Zgradba filma

O čem govori to poglavje?

V tem poglavju bomo pojasnili, kako lahko zmontiraš različne kadre v prizore in prizore v film, da dobiš razumljiv in gledljiv film.

Vision *v akciji – kratek opomnik za delo na terenu*

1. Pri snemanju uporabljaj različne filmske plane in upoštevaj pravilo smeri pogleda igralcev ali posnetih ljudi, da definiraš filmski prostor. Upoštevaj to tudi pri snemanju dokumentarnih filmov.
2. Gibanje znotraj enega prizora se mora ponavadi odvijati v isto smer. Upoštevaj tudi kontinuiteto pri ostalih dodatkih, kot so obleka, hrana, pijača, pričeska …
3. Znotraj enega prizora upoštevaj pravilo osi akcije, ki naj bo 180°.
4. Vsak prizor razdeli na kadre in za vsak kader določi, kaj in kako je v njem prikazano. Pripravi snemalni načrt (storyboard) in se ga na snemanju drži

Katero opremo potrebuješ?

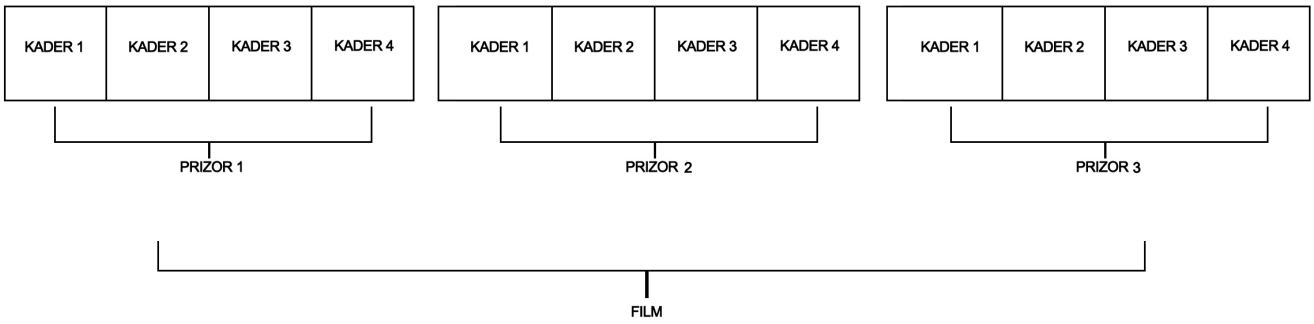
Potrebuješ predvsem kamero. Stativ, dodatne luči in pa seveda računalnik s programom za videomontažo ti bodo omogočili, da pridobiš več izkušenj, vendar niso nujni.

Podrobnejša razlaga

V procesu priprave filma moraš vsaj približno predvideti, kako naj bi izgledal končni rezultat. Film ponavadi razdelimo na različne prizore, te pa razdelimo v kadre. Prizor je zaporedje več kadrov, ki so ponavadi posneti na eni lokaciji v kontinuiranem času in povezani skupaj v logično zaporedje. Prizore nato povežemo, da dobimo film.



Zgradba prizora



Zgradba filma

Kadre znotraj enega prizora ponavadi posnamemo v različnih filmskih planih in rakurzih. Ti nam omogočajo, da prikažemo zgodbo bolj podrobno, z različnih zornih kotov, ali da skrajšamo oz. podaljšamo čas dogajanja. Kadre lahko nato kombiniramo skupaj s pravilnimi prehodi oz. rezi, ki morajo biti neopazni za gledalca, da se lahko vživi v zgodbo.

> *Različni programi za montažo ponujajo različne vrste prehodov (razni prelivi, potiskanje slike...), vendar so v igranih in tudi dokumentarnih filmih rezi večinoma čisti. Skozi leta razvoja so filmski ustvarjalci razvili različne načine povezovanja slik v montaži na način, da so našemu umu prehodi neopazni.*

V nadaljevanju bo opisanih nekaj smernic za načrtovanje kadrov in prizorov v filmu z namenom ustvarjanja čistih rezov v montaži.

Kako lahko montiraš različne kadre med seboj?

Pravilna kombinacija različnih filmskih planov

Eno osnovnih pravil glede kombinacije filmskih planov, ki naj bi ga razumeli, je, da zaporedno montiramo filmske plane, ki se med seboj razlikujejo, vendar ta razlika ne sme biti ne premajhna ne prevelika. Razlika med filmskimi plani mora biti vsaj dve stopnji, tako da gledalcu z vsakim naslednjim planom podamo novo informacijo. Razlika torej ne sme biti prevelika, razen če želimo gledalca šokirati. Več o filmskih planih si lahko prebereš v poglavju Kamera – osnove.



Total + srednji plan = OK!



Total + amerikan ≠ OK! (Razlika je premajhna in ne podaja nove informacije.)



Total + portret ≠ OK! (Razlika med plani je prevelika in je zelo opazna ter gledalca šokira.)

Ustvarjanje filmskega prostora

V montaži (in z načinom snemanja) lahko ustvariš filmski prostor, ki ni nujno resničen, torej v resničnem svetu ne obstaja. Če v filmu vidimo npr. hišo, obstaja velika možnost, da so notranji prizori posneti v drugi hiši ali celo v filmskem studiu. Toda gledalec razume, da se vse dogaja v hiši, ki jo je videl v prvem kadru. Na ta način lahko skupaj montiramo kadre posnete na različnih koncih mesta ali celo v različnih državah. Na primer film se dogaja na Divjem zahodu v Ameriki, v resnici pa je bil posnet v Španiji. Ali pa ustvarimo prostor, ki sploh ne obstaja, je le v naši domišljiji, kot na primer vesolje ali drug planet. S tem ko uporabljaš različne filmske plane, lahko dogajanje prikažeš z različnih zornih kotov in s toliko detajli, kot želiš.

Smer pogleda

Eden izmed zelo uporabnih načinov za ustvarjanje filmskega prostora je smer pogleda. Ko vidimo kader, v katerem oseba gleda v določeno smer, bomo naslednji kader razumeli kot smer pogleda te osebe (to, kar oseba vidi), čeprav ni nujno posnet na isti lokaciji ali isti čas.

Če na primer oseba v prvem kadru gleda v eno smer, v naslednjem pa prikažemo objekt, ki je bil posnet nekje drugje, bo gledalec mislil, da se oba nahajata v istem prostoru.





Primeri kombinacije smeri pogleda

To pravilo se lahko uporabi tudi pri razkadriranju prizora na več kadrov z namenom, da jo naredimo bolj gledljivo in napeto. Pogosto se uporablja pri snemanju dialogov med dvema (ali več) osebama. Namesto da cel čas vidimo obe osebi v totalu ali srednjem planu, lahko posnemamo več dodatnih kadrov, kjer nekaj časa vidimo eno osebo, nato drugo, filmski plan pa je zato pri prikazu vsake osebe posebej ožji.



Primer dialoga z uporabo več kadrov

Ustvarjanje filmskega časa

V filmih ponavadi čas prikažemo drugače, kot pa se odvija v realnosti. V dveh urah lahko prikažemo celo življenje nekoga ali pa kratek dogodek raztegnemo na več minut, tako da je trajanje v filmu daljše, kot bi bilo v resnici.

Stiskanje časa lahko ustvariš s tem, da prikažeš le dogodke, ki so pomembni za razumevanje zgodbe, in

preskočiš nepotrebne dogodke. Tu igra pomembno vlogo tudi dolžina kadrov in prizorov. Ponavadi je dovolj, da določen kader traja le toliko časa, da gledalec razume, kaj se dogaja, razen če želimo namenoma prikazati razvlečenost časa.

Čas lahko razširiš, če prikažeš isto dogajanje z različnih zornih kotov ali zornih kotov več oseb, pa tudi z dodajanjem dodatnih kadrov v montaži. Tako lahko dogodek, ki se je zgodil le v nekaj sekundah, v filmu traja tudi minuto ali več. Ta način se velikokrat uporablja pri športnih prenosih. Ko na primer nogometna ekipa zadene gol, je ta večkrat prikazan z različnih zornih kotov, vmes pa so dodani še kadri odzivov gledalcev in soigralcev. Pogosto je uporabljena tudi upočasnitev slike ključnega trenutka.

Kronološko zaporedje, flashback in flashforward

Dogodki v filmu ne rabijo biti nujno prikazani v kronološkem zaporedju. To pomeni, da lahko film pričneš s prikazom konca zgodbe in se potem vrneš na začetek ali pa med sabo mešaš različna časovna obdobja. Eden izmed pogostih načinov vrnitve v preteklost je uporaba flashbacka. Z njegovo pomočjo se glavna oseba prestavi nazaj v preteklost, v dogodke, ki so se že zgodili. Flashforward pa se uporabi za miselne projekcije v prihodnost. V obeh primerih je z določenim prehodom med kadri (npr. preliv …) potrebno nakazati spremembo časovne perspektive. Zelo opazen prehod lahko uporabiš tudi, kadar želiš prikazati, da glavna oseba preide v sanje.

Filmski čas in načrt snemanja

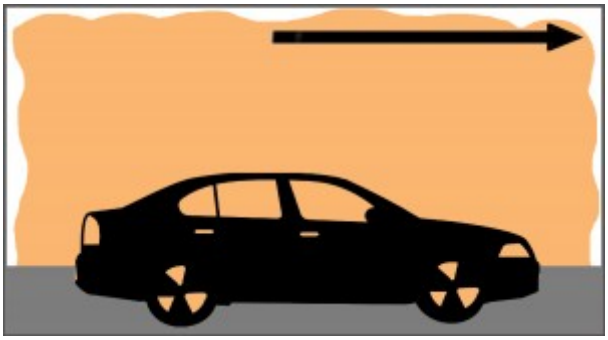
Ker v filmu obstaja filmski in ne realni čas, to vpliva tudi na pripravo našega načrta snemanja. Zgodbe ne rabiš snemati kronološko, kakor se odvija v filmu, lahko posnameš vse dogodke na eni lokaciji in nato na drugi, čeprav v filmu ne potekajo istočasno. Nekatere dogodke lahko posnameš tudi kasneje, čez več mesecev, v montaži pa jih lahko umestiš, kot da se odvijajo istočasno ali celo prej.

Kontinuiteta gibanja, rekvizitov …

Prizor, kot smo že pojasnili, je navadno sestavljen iz več kadrov posnetih z različnih kotov in v različnih filmskih planih. Da je gledalcu razumljiv, je pomembno, da se akcija v enem kadru zaporedno nadaljuje tudi v drugih in da smo pozorni tudi na detajle. To velja še posebej, če ne snemaš vseh kadrov na isti dan ali v kronološkem zaporedju.

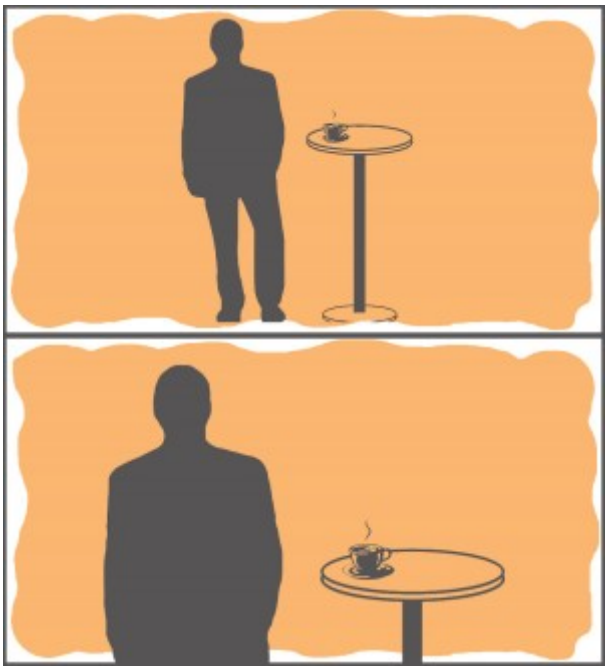
Če se oseba ali objekt v prvem kadru giblje iz leve proti desni, naj bi obdržala isto smer gibanja tudi v naslednjem kadru.





Primer kontinuitete gibanja

Če oseba nosi v prvem kadru plašč, ga mora nositi tudi v naslednjem (če se dogaja v istem času in na isti lokaciji), razen če vidimo, da si ga je med tem slekla. Če imamo v prvem kadru na mizi skodelico kave, mora biti tam tudi v naslednjem, ki sledi.



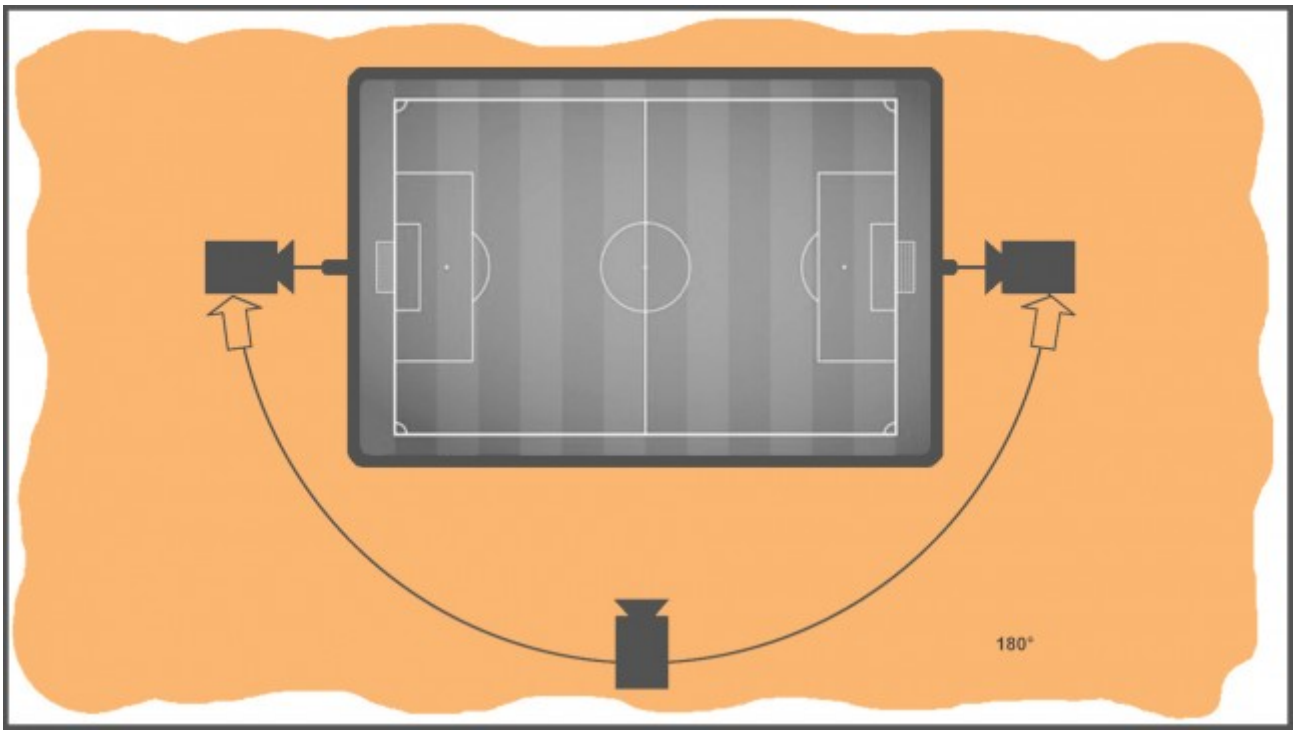
Primer kontinuitete rekvizitov

> *Napake v kontinuiteti se dogajajo tudi v večjih filmskih produkcijah in na internetu lahko najdemo strani, ki objavljajo tovrstne spodrsljaje.*

Os akcije

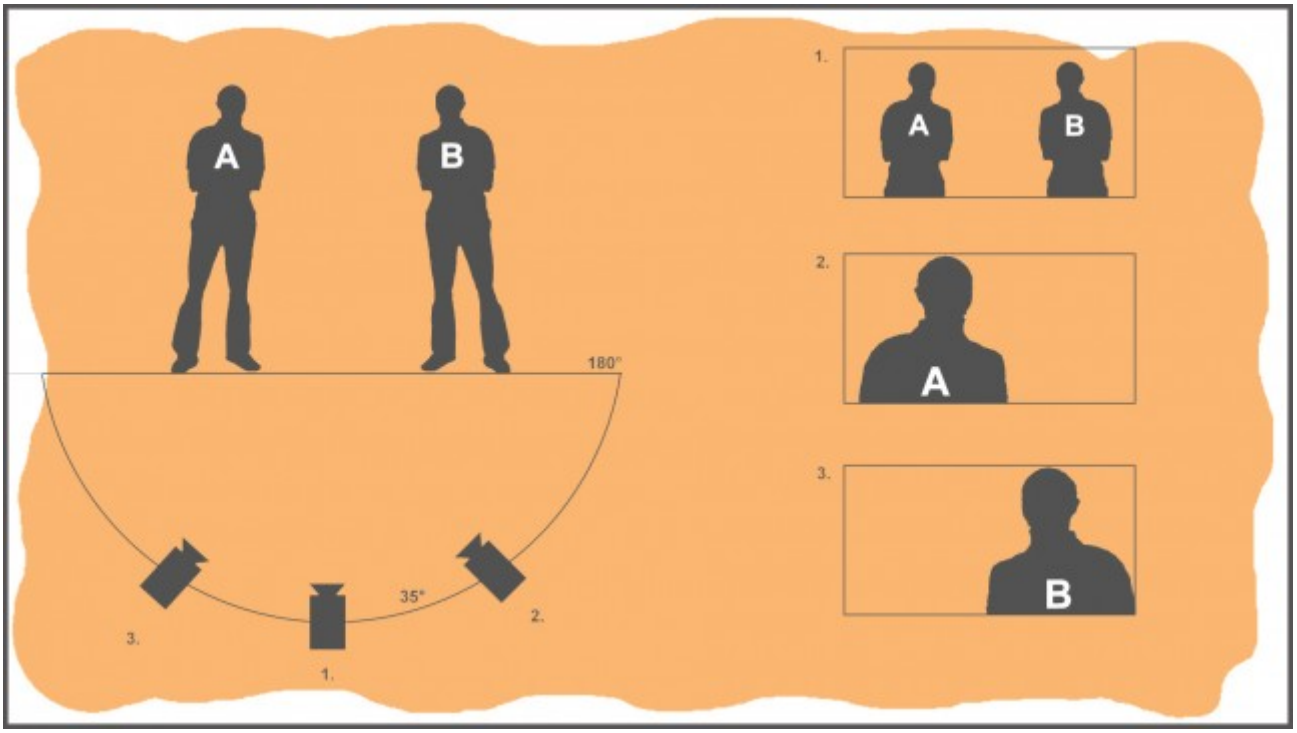
Filmski prostor lahko določiš tudi tako, da celotno dogajanje znotraj ene sekvence na isti lokaciji in v istem času posnameš na osi akcije 180°. S tem pomagaš tudi gledalcu, da se lažje orientira. Pravilo velja tudi pri snemanju dialogov, ki vsebujejo stranske kadre. Razlika med različnimi položaji kamer mora biti vsaj 35°.

Primer 1: Nogometno tekmo snemamo z ene strani igrišča, tako ena ekipa vedno napada proti desni, druga pa proti levi. Gledalcem je ves čas razumljivo, v katero smer teče igra.



Os akcije

Primer 2: Postavitev snemanja dialoga s stranskimi kadri.



Os akcije pri snemanju dialoga

Rez na akcijo

Kadar zaporedno montiraš dva kadra, v katerih imaš kontinuirano akcijo, je najbolje, da narediš rez med obema kadroma sredi giba / akcije. Če v prvem kadru vidimo, kako oseba vzame mobilni telefon iz žepa (total), ga lahko v naslednjem kadru prisloni k ušesu in prične s pogovorom (srednji plan). Kadre združimo med potekom giba, npr. ko je roka nekje na sredi. Pazimo, da se drugi kader nadaljuje točno na mestu, kjer se prvi konča. Z uporabo te tehnike so rezi našemu umu skoraj nevidni. Gledalci bodo menjavo doživeli kot zelo mehko oz. je sploh ne bodo opazili.



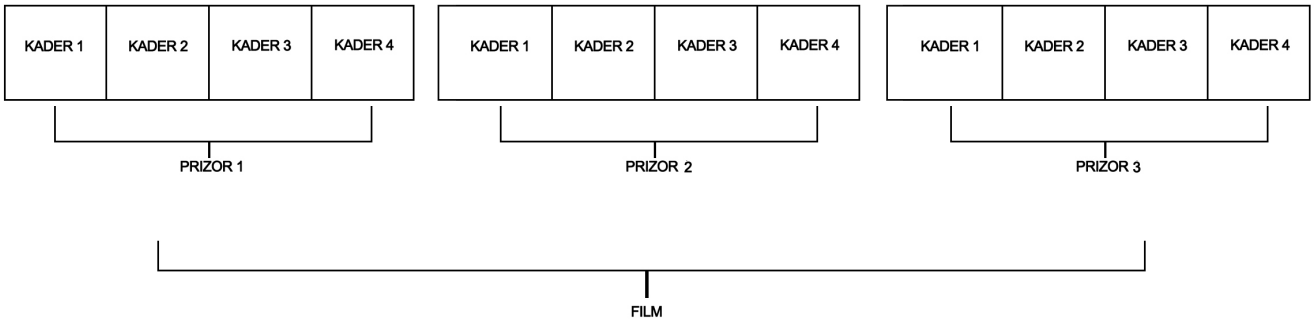
Rez na akcijo

Pojasni vse zvoke

Gledalec je lahko zmeden, če v filmu sliši določen zvok, ne more pa ugotoviti, od kod prihaja (npr. slišimo pasji lajež, vendar ne vidimo psa). Da se zmedi izognemo, moramo v kadru ali v kadru, ki sledi, vedno prikazati tudi vir zvoka.

Video: Kombinacija različnih filmskih planov, uporaba smeri pogleda in kontinuitete gibanja (LIJAmedia)

Kako montiramo različne prizore med seboj?



Da bo film skladen, se moraš že vnaprej odločiti, v kakšnem stilu bo posnet, in sicer kakšna bo osvetlitev, barve, stil snemanja, način montaže …, torej kakšen 'film look' želiš.

Pogoste napake

1. Kadri so predolgi – gledalci se pričnejo dolgočasiti, oz. prekratki – gledalci ne morejo ujeti njihovega pomena.
2. Filmski prostor ni skladen, prostor v naslednjem kadru ne izgleda enako oz. manjkajo stvari, ki so prej bile vidne, ne da je to pojasnjeno.
3. Objekti ali osebe se v dveh ali več povezanih kadrih ne gibljejo v isto smer, kar zmede gledalca. Filmski prostor je porušen in gledalec ne ve, ali se vračajo ali nadaljujejo pot.
4. Snemamo na drugi strani osi akcije, kar ni vedno napaka. S tem lahko npr. načrtno zmedemo gledalca ali prikažemo drugo ozadje.
5. Prizori med seboj niso dobro povezani. Gledalec npr. ne razume (nima informacije), kako se je znašel na novi lokaciji.
6. Ne uporabljamo dovolj različnih filmskih planov, da bi pojasnili dogajanje oz. obdržali zanimanje gledalcev. Ali pa nasprotno, uporabljamo preveč kadrov in različnih filmskih planov, ki pa nam ne prinašajo novih informacij.

Vaje

1. Kombiniranje različnih filmskih planov: posnemi kratek video osebe, ki nekaj počne, npr. sedi za mizo in pije kavo. Posnemi vsaj pet kadrov v tri do pet različnih filmskih planih. Upoštevaj nasvete za pravilno kombiniranje različnih filmskih planov.
2. Smer pogleda: posnemi kratek video, v katerem zapovrstjo kombiniraš obraze različnih ljudi in posnetke različnih predmetov oz. objektov (luč, ura, knjiga, stavba …). Posnemi jih na različnih lokacijah in preuči, kateri gredo skupaj in kateri ne in zakaj ja oz. ne. Če imaš možnost, poskušaj v montaži zraven dodati še kakšno glasbo.
3. Filmski prostor in filmski čas: ko gledaš film, opazuj, kako so zgradili filmski prostor in filmski čas. Kako so med sabo povezani različni kadri in kako različni prizori. Pomaga lahko, če ugasneš zvok in opazuješ le sliko.
4. Filmski čas: posnemi dva kratka videa, v katerih prikažeš osebo, ki gre iz enega prostora v drugega, npr. iz

hiše v trgovino. V prvem poskušaj to prikazati v 15 sekundah, za drugega pa imaš na voljo 2 minuti. Oba videa se morata odvijati na isti lokaciji. Izmeri tudi, koliko časa bi ta oseba dejansko porabila za to (realni čas).
5. Smer pogleda: naredi dober primer prizora z dialogom, kakor je razloženo zgoraj, uporabi sprednje in stranske posnetke.

Sorodne teme in zunanji viri

Poglavje: Kamera – osnove / Montaža

Metodologija

V tem poglavju smo navedli nekaj smernic, ki bi bile lahko razložene še natančneje, a bo verjetno potrebno kar nekaj časa in izkušenj, da osvojiš osnove. Pravi izziv namreč predstavlja to, kako prenesti zgoraj opisano znanje v prakso, torej že v fazo pisanja scenarija in nato samega snemanja. Morda se bo dobro vrniti k preučevanju tega poglavja sčasoma, ko boš imel več izkušenj, kar bo pripomoglo k boljšemu razumevanju nekaterih razlag. Odločiti se, kaj posneti in kako, je včasih zahteven proces, v katerem imamo na voljo veliko možnosti izbire. Seveda moramo eksperimentirati tudi s kršenjem pravil. Ko izdelaš načrt snemanja, se lahko vrneš na to poglavje in dodelaš, kar se ti zdi potrebno.

Če preučuješ to poglavje sam ali vodiš skupino udeležencev skozi proces, bo v veliko pomoč, če napišete kratek scenarij in povežete vaje z le-tem. Motivacija za delo bo večja in na koncu lahko posnetke zmontirate in izdelate kratek filmček.

Terminologija

kader, prizor, prehod, rez, filmski prostor, smer pogleda, filmski čas, flashback, flashforward, kontinuiteta gibanja, os akcije, rez na akcijo