Kratki film "Contact"

Makšan, Saša

Undergraduate thesis / Završni rad

2017

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University North / Sveučilište Sjever**

Permanent link / Trajna poveznica: https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:122:831846

Rights / Prava: In copyright / Zaštićeno autorskim pravom.

Download date / Datum preuzimanja: **2024-03-28**

Repository / Repozitorij:

University North Digital Repository

Sveučilište Sjever

Završni rad br. 55/MED/2017

Kratki film „Contact“

Saša Makšan, 0124/2013.

Koprivnica, rujan 2017. godine



Sveučilište
Sjever

Odjel za Medijski dizajn

Završni rad br. 55/MED/2017

Contact

Student

Saša Makšan, 0124/2013.

Mentor

Simon Bogojević Narath, Izv. Prof.

Koprivnica, rujan 2017. godine

Predgovor

Svjedoci smo digitalne revolucije s milijunima korisnika interneta koji gledaju kratke filmove dok postaju standardni komunikacijski alat koji promiče vrijednosti, kulturu i poslovnu etiku.

„Contact“ je kratki film u kombinaciji animiranog i igranog filma u trajanju od 5 minuta i 10 sekundi koji objedinjuje elemente silueta, visoke ambijentalne tonove i sesotski jezik kao cjelinu kojom samo dobio atmosferičan i mističan pogled na svijet.

Siluete su estetski svestrane, mogu se upotrijebiti kako bi izrazili sve od tenzija do romantike. Neke prikazuju izgubljenu, usamljenu prirodu lika, dok ga u drugom planu čine snažnom ikonom. Odlučio sam se za izradu kombinacije animiranog i igranog kratkog filma iz razloga da ujedinim svoja dosad stečena znanja iz svih kolegija i proširim znanja iz područja filmske industrije.

Ovom prilikom htio bih se zahvaliti mentoru, izvanrednom prof. Simonu Bogojeviću Narathu na pomoći i stručnom usmjeravanju na području animirane grafike, zvuka i montaže filmova.

Sažetak

Rad obuhvača predprodukciju, produkciju, i postprodukciju kako vizualnog tako i audio materijala čiji sveukupni rezultat je kombinacija animiranog i igranog kratkog filma naslova „Contact“. Film nas uvodi u život protagonistice koja nakon dugotrajnog i bolnog odnosa s majkom odgovore na svoja pitanja pronalazi u iznenadnom društvu vanzemaljskog bića.

Kratki film „Contact“ je rezultat kombiniranih tehnika i iskustva stečenih tokom studija. Predprodukcija uključuje redateljski koncept, sinopsis, scenarij i knjigu snimanja. Sama produkcija riješena je na više lokacija(Osijek, Koprivnica, Varaždin) zbog dostupnosti glumaca i vremenskih uvijeta koji su bili ključni za ovu vrstu snimanja. Snimanje se odvijalo ispred bijelog platna koji sam koristio kao zamjenu za green-screen zbog širine samog kadra. Prikupljeni videomaterijal montirao sam u After Effects, primjenom keying-a isključivao pozadinu i dodavao sam specijalne vizualne efekte dok nisam dobio željene rezultate.

Ključne riječi: predprodukcija, produkcija, postprodukcija, kombinirani kratki film, „Contact“, redateljski koncept, sinopsis, scenarij, knjiga snimanja, produkcija, montaža, specijalni efekti, filmska glazba, zvučni efekti

Sadržaj

1. Uvod 4
2. Predprodukcija 6
   2.1. Redateljski koncept 6
   2.2. Sinopsis 7
   2.3. Scenarij 7
   2.4. Knjiga snimanja 13
3. Produkcija 21
4. Postprodukcija 22
   4.1. Montaža 23
   4.2. Specijalni vizualni efekti 23
   4.3. Filmska glazba i zvučni efekti 24
5. Zaključak 25
6. Literatura 26
7. Popis slika 27
8. Prilozi 28

1. Uvod

Kod odabira same ideje završnog rada odabrao sam film kao sredstvo kreativnog izražavanja. Sama ideja rodila se prilikom posjeta Animafestu i promatranju različitih netipičnih i avantgardnih filmova i kultura koje ipak nađu svoju publiku. Razlog odabira upravo kombinacije između animiranog i igranog filma je taj da je kombinirani film rod koji je obilježen poigravanjem s postupcima koji se ne uklapaju u dominantne oblike filmske prakse. To se postiže slobodnim posezanjem za raznim oblicima izražavanja, od uporabe asocijativne i ritmičke montaže do kombiniranja različitih ne filmskih tehnika i uključivanja netipičnih sadržaja.

Kao žanr, kratki filmovi su po definiciji nekonvencijalni i stoga gotovo nikad ne dolaze u široku publiku. Međutim, onisu oduvijek oblikovali avangardu koja ide dalje da odredi glavnu struju. Većina filmova kombinacije animiranog i igranog film često koristi fizička svojstva medija: fotosenzibilnost, zrnanje, zasičenost boja, ali se to često manifestira na vrlo različite načine. Isto tako, kombinirani filmovi ponekad se proizvode u disciplinama izvan filma, poput znanosti, likovne umjetnosti ili glazbe. Kombinirani se film, čak i kada nije apstraktan na razini pojedinih prizora, temeljno prepoznaje po tome što nestaje pojavna cjelovitost prikazanih likova, predmeta i prostora.

Sam naziv kratkog filma „Contact“ daje nam naslutiti da će se dogoditi susret između nekog ili nečeg, što kod gledatelja pobuđuje niz pitanja i potiče na razmišljanje. Ovdje nije bila riječ o maksimalnoj autentičnosti, iako ona nije ničim narušena, nego je cilj bio postići određenu napetost i kod gledatelja pobuditi emocije. Koristio sam visoke ambijentalne tonove sa starim sesotskim jezikom za dočaravanje mistične atmosfere filmu. Uz to su dodani titlovi na engleskom jeziku zbog lakšeg razumijevanja same priče. U cijelom filmu nalazi se tek par dijaloga, redatelj Andrey Shuskov govori nam da, ukoliko smo u mogučnosti ispričati priču bez ili sa tek nekoliko dijaloga, to će dodatno pojačati i upotpuniti film jer publici ne smijemo otkriti sve, nego ih pustiti da sami razmišljaju. Odlučio sam se za film sa siluetama jer ih smaram jako fascinantnim i film bi odgovarao intervalu kratkog filma. Scenarij za film smišljen je tokom par dana, i pošto sam koristio After Effects već neko vrijeme, znao sam da se mogu snaći u razvoju svih efekti korištenih u filmu.

Kako bi vizualizirao scene i samu scenu, u početku je napravljena knjiga snimanja, tj. storyboard. Storyboard se tokom mjeseci mijenjao kako bi se u svakom kadru dočarala atmosfera i ugođaj filma i definirali pokreti glumaca. U radu sam težio tome da glumci bez puno priče i sa što više pokreta i govora tijela ispričaju priču kako bi se dobila željena dinamika filma.

Za vrijeme rada snimljeno je i obrađeno više od 200-tinjak kadrova,tj. preko 10 sati sirovog materijala, te sam postupnom eliminacijom odabrao najkvalitetnije kadrove za montiranje. Cjelokupan rad na projektu trajao je 5 mjeseci, od čega je na postprodukciju odvojeno najviše vremena, 3 mjeseca. Za proces postprodukcije i same montaže materijala koristio sam Adobe After Effects i Premiere, dok sam zvuk u potpunosti riješio u Adobe Audition.

2. Predprodukcija

Predprodukcija je najvažnija faza sa stajališta organizacije rada u procesu produkcije (proizvodnje) filma. Kako bi snimanje teklo što lakše, potrebno je napraviti temeljitu pripremu za snimanje filma. Osnovni dio te pripreme je napraviti scenarij, istražiti teren, pregledati lokaciju snimanja, popisati potrebnu opremu, odabrati snimateljsku ekipu i na kraju napraviti troškovnik.

Proces započinje idejom za film, koja se može temeljiti na istinitim ili izmišljenim događajima. U ovom slučaju film se temelji na scenariju autora. Na temelju scenarija rađena je knjiga snimanja, tj. storyboard koji tvoji niz ilustracija samih kadrova u neposrednom redosljedu za praćenje radnje filma. Svaki kadar u storyboard-u definiran je planom, vremenom, micanjem kamere, radnjom i rakursom. Tokom snimanja storyboard uvelike olakšava posao filmskoj ekipi. U stvaranju filmova s bilo kojim stupnjem vjernosti skripti, storyboard pruža vizualni raspored događaja kao što ih treba vidjeti kroz objektiv fotoaparata.

2.1. Redateljski koncept

Nakon završene knjige snimanja krenulo je samo planiranje snimanja. Na odabir silueta kao sredstva izražavanja kroz ovaj film potaknuo me višestruko nagrađivani kratki animirani film „Invention of Love“ redatelja Andrey-a Shuskov-a koji nas u par minuta filma uspije odvući u atmosferičan i mističan svijet i ispričati nam svoju priču bez puno dijaloga. Za lokaciju snimanja odabrao sam staru napuštenu zgradu u Osijeku zbog svijetla i zvučnosti pošto se nalazi van centra grada. Film je sniman u tri dana kamerom Nikon D3200. Okupio sam prijatelje kao glumce jer sam znao da im mogu lako predočiti svoju viziju filma i da će mi biti dostupni ukoliko ću morat koji dio popravljat tokom postprodukcije.

Pošto se duže vrijeme služim After Effectsima, znao sam da se mogu snaći u radu s efektima za ovakvu vrstu filma. Kao podlogu za snimanje koristio sam više bijelih platna spojenih u jednu plohu, razlog tome je jer nisam imao dovoljno velik green-screen za širinu kadra koji sam želio prikazati, te mi je ovo bila alternativa dostupna mojem budžetu. Od glumaca sam tražio da budu obučeni u čim tamniju odjeću, zbog lakšeg keying-a, tj. razlike između njih i same bijele pozadine koji je bilo potrebno isključiti u postprodukciji. Kod samog keying-a kadrova pojačavao sam zasičenje da dobijem potpuno tamne siluete iz glumaca, te time da dočaram dramatičnost i potaknem gledatelje da prate radnje glumaca.

2.2. Sinopsis

Sinopsis je kratak pregled ukupnog sadržaja filma. Sinopsisom je nužno obuhvatiti sve bitne točke uvoda, zapleta i raspleta filmske priče, ne ulazeći u detalje. Dijalog likova ne navodi se u sinopsisu. Sinopsis za eksperimentalni kratki film „Contact“ naveden je u na nastavku.

Prikazuje se kuća na brdu, sadašnjost, dan. Radnja filma započinje ulaskom protagonistice u kuću. Već prvim kadrom vidimo da se ne radi o imućnoj obitelji. Zbog tenzija i dugotrajnog bolnog odnosa Kčeri(Mea) i Majke ubrzo dolazi do svađe i Mea izleti van. Trči do šume gdje počinje plakati u čemu je prekine bolno urlikanje vanzemaljca Zena. Kad Mea odluči istražiti urlike ostaje zaprepaštena pogledom i potrči glavom bez obzira. Međutim na daljne glasanje shvaća da je Zen bezopasan i da samo treba pomoć i odlući se vratiti i pružiti mu ruku. Zen ju vodi na brdo otkuda joj pokazuje zvijezde i svoj planet. Tokom razgovora Mea spominje kako nikada nije upoznala Oca. U taj tren Zen polaže prst na njenju glavu i svojim močima pokazuje što se dogodilo njenom ocu. Noć je, Mea se budi na vrhu brda, sama je. U daljini čuje polazak letjelice i potrči u pravcu iz kojeg dolazi zvuk. Kada neposredno stiže u blizinu letjelice silina uzleta ju baca na pod. Kada se pridigne Zen joj zrakama svijetla signalizira pozdrave i nestaje među zvijezdama. Noć je, Mea se vraća kući, i sad, znajući istinu o ocu, ulazi u kuhinju gdje potrči prema majci u zagrljaj.

2.3. Scenarij

Scenarij je nacrt filmskog komada, tj. priča po kojoj se adaptira film i opisuju scene, precizira koga i šta likovi predstvaljaju, kako se pojavljuju, i ono šta oni rade i govore. Scenarij reda događaje u logičan red sa progresivnim intenzitetom, tako da manji vrhunci dovode do najvažnijih. Scenarij za film piše se isključivo standardnom tipografijom „Courier“, tj „Courier New“ veličine 12 točaka s proredom od 1,5 redka. Dijalog mora biti centriran i imena moraju biti pisana velikim slovima. Scenarij obično započinje s opisom i približavanjem prve scene, a završava sa fazom zamračivanja, iako postoje različitosti kao „sijeci u crno“ kada je potreban nagli završetak. U nastavku teksta prikazan je scenarij za film „Contact“ koji se sastoji od 27 kadrova koji se odvijaju u istom vremenskom intervalu od jedan dan.

1. EXT_DAN Kuća na brdu
Total, kamera je statična. Pronicanje dubine.
Prikazuje se obiteljska kuća na brdu, kamera polako zumira na nju. Na nebu u pozadini se vidi padajuća zvijezda.

2. INT_DAN Unutrašnjost kuće, kuhinja
Polutotal, kamera je statična. MEA ulazi i sjeda za stol. Počinje tipkat po mobitelu. Na desnoj strani kadra nalazi se MAJKA koja kuha.

MAJKA
Mea, dođi mi pomoći s ručkom.

MEA
Ne mogu, pričam s Jenn.

MAJKA
Nastavi tako i izgubit češ taj mobitel.

MEA
Ne, Neću! Nije ni čudo da nas je tata ostavio.

Odgovara ljutito i nastavlja tipkati.

MAJKA
Kako se usuđuješ?

Okreće se vidno ljuta i počinje vikati.

MAJKA
Rekla sam ti da je tata otišao kad si bila mala.
Prestani s tim i počni mi pomagati oko kuće.

Mea se diže i trči na lijevo van iz kadra.

3. EXT_DAN Livada
Total, kamera je statična. Mea trči kroz preko kadra s desna na lijevo. U pozadini se vidi grad.

4. EXT_DAN Livada
Detalj, kamera je statična. Noge u pokretu. Trk s desna na lijevo.

5. EXT_DAN Šuma
Mea ulazi u šumu, klekne na tlo i počinje plakati. Plač joj prekida urlikanje nekog bića. Mea se diže i odlazi istražiti otkuda dolazi zvuk.

6. EXT_DAN Šuma
Total, kamera je statična. Mea ulazi u kadar s desne strane i približava se Zenu koji leži na tlu.

7. EXT_DAN Šuma
Bliski plan, kamera je statična. U lijevom donjem kutu nalazi se Zen, u kadar u desni gornji kut ulazi Mea. U trenutku ulaska Zen podiže glavu i Mea sva preplašena bježi na desno van iz kadra.

8. EXT_DAN Šuma
Detalj, kamera je statična. Noge u pokretu. Trk s lijeva na desno.

9. EXT_DAN Šuma
Total, kamera je statična. Mea trkom ulazi u kadar s lijeve strane, zastaje na sredini kadra kada čuje Zena kako urlika za pomoć. Mea se zamisli kako mu je samo potrebna pomoć. Okreće se na lijevo i izlazi van iz kadra.

10. EXT_DAN Šuma
Polutotal, kamera je statična. Mea ulazi u kadar s desne strane i približava se Zenu koji ležina tlu.

11. EXT_DAN Šuma
Krupni plan, kamera je statična. Mea iz gornjeg desnog kuta ispružuje ruku Zenu koji ju hvata iz donjeg lijevog kuta.

12. EXT_DAN Šuma
Polutotal, kamera je statična. Zen laganim korakom ulazi u kadar s lijeve strane i izlazi van na desnu stranu. Mea ga slijedi. Na sredini kadra Zen se okreće da vidi da li je Mea još iza njega.

13. EXT_DAN Šuma
Polutotal, kamera je statična. Zen stoji u desnom gornjem kutu kadra, pruuža ruku Mei na lijevu stranu da se popne za njim.

14. EXT_DAN Brdo
Total, kamera je statična. Mea i Zen zajedno sjede u sredini kadra na brdu.

MEA
Zašto si sam? Gdje ti je obitelj?

U tom trenutku Zen pokazuje desnom rukuom prema gore u desni gornji kut kadra.

15. EXT_DAN Brdo
Srednji plan, kamera je statična. Mea priča Zenu o svojem ocu.

MEA
Fali mi otac. Nikad ga nisam upoznala.
Majka kaže da je otišao kad sam još bila mala.

U trenutku kad Zen to čuje pokazuje s prstom prema njenoj glavi i svojim močima ju vodi u prošlost. U tom trenutku dolazi do brze tranzicije kamere koja zumira u njenu glavu.

16. EXT_DAN Park
Polutotal, kamera je statična. U sredini kadra na klupi sjede Otac i majka. Mea im dovikuje da li su to oni.

MEA
Mama?... Tata?!

S desne strane u kadar ulazi OFICIR koji predaje poziv za vojsku ocu i nastavi hodat dalje prema lijevo van kadra.

17. EXT_DAN Nebo
Polutotal, kamera je statična. U kadar s lijeve strane ulazi avion simbolizirajući očev put u rat.

18. EXT_DAN Pustinja, Bliski istok, fronta rata
Polutotal, kamera je statična. Čuju se pucnjevi sa svih strana. Otac ulazi u kadar s lijeve strane kotrljajući se do sredine kadra, kada se pridigne da bi pucao u tom trenutku ga hitac pogađa u glavu i pada na tlo.

19. EXT_INT Unutrašnjost kuće, kuhinja
Krupni plan, kamera je statična. Prikaz majke s leđa, čuje se zvonjava na što onda okreće glavu na lijevo.

20. EXT_INT Unutrašnjost kuće, kuhinja
Bliski plan, kamera je statična. U kadar s lijeve strane ulazi oficir noseći pismo o smrti oca, s desne strane u kadar ulazi majka. Oficir joj predaje pismo, naklonom izrazuje sućut i izlazi van iz kadra na lijevo.

21. EXT_NOĆ Brdo
Polutotal, kamera je statična. Mea se budi iz sna na vrhu brda. Sva zbunjena gleda lijevo-desno. U daljini čuje polazak letjelice. Shvativši da Zen više nije kraj nje i da odlazi Mea potrči za njim prema desno van kadra.

22. EXT_NOĆ Šuma
Detalj, kamera je statična. Noge u pokretu. Trk s lijeva na desno.

23. EXT_NOĆ Šuma
Polutotal, kamera je statična. Mea trči kroz kadar s lijeva na desno pritom vičući:

MEA
Čekaj!!

24. EXT_NOĆ Kraj šume, livada
Polutotal, kamera je statična. Mea ulazi u kadar s lijeve strane, dotrči do sredine kadra i u tom trenutku ju silina uzleta letjelice baca na tlo.

25. EXT_NOĆ Kraj šume, livada
Polutotal, kamera je statična. Mea stoji gledajući u daljinu. Iz donjeg desnog kuta udaljava se letjelica koja zrači svjetlinom čime Zen signalizira Mei da odlazi. Na to mu Mea desnom rukom maše i govori.

MEA
Zbogom prijatelju.

26. EXT_NOĆ Unutrašnjost kuće, kuhinja
Polutotal, kamera je statična. Majka u desnom dijelu kadra posprema kuhinju. Mea ulazi u kadar s lijeve strane, pri čemu se majka okreče i Mea joj dotrči u zagraljaj i sada znajući istinu o ocu izgovara:

MEA
Oprosti mama.

27. EXT_NOĆ Unutrašnjost kuće, kuhinja
Bliski plan, kamera je statična. Mea i majka u zagrljaju.

2.4. Knjiga snimanja

Knjiga snimanja je konačna faza razrade scenarija, pisani i/ili crtani plan za izradu filma. U knjizi snimanja scene se iz scenarija razrađuju na kadrove, a za svaki se kadar se određuje zbivanje koje će se pratiti, ključni vizualni parametri kadra(obavezno plan,te mogući pokreti kamere, rakursi i specijalni efekti) te tipovi montažnih prijelaza među kadrovima i scenama. Isto tako bitno je navesti mjesto događanja (INT – interijer, EXT – eksterijer) te vrijeme (DAN – NOĆ).

Kadar je jedan neprekinuti čin snimanja, jedan omeđeni prostorno-vremenski kontinuum prikazivane građe. Film se snima kadar po kadar, a zatim se kadrovi montažno spoje. U knjizi snimanja spominjemo i filmski plan koji označava udaljenost kamere od snimanog objekta ili skupine objekata, i to udaljenost kako je gledaoc doživljava gledajući te objekte na platnu ili ekranu. Biranje udaljenosti ima posebno snažno djelovanje na gledatelja. Postoji nekoliko vrsta planova:

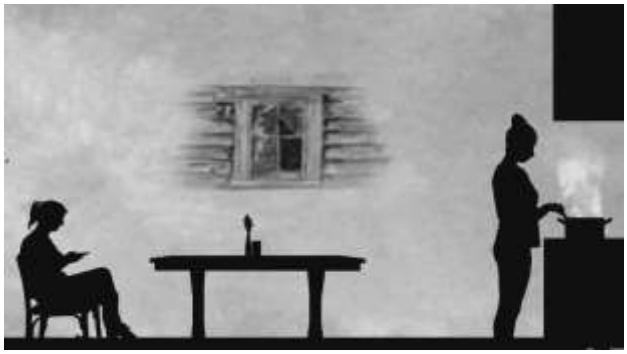
- Detalj – ono što se više ne bi moglo dijeliti (samo oko, uho, noge u pokretu,...)
- Krupni plan – kadar što ga ispunjava ljudska glava, ljudsko lice
- Bliski plan – poprsje ili čovjek do pojasa
- Srednji plan – čitav čovjek, od glave do pete (često zvan i „američki plan“ jer jenaročito često primjenjivan u američkim filmovima 30-ih godina 20. Stoljeća)
- Polutotal – obuhvaća prostor da se sluti veličina i izgled prostora u cjelini
- Total – plan u kojem je obuhvaćen čitav prostor

U nastavku je prikazan primjer knjige snimanja za kratki film „Contact“.



K_01 EXT_DAN. OKUĆNICA
TOTAL
Kamera je statična.
Pronicanje dubine(zoom prema kući)
Pad letjelice u pozadini.

REZ



K_02 INT_DAN. KUHINJA
POLUTOTAL
Kamera je statična.
MEA ulazi i sjeda, dolazi do svađe nje i MAJKE, trk van.
ZVUK: vrata, hod, kuhanje, svađa.

REZ



K_03 EXT_DAN. LIVADA
TOTAL
Kamera je statična.
Mea trči kroz kadar s desna na lijevo.
ZVUK: trčanje.

REZ



K_04 EXT_DAN. LIVADA
DETALJ
Kamera je statična.
Noge u pokretu. Trk s desna na lijevo.
ZVUK: trčanje.

REZ



K_05 EXT_DAN. ŠUMA
POLUTOTAL
Kamera je statična.
Mea dotrči u kadar s lijeve strane, počinje plakati, plač joj prekidaju urlici bića.
ZVUK: trčanje, plač, urlici.

REZ



K_06 EXT_DAN. ŠUMA
POLUTOTAL
Kamera je statična.
Mea ulazi u kadar s desne strane i približava se Zenu.
ZVUK: hod, nature ambient.

REZ



K_07 EXT_DAN. ŠUMA
BLISKI PLAN
Kamera je statična.
Susret ZENA i Mee, Mea zaprepaštena trči na desno van iz kadra.
ZVUK: šok.

REZ



K_08 EXT_DAN. ŠUMA
DETALJ
Kamera je statična.
Noge u pokretu. Trk s lijeva na desno.
ZVUK: trčanje.

REZ



K_09 EXT_DAN. ŠUMA
POLUTOTAL
Kamera je statična.
Mea ulazi u kadar s lijeve strane, zastaje, pa se vraća natrag van kadra u lijevo.
ZVUK: trčanje, jauci, hod.

REZ



K_10 EXT_DAN. ŠUMA
POLUTOTAL
Kamera je statična.
Mea ulazi u kadar s desne strane i približava se Zenu koji ležina tlu.
ZVUK: hod, nature ambient.

REZ



K_11 EXT_DAN. ŠUMA
KRUPNI PLAN
Kamera je statična.
Mea iz gornjeg desnog kuta ispružuje ruku Zenu koji ju hvata iz donjeg lijevog kuta.
ZVUK: nature ambient.

REZ



K_12 EXT_DAN. OKUĆNICA
POLUTOTAL
Kamera je statična.
Zen prolazi s lijeva na desno kroz kadar, Mea ga slijedi.
ZVUK: hod, nature ambient.

REZ



K_13 EXT_DAN. KRAJ ŠUME
POLUTOTAL
Kamera je statična.
Zen u desnom gornjem kutu kadra, pruža ruku Mei da se popne za njim.
ZVUK: nature ambient.

REZ



K_14 EXT_DAN. BRDO
TOTAL
Kamera je statična.
Mea i Zen zajedno sjede na brdu. Mea ispituje Zena zašto je sam i gdje mu je obitelj.
ZVUK: star blink, Mea.

REZ



K_15 EXT_DAN. BRDO
SREDNJI PLAN
Kamera je statična.
Mea priča o ocu, Zen ju dotiće prstom i prikazuje joj što se dogodilo s ocem.
ZVUK: Mea, whoosh.

REZ



K_16 EXT_DAN. PARK
POLUTOTAL
Kamera je statična.
Na klupi sjede OTAC i majka. U kadar ulazi OFICIR koji ocu predaje poziv za vojsku.
ZVUK: hod, nature ambient.

REZ



K_17 EXT_DAN. NEBO
POLUTOTAL
Kamera je statična.
U kadar s lijeve strane ulazi avion simbolizirajući očev put u rat.
ZVUK: let aviona.

REZ



K_18 EXT_DAN. PUSTINJA, FRONTA
POLUTOTAL
Kamera je statična.
Otac kotrljajući ulazi u kadar s lijeve strane, diže se, pogađa ga hitac u glavu.
ZVUK: pucnjava, helikopteri.

REZ



K_19 EXT_DAN. KUHINJA
KRUPNI PLAN
Kamera je statična.
Prikaz majke s leđa, čuje se zvonjava na što onda okreće glavu na lijevo.
ZVUK: kuhanje, zvono.

REZ



K_20 EXT_DAN. KUHINJA
BLISKI PLAN
Kamera je statična.
U kadar s lijeve strane ulazi oficir noseći pismo o smrti oca
ZVUK: hod, sad ambient.

REZ



K_21 EXT_NOĆ. BRDO
POLUTOTAL
Kamera je statična.
Mea se zbunjena budi iz sna, čuje polazak letjelice i potrči u desno van kadra.
ZVUK: buka letjelice, trčanje.

REZ



K_22 EXT_DAN. ŠUMA
POLUTOTAL
Kamera je statična.
Mea trči kroz kadar s lijeva na desno pritom vičući Zenu da pričeka.
ZVUK: buka, trčanje, vikanje.

REZ



K_23 EXT_DAN. OKUĆNICA
DETALJ
Kamera je statična.
Noge u pokretu. Trk s lijeva na desno.
ZVUK: buka, trčanje.

REZ



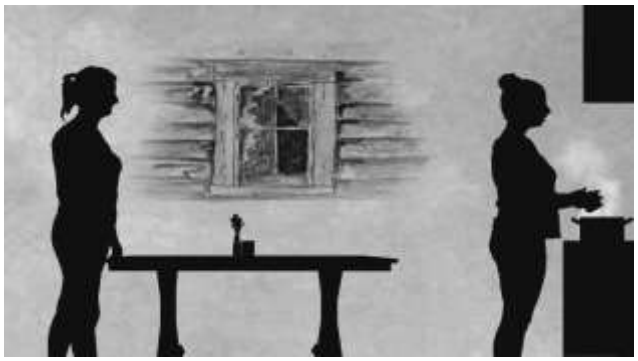
K_24 EXT_DAN. KRAJ ŠUME,LIVADA
POLUTOTAL
Kamera je statična.
Mea dotrči do sredine kadra i u tom trenutku ju silina uzleta letjelice baca na tlo.
ZVUK: trčanje,pad,uzlijetanje.

REZ



K_25 EXT_DAN. KRAJ ŠUME,LIVADA TOTAL
Kamera je statična.
Mea stoji gledajući u daljinu.
Iz desnog kuta udaljava se letjelica te ju pozdravlja.
ZVUK: blink, warp, Mea.

REZ



K_26 EXT_DAN. KUHINJA POLUTOTAL
Kamera je statična.
Majka posprema, Mea ulazi u kadar s lijeve strane, pri čemu se majka okreče.
ZVUK: vrata, hod, ambient.

REZ



K_27 EXT_DAN. KUHINJA POLUTOTAL
Kamera je statična.
Mea dotrči majci u zagraljaj.
ZVUK: trčanje, Mea, ambient.

REZ

3. Produkcija

U svrhu snimanja koristio sam kameru Nikon D3200 sa objektivom Nikkor 18-55mm VR i 3 baterije čija rezolucija je podržavala 1920x1080 FullHD snimanje. Cijelo snimanje trajalo je dva dana po 6 sati dnevno te je prikupljeno sveukupno oko 10 sati snimanja,tj. 139 snimljenih scena u Osijeku. Međutim, pošto sam određene bliske i krupne planove ponavljao zbog postprodukcije, snimljeno je dodatnih 87 scena u Koprivnici i Varaždinu. Važno je napomenuti da je odlučujuće odabrati pravo mjesto i vrijeme za samo snimanje, tj. odnos sunca i podloge zbog čim manje sjena glumaca i vjetra zbog čega nastaju smetnje na platnu.

U produkciju sam ušao s idejom snimanja pred green-screenom, al zapravo bez njega. Pošto su današni veći green-screenovi dosta skupi, a moj buđet je bio dosta skroman, odlučio sam se za alternativno riješenje a to je bila ploha u jednoj boji koji u postprodukciji mogu isključiti pomoću Keylight 2.0 ili LumaKey efekta. Za to sam odabrao par bijelih platna koja sam spojio u jednu plohu, međutim za razliku od green-screena, u ovom slučaju, za isti efekt bilo je potrebno zatamnit sve objekte, pa tako i glumce u što tamniju odjeću radi lakšeg izrezivanja u postprodukciji da bi dobio željeni efekt.



Slika 3.1 Postupak snimanja, Osijek

4. Postprodukcija

Postprodukcija je mnogo različitih procesa grupiranih pod jednim imenom koji se odvijaju nakon završetka snimanja filma, a uključuje segmente:

- Uređivanje i montiranja snimljenog materijala
- Dodavanje vizualnih specijalnih efekata (CGI – Computer Generated Images)
- Dizajn zvuka, zvučni efekti, ADR, foley i glazba

Postprodukcija u izradi filma obično traje dulje od snimanja samog filma i može potrajati i do nekoliko mjeseci, jer uključuje kompletno uređivanje, ispravljanje boje i dodavanje glazbe i zvuka. Postupak uređivanja filma također se promatra kao drugi redatelj jer je kroz postprodukciju moguće promijeniti namjenu filma. Nadalje, upotrebom alata za određivanje boje i dodavanjem glazbe i zvuka, atmosfera filma može se jako promijeniti.

U svrhu samog uređivanja postprodukcije za ovaj film koristio sam After Effects i Photoshop CS6. Nakon učitavanja i podijele kadrova po mapama krenuo sam sa uklanjanjem pozadine sa Keylight 2.0 efektom i dodavanjem crvenog layer-a zbog lakšeg snalaženja i vidljivosti što je transparentno a što ne. Nakon toga maskom sam odvojio likove od ostatka snimke i postupono dodavao vizualne elemente drveća i biljaka izrađenih u Photoshopu. Kao pozadine koristio sam vlastite crteže s akvarelom, skenirane i pojačane Overlay efektom u Photoshopu.



Slika 4.1 Postprodukcija, Keying, After Effects

4.1. Montaža

Montaža je, najjednostavnije rečeno, spajanje kadrova u cjelinu. Kao umjetnost može koristiti na raznovrsne načine. Ona, između ostaloga, može biti osjetno provokativna, može biti laboratorij eksperimentalnog filma, može iz glumca izvući potpuni emocionalni naboj, može promijeniti točku gledišta za dati događaj, može voditi fabulu ili joj diktirati ritam, zatim stvoriti iluziju opasnosti kada je nema.

Montaža gotovog video materijala sa zvukom odrađena je u Premiere CS6, dok sam pojedine kadrove zbog tranzicijskih efekata montirao u After Effects CS6 jer je bio najpogodniji zbog tehiničkih mogučnosti keying-a.

4.2. Specijalni vizualni efekti

Specijalni efekti su neizostavan dio filmske umjetnosti još od njezinih početaka, ali upravo su oni računalni omogučili filmašima da se prikaže sve što čovjeku može pasti na pamet. Digitalni efekti su posljednjih dvadesetak godina neizbježna pojava u Hollywoodu i jedan od ključnih mamaca publike u kina, premda nisu uvijek vizualno impresivne scene te koje jamče dobar film.

Pošto je sam film sniman pred platnom i tretiran kao „green-screen“ film, u naravi veći dio filma je bogat vizualnim efektima, međutim u ovom slučaju htio bih naglasiti dva efekta koja su mi uvelike pomogla s ambijentom samog filma, a to su Trapcode Particular i Optical Flares.

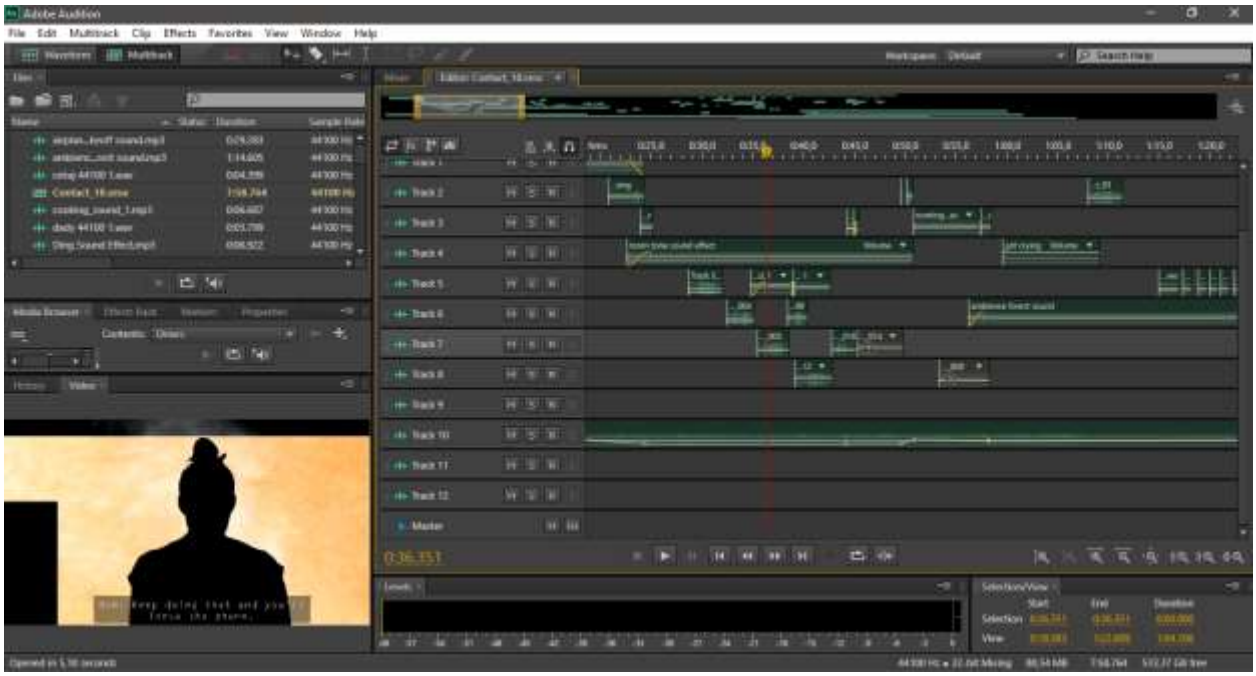


Slika 4.2 Optical Flares sučelje, After Effects

4.3. Filmska glazba i zvučni efekti

Danas se sve češće u filmovi koristi već postojeća glazba, jer takvu publika lako prepoznaje i, u slučaju kad je film uspješan, a glazba dobro odabrana, slijedi i uspješna prodaja cd-a s „glazbom iz filma“(OST). Međutim, kada se spominje filmska glazba misli se na glazbu skladanu ciljano za potrebe određenog filma. Glazba je oduvijek pratila film, a filmska glazba puno je starija i od samog zvučnog filma.

Zbog jakog ambijentalnog i atmosferičnog ugođaja za potrebe filma odabrao sam royalty free ambient zvukove vjetra i života u šumi slobodne za korištenje za vlastite i edukacijske svrhe, te pjesmu „Secuda“ autora Jeremy Soule. Iz istog razloga kombiniran je i stari sesotski jezik za dijalog da upotpuni cijelokupni dojam filma. Uz svaki dijalog i monolog dodani su engleski titlovi zbog razumijevanja same priče. Dijalozi na sesotskom jeziku snimani su nakon produkcije jer glumce nisam htio opterečivati učenjem novog jezika tokom snimanja. Što se tiče zvučnih efekata svi su postepeno snimani recorderom kod kuće gledajući montirani video materijal i kombinirajući efekte da se dobije željeni ton. Za potrebe zvuka koristio sam Adobe Audition CS6 i mp3Direct Cut.



Slika 4.3 Prikaz montaže zvuka, Adobe Audition

5. Zaključak

Postupak izrade kratkog filma „Contact“ zahtijevao je 5 mjeseci uloženog vremena, dok su od toga 3 mjeseca bila uložena u postprodukciju. Tokom izrade uspio sam objediniti stečena znanja na studiju te naučiti pokoju novu vještinu šte se tiče filma i filmske industrije.

Mislim da je jedan od najbitnijih segmenata osmišljavanje i izrada same knjige snimanje, tj. storyboard-a jer nam uvelike pomaže pri vizualiziranju svakog pojedinog kadra i smanjuje troškove koji bi nastali tokom snimanja na setu. Naučio sam alternative današnjem green-screenu i kako bez trošenja ogromnih suma novaca doći do željenih rezultata snimanja. Kako bi dobio zaokruženu cjelinu, koristio sam niz alata, kao što su Adobe After Effects, Premiere, Audition, Photoshop uz digitalni tablet Wacom za izradu vizualnih materijala po kadrovima.

Smatram da kratki film u današnje vrijeme ima neograničen potencijal vizualnog pripovjedanja i mislim da je njegova popularnost svakim danom sve veća.

6. Literatura

Zanstveni i stručni radovi i članci:

[1] Hrvoje Turković, Teorija filma: prizor, montaža, tematizacija, Zagreb, 2000.
[2] Leksikon radija i televizije; http://obljetnica.hrt.hr/static/doc/hrt_leksikon.pdf
[3] T. Kralj, D. Matković, Realizacijadokumentarno promotivnog filma, Varaždin, 2011.

Internet izvori:

[4] http://elektronickeknjige.com/knjiga/gilic-nikica/filmske-vrste-i-rodovi/2-3-eksperimentalni-film/
[5] http://www.scenarij.adu.hr/?q=node/145
[6] https://en.wikipedia.org/wiki/Silhouette
[7] http://projekti.unipu.hr/filmovi/osnovni%20elementi%20filma.pdf
[8] https://www.nyfa.edu/student-resources/how-to-create-a-green-screen-on-a-budget/

Popis slika

Slika 3.1 Postupak snimanja, Osijek. 21
Slika 4.1 Postprodukcija, Keying, After Effects..... 22
Slika 4.2 Optical Flares sučelje, After Effects..... 23
Slika 4.3 Prikaz montaže zvuka, Adobe Audition..... 24

Prilozi

DVD – Kombinirani kratki film „Contact"