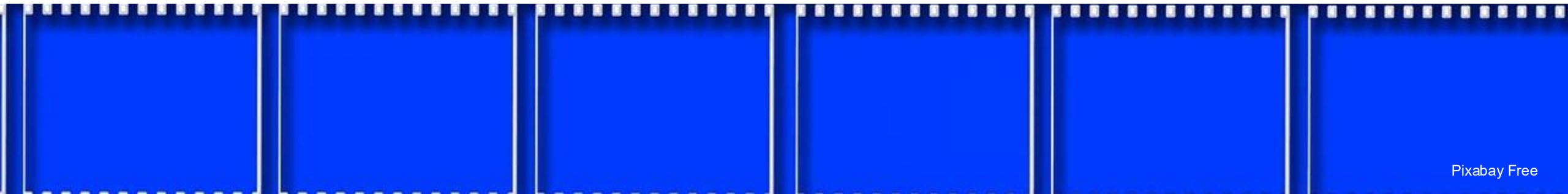




FILMSKI PRIRUČNIK ZA VRTIĆE, OSNOVNE I SREDNJE ŠKOLE

Marina Zlatarić



Filmski priručnik za vrtiće, osnovne i srednje škole

Urednica:

Ingrid Padjen Đurić, viša savjetnica za filmsku pismenost, HAVC

Tekst i dizajn:

Marina Zlatarić, profesorica hrvatskoga jezika i filmska edukatorica

Izdavač:

HAVC - Hrvatski audiovizualni centar, Filmska pismenost

Filmski primjeri i fotografije:

- Škola medijske kulture „Dr. Ante Peterlić”, Hrvatski filmski savez
- HRTi – videoteka
- FKVKZ – Foto kino video klub Zaprešić
- ŠAF – Škola animiranoga filma, Čakovec
- Filmska grupa Kašići
- Zagreb film
- Filmska enciklopedija, Leksikografski zavod Miroslav Krleža 2019. - 2023.
- Filmski leksikon, Leksikografski zavod Miroslav Krleža 2008. - 2023.
- Pixabay



prosinac, 2023.

FILMSKI PRIRUČNIK S PRIMJERIMA - KRATKIM FILMOVIMA I FOTOGRAFIJAMA

SADRŽAJ PRIRUČNIKA (abecednim redom)

- Animirani film
- Boja u filmu
- Dokumentarni film
- Eksperimentalni film
- Gluma u filmu
- Igrani film
- Kadar
- Kostimografija i maska
- Kut snimanja
- Montaža
- Plan
- Scenarij i knjiga snimanja
- Scenografija
- Stanje kamere /pokreti kamere
- Svjetlo u filmu
- Trik u filmu
- Zvuk u filmu

ANIMIRANI FILM



Pixabay Free



ANIMIRATI

- udahnuti dušu, oživjeti, proizvesti animirani film stvarajući iluziju pokreta

VRSTE ANIMIRANIH FILMOVA – glavni oblici animacije

TRADICIONALNA ANIMACIJA (klasična 2D animacija)

- klasično crtanje sličica rukom na papiru / prozirnim folijama
- sličice se izmjenjuju brzinom od 24 u sekundi
- može biti i računalno potpomognuta.

STOP MOTION ANIMACIJA

- zaustavljeni pokret
- likovi i predmeti pomiču se u kratkim razmacima, frame po frame (sličica po sličica)
- iluzija pokreta postiže se spajanjem snimljenih fotografija trodimenzionalnih predmeta, lutaka, plastelina, gline, pijeska, kolaž papira, boje, ljudi...

RAČUNALNA ANIMACIJA (3D animacija – CGI animacija)

- likovi su trodimenzionalni, kreću se u trodimenzionalnom prostoru
- u montaži se likovima stavljaju tzv. kosti što ih pokreće u tri dimenzije.



PRIMJERI ANIMIRANIH FILMOVA

CRTANI FILM

- crteži u nizu stvaraju iluziju pokreta
- crta se na papiru ili celuloidnim folijama
- unose se u računalno i montiraju.

Osim na papiru, crtati se može i na tabletu.



FKVKZ

Naslov filma: ČAJ ZA DVOJE

Trajanje: 2' 07''

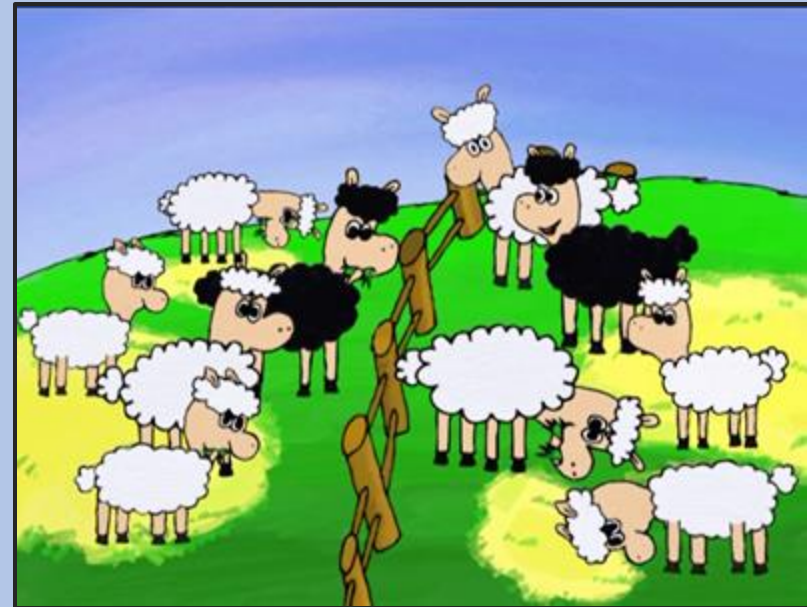
FKVKZ (Foto kino video klub Zaprešić)

Poveznica: <https://bitly.ws/VW8d>

RAČUNALNO POTPOMOGNUTA 2D ANIMACIJA

- razvoj računala zamijenio je (ili može zamijeniti) klasično crtanje
- crteži se crtaju digitalno ili se dio crteže crta na papiru, a dio računalno (slični su klasičnoj 2D animaciji – crta se, ali digitalno).

ŠAF Čakovec



Naslov filma: CRNA OVCA (crteži na papiru, računalno)

Trajanje: 3' 24''

ŠAF (Škola animiranog filma, Čakovec)

Poveznica: <https://bitly.ws/32DAj>

PRIMJERI ANIMIRANIH FILMOVA

STOP ANIMACIJA LUTAKA

- lutke imaju unutarnju konstrukciju - kostur i zglobove
- konstrukcija se izrađuje od žice ili specijalnih aluminijskih dijelova
- potrebno je izraditi i kulise.



FKVKZ

Naslov filma: BALADA IZ PREDGRAĐA

Trajanje: 2'07''

FKVKZ (Foto kino video klub Zaprešić)

Poveznica: <https://bitly.ws/VWvD>

STOP ANIMACIJA PLASTELINA I GLINE

- likovi, scene i rekviziti izrađuju se od gline, plastelina ili nekog drugog materijala pogodnog za oblikovanje
- u sebi imaju ugrađenu žicu kako bi bili stabilni i pokretljivi.



FKVKZ

Naslov filma: RAZLIČITOST SPAŠAVA

Trajanje: 3'13''

FKVKZ (Foto kino video klub Zaprešić)

Poveznica: <https://bitly.ws/VvRe>

PRIMJERI ANIMIRANIH FILMOVA

ANIMACIJA PIJESKA

- pijesak se pomiče rukama ili nekim alatom i svaki pomak se fotografira
- osim pijeska mogu se koristiti sol, mljevena kava, šećer, riža ili neka druga sitna zrna
- tanki sloj od rastresitog materijala nanosi se na staklo.



FKVKZ

Naslov filma: Z Z ZMAJ

Trajanje: 2' 46''

FKVKZ (Foto kino video klub Zaprešić)

Poveznica: <https://bitly.ws/We5z>

PIKSILACIJA

- glumci imitiraju pokrete lutaka
- pokreti su isprekidani
- jedan pokret izvodi se u niz malih razmaka
- svaki razmak se fotografira
- brza reprodukcija fotografija stvara iluziju pokreta.



FKVKZ

Naslov filma: ČARA - BIRA

Trajanje: 2'15''

FKVKZ (Foto kino video klub Zaprešić)

Poveznica: <https://bitly.ws/W3E4>

PRIMJERI ANIMIRANIH FILMOVA

RAČUNALNA 3D ANIMACIJA

- likovi su trodimenzionalni i kreću se u trodimenzionalnom prostoru
- u montaži im se stavljaju tzv. kosti što likove pokreće u tri dimenzije (imaju i dubinu).



FKVKZ

Naslov filma: SJENE

Trajanje: 3'01''

FKVKZ (Foto kino video klub Zaprešić)

Poveznica: <https://bitly.ws/W4as>

ZANIMLJIVOST

SUROGAT, DUŠAN VUKOTIĆ

- prvi animirani film izvan Sjedinjenih Američkih Država koji je dobio Oscara kao najbolji crtani film (1962.)
- film se može pogledati na stranici Zagreb filma <https://zagrebfilm.hr/filmovi/surogat/>

Produkcija: Zagreb Film

Trajanje: 09'36''

Režija: Dušan Vukotić

Scenarij: Rudolf Sremec

Montaža: Tea Brunšmid

Glazba: Tomica Simović

Animator: Dušan Vukotić

Scenografija: Zvonimir Lončarić

Tehnika: ST 35 mm color

Kamera: Zlatko Sačer

BOJA U FILMU



CRNO – BIJELI FILM

- igra svjetla i sjene
- kadrovi su slični, stapaju se pa do većeg izražaja dolaze oni koji su najizrazitiji
- donosi manje informacije od filma u boji pa su gledatelji više usredotočeni na filmsku priču
- od samog početka snimanja filmova film se nastojao obojati.

Bojanje se provodilo se na dva načina:

1. Tintiranje - nanošenje boje na svaku sličicu ručno ili pomoću pomagala
2. Toniranje - uranjanje filmske vrpce u boju

FILM U BOJI

- usmjerava pozornost
- gradi ugođaj
- kontrastom boja naglašava bitno (lik, dio lika, predmet...)
- utječe na emocije gledatelja
- bliži je stvarnome svijetu.

*Film može sadržavati crno – bijele kadrove i kadrove u boji.
Najčešće sugeriraju prošlost (crno – bijeli) i sadašnjost (u boji).*



Pixabay Free



Pixabay Free

BOJE U FILMU

Prirodne

- boja objekata, ambijenta poklapa se s njihovom bojom u stvarnosti

Ne prirodne

- boja objekata, ambijenta, ne poklapaju se s njihovom bojom u stvarnosti, koriste se radi naglašavanja umjetničkog tona

Jedan od najvećih izazova snimanje je različitih nijansi zelene boje u prirodi.

Naslov filma: **ZELENO, VOLIM TE ZELENO**

Trajanje: 6' 44''

Poveznica:

<https://bitly.ws/32Wnd>

17. Škola medijske kulture „Dr. Ante Peterlić“
Radionica za kameru i snimanje
Voditelj: Boris Poljak, filmski snimatelj



Škola medijske kulture „Dr. Ante Peterlić“



DOKUMENTARNI FILM



Pixabay Free



DOKUMENTARNI FILM

- prikazuje stvarne ljude i događaje u stvarnim životnim situacijama, u njihovom prirodnom okruženju
- nema glumaca (ponekad se za potrebe filma snime prizori u kojima glume glumci)
- svjedok je vremena – bilježi stvarnost i čuva je od zaborava
- nije mehanička reprodukcija zbilje jer redatelj izabire što će se i kako snimati, a u montaži koje će kadrove i na kojemu mjestu uvrstiti u film i kako će ih povezati s ostalim kadrovima
- važno je naći temu koja zaslužuje pažnju gledatelja
- unaprijed treba znati što se želi ispričati filmom
- potrebne su pripreme prije snimanja (istraživanje teme, detaljnije upoznavanje s temom, razrada teme)
- iako su pripreme neophodne, treba što manje mijenjati stvarnost
- važno je postići što veću sličnost sa stvarnim ljudima, događajima, svijetom koji nas okružuje.



Pixabay Free



PRIMJER DOKUMENTARNOG FILMA

- važno je prenijeti emociju (veliku ulogu ima način snimanja)
- snimiti zaticajne trenutke (nepredvidiva, zatečena zbivanja)
- slušati sugovornika, spremno reagirati i na nepredvidive situacije
- ne čitati pripremljena pitanja, treba biti spontan.

Dokumentarni film ***Anica Kolačko - živi duh*** primjer je slučajno otkrivene teme, razrađene prije snimanja, ali i zaticajnih kadrova.

Naslov filma: **ANICA KOLAČKO - ŽIVI DUH**

Trajanje: 19' 16"

Poveznica:

<https://vimeo.com/showcase/3919700/video/164250073>

16. Škola medijske kulture „Dr. Ante Peterlić”
Radionica za dokumentarni film
Voditelj radionice: Tomislav Mršić, redatelj



Škola medijske kulture „Dr. Ante Peterlić”



VRSTA DOKUMENTARNIH FILMOVA

Antropološki film

- život pojedinca, sredine

Činjenični film

- prikazivanje događaja, reportaže

Namjenski film

- obrazovni film

Popularno-znanstveni film, promidžbeni film

- politička propaganda, reklamni filmovi



Škola medijske kulture „Dr. Ante Peterlić”

NAJPOZNATIJI HRVATSKI AUTORI DOKUMENTARNOGA FILMA

Petar Krelja (*Povratak, Prihvatna stanica, Vrijeme igre, Mariška band...*)

Zoran Tadić (*Druge, Pletenice...*)

Rudolf Sremec (*Zelena ljubav...*)

Krsto Papić (*Nek se čuje i naš glas...*)

Ante Babaja, Branko Marjanović, Edo Galić, Obrad Gluščević, Zlatko Sudović...



POVIJEST DOKUMENTARNOG FILMA

Prvi snimljeni filmovi bili su dokumentarni filmovi (snimali su zatečene situacije).

Dokumentarni filmovi ***Izlazak radnika iz tvornice Lumiere*** i ***Ulazak vlaka u stanicu*** prvi su prikazani filmovi u povijesti. Snimili su ih braće Lumière. Prikazani su javno 28. prosinca 1895. godine u Grand cafeu u Parizu. Projekcija kratkih filmova (ukupno 10) popraćena je sviranjem pijanista.

Samo desetak mjeseci kasnije, 8. listopada 1896. godine, i u Zagrebu je održana prva filmska projekcija. U dvorani Kolo prikazani su filmovi ***Izlazak radnika iz tvornice Lumiere***, koji traje 46 sekundi, i ***Ulazak vlaka u stanicu*** u trajanju od 50 sekundi.

ZANIMLJIVOST

Tijekom prvoga prikazivanja filma ***Ulazak vlaka u stanicu*** pojedini su gledatelji pobjegli iz dvorane misleći da će ih vlak pregaziti. U dvorani je bilo oko 120 gledatelja.



Pixabay Free

An aerial photograph of a fishing boat on the ocean, pulling a massive, billowing green fishing net. The net is spread out in a wide, fan-like shape across the water's surface. The boat is small and positioned on the left side of the frame, with several people visible on deck. The water is a deep teal color, and the net is a vibrant green. The text "EKSPERIMENTALNI FILM" is overlaid in white, bold, sans-serif capital letters in the center-right of the image.

EKSPERIMENTALNI FILM

EKSPERIMENTALNI FILM

Eksperimentalni film je film u kojem se pojavljuju nove ideje, inovacije u filmskom izražavanju.

Ruši pravila, isprobava različite postupke tijekom snimanja.

Izražene su mašta i kreativnost.

Gledatelji doživljavaju nepredvidivo i neočekivano.

Karakteristika je sloboda u umjetničkom izražavanju.

PROCES NASTANKA EKSPERIMENTALNOG FILMA:

1. važna je inspiracija za film
2. razrada ideje
3. nadograđivanje, mijenjanje, dopunjavanje početnih ideja
4. istraživanje različitih mogućnosti prikaza ideje kroz kadrove, otkrivanje novoga ili prikazivanje na nov način
5. snimanje zbilje na način koji nije prepoznatljiv na snimci
6. naglašavanje inovacija u filmskom izražavanju načinom montaže
7. isticanje mašte i kreativnosti pažljivim odabirom zvukova.

Pixabay Free



PRIMJER EKSPERIMENTALNOG FILMA

Eksperimentalni film *OČI ŠUTE*

Inspiracija za film – razmišljanje tinejdžerice o postojanju **Razrada ideje** - prikaz učenice koja hoda u velikom holu škole i preispituje se tko je ona. Nesvjesna je ostalih osoba i događaja oko sebe.

Nadograđivanje, mijenjanje, dopunjavanje početnih ideja – prvi dio filma *prikazuje* tišinu i njezinu snagu, a drugi dio učenicu koja se orijentira na sebe i svoje postojanje. Prijelaz je pozdravljanje vršnjakinja.

Istraživanje različitih mogućnosti prikaza ideje kroz kadrove, otkriti nešto novo ili prikazati na nov način – snimanje kroz plastične boce različitoga izgleda, s vodom, bez vode, okretanjem, kroz dno, kroz usko grlo; kroz parfem, prozirne folije, ravnala, čaše napunjene vodom...

Snimanje zbilje na način koji nije prepoznatljiv na snimci – različite pozicije nabrojanih rekvizita, namjerno otežavanje prepoznatljivosti

Naslov filma: **OČI ŠUTE**

Trajanje: 2' 07''

Poveznica:

<https://bitly.ws/ZVwC>

Filmska grupa OŠ Bartola Kašića, Zagreb
Udruga Manda – film i riječ



Filmska grupa, OŠ Bartola Kašića



PRIMJER EKSPERIMENTALNOG FILMA - MONTAŽA

Naglašavanje inovacija u filmskom izražavanju načinom montaže

- spajanje kadrova na neočekivan način, korištenje efekta vrtnje zbog naglašavanja košmara

Isticanje mašte i kreativnosti pažljivim odabirom zvukova

- odabir teksta koji naglašava misli, stanja i osjećaje; izgovor šaptanjem; izbor glazbe koja naglašava kadrove; pažljiva izmjena šaptanja i naglašenoga šuma.

TEKST U FILMU

Tišina je jaka. Tišina je moćna. Tišina je bučna. Ona vrišti. Ona se bori iza tupih očiju koje gledaju u prazno. Iza slabih i ozlijeđenih pokreta krije se tišina. Kada govor zastane i stupi tišina, tišina koja je katkad toliko bučna da se u njoj izgubi sav smisao, sve izgovorene i neizgovorene riječi. Tišina je jaka. Tišina je moćna. Ona je bučna. Ona vrišti. Ona se bori. Tko sam ja? Jesam li to ja?

Tekst: ***Šutjela sam, ali sad je dosta***, Paula Perić, 8. r.



Filmska grupa, OŠ Bartola Kašića



GLUMA U FILMU

Pixabay Free



GLUMA U FILMU

Za mene je glumac dobar ako me uvjeri da proživljava ono što se događa liku kojeg glumi.

Marcus Geduld, redatelj

Gluma je vještina glumca da se uživi u lik koji glumi i identificira se s njime kako bi što vjernije prenio ulogu koji glumi.

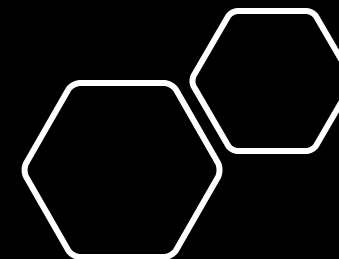
Glumci glumom prenose različite osjećaje / emocije, a gledatelji ih prepoznaju po izrazima lica, glasu, pokretima tijela.

Temeljni osjećaji koje prenose:

- ljubav, sreća, ljutnja, mržnja, strah i tuga

Ostali osjećaji koje prenose:

- agresija, apatija, bijes, depresivnost, dosada, entuzijazam, euforija, frustracija, gađenje, krivnja, ljubomora, melankolija, nada, naklonost, netrpeljivost, panika, pohota, ponos, poštovanje, povjerenje, prihvaćanje, prijezir, privrženost, prkos, samilost, smirenost, sram, srdžba, sumnja, tjeskoba, usamljenost, zadovoljstvo, zahvalnost, zaljubljenost, zbunjenost, zavist, žalost.



IZRAZI LICA TIJEKOM PRENOŠENJA OSJEĆAJA

TUGA

- opušteni očni kapci
- obrve (unutarnji dijelovi) su podignuti
- usne su povijene, donja usna se podiže.

SREĆA

- krajevi usnica podižu se u osmijeh
- kapci se zatežu
- jagodice se podižu
- vanjski uglovi obrva povlače se prema dolje.

GAĐENJE / ODVRATNOST

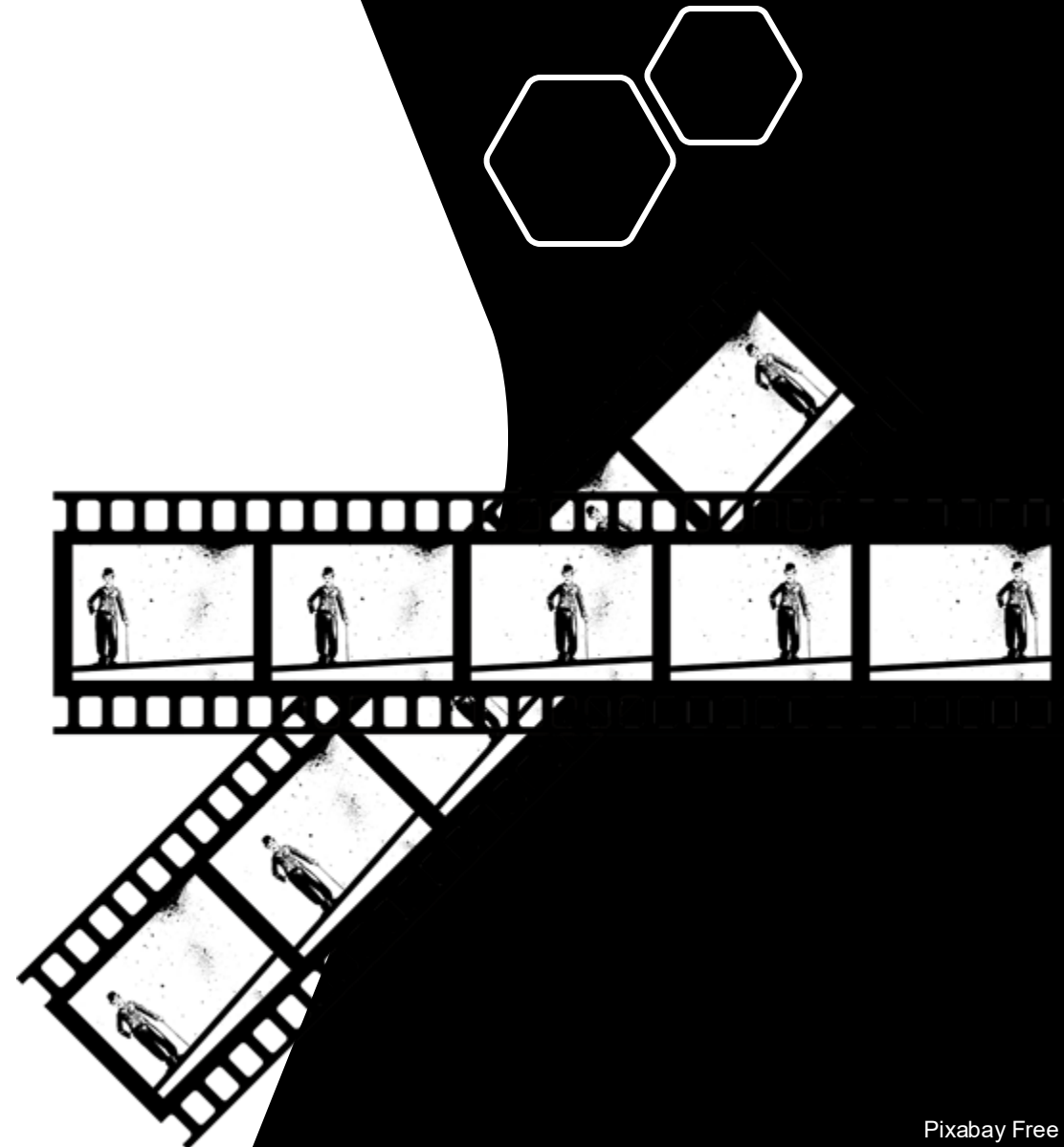
- nos se nabire, gornja usna je podignuta, a donja isturena.

STRAH

- oči su širom otvorene
- gornji kapci su podignuti kao da je osoba iznenađena
- obrve su skupljene
- usnice su razvučene horizontalno.

IZNENAĐENJE

- gornji kapci oka se podižu zajedno s obrvama
- usta su otvorena
- vilica pada.



GLUMAC I GLUMA

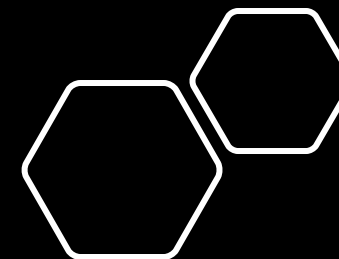
- različite uloge zahtijevaju različit tip glumca
- dobar glumac poistovjećuje se s ulogom koju glumi
- uživljava se u lik, odnose s drugim likovima i snalazi u nepredvidivim situacijama
- pripremaju se kako bi bili što uvjerljiviji (ne samo priprema teksta)
- ponekad prije i za vrijeme snimanja žive život ljudi sličan ulozi u filmu - ostaju u divljini sami mjesecima, love hranu, preživljavaju, mjesecima sjede u invalidskim kolicima, proučavaju naglaske, držanje i ponašanje, „ne izlaze iz uloge koju glume“.

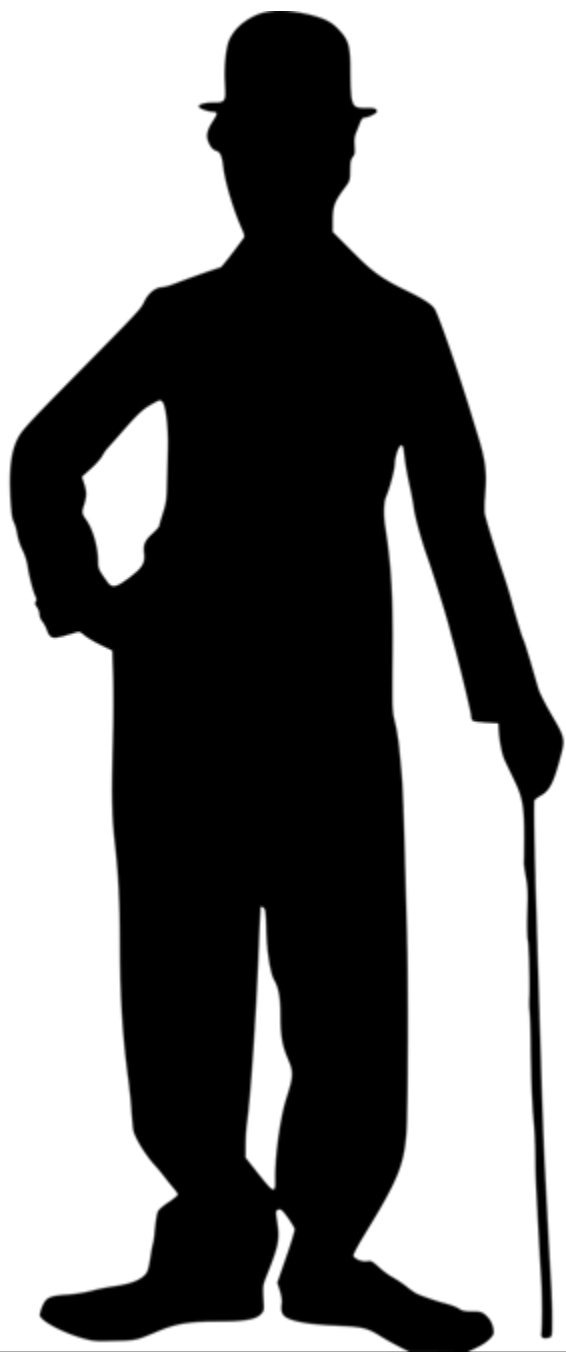
Naslov filma: **JEDNA LJUBAVNA PRIČA**

Trajanje: 3' 44''

Poveznica: <https://bitly.ws/33s4c>

3. Škola medijske kulture
Radionica za igrani film
Voditelj: Zoran Tadić, redatelj





IGRANI FILM

(i adaptacija / ekranizacija)



IGRANI FILM



HRTi, kadar iz filma (screenshot)

Temelj svakog igranog filma je filmska priča, razvoj fabule. Filmska priča može biti plod mašte ili snimljena prema istinitome događaju.

Karakteristika igranih filmova su glumci.

Glumci utjelovljuju likove u filmu. Odnos među likovima najčešće se temelji na sukobima, razmimoilaženju u stavovima. Na taj način razvijaju fabulu.

PRIMJER IGRANOGA FILMA / SERIJE ZA DJECU



HRTi, kadar iz filma (screenshot)

Naslov: **ŠEGRT HLAPIĆ**

Trajanje: 29' 52''

Poveznica:

[https://hrti.hrt.hr/video
store](https://hrti.hrt.hr/video/store)

HRTi, videoteka

Domaće serije – igrane serije
ŠEGRT HLAPIĆ

Redatelj: Silvije Petranović

NAJČEŠĆI ŽANROVI IGRANOGA FILMA



Komedija

(naglasak je na humor i zabavu)



Povijesni film

(prikazuje svijet prošlosti)



Kriminalistički film

(zločini, otkrivanje zločina)



Drama

(emocionalne teme)



Pustolovni ili avanturistički film

(egzotične lokacije, akcija)



Znanstvenofantastični

(nepoznati i zamišljeni svjetovi)



Vestern

(sukob domorodaca i došljaka
ili američke konjice)



Glazbeni film

(sadržajem dominira glazba)

OD NIJEMOG DO ZVUČNOG FILMA

- U doba nijemoga filma Charlie Chaplin postigao je najveću popularnost. Film ***Mališan*** (1921.) u kojem se Chaplin nalazi u poznatoj ulozi skitnice poznat je i rado gledan i danas.
- Prvi zvučni film ***Pjevač jazza*** službeno je prikazan 1927. godine u Americi.
- ***Brcko u Zagrebu*** (1917.) prvi je hrvatski igrani film. Film je izgubljen. Sačuvani su samo neki prizori iz filma. Radnja prikazuje pustolovine provincijskog mladića u velikom gradu Zagrebu. Redatelj - Arsen Maas.
- ***Matija Gubec*** drugi je hrvatski igrani film. Snimljen je prema scenariju Marije Jurić Zagorke.
- ***Sinji galeb*** (1953.) B. Bauera prvi je hrvatski cjelovečernji dječji film.



ADAPTACIJA / EKRANIZACIJA

Adaptacija / ekranizacija preoblikovanje je književnoga djela u film. U Hrvatskoj je čak četvrtina igranih filmova snimljena prema književnom djelu. Prije snimanja filma književno djelo treba preoblikovati u filmski jezik.

Pišu se scenarij i knjiga snimanja. Razlike mogu biti veće i manje. Ponekad se pojedini dijelovi književnoga djela potpuno mijenjaju ili izostavljaju ili se umeću dijelovi kojih u književnom djelu nema.

RAZLIKE – KNJIŽEVNO DJELO I IGRANI FILM

Književnost se izražava riječima, film slikom i zvukom.

Film govori akcijom i pokretom, gledatelji likove prepoznaju prema ponašanju, pokretima, djelovanju. U književnom djelu su za to potrebni iscrpan opis i dijalog.

Čitajući, doživljaj lika isključivo je rezultat čitateljeve mašte, a u filmu je izbor redatelja.

Ne može se svaka rečenica iz književnoga djela izraziti filmskim kadrom. Ponekad je za to potrebno nekoliko kadrova. I obrnuto.



PRIMJERI IGRANIH FILMOVA SNIMLJENIH PREMA KNJIŽEVNOM DJELU

- *Tko pjeva, zlo ne misli* – Krešo Golik (prema noveli Vjekoslava Majera *Dnevnik malog Perice*)
- *Breza* – Ante Babaja (prema istoimenoj pripovijetci Slavka Kolara)
- *Ritam zločina* – Zoran Tadić (prema pripovijetci Pavla Pavličića *Dobri duh Zagreba*)
- *Družba Pere Kvržice* – Vladimir Tadej (prema istoimenom romanu Mate Lovraka)
- *Vlak u snijegu* – Mate Relja (prema istoimenom romanu Mate Lovraka)
- *Šegrt Hlapić* - Silvije Petranović (prema dječjem romanu Ivane Brlić-Mažuranić *Čudnovate zgode šegrta Hlapića*)
- *Koko i duhovi* – Daniel Kušan (prema istoimenom dječjem romanu Ivana Kušana)
- *Zagonetni dječak* - Dražen Žarković (prema istoimenom dječjem romanu Ivana Kušana)
- *Ljubav ili smrt* – Daniel Kušan (prema istoimenom dječjem romanu Ivana Kušana)
- *Duh u močvari* - Branko Ištvančić (prema istoimenom dječjem romanu Ante Gardaša)
- *Dnevnik Pauline P.* – Neven Hitrec (prema istoimenom dječjem romanu Sanje Polak).

PRIMJER IGRANOG FILMA SNIMLJENOG PREMA SLIKOVNICI

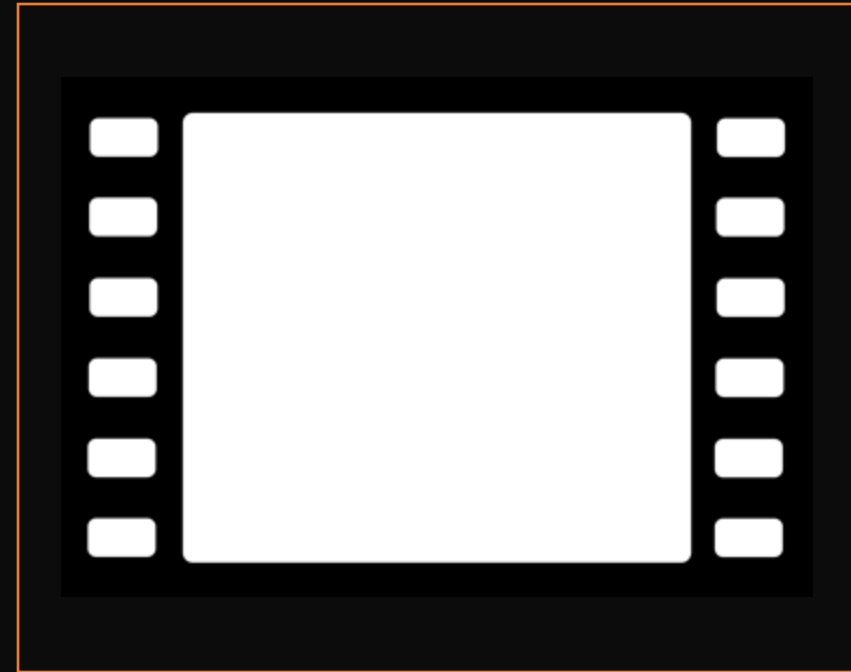
Night at the Museum (Noć u muzeju) – Shawn Levy (američki igrani film adaptacija je istoimene dječje slikovnice hrvatskog ilustratora Milana Trenca).

KADAR



KADAR

- dio filma koji je snimljen unutar pokretanja snimanja (crveni gumbić REC) i prvog isključivanja snimanja (crveni gumbić REC)
 - vrijeme od uključenja do isključenja snimanja
 - neprekinuta filmska snimka.



ODABIR KADRA

- promatranje motiva sa svih strana, uočavanje nevidljivog na prvi pogled
- odabir mjesta s kojega će se snimati
- odabir pokreta kamere, plana, kuta snimanja
- obraćanje pažnje na cijeli kadar (okvir), a ne samo na izabrani motiv.

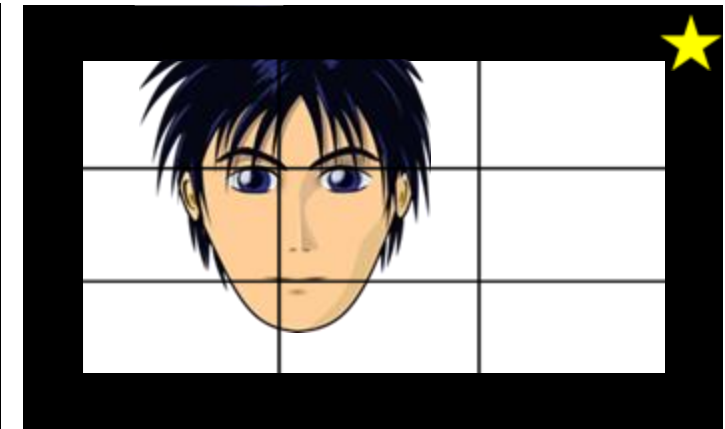
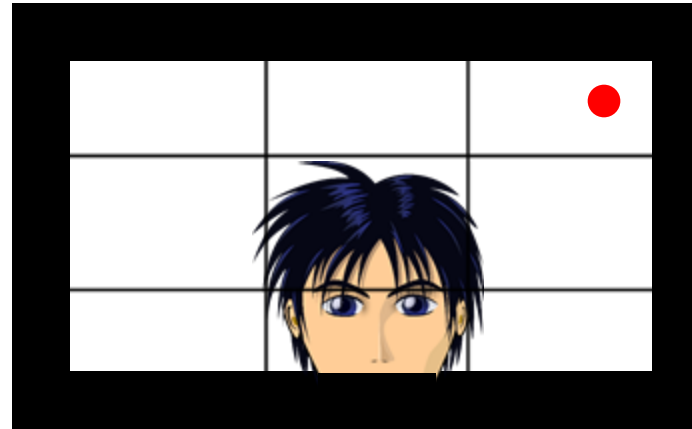
ZLATNI SAT (čarobni sat)

- doba dana kada je svjetlost na otvorenom idealna za snimanja
- prvi je sat prije izlaska sunca i posljednji sat prije zalaska sunca
- podnevna svjetlost baca oštre sjene na lica jer dolazi točno iznad glava (treba izbjegavati snimanje u to doba dana).



ZLATNI REZ - PRAVILO TREĆINA

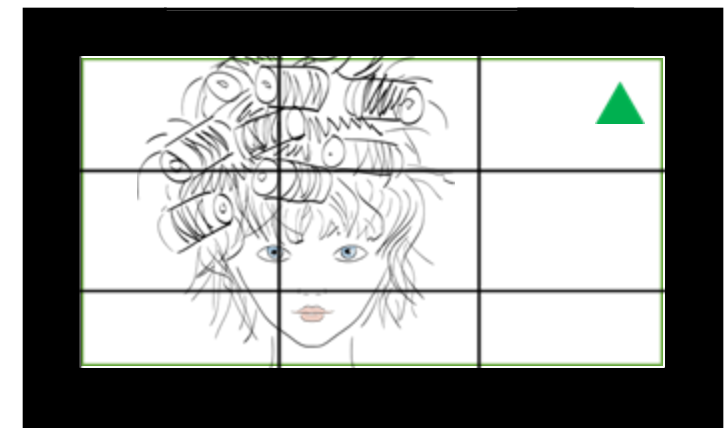
- podijelimo li kadar po širini i visini na trećine, dobit ćemo mrežu
- linije su trećine i sijeku se u četiri točke (nazivaju se žarišne točke)
- glavni motiv postavimo na jednu od linija trećina, u blizinu jedne ili više žarišnih točaka
- likovi ne smiju biti na dnu kadra (dojam da će iz kadra ispasti, kao da se utapaju), oči trebaju biti u gornjoj trećini
- ispred likova mora biti prostor, prema strani na koju su okrenuti
- odstupanja postoje, ali za njih mora postojati razlog.



Primjeri s crvenim točkama – loš kadar

Primjeri sa žutim zvjezdicama – dobar kadar

Primjeri sa zelenim trokutićima – oba kadra su dobra ovisno na što želimo skrenuti pažnju – lice ili uvijače.



VRSTE KADROVA

S obzirom na oštrinu:

- dubinski (oštrina likova i predmeta u dubini kadra jednaka je / podjednaka oštrini likova i predmeta u prednjem dijelu)
- plošni (oštrina likova i predmeta u dubini kadra i likova i predmeta u prednjem dijelu nije ista / podjednaka; bliže ili dalje su neoštri).

S obzirom na stanja kamere:

- statične (ovisi o kameri, a ne radnji u kadru; kamera je nepomična)
- dinamične (kamera je u pokretu, kreće se).



KADAR - okvir

One take film festival - festival filmova snimljenih u jednome kadru (Hrvatska)

Naslov filma: **DEŽD CURI**

Trajanje: 6'

Poveznica:

<https://bitly.ws/XcZd>

12. Škola medijske kulture „Dr. Ante Peterlić”
Radionica za kameru i snimanje
Voditelj radionice:
Boris Poljak, snimatelj i redatelj

VRSTE KADROVA

Škola medijske kulture "Dr. Ante Peterlić"

S obzirom na dojam o trajanju:

- dugi
- kratki (može trajati i kraće od sekunde).

S obzirom na promatrača:

- subjektivni kadar (prikazuje kako prizor vidi neki od likova u filmu)
- polusubjektivni kadar (u prednjem dijelu kadra je lik s leđa ili sa stražnjeg poluprofila, a predmet dublje; gledatelj zajedno s likom promatra predmet, događaj u dubini kadra)
- objektivni kadar (prikazuje ono što bi svi vidjeli da se nalaze na tom mjestu)
- autorski kadar (autor snima na način da kadar ima ulogu komentara).



Na kraju početak

- film snimljen u jednom kadru

Naslov filma: **NA KRAJU POČETAK**

Trajanje: 5' 56''

Poveznica:

<https://bitly.ws/Xd7Y>

13. Škola medijske kulture „Dr. Ante Peterlić”

Radionica za kameru i snimanje

Voditelj radionice:

Boris Poljak, snimatelj i redatelj



Dubinski kadar



Plošni kadar



Subjektivni kadar



Plošni kadar

KOSTIMOGRFIJA I MASKA



KOSTIMOGRAFIJA

- kostimi doprinose uvjerljivosti uloge koju glumci glume
- kroj, stil i boja kostima opisuju karakter lika (osobnost lika, raspoloženja, ponašanje, socijalni i ekonomski status)
- posebno važnu ulogu imaju u povijesnim filmovima, filmovima znanstvene fantastike, filmovima o / s nadnaravnim bićima, likovima koji su plod mašte
- moraju odgovarati vremenu i prostoru prema radnji film
- glumci se u kostimu moraju osjećati dobro jer će biti uvjerljiviji u ulozi koju glume.

KOSTIMOGRAFI

- na temelju scenarija osmišljavaju kostime i predlažu ih redatelju i scenaristu
- kostime prilagođavaju razdoblju u kojem se odvija radnja filma, lokaciji, vremenu, glumcima koji će ih nositi
- kostimografi moraju dobro poznavati odijevanje kroz stoljeća
- važno je da budu kreativni.



MASKA U FILMU

- u filmu ima dramaturšku ulogu
- izrađuje se za glumce i statiste prema knjizi snimanja.

MASKER

- izrađuje specijalne maske koje zahtijevaju velike promjene u izgledu glumaca
- najviše se koriste u filmovima znanstvene fantastike, povijesnim filmovima i hororima.

ŠMINKER

- prema zadanom opisu glumcima oblikuje lice i tijelo
- glumci postaju stariji, mlađi, ozlijeđeni...
- promjene postiže uz pomoć kozmetičkih sredstava (pudera, boja...).

FRIZER

- zadužen je za frizure, perike, brade i brkove
- izrađuje ih prema zadanom opisu u knjizi snimanja.



KUT SNIMANJA RAKURS

KUT SNIMANJA / RAKURS

- položaj kamere u odnosu na predmet snimanja
- čini kadrove zanimljivijima
- naglašava veličinu i obilježja prostora
- naglašava slabije vidljivu pojedinost
- otkriva, šalje poruku, izaziva interes i začudnost.

VRSTE KUTA SNIMANJA / RAKURSA

Donji kut snimanja / rakursa

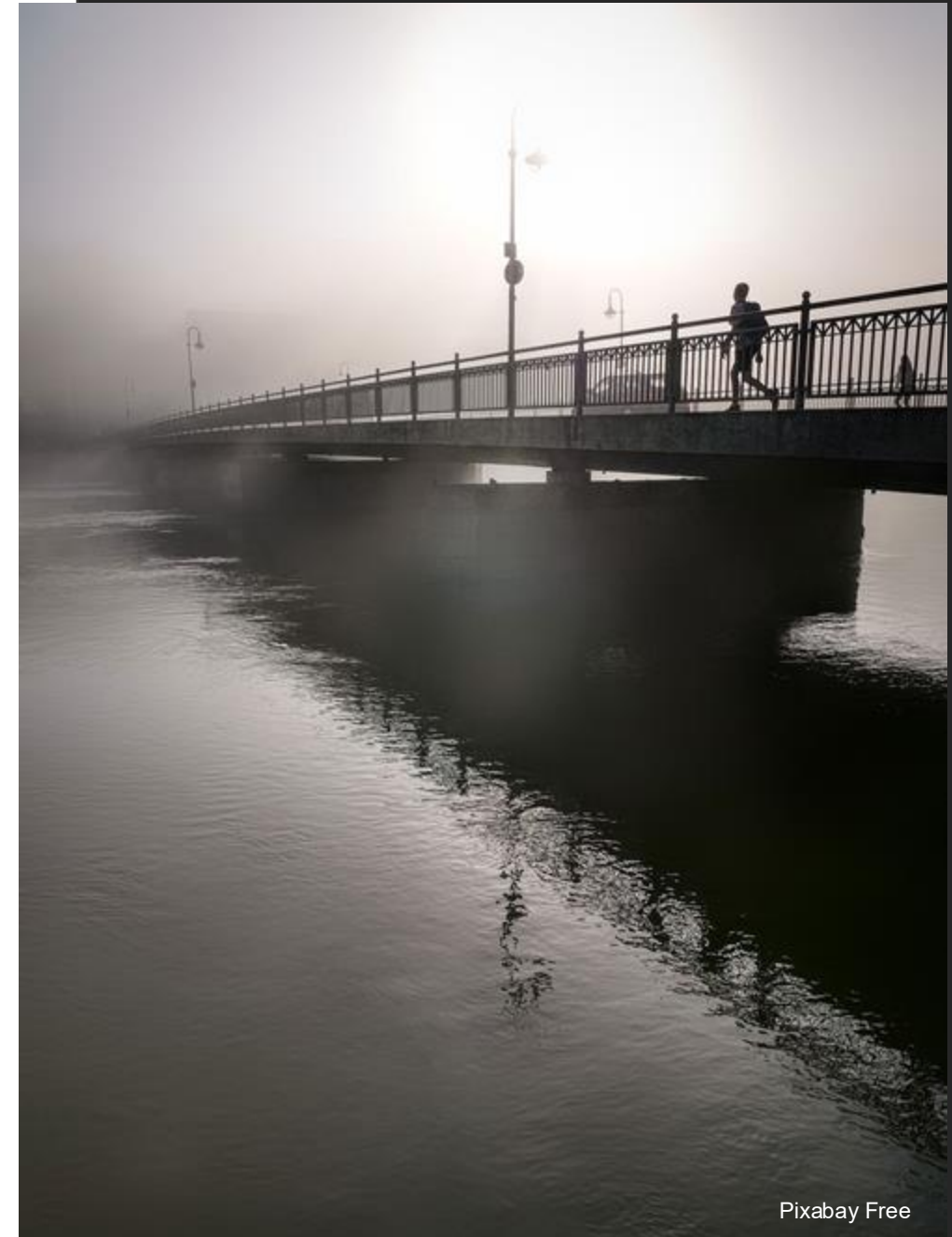
- kamera snima odozdo, postavljena je ispod objekta koji snima
- naziva se i žablja perspektiva (ako je snimljen ekstremno odozdo)

Gornji kut snimanja / rakursa

- kamera snima odozgo, postavljena je iznad objekta koji snima
- naziva se i ptičja perspektiva (ako je snimljen ekstremno odozgo)

Snimanje u visini objekta

- kamera snima u visini očiju osobe koju snimamo.



KARAKTERISTIKE KUTA SNIMANJA



DONJI KUT SNIMANJA/RAKURSA

- osoba, koja je snimana odozdo, djeluje nadmoćno



GORNJI KUT SNIMANJA / RAKURSA

- osoba, koja je snimana odozgo, djeluje manje i često nemoćno

KARAKTERISTIKE KUTA SNIMANJA



SNIMANJE u visini objekta ili očiju osobe koju snimamo

- najbliži je stvarnosti
- najmanje je dramatičan.

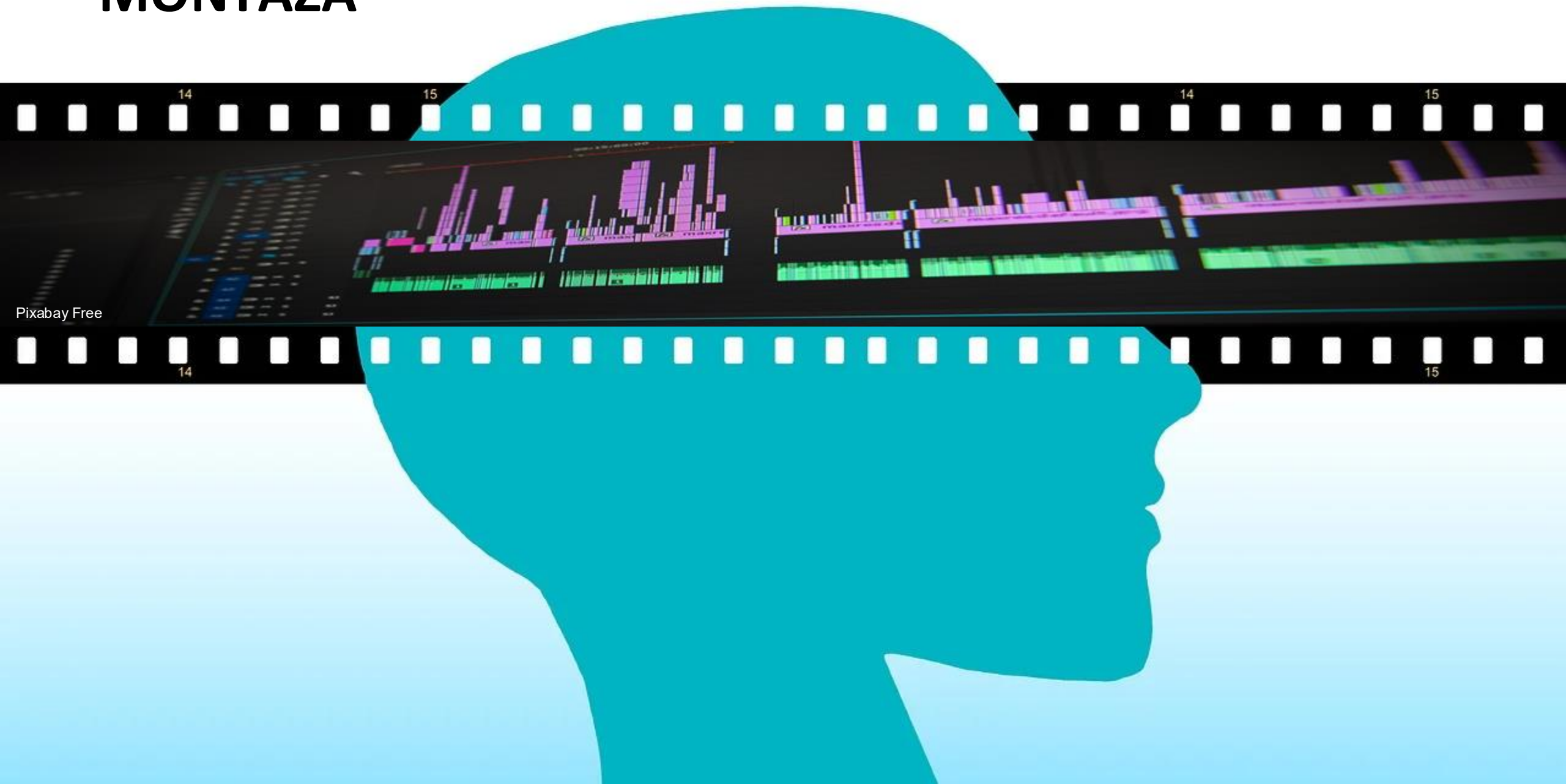
KOSI KADAR



KOSI KADAR

- kamera je nagnuta pa je i slika nagnuta
- djeluje kao da gubi ravnotežu
- naglašava nečiji osjećaj nelagode.

MONTAŽA



MONTAŽA

- odabiranje i spajanje kadrova u smislenu cjelinu, cjelovit film
- utječe na doživljaj filma.

MONTAŽA I KADROVI

- kadrovi se slažu prema priči
- dopunjuju se dodatnim materijalima
- važno je izabrati kadrove koji u filmu ima funkciju
- kadrovi, koji ne funkcioniraju u određenom filmu, bez obzira na ljepotu, u film se ne montiraju
- povezuje različita mjesta i vremena
- isti kadrovi, spojeni u film na različit način, mogu promijeniti filmsku priču, različito utjecati na gledatelje, film učiniti dinamičnijim, zabavnijim, dosadnijim
- montaža ne može od loše snimljenih kadrova složiti dobar film.



Montaža je stvaralački i kreativan način izražavanja.

NAJČEŠĆE VRSTE MONTAŽE

Kontinuirana montaža

- najčešća vrsta montaže
- kadrovi se nadovezuju neprimjetno prateći isto zbivanje iz prethodnog kadra
- prizorna zbivanja ostavljaju dojam neprekinutog niza.

Diskontinuirana montaža

- kadrovi se ne nadovezuju
- podcrtava prolazak više vremena unutar kadra (elipsa), promjenu prizora
- spajanje nespojivih kadrova
- navodi gledatelje na otkrivanje logičkog povezivanja.

Paralelna montaža

- naizmjenice prikazuje dva zbivanja koja se događaju istovremeno, ali na različitim mjestima, česta je u akcijskim filmovima.



Pixabay Free

RITMIČKA MONTAŽA

Priča filma podređena je ritmičkom slijedu događaja i dinamici radnje.

Montaža je stvaralački i kreativan način izražavanja.

Tijekom montaže važno je:

- analizirati kadrove i izabrati
- razvrstati ih
- odrediti dužinu trajanja kadrova
- paziti na ritam slijeda kadrova
- uskladiti sliku i zvuk
- postići dramaturgiju
- montažom utjecati na emocionalno raspoloženje gledatelja.

Naslov glazbenog videospota: **MITOTAKO**

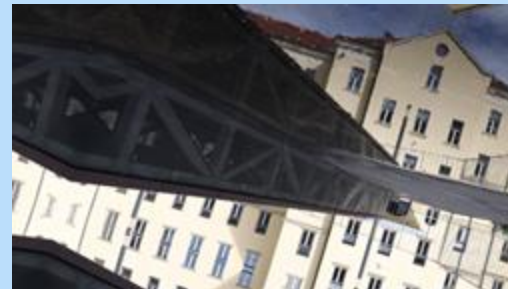
Trajanje glazbenog videospota: 1' 35"

Poveznica: <https://bitly.ws/32ILR>

24. Škola medijske kulture „Dr. Ante Peterlić”
Radionica za glazbeni videospot
Voditelj: Filip Dizdar, glazbenik

MONTIRANI KADROVI - MITOTAKO

Škola medijske kulture „Dr. Ante Peterlić”



MONTAŽNE SPONE / MONTAŽNI PRIJELAZI

REZ

- kadrovi se lijepe jedan uz drugi
- gledatelji ga nisu svjesni.

PRETAPANJE

- istovremeno slika i zvuk jednoga kadra blijede, a drugoga se pojavljuju
- naglašava protok vremena.

ZATAMNJENJE I ODTAMNJENJE

- kad se jedan kadar zatamni, drugi se odtamni
- naglašava kraj jednoga razdoblja i početak drugoga
- može naglasiti i protok vremena.

ZAVJESA

- kadar se vertikalno ili horizontalno briše ili istiskuje
- naglašava važnost dolazećeg kadra
- ističe vremenski ili prostorni skok.





FILMSKI PLAN

FILMSKI PLAN

Plan je udaljenost kamere od objekta snimanja.
Određuje se prema odraslom čovjeku prosječnoga rasta.

Pixabay Free



ULOGA PLANOVA

- usmjeravanje pozornosti gledatelja na bitno
- izazivanje i naglašavanje emocija
- stvaranje atmosfere
- približavanje ili udaljavanje gledatelja radnji.

KADAR I PLAN

Statični kadar (kamera se ne pokreće)

- može imati samo jednu vrstu plana
- može imati više vrsta planova – postiže se kretanjem objekta unutar kadra.

Dinamični kadar (kamera se pokreće)

- može imati samo jednu vrstu plana.

VRSTE PLANOVA

Plan detalj (DET)

- detalj nekog lika ili ambijent – oko, brava

Krupni plan (K)

- prikazuje glavu čovjeka

Blizi plan (B)

- čovjek do poprsja

Polublizi plan (PB)

- čovjek do pojasa

Američki plan (A)

- čovjek do koljena

Srednji plan (S)

- cijeli čovjek

Total (T)

- cjelina nekog ambijenta.





Plan detalj



Krupni plan



Blizi plan



Polublizi plan



Američki plan



Srednji plan



Total



IZBOR PLANOVA

Plan prostora (T)

- gledatelja upoznaje s prostorom

Planovi radnje ili akcije (S, A)

- najbolje prikazuje radnju filma

Planovi za osobe i likove (PB, B, K, DET)

- prikazuju osobu / likove jako blizu, usmjeravaju gledateljima pažnju na osjećaje likova.

Naslov filma: **THE FINAL SHOT**

Trajanje: 6' 24"

Poveznica: <https://bitly.ws/32FGY>

24. Škola medijske kulture „Dr. Ante Peterlić”

Radionica za kameru i snimanje

Voditelji radionice: Boris Poljak, filmski snimatelj,

Dinka Radonić, filmska snimateljica



Škola medijske kulture „Dr. Ante Peterlić”



SCENARIJ i KNJIGA SNIMANJA



PROCES NASTANKA FILMA (DO SNIMANJA)

IDEJA

Za svaki je film važna doba ideja.

SINOPSIS

Sažeto opisana radnja u budućem filmu. Predložak je za pisanje scenarija.

SCENARIJ

Opis sadržaja filma prema scenama: radnja, odnos likova, dijalozi, mjesto snimanja, doba dana ili noći.
Prema scenariju piše se knjiga snimanja.

KNJIGA SNIMANJA

Sadrži video i audio stranu.
Kadrovi u scenama opisani su detaljno (plan, kut snimanja, pokret kamere, zvukovi, detaljan opis likova, dijaloga, radnje).



PRIMJER PROCESA NASTANKA IGRANOGA FILMA

IDEJA

U obilasku dvorca Trakošćan događa se čudna pojava. Jednog od posjetitelja zbunjuje što sam sebe vidi i čuje kao jeku. Sam sebe „prati“.

SINOPSIS

Posjetitelj Goran dolazi u dvorac Trakošćan. Već mu se na parkiralištu nešto čudno dogodi. Čuje sam sebe (svoj glas) kako viče da stane. Osvrće se, ali nikoga ne vidi. Na ulazu u dvorac prodavač mu zagonetno govori da će mu u dvorcu biti ugodno. Do odlaska iz dvorca vidi i čuje kako se sve, vezano uz njega, ponavlja kao jeka. Tu neobičnu pojavu pojačava zagonetni prodavač karata. Nitko od drugih posjetitelja to ne primjećuje. Taj krug istih događanja prekida poziv i podsjećanje na dogovor.



Pixabay Free

SCENARIJ (DIO)

1. PARKIRALIŠTE ISPRED DVORCA, EXT. / DAN

Goran (četrdesetak godina), poslovni čovjek s torbom preko ramena i fotoaparatom, dolazi na parkiralište. Izlazi iz automobila, kreće prema dvorcu.

2. PUT PREMA DVORCU, EXT. / DAN

Goranu zvoni mobitel. Javlja se.

GORAN

Molim?

Sluša.

GORAN

Da. da. Dogovoreno. U jedan.

Sluša.

GORAN

Ne, idem sad pogledat' dvorac. Nađemo se u jedan.
Sprema mobitel i ide dalje.



3. PRILAZ DVORCU, EXT. / DAN
Goran začuje povik.

GORANOV GLAS
Hej, stani!

Osvrćući se oko sebe, torbom ruši ploču s obavijestima. Saginje se i podiže je. Nastavlja dalje prema dvorcu.

4. PREDVORJE DVORCA, INT. / DAN
Goran je ispred prodavača ulaznica.

GORAN
Jednu ulaznicu, molim vas.

Dok prodavač otkida ulaznicu, Goran komentira.

GORAN
Vani je pakleno.

Prodavač mu pruža ulaznicu.



KNJIGA SNIMANJA (DIO)

I. PARKIRALIŠTE ISPRED DVORCA, EXT. / DAN

VIDEO

1. S, A, PB, PAN (prati hod do zvonjave mobitela)

Kamera prikazuje automobil na parkiralištu. Otvaraju se vrata i izlazi muškarac četrdesetih godina (Goran).

Kamera prati Goranov hod od automobila, preko parkirališta. Goran (plavokos, naočale) promatra uvis prema dvorcu koji se ne vidi. Na sebi ima svijetle hlače i svijetlu košulju. Preko ramena ima obješenu torbu i fotoapararat. Goran pruža ruku u džep.

2. PB, VO (prati Gorana, snima njegov hoda sprijeda)
Goran vadi mobitel i javlja se.
I dalje hoda, ogledava se. Nakon javljanja, sluša.
Zatim odgovara.
Hoda i sluša.

AUDIO

zvuk otvaranja i
zatvaranja vrata
automobila
koraci na kamenu

zvoni mobitel

„Molim?!“

„Da, dogovorili smo
se u jedan.“

Naslov filma: **JEKA**

Isječak iz scenarija za film
Jeka.

Specijalizirana videoradionica
– filmski scenarij

Voditelj: Goran Tribuson,
književnik

5. Škola medijske kulture, HFS



Pixabay Free

VIDEO

Goran hoda. Sluša.

Odgovara na mobitel.

Zadovoljno se nasmiješi i nastavi hodati prema dvorcu. U pozadini se vidi priroda.

3. GR, PT, PAN (s prozora dvorca na ulaz u dvorac i Gorana)

Goran hoda uz drvene klupe (3).
Začuje glas i zastane.

4. BP, S

Goran se okreće prema kameri i gleda uvis. Traži pogledom izvor zvuka.

AUDIO

„Ne, sad idem pogledati dvorac.”

„Da, vidimo se u jedan. Ajde!”

Zvuk Goranovih koraka.

OFF:
„Hej, stani!”



VIDEO

5. DR, PT, PAN (prozori dvorca s lijeva na desno)

Kamera prikazuje prozore dvorca koji su pusti.

6. GR, PT, S

Kamera prikazuje Gorana koji gleda uvis prema prozorima dvorca, oprezno hoda uz klupe natraške, ruši koš za smeće, podiže ga, gleda oko sebe, ubrza korak prema dvorcu.

7. DR, PT, S

Kamera prikazuje ulaz u dvorac. Stepenice snima odozdo. Vidi se unutrašnjost dvorca – drveni namještaj, crveni tepisi. Na vrhu stepenica je stol za kojim sjedi prodavač ulaznica sa šiltericom na glavi. Čita novine.

AUDIO

zvuk koraka
zvuk pada kante,
dizanja kante, koraci



VIDEO

Goran dolazi do stepenica,
prodavač ga pogleda i zatvara
novine. Goran ga pozdravlja.

8. GR, SR, S

Kamera prikazuje prodavača
ulaznica bočno. Zatvara novine i
gleda prema Goranu koji se teško
penje po stepenicama. Goran umorno
zastane. Prodavač priprema ulaznicu.
Goran ponovno uzdahne.

Igrani film prema ideji, scenariju i knjizi snimanja *Jeka*.

NASLOV: **JEKA**

Trajanje: 6' 20"

Poveznica: <https://bitly.ws/327Gk>

Radionica za igrani film

Voditelj: Zoran Tadić, redatelj

6. Škola medijske kulture, HFS

AUDIO

„Dobar dan.”

uzdisanje kod penjanja

„Jednu ulaznicu, molim
vas.” (uzdah)
„Vani je pakleno.”



Škola medijske kulture „Dr. Ante Peterlić”





SCENOGRAFIJA

SCENOGRAFIJA

- donosi informaciju o mjestu i vremenu radnje filma
- uključuje sve prostore u kojima se snima
- pridonosi uvjerljivosti i ugođaju filma
- određuje i utječe na atmosferu filma
- može se snimati u prirodnom, već postojećem prostoru, ili se za potrebe filma prostor posebno gradi
- scenograf određuje kako će prostor za snimanje izgledati, što će sadržavati
- ponekad su prostori makete koje su toliko vjerne da ih gledatelji doživljavaju stvarnima
- mora pratiti radnju filma.



Pixabay Free



STANJE KAMERE

POKRETI KAMERE



Pixabay Free

STANJE KAMERE

- nije vezano uz događaje u kadru, već uz pokret kamere

Statična kamera – ne pomiče se tijekom snimanja, nepomična je (statični kadar)

Dinamična kamera – kamera je tijekom snimanja u pokretu (dinamični kadar, prate likove, opisuju prostor, stvaraju dinamiku)

VRSTA POKRETNE KAMERE

PANORAMA ILI ŠVENK – kamera je pričvršćena o tlo, okreće se oko svoje osi horizontalno ili vertikalno, snima pokret od točke A do točke B, s jedne na drugu stranu (s lijeve na desnu ili obratno, odozgo prema dolje ili obratno, kružno oko svoje osi)

VOŽNJA ILI FAR - kamera se pokreće zajedno s postoljem (dolly kolica, auto ili slično)

KAMERA NA DIZALICI/KRANU - snimatelj se na dizalici / kranu podiže zajedno s kamerom, može izvoditi pokrete u svim smjerovima

KAMERA IZ RUKE – snimano iz ruke, nepredvidiva je, nije mirna.



POKRETI KAMERE I DINAMIKA FILMA

Pokreti kamere utječu na dinamiku filma, upoznaje gledatelje s prostorom, likovima i objektima.



Pixabay Free

PANORAMA ILI ŠVENK

- otvara pogled u prostor, gledatelji upoznaju nešto novo
- ***Filaž ili brišuća panorama*** - brzi pokret tijekom snimanja panorame, ne može se jasno razaznati prikazano, povezuje radnje koje se događaju u isto vrijeme, na različitim mjestima.

VOŽNJA ILI FAR

- ***vožnja prema naprijed*** – približava se objektu snimanja, ističe njegovu važnost
- ***vožnja prema natrag*** – udaljava se od objekta snimanja kako bi naglasila nečiji odlazak ili upoznala s okolinom
- ***bočna / prateća vožnja*** – vozi se paralelno uz objekt snimanja, izaziva napetost.

KAMERA NA DIZALICI/KRANU

- proširuje prostor i istovremeno mijenja kut snimanja / rakursa

KAMERA IZ RUKE

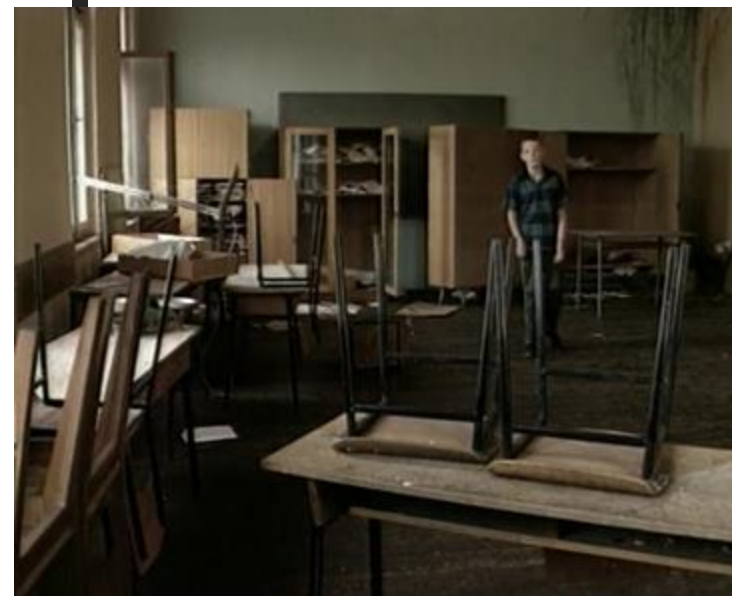
- doprinosi poistovjećivanju s likovima

****STEADYCAM** – stabilizator za filmske kamere (kadrovi su mirni) , kamera je pričvršćena za snimatelja (sustav opruga koje zajedno s kamerom snimatelj nosi), kadrovi su dinamični i mirni.



TRI OSNOVNE VRSTE KRETANJA U FILMU

- kamera je statična, ljudi i objekti ispred kamere su u pokretu
- ljudi i objekti ispred kamere su statični, a kamera je u pokretu
- ljudi, objekti i kamera istovremeno su u pokretu.



Naslov filma: **DENIS**

Trajanje: 18' 47"

Poveznica:

<https://bitly.ws/32WFR>

4. Škola medijske kulture
Radionica za dokumentarni
film

Voditelj: Petar Krelja, redatelj



A cinematic photograph of a paved path in a park or forest. The path is lined with tall, bare trees on both sides. A wooden fence runs along the left side of the path. Long, dark shadows of the trees and fence are cast across the path, suggesting a low sun position. The air is misty or foggy, creating a soft, ethereal atmosphere. The overall color palette is muted, with greys, browns, and soft yellows from the light.

SVJETLO U FILMU

VRSTE OSVJETLJENJA U FILMU

Prirodno svjetlo

- dolazi od Sunca (dnevno svjetlo) ili Mjeseca (noćno svjetlo)

Umjetno svjetlo

- nastaje pomoću različitih rasvjetnih tijela (mobitel, svijeća, šibica, reflektor...)
- postavlja se za potrebe kadra
- može osvijetliti cijeli kadar ili samo dio (osobu, dio osobe, predmet...).

Građeno svjetlo

- gradi se pomoću reflektora i / ili ostalih svjetlosnih tijela
- prema njemu se postavljaju glumci i kamera
- postojeće / nađeno / ambijentalno svjetlo
- svijetlo se zatječe na mjestu snimanja, nije kontrolirano
- dojam prirodnog ambijenta, kadrovi su tamniji od kadrova osvijetljenih reflektorima.

Svjetlo u boji

- daje novi smisao kadru



ULOGA SVJETLA U FILMU

- usmjerava pozornost gledatelja
- otkriva niz informacija doba dana (svitanje, jutro, podne, sumrak, noć...)
- otkriva izgled ljudi i njihovo emocionalno raspoloženje
- odvaja glumca od pozadine kako se ne bi dobio dojam zalijepljenog glumca za pozadinu
- otkriva izgled predmeta, ambijent
- ističe određene boje
- utječe na atmosferu (vesela, mračna, zastrašujuća)
- otkriva radnju i naglašava dramatičnost
- sjena daje volumen osvjetljenim objektima i kadar dobiva dubinu
- može promijeniti smisao kadra
- naglašava kontrast unutar kadra
- može zastarjelim načinom postavljanja rasvjete postići scenu kao iz davne prošlosti.



Pixabay Free

EFEKTI / TRIKOVI

PUT NA MJESEC (Le Voyage dans la Lune), Georges Méliès, 1902., Francuska

- smatra se prvim znanstvenofantastičnim filmom (i jedan od prvih igranih filmova uopće)
- Georges Méliès u filmu eksperimentira s novim medijem i prvi puta primjenjuje specijalne efekte (*Put na Mjesec* i *Povratak na Zemlju*).

EFEKTI / TRIKOVI

- koriste se kako bi u filmu prikazali plod mašte, dijelove koje je nemoguće snimiti kamerom, zapanjili i / ili zadivili gledatelje; sve je postalo moguće, trebaju biti što manje primjetni

SPECIJALNI EFEKTI

- nastaju za vrijeme snimanja kamerom (stvaranje različitih vremenskih uvjeta - vjetar, kiša, snijeg, magla...; eksplozije, ozljede, zastrašujuća bića...)

VIZUALNI EFEKTI

- nastaju izvan kamere (animacije, računalno generirane slike - CGI, dio su filma koji nije snimljen kamerom, već je stvoren umjetno, u računalu)
- koristi se za nadogradnju snimljenog materijala (scenografije, stvaranje novih likova...) i za ispravljanje pogrešaka nastalih tijekom snimanja (uklanjanje viška iz snimljenih kadrova – sjene mikrofona, oprema...)
- uz digitalnu kopiju likova može glumce, koji više nisu živi, u filmu oživjeti.



Zeleno platno (green screen)

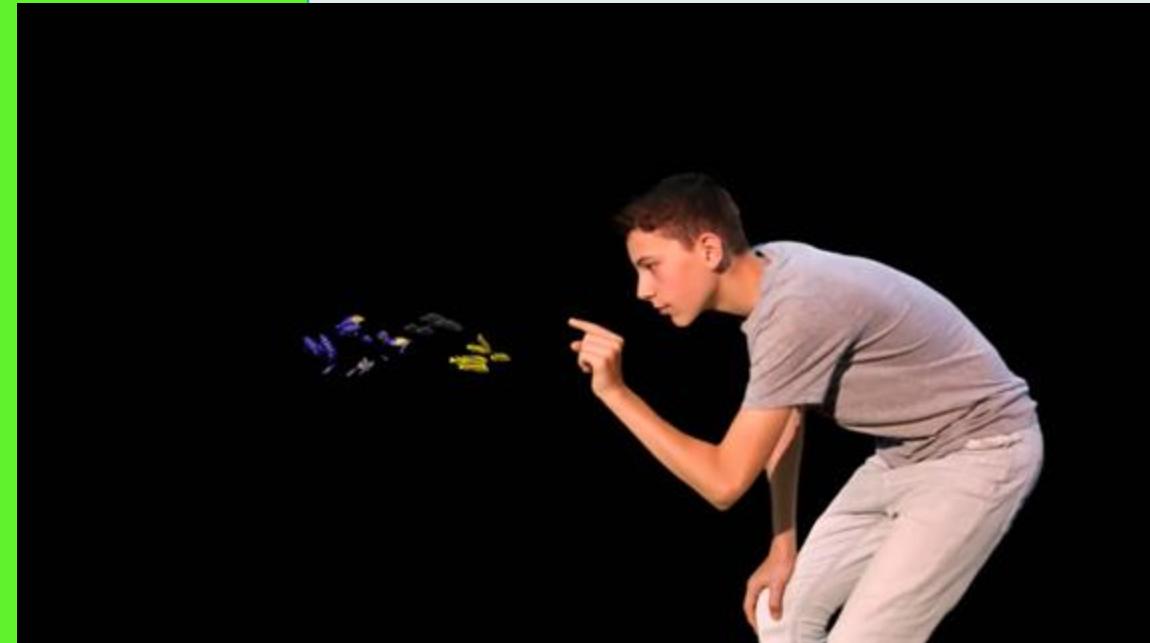
- posebna je tehnika efekata
- uklanja odabrane boje iz videoisječaka
- stvarne objekte smješta u virtualno okruženje pa nije potrebno snimanje na stvarnoj lokaciji
- stvarne objekte smješta u prostor u kojem je nemoguće snimati film, npr. svemir
- često se koristi i plavo platno (snimanje u prirodi; plavo platno omogućuje uklanjanje pozadine bez uklanjanja zelenila u prirodi)
- Chromakey / Keying - tehnika kojom se tijekom montaže izdvaja zelena / plava pozadina i na njeno mjesto umeće željena, npr. svemir
- Clipchamp omogućuje uklanjanje zelene, crvene ili plave boje.

Naslov filma: **MRAK FILM**

Trajanje: 2' 05"

FKVKZ - Foto kino video klub Zaprešić

Poveznica: <https://bitly.ws/32FZN>



FKVKZ



Pixabay Free



ZVUK NA FILMU

ZVUK NA FILMU

- pojačava doživljaj filma i izaziva emocije



NIJEMI FILM / ZVUČNI FILM

Razdoblje nijemoga filma – film je pratila glazba zbog snažnijeg doživljaja radnje filma, ali i zbog glasnoga projektora i glasnih gledatelja.

Razdoblje zvučnoga filma započinje s prvim zvučnim filmom **Pjevač jazza** (1927. godina)

ZVUKOVI PREMA PODRIJETLU

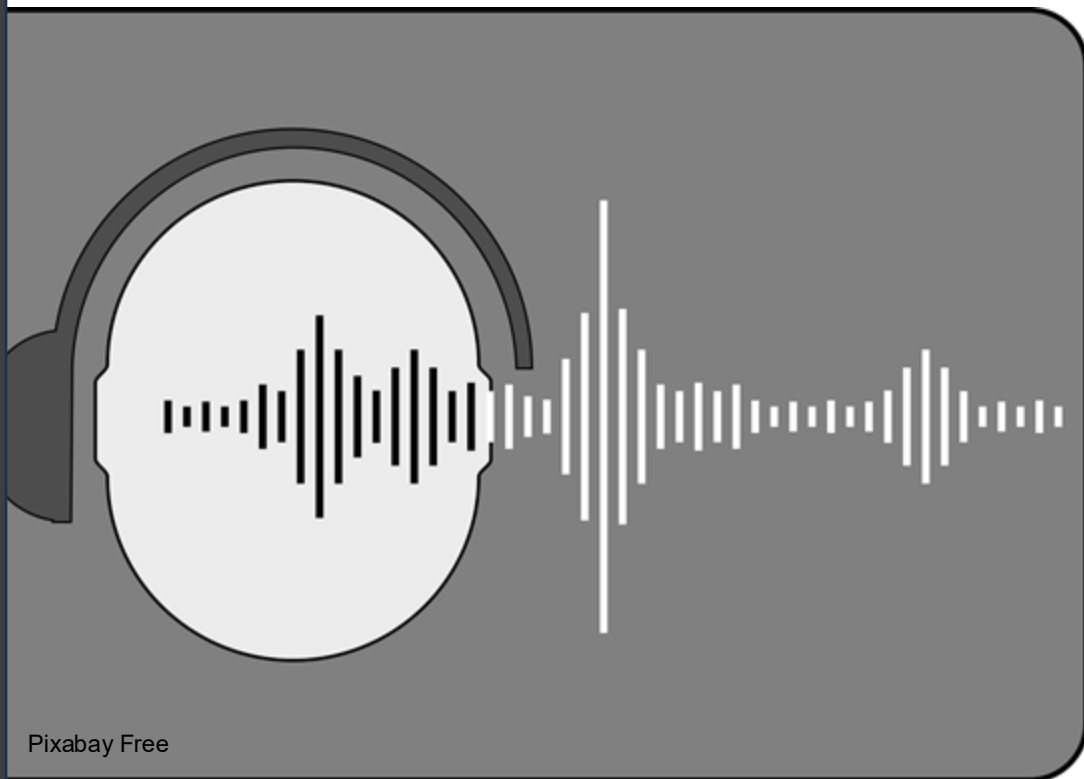
Prizorni zvuk

- izvor zvuka nalazi se u kadru, vidljiv je (npr. osobe razgovaraju, prolazi automobil)

Neprizorni zvuk / off zvuk

- izvor zvuka nije vidljiv u kadru, ambijentalni zvukovi (npr. ptice, vjetar, kiša, grmljavina, zvukovi parka, ulice, vlaka)

VRSTE ZVUKOVA U FILMU



ŠUMОВИ

- najprirodniji su zvuk u filmu, okružuju nas (zvukovi iz prirode, hodaње, zvukovi ulice...)
- metaforički zvukovi najčešće se koriste u animaciji (npr. zvuk treptanja), dodatno naglašavaju vizualni dojam filma.

GOVOR

- dijalog – razgovor dviju ili više osoba, intonacijom glasa glumci karakteriziraju likove
- monolog – čuje se razmišljanje jedne osobe ili komentar naratora.

GLAZBA

- prati radnju filma, pojačava doživljaj, izaziva različite emocije
- izvor može biti vidljiv u kadru (npr. netko svira klavir)
- nije li vidljiv izvor u kadru, poprima ulogu komentara.

TIŠINA

- izaziva napetost, nelagodu, iščekivanje što će se dogoditi
- može imati snažniji utjecaj na gledatelja od zvuka
- često se koristi u hororima.

FILMSKA GLAZBA

Originalna glazba ili soundtrack

- napravljena je za točno određeni film, prilagođena je filmu

Arhivska glazba

- glazba nastala neovisno o filmu

ATMOSFERA

- prostoru daje karakter, gledatelje bolje upoznaje s prostorom
- mogu biti različiti zvukovi (bliži i dalji) – lavež psa u daljini, prolaz automobila, zvukovi s igrališta...

ZVUČNI EFEKTI

- privlače pažnju, izražajni su, naglašavaju

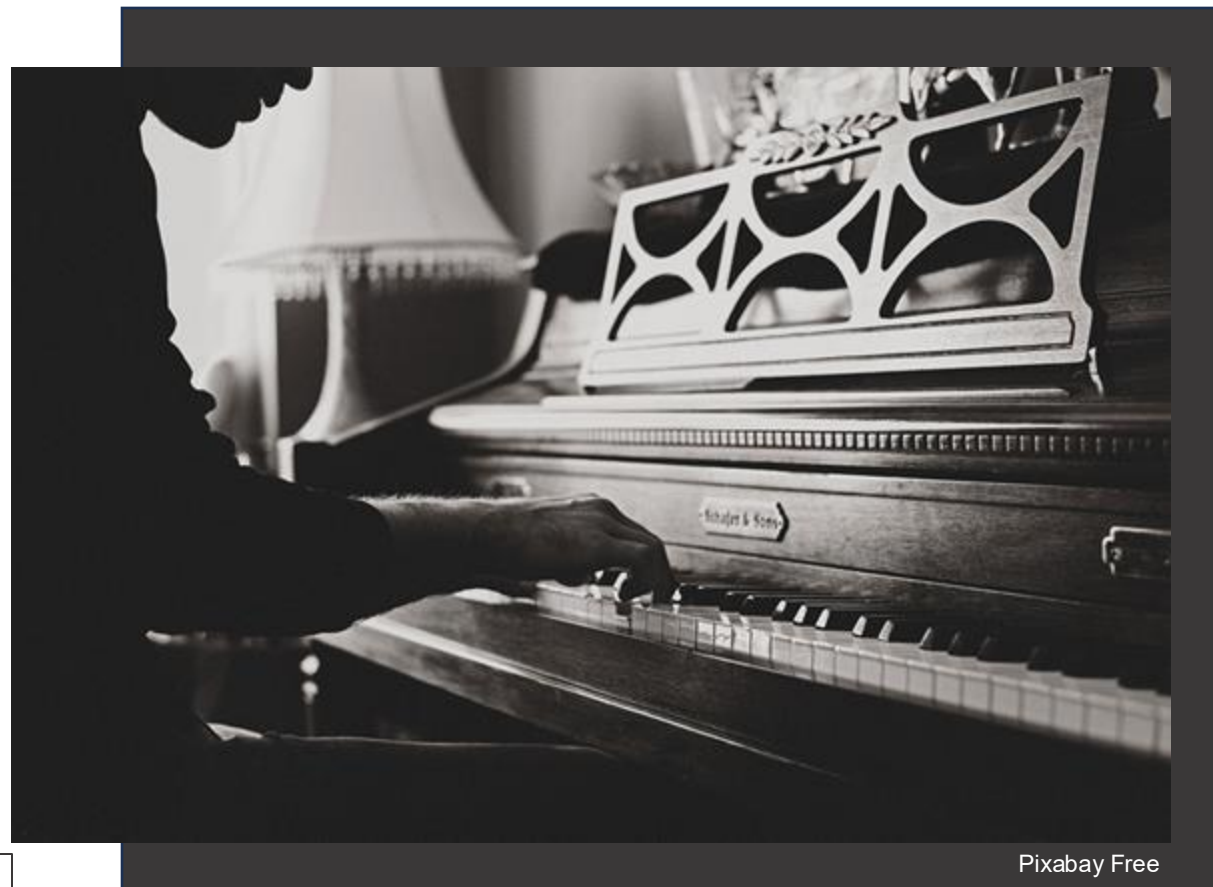
8. Škola medijske kulture

Radionica za postprodukciju tona

Voditeljica: Dubravka Premar, montažerka i dizajnerica zvuka

Trajanje: 4' 45''

<https://bitly.ws/33hne>





**FILMSKA
PISMENOST**



**Hrvatski
audiovizualni
centar**
Croatian Audiovisual Centre