|  |
| --- |
| **AKADEMIJA DRAMSKE UMJETNOSTI ZAGREB** |
| FILMSKI I TV PRAKTIKUM |
| skripte |
|  |
|  |
| **1/1/2014** |

**1. PROFESIJE NA FILMU**

FILMSKA EKIPA

REŽIJSKA RAZRADA (script breakdown) je analiza scenarija u kojoj su svi produkcijski elementi s posebnim naputcima svih kreativnih sektora svedeni na liste kako bi se napravio financijski plan i plan snimanja po danima. Radi ju POMOČNIK REŽIJE.

PLAN SNIMANJA je plan rada za svaki dan snimanja u produkciji filma. Najčešće ga radi *pomočnik režije* koji je spona između režisera i produkcije.

DNEVNA DISPOZICIJA (daily call sheet) je filmski termin za komad papira koji se svakodnevno daje članovima filmske ekipe i informira ih gdje i kada i što snimaju slijedeći dan. Dispoziciju piše pomočnik režije i ona sadrži i ostale korisne informacije poput; brojeva telefona ekipe, brojeve scena za taj dan, adresu lokacije na kojoj se snima. Dispozicije sadrže i logističke informacije s obzirom na udaljenost i zahtjevnost lokacije na kojoj se snima (izlazak i zalazak sunca, lokalna bolnica, restoran) te informacije o transportu, parkiranju i sigurnosti ekipe.

REŽIJSKA REKVIZITA – sve što je neposredno uključeno u radnju i igru glumaca

SCENOGRAFSKA REKVIZITA – sve što služi izgradnji dekora

**2. KADAR/ TOČKA PROMATRANJA**

FILMSKI KADAR je najmanja jedinica filmskog jezika / Neprekinuti filmski snimak

Filmski kadar u trajanju od jedne sekunde ima 24 sličice (u sekundi) .

TOČKA PROMATRANJA je nespecificirana, ničija određena, opća pogodnost promatranja prizora za bilo kojeg gledaoca. Može biti *KONTINUIRANA* (statična ili pomična) ili *DISKONTINUIRANA* (montažni prijelaz)

FILMSKA KLAPA – služi kao identifikacija pojedinog kadra, a služi i kao referentna točka prilikom sinhronizacije slike i zvuka (pod uvjetom da su snimljeni odvojeno).

Na klapi se ispisuju podaci o broju scene koja se snima, broju kadra te scene i broju repeticije tog kadra. Na klapi je i ime filma, snimatelja i režisera.

**PARAMETRI KADRA:**

1.VELIČINA KADRA / FILMSKI PLAN određuje veličinu vidnog polja prizora, odnosno udaljenost točke promatranja od prizorne pojave u centru pažnje

(Detalj (D), Krupni plan (KP), Srednje krupni plan / Blizi plan (SKP/BP), Američki plan (AP), Srednji plan (SP), Total (T))

2. KUT GLEDANJA / RAKURS određuje položaj točke promatranja po vertikali u odnosu na položaj prizora.

(Donji rakurs, Srednji (realni) rakurs, Gornji rakurs)

3.STANJE KADRA: Ako je promatrani objekt u pokretu, onda je time determinirana i opravdana priroda stanja promatranja - dinamična točka promatranja. (dinamičan kadar ili statičan kadar)

KOSI KADAR ILI KAMERA IZ RUKE predstavljaju moduse koji određuju položaj i prirodu točke promatranja i promatračkog odnosa prema prizoru te usmjeravaju pažnju kroz odabir same točke promatranja

**VRSTE KADROVA:**

OBJEKTIVNI

SUBJEKTIVNI (kada se položaj točke promatranja poveže s nekom osobom-**točka gledišta**)

AUTORSKI KADAR (kada se koriste stilizirane\* točke promatranja koje imaju izrazitu komentativnu, interpretativnu funkciju, a taj se komentar ne da pripisati niti jednom liku. Autor je deklariran kad se na njegovo gledište izričito i naglašeno upozorava.)

\*STILIZACIJA: Sistemski otklon od izabranog priopćajnog standarda. Preduvjet je razabirljivost stanovite pravilnosti u priopćavanju (filmskom izlaganju), otklon mora biti dostatno velik i razabirljiv te da izgleda kao namjeran a ne slučajan (stilizacija u glumi, svijetlu, dekoru, rakursi, stanja kamera). Takvi otkloni pojačavaju gledateljevu pažnju.

Objektivni kadrovi su vizualno manje senzacionalni i predstavljaju takav izbor viđenja stvarnosti da se publici pričinja da bi i ona vidjela prizor na isti ili sličan način

Filmski jezik nam služi da pričamo priče, a kao narator nam služi kamera.

S KAMEROM MOŽEMO NAPRAVITI SLIJEDEĆE:

-skočiti na drugo mjesto

-promijeniti veličinu prikaza (slike)

-staviti ju u pokret

-promijeniti žarišnu duljinu leća (percepciju prostora)

-promijeniti brzinu ili zaustaviti sliku

POKRETI KAMEROM:

a) STATIČNA TOČKA PROMATRANJA – horizontalne i vertikalne panorame (švenkovi)

b) DINAMIČNA TOČKA PROMATRANJA - horizontalna i vertikalna vožnja, kombinacija obojeg, kružna vožnja

**ODNOS VIZUALNOG I DRAMATSKOG:**

1. GDJE POSTAVITI KAMERU?

Čiju točku gledišta vidimo

2. KOJA JE VELIČINA KADRA?

Na kojoj smo udaljenosti od subjekta u sceni

3. KOJI JE NAŠ KUT GLEDANJA?

Koji je naš odnos prema subjektu

**3. PRAVILA FILMSKOG JEZIKA**

a) RAMPA / PRAVILO 180 STUPNJEVA je osnovno pravilo postavljanja kamere koje se tiče kontinuiteta linije akcije između dva kadra. Kuteve kamere organiziramo tako da osiguramo stalan filmski smjer i prostor.

b) PRAVILO 33 STUPNJA koristimo ako želimo snimiti dva uzastopna kadra istog objekta bez kadra između. U tom slučaju kut kamere (točku promatranja) u drugom kadru treba pomaknuti najmanje 33 stupnjeva (lijevo ili desno)

c) FILMSKI SMJER / KRETANJE U KADRU – ako karakter izađe iz kadra u desno, u slijedećem kadru bi trebao ući s lijeve strane ako želimo uvjeriti publiku da karakter ide u istom smjeru

d) FILMSKO VRIJEME -Filmske priče se odvijaju u određenom vremenu i prostoru. Kratimo (sažimamo) ono što je dosadno i produljujemo (razvlačimo) ono što je zanimljivo. Za razliku od elipse (reza u kojem je gledatelju jasno da je došlo do skoka u vremenu) kod sažimanja vremena unutar scene gledatelj to prihvaća kao pravo vrijeme.

**4. MONTAŽA / MONTAŽNE SPONE**

Montaža je povezivanje kadrova u veće izlagačke cjeline (SCENA – SEKVENCA – FILM)

REZ je neprotežna montažna spona koja se tvori izravnim povezivanjem krajnjih sličica dvaju kadrova

**MONTAŽNE SPONE:**

REZ (nagli skok, neprotežna montažna spona)

PRETAPANJE, ZATAMNJENJE, ZAVJESA (postepeni, protežne montažne spone)

Diskontinuitet nam omogućava da izaberemo najbolji kut (poziciju) kamere za svaku emociju i dio u priči, koje onda montiramo zajedno za kumulativno veći doživljaj viđenog.

MASTER –temeljni kadar, orijentacijski kadar u koji se montažno insertiraju kadrovi dijelova (najčešće na početku scene, dovoljno širok da obuhvati sve prizorne sastavnice važne za buduće odvijanje scene)

INSERT- sve ono što se interpolira (umeće) u već snimljen materijal .

SKOKOVITA MONTAŽA (jump cut) – je vrsta montažnog prijelaza/sklopa u kojem se montažni prijelazi rješavaju skokovitim rezom (stilizacijski tip montaže) koji kontrolirano unosi elemente dezorijentacije na montažnim prijelazima.. Namjerno se rabi u modernističkim igranim filmovima i dokumentarcima.

**VRSTE VEZA IZMEĐU 2 KADRA U KONTINUIRANOJ MONTAŽI:**

a) VREMENSKA VEZA-čovjeku pada čaša u jednom kadru, u drugom se razbija o pod

b) PROSTORNA VEZA-total akademije i rez na neki prepoznatljiv detalj u kp (ploča, dvorana)

c) LOGIČKA VEZA- total akademije i rez na dekana koji sjedi za radnim stolom. Zaključujemo da je on na akademiji.

**STRUKTURIRANJE VREMENA MONTAŽOM:**

ELIPSA je izostavljanje iz vidnog polja dio onog zbivanja koje je u središtu pažnje, a služi skraćivanju pripovijedanja i obično je nenaglašeno.

RETROSPEKCIJA je u filmu prikaz prethodne faze zbivanja, najčešće „vraćanje u prošlost junaka“. Kad se prošlost objektivno prikazuje, tada obično govorimo o FLASHBACKU; iako je on najčešće vezan uz neki lik i predstavlja njegovo sjećanje, u formalnoj strukturi karakterizira ga impersonalnost.

Kao antiteza flashbacku postoji FLASHFORWARD (PROLEPSA); kojom se naznačuje budućnost ili vizualiziraju neispunjene želje i fantazije nekog lika. Često se koristi kao sredstvo za označavanje sna junaka.

**5. MIZANSCENA / KADAR SEKVENCA/KOMPOZICIJA**

(franc. mise en scene- postavljanje na scenu, termin je kazališnog podrijetla i označuje raspored i kretanje likova, te raspored scenografskih elemenata pred kamerom)

Prizorno odvijanje se može pratiti s jedne kontinuirane točke promatranja (statično ili pomično) ili uz diskontinuiranu promjenu t.p. (montažni prijelaz)

Filmska mizanscena je podložna montažnom raščlanjivanju, čime se stvara sugestija da je i gledatelj unesen u prostor .

DINAMIČNA I STATIČNA MIZANSCENA

DUBINSKA I PLOŠNA MIZANSCENA

KADRIRANJE- sustavno variranje točke promatranja pri kontinuiranom praćenju zbivanja u istom prostoru

VIZUALNI PODRAŽAJI U KADRU:

*-SVJETLOST, BOJA, VELIČINA, OBLIK, KRETANJE, BRZINA I SMJER*

Pažljivim rasporedom tih elemenata možemo usmjeravati gledateljevu pažnju i emocionalnu participaciju.

KOMPOZICIJA KADRA je ključni element kojim režiser kontrolira gledateljevu percepciju stvari. Čine ju elementi u kadru, pozicioniranje subjekata, izbjegavanje simetričnosti, dubina i perspektiva.

Svaka linija (horizontala, vertikala, dijagonala) može biti iskoristena za značajnije prenošenje željene poruke. Vodoravne linije, na primjer, smiruju - zamislite osobu koja spava ili daleki horizont. Uspravne linije, poput stabla ili nebodera, djeluju dinamično - naročito kada je slika u okomitom, portretnom formatu - pa je naglašena njihova visina. Ipak, najsnažniji dojam ostavlja Dijagonala. To je linija koja se proteže poprijeko scene i uvodi vas u kadar/fotografiju. Može se koristiti za stvaranje osjećaja dubine i pokreta.

**DRAMATSKI KRUG RADNJE**

Bez obzira što snimamo, prostor ispred kamere ima ograničenja unutar kojih je akcija scene sadržana (prvi plan, drugi plan)

Dva osnovna načina na koji kamera može snimiti radnju i prostor su IZVANA I IZNUTRA. Promijenjiv je oblik akcije. (primjer s nogometnom utamicom;gledalište-teren)

U većini slučajeva fizička radnja scene ima veće dramatske točke koje su značajnije od drugih. Odlučujući gdje i kako će se značajna radnja inscenirati za kameru, filmaš kontrolira točku gledišta, nivo gledateljeve identifikacije i emocionalnog smjera bilo koje scene.

**OTVORENO I ZATVORENO KADRIRANJE:**

OTVORENO kadriranje je najčešće u dokumentarcima gdje je mnogo elemenata ispred kamere izvan redateljeve kontrole (osobe odrezane rubom kadra, neoštre stvari, nešto smeta u prvom planu....

ZATVORENO kadriranje podrazumijeva subjekte pažljivo pozicionirane za maksimalnu vidljivost i grafičku pravilnost (najčešće je kamera izvan kruga radnje).

**6. SCENARIJ**

Drama je KONFLIKT.

Bez konflikta nema KARAKTERA.

Bez karaktera nema AKCIJE.

Bez akcije nema PRIČE.

A bez priče nema SCENARIJA.

IDEJA- PREMISA: ideja koja inspirira piščevu želju da kreira priču. Najčešće je otvorena- (što bi bilo kad...?)

SINOPSIS: tekst u kojem se vrlo sažeto (do 5 stranica) izlaže osnovna radnja (siže) zamišljenog filma

TREATMENT: razrađen tekst u kojem se iscrpno navode sve radnje filma (predstavlja razradu sinopsisa, ponekad dijalog kao neupravan govor)

SCENARIJ: prozni tekst na kojem se zasniva filmski projekt

KNJIGA SNIMANJA: scenarij razrađen u onom obliku na temelju kojeg se pristupa snimanju filma

**7. FILMSKI ŽANROVI I RODOVI**

**Žanrovi s**u prirodne vrste unutar igranog filma, spontano se formiraju i intuitivno razabiru i to na temelju gledalačke receptivnosti za određene teme i načine njihovog predočavanja.

Filmovi u sklopu pojedinog žanra dočaravaju neki očekivano poseban tip svijeta, u njemu poznate tipove ambijenata, zapleta i likova, predočenih pretežito na narativno očekivane načine. Poznatost i intrigantnost žanrovskoga svijeta privlači ljubitelje žanra novim filmovima o takvu svijetu, a proizvođače potiče da zadovolje tu potrebu.

KOMEDIJA

MELODRAMA

VESTERN

MUZIČKI FILM

FILM STRAVE

ZNANSTVENO FANTASTIČNI

KRIMINALISTIČKI FILM

PUSTOLOVNI FILM

**FILMSKI RODOVI**

Rod kao obuhvatna i opća kategorija filmskih vrsta koje sjedinjuje principom sličnosti pojedinih konkretnih odrednica.

Svaki pojedini rod obuhvaća velik skup filmova koji preuzimaju neku, za r. specifičnu, psihosocijalnu službu i splet tipičnih strukturalnih značajki pogodnih za obavljanje te službe.

**Igrani film** — uobičajene narativne strukture kanaliziranja zamišljenog svijeta; scenaristički predložak, scenografske pripreme, glumačka prisutnost, autorska nužnost i konvencija posredovane ideologije. Često je teško utvrdiva diferencijalna granica između igranog i dokumentarnog filma: J.- L. Godard napominje ideal po kojem 'svaki genijalni igrani film teži da se pretvori u dokumentarni, a svaki genijalni dokumentarni film u igrani'. Igrani film temelj je filmske industrije i njegova kulturno dominantna vrsta. Vrste igranog roda nazivaju se žanrovi.

**Dokumentarni film** — težnja za cjelovitom reprodukcijom zbilje putem korištenja slikovnih, zvučnih i snimateljskih mogućnosti filma. Kao razlika igranom nameće se cilj prikazivanja zbiljskih, istinitih zbivanja, pa je tako imperativ istinitosti jedan od bitnijih elemenata vrednovanja dokumentarnog filma. Prvi snimljeni filmovi bili su upravo dokumentarni (Lumiereovi snimatelji snimali su zatečene prizore na ulici). Također, nekoliko je vrsta ovog roda: **narativni**, **rekonstruktivni**, **poetski**, **anketni** – **ispovjedni** (tzv. film istine), **direktni film** (tehnika skrivene kamere). Od 1960-ih televizija preuzima vodstvo snimanja i prikazivanja dokumentarnih filmova.

**Obrazovni film** — namjena je širenje i stjecanje konkretnih, standardiziranih znanja za ciljanu publiku (podvrsta je namjenskog filma koji nije rod, već nadvrsta). Pojmovno i opisno izlaganje s mjestimičnim poetsko-narativnim strukturama u svrhu stjecanja popularnosti.   
Namjenske podvrste su: **nastavni film** – uporaba u nastavom procesu u skladu s nastavnim programom; **opće-obrazovni film** – namijenjen otvorenom obrazovanju bilo koje zainteresirane skupine; **instruktivni film** – demonstracijom i uputama podučava gledatelja kako nešto uraditi; **znanstveno-popularni film** – prenosi znanstvene spoznaje široj publici na njoj pristupačan način.

**Propagandni film** — također podvrsta namjenskog filma. Cilj mu je utjecanje na ponašanje ljudi u izbornim životnim prilikama; pod ovaj rod spadaju **reklamni film**, **propagandni dokumentarni** i **promotivni film**.

**Animirani film** — prizorno kretanje se uvjetuje i postiže animacijom; prizor se ne snima u pokretu, već se pokret dobiva pojedinačnim snimanjem posebno pripremljenih faznih promjena statične situacije (iznimka je piksilacija). Animirati se mogu živi ljudi i predmeti (živa animacija i animacija predmeta), posebni modeli (**lutkarski film**, animacija gline, plastelina i sl.), crtež i slika (**crtani film**), te kompjuterski programirani prizori (kompjutorska animacija). Razlikuju se klasična i modernistička (umjetnička) animacija.

**Eksperimentalni film** — eksperimentiranje s postupcima, tehnikama i učincima pojedinih filmskih elemenata koji se koriste na nekonvencionalan način, odnosno modus koji ne prevladava u filmskom oblikovanju. Cilj je pronalaženje i razvijanje nepoznatih i zapostavljenih filmskih potencijala. Naziva se još i **avangardnim**/**alternativnim filmom**, a podvrste su mu **apstraktni**, **nadrealistički**, **strukturalni** i **konceptualni film**. Varijanta 1970-ih uvjetovana pojavom videa, bila je tzv. **videoart**.

**8. TON NA FILMU**

Osim komponirane glazbe filmovi se oslanjaju na tri vrste zvukova kojima pričamo priču:

DIJALOG

NARACIJA (voice over)

ŠUMOVI

**VRSTE ZVUKOVA:**

DIJEGETSKI ZVUK je zvuk koji organski pripada sceni.

NEDIJEGETSKI ZVUK je zvuk koji ne pripada svijetu scene a dodan je zbog dramskog razloga.

**VRSTE ŠUMOVA:**

REALISTIČNI – bilo koji zvuk koji bi logično očekivali kao zvučnu kulisu mjesta radnje u sceni. Takav zvuk može biti u kadru i van kadra i njime možemo uvelike promijeniti atmosferu scene (Dodavajući zvuk auto sirene, zujanje komaraca itd..)

EKSPRESIVNI – spadaju u realistične zvukove scene koji su ili pojačani ili stišani u sceni zbog dramskog efekta.

NADREALNI - je bilo koji zvuk koji nam dočarava unutarnji svijet karaktera; misli, halucinacije, snove... – METADIEGETSKI.

Zvuk ne mora biti utkan u stvarnosti. Šumove možemo koristiti na najneobičnijim mjestima kako bi prikazali karakterove misli

.

IZVANJSKI je zvuk koji u potpunosti ne dolazi iz scene niti ga karakter čuje. (karakter ide na vješanje a u pozadini čujemo zvuk crkvenih zvona a znamo da crkve nema u široj okolici.) Ovakav postupak pojačava smisao scene.