Kratek igrani film

O čem govori to poglavje

Igrani filmi so filmi, ki jih ponavadi predvajajo v kinu. Trajajo nekje od ene ure in pol do dveh in v njihovo izdelavo je potrebno vložiti veliko dela in denarja.

V tem poglavju bomo opisali, kako nastanejo dolgometražni igrani filmi ter kako lahko sam posnameš kratek igrani film.

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

- Vsak v snemalni ekipi naj dobro pozna svojo zadolžitev.
- Vsak v snemalni ekipi naj bo tudi dobro seznanjen s scenarijem in storyboardom.
- Za snemanje na različnih lokacijah pridobi ustrezna dovoljenja.
- Preveri, če vsa oprema deluje.
- Prosi vsakega, da je na snemanju tiho in skoncentriran.
- Poskrbi tudi za odmore med snemanjem.
- Redno pregleduj posnetke in napravi kopije posnetega materiala.

Katero opremo potrebuješ?

- Za fazo načrtovanja:
  - DVD-predvajalnik, računalnik ali kakšno drugo opremo za predvajanje filmov. Ogledi različnih filmov ti bodo pomagali bolj natančno določiti smer razvoja tvojega filma in so pogosto tudi vir inspiracije
  - tablo za pisanje idej
  - blok in različne nalepke (ang. sticky note) za podrobnejše zapiske ter papir ali računalnik za pisanje sinopsisa, scenarija, storyboarda in izdelavo načrta snemanja

- Za snemanje:
  - kamere
  - stative
  - dodatne mikrofone, po možnosti z mikrofonsko palico in različnimi dodatki, kot je na primer zaščita pred vetrom (ang. windmuff)
  - dodatni snemalniki za zvok (če je potrebno)
  - tablo in pisalo
  - dodatne luči

    - dodatne monitorje, ki se lahko povežejo s kamero, tako da lahko režiser vidi že na lokaciji posnetke bolj natančno
    - računalnik za ogled in kopiranje posnetega materiala
    - zaščito pred dežjem za opremo – lahko kupiš posebno zaščito namenjeno tehnični opremi ali pa jo narediš sam
    - kostume in make-up
    - rekvizite

- Za montažo
    - računalnik s programom za montažo

Podrobnejša razlaga

Pri izdelavi igranega filma ni ponavadi prav nič prepuščeno naključju.

Vsi prizori in dialogi so jasno že v naprej zapisani v scenariju in storyboardu in igralci jih pred snemanjem tudi že zvadijo. Ravno tako so že v naprej določeni filmski plani, rakurzi, premiki kamere ...

Da poskrbiš, da vse brezhibno poteka, moraš zato že v naprej izdelati podroben snemalni načrt, torej kje in kaj se bo snemalo, kateri igralci in tehnično osebje bo prisotno ter kateri kostumi in rekviziti bodo potrebni.

Več informacij o tem lahko najdeš v poglavju Izdelava sinopsisa, scenarija, storyboarda in snemalnega načrta. Dobro pa je tudi, če poznaš poglavje Kamera – osnove, Kompozicija slike in barve, Zgradba filma, Osnove osvetlitve in Zvok, glasba in zvočni efekti, ter po potrebi tudi Kamera – napredno. Če tvoj projekt vodi mladinski voditelj ali učitelj, ti bo potrebna znanja posredoval tudi on.

V tem poglavju bomo torej pojasnili, kako se izdelava igranih filmov razlikuje od izdelave drugih filmov, kaj vse je potrebno pripraviti in na kaj biti še posebej pozoren.

Video: Communicate! – (projekt VISION) – TR

Postopek izdelave igranega filma

1. Določi zadolžitve

Najprej določi, kdo je zadolžen za kaj v tvoji snemalni ekipi. Ena oseba lahko opravlja več različnih nalog ali pa lahko eno zadolžitev razdeliš med več oseb. Člani lahko med seboj zadolžitve tudi zamenjajo, če le-to ne vpliva na proces dela.

Ponavadi boš v svoji snemalni ekipi potreboval naslednje osebe oziroma zadolžitve:

- Glavni organizator: odgovoren je za organizacijo snemanj in za finance. Če delo poteka pod vodstvom mentorja, ponavadi slednji mlademu, ki je dobil zadolžitev kot glavni organizator, pri njegovem delu pomaga.
- Scenarist: zadolžen je za pripravo sinopsisa, scenarija, storyboarda in snemalnega načrta. Scenarij lahko

temelji na kakšni znani zgodbi ali pa je avtorsko delo.
- Igralci.
- Vodja igralcev: ta zadolžitev lahko pripada mentorju v projektu ali pa kakšnemu zunanjemu sodelavcu.
- Kostumograf in masker.
- Iskalec lokacij (ang. location scout): zadolžen je, da najde ustrezne snemalne lokacije.
- Rekviziter.
- Organizator snemanja: ta organizira posamezne snemalne dni.
- Režiser: zadolžen je za režijo, vaje z igralci, daje tudi navodila za montažo.
- Pomočnik režiserja: pomaga režiserju pri njegovih nalogah in skrbi, da snemanje poteka v skladu s scenarijem.
- Kamermani: zadolženi so za postavitve kamer in snemanje, pomagajo lahko tudi pri postavitvi druge opreme, npr. luči.
- Snemalci zvoka.
- Lučkarji.
- Montažerji.
- Pomočnik (ang. best boy): pomaga glavnemu organizatorju, pa tudi tehničnemu osebju, poleg tega je zadolžen za dodatne naloge, kot je npr. organizacija in skrb za napitke, malice …

2. Organiziraj proces izdelave

Razdeli cel proces izdelave filma na posamezne faze, te pa na posamezne korake oziroma naloge. Določi osebe, ki so zadolžene za vsako nalogo.

Lahko uporabiš večji kos papirja, na katerega zapišeš vse naloge in njihov vrstni red, nato prilepi papir na vidno mesto, kjer je ves čas viden.

Zadolžitve lahko napišeš tudi na različne nalepke (ang. sticky note), ki jih lahko po potrebi premikaš in nalepiš na drugo mesto.

Glavni organizator bo moral imeti ves čas pregled nad potekom procesa izdelave filma. Najbolje je imeti redne sestanke, na katerih se člani snemalne ekipe redno pogovorijo o napredku snemanja in morebitnih težavah ali spremembah.

3. Izberi zgodbo ali jo napiši

Za razliko od dokumentarnih filmov, ki temeljijo na posnetkih ‘resničnosti’, igrani film temelji na igranih prizorih. Ali bo gledalcu tvoj film všeč, je v veliki meri odvisno od tega, katera tema ga zanima, kar se od osebe do osebe razlikuje. V veliko primerih lahko izdelaš film na določeno temo, ki je na primer razpisana v okviru katerega festivala ali natečaja. Lahko pa si jo izbereš prosto. Zato v naprej razmisli, kakšne filme ti sam rad gledaš in kakšen film bi želel izdelati. Ne glede na izbrano temo pa je možnosti za ustvarjalno izražanje veliko. Poskusi najti teme, ki so ti blizu, ki so vznemirljive in ki morda v filmih niso velikokrat prikazane.

Lahko izbereš kakšno obstoječo zgodbo, ki je manj poznana, ali kakšno znano zgodbo, morda pa lahko napišeš kaj povsem novega. Pri pisanju sinopsisa in scenarija ti bo lahko v pomoč tudi, če si boš ogledal veliko filmov, se o njih pogovarjal in jih analiziral (več v poglavju Analiza filma). Če želiš, da bo tvoj film pristen ali če se hočeš v tematiko zelo poglobiti, boš moral najprej narediti raziskavo. To lahko vključuje tudi pogovore z različnimi ljudmi, ki o tematiki veliko vedo.

Pri načrtovanju zgodbe razmisli tudi, kako bo ta vplivala na obseg celotne izdelave filma in tudi na njegovo

dolžino. Na primer koliko igralcev boš potreboval? Koliko bo snemalnih lokacij in kako boš do njih prišel? Kje boš nabavil potrebne rekvizite?

Dolgometražni filmi zahtevajo precej dela in časa. Ponavadi se na snemalni dan posname do 5 minut filma. V tem poglavju se zato osredotočamo na filme, ki so dolgi od 5 do 20 minut.

Video: Za prijatelje si je treba čas vzet' – (LIJAmedia Slovenia) – SI

4. Pisanje sinopsisa, scenarija in izdelava storyboarda

Ne glede na to, ali si za film izbral obstoječo zgodbo ali pa si napisal svojo, je najprej potrebno izdelati sinopsis, v katerem zgodbo na kratko povzameš. Sinopsis lahko uporabiš tudi, da svoj film predstaviš, na primer potencialnim financerjem (več v poglavju Izdelava sinopsisa, scenarija, storyboarda in snemalnega načrta).

Naslednji korak je pisanje scenarija. Poleg dialogov naj scenarij vsebuje tudi ostale potrebne informacije, kot so lokacija, rekviziti, kostumi, motivi in ozadje glavnih likov, ki vpliva na njihovo obnašanje. V scenarij vključi tudi informacije o postavitvah kamere, filmskih planih, rakurzih ter tudi premikih kamere, kot je švenk, vožnja … Če želiš, da bo tvoj film dinamičen, filmske plane pogosto menjuj in uporabi več gibanja kamere. Dolgi, statični kadri, brez premikov kamere, pa dajo filmu ali določenemu prizoru bolj umirjeno noto.

5. Izberi igralce, lokacije, rekvizite in kostume

Že ko pišeš scenarij in pripravljaš storyboard, razmisli o primernih snemalnih lokacijah in igralcih. Lahko vključiš tako prijatelje, člane družine kot ljubiteljske ali profesionalne igralce.

Ne pozabi pridobiti dovoljenja vseh nastopajočih za objavo posnetkov. Za mlajše od 18 let je priporočljivo pridobiti strinjanje staršev za objavo.

Potreboval boš tudi dovoljenja lastnikov raznih lokacij, na katerih boš snemal film. Nekateri morda ne bodo pripravljeni dati dovoljenja za snemanje, na primer lastniki kakšnih trgovin ali večjih dvoran.

Če boš snemal na javnem mestu, moraš upoštevati tamkajšnje razmere na dan in uro snemanja. Lahko da bo preglasno ali preveč mimoidočih, da bi lahko naredil želene posnetke.

Video: Mlinar iz Wettina ('Der Müller aus Wettin'), kratek film, ki se odvija v srednjeveškem okolju – (Uporabniki WTV) – DE

Obstaja več načinov, kako priti do potrebnih rekvizitov in kostumov. Člani snemalne ekipe lahko pobrskajo za primernimi stvarmi doma. Potrebne rekvizite in kostume lahko tudi kupiš v trgovinah z rabljenimi stvarmi. Obstaja pa tudi možnost, da si kaj sposodiš v bližnjem gledališču. Bodi pozoren na finance, ko se odpravljaš v nabavo.

Dobro pa moraš izbrati tudi igralce. Idealno je, če izgledajo in zvenijo kot liki, ki si si jih zamisli v zgodbi. Potencialne igralce prosi, naj odigrajo del prizora za eno ali več vlog, in se nato odloči, kateri bi bili najbolj ustrezen.

6. Izdelaj snemalni načrt

Natančen snemalni načrt naj vsebuje čim več podrobnosti, ki so pomembne za tekoč potek dela. To zajema vse od lokacij do igralcev, rekvizitov, tehničnega osebja, ki naj bo na snemanju prisotno ...

Delo si boš olajšal tako, da na eni lokaciji posnameš vse prizore, ki se tam odvijejo, četudi si v končnem filmu ne bodo sledili drug za drugim. Tako se na isto lokacijo ne boš več potreboval vračati.

Mladi udeleženci projekta, še posebej igralci, bodo morda ta način dela težko razumeli in jim bo lažje, če se bodo prizori snemali po vrstnem redu, tako kot bodo umeščeni v film. V tem primeru torej raje snemajte kronološko, četudi bo to pomenilo večkratno vračanje nazaj na isto lokacijo.

Pomemben dejavnik, ki vpliva na snemanje, je tudi vreme, še posebej če nameravaš snemati na prostem. Preglej si vremensko napoved in načrtuj snemanje v skladu z njim. Vendar je v vsakem primeru zelo težko že v naprej natančno vedeti, kakšno bo vreme. Če bo snemanje potekalo več ur, se lahko zgodi, da se bo vreme lahko tudi spreminjalo.

Še posebej skrbno pazi na snemalno opremo, če snemaš v dežju. Za zaščito lahko uporabiš posebej za kamere izdelana pregrinjala ali pa si pomagaš z vodoodpornimi materiali in lepilnim trakom ter dežnikom.

Na kakovost posnetkov bo vplival tudi čas dneva. Skrbno preuči, kakšna svetloba bi najbolj ustrezala temu, kar želiš prikazati. Dnevna svetloba se čez dan spreminja. Najbolj mehka je takoj po sončnem vzhodu in kakšno uro pred sončnim zahodom. Izogibaj se snemanja okrog dvanajste ure, ko je sonce najmočnejše, saj ustvari močne sence.

Med snemanjem si vzemite tudi nekaj časa za odmor. Snemanje je lahko zelo naporno opravilo in ne porabite vse energije že na prvi snemalni dan.

7. Vadite igro in kamero

Najbolje je, če znajo igralci tekst že v naprej in da predčasno tudi zvadijo posamezne prizore. Tisti bolj izkušeni lahko vadijo sami ali morda s prijatelji. Začetniki pa bodo verjetno potrebovali nekaj pomoči nekoga z več izkušnjami. Tudi režiser naj bo na vaji prisoten, saj lahko pomaga voditi igralce skozi prizor na način, kot si ga je zamislil.

V tem času lahko tudi snemalna ekipa preizkusi kamere in naredi probne posnetke.

Isto velja tudi za snemalce zvoka. Lahko si pomagajo s storyboardom, da določijo svoje položaje pri posameznem prizoru. Tako mikrofoni kot snemalci zvoka se morajo igralcem čim bolj približati, da lahko naredijo kakovostne posnetke. Vendar pa ne smejo biti preblizu, da ne bodo vidni na posnetku oziroma da ne bo na posnetkih njihovih senc.

8. Snemanje

Vsi poznajo svoje zadolžitve? Vsi poslušajo režiserja?

Če je odgovor da, je to odlično. Potem snemanje lahko poteka gladko.

Morda se zdi nenavadno, da pri projektu, ki temelji na skupinskem delu, na snemanju vsi poslušajo le eno osebo.

Vendar je to pomembno, saj ko s samim snemanjem pričneš, ni več časa za različna razglabljanja in morajo biti morebitne spremembe in odločitve narejene hitro. Hierarhična struktura, kjer na koncu odloča režiser, se je v veliko primerih izkazala kot dobra in učinkovita.

Poleg tega daje to režiserju tudi določeno ustvarjalno svobodo. Ponavadi bodo dobri režiserji ostali odprti za mnenja drugih tudi med snemanjem. In pomembno je tudi, da se zavedamo, da ko se snemanje zaključi, so vsi člani tima enakopravni.

Torej, kaj se zgodi, ko se vsi zberejo na snemalni lokaciji? Ko so igralci, postavitev in vsa oprema pripravljena, se vsi postavijo na svoja mesta in so pripravljeni na začetek snemanja. Ponavadi to potrdijo z izjavo, da so pripravljeni. Režiser pa snemanje prizora prične s kakšno besedo, kot je na primer 'Akcija!'.

Ponavadi je potrebno počakati še nekaj sekund, da se kamere zaženejo, začetek posameznega prizora pa se pogosto začne z udarcem klape. Ta je ponavadi označena s številko prizora in številko ponovitve.

Klapo ponavadi držimo enako oddaljeno od kamere, kot je igralec oziroma objekt snemanja. S tem zagotovimo, da bodo na posnetku vidni vsi napisi na klapi ter da bo slika ostra.

Oseba, ki bo udarila s klapo, naj številko prizora in ponovitve najavi tudi na glas. Skupaj z zapisom na klapi bo to v veliko pomoč montažerju v montaži, še posebej kadar bo moral uskladiti posnetke z več kamer in sinhronizirati zvok.

Med snemanjem bo pomočnik režiserja preverjal, ali so dialogi, potek zgodbe in postavitve kamere v skladu s scenarijem oziroma storyboardom. Pomembno pa je tudi, da se le-ti po potrebi med snemanjem prilagodijo. To pogosto naredi film bolj naraven.

Ko zaključite s prvim dnem snemanja, lahko vidite, kako realen je vaš snemalni načrt, in ga po potrebi skrajšajte ali podaljšajte. Vendar ne glede na to, kako natančno načrtujete, bo vseeno prišlo do kakšnih nepredvidenih situacij, ki bodo vplivale na sam potek snemanja. Lahko se bodo pojavile morebitne tehnične napake ali pa boste morali kak prizor ponoviti večkrat, kot ste predvidevali, da boste dosegli želen posnetek. Vendar bodite realni, kaj lahko dosežete, in ne ponavljajte prevečkrat, saj s tem zelo pade motivacija v snemalni ekipi.

9. Urejanje posnetega materiala

Poskrbi, da posnetke v času snemanja redno kopiraš na računalnik in preverjaš, če so dovolj kakovostni in vsebinsko skladni s scenarijem.

Zelo težko je še enkrat posneti določen prizor ali kader, ko ste se že prestavili na naslednjo lokacijo, saj je skoraj nemogoče še enkrat narediti popolnoma isto postavitev.

Ko posnetke preverjaš, bodi pozoren na osvetlitev, kontrast, barvno temperaturo in kakovost zvoka. Poleg tega preveri tudi, če so filmski plani ustrezni, če je igra v skladu z načrtom in seveda kakšen je splošen vtis o posnetkih.

10. Montaža filma

Ko ste zaključili s snemanjem, shrani posnetke na vsaj dva različna shranjevalna medija. Nato naredi naslednje:

1. Naredi pregledno strukturo posnetkov v urejevalniku, kot je na primer Windows Explorer. Kadre in prizore

uredi glede na zaporedje v scenariju.
2. Prenesi vse posnetke, ki jih ne rabiš, v posebno mapo, lahko jo poimenuješ na primer ‘izvzeti posnetki‘, vendar jih ne izbriši – nikoli ne veš, če jih ne boš slučajno še rabil. Sedaj boš imel precej manj posnetkov za vnos v program za montažo.
3. (Če si snemal z več kamerami) Razvrsti posnetke na različne vrstice za video na časovnico. Nato izberi posnetke, ki jih želiš uporabiti (več o tem v poglavju Montaža). Glede na to, kako dinamičen želiš, da je tvoj film, uporabi več ali manj različnih posnetkov. Ne rabiš se vedno do potankosti držati scenarija, saj lahko v montaži posnetke preuredišdrugače in tako narediš prizor ali zaporedje še bolj dramatično ali zanimivo.
4. Zaključi z montažo. Ponavadi lahko na enem računalniku delata do dve osebi, kar vključuje montažerja in režiserja oziroma pomočnika režiserja, če montažer ni ločena oseba. Drugi člani snemalne ekipe lahko prispevajo svoje mnenje, vendar je podobno kot pri snemanju na lokaciji dobro, da končne odločitve sprejema ena oseba.
5. Pokaži zmontiran film nekomu, ki v projekt ni vpleten. Tako lahko zagotoviš, da bodo film razumeli tudi tisti, ki scenarija ne poznajo.
6. Dodaj potreben zvok, glasbo in zvočne efekte. To lahko zajema zvok pripovedi (naracije) ali dodatne zvoke, ki so glasnejši od originalno posnetih zvokov (na primer škripanje vrat). Lahko uporabiš tudi zvočne efekte, ki bodo gledalcu pričarali določeno vzdušje (na primer z efektom odmeva lahko majhen temen prostor spremeniš tako, da deluje kot velik). Nato razmisli še, kakšna glasba bi filmu ustrezala.
7. Naredi popravke v barvi (ang. colour correction), da zagotoviš enotno barvo skozi cel film.
8. Uravnovesi nivoje zvoka na vseh vrsticah za zvok.
9. Dodaj naslov in zaključne napise, v katere vključiš vse, ki so sodelovali, vključno s sponzorji.
10. Če imaš čas, lahko izdelaš tudi kratek filmček, v katerem pokažeš smešne ali neuspele prizore s snemanja, ali narediš celo dokumentarni film o samem snemanju.

Pogoste napake

- Udeleženci projekta se ne držijo načrta snemanja in snemanje ne poteka gladko.
- Kasetke ali spominske kartice niso ustrezno označene, niso narejene kopije.
- Igralci ne dajo dovoljenja za objavo posnetkov.
- Igralci doma pozabijo kostume.
- Ne dobiš dovoljenja za snemanje na določenih lokacijah.
- Člani snemalne ekipe niso dovolj dobro seznanjeni s scenarijem.
- Mikrofonske palice ali druga tehnična oprema je vidna na posnetkih.
- Na posnetkih so vidne sence kamer ali kamermanov.
- Pomanjkanje kontinuitete v zaporednih posnetkih, spremeni se na primer smer gibanja.
- Pomanjkanje kontinuitete v izgledu igralcev ali rekvizitov. Igralec ima na primer drugačno pričesko. To se lahko zgodi, kadar se isti prizor snema v več snemalnih dneh.
- Člani snemalne ekipe so izčrpani, ker nimajo dovolj počitka.
- Režiser zahteva preveč od igralcev in snemalne ekipe, zato motivacija pade.
- Nimaš pravic za uporabo določenih zvokov ali glasbe. To lahko prinese težave, ko želiš film javno objaviti.

Sorodne teme in zunanji viri

Poglavja: Kamera – osnove / Kompozicija slike in barve / Osnove osvetlitve / Zgradba filma / Izdelava sinopsisa, scenarija, storyboarda in snemalnega načrta / Zvok, glasba in zvočni efekti / Kamera – napredno / Analiza filma

Metodologija

Ko izbirate zgodbo za film, je najbolje upoštevati zanimanje mladih udeležencev. Raziščite, katere zgodbe jih navdušujejo, saj bodo pripomogle k dobri motiviranosti skozi cel projekt.

Kakovost filma bo odvisna od starosti udeležencev in njihovih predhodnih izkušenj. Na kakovost bo vplivala tudi oprema, ki jo boste imeli na razpolago.

Najpomembnejši pa je namen celotnega projekta. Želite ob ustvarjanju dati poudarek zgolj na razvijanje različnih znanj in veščin udeležencev? Ali želite ustvariti visoko kakovosten film, ki ga boste lahko prijavili na različne festivale?

Poskrbite, da udeleženci niso zdolgočaseni ali preveč evforični že na začetku projekta. Na dolgi rok to močno vpliva na motivacijo. Potisniti mlade začasno prek njihovih meja – cone udobja – pa je lahko zelo dobro, saj bodo spoznali, česa vsega so sposobni.

Tudi če boste delali le kratek film, boste potrebovali kar nekaj različnih znanj in sposobnosti, da ga boste lahko dokončali. To zajema vse od pisanja scenarija, igranja pred kamero, pa tudi timskega dela in voditeljskih sposobnosti.

Ostanite skoncentrirani in po potrebi tudi prekinite snemanje, če je razpoloženje slabo ali če med člani raste napetost. Večkrat se zberite skupaj in preverite napredek. Bodite pozorni na motivacijo in razpoloženje vseh članov ekipe.

Redno ovrednotite dosežke, pohvalite dobro delo in kritiko delite le konstruktivno in na pozitiven način. Posameznemu članu določite tudi kakšno drugo vlogo, če v dotedanji ni motiviran.

Poskrbite za odmore. Lahko ste fizično aktivni (na primer šport) ali delate improvizacijo, da poskrbite za sprostitev. Pomagajo tudi različne vaje za sproščanje in koncentracijo.

Zaključite projekt z javnim predvajanjem filma. Povabite udeležence, njihove prijatelje in sorodnike. Poskrbite tudi, da imajo mladi možnost ovrednotiti celoten proces.

Terminologija

klapa, kostumi, rekviziti, maska, dodatni monitor