

UNIVERZA V NOVI GORICI
VISOKA ŠOLA ZA UMETNOST

**GENEZA DIPLOMSKEGA FILMA
(Videofilm)**

DIPLOMSKO DELO

Jaka Žilavec

Mentor za praktični del: doc. Robert Černelč
Mentor za teoretični del: prof. Jože Dolmark

Nova Gorica, 2014

UNIVERZA V NOVI GORICI
VISOKA ŠOLA ZA UMETNOST
Digitalne umetnosti in prakse

TEORETIČNO DELO:

Geneza diplomskega filma – videofilm

Mentor: prof. Jože Dolmark

PRAKTIČNO DELO:

Trilogija III. – Simonova zgodba, študentski kratki igrani film

Mentor: doc. Robert Černelč

Avtor: Jaka Žilavec

Nova Gorica, 2014

ZAHVALA

Nekoliko filozofsko zastavljeni naslov "Geneza dokončanega filma" ne bo imel take vsebine v nadaljevanju, vendar pa je potrebno pojasniti dejstvo, da s povedanim, izrečenim (pri tem imam v mislih besedo kot tako, brez posledičnih dejanj), ne moremo oblikovati ali preoblikovati sveta. Pri tem se delno sklucujem na moje dosedanje izkušnje, delovanje in doživljanje sveta. V čast si štejem, da sem se pri praktičnem delu diplomske naloge na Visoki šoli za umetnost bil primoran spopasti z vsemi težavami, ki se v praksi – če hočete – obrtniškega dela pri nastajanju, najsi bo še tako kratkega, pa tudi če "samo" študentskega filma, pojavljajo. Pri tem ima zasluge nemalo posameznikov, ki so verjeli v moje sposobnosti in me na vsakem koraku dobesedno postavili pred naslednjo "oviro". V teoretičnem delu diplomske naloge skušam kar se da podrobno in natančno opisati stvari, ki sem jih počel med izvajanjem praktičnega dela in ki bi jih moral, pa ni bilo bodisi dovolj sodelavcev bodisi časa pri produkciji.

Zahvala gre vodstvu šole, predvsem Rene Rusjan za obilo danih priložnosti med študijem in dekanu šole za potrpežljivost.

Največja zahvala pa gre obema mentorjema, ki sta mi ponudila neskončno paleto znanja in izkušenj.

Zahvaljujem se nadalje vsem prijateljem, ki ste me spremljali že pri odločitvi za vpis na takrat še Šolo uporabnih umetnosti Famul Stuart, mi ostali "zvesti" in mi poskušali pomagati pri tehničnih zaprekah.

Velika zahvala gre staršema, ki sta mi vedno stala ob strani, me podpirala, mi omogočila svobodo in nudila podporo pri odločitvi za ta poklic – poklic kreativnega ustvarjanja in svobodomiselnosti.



Povzetek

Cilj moje diplomske naloge je bil posneti kratkometražni film v elektronskem videozapisu. Pri tem sem upošteval vsa mentorjeva navodila glede končnega izgleda filma in izvedel vse potrebne korake pri nastajanju avtorskega videofilma.

V uvodnem poglavju diplomske naloge opredelim elemente videofilma. Izpostavim bistvene razlike med pojmovanjem videofilma in klasičnih filmov, ki smo jih od nekdaj bili vajeni gledati v velikih kinodvoranah.

V osrednjem delu podrobno opišem potek nastajanja videofilma od predprodukcije do končnega izdelka. Pri tem posebno pozornost posvečam izbiri tematike filma.

Potek nastajanja videofilma predstavim v podpoglavju o produkciji, o svetlobnih pogojih za snemanje, o vplivu tehnike in tehnične opreme, ki mi je bila na voljo, ter o delu in vodenju igralcev.

V naslednjem poglavju izpostavim tri, po mojem mnenju ključne ustvarjalce filma skozi zgodovino kinematografije ter pojasnim, kako so vplivali name in na moj diplomski film.

Nadalje opišem osebno izkušnjo pri nastajanju diplomskega filma. Pri tem izpostavim pomanjkljivosti, ki izhajajo iz omejenih možnosti tako po tehnični kot kadrovske strani. Praktično delo sem opravil v celoti sam, zato sem tekom produkcije prevzel večino sektorjev filmske produkcije: vlogo scenarista, režiserja, tehničnega producenta, direktorja fotografije, snemalca filma, postavljalca luči, organizatorja snemanja in na koncu montažerja.

Na koncu podam lastne rešitve z nasveti glede vseh prevzetih vlog, naštetih zgoraj, v konkretnih situacijah.

Ključne besede:

geneza videofilma, študijski film, videofilm, video, scenarij, sinopsis, filmski žanr, filmski jezik

Abstract

The aim of my thesis was to record a short video film in electronic format. In doing so, I followed all the mentors instructions with respect to how the end film should look like and took all the necessary sequential steps.

In the introductory chapter of the thesis I define the elements of a video film. After that the crucial differences between the comprehension of a video film and a classical motion picture are highlighted.

In the central part of the thesis I describe the course of formation of the video film from preproduction to the final product stage. A special emphasis is made on describing the process of choosing the topic for the film. The course of my video film making is presented in separate subchapters which are divided into production stage, description of influence of light on set, a part on the influence of available technical equipment which was at my disposal, and a subsection which deals with leading the actors.

In the next chapter I expose three, on my opinion, key filmmakers through the history of cinematography and explain how they influenced me and making of my graduation video film. Further on I describe my personal experiences through the course of filming my video film. A special emphasis is made on highlighting the deficiencies which arise due to low budget production and is mainly characterized by limited technical equipment availability and personnel assistance.

When making the video film I had to take several roles. From the role of a screenwriter, a film director, a technical producer, a director of photography, a cameraman, a lighting technician, an organizer on set, up to the role of film editor.

I conclude with the presentation of my solutions and necessary improvisations I had to make during filming and give some advice how to deal with all the relevant roles enumerated above in film production of a personal low budget project.

Keywords:

genesis of a videofilm, student film, videofilm, video, screenplay, synopsis, film genre, film language

KAZALO

<i>I. Vsebina teoretičnega dela diplomske naloge</i>	7
1. Uvod: Od ideje in zasnove do priprav za snemanje.....	7
1.1 Oprelitev videofilma	9
1.2 Cilji	13
1.3 Zasnova celostne izvedbe videoprojekta	14
1.3.1 Spomini iz preteklosti.....	14
1.3.2 Produkcijske zmožnosti.....	16
1.3.3 Svetlobne zmožnosti.....	18
1.3.4 Tehnična oprema.....	21
1.3.5 Casting – delo z igralci	24
2. Zgodovina filmov, katerih avtorji so mi bili vzor	28
2.1 David Wark Griffith.....	28
2.2 Francis Ford Coppola.....	29
2.3 William Oliver Stone.....	31
3. Neskladje skladnosti.....	34
3.1 Začetniške dileme.....	34
3.2 Kje sem to že videl?.....	37
3.3 Ne planiraj!.....	38
3.4 Konec dober, vse dobro.....	39
4. Zaključek	41

II.	<i>Literatura in viri</i>	43
III.	<i>Seznam slikovnega gradiva</i>	47
IV.	<i>Seznam zaslug</i>	50
V.	<i>O avtorju</i>	51
VI.	<i>Izjava o avtorstvu</i>	52
VII.	<i>Izjava o avtorstvu – priloga na DVDju</i>	53

I. VSEBINA TEORETIČNEGA DELA DIPLOMSKE NALOGE

1. Uvod: Od zasnove in ideje do priprav za snemanje

GENEZA

Beseda geneza (*gr. gynesis iz star. hebr.*) – kot v prvi Mojzesovi knjigi – po besedah mnogih poznavalcev Biblije pomeni rodoslovna neskladja v Svetem pismu.

Literatura kliče po jeziku, ki vznesse znanost. Čas je palica, ki ima dva konca. Trenutek je ravnotežje praznine, črna luknja je tunel časa. Neznanje je nespominjanje točke dotika usode. Zato se Biblija giblje med literaturo in znanostjo.

Peter Dukarič: *Prostori
neskončnega, Sodobnost 2002*

Nastanek filma, videofilma, dokumentarnega filma itd. sem nekako doživel kot neskladje skladnosti.

Primer kot pojasnilo:

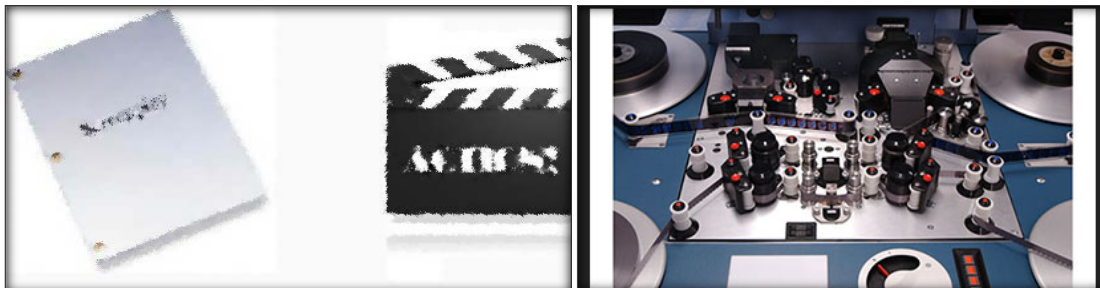
1. Izbereš **zgodbo**, ki ti je najbolj všeč, napišeš sinopsis zanjo ter jo postopoma pretvarjaš v verzije scenarija, dokler ne narediš "konec" in pišeš plane snemanja, izdeluješ snemalne knjige, rišeš slikoris (storyboard) in se dogovarjaš z akterji ter sodelavci.
2. Začneš **produkcijo**. Greš na lokacije brez igralcev, čez nekaj časa tudi z njimi in posnameš kadre. Zaključiš produkcijski del in se začneš ukvarjati s postprodukcijo.
3. **Postprodukcija** se v nizko – ali ničproračinskih izdelkih ponavadi začne in konča z montažo izdelka in grafičnimi, barvnimi efekti ter špico.

Pri vsem navedenem je veliko možnosti, da se kaj zalomi, in ne realiziraš planiranega, saj v tem primeru večinoma ne moreš prenesti vseh načrtanih idej na platno. Iz tega sledi primerjava teologa in filozofa Petra Dukariča, ko opisuje laično razumevanje Biblije. Konec koncev je dobro, da sledimo intuiciji.

Osrednji del pisne teze posvečam svojim “neskladjem skladnosti”, kako in kje sem jih doživljal ter kako se je na koncu izteklo. Vseskozi se spominjam dela mojih predhodnikov, junakov, ki so se lotili snemanja podobnih videoizdelkov pred mano, ter preko monografij in strokovne literature vključujem primere iz zgodovine filma. Predvsem me zanimajo pionirji na področju prve rabe kreativne montaže, slapsticka v filmu do najsodobnejših efektov z moderno tehniko snemanja).

V zadnjem delu naloge se obračam na tehnično – organizacijski vidik in nasvete praktičnega dela za bodoče režiserje nizko- ali ničproračunskih videofilmov.

Pa obilo užitek ob branju!



S1 Primer s1:scenaristične knjige, s2:produkcijske klape in s3:klasične montažne mize

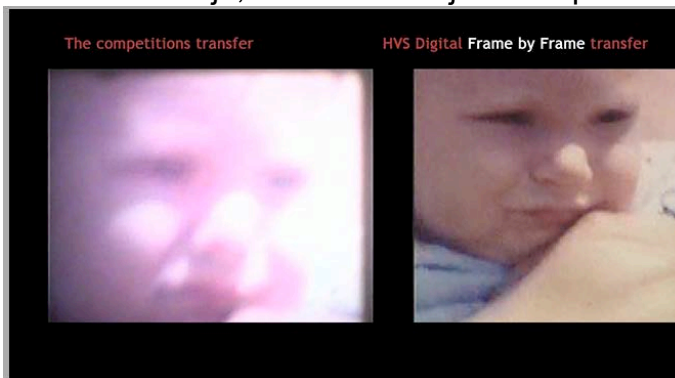
1.1 Opredelitev video filma

Video

Beseda ima svoje zasnove že v starem Rimu, saj se je sama beseda uporabljala v pogovornem jeziku že v latinščini. V sodobnem času pa se je izraz *video* v modernem kontekstu oprijel pod pojmom tehnike elektronskega procesiranja ali rekonstrukcije sekvenc slik, ki nam s pomočjo elektronike ustvarjajo zaporedje gibljivih slik. Tehnika je bila na začetku uporabljena v takratnem času naraščujoči televizijski industriji, vendar je zaradi povpraševanja na tržišču hitro dobila več različic, v tem primeru formatov. Video je postal sčasoma tudi del domačega udejstvovanja in se na ta način tudi eksperimentalno razvijal.

Home video

Home video je izraz, ki se je publicistično oprijel pomena snemanja v domačem okolju iz roke, na primer: družinskih članov, hišnih ljubljencev, prvih otrokovih korakov, družabnih dogodkov itd., in je strokovno nenadzorovano množično izobraževal ter edukativno vplival na širše množice. Sčasoma je postala primarna funkcija videa razmnoževanje, rekonstruiranje ali reproduciranje in možnost razpečevanja preko



različnih elektronskih nosilcev ali medijev z namenom hitrega širjenja vsebin širšemu krogu ljudi. Pri tem je bila spontano in nelinearno izvedena selekcija kvalitetnih in nekvalitetnih videov.

S4 Nekdanji posnetki homevideo kamere

Film

Film je po najenostavnejši definiciji umetnost gibanja. Pozneje so publicisti in strokovnjaki ter tudi umetnostni teoretiki dodelili filmu naziv področja umetnosti pod zaporedno številko sedem (sedma umetnost).

Kmalu se je film zaradi ekspanzionističnih teženj in blazne možnosti zaslužka zelo hitro spremenil tudi v industrijsko panogo. S tem je postal ne samo umetnostno področje, ampak tudi zabava in sproščanje. Bolj kot se je video začel približevati filmu, bolj je film začel izgubljati svojo umetniško vrednost. V sedemdesetih letih prejšnjega stoletja in pozneje je video močno prodril tudi na polje oz. področje eksperimentiranja. Zaradi tega so razni strokovni sodelavci pri filmu začeli uporabljati video kot zanimivejšo obliko izražanja svojih umetniških nagnjenj. To je v strokovni javnosti vzbudilo veliko ogorčenje in počasi je celuloid začel izgubljati na svoji nenadomestljivosti. V sodobnem času ta delitev ni več tako pomembna, saj so še najbolj goreči zagovorniki snemanja na filmski trak uvideli, da lahko s pomočjo moderne tehnologije pričaramo boljšo resolucijo z manjšimi sredstvi produkcije.



S5 Klasični filmski snemalec

Svoj diplomski izdelek poimenujem videofilm, saj sem poskušal poiskati elemente in gradnike filmskega jezika s tehniko in po principu zajemanja slike s pomočjo elektronskega medija ali videa. Videofilm je že nekaj časa precej razširjena oblika

produkta na raznih nizko – in srednjeproračunskih filmskih festivalih. Z razvojem videofilma se je mnogim nepotešenim filmskim zanesenjacom ponudila možnost, da pričarajo svoje ideje in zamisli na široka filmska platna. Kljub temu še zmeraj trdim, da razlika med klasičnim (posnetim) filmom in videofilmom obstaja. Tega se zavedam in se mi kljub temu, da se razlika med obema terminoma zamegljuje, zdi pomembno omeniti, da razlika obstaja.

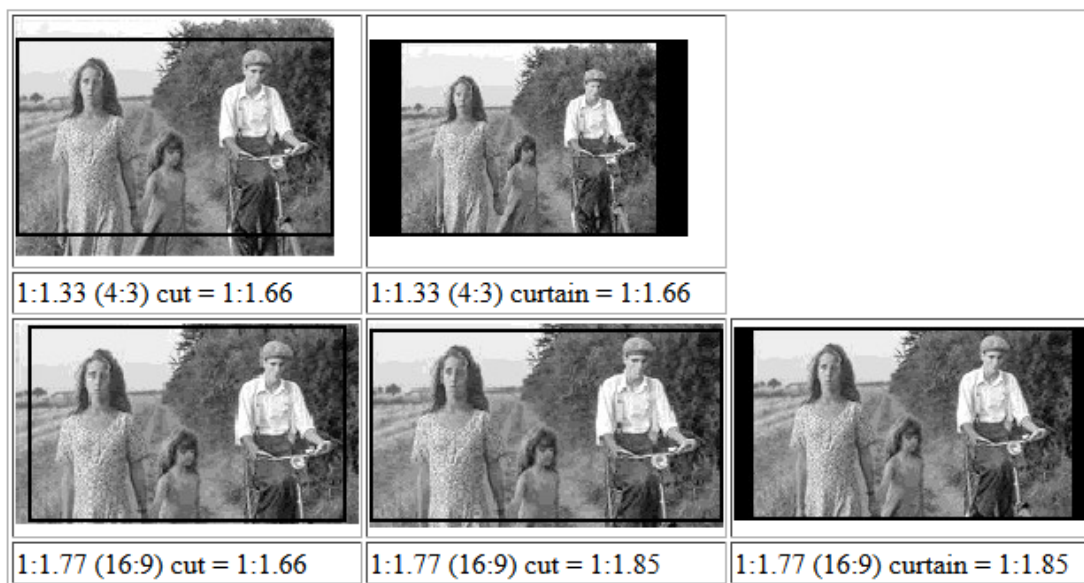


S6 Nekdanja tv – montaža (s6.1, s6.2, s6.3, s6.4, s6.5, s6.6)

Kakšen pomen ima videofilm pri vizualizaciji slike? Odgovor na to vprašanje je povezan z možnostjo njegove reprodukcije in s prenašanjem s pomočjo tehnike telekina na celuloidni nosilec. To je pomembno predvsem zaradi shranjevanja in ohranjanja materiala. Za potrebe študija se mi zdi bolj primerno izražanje videozapisa preko videofilma, pozneje, ko avtor/režiser postane bolj izpiljen in bolj samozavesten, pa se snemanja filma loti na klasičen način.

Pri primerjavi teh terminov se pojavlja še ena omembe vredna razlika, in sicer: videofilm lahko nastaja tudi v bolj okleščениh snemalnih pogojih, kar se tiče samega kadra. Elektronski čip ni toliko občutljiv na razne svetlobne odtenke in je zato lažje nadzorovati sam postopek snemanja. Poenostavljanje velja tudi za ostale odseke, od maske, kostumografije, do scenografije in vseh ostalih sektorjev.

Na začetku velja omeniti, da sem imel velike težave s samim pomenom besede videofilm, vendar pa sem na praktičnem primeru, ki je predmet moje diplomske naloge, zelo dobro spoznal, da praktično ne obstaja razlika med samo predprodukcijo in papirnatim pripravljajem na snemanje filma. Prav tako sem moral narediti scenaristično razdelavo, prilagojeno na pogoje za snemanje v produkciji, ki sem si jo lahko privoščil. Pri oblikovanju snemalne knjige mi je malo pomagalo dejstvo, da ni potrebno pri snemanju toliko pozornosti posvečati barvnim niansam pri kadriranju. Oznaka *študentski film* je zelo širok pojem, zato ga ne bom raziskal in opisal v vseh segmentih njegove biti, ampak bom opisal le tiste dele, ki se tičejo pomena dela videofilma kot video dokumenta.



S7 Primerjava razmerij izrezov na filmskem traku (s7.1, s7.2, s7.3, s7.4, s7.5)

1:1.33 , 1:1.33 ožji, 1:1.66, 1:1.77, 1:1.77 ožji

1.2 Cilji

V podpoglavju, ki govori o ciljih, bi rad predstavil pomembnost odločitev v določenih fazah nastajanja produkcije. V mojem primeru so faze potekale v zaporedju, ki je predstavljeno spodaj. Najprej sem si izbral tri vsebinske teme, o katerih bi rad spregovoril v videofilmu. Le-te sem predstavil svojemu mentorju in v eni od konzultacij sva po temeljitem pogovoru določila najbolj skladno idejo z možnostjo izdelave filma.

V tem procesu sem moral vedeti, da se k ostalima dvema temama ne bom več vračal. Navdušila me je zgodba o fantu, ki je doživel hudo bolezen, s katero se je moral vseskozi sam spoprijemati. Pri tem gre za pisanje izvirnega scenarija, kar pomeni, da scenarij nima napisane literarne predloge. V nasprotnem primeru bi govorili o scenariju, katerega avtor je zgodbo že objavil, delo scenarista in bodočega režiserja pa je, da se v pogovoru z avtorjem dogovori za avtorske pravice in o možnosti adaptacije literarne predloge v scenarij za snemanje. Prvi cilj, ko se odločiš za temo, ti mora biti, da boš pri tem vztrajal do konca.

V tej točki govorim o motivaciji, katera predstavlja zelo pomemben dejavnik in mora biti prenesena na delo režiserja, ki v naslednjih korakih sestavi strokovno ekipo v procesu produkcije filma. Ta odgovorna oseba mora v naslednjih mesecih skrbeti za kontinuiteto dela in pravilno izvajanje postopkov. Scenarij je zmeraj razdeljen v več stopenj. Predscenarijsko delo se imenuje povzetek zgodbe v dveh do treh stavkih. Temu pravimo sinopsis. Za sinopsis je značilno, da avtor projekta vidi celo zgodbo kot film. Prvi verziji napisanega scenarija sledijo naslednje verzije, ki očiščujejo besedilo in v vsaki izdaji popravljajo poprejšnjo verzijo.

Scenarij – pod tem razumemo besedilno predlogo z opisi dogajanj in dialogi. Scenarije uporabljamo za uprizoritev dramski del, odrskih nastopov, prireditev in filmov.

Naslednja stopnja na poti k zadanemu cilju je pisanje snemalne knjige. Snemalna knjiga zaobjema vsebino končne verzije scenarija, vendar se v njej nahajajo tudi režiserjevi komentarji in dodatki. V snemalni knjigi si režiser dela zabeleži tudi napotke strokovnega sodelavca – snemalca. Po posvetu z njim režiser vključi v snemalno knjigo vse potrebne napotke za vodenje kamere na snemalnih lokacijah (izrez, plani, gibanje kamere, viri svetlobe itd.). V tej fazi je priporočljivo, da se določi tudi nekdo, ki je zadolžen za scenografijo, kostume in masko. Izjemno pomembno vprašanje je tudi nabor igralcev in ustreznost igralčevih sposobnosti z liki iz scenarija. Vse našteje elemente lahko zajemamo v strokovnem izrazu predprodukcije.

Naslednji cilj ustvarjalca videofilma je organizacija in začetek produkcije. Produkcija pri izdelavi videofilma pomeni zagotoviti vse potrebno, tudi iz logističnega aspekta, za nemoteno snemanje filma v več etapah. Po zadnji »klapi«, kot imenujemo konec zadnjega snemalnega dne, so cilji zbrani v postprodukciji, ki obsega zajem materiala, kot pravimo arhiviranju vsega posnetega (slike in zvoka) po snemalnih dnevih. Nato sledi prva faza montaže, ki ji pravimo groba montaža. Sledi montiranje filma. Zadnji cilj je vezan na odločitev avtorja izdelka o končnem nosilcu slike in zvoka ter distribuciji izdelka.

1.3 Zasnova celostne izvedbe videoprojekta

V tem podpoglavju bi rad podrobneje spregovoril sicer o že omenjenih ključnih stvareh iz prejšnjega podpoglavja (1.2 Cilji), vendar na način, kot sem ga sam doživil oz. izvedel. Začel bom z dilemami, ki so me doletele ob prvih korakih. Kaj bi lahko bilo primerno za praktično diplomsko delo? V nadaljevanju opisujem, kako sem svoj videofilm celostno zasnoval.

1.3.1 Spomin iz preteklosti

V tem poglavju ne morem mimo začetkov, ki so se zgodili v majhni zatohli zatemnjeni dvoranici, ki se ji pogovorno reče *skladovnica društva JSKD* (Javni sklad za kulturne dejavnosti) na Štefanovi 5 v Ljubljani, kjer me je takrat predavajoč filmski režiser in teoretik Jovan Jovanović, izvrsten poznavalec filmske zgodovine in filmskih avantgard, avtor odmevnih in provokativnih filmov iz časa »črnega vala« v nekdanji Jugoslaviji, popolnoma očaral s svojim izjemnim občutkom za »novince« v filmskem svetu.

Sodeloval pa sem že pri raznih projektih, kjer nisem nastopal kot avtor, ampak kot sodelavec, vendar so mi v tem primeru vse videne rešitve s terena še kako prišle prav. V obdobju od 2007 do 2009 sem veliko izkušenj nabiral na snemanju reklam pri podjetju Super16, d.o.o, ki se pretežno ukvarja s snemanjem oglaševalskih spotov, in bil tam priča zelo profesionalnemu pristopu na setu samem. V fazi snemanja mojega filma so me najbolj zanimali kamera in premiki. Seveda sem se zavedal, da v tem primeru ne gre za enako izrazno sredstvo, ki jo iščemo skozi kamero, kot pri snemanju filma, vendar pa mi je prišlo zelo prav pridobljeno znanje in izkušnje profesionalnih filmskih snemalcev pri reševanju določenih trikov in predvsem montažno razmišljanje snemalca že v procesu snemanja. Tam so imeli tudi že projektnega montažerja, ki je sproti montiral posnetke na samem setu. To pa zato, da je lahko naročnik, po lastni zahtevi, seveda, karseda hitro videl približek končnega izdelka. V tem primeru so tako lahko predvideli, koliko variant še lahko posnamejo na zakupljeni lokaciji. Tudi sam sem na ogledu lokacije preučil in registriral vse možne zorne kote snemanja, zavedajoč se možnosti izrabe objektiva, ki mi je bil na voljo. Poleg tega sem moral maksimalno izrabiti dano svetlobo, saj za postavitev primerne atmosferske luči nisem imel dovolj časa in osebja. Vse eksterierje (posnetke od zunaj) sem si postavil tako, da sem naredil posnetke – reprizo kadra v obdobju največ 10 minut oziroma kolikor dolgo sem vedel, da vzdržijo enaki svetlobni pogoji (sonce, oblačnost, dež). Statična kamera oz. morebiten rahel premik mora biti vsakič izveden brezhibno, da se v montaži lahko posnetki med sabo pravilno prepletejo, zamenjajo ali dopolnijo. Ta del snemanja kadrov se mi je s tega vidika zdel zelo pomemben.

Večinoma sem na snemalnem dnevu bil samo z glavnim igralcem, s katerim sva delala zelo ubrano in hitro. Na srečo sem dobro poznal Janeza Grma – sodelovala sva že v mojih prejšnjih projektih –, ki je bil pripravljen sprejeti vlogo osrednjega junaka.

Sicer bom delo z igralci podrobneje opisal v enem izmed naslednjih poglavij, tokrat bi pa samo na kratko omenil, kako sem prišel do zaključka o izbiri igralca za glavnega junaka zgodbe. Janez se ukvarja s pisateljevanjem, natančneje s pisanjem kratke proze, za kar je bil tudi večkrat nagrajen. Že na prvem sestanku nama je bilo približno jasno, kako naj bi izgledala oseba z močno osebnostno stisko. Janez pa je dodal še določene karakteristike. Izbrala sva tudi kostum in način, na kakršen bi ga naj lik nosil. Vse to se mi je zdelo zelo pomembno, saj sem vedel, da se ne bom mogel izogniti kadrom, ko bo ključno vlogo igrala prav drža in izgled junaka v določeni situaciji. To je še posebej pomembno pri kratkih formah.

1.3.2 Produkcijske zmožnosti

Pod pojmom študentski film razumemo predvsem finančno skromnost oziroma, drugače, nerazsipnost s sredstvi za produciranje filma, kakršnegakoli že. Producent bi si oddahnil že, ko bi slišal, da delam videofilm – da izdelujem material elektronsko. Kljub temu da gre za kratko zgodbo, sem precej časa namenil razmisleku o vseh potrebnih stroških za realizacijo željenega. Pri prvih dveh filmih mi je nekako uspelo vse naenkrat vklopiti v snemalne dni (ekipa je bila določena že vnaprej, na lokacijah so bili gostitelji nezahtevni in predvsem je bilo veliko zunanjih sekvenc). Tokrat pa se mi je zdelo – vzel sem si tudi veliko več časa za priprave –, da moram vseeno ravnati bolj strokovno in se pripraviti na tisto, kar hočem dobiti, ne glede na ceno. Prebral sem si tudi papirologijo v zvezi s snemalnimi lokacijami in pridobil potrebna soglasja za morebitne neplanirano posnete mimoidoče ter formular, ki ga morajo izpolniti morebitni statisti.

Zaradi snemanja pretežno v urbanem delu, sem vedel, da je potrebno zvočno snemanje temu primerno prilagoditi. En dan sem imel srečo, da sem dobil na razpolago

pravega snemalca zvoka. Blaž me je takoj, ko je videl, kako in kaj snemam, opozoril na pomembne atmosferske pasti in težave, ki se lahko pojavijo v postobdelavi zvoka. Drugače sem zvok snemal na snemalnik z usmerjenim mikrofonom po načrtanem vrstnem redu. Samoorganizacija in logistično vodenje sta igrala ključno vlogo pri tem, da igralci niso prihajali predčasno na lokacije in bili priča zloglasnemu čakanju na snemanju ali da niso nepotrebno bili povabljeni na kakšen snemalni dan, za katerega bi se naknadno izkazalo, da ni potreben. Sprotno in hkratno delo ter nadzor nad dogajanjem (možnosti žive tajnice režije nisem imel) so prispevali k temu, da nikoli nisem šel na snemalni dan brez pripravljene dispozicije snemanja.

Snemalna dispozicija je dokument, ki ga filmske ekipe uporabljajo, ko se je potrebno organizirati čez celoten dan, na njem pa se natančno določi, kdo od nastopajočih ali ekipe, kdaj in kam pride, kje se bo vse skupaj odvijalo in koliko časa bo trajalo.

Veliko časa pa zahteva, če imaš na voljo osebo, ki zna snemati in rokovati z različnimi snemalnimi orodji, odločitev oz. izbira kamere.

Sam sem dolgo raziskoval in primerjal posnetke s pomočjo spletnih testov, na koncu pa se le odločil, da bom snemal na fotoaparatus z ločljivostjo polnega HD posnetka in hkrati ločeno snemal tudi zvok na za to pripravljen snemalnik. To je bilo najlažje z vidika stroškov in časa, saj mi ni bilo potrebno vsak dan sposojati si opremo pri sponzorjih kamer.

Film sem snemal parcialno, to pomeni, da sem si celoto razdelil najprej na sekvence, nato pa še na krajše, kadersekvence, in daljše, kadre (kader je osnovni, specifično filmsko-televizijski izrazni element. V samem izrazu *fr. cadre* se skriva njegova osnovna oblika, pomeni pa okvir. Ima tri osnovne komponente: velikost, dolžina in kompozicija).

To mi je pozneje v montaži omogočilo bolj elementarno obdelavo gradiva samega, obdeloval sem ga torej lahko bolj parcialno, imel več možnosti za spajanje različnih kadrov. Celoto sem praktično dobival že s samimi dograditvami, torej tisto, čemur v žargonu pravimo "uspelo mi je privleči v kader".

Lučne zmožnosti so zelo pomemben element, na katerega nikakor ne smemo pozabiti. Bal sem se, da bom tu »izvisel«, vendar se mi na srečo je ponudila možnost, da sem dovršen del luči imel na voljo skozi celotno snemalno obdobje. Imel sem na razpolago tople luči, to pomeni, da se je osnovna nevtralna bela barva bolj nagibala k rumeno-rdeči. Vendar sem za nevtralizacijo tople bolj uporabljal oblačno nebo, katerega temperatura je obratnosorazmerna temperaturi rdeče-rumenih luči.

Že na začetku sem vedel, da obstaja velika možnost, da bo film v črno-beli tehniki, zato so mi luči predstavljale zelo pomembno orodje pri ustvarjanju senc, vendar vseeno nisem hotel zaiti v *noir* stil, pač pa sem se hotel temu izogniti. Nekaj več o tem bom predstavil v naslednjem podpoglavju.

1.3.3 Svetlobne zmožnosti

Pomembno se mi zdi omeniti poglavje o osvetlitvi, predvsem zato, ker se tu odpirajo neskončne možnosti za ustvarjanje atmosfere. Naj podam citat enega vidnejših snemalcev in direktorja fotografije z bogato kinematografijo na Slovenskem Radovana Čoka. "Predvsem gre za to. Fotografija je pisanje s svetlobo in kinematografija je isto, le da gre za gibljive slike." (<http://www.primorske.si/Plus/Sobota/-24-lazi-v-eni-sekundi->)

Torej je pomembno, da se zavedamo, da se za potrebe filmanja da manipulirati in prilagajati svetlobo in svetlobno atmosfero. Zelo pomembno je, da smo na to pozorni pri pisanju snemalne knjige, da pravilno ocenimo možnosti, ki se nam ponujajo. Seveda je najpomembneje, da izkoristimo svetlobo sonca in njegovih odtenkov. Določeni deli dneva, predvsem ko je sončno čez cel dan, je zelo mamljiva svetloba somraka ali počasen svetlobni zaton. V kinematografskem žargonu poznamo izraz magična svetloba ali "magic hour". Poznamo tudi postopek, ko se svetloba odjema, ali tako imenovane zatemnitve svetlobe. To lahko dosegamo z velikimi črnimi plahtami,

ko ne želimo, da na motiv pada preveč svetlobe. To se običajno dela, ko je oblačno ali pa je sonce zakrito. Ko omenjam odsotnost luči, mislim predvsem na simbolični pomen, ki ima zametke v slikarstvu. Slikarji so, preden so šli slikat v naravo, v drugi polovici 19. stoletja delali večinoma v zaprtih prostorih in so risali svetlobo iz glave, po spominu, kakršno so pač hoteli imeti v svoji zgodbi.

Za zgled si lahko vzamemo delo Diega Velazqueza, španskega baročnega slikarja (*Las meninas, sl. spletični*).



S8 *Diego Velázquez, 1656: Las Meninas, Museo de Prado, Madrid*

Opis: upodobljen je trenutek, ko kraljevski par vstopi v sobo, in reakcije nekaterih oseb, ki so par že opazile, medtem ko se druge na njun prihod še ne odzovejo. Par je že opazila pritlikavka in tudi moški v ozadju, tudi ena od spletičen se že priklanja. Otrok je le obrnil oči proti paru, druga spletična pa njune prisotnosti očitno še ni opazila.

Slikar je zelo pazljivo odstranjeval in dopolnjeval svetlobo na določene akterje in s tem ne samo ustvarjal zgodbo, temveč je tudi, iz današnjega vidika, snemal kadre.

Odsotnost luči

Pri meni se je zgodilo, da sem na nek snemalni dan, oddelan v interierju, poizkušal odstraniti vse svetlobne elemente, vendar sem zaradi kompozicije in kadriranja moral nekako osvetliti motiv. To sem ustvaril z blago baterijsko difuzno lučjo, ki je metala soje svetlobe samo na zelo ozek del. V tem primeru lahko govorim, da sem "risal temo", bolj strokovno bi temu lahko rekel, da sem želel odsotnost luči.

Umetne luči

Uporablja se več tipov svetil, med glavnimi trenutno na tržišču so halogenske in starejše, tungsten luči. Ta luč je že zelo slaba za nevtralizacijo bele svetobe. Je bolj takšna, ki smo je vajeni doma, zato sem bolj uporabljal halogenske luči. Naj naštejemo še najpomembnejše sklope svetlobnih virov :

- odbojna svetila – lahko je katerikoli sijnoodbojni element, npr. rostfraj (v praksi), aluminijasti odbojni element ali pa navadni odbojniki,
- indirektna luči – snopi svetijo indirektno na objekt snemanja,
- difuzna ali zadimljena svetila,
- neposredna ali direktna svetloba,
- neposredna odbojna svetloba,
- luči z majhnim snopom – odsvetljevanje za dosvetljevanje ozadij, simboličnih predmetov itd.

Seveda je še veliko več za povedati o tem, ampak se ob tej priložnosti ne bi spuščal v podrobnosti.



S9 Primer močnih tungsten luči



S10 Sončna "luč"

1.3.4 Tehnična oprema

Pri tehnični podpori je najbolje, da preden se odločimo, s katero ekipo bomo delali, je pomembno, ali imamo na razpolago dovolj kvalitetno snemalno in zagotovljeno ustrezno kvalitetno tehniko za snemanje tona. Predvsem je pomembno, da uporabljamo isti tip kamere skozi vse snemalne dni, saj se dogaja, da se pri nizkoprorračunskih snemanjih tekom produkcije zamenja snemalec ali kamera. Na projektih, ki niso plačani ali ustrezno finančno pokriti, se velikokrat dogaja prav to. Sam sem vedel, kaj želim posneti. Vedel sem, da ne bom uporabljal posebnih učinkov ali efektiranih misanscen, zato mi je odgovarjal moj fotoaparatus.

Snemal sem na Nikona D3100, ki ima območje razmika med goriščno razdaljo po nomenklaturi 18–55 mm, drugače pa je možno dobiti posnetke z efektom macro objektiva, ki sem ga tudi nekajkrat uporabil. Slabost fotoaparatus-kamere je – kot sem ugotovil po tej izkušnji –, da je težje delati, ko se svetloba spusti in slika postane bolj zdrobljena.

Izučilo me je, da je vsak premik kamere potrebno podrobno preučiti. Ugotoviti je potrebno, ali je res potreben in kako bo kadrirana ter komponirana zadnja sličica, saj je

najpomembneje, da kamere gledalec ne opazi med gledanjem posnetka. To pa zagotavlja samo kvalitetna oprema, na kateri se nahaja kamera, *t.i. grip* za kamero.

Ton

Prav tako je zelo pomemben zvok in snemalne naprave v zvezi s tem. Sam sem uporabljal snemalno napravo, ki lahko hkrati snema na vsaj dva odprta kanala, ki se ju da speljati ločeno kot usmerjen zvok. To sem uporabljal pri snemanju dialogov, veliko mi je o tem povedal tudi snemalec zvoka Blaž, ki se s tem profesionalno ukvarja. Med snemanjem prizora s statisti, ko je bilo potrebno še kako biti pozoren na vsak pisk, mi je razložil, kako se pravilno usmeri snemalna priprava v smer snemanja. Na ta način se izognemo morebitnim šumom, ki nastanejo v okolici.

Imel sem na razpolago tudi nekaj ruči za snemanje inerierjev in odbojnice za primer odbojne sončne svetlobe v več odtenkih.

Pri tehniki je še pomembno, da znamo z njo rokovati in da tisto, kar ne obvladamo, raje pustimo v stanju, v kakršnem je.



S11: H4next izdelovalca Zoom, za ločeno snemanje zvoka od slike

S11: Primeri snemalne opreme, ki sem jo uporabljal na setu



1.3.5 Casting – delo z igralci

Nabor igralske zasedbe v profesionalnih krogih opravlja služba oziroma ceh/podjetje, ki je za to specializirano. To pomeni, da je to zelo pomemben del predproduksijskih priprav za snemanje filma. Ker se že veliko let “gibljem” v krogih filmarjev in amaterskih ter polprofesionalnih igralcev, sem imel to srečo, da sem lahko v širši nabor vključil veliko število ljudi, za katere sem vedel, da že imajo izkušnje z igranjem oziroma nastopanjem pred kamero. Kot sem že omenil, sem v prejšnjih svojih dveh kratkih filmih zelo dobro sodeloval z Janezom Grmom, ki je bil tudi tokrat pripravljen sprejeti izziv. Z Janezom sva v preteklosti veliko sodelovala na filmskih delavnicah in raznih seminarjih. Zelo sem mu hvaležen za vso pomoč pri ustvarjanju in sokreiranju lika, ne samo z vidika igralca, ampak tudi z vidika pisanja dialogov in monologov. Skupaj sva več let zapored sodelovala na maratonski delavnici ustvarjanja kratkih filmov v italijanski Gorici. Od tam poznam princip dela s takšnim tipom igralcev, kot je on.



S12: Janez Grm



S13: Žiga Čamernik



S14: Maja Marija Klun

Pred snemanjem sem opravil tudi več skupinskih posvetov z nekaterimi scenaristi in dramaturgi. Tri dni pred začetkom snemanja smo se zbrali vsi igralci, režiser in dva dramaturga ter dopolnili in dodelali dialoško dramaturgijo. V mojem primeru je bilo že v osnovi zastavljenih veliko notranjih monologov in manj izgovorjenega, kar je nekoliko olajšalo delo, vendar to še ne pomeni, da sem ta del lahko prezrl. Potrebno je bilo predvsem logično uskladiti sekvenčno dogajanje v scenariju ter jasno določiti stališča

vseh akterjev do protagonista. Na tem mestu sem se veliko naučil o dramaturškem pogledu z vidika protagonist/antagonist (junak/antijunak). Po tem sestanku sem doma še sam večkrat pregledal in preveril, kako se to lahko ujema z mojim snemalnim načrtom. Kot že omenjajo določeni filmski teoretiki in ustvarjalci filma, je poleg samega slikovnega polja izredno pomembno polje zvoka in izgovorjenega. V filmu je pomembno, da gledalec sliši samo tisto, kar se strogo tiče zgodbe. Vse, kar je odveč, moti ali ovira tok zgodbe filma.

Statisti

Za prizor predavanja glavnega junaka nisem imel izbire in sem nujno moral prikazati množico poslušalcev, kar je praktično težko izvedljivo, še posebej če za to nimaš predvidenih sredstev. Na to sem se posebej pripravil – nekaj tednov prej sem po mailu raznim skupinam poslal vabila za sodelovanje in čakal na odgovor. Na koncu sem uvidel, da je zelo težko uskladiti termin za vse prostovoljca. Za vsak termin sem namreč rabil dovoljenje za snemanje v javnih prostorih. Dan pred snemanjem tega prizora sem se v Mestni knjižnici Ljubljana z odgovornimi dogovoril, da mi bodo pri tem pomagali. Na tem mestu bi omenil gospoda Antona Praznika – vodjo Mestne knjižnice Ljubljana – in se mu posebej zahvalil. Bil je zelo prijazen in je tik pred snemanjem sklical skupino statistov, ki so potem sledili mojim navodilom.

Za vsakega kandidata posebej sem pripravil tudi posebno izjavo o sodelovanju na snemanju. Njihova privolitev s podpisom mi daje pravico, da lahko prikazujem avdio-vizualno delo z njihovo prisotnostjo. Ko sem izvedel, da bom na setu vključil statiste, sem se posebej pripravil s »cateringom« (storitev zagotavljanja hrane in pijače na oddaljeni lokaciji, posebej primerna za terensko snemanje filmov). Naj omenim še to, da ko gre za statiste in masovna snemanja, je potrebno, da je na setu vsaj ena za delo s statisti usposobljena oseba, ki nadzoruje in koordinira skupine ljudi, ki zapolnjujejo drugi, treji, četrti plan.

Pri delu z igralci sem ogromno znanja in izkušenj pridobil v studiu bratov Vajevec. Studio bratov Vajevec pod strokovnim nadzorom usposablja mlade talentirane igralce in igralke. V tem studiu bratov gojijo igro po metodi Leea Strasberga. Bistvo te metode pa je, da igralec likov ne indicira, marveč inducira. Ta dva izraza sta specifična za Strasbergovo delo. Naj omenim na kratko, da je bil Lee Strasberg mnogim uveljavljenim holivudskim zvezdam in tudi specializiranim gledališkim igralcem osebni trener za igro (*actors couch*). V to metodo se na tem mestu ne bi spuščal, saj je njena vsebina preobsežna, lahko pa povem le, da so zametki tega načina usvajanja filmskega karakterja osnovani po očetu sodobnega gledališča, mentorju in igralcu, rusu Konstantinu Sergejeviču Stanislavskemu.



S15: Constantin Sergeevič Stanislavski

Studio bratov Vajevec je bil ustanovljen že leta 1980, in sicer kot neka neformalna skupina, in aktivno deluje vse do danes. Tja vsak teden zahaja velika skupina različnih igre vedoželjnih ljudi, ki sem jih lahko vključil tudi v svoj diplomski film.

Mentorja, gospoda Janez in Andrej, sta mi pomagala oživiti odnose mojih filmskih likov in pripraviti igralce na zavedanje o situaciji v zgodbi. Po opravljenih vajah z igralci sem

se pred samim snemanjem vsak dan posebej sestal s ključnim igralcem za tisti snemalni dan, da smo lahko dokončno določili misansceno, vzdušje in akcijo.

Na žalost mi čas ni dopuščal, da bi se bolj poglobil v to zelo pomembno režiserjevo nalogo, moram pa povedati, da sem se od teh igralcev veliko naučil. V mojem primeru je sicer z igralskega vidika šlo za netipičen film, vendar je bilo vseeno potrebno, da so bili določeni kadri z bližnjimi plani na igralca zadovoljivo močni. To pomeni, da je ves čas razpoloženje v igralca v enakem stanju in da je kontinuiteta vseh likov enakomerno vzpostavljena.

Na koncu tega poglavja bi se rad še enkrat zahvalil vsem igralcem in akterjem, ki so stali za mojim projektom.

2. Zgodovina filmov, katerih avtorji so mi bili vzor

2.1 David Wark Griffith

David Wark Griffith je pomemben avtor, ki ga moram obvezno omeniti. Je začetnik filmske industrije. Mnogi mu očitajo, da je hlepel po denarju, vendar nam serija posnetih filmov pravi drugače. Navezujoč se na 1. poglavje o videofilmu bi tudi danes lahko Griffith snemal filme na dig. kamero enako kot je v svojem času. Rojstvo nacije (Birth of Nation, 1914) je eden izmed pomembnejših filmov. Prva verzija je bila sestavljena iz več kot 1000 kadrov, potem pa se je poglobil v pozicije kamere, samo montažo je pilil več mesecev. To dokazuje, da so ga ne glede na medij, ki ga prenašamo na gledalce, zanimale osnove kadriranja, izrezi, zunanost polja medsekvenčnih prehodov, zaprtih in odprtih form, periodika. Prav tako je dal poznejšim generacijam filmarjev kalup tudi za izgled igralca na filmskem platnu. Gros plana – opazovanje reakcij igralke.

Eksperimentiral je tudi s premiki kamer, pozicijami, rekurzi in z vsem tem gradil in dograjeval filmski jezik. Njegova igralka v omenjenem filmu (Birth of a Nation), Judita, je pomemben opazovani objekt. Na podlagi njenih reakcij lahko spremljamo razmišljanje avtorja. Se pravi, igralka je morala biti dobro vodena s strani režiserja, kar je bilo vidno tudi v filmu.

Rez.

V filmu, ki je predmet diplomske naloge, je bil prav tako pomemben bližnji izrez na igralca, saj v tem primeru ta zapolnjuje do 33 % vidnega polja. Zavedal sem se kontinuitete, zato smo ponavljali neustrezno posnete kadre. V tem primeru je igralec nadomestilo za misansceno, scenografijo, filimski čas itd.

Eksterierji

Pri Griffitu občudujem vodenje takoimenovanih masovk, kajti v snemalnih pogojih, značilnih za tisti čas, je bilo seveda dosti težje kontrolirati toliko ljudi na setu. Danes je to s pripomočki, kot so: videosys, videoassist, tv-out, razni monitorji, vezani direktno na drugo, tretjo kamero, ki pomagajo režiserju, bistveno lažje.



S16: David Wark Griffith

2.2 Francis Ford Coppola

Zagonetni režiser, "produkt" ameriške univerze UCLA, t. i. Kolumbijske šole. Pri njegovem delu najbolj cenim in občudujem priprave in ves predproduksijski postopek snemanja celovečernega avtorskega filma. Coppola odlikuje neizmerno potrpežljivo prebiranje literarnih predlog za film in neizmerno natančna adaptacija in sprememba v scenarij le-teh. Preden je sam stopil na režijski stolček, je sodeloval pri številnih filmih, kot je *Patton* (1970), pri katerem je sodeloval kot soscenarist Edmunda H. Northa in za katerega je prejel oskarja za izvirni scenarij. S tem si je pridobil pomembne izkušnje za širši vpogled v vse filmske sektorje. Te izkušnje so mu pomagale tudi pri očitno pravilni

odločitvi, da je k sodelovanju pri naslednjem velikem projektu povabil Maria Puzza in se odločil posneti sago mafijske družine in iz tega narediti fantastično trilogijo. Francis Ford Coppola jemlje snemanje celovečernega filma kot zelo odgovorno delo z veliko natančnimi pripravami. Zato si je tudi za film *Apokalipsa zdaj* na sami lokaciji znal odrediti čas, potreben za priprave realističnega prikaza vojne v Vietnamu. Uprizoril jo je zelo avtentično, pristno. Tudi v poznejših filmih, kot je na primer *Drakula*, je spet povezal izvorni scenarij (Bram Stoker, povezava Transilvanija in London) ter posnel film o Drakuli, kot ga prej še nismo videli. Pri tem filmu zavzema pomemben doprinos kostumografija. Zato je k sodelovanju povabil odlično dizajnerko japonskega porekla Eiko Ishioka in legendarnega direktorja fotografije Michaela Ballhausu ter ustvaril zelo prepričljive interiere.

Delo z igralci in kostumi

Rdeča nit s filmom *Apokalipsa zdaj* je, da je poudaril interierje in kostumografijo, ki jih je dodelal do popolnosti za potrebe razumevanja tematike filma. Težko je povedati, kdo izmed mogočnejev, kot so Steven Spielberg, M. Scorsese, Brian De Palma, T. Mallick, R. Altman, G. Lucas ali pa navsezadnje Woody Allen, vključujoč Francisa Forda Coppolo, je res tisti, ki je svetovni javnosti prikazal kvaliteto šolanih režiserjev Columbie. Sam sem mnenja, da je bil to slednji.



S17: Francis Ford Coppola

2.3 William Oliver Stone

Oliver Stone je po mojem mnenju pomemben avtor zaradi specifične tehnike snemanja. Podobno kot Francis Ford Coppola je svojo izvirnost začel, dograjeval in zgradil na pisanju izredno inteligentnih dialogov in zagnane producentske žilice, saj je prvi opozoril na snemanje družbeno subverzivnega filma. V 80-ih je v javnosti prodril z oskarjem nagrajen *Platoon*, 1986, z njim pa se je Stone kot prvi vojni veteran vpisal med dobitnike nagrade oskar. Skupaj z vojaškim načelnikom Daleom Dyejem sta tako dolgo stala pred vrati producentov v Holivudu, da sta končno dobila dovoljenje za snemanje natur-filma, ki odkrito spregovori o napakah vlade ZDA v tistem obdobju. Vse do danes je Oliver Stone ostal zvest tovrstnemu žanru, s katerim razkriva ozadja političnega delovanja v ZDA in na splošno celotni svetovni javnosti. Njegovo zadnje delo je posneto v obliki serije enournih dokumentarnih posnetkov, ki z odlično montažno naracijo prikazuje kratko zgodovino ZDA in novejšo zgodovino ZDA, Evrope ter ostalega sveta. Pri tem režiserju me najbolj fascinira dejstvo, da od svojih filmskoustvarjalnih začetkov ni bil formalno filmsko izobražen, vendar se je tekom dela priučil ustvarjanja filmskega jezika – filmske govorice. Kot avtor se je zmeraj znal uspešno povezati in sodelovati z ekipami pomembnih tekstopiscev, poznavalcev zgodovinskih dejstev in s prefinjenim načinom podajanja zgodbe zmeraj poskrbel za dramatično in gledljivo večurno dogajanje na platnu. Posebnost njegovih filmov je predvsem združevanje različnih nosilev – medijev v linijo filmskega traku (35 mm, hi8, super 8, animacija, animirani strip). Na videz gre za drage filme, predvsem vojne, vendar je pristno vojno okolje (primer: *Platoon*, 1986) znal predstaviti predvsem s ključnimi dialogi, avtentičnim dogajanjem v ozadju, zvoki in drugimi specialnimi filmskimi efekti (neračunalniško).



S18: Oliver Stone

Zaključek

Rdeča nit del vseh treh avtorjev je sledeča:

Prvi je vreden občudovanja zaradi neverjetne vztrajnosti in žilice za eksperimentiranje v dobi eksperimentiranja z novim medijem za širšo javnost. Drugi avtor je eden izmed tistih, ki so postavili mejnike v sistemu analitičnih priprav na film. Zadnji omenjeni avtor pa je neizprosno fokusiran na bogato zgodbovno plat, ki ponuja neizmerne napetostne možnosti in hkrati komunicira z realnim stanjem v svetu. Se pravi eksperiment, analitičnost in vztrajnost. S temi besedami bi lahko opisal vse tri avtorje, ki so si s svojim delom zaslužili, da jih omenim v svojem diplomskem delu.

3. Neskladje skladnosti

Razlog, da sem to poglavje vključil v diplomsko tezo je ta, da je name tekom priprav na film vplivalo veliko različnih elementov, ki jih nisem mogel predvideti. Tako sem se na koncu čudil sam sebi, kako mi je pravzaprav vse skupaj uspelo.

Skladno z vsemi pravili, ki jih poznaš in še ne poznaš, preden se lotiš samostojnega (tako kot sem se jaz) pripravljanja filma, se v tem procesu pojavijo določene stvari, ki potek dela obrnejo v drugo smer. Te sem razvrstil v več sklopov, ki jih predstavljam v naslednjih podpoglavjih.

3.1 Začetniške dileme

Na tem mestu, mestu začetnika z dilemami, sem bil dolgo časa, preden je stekla prva "klapa", kot žargonsko pravimo začetku snemajna filma. Dileme, torej odločitve o tem ali o onem, so del vsakdana vsakega, še posebej mladega, neizkušenega režiserja ali avtorja.

Izkušnje sem sicer črpal iz prejšnjih projektov, vendar sem bil tokrat prisiljen začeti film pripravljati čisto sam in z vsemi nalogami, vključno z organizacijo.

Na začetku sva se z mentorjem, doc. Robertom Černelčem, dogovorila, da se bom držal zelo ozke narativne linije ter da se bo film ravno zato, ker ne more biti celovečerec, predvsem držal skritega polja, neizrečenega, zunanosti polja in dogajanja okrog "pravila medsekvenčnega prehoda". To so izrazi še iz časov prevladujoče umetnosti v slikarstvu, nekaj od tega pa se je preneslo tudi na fotografijo in film.

Dilema groba

Groba nisem hotel pokazati, saj je preveč karakterističen. Vseeno pa sem pred snemanjem prizora, ko sem imel vse igralce na enem mestu, izkoristil priložnost in jih vseeno posnel iz različnih zornih kotov. Pri tem sem moral zelo paziti, da se svetloba ni preveč spremenila. Snemali pa smo od zunaj, zato je bil zelo vprašljiv tudi zvok. Stalno so se slišali sunki vetra in vedel sem, da bom zaradi dialoga, ki je bil predviden na tem mestu, moral nekako dobiti čist zvok. Tonski mojster me je opozoril, da ne bo mogoče popravljati dialoga v montaži, če ne bo zelo natančno in brez sunkov vetra posnetih dialogov. To smo nato rešili tako, da smo vseeno počakali na umiritev vetra in posebej snemali ton.



S19: Prizor iz filma *Simonova zgodba* – tema: *Dilema groba*

Film sem reduciral.

Pod pojmom redukcija je namreč možno določene kadre pustiti zelo dolge in samo z dogajanjem v njih zreducirati tisto, kar je nevidno. Na tem mestu se z nevidnim poljem ne bi preveč ukvarjal, gre bolj za to, da se sekvence med sabo ne ločijo, ne po svoji dolžini in tudi po dramaturgiji ne.

Zato, da bi tokrat lahko opredelil začetek filma, bi se moral tu, v teoriji, vrniti daleč nazaj v zgodovino. Tako kot pri igranem in vseh drugih podzvrsteh filma je tudi tukaj ključnega pomena razvoj tehnologije. Ta se je vseskozi spreminjala, enako pa je ostalo to, da še zmeraj celotni film pritegne in zadrži pozornost gledalca od prve do zadnje minute. Pri tem mislim predvsem na otvoritvene sekvence kot tudi na zaključni del filma oziroma na zadnjo medsekvenco in zaključno sekvenco.

Iz fotografije in slikarstva sem se naučil, da je možno sekvence tudi naknadno vključevati.

3.2 Kje sem to že videl

Veliko izkušenj sem si tekom vseh teh let nabral ob sodelovanju pri različnih projektih, vendar pa je drugače, ko se zavedaš, da za vsem stojiš sam. Tudi glede produkcije same je dosti boljše imeti ekipo, ki ima časa za delo bolj malo, in to prisili avtorja ali producenta, da pospešeno snema dan za dnem. S tem je homogenost večja. Pri izrazu homogenost imam v mislih predvsem strnjenost vseh vplivov v celoto, ki se prvič opazi v grobi montaži, in sicer takrat, ko prvič zajameš ves material in vidiš odstopanja posnetega. V mojem primeru je bilo tako, da sem si ta zajem razdelil po dnevih, ki sem jih označil z datumom in jih spravil v mape.

Zatem sem si pred grobo montažo vzal še malo več časa in naredil montažo teh posnetkov po smiselnosti. Zato so bile sekvence popolnoma drugače razporejene. Nato se to naredil še enkrat, še vedno v grobi montaži, tako da je zgodba dobila še tretjo možno sled, kako in po kakšnem zaporedju bom montiral zgodbo.

V preteklosti sem se loteval tudi dokumentarnih filmov. Z društvom Suigeneris, katerega glavnino smo predstavljali v glavnem trije člani, smo snemali dokumentarec o avtizmu.

To je seveda zahtevalo drugačen pristop v smislu postopka in načina podajanja zgodbe in snemanja.

Primerjava z delom

Podobnost dokumentarca in filma, ki je predmet diplomske naloge, pa je v tem, da se je zgodba tekom snemanja izrisovala sama in so se določeni deli, ki smo jih predvidevali, obrnili v povsem drugo smer. Ob tej ugotovitvi sem se takoj spomnil na snemanje dokumentarca. Pri igranem filmu sem na začetku pričakoval, da se bo snemanje razvleklo na več dni, da bodo sekvence popolnoma razvlečene in predvsem to, da bom moral posneti veliko več kadrov, kot jih je bilo dejansko potrebno posneti.

To pa je tisto, kar bom predstavil v naslednjem poglavju o praktičnih napotkih za snemanje naslednje epizode.

3.3 Ne planiraj

Poglavitno pri sposobnostih filmskih producentov je, da znajo vnaprej predvidevati potek dogodkov od najmanjšega pa do zelo zahtevnih *npr.* vremena. Lahko se namreč izkaže, da se stvari odvijajo tako, kot je bilo predvideno, večinoma pa gre za standardno formo dispozicije, ki natančno "planira" snemalni dan ali vse ob pravem času na pravem mestu.

Pri meni je na začetku veljalo pravilo, da se bom, seveda, zadovoljivo pripravil na snemanje vsaj dva tedna pred prvim snemalnim dnevom, saj sem vedel, da bo obveljala fraza: "ko je enkrat kolesje zagnano, bolje, da ne ustavljaš voza."

Če bi šlo karkoli narobe, bi za to krivil Murphyja, ker pa vem, da to ni pametno početje, je bilo bolje, da se držim ideje: "ne planiraj".

"Ne planiraj" je zame od dogodka, ko sem snemal svoj diplomski film domala sam, postalo zlato pravilo. Vsako vnaprejšnje planiranje morebitnih velikopoteznih akcij se zdi preambiciozno.

Vendar pa je pomembno to, kar je v meni po tej izkušnji ostalo.

Izkušnja je takšna, da po prvem dnevu že vse steče normalno in si potem sledijo dnevi snemanja tako, kot si jih sam določaš.

Najprej sem poskusil z izvirnim filmskim modelom. Zaradi teme in vsebine diplomskega dela sem izpustil opis razvoja tehnologije, ki vodi do nam danes znane kamere in preostale tehnike, ki jo potrebujemo za montažo videoposnetkov. Vendar pa pred tem nikakor ne smem izpustiti zelo pomembne prelomnice med snemanjem. Ta se zgodi največkrat, ko se delo prevesi v drugi del. Meni osebno je bil ta drugi del bolj

pisan na kožo. Kot smo že velikokrat videli in slišali, se tudi pri tej veji umetnosti različno pojmujeta dejanski začetek oziroma dejanski konec.

3.4 Konec dober, vse dobro

Kot pravi dobri stari slovenski pregovor, je na koncu vedno obveljalo: *“konec dober, vse dobro”*.

Ne morem se pretirano pritoževati nad tem, da bi v mojem primeru šlo kaj drugače.

Če se ozrem nazaj in se spomnim, koliko skrbi sem imel v samem obdobju ustvarjanja in planiranja, koliko dvomov se mi je porajalo vse do zadnjega snemalnega dne, si lahko zdaj, ko vidim, kaj in kako je narejeno, precej oddahnem.

Snemanje filma je med drugim tudi preizkušnja in zrelostni izpit, kjer se lahko preizkusiš v več kategorijah odraslosti. Moraš znati počakati in biti potrpežljiv, predvsem ko ti ne gre vse po planu ali ko ti ne dostavijo naročenega, ko se s sodelavci ne razumeš ali te le-ti ne ubogajo.

Znati je treba preudarno delati s statisti in vsemi, ki so ti bili na kakršenkoli način pripravljeni pomagati.

Potrpežljivost se manifestira tudi v odnosu do sredstev dela. Velikokrat sem si želel delati z izposojeno opremo, ki je bistveno bolj primerna od moje, vendar sem se moral kljub grenkobi zaradi tega zadovoljiti z danimi okoliščinami. Je pa zato toliko bolj koristno, da sem videl razliko med kakovostjo.

Vsekakor film kot sedma umetnost ni nekaj, kar bi vsebovalo vsakdanje delo in bi se ga lahko vsakdo loteval brez izkušenj in znanja opazovanja tako zunanjih kot tudi notranjih okoliščin. Je nekaj, kar nastaja najprej v glavi – kot ideja –, a je kljub temu

še zelo nezrelo in daleč od sporočilne vrednosti. Sčasoma po dolgem in napornem delu in oblikovanju vsega načrtanega nastane tisto, čemur lahko pozneje pravimo FILM. Film z veliko začetnico.



Zaključek

Naslov – Geneza diplomskega filma – in samo temo sem si izbral, ker me že dolgo spremlja želja, da posnamem diplomski film in naredim korak naprej v svoji odraslosti. V tematskem delu sem postopno in natančno predstavil svojo metodologijo dela. Ta sloni predvsem na dosedanjih izkušnjah, delu z ljudmi okrog sebe in navodilih, priporočilih in nasvetih dobrih prijateljev, znancev in ljubiteljev dobrega filma.

Namen je bil odgovoriti na čim več nerešenih vprašanj iz prakse.

Delo sem si razdelil na dele. Najprej sem izdelal predpripravo. Zadal sem si okvir, do kdaj naj bi se odločil za temo, in nato iskal pravo zgodbo za obravnavo. Moral sem razčistiti dvome o tematiki ter snovi in ustreznosti zadane zgodbe s tipom filma: kratki in študentski.

Vedel sem, da mora zgodba imeti vsaj en prelomen moment, ki ga kratka filmska forma lahko ustrezno prikaže. V začetku me je bilo malo strah, da ne bi pravočasno začel snemati ter da bi mi zmanjkalo časa za pravočasno dokončanje filma. Ta strah je vseskozi prisoten in je velikokrat, ko gre tudi zares, glavni diktat planov snemanja. Bil sem neke vrste producent in režiser, kar je pogosto nezdružljivo v eni in isti osebi, posebej če je ekipa neizkušena. Kot producent sem odgovoren za film v celoti in si ne smem dovoliti nepopravljivih napak, storjenih v času produkcije.

Usmerjanje in pozicioniranje vseh sodelujočih na filmskem snemanju zna biti zelo naporno, zato je sklep te izkušnje: »nabavi si pomočnika in vsaj še nekoga, ki opravlja tajniška dela v režijskem sektorju.«

Montaža filma mi je »dala« veliko mero potrpežljivosti. Čeprav se zdi, da se bo lahko v montaži marsikaj rešilo, je ravno nasprotno. Montažno izkušnjo po tej dojemam kot obdobje sprejemanja velikih kompromisov pri končnem izgledu izdelka. Pridodana pa so še tehnična mašila, ki v moderni dobi digitalnega filma načenjajo živce neizkušenemu montažerju. Po mojem mnenju bi bilo potrebno ločiti delo na: montažerja »mehke« slike in tistega, ki zaključuje montažo z računalniško – oblikovalnimi orodji.

Veliko pa je še časa in prostora za nove radovednosti in raziskovanja. S hitrim razvojem tehnologije in napredne industrializacije filmskega ustvarjanja se ni treba bati, da bi zmanjkalo vprašanj, predvsem na tehničnem področju. Sam pa še nisem razrešil vseh pomembnih iz stroke montažerja. To so tista o montažnem rezu, »dihanju filma« skozi montažne nivoje, določanje končne dramaturgije in testnih ogledov pred čisto zadnjim eksportom.

Pri tem bi rad poudaril, da se ni treba zanašati na tovrsten hiter tehnološki razvoj, pač pa se kdaj pa kdaj ozreti nazaj v preteklost, k začetku te čudovite iznajdbe – filma.

»Prvega ne pozabiš nikoli«, bi lahko rekli za pionirje, prve ustvarjalce in eksperimentalce filmskega traku – pozneje filmske umetnosti.

Moram poudariti, da si sam ne predstavljam prihodnosti brez ustvarjanja gibljivih slik in podob iz življenja ljudi, njihovega dela, mišljenja in podzavesti.

Dvomim, da se vsi zavedamo, koliko nam pripomore h kvalitetnejšemu življenju ogled filma v kinodvorani, na festivalu, preko računalnika ali pametnega telefona, verjamem pa, da bomo množično to počeli še naprej.

Možnosti za to bo na pretek, za kar se ni treba bati. Le odločitev mora biti nedvoumna.

Jutri naredim nov film!

II. LITERATURA IN VIRI

Publikacije

1. Giannetti, Louis, 2008: *Razumeti film*; UMco
2. Giannetti, Louis, 2008: *Razumeti film; Filmska kultura*. UMco in Slovenska kinoteka
3. Blatnik, Aleš, 2009: *Digitalna filmska revolucija; kako je internet za vselej spremenil filmsko produkcijo in distribucijo*. UMco in Slovenska kinoteka
4. Nichols, Bill, 2001: *Documenting the Documentary: Close Readings of Documentary Film and Video*. Detroit, Wayne State University Press
5. Nichols, Bill, 2001: *Introduction to Documentary*. Indiana University Press, Bloomington & Indiana
7. Ranciere, Jacques, 2010: *Filmska fabula*; CLIO Beograd, Republika Srbija
8. Bonelli Potokar, Urša 2010: *Dokumentarni film Pomen dokumentiranja; diplomsko delo; Visoka šola za umetnost*
9. Trušnovec, Gorazd, 2011: *Ekran; Revija za film in televizijo – vol. 23, letnik XXXV*, Slovenska kinoteka, 3–10
10. Zabret, Valerija 2013: *Vloga režiserja v videoinstalacijah, diplomsko delo; Visoka šola za umetnost*

11. Tompson, Kristin, Bordwell, David 2009: *Svetovna zgodovina filma*. UMco in Slovenska kinoteka, 536–600
12. Musivić, Iva 2012: *Skriveno u filmu*, *diplomsko delo*, *Visoka šola za umetnost*
13. Villain, Dominique, 1991: *Montaža*. Imago in Slovenska kinoteka
14. Bazin, André, 2010: *Kaj je film? – Qu'est-ce que le cinéma?*. Društvo za širjenje filmske kulture Kino!

14. *KINO!*, 2/3 2007: Društvo za širjenje filmske kulture Kino!
15. Jovanović, Jovan 2008: *Uvod v filmsko mišljenje*, UMco in JSKD
16. 1. Jovanović, Nebojša, 2. Prassel, Igor, 3. Canjko, Borut 1998: *Ciklus: Strip, animacija, film je učinkovanje v umetnosti*, Slovenska kinoteka
17. Likovne besede – Artwords: revija za likovno umetnost '98 1998: ZDSLU (Zveza društev slovenskih likovnih umetnikov)

Spletni viri

1. Burlin, Tomaž, 2010: *Ekran, revija za film in televizijo, Intervju s Filipom Robar Dorinom*;
http://en.wikipedia.org/wiki/D._W._Griffith_filmography
<<http://www.ekran.si/>>
3. *The Gap: Documentary Truth between Reality and Perception*;
http://en.wikipedia.org/wiki/D._W._Griffith_filmographyilm;
5. *Percepcija in interpretacija prostora in časa v dokumentarnem filmu D.W.Griffitha*;
http://sl.wikipedia.org/wiki/David_Wark_Griffith
6. Pöschl, Andraž, 2010: *Nastanek in razvoj dokumentarnih filmov*;
<http://www.gea-on.net/clanek.asp?ID=1570>>
7. *Dokumentarni film in osebna, avtorska poetika*;
<<http://www.ljudmila.org/kudcineast/festival/bilten/dokumentarni.htm>>
8. *The Land*;
<<http://www.filmreference.com/Films-Kr-Le/The-Land.html>>
9. Wikipedia, 2010: *Oliver Stone*;
<http://en.wikipedia.org/wiki/Documentary_film>
10. <https://www.youtube.com/watch?v=l_ejzGPryL4>
11. <<http://www.ekran.si/>>
12. <<http://www.primorske.si/Plus/Sobota/-24-lazi-v-eni-sekundi->>

III. SEZNAM SLIKOVNEGA GRADIVA

Slika 1: Primer s1:scenaristične knjige, s2:produkcijske klape in s3:klasične montažne mize

<http://gorila.jutarnji.hr/profile/volim_igre/2011/06/01/scenarij.jpg/ALTERNATES/w460/scen>

<<https://encrypted-tbn2.gstatic.com/images>>

<<http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Filmeditingtable%285201693172%29.jpg>>

Slika 4: Nekdanji posnetki iz homevideo kamere:

<<http://www.homemovietransfer.com/images/HVStransferbetter4.jpg>>

Slika 5: Klasični filmski snemalec

<<http://www.homemovietransfer.com/images/robert2.jpg>>

Slika S6: Nekdanja tv – montaža

(s6.1, s6.2, s6.3, s6.4, s6.5, s6.6)

<<http://www.storefrontnews.org/programming/exhibitions?c=&p=&e=384>>

Slika 7: S7 Primerjava razmerij izrezov na filmskem traku

<<http://www.belle-nuit.com/information-sheet-for-video-to-film-transfer>>

Slika 8: S8 Diego Velázquez, 1656: Las Meninas, Museo de Prado, Madrid

<http://en.wikipedia.org/wiki/Las_Meninas>

Slika 9: S9 Primer močnih tungsten luči

<<http://www.acgcapital.com/images/Arri-light.gif>>

Slika 10: S10 Sončna "luč"

http://www.ventilatorbesed.com/?opcija=kom_clanki&oce=129&id=3022

Slika 11: S11: H4next izdelovalca Zoom, za ločeno snemanje zvoka od slike

<<http://www.zoom.co.jp/products/h4n>>

Slika 12: S12: Janez Grm

<Osebni arhiv>

Slika 13: S13: Žiga Čamernik

<Osebni arhiv>

Slika 14: S14: Maja Marija Klun

<Osebni arhiv>

Slika 15: S15: Konstantin Stanislavski

<http://en.wikipedia.org/wiki/Constantin_Stanslavski>

Slika 16: S16: David Wark Griffith

<http://en.wikipedia.org/wiki/D._W._Griffith>

Slika 17: S17: Francis Ford Coppola

<http://en.wikipedia.org/wiki/Francis_Ford_Coppola>

Slika 18: S18: William Oliver Stone

< http://en.wikipedia.org/wiki/Oliver_Stone >

Slika 19: S19: Prizor iz filma Simonova zgodba – tema: Dilema groba

< Osebni arhiv >

IV. SEZNAM ZASLUG

Mentorja: doc. Robert Černelč (praktično delo) in prof. Jože Dolmark (teoretično delo)

Konzultant: doc. Robert Černelč
(film;zasnova in odločitev pri ideji)

Izposoja tehnike: Visoka šola za umetnost Univerze v Novi Gorici, Šola uporabnih umetnosti Famul Stuart, Zavod komikus Murska Sobota

Lektor in prevajalec: Leon Banko, prof. slov., dr. Izidor Sabotin

Producent: Visoka šola za umetnost Univerze v Novi Gorici

Koproducent: Šola uporabnih umetnosti Famul Stuart, Zavod komikus Murska Sobota

Film Simonova zgodba, je nastal na osnovi izmišljene zgodbe. Vsaka podobnost z resničnimi osebami je zgolj naključna.

Ideja, zasnova projekta, režija, scenarij, kamera, montaža, postprodukcija:
Jaka Žilavec

V. O AVTORJU

Jaka Žilavec, rojen 29. novembra 1981 v Murski Soboti. Od leta 2006 se aktivno ukvarjam s filmom, začeniši s filmskim seminarjem v okviru javnega zavoda JSKD. Sodeloval sem že pri nastajanju mnogih kratko – in tudi dolgometražnih filmov, profesionalne kot tudi neprofesionalne produkcije. Delujem tudi v okviru KUD Ljud in skupine LJUDI na področju gledališkega ustvarjanja in interakcij v javnem prostoru.

Elektronski naslov: jzilavecster@gmail.com

VI. IZJAVA O AVTORSTVU

Podpisani Jaka Žilavec izjavljam, da sem avtor diplomskega dela z naslovom GENEZA DIPLOMSKEGA FILMA – videofilm.

(Geneza diplomskega filma - videofilm).

VII. IZJAVA O AVTORSTVU – PRILOGA NA ELEKTRONSKEM NOSILCU

Podpisani Jaka Žilavec izjavljam, da sem avtor praktičnega diplomskega dela z naslovom SIMONOVA ZGODBA – kratki igrani film.

(PAL, 720x576, 16:9, 16' 25", 2014)

Priloženi DVD-nosilec je sestavljen iz dveh delov:

1. Video del vsebuje:

Diplomski kratki igrani film: SIMONOVA ZGODBA

(PAL, 720x576, 16:9, 16' 25", 2014)

2. Podatkovni del vsebuje:

Geneza diplomskega filma – videofilm / pdf / (55 strani, 2014)