გადანყვეტის არჩევით ჩვენ ვცვლით მაყურებლის მიერ ობიექტის, მისი გარემომცველი გარემოსა და მათი ურთიერთკავშირის აღქმას.



ნახ. 153.

მიმდევრობით იხ. ნახ. 151, 152, 153 და 155, ყურადღება მიაქციეთ იმას, თუ როგორ იცვლება მსახიობების, საქუსრების სხვადასხვა მონაკვეთების, დომინირებული ხაზების შედარებითი მნიშვნელობა და, შესაბამისად, როგორ ხდება კადრი ხან განეწილი, ხან ღია და ხანაც დინამიკური.

### დინამიკური კომპოზიცია

#### სხვაობა უძრავ და მოძრავ გამოსახულებებს შორის

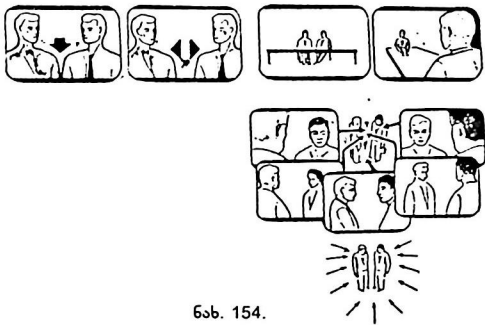
ზევით განხილული პრინციპები, ძირითადად, უძრავი გამოსახულების კომპოზიციის დროსაა მიღებული. იქ, სადაც ხედები უმოძრაოა, გადმოცემული იდეები წარმატებით გამოიყენება. მაგრამ სატელევიზიო სანახაობების უმრავლესობა უძრავი (ან ნახევრად უძრავი) და მოძრავი გამოსახულებების ერთიანობაა. ჩნდება კითხვა, რამდენად ეფექტურია ეს პრინციპები მოძრავი გამოსახულების დროს?

უძრავი გამოსახულება დროს გვიტოვებს იმისთვის, რომ დავათვალიეროთ, შევისწავლოთ ის როგორც კადრის აგების მომენტში, ასევე მაშინ, როცა კადრი ეთერშია. მოძრავი გამოსახულების კომპოზიცია დინამიკური კომპოზიციაა და არამდგრადი, დროებითია. მოძრავ გამოსახულებას ბევრი ისეთი თვისება აქვს, რომელიც სტატიკური გამოსახულებისთვის არ არის დამახასიათებელი. ის საშუალებას გვაძლევს, ადვილად და დამაჯერებლად ვაჩვენოთ ამა თუ იმ ცვლილების პროცესი, მაგ., შევარბილოთ გაბატონებული ატმოსფერო, სურვილისამებრ გადავიტანოთ ყურადღება ერთი მსახიობიდან მეორეზე, დავარეგულიროთ ობიექტების შედარებითი მნიშვნელობა, გადავცეთ მოძრაობის დინამიკური თვისება, ხასიათი და ა. შ.

აღბათ, მოძრავი გამოსახულების ყველაზე მნიშვნელოვანი თვისება მუდმივი ინტერესის დაკავების შესაძლებლობაა. რადგან მაყურებელს საკმარისი დრო ეძლევა ფიქრისათვის, სტატიკური გამოსახულების მიმზიდველობა მალე ეცემა. მოძრავი გამოსახულება, პირიქით, უფრო დიდხანს აკავებს მაყურებლის ყურადღებას ჩვენთვის საჭირო მიმართულებით.

**ნახ. 154. ჯგუფური გადაღების თავისებურებები.**

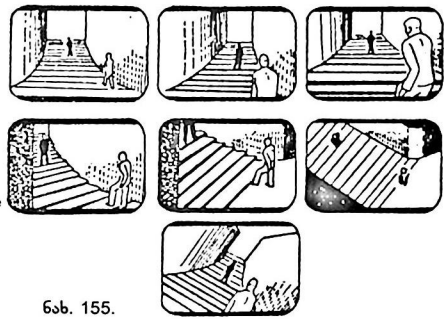
ზემოთ მარჯვნივ – მსახიობები უფრო ახლოს უნდა იყვნენ ერთმანეთთან, ვიდრე ეს ყოველდღიურ ცხოვრებაშია. წინააღმდეგ შემთხვევაში ხედი ძალიან გაიწელება. ზემოთ მარჯვნივ – საერთო ხედზე მანძილი მსახიობებს შორის უფრო დიდი უნდა იყოს. ზოგჯერ ერთმანეთისგან მნიშვნელოვნად დაშორებული ობიექტების გადაღება გვიწევს. ამ დროს გულდასმით უნდა შევარჩიოთ გადაღების წერტილი. ქვემოთ მარჯვნივ – ხალხი საუბრის დროს ერთმანეთს უყურებს. ეს ზღუდავს ოპერატორის შესაძლებლობებს და ამიტომ ტელევიზიაში გადაღების წარმოება მცირე კუთხითაა მიღებული, რაც ხედების არჩევანის თავისუფლებას იძლევა და გამოსახულების ერთიანობას ინარჩუნებს.



ნახ. 154.

**ნახ. 155. ხედვის წერტილის ზემოქმედება.**

ობიექტის, მისი გარემომცველი გარემოსა და მათი ურთიერთკავშირის ჩვენეული აღქმა კამერის ხედვის წერტილის არჩევანზე დამოკიდებულია.



ნახ. 155.

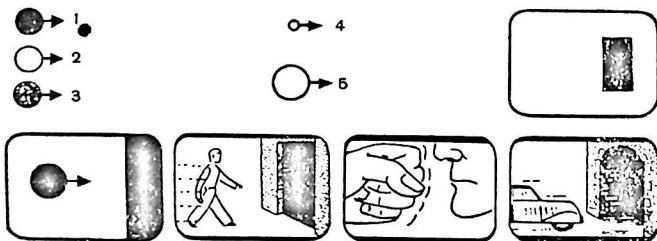
სტატიკური გამოსახულება მაყურებელს შესაძლებლობას აძლევს, ყურადღება კადრის ნებისმიერ მონაკვეთზე გაამახვილოს და თავისუფლად შეაფასოს ის. მოძრავი გამოსახულება კი არ უტოვებს დროს, ყურადღება დეტალებზე შეაჩეროს, განსაკუთ-

რებით ენერგიული მოძრაობის დროს კადრების სწრაფი ცვლისას. მაყურებელი ძლივს ასწრებს ძირითადის დაჭერას. მაგრამ მოძრავ გამოსახულებას ნაკლიც აქვს. მას შეუძლია, უზუსტობა ან ურწმუნოება შემოიტანოს. ფიქსირებული მოქმედების აღქმა შეიძლება, უფრო ძლიერი იყოს და მხესიერებაში დიდხანს დარჩეს. როცა ფერწერული ტილოს ან სკულპტურის ნიმუშს ვეყურებთ, ხშირად ვფიქრობთ, რომ შემდეგ წამს შეიძლება ისინი გაცოცხლდნენ და ამოძრავდნენ. ის კომპოზიციური ბალანსი, რომელიც სტატიკურ კადრში შთაბეჭდავად გვეჩვენება, შეიძლება, მოძრავ გამოსახულებაში არაეფექტური აღმოჩნდეს. ასეთი დამაინტრიგებელი მოქმედება, როდესაც მაყურებლის წინ გაივლის მხოლოდ ყველაზე საინტერესო მომენტები, შეიძლება ბალანური აღმოჩნდეს, თუ მისი ყველა სტადია მაყურებლის თვალწინ გაივლის. აი, რატომ იყენებენ რეჟისორები გადართვებსა და დაბნელებებს, რომლებიც მოვლენების ლოგიკურ ჯაჭვს წყვეტენ. გარდა ამისა, კარგად აგებული კადრი კარგავს მიმზიდველობას, როდესაც მოძრაობის შედეგად მისი შემადგენელი ნაწილები შედარებით მდგომარეობას იცვლის. დაბოლოს, როცა გამოსახულებაში მთავარი – ობიექტის აზრობრივი მნიშვნელობა და არა მისი მოძრაობაა, მაყურებელზე სტატიკური გამოსახულება მოძრავზე არანაკლებ შთაბეჭდილებას ტოვებს.

### დინამიკური კომპოზიციის თეორია

#### მოძრაობის გამოსახვა

ქალაქდზე მოძრაობის გამოსახვა იოლი არ არის. სიმბოლოები გვეხმარება, ვიფიქროთ განზოგადებულად და ამიტომ მივმართავთ სახასიათო სიმბოლოებს და საკუთარ წარმოსახვას.



ნახ. 156.

**ნახ. 156.** სიმბოლოების მეშვეობით შეიძლება, გრაფიკულად გადამოვცეთ სიტუაციათა მთელი რიგი, რომელთა საფუძველი ერთი და იგივე დინამიკური კომპოზიციია. ჩვენ წინაშე მოძრაობის ერთნაირი მიმართულებაა და თვითონ სატელევიზიო კადრი და სტატიკური კომპოზიციური ელემენტები გამოსახულია გრაფიკულად (ზემოთ მარჯვნივ). 1. მუქი ობიექტი; 2. ნათელი ობიექტი; 3. რელიეფური ობიექტი; 4. მცირე ობიექტი; 5. დიდი ობიექტი.

### მოძრაობის შეფასება

მოძრაობის შესახებ ჩვენი ძირითადი შთაბეჭდილებები რამდენიმე ფაქტორზეა დამოკიდებული: სიჩქარეზე (ანუ ობიექტის მოძრაობის სიჩქარეზე მის გარემომცველ გარემოსთან მიმართებაში); ტემპზე (ანუ მის რიტმზე, აჩქარების ხარისხზე და ა. შ.); მოძრაობის მიმართულებაზე და ტრაექტორიაზე (ანუ მოძრაობის გზის ფორმებზე).

ხშირად შეგვიძლია თვალი ვადევნოთ უშუალოდ მოძრაობას (მაგ., ობიექტი, რომელიც უძრავ სცენაზე მოძრაობს) ან ნაგულისხმევ მოქმედებას (მაგ., მოძრავი ფონი უძრავი მსახიობის ზურგს უკან ან მოძრავი მუქი და ჩრდილი, რომელიც მას სდევს). მაგრამ ისინი მოძრაობის სრულიად ნათელი ფიზიკური ნიშნებია. გამოსახულების დინამიკის ჩვენეულ აღქმას სხვადასხვა წარმოდგენა აძლიერებს. ეს წარმოდგენები განპირობებულია: სიმძიმის ძალის მოქმედების ჩვენი ქვეცნობიერი დამოკიდებულებით ობიექტის მდგომარეობის და მოძრაობის მიმართ.

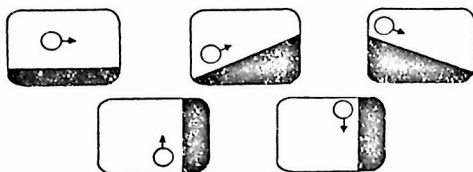
### სიმძიმის ძალის ფსიქოლოგიური ეფექტი

მხატვრული ბალანსის შესწავლისას ვნახეთ, რომ რეჟისორმა კადრის აგებისას დედამიწის მიზიდულობის კანონი აუცილებლად უნდა გაითვალისწინოს, თუმცა ერთი შეხედვით ამის რეალური საჭიროება არ არსებობს. კადრში ობიექტის ადგილის არჩევასა და მისი წონის, ენერჯის, სიჩქარის, მოძრაობის მიმართულების განსაზღვრისას მოცემული ობიექტის თვისებებსა და მისი სიმძიმის ძალაზე ჩვენეულ წარმოდგენებს ვეყრდნობით.

**ნახ. 157.** სიმძიმის ძალის ფსიქოლოგიური ეფექტი.

მარცხნივ ზემოთ – ჰორიზონტალური მოძრაობა ჩვეულებრივ აღიქმება როგორც ნორმალური პროგრესული გადაადგილება. ზემოთ და ქვემოთ მოძრაობის აღქმას შევეჩვიეთ, როგორც სიმძიმის ძალის დაძლევასთან დაკავშირებულ ძალისხმევას. ცენტრში ზემოთ

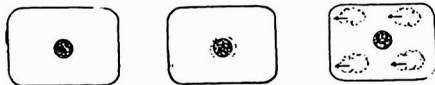
– ენერგიული მოძრაობა წინ, მთაში, ასვლა ზევით. ზემოთ მარჯვნივ – ნარნარი დაშვება, ჩამოსვლა ქვემოთ, სრიალი. მარ-ცხნივ ქვემოთ – წინააღმდეგობის დაძლევა, ასვლა, აცოცება ზევით. მარჯვნივ ქვემოთ – ენერგიული ჩამოსვლა, დასვლა.



ნახ. 157.

**ნახ. 158. შთაბეჭდილება მოძრაობაზე.**

წარმოიდგინეთ, რომ თქვენ წინ უღრუბლო ცაში მფრინავი თვით-მფრინავია. მარცხნივ – იქ, სადაც საგანი ზუსტად კადრის შუაგულშია,



ნახ. 158.

პრიალა ფონზე მოძრაობა შეიგრძნობა სუსტად. ცენტრში – იმის მიხედვით, თუ კამერა როგორ მიჰყვება საგანს, მისი მდგომარეობა კადრში

ივლლება და გვეჩვენება, რომ ის სწრაფად მოძრაობს. მარჯვნივ – ღრუბლები უკან მიისწრაფვის და ვგრძნობთ არა მარტო მოძრაობას, არამედ სიჩქარესაც.

**ნახ. 159.** ზემოთქმულს შეიძლება, ოთხი ყველაზე ცნობილი აქსიომა დაემატოთ. მარცხნივ – მოძრაობა ეკრანზე ყოველთვის საზვასმულად სწრაფი მოჩანს. მარ-ცხნივ ცენტრში – მოძრაობა ობიექტის მიმართ-თულებით ან მისგან შენელებული ჩანს ხედვის მცირეკუთხიანი ობიექტივით და უფრო სწრაფი

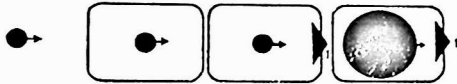


ნახ. 159.

– მოკლედოკუსიანი ობიექტივით. მარჯვნივ ცენტრში – თუ ობიექტი და კამერა ერთი მიმართულებით მოძრაობენ, მაშინ გვეჩვენება, რომ სიჩქარე მცირდება. მარჯვნივ – კამერის და ობიექტის მოძრაობა სანინააღმდეგო მიმართულებით ზრდის სიჩქარეს და აძლიერებს შთაბეჭდილებას.

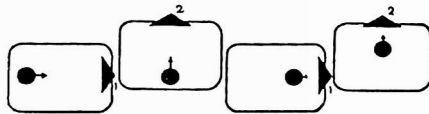
**ნახ. 160.** მარცხნივ – ჩვენ ვთვლით, რომ უსაზღვრო სივრცეში

ობიექტი მოძრაობს თავისუფლად. მარცხნივ ცენტრში – მაგრამ, როდესაც საგანი კადრში თავსდება, მისი გადაადგილების თავისუფლება იზღუდება ზღვრებით. ეს პოტენციური შეზღუდვაა. მარჯვნივ ცენტრში – როდესაც ჩვენ ვაკავებთ მოძრავ ობიექტს კადრის ცენტრის სიახლოვეს, ეს შეზღუდვები არც ისე შესამჩნევია. მარჯვნივ – მსხვილ ხედებზე მოძრაობა ყოველთვის შეზღუდული გვეჩვენება.



ნახ. 160.

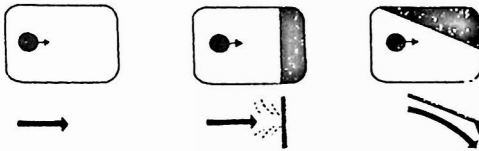
ნახ. 161. კადრის მარცხენა და ქვედა ნაწილში მყოფი ობიექტის მოძრაობის თავისუფლება (მარცხნივ) ნაკლებზეზღუდული გვეჩვენება, ვიდრე კადრის მარჯვენა და ზედა ნაწილში მყოფისა (მარჯვნივ). 1. პანორამები; 2. კამერის დახრა.



ნახ. 161.

**ნახ. 162. მოძრაობის შეზღუდვა მასით.**

მარცხნივ – უბრალო თავისუფალი გადაადგილება კადრზე. ცენტრში – გადაუღობით მას გზა მასით და მოძრაობა შეიძენს ახალ მნიშვნელობას, გამოიწვევს რა შეჯახების ან შესაძლო შეჩერების წინათ-



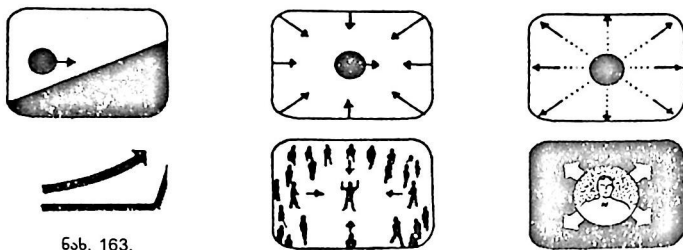
ნახ. 162.

გრძნობას. მარჯვნივ – თანდათანობით გაზრდილი შეზღუდვა.

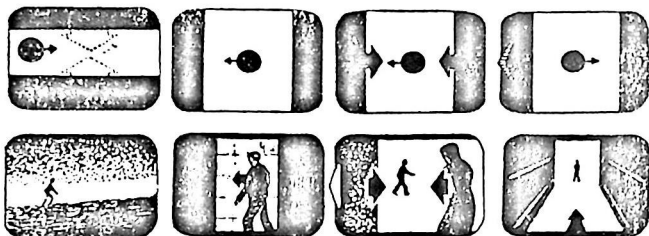
ნახ. 163. მარცხნივ – მოძრაობა ზევით შედარებით თავისუფლების დროს. ცენტრში – ბრბოს მოძრაობის ანალოგიური მოძრაობა, რომელიც იკრიბება ცენტრალური ფიგურის გარშემო. მარჯვნივ – გაფართოება.

ნახ. 164. რთული სიტუაციები შეიძლება, მარტივად შევქმნათ. მარცხნივ – ელვისებური გაქცევა გამძვინვარებული სტიქიისაგან (ძირს ჩამონოლილი ცა). მარცხნივ ცენტრში – არ არის თავისუფლება. მარჯვნივ ცენტრში – მოახლოებული საფრთხე (მარცხნივ

პანორამირდება მდევარი. ის და კედელი უახლოვდება მსხვერ-  
 პოს). მარჯვნივ – ბოლოს და ბოლოს თავისუფლება! (კამერის  
 მიახლოება).

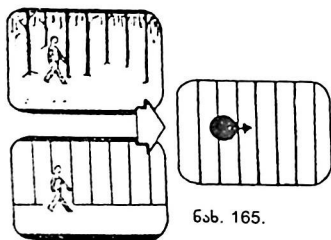


ნახ. 163.



ნახ. 164.

**ნახ. 165.** ფონის ასეთი ნახატი შეიძლება შეიქმნას ხეებით, ხალხის  
 ჯგუფით ან სუფთა დეკორატიული საშუალებებით და ა. შ.



ნახ. 165.

როცა ეს ცნებები იმითაა უარყო-  
 ფილი, რასაც ვხედავთ, მაშინ ჩვეუ-  
 ლებრივ გვაოგნებს და საოცრად  
 ან გასართობად გვეჩვენება. ამ  
 ხერხით სარგებლობენ მულ-  
 ტიპლიკაციურ ფილმებში, როცა  
 სპილოს ბუმბულივით მჩატეს, ან  
 საპნის ბუმბებს ზარბაზნის ბირთ-  
 ვით მძიმეს ასახიერებენ.

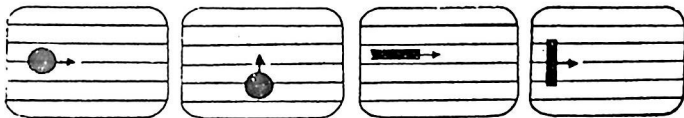
ამგვარად, ვასკენით, რომ

კადრში ობიექტის მდგომარეობა და მისი გარემომცველი გარემოს ხასიათი გავლენას ახდენს მოძრაობის შესახებ ჩვენს შთაბეჭდილებაზე. გამოსახულებამ კადრის ერთ ნაწილში შეიძლება, გავლენა იქონიოს მოძრაობის შესახებ ჩვენს წარმოდგენაზე მის სხვა ნაწილში. პრაქტიკაში მსგავსი შთაბეჭდილების ძალა ისეთი ფაქტორებით განისაზღვრება, როგორცაა: სიჩქარე, ობიექტის ზომა, ობიექტის მიახლოება გამოსახულების ძირითადი მასისკენ, ობიექტებით გამოწვეული ასოციაციები და ის, თუ რა ვიციით ამ მოვლენაზე ან რას ველოდებით მისგან.

### მოძრაობა წინააღმდეგობის შესახებდრად

ძირითადი მასების ფორმას და მდგომარეობას შეუძლია, გამოსახულებაში მოულოდნელი ეფექტების შექმნა, დასაძლევ სიძნელეებზე ჩვენი წარმოდგენის შეცვლა და ამით თავად მოქმედების ხასიათში ახალი ქვეტექსტის შეტანა.

**ნახ. 166. ობიექტის ფონი და გამოსახულება.**



ნახ. 166.

როცა მოძრაობის მიმართულება ფონის იმ ხაზების მიმართულებას ემთხვევა, რომლებიც დინამიკას უსვამენ ხაზს, გვეჩვენება, რომ მას არაფერი ეწინააღმდეგება. როცა საგანი მოძრაობისას გადაკვეთს ნახატს, ხაზს ვუსვამთ იმ ძალისხმევას, რომელიც ამ მოძრაობაზე დაეხარაჯეთ. ამ დროს დიდ როლს ობიექტის ფორმა თამაშობს.

### ფონის ნახატი

ძალიან ხშირად გამოსახულებაში მხოლოდ ფონის საერთო ნახატს განვასხვავებთ. თუ ეს ნახატი მეორდება, მაშინ, ხასიათისაგან დამოუკიდებლად, ის შესამჩნევ გავლენას ახდენს მის წინ მოძრაე ობიექტზე.

**ნახ. 167. შთაბეჭდილების ფონი და ძალა.**

მოძრაე ობიექტის მნიშვნელობა ფონზეა დამოკიდებული. მსახობის შთაბეჭდავი ძალა, დამოუკიდებლად იმისა, ნეიტრალურ

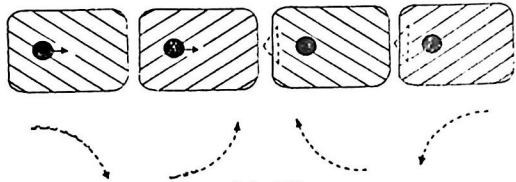


ნახ. 169.

ძლიერია. როცა მსახიობი ჩვენსკენ მოძრაობს, კამერა კი უკან მიიწევს (ხედის ზომის შესანარჩუნებლად), ფონის ქვემოთ გადასული ჰორიზონტალები მსახიობის გადაკვეთის შემდეგ გადასცემს მას განსაკუთრებულ ძალას. ბოლო მაგალითში ფონის ჩამავალი ხაზები თითქოს მალლა სწევს მსახიობს და სძენს განსაკუთრებულ ძალას, დამაჯერებლობას.

### ნახ. 168. ფონი და მიმართულება.

მარცხნივ – როდესაც ობიექტი მოძრაობს უძრავ ფონზე, მოძრაობას დამატებითი შეფერილობა ეძლევა. მარჯვნივ – იქ, სადაც იგივე ფონი გადის სტატიკური ობიექტის გვერდით, მოძრაობის შეფერილობის ხასიათი იცვლება.



ნახ. 168.

### ფონის ხაზების მიმართულება

თავად ობიექტის მოძრაობასა და ფონის ხაზებისთვის დამახასიათებელი დინამიკის ურთიერთკავშირი მოძრაობის ხასიათს ახალ შეფერილობას სძენს. ეს ცალ-ცალკე არ არის დამახასიათებელი არც ობიექტისთვის და არც ფონისთვის.

ნახ. 169. გავაგრძელოთ ეს მაგალითი. ხუთივე ნახატზე ზემოთ მიმართული ფონი თითქოს ძალას ასხივებს, რომელიც ობიექტს მალლისკენ უბიძგებს. ობიექტი აგრძელებს მოძრაობას და, ამ გავლენის



ნახ. 169.

მიუხედავად, ფონის საზღვრის გადაკვეთისას უფრო ძლიერი ხდება.

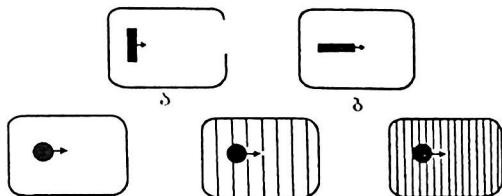
## ევექტური სიჩქარე

ობიექტის მოძრაობის მოჩვენებითი სიჩქარის აღქმა დამოკიდებულია რამდენიმე მდგრად წარმოდგენაზე: მოცემული ობიექტისთვის ჩვეულებრივ დამახასიათებელ სიჩქარეზე; მასაზე – ჩვენ მივეჩვიეთ იმას, რომ დიდი ობიექტები მოძრაობს უფრო ნელა, პატარები – უფრო სწრაფად; ხილულ აქტივობაზე – იმ მოძრაობის ინტენსივობისა და მასზე დახარჯული ძალისხმევის ხარისხით, რომელსაც თვალყურს ვადევნებთ. ფონზე – მოჩვენებით მანძილზე ფონამდე და ფონთან მიმართებაში. ფორმაზე – იხ. ნახ. 170.

### ნახ. 170. სიჩქარე.

ობიექტის ფორმა გავლენას ახდენს მოძრაობის სიჩქარეზე. ზემოთ – საგნები

ა და ბ ერთი სიჩქარით მოძრაობენ, თუმცა საგანი ა უფრო სწრაფად მოძრაობს გვერვებზე. ქვემოთ – როცა ფონის ნახატი



ნახ. 170.

უფრო მეტად დეტალიზებულია, მოძრაობის სიჩქარე უფრო სწრაფი გვეჩვენება.

## შინაგანი რიტმი

როცა საგანი პერიოდულად (მუდმივად) ცვლად ფონზე მოძრაობს, თვალი ცდილობს დაიჭიროს ამ საგნის რიტმი, რომელიც მის ფორმაზე, ხაზებსა და ტონზეა დამოკიდებული.

## მოძრაობის ტრანექტორია

როცა ობიექტი მოძრაობს, ჩვენს მესხიერებაში ამ მოძრაობის გზა ფიქსირდება, განსაკუთრებით მაშინ, თუ მის ტრანექტორიას მკვეთრად გამოხატული ფორმა აქვს და თუ მოძრაობა ამკარად მეორდება, არ იფარება სხვა, საწინააღმდეგო მოძრაობით. აი, რატომ გვამახსოვრდება საბალეტო პა, ყინულზე სრიალი, ჩარხების რიტმული, მკაცრად განმეორებადი მოძრაობები და ა. შ.

## ტონების მნიშვნელოვანი სუბიექტური ცვლა

ობიექტის ტონალური დახასიათება ცვლის ჩვენს შეხედულებას მის დინამიკურ თვისებებზე, ზომაზე, წონაზე. რაც უფრო ნათელია ტონი, მით უფრო დიდი მოჩანს ობიექტი ან მისი დეტალი, მაგრამ ნაკლებია „წონა“ და „ძალა“. ამაში დასარწმუნებლად განვიხილოთ ერთ-ერთი სიტუაცია ნახ. 162, 163, 164-ზე და წარმოვიდგინოთ იგი ტონების გავლენის გათვალისწინებით (ნახ. 171). კოსტიუმის, ფონის და განათების ტონებს შეუძლიათ, მნიშვნელოვნად შეცვალონ მიმდინარე მოქმედების აზრი, მოქმედების ხასიათი, მისი ნიუანსები კი მთლიანად ტონალური შეხამების განკარგულებაში რჩებიან.

**ნახ. 171.** მარცხნივ – წარმატებული დევნა; ცენტრში მარცხნივ – „ძლიერი“ ობიექტის უშედეგო დევნა. მარჯვნივ ცენტრში – „სუსტი“ განადგურებულია. მარჯვნივ – კადრი მთლიანად მოკლებულია დრამატიზმს. ეს უფრო თვალთვალს ჰგავს, ვიდრე დევნას.



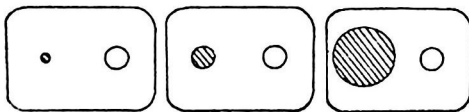
ნახ. 171.

**ნახ. 172.** უფრო მაღალ მდგომარეობაში გადაადგილება ყურადღებას გადართავს მარჯვნიდან მარცხნივ.



ნახ. 172.

**ნახ. 173.** დამტრიახული რგოლი გვიახლოვდება. ის უმნიშვნელოა, მაგრამ ზომის გაზრდასთან ერთად მისი მნიშვნელობა და ინტერესიც იზრდება.

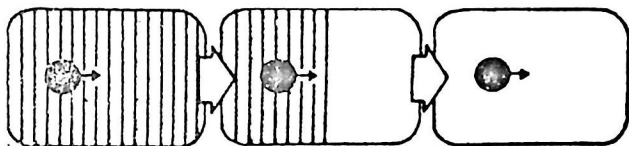


ნახ. 173.

**ნახ. 174.** იმის მიხედვით, თუ როგორ გადადის დეტალი მუქი ფერიდან ღიასკენ, წარმოიშობა ემოციურად ამაღლებული გრძნობა.



**ნახ. 175.** ვერტიკალური ხაზების მონაკვეთიდან სუფთა ფონზე გადასვლა თავისუფლების შეგრძნებას და სიჩქარის ეფექტურ ცვლას იწვევს.



ნახ. 175.

**ნახ. 176.** მარჯვნივ – დახრა ცვლის კომპოზიციურ ბალანსს. გამოსახულება არასტაბილური ხდება. მარჯვნივ – კამერის ხედვის წერტილის შეცვლა ცვლის კომპოზიციურ ხაზს. კამერის დახრა ვერტიკალურ ხაზებს შემადგენელ დიაგონალებად აქცევს.



ნახ. 176.

### ობიექტის სახვითი მნიშვნელობის შეცვლა

მოძრავი გამოსახულების ერთ-ერთი შესანიშნავი თვისება ისაა, რომ ის საშუალებას იძლევა, შეცვალოს ამა თუ იმ ობიექტის შედარებითი მნიშვნელობა. ეს შეიძლება, განვახორციელოთ ობიექტის ახალ

მდგომარეობაში, სხვა გარემოში გადაადგილებით ან გადაღების ახალი ნერტილის დაყენებით.

### **ხედების დინამიკური კომპოზიცია**

როცა ერთი ხელიდან მეორეზე გადავდივართ, მაყურებლის წარმოსახვაში წინა ხელი რჩება (მისი კომპოზიცია, მისით გამონწვეული ასოციაციები და ა. შ.). ის თვალყურს ადევნებს გადასვლის ხასიათს (გადართვა, განდევნა და ა. შ.), აღიქვამს ახალ ხედს (მის კომპოზიციას, ასოციაციებს და ა. შ.), ადარებს ორივე ხედს.

გვინდა ჩვენ ეს თუ არა, ეს მაინც ხდება, თუმცა მაყურებელს არ შეუძლია, ანალიზი გაუკეთოს თავის წამიერ შთაბეჭდილებებს. ჩვენი ამოცანაა, შევძლოთ მაყურებლის ეს რეაქცია გამოვიყენოთ.

როცა მაყურებელს გადართვა ვერ არწმუნებს (თუმცა გადართულ კადრებში ინტერესის საერთო ცენტრები არსებობდა), ამის მიზეზი მაყურებლის ხედვით უწყვეტობაში უნდა ვეძებოთ. თვალის ყოველთვის იძებს ურთიერთკავშირს იმ მოვლენებში, რომლებსაც თვალყურს ადევნებს. იქ, სადაც ეს ურთიერთკავშირი შემთხვევითია და გადართვა ერთი კამერიდან მეორეზე ფორმალური მოთხოვნითაა გამოწვეული, სასურველია, ეს გადართვები თავიდან ავირილოთ.

ხედების ცვლა ზოგჯერ მკვეთრად გამოხატულ მეორად ეფექტებს იწვევს, რომლებიც მოძრაობის შთაბეჭდილებას ქმნიან. ისინი შეიძლება, შეგნებულად გამოვიყენოთ იქ, სადაც ჩვენ მივისწრაფვით დინამიკურობისაკენ. მაგრამ ზოგჯერ ეს ეფექტები შეიძლება, ჩვენი სურვილისგან დამოუკიდებლად წარმოიშვას და ამკარად ხელისშემშლელი გახდეს.

### **კომპოზიციის ზოგიერთი წესი**

იმის მიუხედავად, რომ მოძრავი გამოსახულების კომპოზიცია იშვიათად შეისწავლება, მისი გამოყენების პრინციპებს ხშირად ვხედავთ საუკეთესო სატელევიზიო და კინემატოგრაფიულ დადგმებში. ბევრი რეჟისორი მუშაობის დროს მარტივ წესებს იყენებს, რომლებიც უფრო პრაქტიკითაა გამომუშავებული, მაგრამ არსებობს რამდენიმე აქსიომა, რომლებსაც გვერდს ვერ ავუვლით.

**მოძრაობის მიმართულება** – ვერტიკალური ხაზები ჰორიზონტალურთან შედარებით უფრო შესამჩნევია. ამის შესავსად, ვერტიკალზე მოძრაობაც ჰორიზონტზე მოძრაობასთან შედარებით გაცილებით უკეთ შესამჩნევია.

ასვლა უფრო ეფექტურია, ვიდრე ჩამოსვლა. თავის აწევა ან ადგომა უფრო დიდ ყურადღებას იპყრობს, ვიდრე თავის, ხელის დახრა ან დაჭდომა. გარდა ამისა, ვერტიკალზე მოძრაობა, ჩვეულებრივ, ჰორიზონტალურთან შედარებით უფრო სწრაფივ ჩანს.

ჰორიზონტალური ხაზები კომპოზიციურად ყველაზე სუსტია, ამიტომ ჰორიზონტალური მოძრაობა ნაკლებშესამჩნევია. მაგრამ მოძრაობა მარჯვნივ უფრო კარგად აღქმადია, ვიდრე მოძრაობა მარცხნივ.

**მოძრაობა დიაგონალზე** – როგორც თვით დიაგონალური ხაზები, ყველაზე დინამიკურია.

მოძრაობა კამერისკენ – უფრო შესამჩნევია, ვიდრე კამერიდან; ძნელი არ არის, დავრწმუნდეთ, რომ ნებისმიერი უესტი ან მოძრაობა წინ უფრო შთამბეჭდავია, ვიდრე მოძრაობა უკან (მაგ., შეხედვა, თავის შემობრუნება, გამონეული ხელი და ა. შ.). ობიექტთან მიახლოება უფრო დიდ ინტერესს იწვევს, ვიდრე მისგან დაშორება, და მსახიობი უფრო დიდ ყურადღებას იქცევს, როცა მოძრაობს სხვა მსახიობების ან საქუსარის წინ, ვიდრე მათ უკან.

**მოძრაობის უწყვეტობა** – მოძრაობა ობიექტი ყურადღებას უფრო სწრაფად იწვევს, ვიდრე უძრავი, თუმცა, უწყვეტ მოძრაობას მუდმივი სიჩქარით არ შეუძლია ხანგრძლივად შეინარჩუნოს მაყურებლის ყურადღების დაძაბულობა. მკვეთრად შეწყვეტილი ან მიმართულება შეცვლილი მოძრაობა უფრო თვალში საცემია, ვიდრე უწყვეტი მოძრაობა. შესაერთებელ ხაზებზე მოძრაობა უფრო ძლიერია, ვიდრე განშლადზე.

## **კომპოზიციის მემარჯვენობა**

კითხვა მარცხნიდან მარჯვნივ და ზემოდან ქვემოთ თავს ავლენს საქმიანობის სხვა სფეროშიც, რომელიც არ არის დაკავშირებული კითხვასთან. ჩვენი მიდრეკილება მარჯვნივ გადაადგილებისკენ მაშინ ვლინდება, როცა კომპოზიციურად ვალაგებთ გამოსახულებას ან ვუყურებთ მას.

აიღეთ ხელში რამდენიმე ფოტოსურათი, შეხედეთ თითოეულს პირდაპირ და შემდეგ სარკის მეშვეობით. თქვენ აუცილებლად აღმოაჩნთ, რომ ამ გამოსახულებებს სხვადასხვა დონის მიმზიდველობა აქვთ. ამიტომ უნდა გვახსოვდეს, რომ მაყურებლის რეაქციის შეცვლა დამოკიდებულია მასზე, თუ როგორაა ობიექტები განლაგებული გამოსახულებაში (ნახ. 182). ეს ცვლილებები გავლენას ახდენენ ბალანსზე, სტაბილურობაზე, პროპორციებზე, ობიექტზე ზემოქმედე-

ბის ძალაზე, ინტერესის ცენტრებზე ყურადღების კონცენტრაციაზე, გამოსახულების მნიშვნელობასა და დინამიკაზე.

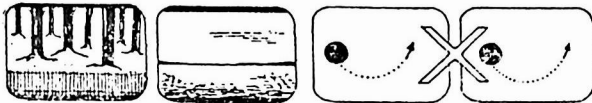
**1. სახვითი ბალანსი:** ა) გამოსახულება შეიძლება იყოს ან დაბალანსებული, ან ცალგვერდიანი, რაც დამოკიდებულია მასზედ, საითაა განუვლი ძირითადი მასა – მარცხნივ თუ მარჯვნივ. კადრის მარჯვენა მხარე მარცხენასთან შედარებით უფრო წონადია, ამიტომ, მარჯვნივ კონცენტრირებული დიდი მასები არღვევენ საერთო ბალანსს. ან პირიქით, კადრის მარცხენა მხარე შეიძლება, დიდ წონას (სიმკვრივეს ან მასას) გაუძლოს; ბ) მეორადი ეფექტი – ობიექტსა და კადრის საზღვრებს შორის ჭარბი სივრცის შეგრძნება.

**2. გამოსახულების სტაბილურობა:** ა) გამოსახულების შედარებისას მის სარკისებრ გამოსახულებასთან ვხედავთ, რომ ზოგჯერ ერთი მათგანი უფრო სტაბილურია, ვიდრე მეორე; ბ) ერთი მათგანი უფრო დინამიკურია მეორესთან შედარებით.

**3. ამკარა პროპორციები:** პროპორციების აღქმა იცვლება. მაგ., დიდი მუქი ზედაპირების გამოყენებისას წინა ხედზე გამოსახულების მარჯვენა ნაწილში სცენა გადატვირთული, მძიმე ჩანს, მაშინ როცა შებრუნებულ ვარიანტში თავისუფალი სივრცის შეგრძნება იქმნება.

**4. ობიექტის მნიშვნელობა:** მარცხნივ განთავსებული კომპოზიციური ელემენტი მეორეხარისხოვანი გვეჩვენება და შეიძლება, მომაბეზრებელი გავადეს, თუ ის მარჯვნივაა მოთავსებული (თუმცა საპირისპირო იშვიათად ხდება). გარდა ამისა, ობიექტი, რომელიც მარცხენა მხარესაა, შეიძლება ვერც შევამჩნიოთ, მარჯვნივ ის კომპოზიციურად ან სიუჟეტურად მნიშვნელოვანი ხდება.

**5. ინტერესის ცენტრები:** თვალის მგრძნობელობა დიაგონალური ხაზების მიმართ შეიძლება, მათი დახრის ხასიათიდან გამომდინარე, შეიცვალოს. ალბათ, ასე იცვლება ჩვენი ინტერესის ცენტრი, განსაკუთრებით იქ, სადაც პერსპექტივა ნათელია. ეს მდგომარეობა საშუალებას გვაძლევს მივმართოთ ხედვა სცენის სიღრმისკენ.



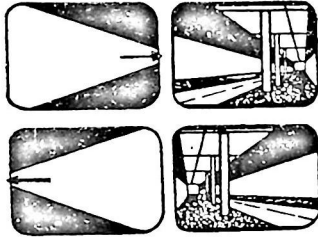
ნახ. 177.

**ნახ. 177.** კადრების ურთიერთკონტრასტულობა ხაზს უსვამს კომპოზიციას უფრო ძლიერად, ვიდრე თითოეულის ცალ-ცალკე დათვალიერება. მარცხნივ – ვერტიკალური კომპოზიციიდან ჰორიზონტალურზე გადასვლა. მარჯვნივ – მსგავსება ხაზს უსვამს მოძრაობის

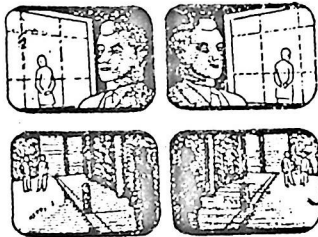
ფორმას ან მიმართულებას.

**ნახ. 178. ინტერესის ცენტრი.** მარჯვნივ დახრისას თვალი უფრო ხალისით აღიქვამს უკანა ხედს (წარმოიქმნება სიღრმის შეგრძნება), მარცხნივ დახრისას კი – წინხედს.

**6. ყურადღების კონცენტრირება.** დეტალების მარჯვნივ გადაადგილება ზემოქმედებს იმ სიმსუბუქეზეც, რომლითაც ყურადღების კონცენტრირება კადრის საზღვრებში ხდება. უნდა ითქვას, რომ თვალს აქვს ტენდენცია, დაათვალიეროს ყველაფერი, რაც გამოსახულების მარჯვენა მხარესაა. ეს შეიძლება, მოხდეს მაშინაც, როცა დომინანტი ობიექტი მარცხნივია.



ნახ. 178.



ნახ. 179.

**ნახ. 179. ინტერესის კონცენტრირება:** ზევით – მსახიობის ხელმარცხნივ თანჯარა აღიქმება რო-გორც სცენის ნაწილი და მასში დომინირებს მსახიობი. როცა თანჯარა მარჯვნივია, ველით, რომ რაღაც მოვლენა სცენაში თანჯარიდან შემოიჭრება და თვით მსახიობი ნაკლებმნიშვნელოვანი ხდება. ქვემოთ – თვალს იტაცებს მოლალატე და თითქმის ვერ ვხედავთ მის ორ მსხვერპლს, მაგრამ როცა ის მარ-ცხენა მხარეს დვას,

ჩვენი ყურადღება მსხვერპლზე ჩერდება და მოლალატეს თითქმის ვერ ვამჩნევთ.

**7. გამოსახულების მნიშვნელობა.** გამოსახულების აზრი დამოკიდებულია იმაზე, თუ როგორ არის განლაგებული მასში ობიექტები, მაგ., შეგვიძლია აღმოვაჩინოთ, რომ სრულიად უმნიშვნელო საქუსარის ნაწილი კადრის სარკისებურ ვარიანტში უცბად დიდ მიშვნელობას იძენს.

**8. ვიზუალური ინტერპრეტაცია:** ზოგიერთ შემთხვევაში სარკისებური გამოსახულება ორიგინალის აზრს შეუცნობლობამდე ცვლის. ეს ჩვეულებრივ ხდება იქ, სადაც ხედვითი სახეების საფუძველი მხოლოდ ტონალური გრადაციაა.

**ნახ. 180. ვიზუალური ინტერპრეტაცია:** მარცხნივ – ღია ადგილები

აღიქმება როგორც ფანჯრები. მარჯვნივ – აქ ისინი შეიძლება, კედელზე სინათლის ანარეკლად ჩავთვალოთ.



**9. დახრილობის ხასიათი:** მიღებულია, აღვიქვათ დახრა მარჯვნივ რო-გორც საკუთრივ დახრა და დახრა მარ-ცხნივ – როგორც ამაღლება. როცა ვხედავთ რაღაცას, რაც მოძრაობს დახრით, ნარმოგვექმნება გარკვეული ნარმოდგენები ამ

მოძრაობასა და დახარ-  
ჯულ ენერგიაზე.

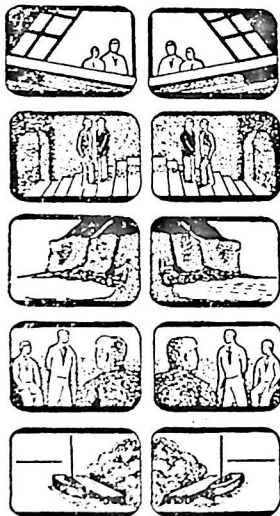


ნახ. 181.

**ნახ. 181. დახრის მი-  
მართულება.** მარცხნივ მოძრაობა უფრო დი-  
ნამიკურია, ვიდრე მარ-

ჯვნივ. ეს განსაკუთრებით შესამჩნევია კადრებში, რომლებიც გვაჩვენებენ ნუთი ნუთზე გადასავარდნად მზა მილს, ხეს და ა. შ.

რატომღაც გვეჩვენება, რომ ქვევით მოძრაობა ა ნახატზე უფრო მსუბუქია და ბ ნახატზე უფრო მძიმე, რაც, თავის მხრივ, მოძრაობის აღქმაზე მოქმედებს. ეს ყველაფერი ძალიან სუბიექტურია. ჩვენი აღქმა იცვლება ტონების, ბალანსის, საკუთარი მიდრეკილებების და ა. შ. მიხედვით, მაგრამ დახრილ მოძრაობაზე რეაქცია უმრავლეს შემთხვევაში ერთნაირია.



**ნახ. 182.** აქ მოყვანილი ნახატები ჩვენი მარჯვენა მხარის აღქმის ილუსტრაციაა.

ნახ. 182.

## აუღიბოროის ინაპარასი

### ყურადღების კონცენტრირება

ყველა პროგრამის ძირითადი მიზანია: მაყურებელში გარკვეული იდეები და ემოციები გამოიწვიოს, მიმართოს მათი წარმოსახვა, აიძულოს იფიქროს ისე, როგორც ჩვენ გვინდა. მაგრამ გადაცემის მსვლელობისას მაყურებლის ინტერესი მუდმივი არ არის. ყურადღების კონცენტრაცია იზრდება და მცირდება. დაძაბულობა ჩნდება და ქრება. აგზნება იზრდება და ეცემა. რომც მოვიზიდოთ, მაინც ვერ დავიყვანთ მათ ერთ დონეზე. კარგი რეჟისორის ერთ-ერთი ღირსება ისაა, შეძლოს, გამოიწვიოს ეს რხევები მაინცაღამაინც მაშინ, როცა ისინი ყველაზე საჭირო და აუცილებელია. სწორად არჩეული ვარდნა ხომ შემდგომი ამბოღების აღქმას აძლიერებს. და თუმცა ჩვენი აუდიტორია სხვადასხვა ინდივიდისგან შედგება, ადვილად დავრწმუნდებით, რომ მათი რეაქცია ხშირად ერთგვაროვანი, ცალსახაა. ის დამოკიდებულია: ა) სიუჟეტის აგებაზე (მოვლენათა წესრიგსა და ხანგრძლივობაზე, ფაბულაზე და ა. შ.); ბ) ინტერპრეტაციაზე (წარმოდგენის საშუალებაზე, წარმოთქმის მანერაზე და ა. შ.); გ) მხატვრულ გადმოცემაზე (დადგმაზე, კამერის მოძრაობაზე, მონტაჟზე, ხმის გადანაცვებაზე და ა. შ.).

ყურადღების კონცენტრირებისა და შესუსტების ცოდნა გარკვეულ გამოცდილებას მოითხოვს. არ არის რეკომენდებული ემოციური ზემოქმედების კულმინაციის მიღწევის ცდა დროის მოკლე მონაკვეთში, განსაკუთრებით მაშინ, თუ მას წინ ხანგრძლივი წყნარი მოქმედების განვითარება უძლოდა. ასეთი ემოციური აღმადგრენა მომამბერებელი ჩანს: მაყურებლისთვის შეიძლება, შეუმჩნეველი დარჩეს, რადგან ის მისთვის მზად არ იყო. მიზანშეწონილია ინტერესის გაძლიერება, დაძაბულობის კონცენტრაცია ნათლად განსაზღვრულ წერტილებში. ყოველი შემდგომი აღმადგრენა წინაზე მაღალი უნდა იყოს. დაძაბული მოძრაობა კულმინაციისკენ ღლის მაყურებელს, ფანტაზს მის ყურადღებას. მაგრამ კულმინაციის შემდეგ დაძაბულობის შესუსტება

თავის პრობლემებს შეიცავს. ინტერესის დაცემას გულგრილობისკენ მივყავართ. სცადეთ, უცაბედად მოხსნათ დაძაბულობა. აუდიტორიას შეიძლება, ხარხარი აუტყდეს, რაც ბუნებრივი რეაქციაა ნერვიული დაძაბულობისას.

### **ყურადღების ხანგრძლივობა**

მაყურებლის ყურადღება ადვილად გადაერთოვება. რეჟისორები-სთვის აქსიომაა ვახდა ის, რომ სატალევიზიო პროგრამა უფრო ხშირ კულმინაციურ წერტილებს მოითხოვს, ვიდრე კინო ან თეატრალური სპექტაკლი. მაგრამ კულმინაციის ძალიან დიდ რაოდენობას კულმინაციის არარსებობამდე მივყავართ.

ინტერესის ცენტრის მოძიებულობა – საუკეთესო წამალია ყურადღების დასუსტების წინააღმდეგ. შეუმჩნეველი ცვლილებები მონყენილობას ბადებს და, რადგან ტელეგადაცემების უმრავლესობა არს-ით სტატიკური და მრავალსიტყვიანია (საუბრები, ინტერვიუ და ა. შ.), მაყურებლის ინტერესის შენარჩუნების სიძნელე სერიოზულ პრობლემად იქცევა.

ზოგჯერ, მიუხედავად გამოსახულების დინამიკისა, ყურადღება იფანტება. როცა აჩქარებული ტემპი და დინამიკური მოძრაობა წყნარ ეპიზოდს მიჰყვება (მაგ., ნაწყვეტი ფილმიდან ერთვება წყნარ სტუდიურ სცენაში), მაყურებელი იმნამსვე ახალ ტემპს ექვემდებარება. ის უფრო ჩქარა იტაცებს ახალ გარემოებას და სცენაში მთავარს კარგავს. საბედნიეროდ, ეს დიდხანს არ გასტანს. რაც შეეხება ინფორმაციით გადაჭარბების საშიშროებას, გვინდა ვთქვათ, რომ ვიზუალური გადატვირთვისგან მაყურებელი იშვითად ნუხდება. უფრო ხშირად ის აიტაცებს რამდენიმე შემთხვევით შთაბეჭდილებას და ამაზე ჩერდება. არ ღლის თავს იმის ანალიზით, რასაც სთავაზობენ.

### **პარალელური (შემოყვანილი) კადრები**

ტელევიზიაში ფართოდაა გავრცელებული წარმოდგენა, რომ კამერამ უნდა აჩვენოს ის, რისი ყურებაც მაყურებელს უნდა. ასეთი მიდგომა პროფესიონალებს ბევრ მხატვრულ შესაძლებლობას გვაკარ-გვინებს და მაყურებელს კი იმ სიხარულს ართმევს, რომელსაც ესა თუ ის ხერხი მიანიჭებდა.

უკეთესია, აიძულო მაყურებელი, ისურვოს სწორედ იმის დანახვა, რასაც ვუჩვენებთ, დაუკმაყოფილო ის სურვილი, რომელიც ჩვენ თვითონ აღვუძარით.

სათეხბურთო მატჩის დროს კამერები წამით გადადიან მინდვრიდან გულშემატკივრებზე. არ სჭირდება იმას მტკიცება, რომ მაყურებლისთვის ასეთი გადართვა აუცილებელია. ეს ვიზუალური ჰაუნაა, რომელიც მხოლოდ ამძაფრებს მაყურებლის ენთუზიამს, თავისებური გამბეტია, რომელიც აკავებს ყურადღებას.

თუ მაყურებელი ვერ გრძნობს, რომ ის უნმიშვნელოვანეს ინფორმაციას კარგავს, პარალელური ხედები ასრულებენ რამდენიმე ფუნქციას: ა) უშვებს ისეთი ხედების შემოყვანას, რომლებიც სხვა შემთხვევაში დაარღვევდა უწყვეტობას; ბ) ცვლის დროის ინდიკატორს; გ) დეტალიზებას უკეთებს გარემოს; დ) შემოჰყავს მოლოდინის ელემენტი; ე) აჩვენებს მათ რეაქციას, ვინც მოვლენაში მონაწილეობს, რათა შესაბამისი რეაქცია უკარნახოს მაყურებელს; ვ) აქვეითებს ინტერესს ძირითადი მოქმედების ჩაქრობის მომენტში; ზ) უზრუნველყოფს გადაადგილებისთვის აუცილებელ დროს.

### საზოგადოდ მიღებული ხერხები

მრავალი რეჟისორის ძირითადი საზრუნავი მასალის მოძიება და ორგანიზებაა. თვით დადგმა კი, სამწუხაროდ, ჩვეულებრივი საქმეა. მათ ხომ ჩვეული ხერხების, შტამპების ნაკრები აქვთ. შემონახული. პროგრამის ზოგიერთი სახეობისთვის ეს სრულიად გამართლებულია, მაგ., ინტერვიუს, საუბრის, სპორტული ამბებისთვის ან იმ შემთხვევისთვის, როცა მოვლენა ნაჩვენებია უნდა იყოს შესრულების დროს, მომზადების გარეშე. მაგრამ, როცა ვხვდებით შაბლონის მსგავსს, უნდა დავსვათ შეკითხვა: რამდენადაა ის ნაკარნახევი მოცემული მასალით, შეიძლებოდა კი მისი თავიდან აცილება?

როცა კინორეჟისორს სურს, რაღაც გვაუწყოს, იყენებს ხედვითი სახეების ენასა და ხედვითი ინფორმაციის უწყვეტ ნაკადს. ის ამ დროს კომენტატორია, რომელიც აღწერს, მსჯელობს იმაზე, რასაც ჩვენ ვხედავთ. „ცოცხალმა“ ტელევიზიამ მეტად უბრალო და ეკონომიური, მაგრამ ნაკლებად საინტერესო ხერხები გამოიმუშავა: ადამიანები სხედან და გვესაუბრებიან, ესაუბრებიან ერთმანეთს, ლაპარაკობენ, ინტერვიუს იღებენ, საუბრობენ საგანზე, მაგრამ ამ საგანს არ გვიჩვენებენ.

სამწუხაროდ, ადამიანის სახის მიმზიდველობა შეზღუდულია. როგორც არ უნდა აღფრთოვანდეს მსახიობი და რა ხშირადაც უნდა იცვლებოდეს გადაღების წერტილი, მაყურებლის ყურადღება მის სახეზე დიდხანს ვერ შეჩერდება. ამტკიცებენ, რომ გამოსახულების ერთგვაროვნებას მაყურებლის ყურადღება დილოგზე გადააქვს.

ამ თვალსაზრისის მიმდევრების იმედი, სამწუხაროდ, პრაქტიკით არ მტკიცდება.

### პროგრამის დასაწყისი

გაიარა პირველმა ტიტრებმა, უნდა წავიყვანოთ პროგრამა. მაგრამ როგორ? არსებობს ათამდე ზოგადმიღებული ხერხი.

ფორმალურად – ზრდილობიანი მისაღობა – ყველაზე გავრცელებული მეთოდია, მაგრამ ყველაზე მოსაწყენიც. „სალამო მშვიდობის ქალბატონებო და ბატონებო,“ შემდეგ დიქტორი გულთბილად გვიხსნის, თუ რა გველოდება. ეს ცუდი არ არის და ჩვენ წინასწარ ვიცით, რას უნდა ველოდეთ.

ამოუცნობი დასაწყისი არ საჭიროებს წინათქმას, ის იმ წამსვე გვიხსნის“ მოვლენათა ცენტრში და გვეჩვენება, რომ პროგრამა უკვე დიდი ხნის დაწყებულია. ასეთი ხერხების დრამატიკაში მაყურებელს აიძულებს, პირველი კადრიდან ადევნოს თვალყური პროგრამას. როგორ? აგური ამტვრევს მალაზიის ფანჯარას, ხელი იტაცებს ბლუჯა ძვირფასეულობას, ისმის განგამის ხმა, გაკვივის პოლიციის სირენა – წარმოდგენა დაიწყო! არსებობს ხერხები, რომლებიც გათვალისწინებულია იმაზე, რომ მოქმედებამ თანდათანობით ჩათრიოს მაყურებელი. თავიდან ის ჭეჭრუტანაში იყურება. ფანჯრიდან ადევნებს თვალს იმას, თუ რა ხდება ოთახში, კამერა კი თითქოს ოთახისკენ იზიდავს.

შეიძლება, გამოვიყენოთ უწყინარი, სასიამოვნო ხერხებიც. კამერა უახლოვდება მსახიობს, რომელიც, როგორც ჩანს, ძალიან დაკავებული ან დანაღვლიანებულია. უცებ ის წევს თავს და პოლივუდური ღიმილით აცხადებს: „ ძვირფასო მეგობრებო, როგორ მიხარია თქვენი ნახვა!“ ან „ ამას ვის ვხედავ!“ ამ ყალბმა უშუალობამ შეიძლება, მხოლოდ უგემოვნო ადამიანები მოატყუოს, დანარჩენებში ის მხოლოდ ზიზღს გამოიწვევს.

შენელებული ექსპოზიცია უფრო ხშირად დრამატულ წარმოდგენებში გვხვდება. კამერა აკეთებს ნელ პანორამას ოთახში, დაძაბულობა იზრდება და იმ მომენტში, როცა ის კულმინაციას აღწევს. მაგრამ ეს ხერხი შეიძლება, მხოლოდ მაშინ გამოვიყენოთ, როცა ყოველი ახალი ხედი კულმინაციის ლოგიკური გაზრდის ერთ-ერთ რგოლს წარმოადგენს. სხვა შემთხვევაში განელილი ექსპოზიცია ინტერესის დაკარგვამდე მიგვიყვანს.

დასაწყისი კადრები, რომელთა ამოცანა ატმოსფეროს შექმნაა, უნდა შეიყავდნენ სიმბოლოებს, რომლებიც სწრაფად აღვიძებენ იმ ასოციაციებს, რომლებიც უსიტყვოდ აღწერენ ადგილს, დროს, განწყობას,

გმირთა ხასიათს. ჭოგრიტი ბუხრის თაროზე, იალქნიანი პატარა გემი ბოლოში, კაპიტნის ძველი ქუდი მათ პატრონს მანამდე გაგვაცნობს, სანამ ის ეკრანზე გამოჩნდება.

პრაქტიკულად ეს ხერხი ხორციელდება ამგვარი ობიექტის შეყვანით საქუსარში, რომელიც საერთო ხედით გადაიღება, ან კადრების შემოტანით, რომლებიც ფოტო ან კინოფირზეა გადაღებული.

რა თქმა უნდა, ატმოსფეროს შექმნაში დიდი როლი ეკუთვნის ხმას (დიალოგი, მუსიკა, ხმაური).

## გადასვლები სცენებს შორის

დამთავრდა ერთი სცენა. ჩვენ უნდა ვაჩვენოთ შემდეგი. ლოგიკურ გადასვლაში მაყურებლის დასარწმუნებლად არსებობს რამდენიმე მეთოდი. ზოგიერთს ისე მივეჩვიეთ, რომ მას ჩვეულებრივად ვღებულობთ. სხვები, წაფენის მსგავსად, უკვე შტამპის ზღვარზეა.

### 1. მონტაჟი.

ა) ჩაბნელება და ყველაფერი მასთან დაკავშირებული; ბ) გადართვა იმ პირობით, რომ თხრობა ან მოქმედება სცენის შეცვლას ითხოვს; გ) განდევნა.

### 2. წაფენა.

მიღებულია წაფენის ორი ფორმა, რომლებიც საშუალებას გვაძლევენ გავხსნათ გმირის შინაგანი სამყარო, მის წარმოსახვაში წარმოქმნილი სახეები, მოგონებები, ოცნებები, სულიერი შფოთვა და ა. შ. ა) ფოკუსდაკარგული წაფენა: პირველი სცენა ფოკუსს კარგავს და მიქმირდება ფოკუსდაკარგულ მეორე სცენასთან; ბ) ჭავლისებური წაფენა: გამოსახულება ჭრელდება და თითქოს დნება.

### 3. შუალედური ელემენტების შემოყვანა.

სცენებს შორის შესაბამისი ჩანართი ხილად იქცევა. როცა შემოჰყავთ წარმოდგენა დროზე, ადგილზე ან განწყობაზე, მიუთითებენ ისეთ ურთიერთკავშირებზე, რომლებიც არ გამოვლინდებოდა უფრო პირდაპირი გადასვლით: ა) მსახიობი მოძრაობს ობიექტისკენ, ამგვარად ის თიშავს სცენას; შემდეგ ის (ან სხვა მსახიობი) იწევა უკან და მაყურებლის წინაშე ახალი სცენა იშლება. კამერა პანორამირებს მჭიდრო ჩრდილზე, შემდეგ გამოდის მისგან და შემოდის ახალი სცენა. კამერა იღებს ბუშტს. გადადის მეორე, მსგავს ბუშტზე, რომელიც სკდება. ჩვენ წინაშეა ახალი სცენა. კამერა ზურგს აქცევს გადაღებულ სცენას, ყოვნდება საქუსარის დეტალზე, ბრუნდება უკან და ვხედავთ, რომ საქუსარში რაღაც შეიცვალა, – გავიდა დრო; ბ) ჩანართი იწვევს

ასოციაციებს, რომლებიც ორ ხედს აკავშირებს. მაგ., მბრუნავ ბორბალს გმირი მიჰყავს შორეულ მოგზაურობაში. მოსრიალე ღრუბელი, მცოცავი ნისლი – და იქმნება მოქმედების ახალი ატმოსფერო; გ) დეკორატიული ეფექტები – ჩრდილები, შუქის ათინათი, მოძრავი ნახატები და ა. შ.

#### **4. შეთანხმებული კადრები.**

სცენის მსხვილი ხედით დამთავრებისას გადადიან მსგავსი ობიექტის შეთანხმებულ ხედზე შემდგომ სცენებში. შემდეგ კამერა უკან იწევს და მოქმედება გრძელდება.

### **მუსიკალური ფონი და ხმოვანი ეფექტები**

იქ, სადაც მუსიკალური ფონი და ხმოვანი ეფექტები გამართლებულია, ისინი ადვილად აღიქმება. უკმაყოფილება წარმოიქმნება მხოლოდ მაშინ, როცა მაყურებელი მათ არამოტივირებულად, არაბუნებრივად თვლის. ხელოვნების ნამდვილ ნიმუშს არ შეუძლია ნატურის ასლი იყოს და ეს მისი ზემოქმედების ძალაა. ხელოვნება იყენებს პირობითობას, რათა ხაზი გაუსვას, გააძლიეროს, განაზოგადოს ის, რაც ხანგრძლივ ახსნას მოითხოვს. მაგრამ ყოველგვარი პირობითობა, ბუნებრივია, შეიძლება, გაუგებარი და დამახინჯებული იყოს. ხმოვანი ეფექტების, მუსიკალური ფონის გამოყენებისას უნდა ვერიდოთ ბანალურ გადანაცვებებს და მომაბეზრებლად ხმამაღალ ხმას.

მხოლოდ ზუსტად და ფაქიზად არჩეული მუსიკალური ფონი აღწევს ისეთ გამომხატველობით და შთამბეჭდავ ძალას, რომელთანაც რეალური ხმის ვერანაირი გამეორება ვერ მივა.

### **ვიზუალური და ხმოვანი ეფექტები**

ჩვენ მივეჩვიეთ აზრს, რომ საღადგმო ეფექტები – ეს რაღაც წარმტაცი და ჩვეულებრივია. მაგრამ როგორი პარადოქსულიც უნდა იყოს, ყველაზე საინტერესო ეფექტები ისაა, რომლებიც ბუნებრიობის ილუზიის შექმნაში გვეხმარება, ყველაზე დამაჯერებელი კი ის, რომლებიც ნაკლებმესამჩნევია.

ამ თავში განვიხილავთ მთელ რიგ ძველსა და ახალ მეთოდებსა და ხერხებს. ზოგიერთი მათგანი იმდენად ცნობილია, რომ პროფესიულ შტამპად იქცა და სხვები კი, სამწუხაროდ, დაპატენტებულია და ამიტომ არ შეიძლება მათი ფართოდ გამოყენება.

## ვიზუალური ეფექტები

მშრალი ყინული – ნახშირბადის მყარი ორჟანგი

მაღალი წნევის ქვეშ ნახშირბადის ორჟანგი გადაიქცა მყარ, ყინულის მსგავს ნივთიერებად, რომელიც გახურებისას ნელა ორთქლდება. უშვებს თეთრი ორთქლის უვნებელ ღრუბელს და თანდათანობით გარდაიქმნება აირად. მშრალი ყინული ძალიან იაფი, ხმარებისას უსაფრთხო და ადვილად შესანახია. უსაფრთხოებისთვის აუცილებელია, დავიცვათ ერთადერთი წესი – ის დამწვრობის ასაცილებლად დიდხანს არ გავიჩეროთ კანზე.

მისი წყალში ჩაგდებული მცირე ნატეხები დნება და თეთრი ორთქლის ბუშტებს უშვებს. იდეალურია მდულარე ხსნარების, საიდუმლო შხამების იმიტაციისთვის, ეფექტი საკმაოდ დრამატული და უსაფრთხოა.

წყლის გაციებასთან ერთად მშრალი ყინულის აორთქლება ნელდება. ორთქლის გამოყოფის პროცესს ცხელი წყალი ახორციელებს. მაგრამ იმ შემთხვევაში, როცა სქელი ნისლის შექმნა გვჭირდება, უკეთესია, მშრალი ყინული ელექტროლუმელზე გავაცხელოთ ან მოვთავსოთ პორტატიულ ელექტროლუმელში. სქელი თეთრი ორთქლი მალე ჯდება და, თუ ჰაერლუმელსაც შევუბერავთ, შეიძლება, მოცეკვავის ფეხებთან ჰაეროვანი ღრუბლის, კვამლის და ა. შ. შთაბეჭდილება შევქმნათ. ორთქლი ძალიან მალე ქრება და ყინულის დამატება მუდმივად არის აუცილებელი. მაგრამ ესეც არ არის ცუდი, რადგან მდგრადი ღრუბელი სტუდიაში მუშაობას ხელს შეუშლიდა.

**არაკვლის კოფიციენტი**

<b>არაკვლილი შუქის პროცენტები</b>	<b>ზედაპირი, რომელზეც შუქი ეხება</b>
98-99	ახალდადებული თოვლი
70-90	თეთრი საღებავი
70-80	თეთრი ფაიფური, ზეთის საღებავით შეღებილი კედელი
60-80	თეთრი ქაღალდი, ნაღები თოვლი
65-70	ღია ყვითელი საღებავი
50-70	თეთრი ქსოვილი
40-50	ქალის სახე
30-40	მამაკაცი (ღია ფერის)
20-30	მამაკაცი (შავგვრემანი)
30-35	(ოხრით) შეღებილი კედელი
15-30	ნარინჯისფერი საღებავი
10-30	რუხი და მუქი საღებავი
10-25	მწვანე საღებავი
15-20	პლაჟი (მშრალი ქვიშა)
12-16	პლაჟი (სველი ქვიშა)
15-20	მინა (ნიადაგი)
12-13	ასფალტი (მშრალი)
7-8	ასფალტი (სველი)
7-10	მწვანე ბალახი
8-13	ფოთლოვანი საფარი (მწვანე)
4-7	წიწვოვანი საფარი
5-15	წითელი, ყავისფერი საღებავი
5-10	მუქი ლურჯი საღებავი, შავი ქაღალდი
1-5	შავი საღებავი
5-8	შავი ქსოვილი
0,3-0,4	შავი ხავერდი

## სარჩევი

შესავალი.....	4
ტელევიზიის სპეციფიკა და დამახასიათებელი ნიშნები.....	8
სატელევიზიო ტექნიკური აღჭურვილობა .....	20
მექანიკური სამართავი ამწე-ურიკა (შტატივი) .....	25
განათების ხელსაწყოები.....	27
სცენის მოწყობის ტიპები .....	33
სტუდიური და სტუდიისგარე გადაცემები .....	44
ვიზუალური მონტაჟის ხერხები .....	51
ჩაბნელება .....	58
ოპერატორის ხელოვნება.....	66
სპეცგანათება და ოპერატორის მუშაობა შუქთან .....	78
შუქტექნიკა და ფერთა ხედვა .....	86
კამერის მართვა.....	109
გრიმი ტელევიზიაში.....	151
პროპორციები .....	153
აუდიტორიის ინტერესი .....	191
არეკვლის კოეფიციენტი.....	198

რედაქტორი

ლიანა ჩარკვიანი

ტექნიკური რედაქტორი

გიორგი ხარატიშვილი

კორექტორი

ფატი გონიკიშვილი

გარეკანის მხატვარი

ილიკო ფოფხაძე

ავტორი მადლობას უხდის დახმარებისთვის ბატონებს: გალაქტიონ ლლონტს, რევაზ იუკურიძეს, ზაალ კაკაბაძეს, დავით გეგელაშვილს, ავთო მეტრეველს და ქალბატონ ლიკა ნოზაძეს.

გამოყენებული ლიტერატურა:

1. The Technique of Television Production by GERALD MILLERSON,  
Hastings House Publishings,  
New York,  
Focal Press Limited, 1961.
2. Телевизионный Оператор. И. Красовский.  
Издательский отдел ГосКомитета по радио и  
телевидению при Совете Министров СССР.  
Москва, 1962.
3. პრაქტიკული რჩევები დამწყებ ტელეოპერატორებს. ბ. ორმო-  
ცაძე.  
შპს „ირიდა“  
რუსთავი, ფიროსმანის ქ. 17.  
2007 წელი.
4. <http://www.vortexmedia.com>  
Douglas Iensen.  
Light & Shoot

ბესარიონ ორმოცაძე დაიბადა 1956 წლის 7 აგვისტოს ქალაქ თბილისში.

დაამთავრა საქართველოს პოლიტექნიკური ინსტიტუტი სპეციალობით დოკუმენტური ფილმის ავტორ-ოპერატორი. არის ავტორ-ოპერატორი ფილმებისა: "მხედარი" (1990 წ.), "რუმინეთი" (1991 წ.), "ირანის ტრაგედია" (1991 წ.); - ოპერატორი ფილმებისა: The friendship Force (1991 წ. რეჟ. ს. ვახტანგოვი), "ბედის მძევალნი" (1992 წ. რეჟ. ბ. ხუნდაძე), "ზონა" (1993 წ. რეჟ. რ. გვარლიანი), One Day in the Life of Oni (1995 წ. რეჟ. ს. როტერი, ა.შ.შ.); - ოპერატორი მუსიკალური ფილმებისა: Post Caprice (1993 წ. რეჟ. ს. ვახტანგოვი), "ბალეტის საღამო" (1993 წ. რეჟ. ნ. ლაპიაშვილი). გადაღებული აქვს სარეკლამო ფილმები: "თბილისი", "მეტეხი", "მოსკოვი", "ნოვგოროდი", "სანკტ-პეტერბურგი". არის ოპერატორი საქართველოს ტელევიზიის არხის გაფორმებისა: "შეინარჩუნე საქართველო მშვენიერი", "ძეგლები", "კურორტები". ასევე, იგი მრავალი მუსიკალური კლიპის თუ სარეკლამო რგოლის ავტორია.

ბესარიონ ორმოცაძე არის საქართველოში ფესტივალის დღეების "Epica"-ს და რეკლამის ფესტივალის "CIFA"-ს საორგანიზაციო კომიტეტის წევრი.

ქართული კულტურის განვითარებისა და პოპულარიზაციაში შეტანილი დიდი წვლილისთვის საქართველოს პრეზიდენტის 2003 წლის 4 სექტემბრის განკარგულებით ბესარიონ ორმოცაძე დაჯილდოებულია ღირსების ორდენით.

ამჟამად იგი მუშაობს საქართველოს საზოგადოებრივ მაუწყებელში დამდგმელ ოპერატორად. 2007 წელს გამოსცა წიგნი "პრაქტიკული რჩევები დამწყებ ტელეოპერატორებს". ჰყავს მულღე და ვაჟიშვილი.



INTERNATIONAL