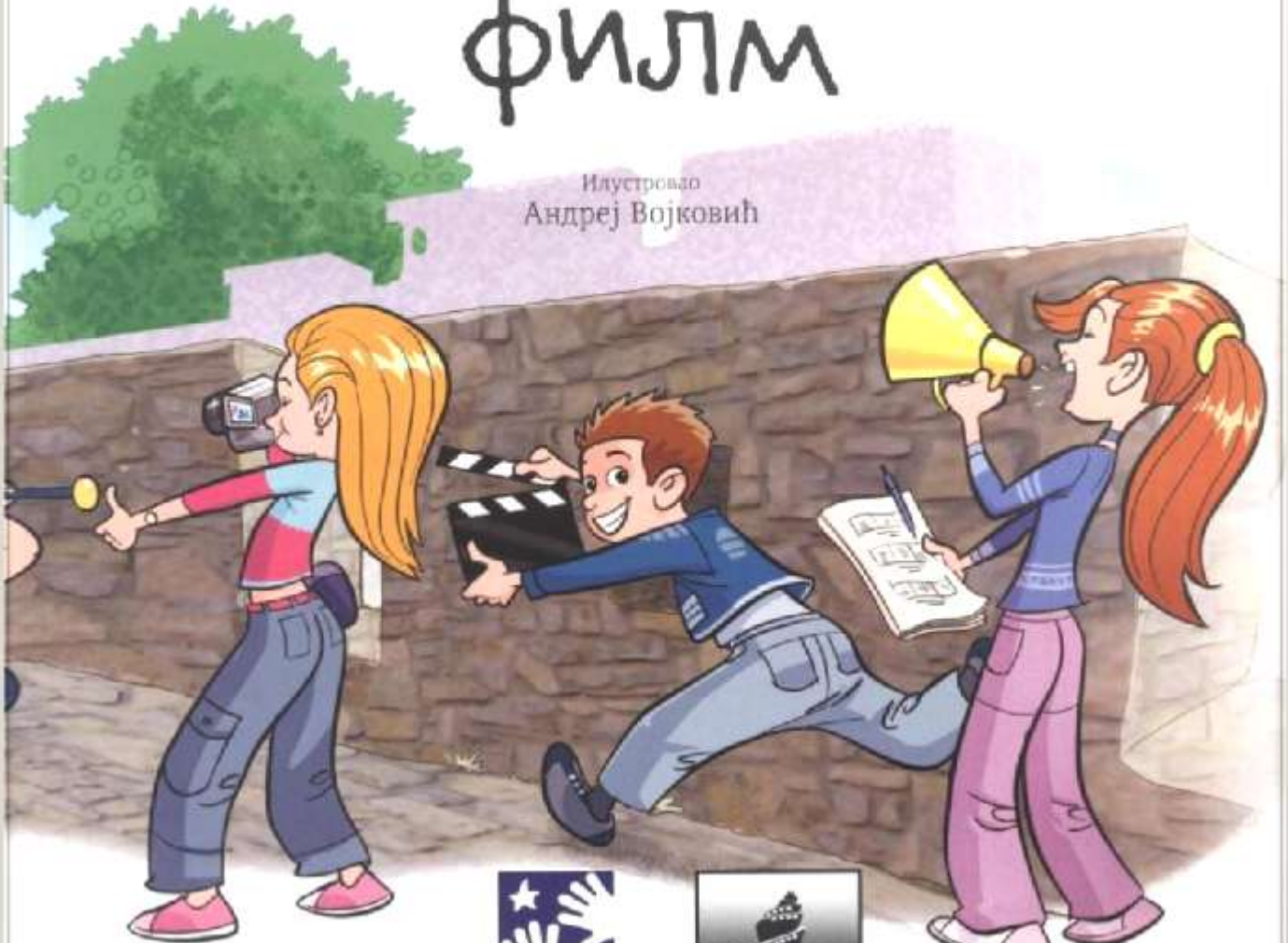


Радивоје Андрић

Како снимити филм

Илустровао
Андреј Војковић



Креативни центар



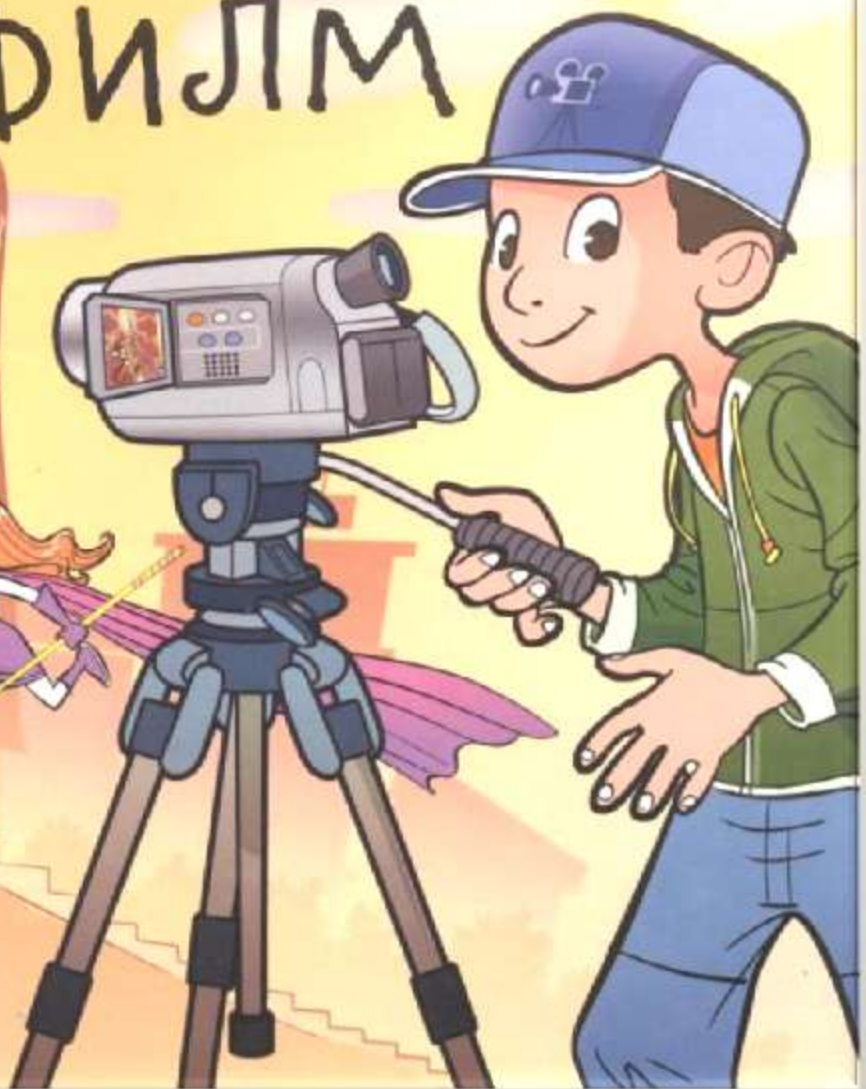
2011/02, 03, 21

...Сазнај и пробај...



Радивоје Андрић

Како снимити ФИЛМ



Креативни центар



ФИЛМСКИ ЦЕНТАР





Сазнај:

- како је изгледао први играни филм, а како се сада снимају филмови
- шта је то кадар
- ко све учествује у снимању филма
- шта раде: режисер, сценариста, глумци, директор фотографије, сценограф, костимограф...

Пробај:

- да снимиш анимирани и документарни филм
- да напишеш сценарио
- да направиш књигу снимања
- да скупиш друштво и поделиш улоге
- да режираш свој први играни филм

ISBN 978-86-7761-553-0



www.kreativnicentar.co.yu





УВОД



Здраво, будући филмацијо!

Филмове гледаш скоро сваког дана и сигурно си се запитао да ли би и ти могао да снимиш један. Или си можда пробао да снимаш камером, па је испало дрмусаво, неразумљиво, досадно и уопште поприлично грозно.

Ја сам ту да ти помогнем.

Зовем се Радивоје Андрић, сви ме зову Раша, досад сам успео да направим три дугометражна играна филма (*Три палме за две биџане и рибицу*, *Муње!* и *Каг њорасџем, бићу Кенџур*) и хтео бих да те упутим у основне тајне филмског заната.

Један познати редитељ је рекао: „О снимању филма све се може научити за само четири сата учења и 10 година проведених у биоскопу“. Моје мишљење је мало другачије: за четири сата, односно читајући ову књигу, можеш да научиш оно што је основно. Филмови, наравно, морају да се гледају, али се најбоље учи када снимаш сам.

Немој да те то уплаши, јер направити филм не значи да одмах мораш да снимиш неку компликовану причу која ће трајати два сата. Не, филмска прича може да траје и 2-3 минута.

Но, хајде да кренемо од почетка.



Најгледанији филмски фестивал на свету је Фестивал кратких филмова у Берлину. Филмове приказане на том фестивалу види око 20 милиона људи. „Како то? Па мало људи иде у биоскоп да гледа кратке

филмове!“, кажеш ти. Ко је уопште рекао да се тај фестивал одржава у биоскопу?! Пази сад, ти филмови се приказују на телевизорима који су постављени у метроу, аутобусима и трамвајима и сваки филм треба да траје тачно 90 секунди, јер толико траје и пут метроом или бусом између две станице. Тако су сви берлински путници у исто време и гледаоци филмова са тог фестивала.

Најпознатији домаћи фестивал кратких филмова је мартовски фестивал кратког метра. Обично се одржава у априлу, иако се зове мартовски...

Веровали или не – постоји и Светски фестивал филмова снимљених камера мобилних телефона. То је озбиљан фестивал, са наградама. Али боље да се манемо фестивала, дуг је пут до њих. Ми ћемо пробати да сниммо филмове које ће, за почетак, гледати чланови твоје породице, пријатељи и школски другари.



КАКО ЈЕ НАСТАО ФИЛМ

Ова књижица је заправо **оптичка играчка**. Погледај доњи десни угао.

Ту се налази једна сличица, на следећој страни је још једна, па још једна и тако све до краја књиге. Те сличице су врло сличне, али нису исте! Ухвати угао књиге између палца и кажипрста и палцем брзо прелистај књигу.

А? Занимљиво, зар не?



Није згорег да мало попричамо о томе како функционишу „покретне слике“ и како је измишљен филм.

Људи су одвајкада покушавали да некако забележе покрет и одавно су направљене **књижице играчке које стварају покрет**. У њима се сличице крећу.

У ствари, сличице се не крећу, већ постоји низ сличица које стоје, али кад се брзо смењују, добијамо привид покрета. Наше очи су мало лење, па ако довољно брзо прелиставаш странице, лење очи неће

видети низ сличица које стоје, него једну слику која се креће. Научници су открили да **низ од 24 сличице** које пред нашим оком пројуре за један секунд – **око види као једну покретну слику**, а не као низ статичних (стојећих) слика.

Оно што је било неопходно пронаћи да би настао филм била је **фотографија**.

Фотографија

Питај маму (или баку) да ли има сребрни накит и да ли јој он временом тамни. Сигурно ће ти рећи да сребро тамни и да онда мора да га пере содом бикарбоном да би опет било лепо и сјајно. А сад је питај да ли зна због чега сребро тамни. Вероватно ће ти рећи – због времена које пролази. Е па, није тако! Сребро потамни због светлости којој је временом било изложен.

То да сребро тамни због изложености светлости приметил су људи још у XVIII веку и то је био први корак у проналажењу фотографије. Дигни сада поглед са ове књиге и видећеш да су ствари око тебе различите. Неке су светлије, неке тамније и кад бисмо сад на место на којем седиш ставили плочу од сребра, временом би се на њој осликале ствари постављене испред ње. Предмети који су у природи најсветлији на тој би плочи били најтамнији, јер би сребро највише потамнело на оним местима која су била највише

И ти можеш да направиш сличну играчку. Потребна ти је нека стара свеска и доста стрпљења за цртање низа сличица. Свака сличица треба да се мало разликује од оне претходне. Најлакше ти је, за почетак, да нацрташ чича Глишу како стоји. Затим нека мало-помало подиже руку, па нека је полако спушта. Потом нацртај другу руку, па ногу, па другу ногу... Е, кад све то прелисташ, чиниће ти се да чича Глиша игра.



осветљена. Тако бисмо добили **негатив** фотографије. Мало касније ћу ти рећи како се од негатива добија **позитив**.

Но, сребро је исувише споро тамнело, па су за сваку фотографију били потребни сати и сати осветљавања сребрне плоче. Људима је било досадно да на сваку фотографију чекају сатима (а нарочито је било досадно онима који су хтели да се фотографишу, па су морали дуго да седе испред фотоапарата). Зато су пронашли неке хемијске супстанце које изазивају брже тамњење сребра кад се с њим помешају. Онда су мешавину сребра и тих супстанци нанели на провидну фолију (све су то морали да раде у мраку да се сребро не би осветлило) и тако је настао филм.

Ако такав филм ставиш у мрачну кутију на којој се налази само једна рупица кроз коју улази светло и ако ту рупицу на тренутак отвориш, филм ће се унутра осветлити и – ето **негатива**. Добро, није то баш само рупица. Преко ње се налази и неколико сочива од стакла. Тај део је **објектив** и он служи да што боље усмери светло ка филмској траци. Да сребро на негативу не би наставило да тамни када га изнесеш на светлост дана да би га погледао, још док си у мраку мораш да негатив умочиш у хемикалију (фиксир) која на неки начин зауставља даље тамњење сребра.

Позитив се добија тако што се кроз негатив пушта светло на нови филм. Они делови слике који су на негативу најтамнији пропустиће најмање светла на нови филм, па ће на том месту нови филм бити најсветлији. Тако се добија позитив, то јест слика и прилика онога што смо на почетку процеса сликали у природи. Фотографије се и дан-данас праве на тај начин.

Све ово звучи мало компликовано, али нек те то не брине! Сад сигурно журиш да прочиташ шта је било даље, па кад завршиш са читањем целе књиге, врати се још једном на почетак и све ће ти бити много јасније.

Сада знамо како настаје фотографија и знамо да низ статичних слика, које се крећу брзином од 24 сличице у секунди, могу да створе покрет. Требало је још само изумети справу која брзо прави низ фотографија.

Мрачна соба у којој се вади филм из фотоапарата и у којој се развија и фиксира филм има назив **мрачна комора**. Некада, на снимању филма, на пример у пустињи или у некој шуми, не можеш баш имати при руци собу без прозора која би могла да ти послужи као мрачна комора. Тада се филм вади из камере и ставља у њу помоћу мрачне вреће коју филмаије зову **дункл зак** (што на немачком значи, наравно, тамна врећа).

Дункл зак може да буде и твоја јакна!



РУКУЈТЕ СЕ,
ПА ДА ПОСТАВИМ
ФОТОАПАРАТЕ!



Први филм

Та справа је настала, веровали или не, због једне опкла. Два пријатеља Американца често су ишла на коњске трке и једном су се запитали да ли коњ у трку у неком тренутку има све четири ноге у ваздуху или му је увек бар једна на земљи. Пошто коњ брзо трчи, они то никако нису могли да виде, па су се посвађали, јер је један тврдио једно, а други друго. И онда су се опкладили. Позвали су фотографа да и помогне.

Тај фотограф, који се звао **Мејбриц**, поставио је низ фотоапарата уз стазу за коњске трке, а за окидач сваког фотоапарата привезао је танак конопач који је превукао преко стазе и причврстио га за кочић с друге стране стазе. Конопци су морали да буду танки да се коњ не би саплео.

И онда су пустили коња да трчи стазом. Кад би коњ наишао на конопач, повукао би га и покидао, али пре него што би конопач пукао, повукао би окидач – а фотоапарат сликао.

И на крају су добили низ фотографија коња који трчи.



Кад би те фотографије прелистао, као свог чича Глишу из свеске, **изгледало би као да коњ трчи**. То скоро да је био филм, али ипак није био, јер би ти за такво снимање филма били потребни сати и сати. Морао би да поставиш фотоапарате и да развучеш конопце тамо где се глумац креће (а шта ћемо ако глумац седи?); дакле, дефинитивно то није био пут за снимање филмова. Међутим, ускоро је откривен принцип снимања филма. Тај корак су направила **браћа Лимијер, Французи који су изумели прву камеру и први пројектор и 1895. године снимили први филм**.

Да не заборавим, од она два пријатеља који су волели коњске трке, у опклади је победио онај који је тврдио да су коњу, у једном моменту, све четири ноге у ваздуху.

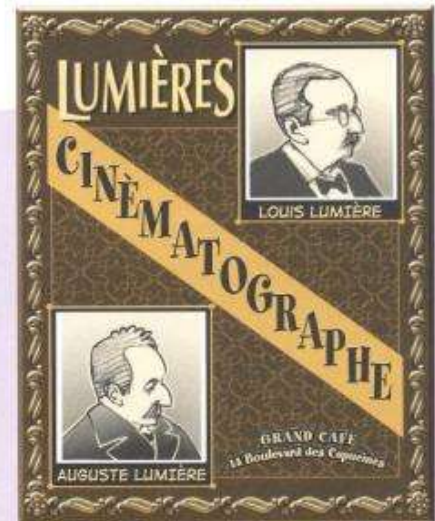
Браћа Лимијер су направила дугачку провидну фолију и на њу нанела мешавину сребра и још којегчега. Ставили су је у справу у којој се помоћу ручице фолија покретала испред рупице кроз коју је улазило светло. Тако су добили низ фотографија које су снимљене једна за другом. **Била је то прва камера!**



Занимљиво је то што је у Америци, исте године кад и браћа Лимијер у Француској, научник **Томас Едисон**, потпуно независно од њих, такође изумео камеру.

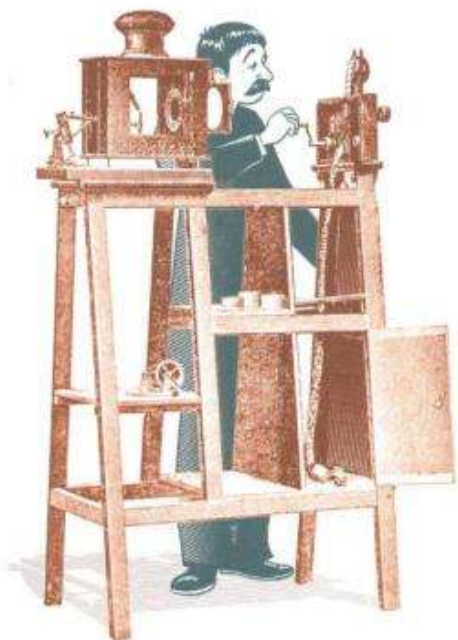
Али он није пројектовао филм на платно испред којег би седели људи и гледали га, него се пројектор налазио у једној кутији, па је кроз рупу на кутији само један човек могао да гледа. Кад би завршио с гледањем, долазио би други, вирио кроз рупу и гледао.

Због тога су за проналазаче филма проглашена браћа Лимијер.



Занимљиво је и то што презиме **Лимијер** на француском значи светлост.

А видео си да је светлост веома важна за снимање фотографија, па и филмова.

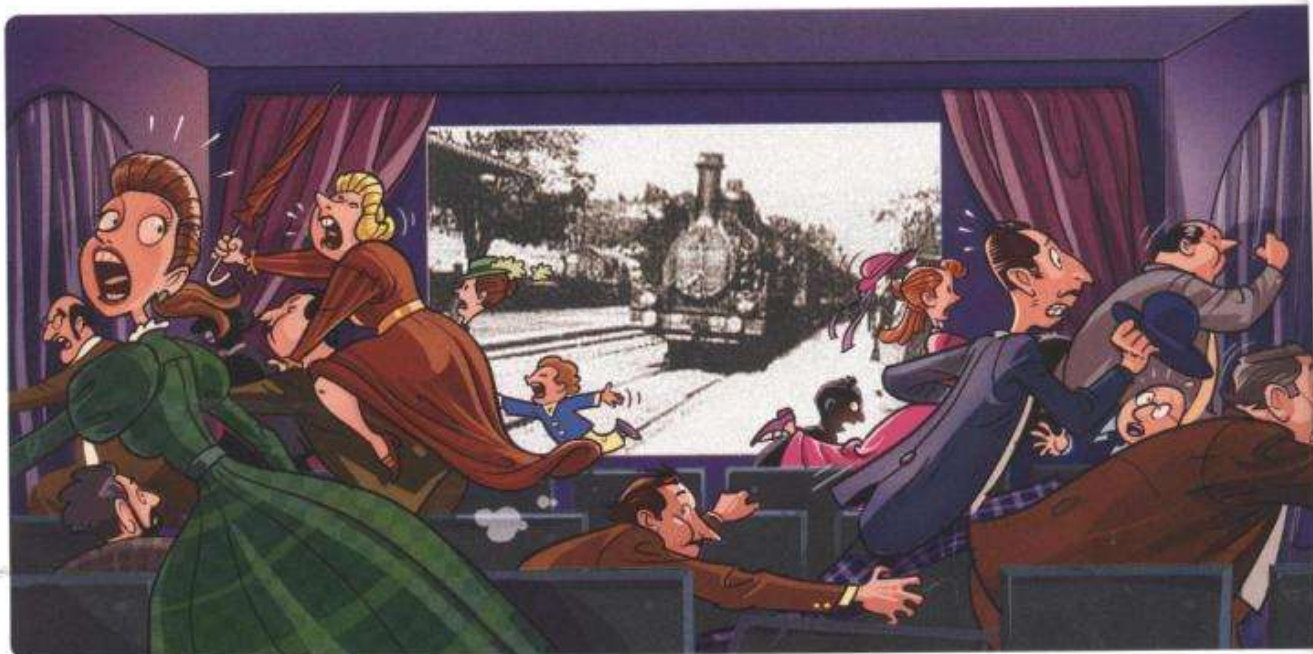


Затим су фолију ставили у други апарат у којем се налазила јака сијалица и онда су, опет помоћу ручице, испред сијалице вртели фолију с низом претходно снимљених фотографија. На платну разапетом испред тог апарата, ко добио назив **пројектор**, пројектовао се низ фотографија које су се брзо смењивале. Испред платна седели су људи и све су то гледали.

Био је то први биоскоп!



ПРВИ ФИЛМ ЈЕ, У СТВАРИ, БИО САМО СНИМАК ВОЗА КОЈИ УЛАЗИ У СТАНИЦУ.



Прича се да су први гледаоци филма били страшно уплашени, јер су од воза са платна помислили да је прави воз, да јури на њих и да ће их згазити, па су се разбежали.

Већ други филм који су браћа Лимијер снимила био је мало компликованији. Звао се *Поливени поливач*. У њему баштован цревом полива башту. Комшија му се прикраде иза леђа, стане на црево и тако прекине доток воде. Баштован се чуди што вода више не тече и гледа у црево. У том моменту комшија диже ногу са црева и вода прсне баштовану у лице. Првим гледаоцима све то је било много смешно.



Зашто је ово врло битно?

Зато што је тај филм имао причу!

А да бисте снимили филм, морате, поред камере, да имате и причу по којој ћете снимати!

Сигуран сам да твоја камера (или камера твојих родитеља) није филмска камера, већ видео или дигитална камера.

Она, у неку руку, функционише на исти начин, бар на почетку – светло кроз објектив улази у њу.

Но, ту се сличност завршава, јер се у таквој камери помоћу чипа светло претвара у електромагнетни талас који пада на траку са трунчицама гвожђа, наелектрисаним више или мање, у зависности од јачине светлости. Ајаој, упомоћ! Већ је много компликовано...

А ја сам ти обећао да неће бити компликовано. Дакле, хајде да занемаримо начин на који функционише видео камера, јер то и није битно.

Ни ја то не знам баш најбоље, а снимавам филмове. Значи, заборављамо на електроне, катодне цеви, електромагнетно зрачење и **крећемо на посао!**

После овога развој филма ишао је врло брзо. Већ 1927. снимљен је први звучни филм, а 1935. године први филм у боји.



ОСНОВНА ПОДЕЛА ФИЛМОВА

Знам да ће ти ово бити мало досадно и да у школи стално учиш о неким поделама, ал' бићу врло кратак.

Филмови се деле на **краткометражне**, **средњеметражне** и **дугометражне**.

Краткометражни трају до 45 минута (то је, на пример, једна епизода неке серије коју гледаш на телевизији).

Средњеметражни су до сат и 15 минута (такви филмови обично се називају филмовима за ТВ, јер су прекратки за приказивање у биоскопима и ретко се смишљено снимају; чешће се дешава да неки биоскопски филм буде незанимљив, па га онда скрате и пусте на ТВ-у), а **дугометражни** филмови трају од сат и двадесет, па надаље (то су они које гледаш у биоскопу).

Постоји још једна подела – на **игране**, **анимиране** и **документарне филмове**.



ИГРАНИ филмови су они са унапред смишљеном причом, коју онда претвараш у филмске слике. За такав филм обично су ти потребни глумци (у твом случају, кад кажем глумци, не мислим на праве глумце – и твоји пријатељи могу да глуме). Њима ћеш говорити шта треба да ураде и шта треба да кажу. Значи, снимаш догађаје које си сам смислио.



ДОКУМЕНТАРНИ филмови су филмови о неким догађајима које ти не контролишеш. На пример, одеш на школску кошаркашку утакмицу и снимаш о њој филм. У таквом филму никоме не говориш шта да ради, када да убади лопту у кош и тако то. Сви раде оно што раде, а ти их снимаш.



АНИМИРАНИ филмови су они у којима се испред камере не покрећу живи људи него ствари. Најпознатији анимирани филмови су цртани филмови, али они нису једини.

Хајде сад да снимимо један анимирани филм.



ОВО ЈЕ КУЋНА ВЕЖБА. СНИМАЈ ЈЕ У СТАНУ.



ПОСТАВИ КАМЕРУ НА ПОД. ОГРАДИ ЈЕ ТЕШКИМ КЊИГАМА ДА СЕ НЕ ПОМЕРА КАД БУДЕШ ПРИТИСАО ДУГМЕ ЗА СНИМАЊЕ. ПАЗИ ДА НЕКУ ОД КЊИГА НЕ СТАВИШ ИСПРЕД ОБЈЕКТИВА.



УЗМИ ИГРАЧКУ АУТОМОБИЛЧИЋ. СТАВИ ЈЕ У ЛЕВИ УГАО КАДРА.



УКЉУЧИ КАМЕРУ, ИЗБРОЈ ДО ЈЕДАН (ЗНАЧИ ВРЛО КРАТКО), ПА ЈЕ ИСКЉУЧИ. ПАЗИ ДА НЕ ПОМЕРИШ КАМЕРУ ДОК ЈЕ УКЉУЧУЈЕШ ИЛИ ИСКЉУЧУЈЕШ.



ПОМЕРИ АУТОМОБИЛЧИЋ ЈЕДАН САНТИМЕТАР НАДЕСНО.



ПОНОВО УКЉУЧИ КАМЕРУ, ИЗБРОЈ ДО ЈЕДАН И ИСКЉУЧИ ЈЕ.



ПОМЕРИ АУТОМОБИЛЧИЋ ЈОШ ЈЕДАН САНТИМЕТАР. РАДИ ТО ПОНОВО И ПОНОВО СВЕ ДОК АУТОМОБИЛЧИЋ НА ДЕСНОЈ СТРАНИ НЕ ИЗАБЕ ИЗ КАДРА.



ВРАТИ САД КАМЕРУ НА ПРВИ КАДАР КОЈИ СИ СНИМИО И ПУСТИ ФИЛМ. **АУТОМОБИЛЧИЋ БЕ СЕ САМ КРЕТАТИ!!!** СНИМИО СИ СВОЈ ПРВИ АНИМИРАНИ ФИЛМ! НИЈЕ БИЛО МНОГО ТЕШКО, ЗАР НЕ?



Кадар је приказ који видиш кроз камеру. Значи, то је део простора који камера снима. Постоји још једно значење речи кадар, а то је трајање снимљене сцене од тренутка кад укључиш камеру да снима (обично на окулару црвеним словима пише **REC**) до момента кад искључиш снимање (**PAUSE**). Филм се састоји од низа кадрова.

Е, сад пусти филм свом другару. Знаш ли шта ће он рећи?

– Чудна ми чуда, прошао аутомобилчић слева надесно.

Ништа се није десило! Баш ти је досадан филм.

И, знаш шта? Твој другар је у праву. То је стварно досадно. Да не би било досадно, филм мора да има причу! А свака прича мора да има почетак, средину и крај. У том филму који си снимео, имаш само почетак. Хајде да сад снимимо нешто што није досадно.





УРАДИ СВЕ КАО ПРОШЛИ ПУТ, САМО...



... САД СТАВИ АУТОМОБИЛЧИЋ У СРЕДИНУ КАДРА И УДАЉИ ГА ОД КАМЕРЕ ПОЛА МЕТРА. СНИМАЈ НА ИСТИ НАЧИН КАО И ПРЕ, СА УКЉУЧИВАЊЕМ И ИСКЉУЧИВАЊЕМ КАМЕРЕ.



НЕМОЈ ДА БРОЈИШ ДО ЈЕДАН, НЕГО УКЉУЧИ КАМЕРУ И ЧИМ ПОЧНЕ ДА СНИМА (КАД ВИДИШ ДА СЕ У ЗУХЕРУ ПОЈАВИЛО REC), ОДМАХ ЈЕ ИСКЉУЧИ, А АУТОМОБИЛЧИЋ ПОМЕРАЈ КА КАМЕРИ ПО ЈЕДАН САНТИМЕТАР.



ПОСЛЕ ПЕДЕСЕТАК УКЉУЧИВАЊА И ИСКЉУЧИВАЊА, АУТОМОБИЛЧИЋ ЋЕ ДОБИ ДО ОБЈЕКТИВА, У ПОСЛЕДЊЕМ КАДРУ ПРИСЛОНИ ГА УЗ САМ ОБЈЕКТИВ.



ЗАТИМ НА ПАПИРУ НАЦРТАЈ ЕКСПЛОЗИЈУ, СКЛОНИ АУТОМОБИЛЧИЋ, А ИСПРЕД ОБЈЕКТИВА СТАВИ ТАЈ ПАПИР (НАСЛОНИ ГА НА НЕКОЛИКО КЊИГА). УКЉУЧИ КАМЕРУ, ГЛАСНО ВИКНИ «ТРАСИ!» И ИСКЉУЧИ КАМЕРУ.

Објектив је, као што рекосмо, предњи део камере кроз који светлост, која образује све слике које видимо, улази у камеру и бележи се на траку. Део на задњем делу камере кроз који гледаш назива се **окулар** или **зухер**. „Чекај, није ми јасно шта ти то значи 'светлост која образује слике'?" Знао сам да ћеш то питати, па као одговор имам спреман један експеримент. Спусти ролетне и угаси светло у соби. Не видиш ништа, зар не? Наравно да не видиш ништа кад слике ствара светлост. Без ње слике не постоје, без светлости ни боје не постоје. Да нема светлости, уопште не бисмо ни знали за боје!



ВРАТИ АУТОМОБИЛЧИЋ НА МЕСТО НА КОЈЕМ ЈЕ БИО, ПРИСЛОЊЕН УЗ ОБЈЕКТИВ, АЛИ САД ПОД ПРЕДЊИ ДЕО КАМЕРЕ СТАВИ ЈЕДНУ ШКОЛСКУ СВЕСКУ. УКЉУЧИ И ИСКЉУЧИ КАМЕРУ.



ДОДАЈ ЈОШ ЈЕДНУ СВЕСКУ. УКЉУЧИ И ИСКЉУЧИ КАМЕРУ. ТАКО РЕБАЈ СВЕСКЕ И УКЉУЧУЈ И ИСКЉУЧУЈ СВЕ ДОК СЕ КАМЕРА НЕ ОКРЕНЕ КА ПЛАФОНУ.



ПАЗИ САД! КЛЕКНИ И ОПКОРАЧИ КАМЕРУ, УКЉУЧИ ЈЕ, НАГНИ СЕ УНАПРЕД, ТАКО ДА ТИ ГЛАВА УЋЕ У КАДАР, И КАЖИ: „ИЗВИНИТЕ, АЛ' ОВО ЈЕ КРАЈ ФИЛМА, ЈЕР МИ ЈЕ АУТОМОБИЛ УДАРИО У КАМЕРУ”.

Пусти филм другару или другарици и видећеш да ће се насмејати. Пошто су се насмејали, то значи да твој филм није досадан него забаван.

Е, сад си снимео прави филм! Кратак, али филм!

Тај филм има почетак (увод) – ауто иде ка камери, средину (заплет) – ауто удара у камеру, а од „силине удараца“ се камера преврће и крај (расплет) – камера при окретању открива тебе, тј. сниматеља.

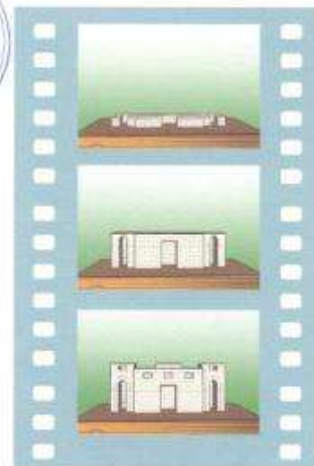


Такав начин снимања отвара ти милион могућности! Можеш да снимаш анимиране филмове о својим књигама које саме од себе скачу са стола на столицу и „ходају“ до школске торбе, можеш да снимиш воће које се само сецка, улази у посуду и прави воћну салату, можеш да снимаш како се сам од себе прави дворца од легу коцкица, али никако не заборави да свака прича мора да има крај, мора да има неко изненађење на крају, нешто неочекивано, нешто због чега се и снима филм.

Хајде да у овој вежби научимо још нешто ВРЛО важно.

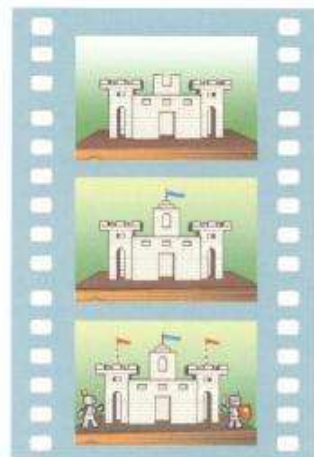
Реци искрено да ли ти је било тешко и помало досадно да сваки пут укључујеш и искључујеш камеру, па да идеш до аутомобила, па да га помераш један сантиметар, па да се враћаш до камере, па да је опет укључујеш и искључујеш, па опет до аутомобилчића и тако педесет пута. Сад замисли да си све то радио с другом или другарицом, па да једно од вас укључује и искључује камеру, а друго помера аутомобилчић. Трипут брже бисте снимили филм, а било би вам сто пута занимљивије.

Ето, из ове кратке вежбе научио си следеће – да би снимио филм, потребна ти је камера, потребна ти је прича (с почетком, средином и крајем) и потребни су ти другари!



Још ћемо причати о свему томе, али хајде да најпре снимимо још две вежбе које ће се састојати од више кадрова. И ово што смо досад урадили снимљено је из много кадрова, али кад се такав филм пусти – изгледа као да је снимљен у једном.

Сада прелазимо на **документарни филм**. Најједноставнија врста документарног филма има назив **радни процес**. Он служи ономе који гледа да научи како се ради то што гледа. У таквом филму не сме да се прескочи ниједан део процеса, али филм мора да траје краће него што тај процес траје у стварности, јер би иначе био страшно дугачак и незанимљив. Радни процес може, на пример, да буде кување кромпира, али и грађење куће. Е сад, замислите да снимате радни процес о грађењу куће који траје исто колико и само грађење! Па тај би филм трајао 3-4 месеца, а ко ће да седи испред телевизора и да непрекидно гледа филм који траје четири месеца?! Нико није толико луд. **Зато је битно у филму скратити време!**



ИНВ.БР. 11262
ДАТУМ: _____



КУВАЊЕ КРОМПИРА

ФИЛМСКО ВРЕМЕ

Хајде да сад снимимо радни процес *Кување кромпира* у десетак кадрова. Може ли то да се сними у једном кадру? Може, наравно, ал' ће филм бити много досадан. Трајаће најмање пола сата и нико неће хтети да га гледа. Међутим, ако то поделиш у низ од десетак кратких кадрова, трајаће највише минут и по.



1. БАКА ЉУШТИ КРОМПИР



2. БАКА ПЕРЕ ОЉУШТЕНИ КРОМПИР



3. БАКА ПУНИ ШЕРПУ ВОДОМ



4. БАКА УКЉУЧУЈЕ ШПОРЕТ



5. БАКА СТАВЉА ШЕРПУ НА УКЉУЧЕНУ РИНГЛУ



6. БАКА СТАВЉА ОЉУШТЕНИ КРОМПИР У ШЕРПУ



7. ВОДА КЉУЧА



8. БАКА ИСКЉУЧУЈЕ РИНГЛУ



9. БАКА ВИЉУШКОМ ВАДИ КРОМПИР ИЗ ШЕРПЕ И СТАВЉА ГА У ЧИНИЗУ

Рез је место на којем се из једног кадра прелази у други, између искључивања и укључивања камере. Рез је тако назван зато што у процесу монтаже монтажер исеца маказама кадар с филмске траке и лепи га за други кадар. Значи, он је маказама направио рез, рецнуо је филмску траку. Иако се сад филмови снимају видео камерама и мада се више уопште не користе маказе – израз РЕЗ је остао.

Да ли смо нешто прескочили? И јесмо и нисмо. Нисмо прескочили ништа што је важно – кромпир је ољуштен и опран, стављен у шерпу с водом, вода је кључала и кромпир је скуван. **А шта смо прескочили?** Прво, ниси морао да снимаш баку како љушти сав кромпир, него само како почиње да га љушти, јер се већ у следећем кадру види ољуштени кромпир, а гледаоци сами закључују да је бака ољуштила све. **То је веома важно! Гледаоци сами закључују о неким стварима!**

Они знају да си између првог и другог кадра искључио камеру и да је бака ољуштила кромпир док је камера била искључена. То звучи блесаво, али је тако. Пошто сви гледамо филмове



и телевизију од најранијег детињства, све то примамо без размишљања. То нам је само по себи јасно. Следећи пут кад будеш гледао неки филм, посматрај га мало пажљивије и видећеш да се ти прескоци у времену стално дешавају.

Главни јунак се прво налази у својој соби и доручкује у пиџами, а онда га већ у следећем кадру видимо како вози ауто у оделу. Нисмо видели како се пресвлачи, како излази из стана, силази лифтом, излази на улицу, долази до аута, улази у њега, пали ауто и прелази пут до улице у којој га видимо у кадру у којем вози аутомобил. **Хеј, па је л' видиш колико смо времена прескочили?!**

Шта смо још избацили из нашег филма о кромпиру, а што уопште није занимљиво? Избацили смо време потребно да вода прокључа! Бака је ставила кромпир у воду која не кључа, а већ у следећем кадру вода ври и кромпир је скуван. Е, сад си избацио сигурно 5-6 минута досадног чекања. Тако си радњу која иначе траје пола сата скратио на неколико минута. **То је филмско време! Сам си направио време које није исто као оно у реалности. То је оно што је најзначајније у снимању филма! Скраћивање времена!** Тако добијаш на динамичности, на брзини. Тиме се стално дешава нешто ново.

Е сад да видимо како си снимио ових 9 кадрова. Могао си да ставиш камеру на једно место са којег се виде и сто на којем бака љушти кромпир, и судопера са чесмом и шпорет. И могао си само да укључујеш и искључујеш камеру. **А шта би добио? Добио би филм у којем се не види оно што треба да се види.** Пошто је кадар у који стају и шпорет, и сто, и судопера и бака врло широк – у њему се не би видео кромпир зато што је мали. То јест, видело би се нешто, али не би било јасно шта је то: да ли је кромпир, или можда цвекла, а можда и камен. Не би се видело ни да вода ври и тако даље.

Дакле, после сваког реза мораш да помериш камеру да би се видело оно што је најважније. Кад снимаш кромпир, треба да му приближиш камеру да би се видело да је то баш кромпир. Затим треба да искључиш камеру, па да се преместиш да би снимио следећи кадар у којем се виде и кромпир и чесма. Онда опет искључи камеру и удаљи се да би се видео и шпорет. **То што си урадио назива се промена планова.** Није то ништа компликовано.



Наравно, одмах су се појавили и неки уметници који нису хтели да скраћују време. Познати сликар **Енди Ворхол** снимио је човека који спава 6 сати. Ставио је Енди камеру на **статив**, укључио ју је и тако снимио филм. Такав филм назива се **експерименталним**. Експерименталне филмове обично нико не гледа, јер су ужасно досадни. Немојте сад да омрзнете Ендија. Он је насликао неке феноменалне слике.

Статив је она метална или дрвена ствар на три ноге које могу да се увлаче и извлаче. На врх статива зашрафи се камера. Камера стоји на стативу да се не би дрмала приликом снимања и да се слика после не би тресла, као што се тресе кад снимаш држећи је у руци. Замисли како би Енди Ворхол умро од досаде да је држао камеру 6 сати...



ПЛАНОВИ

План означава ширину кадра. Ширина кадра се рачуна у односу на људску фигуру у кадру.

ГОРЊА ИВИЦА КАДРА



ДОЊА ИВИЦА КАДРА



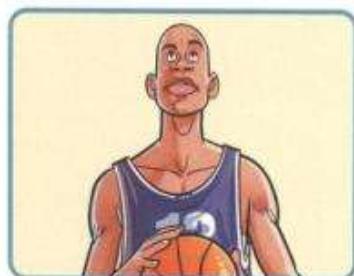
Најужи план је **ДЕТАЉ**. То су, рецимо, очи кошаркаша које гледају ка кошу. Лопта у рукама кошаркаша такође је детаљ.



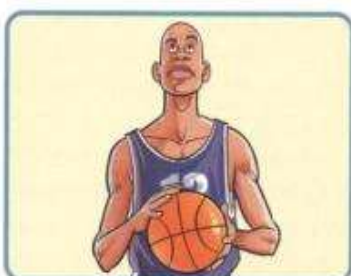
ВРЛО КРУПНИ ПЛАН
Лице испуњава цео кадар, горња ивица кадра иде преко чела, а доња преко браде.



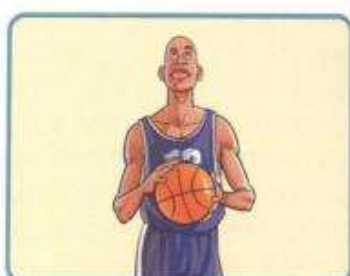
КРУПНИ ПЛАН
Цело лице; изнад главе има мало „ваздуха“; изнад доње ивице кадра виде се рамена.



СРЕДЊЕ КРУПНИ ПЛАН
Доња ивица кадра налази се између груди и пупка.



ПОЛУКРУПНИ ПЛАН
Доња ивица кадра је испод пупка.



РУСКИ ПЛАН
Доња ивица кадра је испод кукова.



АМЕРИЧКИ ПЛАН ИЛИ АМЕРИКЕН

Доња ивица кадра налази се око колена.



СРЕДЊИ ПЛАН

Види се цела фигура. Испод стопала остаје мало тла, а изнад главе има мало простора. У такав кадар обично могу да стану 3-4 човека који стоје један близу другог.



ПЛАНОВИ СУ СМИШЉЕНИ ДА БИ У КАДРУ МОГЛО ДА СЕ ВИДИ ОНО ШТО ТРЕБА ДА СЕ ВИДИ.



ПОЛУТОТАЛ

У тај план стаје, на пример, пола фудбалског игралишта, или један део улице или цела кућа на пољани.



ТОТАЛ

У тај план стаје цело фудбалско игралиште, цела улица или кућа у великом житном пољу.



Амерички план се тако зове зато што се први пут појавио у каубојским филмовима да би се видели пиштољи окачени о каиш. Руски план има тај назив због тога што се много користио у старим руским филмовима.



ШИРИНУ ПЛАНА
ОДРЕБУЈЕ РАДЊА
КОЈА СЕ ДЕШАВА
У КАДРУ.



АКО У ТОТАЛУ СНИМИШ
БРАТА КОЈИ ЉУШТИ ЈАБУКУ,
ТЕШКО ДА ЋЕ СЕ ВИДЕТИ
БРАТ, А КАМОЛИ ЈАБУКА.



ТО МОЖЕШ ДА СНИМИШ
У ПОЛУКРУПНОМ ПЛАНУ,
ЈЕР ЋЕ СЕ У ЊЕМУ ДОБРО
ВИДЕТИ И БРАТ И ЈАБУКА.



АЛИ АКО ХОЋЕШ ДА
ПРИКАЖЕШ ДА ЈЕ ЈАБУКА
ЦРВЉИВА, ОНДА ЋЕШ
СНИМИТИ ДЕТАЉ.

ВЕЖБА 4

ПОСЛЕДЊЕ ШТО СМО
ВИДЕЛИ БИЛА ЈЕ БАКА
КОЈА ВАДИ КУВАН КРОМПИР
– ТО СИ СНИМИО У ДЕТАЉУ.



САД СНИМИ БАКУ
КАКО СТАВЉА
КРОМПИР НА СТО
(АМЕРИКЕН ИЛИ
ПОЛУКРУПНИ)...

Ако брат вози бицикл, а ти покушаваш да га снимаш у врло крупном плану – нећеш успети. Он ће ти стално бежати, камера ће га јурити кроз простор, али чим будеш „раширио“ кадар, све ће бити много лакше. Пробај и увери се. У филму је веома важна измена планова и то не само да би се видело оно што треба да се види.

То ћемо утврдити у следећој вежби. Међутим, пре следеће вежбе хајде да снимимо још неколико кадрова у филму о кувању кромпира.



... ПА КАКО ОКРЕЋЕ
СТОЛУ ЛЕЂА И ПЕРЕ
РУКЕ.



ЗАТИМ СТАВИ КАМЕРУ НА
СТАТИВ, УДАЉИ ЈЕ ШТО
ВИШЕ ОД СТОЛА (СРЕДЊИ
ПЛАН), УКЉУЧИ КАМЕРУ,
УБИ У КАДАР, МАЗНИ
ПОСУДУ С КРОМПИРОМ
И ЗБРИШИ ИЗ КАДРА.



СНИМИ БАКУ (КРУПНИ ПЛАН)
КАКО СЕ ОКРЕЋЕ И ГЛЕДА КА
МЕСТУ НА КОЈЕМ ЈЕ БИО
КРОМПИР. У КАДРУ СЕ НЕ
ВИДИ СТО ЈЕР БАКУ
СНИМАМО У КРУПНОМ ПЛАНУ.
БАКА ЈЕ ИЗЕНАЂЕНА.
Е, ЗАТО ЈЕ И СНИМАМО
У КРУПНОМ ПЛАНУ – ДА БИ СЕ
ВИДЕЛА ЊЕНА РЕАКЦИЈА.



САД СТАНИ С КАМЕРОМ НА
МЕСТО НА КОЈЕМ ЈЕ
СТАЈАЛА БАКА И СНИМИ
СТО БЕЗ ПОСУДЕ. ТАКАВ
КАДАР ЈЕ СУБЈЕКТИВНИ
КАДАР. ЗНАЧИ, КАД КАМЕРА
„ГЛУМИ“ ПОГЛЕД НЕЧИЈИХ
ОЧИЈУ, ДОБИЈАМО
СУБЈЕКТИВНИ КАДАР.
ТАКВЕ КАДРОВЕ ЧЕСТО
МОЖЕШ ВИДЕТИ
У ХОРОР ФИЛМОВИМА.

РЕЗ С КАДРА У КОЈЕМ БАКА ИЗЕНАЂЕНО ГЛЕДА НА
КАДАР СТОЛА НА КОЈЕМ НЕМА КРОМПИРА НАЗИВА
СЕ РЕЗ НА ПОГЛЕД. ПОСТОЈИ И РЕЗ НА ПОКРЕТ,
А О ТОМЕ ЋЕМО У ЈЕДНОЈ ОД СЛЕДЕЋИХ ВЕЖБИ.

КАД БУДЕШ ПУСТИО
ФИЛМ, ТАЈ РЕЗ ЋЕ
ИЗГЛЕДАТИ КАО
ДА ЈЕ КАМЕРА ПОСТАЛА
БАКИН ПОГЛЕД НА СТО!
КАМЕРА ЋЕ ГЛЕДАТИ КРОЗ
БАКИНЕ ОЧИ.



Зашто смо све ово урадили?

Само због тога да би филм престао да буде радни процес и да би имао причу. Док бака кува кромпир, то је само радни процес. Но, кад ти украдеш кромпир – то је већ филм с причом. **Та прича има средину (заплет) – ти крадеш кромпир – али нема расплет.**

Расплет ћеш добити ако ставиш камеру на статив и снимиш себе (у средње крупном плану), али не у кухињи него у својој соби, у коју си се сакрио, како покушаваш да држиш врео кромпир и како га пребацујеш из руке у руку, а не можеш да га поједеш јер је исувише врућ. **Сад твој филм има и расплет! И има још нешто врло важно – има идеју!** Која је идеја тог расплета? Врло једноставно – онај који краде је кажњен (опекао се), јер није добро красти.

У следећој вежби радићемо такође на документарном филму и то ће бити **репортажа**. Она се разликује од радног процеса зато што је у њој дозвољено прескакати делове процеса. Репортажа се може снимити о којечему – школској кошаркашкој утакмици, једном дану на летовању, о излету, екскурзији...

Хајде да је снимимо у десетак кадрова и нек јој наслов буде:



У филмовима у којима глумиш негативца, обрати пажњу на то да на крају не добијеш и батине.

ВЕЖБА 5

ТАТА ПОПРАВЉА АУТО



1. ТАТА ОБЛАЧИ РАДНО ОДЕЛО



2. ТАТА УЗИМА АЛАТ



3. ТАТА ИЗЛАЗИ ИЗ СТАНА



4. ТАТА ИЗЛАЗИ ИЗ ЗГРАДЕ



5. ТАТА ДОЛАЗИ ДО АУТА



6. ТАТА ЧЕПРКА ПО МОТОРУ; ХАУБА ЈЕ ПОДИГНУТА



7. ТАТА СТОЈИ ПОРЕД АУТА, ГЛЕДА ЗАМИШЉЕНО У МОТОР



8. ТАТА ЛЕЖИ ИСПОД АУТА И НЕШТО ПОПРАВЉА



9. ТАТА СЕДИ У АУТУ И ПАЛИ ГА

Ово би могао да буде крај филма. Међутим, на крају се није десило ништа занимљиво, а да би било занимљиво, требало би да урадиш нешто на томе.



● ПРВО БИ МОГАО ДА НАПРАВИШ СРЕЋАН КРАЈ

У том случају тата успева да упали ауто. У следећем кадру може да се види ауто који пролази кроз неки леп предео, а затим и како цела твоја породица прави роштиљ у природи, док се иза вас види ауто паркиран на ливади.



● КРАЈ НЕ МОРА ДА БУДЕ СРЕЋАН

У том случају тата у 9. кадру неће упалити ауто. Наредни кадар онда може да приказује аутомеханичарску радионицу и мајстора који поправља ауто док тата стоји поред њега.



ФИЛМСКИ ПРОСТОР

Из ове вежбе научићемо нешто ново. Прво – шта је то филмски простор.

У свом филму сам ствараш простор, који не мора бити исти као простор у реалности. Шта то значи? Врло једноставно – ниси снимао оне просторе који нису интересантни. На пример, ниси снимао тату како силази низ степенице у твојој згради. Зашто то ниси снимао? Зато што то није важно за твоју причу, јер је тема приче тата који поправља ауто, а не тата који силази низ степенице. Могао си, на пример, да снимаш тату како излази из вашег стана, а да потом излази из неке друге зграде на потпуно другом крају града. Кад та два кадра будеш пустио заједно, изгледаће као да је тата изашао из зграде у којој се налази ваш стан.

ТАКО СИ НАПРАВИО ФИЛМСКИ ПРОСТОР!



Стан је у једној згради, а излаз из зграде је у некој потпуно другој! Преварио си гледаоце, а да они то нису ни знали. А зашто би радио тако нешто? **Због лепоте!**

Наиме, твоја зграда је можда оронула, можда је ружне боје или јој је фасада пропала, а ти желиш да ти филм буде леп. Зато тату снимаш како излази из неке друге, лепше зграде.

То се у великим филмовима стално ради!

Обично се стан у којем живи главни јунак налази на једном крају града, ходник зграде на неком другом месту, а зграда на трећем. Зграда може чак да буде у неком другом граду! Тај штос са прављењем филмског простора који се разликује од реалног, а све да би филм био лепши, откриле су филмације у Русији још на самом почетку историје филма.



Један руски режисер снимио је момка на улици у Петрограду који гледа ка ...

РЕЗ ... девојци која стоји на степеништу у Москви. Она трчи ка момку...

РЕЗ ... Момак (из Петрограда) трчи ка девојци...

РЕЗ ... Срећу се насред улице у Кијеву.

Три кадра су снимљена у три града, али кад су била спојена – изгледало је као да се све одиграва у истом граду.

Хајде да се вратимо на вежбу с татом и аутом. Сети се, у трећем и четвртом кадру тата излази из стана, односно из зграде. Ако та два кадра снимаш у руском плану, изгледаће као да је слика „скочила“, као да је тата исти, а да се његова околина наједном променила. Пробај и видећеш. А онда сними први кадар у средњем плану, а други у полукрупном и видећеш да то много више прија оку.

ШТО ЈЕ ВЕЋА РАЗЛИКА ИЗМЕЂУ ДВА СУСЕДНА ПЛАНА – ТО ЋЕ РЕЗ ИЗМЕЂУ ДВА КАДРА БИТИ БОЉИ!



То мораш да запамтиш!

Ако у филму имаш само једног јунака (у овом случају тату), никада немој да га снимаш у два суседна кадра у истом плану! Нека ти то буде закон!

И нека разлика у плановима буде најмање један план између (врати се на ону поделу планова и погледај), јер ништа нећеш постићи ако правиш рез са средњег плана на америкен – слика ће опет скочити. Али ако прескочиш америкен и режеш са средњег на руски, е, то ће већ бити много пријатније за гледање. Још бољи рез ће бити уколико одмах режеш на средње крупни.

Шта смо сад научили?

Научили смо да план не служи само за то да се види оно што треба да се види у кадру, него и да помогне да прескоци у времену (тата излази из стана, па рез на тату како излази из зграде) буду што лагоднији гледаоцу.

ПРОМЕНА У ПЛАНОВИМА ТИ ПОМАЖЕ ДА ПРАВИШ ВРЕМЕНСКЕ СКОКОВЕ!



У филмовима често можеш видети и монтажу у којој се смењују исти планови. На пример, два пријатеља седе за столом и разговарају. Обојица су снимљени у крупним плановима.

Па чекај сад! Како њо, зар нам ниси рекао да не може да се прави рез са истиој плану на исти план? – кажете ми ви. Да, рекао сам, али у овом случају садржај кадрова битно је различит – у једном крупном плану је један пријатељ, а у другом други. Пошто су та два пријатеља различити људи – монтажа неће изгледати „скоковито“.



Само спајање различитих кадрова – а то је **монтажа** – може да произведе не само утисак који смо добили у експерименту с момком и девојком, већ и емоцију (осећање) која није постојала!

Изведен је следећи експеримент. У једном кадру снимљен је крупни план човека који нешто посматра. Рекли су му да гледа онако, без осећања. Онда су после тог крупног плана монтирани тањир супе...



... а онда су до њега ставили тај исти крупни план човека. После њега умонтирани су крупни план девојке.



Пустили су то гледаоцима и затим их питали шта је човек осећао. Сви гледаоци су одговорили да је човек прво био гладан, а онда заљубљен! Пази, била су то два потпуно иста кадра са снимком истог човека!

Значи, сама монтажа је произвела осећања која уопште нису постојала.

ПОДЕЛА НА СЦЕНЕ

Филм о поквареном ауту (у верзији срећног краја)
подељен је на три сцене.



ЈЕДНА СЦЕНА ОДИГРАВА
СЕ У СТАНУ – ПРИПРЕМЕ
ЗА ПОПРАВКУ...



... ДРУГА НА УЛИЦИ
– ПОПРАВЉАЊЕ АУТА...



... А ТРЕЋА У ПРИРОДИ – РОШТИЉ.

Сваки велики скок у времену,
иако се радња дешава на истом
месту, такође доноси нову сцену.

На пример – увече ћеш
снимити своју сестру како иде на
спавање, а ујутру ћеш снимити
њено буђење. Те сцене су
снимљене у истој соби, али то
су заправо две сцене, зато што
је разлика у времену велика.



ЗНАЧИ, СВАКА ВЕЛИКА ПРОМЕНА
ПРОСТОРА ПРЕДСТАВЉА НОВУ СЦЕНУ.



Зашто је важна подела на сцене?

Зато што у свакој сцени мораш избором кадрова и планова
да одговориш на 3 питања:

Где се сцена одиграва?

Ко учествује у тој сцени?

Шта ликови у сцени раде?

Ово ти се чини једноставним, али, у ствари, и није баш
тако. На пример, кад сестра иде на спавање, у соби је мрак
и ако ту сцену снимиш по мраку, неће се добро видети ни
соба ни сестра. Значи, мораћеш да смислиш радњу која ће
ти помоћи да се види – рецимо, сестра (руски план) лежи
у кревету, а онда искључује лампу која стоји на комоди поред
кревета. Али пре тога ћеш морати да снимиш што шири план
собе да би се видело да је сестра у својој соби, а не, на при-
мер, у татиној и маминој.

Досад смо највише пажње посветили скраћивању филмског
времена, али постоје и ситуације у којима филмско време
треба да буде дуже од реалног. Нешто што се у реалном
времену деси исувише брзо, на филму можеш да продужиш!
Хајдемо на још једну вежбу.



ДЕЧАК ПУЦА ПЕНАЛ, А ДРУГ МУ ЈЕ НА ГОЛУ И БРАНИ.
ТО МОЖЕ ДА СЕ СНИМИ У ЈЕДНОМ КАДРУ, У РЕАЛНОМ ВРЕМЕНУ.



СТАВИ КАМЕРУ ИЗА ГОЛА, ТАКО ДА ИСПРЕД КАМЕРЕ БУДУ ГОЛМАН И ГОЛ, А У ДАЉИНИ ЛОПТА И ДРУГАР КОЈИ ПУЦА ПЕНАЛ.



ДЕЧАК ШУТИРА ЛОПТУ, А ДРУГИ БРАНИ. ЕТО, СНИМИО СИ ТО У ЈЕДНОМ КАДРУ КОЈИ ТРАЈЕ 3 СЕКУНДЕ

А САД ГЛЕДАЈ КАКО ЋЕМО ТО ДА ПРОДУЖИМО...



1. КАДАР СА СТРАНЕ – ПОЛУТОТАЛ. У ЛЕВОМ ДЕЛУ КАДРА ВИДИ СЕ ГОЛМАН НА ГОЛУ; У ДЕСНОМ ДЕЧАК КОЈИ ПУЦА ПЕНАЛ. ТАЈ КОЈИ ПУЦА ТРЧИ КА ЛОПТИ



2. ГОЛМАН СЕ КОНЦЕНТРИШЕ – КРУПНИ ПЛАН



3. НОГА ШУТИРА ЛОПТУ – ДЕТАЉ



4. ДЕЧАК ШУТИРА ЛОПТУ – СРЕДЊИ ПЛАН



5. ГОЛМАН СКАЧЕ У ЈЕДНУ СТРАНУ – АМЕРИКЕН



6. ЛОПТА ЛЕТИ КРОЗ ВАЗДУХ – ДЕТАЉ



7. ОНАЈ КОЈИ ЈЕ ПУЦАО ГЛЕДА ДА ЛИ ЋЕ ЛОПТА ПОГОДИТИ ГОЛ – КРУПНИ ПЛАН



8. ГОЛМАН СЕ БАЦА И ХВАТА ЛОПТУ – СРЕДЊИ ПЛАН

ЕТО, НАПРАВИО СИ ФИЛМСКО ВРЕМЕ КОЈЕ ТРАЈЕ ДУЖЕ ОД РЕАЛНОГ!

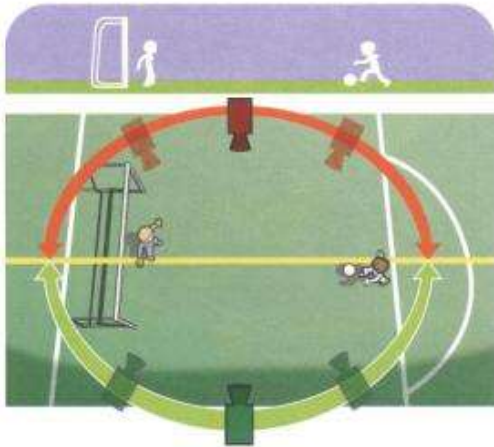


Рез са кадра 3 на кадар 4 је рез на покрет. Кад усред покрета режеш с једног кадра на други у којем се покрет наставља (наравно, мораш да промениш план, али то си већ научио) – добијаш исправан рез.



Камеру такође можеш да поставиш и иза дечака који пуца, а да се у даљини види гол. Све су то углови снимања. Свака радња може да се сними из неколико углова. Твој задатак као ствараоца филма јесте да одабереш онај угао или оне углове из којих се радња најбоље види.





РАМПА

Сад морамо да попричамо о нечему што је мало теже савладати. Тај проблем приликом снимања филма има назив **проблем рампе**.

Рампа је замишљена линија која је, у овом случају, повучена између голмана и дечака који пуца пенал. У првом кадру ове вежбе видели смо да је у левом делу кадра голман, а у десном пунач пенала. **Такав распоред мора да остане исти до краја вежбе!** То значи да дечак који трчи ка лопти да би је ударио мора да трчи здесна налево, лопта мора да лети здесна налево, а и лопта која улази у кадар голмана мора да улази здесна налево. Најлакши начин да то исправно снимаш јесте да с камером не прелазиш ту замишљену линију, рампу. За почетак ту линију можеш да повучеш кредом и кад будеш снимао, никад немој да је прекорачиш, то јест све кадрове које снимаш снимај са исте стране те линије! Ако било који кадар од тих снимаш с друге стране линије – збудићеш гледаоце, јер они више неће знати ко је лево, а ко десно, с које стране иде лопта итд. **Да ли постоји рампа и онда кад је само један човек у кадру?** Постоји! Ево вежбе! Опет једна репортажа.



КАДА У КАДРУ ИМАМО САМО ЈЕДНОГ ЧОВЕКА, РАМПА ЈЕ ЛИНИЈА ПО КОЈОЈ СЕ ОН КРЕЋЕ.



1. МАМА КОД КУЋЕ
УЗИМА ЦЕГЕРЕ



2. ИЗЛАЗИ ИЗ ЗГРАДЕ



3. ИДЕ УЛИЦОМ



4. КУПУЈЕ НА ПИЈАЦИ



5. ВРАЋА СЕ УЛИЦОМ



6. УЛАЗИ У ЗГРАДУ



7. УЛАЗИ У СТАН

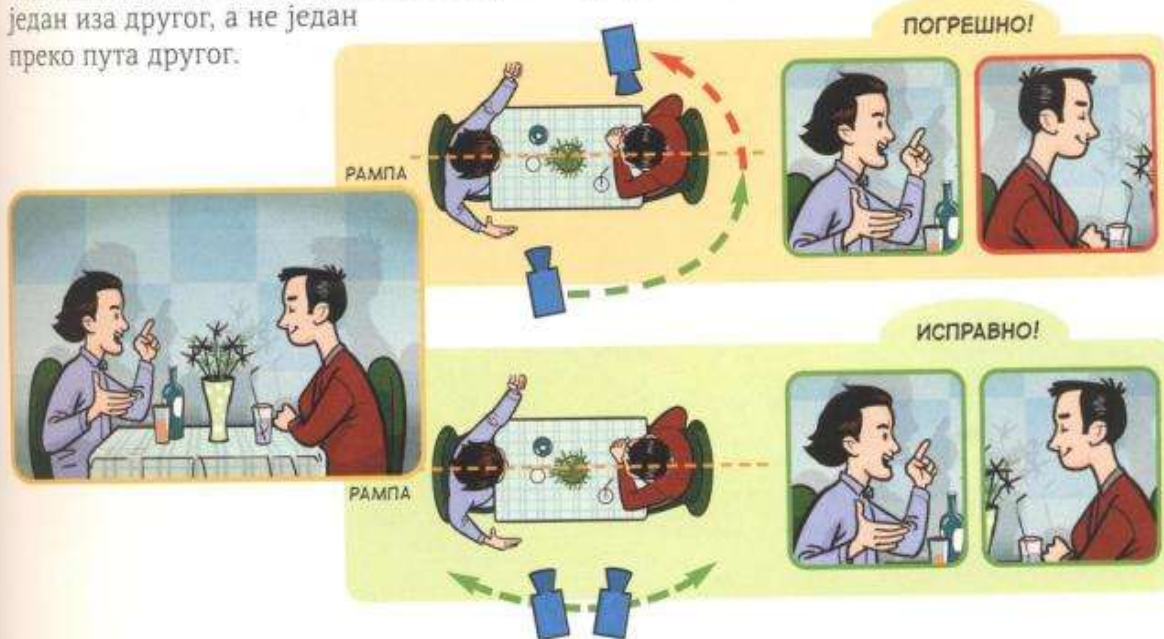
ОВА ВЕЖБА ЈЕ ЧИСТА РЕПОРТАЖА ЈЕР НЕМА ОБРТ НА КРАЈУ. КАД БИХ ТИ ПРЕДЛОЖИО ДА МАМИ УКРАДЕШ ЈАБУКУ КАД СЕ ВРАТИ С ПИЈАЦЕ, СИГУРНО БИ ТЕ КАЗНИЛИ, ЈЕР СИ ВЕЋ УКРАО КРОМПИР БАКИ.

Нека у овој вежби мама иде на пијацу слева надесно, а кад се враћа, нек иде здесна налево. Шта ће се десити ако погрешити? Како би било кад би се мама враћала с пијаце крећући се слева надесно (дакле истим смером којим је и ишла на пијацу)? Изгледало би као да се мама не враћа кући, већ да иде некуд даље од пијаце, на пример код баке. Кад ипак буде стигла кући, гледаоци ће бити збуњени. А нама није циљ да збуњимо гледаоце!

Кад за филм кажеш да треба да буде **јасан**, то значи да не смеш да збуњујеш гледаоце. **Кратак** значи да треба да снимаш само оно што је важно за филм (дакле, маму никако не смеш да снимаш како силази низ свих шест спратова), а **занимљив** значи да мора да има крај, у ствари неку занимљивост на крају. Дакле, гледаоцима мораш да кажеш нешто неочекивано. У овом случају то смо прескочили да не би добио батине.

Сети се баке којој си украо кромпир. Ту смо имали крупни план (како бака гледа ка празном столу), па рез – празан сто. У том случају рампа је замишљена линија повучена између баке и стола.

Погледајте ова два пријатеља који седе и разговарају. Рампа је линија између њихових очију. Један гледа слева надесно, а други здесна налево. Кад би, снимајући их, у овом случају погрешно, изгледало би као да њих двојица седе један иза другог, а не један преко пута другог.



САД СИ НАУЧИО ЈОШ ЈЕДНО ФИЛМСКО ПРАВИЛО – ФИЛМ ТРЕБА ДА БУДЕ ЈАСАН, КРАТАК И ЗАНИМЉИВ.



ДА ЛИ ПОСТОЈИ РАМПА АКО СЕ НИКО НЕ КРЕЉЕ У КАДРУ? ПОСТОЈИ! ТО ЈЕ ОНДА ЛИНИЈА ПОГЛЕДА!



„ПРЕСКАКАЊЕ“ РАМПЕ И ПОКРЕТИ КАМЕРЕ

Постоји неколико начина за „прескакање“ рампе.

А зашто бисмо уопште прескакали рампу?

Разлог углавном лежи у томе што је потребно да променимо угао гледања да бисмо открили нови простор иза глумца. Кад снимаш ону двојицу која играју фудбал, ти видиш само једну страну игралишта, видиш само 180 степени простора. А у филму су важне промене! Промене доносе нешто ново, а кад имаш нешто ново – то ти помаже да одржиш пажњу гледалаца. **Најважнији начин на који се нешто мења је кретање! Свако кретање је промена.** Хајде, пре него што нападнемо прескакање рампе, да мало попричамо о покрету камере.

ПОКРЕТИ КАМЕРЕ



Кад камера стоји на стативу или кад је мирно држиш у руци – тада ћеш добити **СТАТИЧАН КАДАР**.



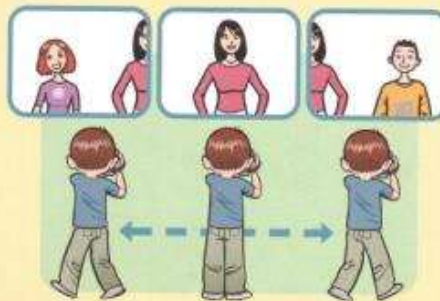
Кад камеру окрећеш улево или удесно, а она стоји на стативу или је држиш у руци, а при том стојиш, не ходаш, већ само покрећеш рамена – тај покрет има назив **ШВЕНК**.



Кад с камером у руци чучнеш или из чучња устанеш – онда је то **ЛИФТ**.



Кад стојиш, а камеру покрећеш одозго на доле или обрнуто, то је **ТИЛТ**.



Кад ходаш унапред, уназад или постранце с камером у руци, тај начин снимања назива се **ФАР**.

Фар је снимање камером која се креће. Можеш га снимити ако камеру ставиш на скејтборд, па га гураш (камеру вежи за скејтборд кад ово будеш пробао, јер никако не би било добро да камера падне). Можеш га снимити и ако је вежеш за бицикл, па га возиш или гураш, или пак ако снимаш кроз прозор аута док тата вози.



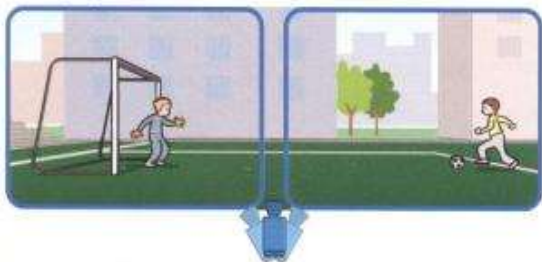
Зашто се уопште камера покреће?

Први и основни разлог јесте – да би се пратили људи или објекти (аутомобили, возови, авиони) који се крећу у кадру. Други разлог је – да би се описао простор. На пример, снимаш сестру у крупном плану како улази у собу. Постави камеру на место на којем је стајала (субјективни кадар) и направи швенк око собе. Изгледаће као да твоја сестра гледа собу окрећући главу.

Швенком можеш да покажеш и ко се где налази. На пример, у шпијунском филму често можеш видети неког типа, шпијуна како се крије иза аута, па камера швенкује и открива другог типа од кога се онај први крије.



Швенком можеш да дочараш и напетост. На пример, снимаш голмана како стоји на голу и спрема се за одбрану. Онда швенкујеш на пуцача пенала. У криминалистичким филмовима често можеш да видиш како неко држи пиштољ, а други је без пиштоља, па камера швенкује и откриве како он заправо крије пиштољ испод стола.



У СВАКОМ СЛУЧАЈУ, ПРИ ПОКРЕТУ КАМЕРЕ ВАЖНО ЈЕ ДА ТИ КРАЈ КАДРА УВЕК БУДЕ ЗАНИМЉИВИЛИ ОД ПОЧЕТКА.



Значи, ако имаш избор, увек покрећи камеру с нечег мање занимљивога на оно што је занимљивије.

Ако се камера налази на истој висини као и сестрина глава, то јест у висини њених очију, онда је то **нормалан ракурс**. Ако чучнеш држећи камеру, а сестра стоји, то је **доњи ракурс**, а ако се попнеш на мердевине, а сестра стоји на земљи – то је онда **горњи ракурс**. Ако је горњи ракурс оштар, јер си се попео на балкон на шестом спрату и одатле снимао сестру која је била на улици, то значи да си је снимио из **птичје перспективе** (док то радиш, нек те неко држи за каиш, висина је опасна!), а ако легнеш на под и одатле снимаш сестру која стоји изнад тебе – то је **жабља перспектива**.



нормалан ракурс



доњи ракурс



горњи ракурс



птичја перспектива



жабља перспектива





Хеј! Немој да скачеш!
Па која је сад то перспектива?!

Ракурси су баш занимљиви! Већи део живота проводимо гледајући свет око себе из нормалног ракурса, па су птичја и жабља перспектива саме по себи интересантне и необичне.

И запамти – за одређивање ракурса није битна висина камере него висина онога што снимаш.

Ако стојиш и снимаш жабу на земљи – то је горњи ракурс, а ако стојиш на истом месту и снимаш Влада Дивца или било ког високог кошаркаша – то је доњи ракурс. Ти си на истој висини, али је оно што снимаш друге висине.

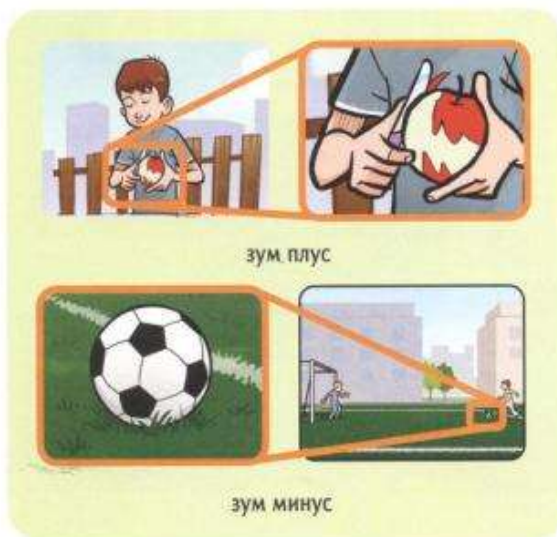
Кад за снимање користиш фар или швенк или било који покрет, важно је да ти на почетку кадра камера буде мирна, да се не креће, па да онда направиш покрет и да ти на крају камера опет буде мирна. Тако ће рез с претходног кадра и рез на следећи кадар бити добри. Ако усред покрета правиш рез – све ће изгледати много нервозно. Но, понекад је баш то добро. Погледај у било ком акционом филму неку тучу. Видећеш да се камера нон-стоп креће и да су резови усред покрета врло чести.

Постоји још један покрет камере, где се у ствари не крећете ни ти, ни камера, а кадар се ипак покреће.

Како *шо?*, питаш се ти. *Је л' шо неки мађионичарски покреш?* Тај покрет се зове зум и изводи се покретањем сочива у објективу.

Кад узмеш камеру у руке, одмах ћеш открити да постоји једно дугме које као да те приближава ономе што снимаш или те од њега удаљава када га притиснеш. Е, то је зум.

КАД НЕШТО СНИМАЊЕМ
ПРИБЛИЖАВАШ, ТО ЈЕ ЗУМ
ПЛУС, А КАД ГА УДАЉАВАШ,
ТО ЈЕ ОНДА ЗУМ МИНУС.



Зум плус служи за истицање нечега што се већ налази у кадру, али се не види добро.

На пример, снимаш у средњем плану брата који љушти јабуку, а онда зумираш на јабуку.

Зум минус ћеш користити онда кад желиш да откријеш све што се налази око онога што снимаш.

На пример, сцена пуцања пенала може да почне од детаља лопте, па се наставља зумирањем уназад (зум минусом). Тако ћеш открити игралиште, гол, голмана и фудбалера.

За снимање филма није важан само покрет камере. У филму је важан сваки покрет! Зашто сад то? Па, филм се састоји од покрета. Ако у филму не постоје покрети, онда није ни требало да снимаш филм. Могао си да снимаш фотографије. За филм се некада говорило да су то **покретне слике**. Дакле, кад год можеш да снимаш некога у покрету, снимај га како се креће, а не како стоји. Много је занимљивије да видиш друга како вози бицикл, него како стоји поред њега.

Ако тај кога сликаш баш мора да стоји, онда се потруди да се иза њега нешто креће. Уколико он стоји на тротоару, боље је да иза њега буде улица по којој се крећу аутомобили, него да камера буде окренута ка зиду по којем се не креће ништа.

Наравно, немој сад да стално користиш зум, да трчиш с камером, да тераш људе да скачу...

Немој то радити без разлога, јер ћеш добити дрмусаве слике, а не филм. Гледаоцима ће бити мука од силних покрета.

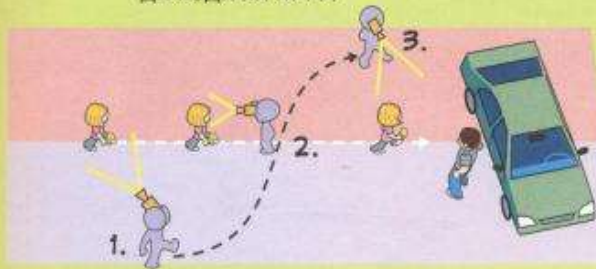
Значи, никад не претеруј.

Хајде сада да најзад „прескочимо“ рампу. Разне скокове преко рампе испробаћемо у једној вежби.

СНИМАЊЕ ФИЛМА
ЈЕ ХВАТАЊЕ ПОКРЕТА
И НЕКА ТИ ТО УВЕК
БУДЕ НА УМУ.



СЕСТРА ИДЕ УЛИЦОМ КА АУТОМОБИЛУ У КОЈЕМ ЈЕ ЧЕКА ТАТА. У РУЦИ НОСИ ЛУТКУ. ЛУТКА ЈОЈ ИСПАДА, ОНА СЕ САГИЊЕ, УЗИМА ЛУТКУ И НАСТАВЉА ДА ХОДА КА АУТУ.

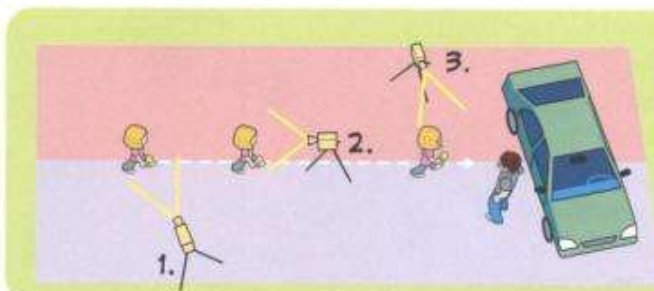


1. НАЧИН

Рампу можеш да прескочиш тако што ћеш преко ње прећи фаром. Снимаш полутотал сестре како иде слева надесно; па са камером у руци направиш фар ходајући удесно. У једном моменту сестра више неће ићи слева надесно, него директно ка теби, а кад

наставиш кретање удесно, наћи ћеш се с друге стране рампе, тј. сестра ће се кретати здесна налево. Немој ни да се трудиш да ово замислиш! Одмах узми камеру у руке – испробај и све ће ти бити јасно. Јер, као што смо рекли још на почетку, најбоље се учи кроз праксу.

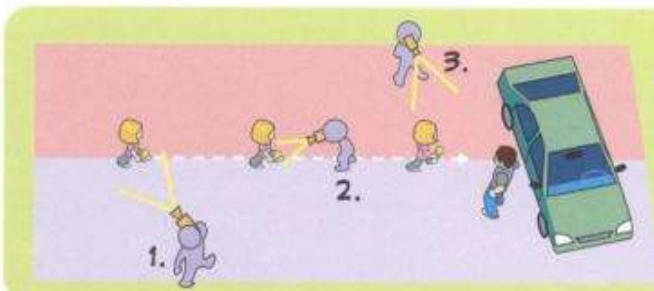




2. НАЧИН

Све ово не мораш да урадиш фаром, него из три положаја камере. Први положај камере исти је као на почетку фара из претходног примера, с тим што се не крећеш (сестра иде слева надесно, камера стоји). Следећи кадар снимаш статичном камером тако што сестра иде право на камеру (као да си у средини фара из претходног примера). На крају је снимаш с друге стране рампе, као на крају фара (она иде

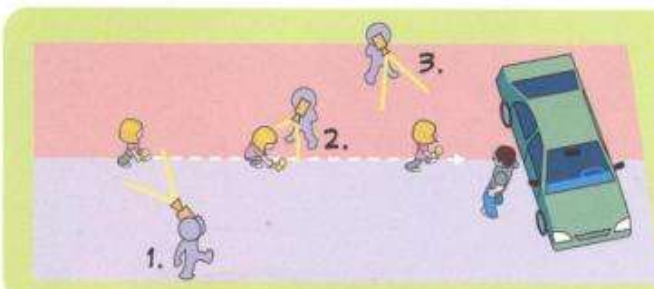
здесьна налево). Ето, опет си прескочио рампу! Сад само нешто да проверим. Да ли си сва три кадра снимии у истом средњем плану? Вероватно ниси, јер смо и раније у књижи, још у примеру с татом, научили да два суседна кадра не см да буду снимљена у истом плану. Значи, први кадар ове вежбе може да буде у средњем плану, други у средње крупном, а трећи у америкену.



3. НАЧИН

Рампа се може прећи и помоћу детаља. Ако снимаш сестру како се креће слева надесно, па снимии детаљ лутке коју сестра држи у руци (и која се, наравно, креће заједно са сестром; тај детаљ можеш да снимии с било које стране

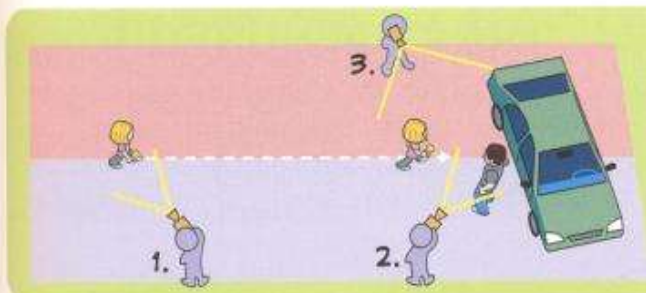
рампе), у следећем, ширем кадру, можеш да прескочиш рампу. У том детаљу гледаоци губе свест (не буквално, неће се онесвестити, не бој се) о смеру кретања, јер је кадар преузак да би се добро видело кретање и тада слободно можеш да прескочиш рампу.



4. НАЧИН

Ако направиш рез кад сестри испадне лутка, па је снимии како се спушта у чучањ да би је подигла с друге стране рампе — нећеш збунити гледаоца, односно направићеш лагодан прескок рампе. Зашто? Зато што се сестра више не креће ни слева надесно ни здесьна налево, него горе-доле. Она се креће горе-доле зато што је чучнула. Значи, било какво

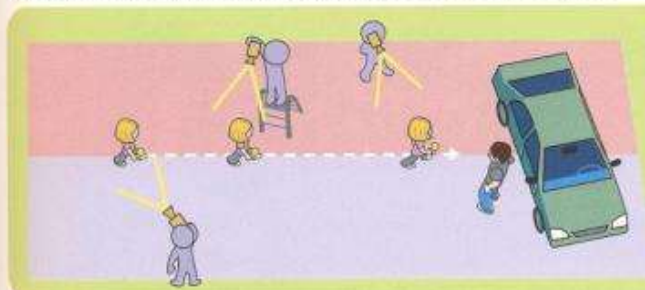
кретање по вертикали допушта ти да прескочиш рампу. Ако икада будеш у прилици да снимии ракету како полеће, можеш да је снимаш с било које стране и нећеш прескочити рампу, јер се ракета креће одоздо нагоре. Значи, можеш да направиш рез преко рампе и кад сестра буде устајала пошто подигне лутку. Надам се да никад нећеш имати прилику да снимии ракету како пада.



5. НАЧИН

Тотал је следећи начин на који може да се прескочи рампа. Дакле, снимаш у америчку сестру како иде слева надесно, па у америчку снимаш оца како је чека код аутомобила (он се не креће, али је гледа здесна улево), па снимаш тотал

у којем се виде и тата и ауто и сестра, и у том кадру прескочиш рампу. Гледаоци неће бити збуњени. Зашто? Зато што си у тоталу показао и где се налази сестра, и где је ауто према којем иде. Значи, никог не збуњујеш. Што је тотал шири, гледаоцима ће бити јасније.



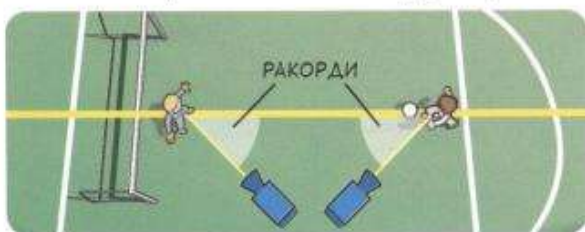
6. НАЧИН

Рампа може да се прескочи и уколико снимаш кадар из оштрог горњег ракурса. Како то да се помоћу горњег ракурса може прескочити рампа?

Одговор је исти као и код вертикалног кретања, само што у овом случају у висину иде камера, а не ракета.

Кад једном прескочиш рампу, наставак сцене мораш да снимаш са те стране рампе! А кад пређеш на нову сцену, рампа из старе сцене више не важи. У вежби с поквареним аутом тата из стана може да изађе слева надесно, а из зграде здесна улево. Постоји још нешто што је везано за рампу, а што нема везе с прескакањем. То су **ракорди**.

РАКОРД ЈЕ УГАО КОЈИ СЕ СТВАРА ИЗМЕЂУ РАМПЕ И ЗАМИШЉЕНЕ ЛИНИЈЕ ПОВУЧЕНЕ ИЗМЕЂУ КАМЕРЕ И ОНОГА ШТО КАМЕРА СНИМА.



Између голмана и онога који пуца пенал је рампа, а два угла под којима снимаш кадар пуцача и кадар голмана требало би да буду иста, јер ако угао код пуцача буде већи, на снимку ће изгледати као да фубалер шутира негде поред



Поред реза на покрет и поглед постоје и рез по оси и рез под углом.

Оса је замисљена линија између камере и глумца кога снимаш. Ту линију смо помињали кад смо говорили о ракордима.

Када снимаш глумца у средњем плану, па се камера приближи по оси до крупног плана, то је онда **рез по оси**.

Такав рез је шокантан, али изгледа много боље него кад брзо зумираш на глумца. Тај поступак се користи кад желиш да прикажеш да је глумац у том моменту нешто важно схватио или нешто важно видео.

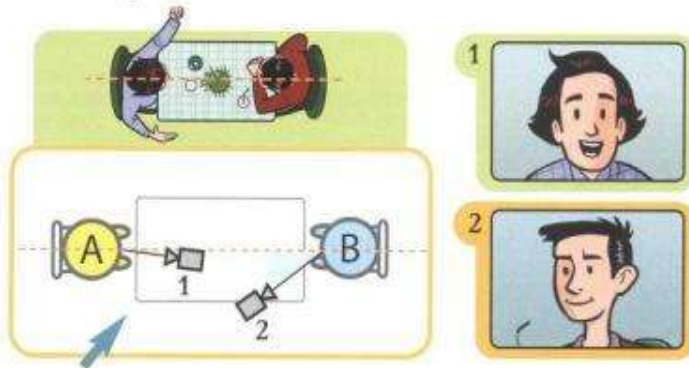
Рез под углом није толико шокантан и чешће се користи у филмовима.

У ствари, скоро сви резови у филму су под углом. На пример, тата улази у ауто. Снимаш ауто са стране, рез. Тата седа у возачко седиште – снимаш га кроз шофершајбну.

То је рез под углом од 90 степени.

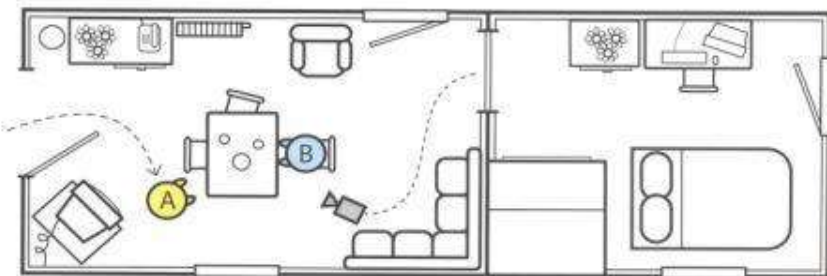


гола. Кад год су у сцени два лика, између њих се налази рампа, а обојицу мораш да снимаш под истим углом у односу на рампу. Замисли опет ону двојицу који седе и разговарају. Ако је угао под којим снимаш једног од пријатеља оштар (на пример, 5 степени), а други није толико оштар (30 степени), изгледаће као да онај други уопште не гледа свог пријатеља, већ негде са стране.



Ово је тлоцрт. Тлоцрт је цртеж сцене изведен одозго.

Глумце представљамо кружићима (то су њихове главе кад се гледају одозго, а поред круга – главе – цртамо и стопала да бисмо знали у ком смеру су окренути. У кругу – глави – напишемо прво слово имена глумца да бисмо знали ко је ко. Камеру цртамо као квадратић с једним троуглом који означава објектив (да бисмо знали на коју је страну окренута камера). Затим цртамо стрелице по којима се крећу глумци и камера. Можемо цртати и све оно што је неопходно за одређени кадар – сто, столицу, кревет, реку, улицу, врата, прозор...



Цртање тлоцрта биће ти веома важно онда када будеш правео књигу снимања за свој филм, али о томе ћемо касније.

КОМПОЗИЦИЈА КАДРА

Још нешто што је веома важно за сваки кадар јесте композиција кадра.

Добра композиција настаје онда кад се ствари које се виде у кадру лепо распореде.

Кадар би у мислима требало делити на трећине и по вертикали и по хоризонтали. Затим објекте или људе треба смештати у те трећине.



А. пример боље поделе кадра



Б. пример лошије поделе кадра

На којој страни кадра треба оставити више простора (то јест две трећине), а на којој мање (то јест једну трећину) зависи од тога на коју страну човек у кадру гледа или у ком се смеру креће. Ако гледа налево или се креће налево, онда ваља оставити више простора с те стране. А ако у кадру нема људи који гледају лево или десно – тада композиција зависи од твог укуса. Стави вазу са цвећем на сто, па је сними на разне начине, у разним плановима и у различитим композицијама. Видећеш да ће неке композиције више пријати твом оку.





Још мало о камери

О камери смо већ говорили и признао сам вам да не знам баш најбоље како она ради. То и не морамо да знамо да бисмо снимили филм, али морамо да знамо које су функције камере, како се укључује и искључује, како се прегледа снимљен материјал, како се зумира и сл.

Замоли родитеље да ти објасне за шта које дугме служи. А о томе пише и у приручнику који се добија уз камеру. **Прочитај шта тамо пише и одмах испробај то што пише!** Тако ћеш најбоље запамтити како се користи камера.

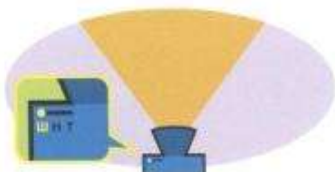
Молим? Чујем да се неко жали што је упутство на енглеском. Одлично! Речник у руке! Таман ћеш мало вежбати и енглески.

Камеру чувај, пази да не падне, а нарочито води рачуна о томе да не огребеш објектив. Брини о томе да не покисне.

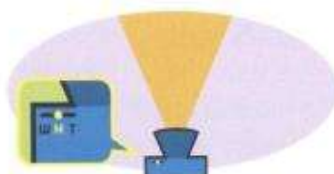
И нека батерије увек буду пуне!

Важан део камере је ОБЈЕКТИВ. На видео и дигиталним камерама објектив је увек зум.

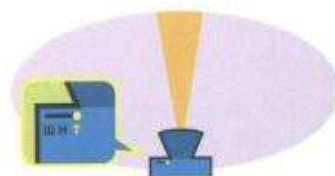
Када га највише рашириш,
добићеш **широкоугаони објектив** ...



... када ставиш зум на средину,
имаћеш **нормални објектив** ...



... кад га сузиш,
имаћеш **телеобјектив**.



ШИРОКОУГАОНИ ОБЈЕКТИВ је згодан за снимање у малим просторима, рецимо за снимање у стану. Захвата велики угао гледања. Дobar је онда када се глумац креће ка камери и од камере, јер такав објектив шири простор и онда кретање од камере и ка камери изгледа динамичније.

Није добар за крупне планове зато што изобличује лице, тј. глумчево лице чини дебљим, али и смешнијим (што и није лоше ако снимаш комедију). Има велику дубинску оштрину. То значи да ће бити оштри и фудбалер и лопта кад испред камере ставиш фудбалску лопту, а иза ње, на неколико метара, фудбалера који се залеће да би пуцао пенал.

ТЕЛЕОБЈЕКТИВ није подесан за снимање у затвореним просторијама. Да би постигао довољну ширину кадра, мораш много да удалиш камеру од објекта који снимаш, а за то ти у собама сметају зидови. Телеобјектив је зато фантастичан за снимање на отвореном јер сабија простор и кадар изледа „пунији“. Постави глумца на тротоар и нека се по дубини виде улица, бандере и семафори. Сними америкен глумца прво широкоугаоним објективом, а затим се удали с камером од глумца и сними америкен телеобјективом. Видећеш да је кадар снимљен телеобјективом много бољи: бандере ће изгледати као нанизане, а све ће бити некако „стиснутије“.

Кад глумац хода улево или удесно у односу на камеру (дакле, не према камери или од ње), а ти то снимаш телеобјективом – кадар изгледа много динамичније.

Телеобјектив има малу дубинску оштрину. Ако телеобјективом снимаш маму на пијаци у средње крупном плану, само ће мама бити оштра, а све оно што је иза или испред ње биће мутно. То уопште није лоше кад хоћеш да издвојиш маму из масе света око ње. Лоша страна те мале дубинске оштрине је у томе што ће мама, чим крене ка теби, постати неоштра.

ЕКСПЕРИМЕНТИШИ ОБЈЕКТИВИМА И ВРЛО БРЗО ЋЕШ НАУЧИТИ ШТА КОЈИМ ОБЈЕКТИВОМ ТРЕБА СНИМИТИ.



Са аутоматиком на камери имаћеш озбиљан проблем, и то онда кад будеш у соби снимао глумца иза кога су прозори. Ако снимаш крупни план, глумац ће се видети, али ће прозори „горети“, тј. нећеш видети зграде, дрвеће или било шта што се види кроз прозоре. А ако тог глумца будеш снимао испред прозора у америкену, кроз прозоре ће се све видети, али ће глумац бити црн.

Зашто је то тако?

Морам прво да ти објасним шта је то бленда. Бленда је отвор у објективу кроз који у камеру улази светло. То је она „рупица“ с почетка књиге. Кад је дан сунчан, бленда је затворена, то јест рупица је мала зато што је светло јако (јер је дан сунчан), па је камери потребно мало светла да би се



Широкоугаони објектив



Телеобјектив



Оштрина или шарф. Камера обично аутоматски изоштрава оно што желиш да снимиш. То је углавном добро зато што не мораш да водиш рачуна о томе док снимаш, али је и лоше, јер камера понекад изоштрава не оно што ти хоћеш, већ оно што она хоће. Рецимо, желиш да кроз неко шибље снимиш глумца како се крије, али камера непрестано изоштрава на шибље, а глумац, који ти је важнији, остаје неоштар, мутан. Е, тада мораш да пребациш дугме за шарф са аутоматике на ручно. И онда, прстеном који је на самом објективу, сам можеш да изоштриш оно што хоћеш.



Дозвољена је и промена шарфа у кадру!

На пример, у првом плану, испред камере, стоји глумац (крупни план) који се крије иза дрвета, а у другом плану, далеко од дрвета, налази се глумац који га тражи, који је неоштар и кога скоро не видиш баш зато што је много неоштар и размрљан.

Можеш ручно да пребациш шарф с првог глумца на оног другог и тако, у једном кадру, без реза, пренесеш пажњу гледаоца са скривача на трагача.

Овај штос може да се изведе само телеобјективом.



трака осветлила. У сумрак или по облачном дану бленда је отворена и рупица је већа да би у камеру ушло довољно светла.

Бленда се на камерама отвара и затвара аутоматски. То можеш да видиш кроз објектив камере кад из мрачног ходника своје зграде изађеш на улицу обасјану сунцем. У ходнику ће бленда бити отворена јер је ходник мрачан, а кад будеш изашао на улицу, бленда ће се аутоматски затворити. Кад будеш гледао тај кадар на телевизору, видећеш да ће бити ОК све до изласка на улицу (док си снимао у ходнику), а онда ће за тренутак да „изгори“, па ће се бленда затворити и кадар ће опет бити добар. Међутим, то „горење“ ће сметати гледаоцу. Исто ће се догодити и кад са улице уђеш у мрачан ходник. Тада ће слика за тренутак постати потпуно тамна, па кад аутоматика рашири бленду, кадар ће поново постати добар. Е, за то нема лека!

Нажалост, „горење“ или затамњивање слике увек ће се догађати кад са камером излазиш из сенке на светлост или обрнуто.

На снимању великих филмова имамо јаке рефлекторе (као кад би се, на пример, упалило 180 кућних сијалица) и донекле можемо да „испегламо бленду“, али ти не можеш ништа да урадиш осим да направиш рез.

Значи, снимаћеш у ходнику један кадар, направићеш рез, изаћи ћеш на улицу и снимаћеш други.

А онај проблем с прозорима с почетка приче о бленди можеш решити једино уколико бленда на твојој камери може да се пребаци са аутоматике на ручно намештање. У том случају пребаци је на ручно намештање, па ако ти је важнији глумац у соби, отвори бленду, а ако ти је битније да се кроз прозор види оно што се налази напољу – затвори је. Сад ћеш ме питати где се на камери налазе ти дугмићи. Немам појма. На свакој камери то је другачије решено. Зато потражи упутство, па то проучи.

ШТА ЈЕ СВЕ ПОТРЕБНО ЗА ФИЛМ

Хајде да још једном поновимо шта је све потребно за снимање филма:

- камера
- прича и идеја
- пријатељи

За причу је важно следеће: треба да има почетак, средину и крај, да буде занимљива и јасна, и што је могуће краћа (динамична). Не мислим да прича мора да буде кратка, него је важно испричати је на најкраћи могући начин, јер је дугачко обично и досадно.

Међутим, никако не смеш да прескочиш важне делове приче.

Особа која одлучује који је део приче важан, а који неважан, где ће се ставити камера, да ли ће правити покрет, и који покрет, и шта ће глумци у кадру радити, назива се **режисер**. Он је најважнији човек у филмској екипи. Други по важности је онај који држи камеру и снима, а то је **сниматељ** или **директор фотографије**. О филму не могу да одлучују два човека, јер свако види причу на свој начин. Дакле, мора да се зна ко је режисер. Он одлучује, а остали могу да му помажу и предлажу. Последњу одлуку доноси он. Да се не би свађао с другарима, договорите се на почетку снимања ко ће бити режисер. И онда неће бити свађе. А кад будете снимали следећи филм, нека онај који је био сниматељ – буде режисер.

Филм је, у ствари, игра.

И ми моторци, кад снимамо филмове, заправо се играмо. А чим почне свађа – престаје игра. Посвађани не можете да снимате филм, јер ће се неко дурити, неко ће хтети да оде кући, наљутиће се и десиће се нешто лоше. Да бисте то онемогућили, спречите да до свађе уопште дође. Један је шеф, а остали слушају. У следећем филму промените улоге, па нек неко други буде шеф. Хајде сад да видимо све оне који раде на филму.



Клапа је она дрвена направа у облику плоче чијим се горњим делом лупа пре сваког кадра. Али није суштина само у лупању. На клапи се кредом испишује назив кадра који се снима. А сваки кадар има своје име које је, у ствари, број.

На пример, на клапи пише СЦЕНА 42, КАДАР 12, 13. ПУТ (ово 13. пут значи да је већ снимљено 12 истих кадрова, само да у сваком постоји нека грешка: или је глумац заборавио текст, или се камера задрмала, или је пукла сијалица у рефлектору, или је током снимања прелетео авион, па је засметао тонцима итд.). Не можете ни да замислите шта све може да се деси и спречи снимање доброг кадра. Постоји најмање милион сметњи!

Клапер стави клапу пред камеру, редитељ викне: „Камера!“, сниматељ укључи камеру и викне: „Иде!“, редитељ узвикне: „Звук!“ или „Тон!“, сниматељ звука укључи магнетофон и викне: „Иде!“ Обрати пажњу – камера још увек снима клапу на којој је написан назив тог кадра. Клапер онда гласно прочита бројеве с клапе: „Четрдесет два кроз дванаест, тринаести пут!“ (Његов глас тонски сниматељ снима на тонску траку.) Клапер затим тресне горњим делом клапе и побегне из кадра. (Понекад и то може бити једна од оних милион сметњи због којих не успе кадар, јер се клапер не удаљи довољно, па му вири нос или бежећи сруши реквизиту која се разбије, или помери рефлектор...) Онда редитељ викне: „Акција!“, а глумци почну да глуме и тек тада почиње да се снима кадар...



КАСКАДЕРИ И ДУБЛЕРИ ГЛУМАЦА изводе разне керефеке опасне по живот (скачу са висине на кутије, пролазе кроз пламен...)

ДЕКОРАТЕРИ И ФАРБАРИ улепшавају и фарбају простор на којем ће се снимати

НАБАВНИ РЕКВИЗИТЕР

доноси реквизиту потребну за снимање

Реквизита се дели на **сценску и играјућу**; чаша која стоји на столу је сценска реквизита, а постаје играјућа ако је глумац узме и из ње попије воду. Реквизита су све ситне и мање ситне ствари које стоје испред камере (столови, столице, фотеље, виљушке, наочаре...)

АСИСТЕНТ РЕЖИСЕРА

помаже режисеру; брине се о томе да све оно што стоји у сценарију буде испред камере

СЕКРЕТАРИЦА РЕЖИЈЕ

записује који је кадар добар и који је кадар снимљен на којој траци. То је после од велике помоћи при монтажи

МОНТАЖЕР

монтира слику

РАСВЕТЉИВАЧИ

намештају рефлекторе

КЛАПЕР

лупа клапу

ГЛУМЦИ глуме да воле, да умиру, да мрзе...

СНИМАТЕЉ ЗВУКА

снима звук

РЕЖИСЕР

одлучује и режира

МИКРОМАН

хвата звук помоћу педаљке и микрофона

ЛОУДЕР

пуни камеру филмом

СЦЕНСКИ РЕКВИЗИТЕР

распоредује реквизиту коју је донео набавни реквизитер

СЦЕНОГРАФ

проналази просторе на којима ће се снимати филм или их гради

ШМИНКЕР

шминка



КАСКАДЕРИ И ДУБЛЕРИ ГЛУМАЦА
изводе незне кривачке опасне по живот. Случу се ишине на кућне, пролазе кроз пламен...

ДЕКОРАТЕРИ И ФАРЕБАРИ улепшавају и фарбају простор на којем ће се снимати

НАБАВНИ РЕКВИЗИТЕР
донесе Реквизитиу потребну за снимање.
Реквизити се даде на сценску и играћу. Чаша која стоји на столу је сценска реквизита, а посуда играћу ако је глумач узме и из не попије воду. Реквизита су све ствари и мање ствари које стоје испред камере (столари, столице, фотеље, вешаке, нарчаре...)

ПАТИНЕРИ оно што је ново и свеже обавио преуфећу да изгледа као да је старо

АРСЕР
дресира животне

ОРУЖАР доноси оруже које изгледа као да је право и може да пуца, али из њега не излећу метци

ШАРФЕР
исцртава слику

СЦЕНСКИ РАДНИЦИ
постављају и глуми фео и ковч

МАСКЕР главне маске на пример раде у радним филмовима

РАСВЕЉИВАЧИ
напоштају рефлекторе

КЛАПЕР
пуца клату

ДИРЕКТОР ФОТОГРАФИЈЕ
смишља начиниш који ће се осветлити сцена и одлучује да ће ставити камера

КОСТИМОГРАФ
смишља изгледа костима и даје напште за њихово шивање

ШНАЈДЕР
шиве костимае

АСИСТЕНТ РЕЖИСЕРА
помаже режисеру, брине се о томе да све оно што стоји у сценарију буде испред камере

СЕКРЕТАРИЦА РЕЖИЈЕ
заликоје који је кидри добан и који је кидри снимљен на коју трајни. То је доспе од велике помоћи при монтажи

МОНТАЖЕР
монтира слику

РЕЖИСЕР
одлучује и режира

ГЛУМЦИ глуме да воле, да умреју, да перне...

МИКРОМАН
захта звук помоћу пелачке и микрофона

ШЕНКЕР
држи камеру

ГАРАДРОБЕР
чува и пере костимае и помаже глумцима да их обуку

СТАТИСТИ су они који играју неку улогу у филму, али нико глуми и добићу само једнаставне задатке

ПИРОТЕХНИЧАР
играи барбадне експлозије

БОБА СТАТИСТА
донеси статисте на снимање и управља њима

ЛОУДЕР
глуми камеру филмом

ШМИКЕР
шмика

СЦЕНОГРАФ
проналази просторне на којима ће се снимати филм или их глуми

СЦЕНСКИ РЕКВИЗИТЕР
распоредује реквизиту коју је доноси набавни реквизитер

СНИМАТЕЉ ЗВУКА
снима звук

СЦЕНСКИ РЕКВИЗИТЕР
распоредује реквизиту коју је доноси набавни реквизитер



Предлози за документарце
Један дан на летовању, Код баке на селу, На скијању, На излећу, На пецању...

Предлози за кратке игране филмове

Најједноставније је да пробаш да снимиш филм по неким већ постојећим причама, док не будеш способен да сам смислиш причу.

Мој предлог су вицеви.

Они су кратки и увек имају духовиту поенту на крају.

СЦЕНАРИО И КЊИГА СНИМАЊА ЗА КРАТКИ ИГРАНИ ФИЛМ

Како прећи пут од приче до филма?

То је веома важан део посла. Причу прво треба написати. Онда је треба поделити у **сцене**. Кад причу поделиш у сцене – е, тад већ у рукама имаш **сценарио**. А када сценарио поделиш у кадрове – добијаш **књигу снимања**. Није добро отпочети снимање филма без књиге снимања, јер на снимању зависиш од сунца, а сунце те неће чекати да смислиш како да решиш неку сцену, него ће заћи и твој дан снимања ће пропасти. Важно је у снимање ући спреман.

Ево радњи које је потребно обавити пре снимања. Када напишеш сценарио, прво мораш да смислиш ко ће ти глумити у филму. Тај део посла назива се **подела**; кад бираш глумце, ти у ствари ДЕЛИШ улоге. После тога треба да нађеш места на којима ћеш снимати.

Ако се нека сцена дешава у парку, мораш да изабереш парк који ти се највише допада, а да би га одабрао, мораш да обиђеш неколико паркова.

Тај део процеса има назив **обилажење објеката** и у обилажење иду **сценограф, сниматељ и режисер**.

Није лоше да понесете фотоапарат и да снимате објекте са свих страна. Велике екипе иду у обилазак аутомобилом. Ваш ауто може да вози нечији тата, али можете поћи и на бициклима; али пазите, са саобраћајем нема шале! Код куће заједно погледајте фотографије које сте снимили у, рецимо, четири парка и одаберите онај који вам највише одговара.



Кад одаберете све објекте за филм, спремни сте за **књигу снимања**. Тада ћете већ знати како изгледају места на којима ћете снимати и моћи ћете да поделите радњу која се дешава на тим местима у кадрове. У књигу снимања обавезно напиши у ком плану се снима који кадар, опиши покрете камере и кретање глумаца.

Зашто је то важно?

Важно је зато што ће могућност грешке на самом снимању тако бити смањена. **Кад будеш написао књигу снимања, читај је и замишљај сваки кадар.** Затвори очи и замишљај. Тако ћеш моћи да видиш свој филм и пре него што га будеш снимиио!

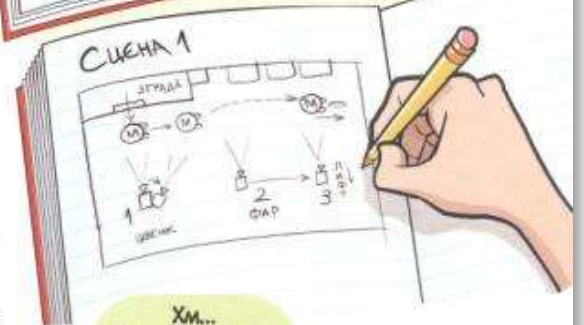
На тај начин ћеш открити и да ли ти се негде омакао непредвиђен прескок рампе, открићеш да ли ће се добро видети радња у плановима које си предвидео итд.

Кад све то будеш урадио, још једном иди са сниматељем и сценографом на објекте које сте одабрали и тамо, на лицу места, прођите кроз све кадрове, без камере. Замишљајте. Вероватно ће се показати да сте опет негде погрешили, па да камера или глумци због неког дрвета не могу да прођу онуда куда сте планирали. Онда те детаље исправи у књизи снимања.

Сада је моменат да на основу књиге снимања нацрташ **глицрте**. Затим се састани с глумцима и објасни им шта треба да раде или им дај да прочитају сценарио.

То се зове **читаћа проба**. Договори се с њима о томе шта ће да облаче на снимању, а ако имаш и **костимографа**, онда нека он то уради (то се зове **костимска проба**). Са сценографом направи списак реквизите коју треба понети на снимање и заједно скупите све што ће вам бити неопходно (на пример: бицикл, лопту, скејтборд, оловку, школску торбу...). Затим ће ти бити потребан један сунчан дан. Сакупи глумце и екипу, понеси камеру, касету и реквизиту, обавезно понеси и књигу снимања и глицрте и – снимај!

Али, још нешто пре него што почнеш. А то је...



Хм...
Овде пише да
сада треба да се
пољубимо...



Главна улога

Сценарио
и споредна
улога

Костимограф



КОНТИНУИТЕТ

Уне!



Замисли да једну сцену свог будућег филма снимаш у среду. Али почне да пада киша, па ти прекине снимање и принуди те да наставиш у четвртак.

Деси се да један од глумаца дође другачије обучен. Екипа то не примети и наставите да снимате. Завршите филм, дођете кући и пустите филм на видеу кад – хоп! – у тој сцени у једном кадру глумац има жуту мајицу, а у другом црвену.

То је грешка у континуитету!

Збунићете гледаоце, јер ће се они питати кад се тај глумац пресвукао, зашто се пресвукао и како то да нико око њега не примећује да се пресвукао. А то не ваља, зато што ће, док се гледаоци буду бавили таквим размишљањем, проћи део филма који неће пажљиво гледати, а који је можда важан.

Грешке у континуитету треба избегавати!

Обрати пажњу: таква грешка може да буде и много мања, а да опет збуњује. На пример, девојчица у једном кадру носи лутку у левој, а у другом у десној руци. Кад пустиш филм, видеће се да је она преместила лутку из руке у руку, а нико није видео ни кад ни како. На снимању правог филма о томе се брине **секретарица режије**, а у твом филму о томе морате да водите рачуна ти и твоји глумци. **Континуитет може бити нарушен и у светлу.** На пример, ако сцену снимаш по сунцу, па сунце зађе, а ти наставиш да снимаш исту сцену, то неће ваљати.

Међутим, ако једну целу сцену (тата поправља ауто) снимаш по облачном времену, а другу (породица аутом иде на излет) по сунцу – то није страшно; то неће сметати гледаоцима.

Помоћу прескока у континуитету може да се представи **проток времена**. На пример, снимаш сестру како иде у школу у једној хаљини. Затим промениш угао камере и план, па снимаш сестру како иде у другој хаљини. Потом опет промениш план и угао снимања и снимаш сестру како иде у школу у трећој хаљини. Добићеш привид – изгледаће као да си сестру снимао три дана.

МОНТАЖА

Приближавамо се крају књиге, па да ти поменем још нешто што је важно, а то је **монтажа**.

МОНТАЖА ЈЕ ПРОЦЕС КОЈИ ДОЛАЗИ ПОСЛЕ СНИМАЊА. У МОНТАЖИ СЕ БИРАЈУ НАЈБОЉИ ДУБЛОВИ И СПАЈАЈУ У ФИЛМ.



Већ постоје кућни компјутери који имају једноставне системе за монтажу. Значи, снимиш филм дигиталном камером, пребациш га у компјутер и онда скраћујеш предугачке кадрове, мењаш места неким кадровима и, у ствари, тек тад склапаш филм. **Кад имаш могућност монтаже, онда сцене не мораш да снимаш по реду, већ, ако ти је тако zgodније, можеш да снимиш прво пету сцену, па другу, па трећу, па прву, а да онда све то у монтажи лепо сложиш.**

Замисли да си снимио кадар који ти се не допада, па га не избришеш одмах, него снимиш други дубл, трећи ... двадесети, па кад дођеш кући, у монтажи на миру изабереш онај који је, по твом мишљењу, најбољи и њега ставиш у филм.

Рез на покрет и рез на поглед много боље можеш да направиш у монтажи него на самом снимању.

Монтажа много олакшава ствари. Но, филм може да се сними и без монтаже, овако како смо досад говорили, само, у том случају, мораш да снимаш све по реду. Траје мало дуже, јер кад снимиш кадар који ти се не допада, мораш камеру да пребациш са снимања на гледање (како се то ради научићеш из приручника), па да вратиш траку на почетак кадра (пази да не обришеш крај претходног кадра), па да га поново снимиш. На неким бољим камерама постоји дугме које аутоматски враћа траку на претходни рез. То ће ти посао учинити једноставнијим, а где се то дугме налази, откриће ти – наравно – приручник.

Е, сад је стварно доста приче! Рекао сам ти скоро све што знам...

САД – КАМЕРУ У ШАКЕ И САМО НАПРЕД!



Кадар који се више пута снима зато што ти никако не успева да га добро снимиш назива се **дубл**.

Сви покушаји снимања једног те истог кадра су дублови. Једном сам присуствовао снимању 47 дублова истог кадра! А највећи број које сам снимио у неком свом филму је 19!

А зашто бисмо снимали сцене преко реда? – питаш се ти. Замисли да се 3. и 5. сцена дешавају у парку, а 2. и 4. на улици. Лакше ће ти бити да прво снимиш све сцене које се одигравају на улици, па онда оне из парка, него да трчиш са екипом тамо-амо.

