

## **Kolor jako bohater w filmie; praca nad symulacją efektu negatywu barwnego i czarno-białego we współczesnym zapisie cyfrowym.**

Lider zespołu badawczego: **dr hab. prof. UŚ Marcin Koszałka**

Projekt dotyczy psychologicznego i semantycznego aspektu koloru jako bohatera filmu. Dramaturgia koloru w obrazie filmowym i kinematografii artystycznej rozumiana jako sztuka wizualna. Głównym celem projektu jest analiza obrazu w kontekście znaczenia kolorystycznego i kompozycji filmowej, szeroko rozumianego obrazu artystycznego jak: malarstwo, fotografia, działania graficzne i wizualne. Konstrukcja obrazu poprzez kolor i znaczenie kolorystyczne. Nadrzędnym celem projektu jest stworzenie narzędzi do osiągnięcia na materiale filmowym – cyfrowym, efektu negatywu barwnego, rodzaju przewodnika do uzyskania różnych rodzajów taśmy filmowej i efektów wołania taśmy takich jak; push, pull itd. Stworzenie lutów dających na planie efekt symulacji obrazu negatywowego. Idea ta polega na wykreowaniu środowiska bezpośrednio na planie filmowym w terenie, czy na lokacji, bez konieczności korzystania ze studia i stacjonarnego sprzętu. Metoda budowania lutów bezpośrednio na planie, pod konkretny efekt oświetleniowy – swego rodzaju Color Book Manual (Instrukcja obsługi kolorów).

Pierwszy etap, dotyczący tego wniosku, zakłada prace źródłowe, czyli dokumentacje wszystkich materiałów negatywowych zgromadzonych przez lata przy produkcji filmów. Wybrane zostaną materiały docelowe, które staną się podstawą do programu symulacji barw negatywu na zapisie cyfrowym: katalog rodzajów taśm Kodak, Fuji ale też materiały fotograficzne Ilford, Agfa itd. Materiał ten zostanie poddany korekcji barwnej dostosowanej do zapisu cyfrowego.

**EFEKTEM TEGO ETAPU BĘDZIE CYFROWY KATALOG SYMULACJI EFEKTU NEGATYWU NA MATERIAŁACH CYFROWYCH – punkt wyjścia będą skany klatek z negatyw filmowych oraz fotograficznych i symulacja na klatkach cyfrowych Arri Alexa, Sony Venice.**

Kolejny etap będzie dotyczył już następnych wniosków do opracowania oprogramowania, które będzie proste w obsłudze i można będzie to robić w czasie rzeczywistym na planie zdjęciowym, dysponując dobrej klasy laptopem.

Trzeci etap to wydawnictwo książkowe „Kolor jako bohater, symulacja barw negatywu na nośniku cyfrowym bezpośrednio na planie”.