

MULTIMEDIJSKO USTVARJANJE

priročnik

Uredila:

Mirna Buić in Borut Jerman

Izdalo:

Kulturno izobraževalno društvo PiNA

Koper, avgust 2014

Multimedijsko ustvarjanje
Priročnik

Urednika: Mirna Buić in Borut Jerman

Lektorica: Petra Jordan

Oblikovanje in prelom: Tomaž Leskovec

Izdajatelj: Kulturno izobraževalno društvo PiNA

Tisk: ZALOŽBA LIPA Božo Stražar s.p.

Naklada: 300 izvodov

Finančna podpora: Evropski socialni sklad in Ministrstvo za kulturo

KAZALO

UVODNIK	5
MEDIJI IN MANJŠINE dr. Karmen Medica	7
OSNOVE FILMSKE REŽIJE Peter D. Marshall	11
FOTOGRAFIJA: OSNOVE IN UPORABA Aleš Rosa	33
SNEMANJE IN VIDEO MONTAŽA Matjaž Mrak	39
AVDIO PRODUKCIJA IN POSTPRODUKCIJA: OSNOVE IN NAPREDNE TEHNIKE SNEMANJA IN OBDELOVANJA ZVOKA Tadej Droljc	53
VIZUALNA KULTURA dr. Ernest Ženko	63
PRILOGE	71

UVODNIK

V času, ki temelji na vizualni percepciji sveta in resničnosti so multimedijška komunikacijska orodja izredno pomembna. Dostopnost osnovne opreme za lastno multimedijško produkcijo je izredno olajšana, bodisi glede tehničnih zahtevnosti, kot relativno nizkih stroških nakupa ali najema, kar je razlog za slabšo vsebinsko in tehnično kakovost teh vsebin. Ravno v tej številčnosti produkcije je kakovost izdelka faktor, zaradi katerega ima izdelek želeni učinek ali ne. Tega se na podlagi naših izkušenj zavedajo tudi v nevladnem sektorju. Pri spremljanju produkcije nevladnih organizacij namreč opazamo stalne napake in nedoslednosti pri produkciji multimedijških vsebin, predvsem na področju samega namena vsebine in uporabe tehnike kot sredstva za doseg tega namena. Multimedijške vsebine naj bi služile za promocijo samih organizacij oz. njihovih dejavnosti, kar pa posledično pomeni stik s ciljnimi javnostmi, katerim so te dejavnosti namenjene. Multimedijške vsebine, ki sledijo tem namenom, tako ne morejo in ne smejo nastajati brez ustreznih teoretskih in tehnoloških znanj.

Na podlagi pregleda programa namenjenega drugim manjšinskim skupnostim in priseljencem, vzpostavljenega v letu 1992 na podlagi 61. člena Ustave RS, smo na Kulturno izobraževalnem društvu PiNA ugotovili, da je bilo doslej financiranje prednostno namenjeno naslednjim dejavnostim: založniške in izdajateljske dejavnosti, prireditveni dejavnost, dejavnosti za ohranjanje materinega jezika in sodelovanju med manjšinskimi skupnostmi. Področje multimedijškega ustvarjanja torej do danes ni bilo spodbujano., Poleg tega pregled Nacionalnih poklicnih kvalifikacij (NPK) pokaže, da izmed 119 izobraževalnih programov za preverjanje in potrjevanje NPK na področju kulture obstajajo le naslednji: Asistent kamere/asistentka kamere, Asistent montaže slike in zvoka/asistentka montaže slike in zvoka, Asistent zvoka/asistentka zvoka, Kamerman/kamermanka, Montažer/Montažerka slike in zvoka.

Iz navedenih razlogov smo v Kulturno izobraževalnem društvu PiNA med novembrom 2013 in marcem 2014 v sklopu projekta *»Kulturni inkubator pripadnikov narodnih skupnosti narodov nekdanje SFRJ v Obalno-kraški regiji«*, delno podprt s sredstvi Evropskega socialnega sklada, v okviru Operativnega programa razvoja človeških virov 2007–2013, 4. razvojne prioritete *»Enakost možnosti in spodbujanje socialne vključenosti«*, prednostne usmeritve 4.3 *»Dvig zaposljivosti ranljivih družbenih skupin na področju kulture in podpora njihovi socialni vključenosti«*, izvedli skupaj tristourni intenzivno usposabljanje iz multimedijškega ustvarjanja in kulturnega managementa za ciljno skupino.

Namen projekta je bil dvigniti zaposljivosti pripadnikov narodnih skupnosti bivše SFRJ na območju Obalno-kraške regije na področju kulture, ki omogoča ohranjanje kulturne identitete pripadnikov in povečuje njihovo socialno vključenost v slovensko družbo. Modul usposabljanja Multimedijški ustvarjalec smo zato zastavili praktično in z namenom udeležencem prenesti ne le dodatna, na trgu potrebna, znanja in veščine, ampak jim tudi olajšali možnost pridobitve NPK in s tem poklica. Usposabljanje je tako na regionalnem nivoju odgovarjalo na potrebe kulturnih delavcev in organizacij tako ciljne skupine, kakor tudi ostalih, ki delujejo na področju kulture v najširšem smislu, po dodatnih znanjih in veščinah na področju multimedijškega ustvarjanja.

Rezultat usposabljanja iz multimedijskega ustvarjanja je pričujoči priročnik. Vsebuje prispevke predavateljev, ki se profesionalno in v praksi ukvarjajo z vprašanji, relevantnimi za učinkovito in kakovostno ustvarjanje. Priročnik tako predstavlja celosten in praktično naravn vpogled v področje ustvarjanja preko različnih medijev. Zato je namenjen vsem, ki potrebujejo ali želijo pridobiti več znanja s tega področja, in tudi tistim, ki morda skušajo preko multimedije spodbujati in podpirati kulturno pluralnost, večkulturnost in medkulturni dialog na etnično in kulturno raznolikih območjih, kot je Obalno-kraška regija.

MEDIJI IN MANJŠINE

dr. Karmen Medica

1 Osrednji mediji o manjšinah

Če vsaj deloma razbiješ ustaljene stereotipe, se bo v zavesti ljudi začelo nekaj spreminjati. Dobrodošla bi bila recimo gledališka predstava, ali film o Bosancih v Sloveniji, v kateri Bosanec ne bi bil stereotipiziran lik, fizični delavec, ali neumen, Fata pa ne bi bila nujno čistilka. (Josip Osti)

Za večino prebivalcev demokratične države z razvito civilno družbo mediji predstavljajo osnovni vir informacij in komunikacijski kanal, s pomočjo katerega se oblikuje percepcija o etničnih (nacionalnih) manjšinah. Kot posamezniki imamo redkokdaj priložnost komunicirati direktno s predstavniki različnih manjšin, sploh pa s tistimi, ki nimajo socialnega statusa, podobnega našemu. Zato naše poznavanje, razumevanje manjšinskega življenja izhaja v glavnem iz informacij, ki nam jih posredujejo mediji, novinarske selekcije dogodkov, izjav javnih osebnosti, ko govorijo o manjšinah, ali pa s pomočjo spin doktorjev. Ti uporabljajo manjšinske teme, da bi pridobili pozornost javnosti, sploh kadar gre za politično pomembne dogodke, kot so predsedniške, parlamentarne, lokalne volitve. Medijski akterji (uredniki, novinarji, montažerji, producenti, snemalci, tonski mojstri), ko poročajo o nekem dogodku, zavestno ali podzavestno sodelujejo v selekciji, poudarjajo ene dogodke in druge ignorirajo. V tem procesu mediji soustvarjajo prevladujoča mnenja, domneve, vrednote v družbi (Kanižaj 2004). Empirične raziskave navajajo, da gre vsa masovna komunikacija – v tiskanih in elektronskih medijih, na vseh nivojih posredovanja informacij – skozi enake sisteme filtriranja v izbiri in v določanju pomena dogodka in njegovih posledic. Tovrstni selekcijski mehanizem ne deluje kot norma, ki se zavestno formulira in potem ciljno prakticira, ampak v smislu tihega profesionalnega konsenza, ki se udejanja tudi takrat, kadar se posamezni novinar tega niti nujno ne zaveda. Rezultat selekcije, ki se izvaja vsakodnevno, v vseh medijskih redakcijah, je medijski izdelek, medijska novica ali informacija, ki so jo na koncu ne samo posredovali, ampak tudi izoblikovali mediji sami.

Rezultati novejših raziskav kažejo, da so problemi manjšin dominantno politične teme, ki so predstavljene skozi novinarske informacije z zelo redko prisotnim analitičnim pristopom v člankih ali radijskih/TV-oddajah (Kanižaj 2006). Istočasno se manjšinski predstavniki s težavo prebijajo pri promoviranju svojih vsebin, s katerimi bi poudarili kulturne, socialne in vse ostale aspekte življenja, ki so ključnega pomena za polno integracijo v družbi in tudi pozitivno percepcijo v javnosti.

2 Manjšinski mediji o manjšinah

Bistvena komponenta manjšinskega medija, tiskanega ali elektronskega (časopisa, radia televizije), sta delovanje v daljšem časovnem obdobju in kontinuirana prisotnost v vsakdanjem življenju. Manjšinski mediji se uvrščajo v polje množičnih komunikacijskih sredstev, s to razliko, da z njimi razpolaga manjšina, njihova naloga je povezana z življenjem, delovanjem in problematiko manjšine.

Prioritetne pravice, ki jih manjšine želijo udejanjati, so naslednje:

1. imeti lastne medije in dostop do osrednjih medijev;
2. (fakultativni) pouk jezika in kulture matične družbe;

3. delo kulturnih društev.

Specifične funkcije manjšinskih medijev pa so naslednje (Susič, Sedmak 1983):

- **Prebujanje etnične zavesti med pripadniki manjšine.** Manjšinski mediji pripomorejo k poživljanju etnične identitete, s prebujanjem skupnih vrednot in kulturnih posebnosti, ozaveščanjem o obstoju kulturnih razlik v družbi ter o pomenu njihovega ohranjanja.
- **Ohranjanje in utrjevanje kulturnih modelov v skupnosti.** Manjšinski mediji pripomorejo k ohranjanju in razvijanju vrednot ter kulturnih posebnosti. Ob tem je nenehno prisotna možnost njihove komercializacije in folklorizacije.
- **Pomen v družbeno-političnem življenju.** Informiranje in povezovanje manjšine z večinsko družbo in matično državo.
- **Integrativna funkcija** je predvsem pomembna znotraj same manjšine: povezovanje in ohranjanje vezi med pripadniki manjšinske skupnosti.
- **Pomen za manjšinski jezik** vključuje ohranjanje in utrjevanje znanja jezika, spoznavanje in razvijanje novih jezikovnih trendov.

Pri manjšinah je dokaj običajno, da izdajajo periodične brošure, biltene ali časopise, v glavnem znotraj svojih kulturnih društev. Tovrstni mediji so praviloma financirani s strani posameznih društev, občasno jih sponzorirajo posamezniki, večkrat sodelujejo tudi ministrstva (za kulturo, šolstvo) ali drugi državni organi.

Manjšinski mediji lahko pripomorejo k temu, da se kultura manjšine dvigne na primerljivo raven s kulturo večinske družbe in se tako odcepi od folklorizacije in komercializacije. Niso alternativni mediji, niso substitut glavnih medijev, niti v tekmovalnem odnosu do prevladujočih medijev. Praviloma podajajo informacije, ki jih drugi mediji ne, predstavljajo *drugi svet*, ki je pravzaprav »neviden« v osrednjih medijih.

Pomen manjšinskih medijev za manjšine je dvojen: *informativno-utilitarističen in simbolno-emblematski*.

Prvi izpolnjuje jezikovno, informativno in kulturološko nalogo, za katero je tudi predvideno njegovo delovanje. Druga, simbolno-emblematska vloga utrjuje identiteto, zmanjšuje kulturno alienacijo in občutek nepripadnosti, pravzaprav istočasno odpira prostor pripadnosti lastni skupnosti in okolju, v katerem živijo manjšinski pripadniki. Po eni strani manjšinski mediji ohranjajo prvine, ki se vežejo na preteklost in tvorijo z njo neko kontinuiteto, istočasno pa bi morali sprejemati tudi sodobnejše elemente, brez katerih zapadejo v folklorizacijo in zastarelo posredovanje kulturnih modelov (Medica 1997).

3 Mediji za manjšine

V EU je zelo razširjeno mnenje, da je poročanje o manjšinah depersonalizirano, kar spodbuja generaliziranje; to utrjuje stereotipe in ne podaja realne slike stanja. Kot problem se identificira tudi pomanjkanje profiliranih oseb, ki bi se pojavljale kot predstavniki manjšin. Dejstvo je tudi, da se mediji in novinarji prepogosto izogibajo objavljanju informacij iz manjšinskih virov.

Najbolj izstopajo naslednje skupne značilnosti (Milivojević 2003):

- Poročanje o manjšinah je odvisno od politične stabilnosti in kvalitete medetničnih odnosov v državi.
- Stereotipi in predsodki vplivajo na razumevanje večinsko-manjšinskih relacij in na medije.

- Razlike se doživljajo kot politično relevantne, nevarnost za nacionalne interese, simbol potencialnih konfliktov, kar povečuje nezaupanje do manjšin.
- Medijski standardi in novinarska praksa, ki ni usmerjena k spodbujanju tolerance in nepristranskemu poročanju, so si pogosto podobni, sploh pri tabloidih.
- Socialni, ekonomski in politični razvoj, ki se nanaša na manjšine, se predstavlja površno – brez resnih analiz in vključevanja širšega ozadja.

Rezultat tega krožnega procesa potrjuje splošno mnenje, da se manjšine pojavljajo samo v primerih, ki so odmaknjeni od standardnih obrazcev, z velikim poudarkom na senzacionalizmu pri predstavljanju teme. Razvoj manjšinskih skupnosti je pa v veliki meri odvisen tudi od tega, koliko so prepoznane, identificirane in privlačne vsaj za del javnosti.

4 Namesto sklepa

Nedvomno drži, da so danes prav mediji zmožni pripraviti širšo družbo, da bo bolj odprta do drugih in drugačnih, da bo znala spoštovati in sprejemati kulturne razlike, ki obstajajo med ljudmi. Za »obarvanost« etničnega elementa v medijih, v prid zaželeni socialni integraciji ali nezaželeni socialni segregaciji, pa bo vendarle morala svoj delež odgovornosti poleg medijev prevzeti večinska družba. Če spremenimo oblike in sredstva komuniciranja se bodo spremenile tudi oblike združevanja ljudi in socialne moči. Neizogibne spremembe v obravnavanju manjšinske problematike, na katere opozarjamo in ki jih pričakujemo, naj bi se začele dogajati tudi v medijih, predvsem v politiki in ne nazadnje v vsakdanjem življenju.

Smernice v praksi pri obravnavanju, raziskovanju in razumevanju manjšinske problematike naj bi se v prihodnje vse bolj osredotočale na naslednje elemente:

- na boljše poznavanje medijev in medijske kulture;
- kontinuirano edukacijo novinarjev in ostalih medijskih akterjev;
- strokovno informiranje javnosti ter senzibiliziranje za teme različnosti.

Vse s ciljem uresničevanja družbene kohezivnosti in dialoške komunikacije v javnem prostoru, v kontekstu množice različnih perspektiv, kjer se odpirajo tudi nova področja (so)delovanja.

V nadaljnjih preučevanjih manjšinsko-medijske problematike bi kazalo raziskovati tudi možnosti ustvarjanja komunikacijsko-informacijske mreže, ki bi vključevala različne manjšinske (etnične, migrantske, verske, spolne, starostne) skupine, prisotne v širši socialni sferi. Večja prisotnost, razširjenost in razvitost manjšinskih medijev naj bi prispevala k boljšemu položaju posamezne države tudi v evropskih integracijskih procesih. Integracija pa ostaja dvosmeren proces prilagajanja manjšinskih skupnosti na eni in večinske družbe na drugi strani. Je odziv na izzive, ki jih predstavlja soprisotnost različnih kultur v družbi, vključno s prispevki tej skupnosti in z vzdrževanjem stikov z domačo kulturo. Glavni del integracije se bo realiziral na lokalnih, mikroravneh, v različnih vsakodnevnikih stikih s prebivalci določenega okolja. Če ti niso pripravljeni odigrati svoje vloge, potem tudi vsi ostali ukrepi in prizadevanja ne bodo prinesli zelenih rezultatov. Glede identificiranja manjšinskih tematik in pozitivnega predstavljanja manjšin v medijih lahko pritrdimo, da se občutek pripadnosti večinski družbi in manjšinski skupnosti ne nazadnje sploh ne izključujeta.

Kdaj bo manjšinska problematika dobila stabilen prostor v osrednjih medijih in kako, je še odprto vprašanje. Nesporno pa je, da spreminjanje medijev in odnosa do medijev pomeni tudi spreminjanje družbe. Slednje postaja ena od osrednjih tem tako raziskovalnih projektov

kakor tudi bodočih strategij razvoja, izobraževanja in, upajmo, tudi informiranja.

LITERTURA:

- Kanižaj, Igor, 2004: *Predstavljenost nacionalnih manjina u hrvatskim dnevnim novinama – komparativni pregled 2001-2003*. Polit. misao, Vol XLI, br. 2, 30–46.
- Kanižaj, Igor, 2006: *Manjine – između javnosti i stvarnosti. Nacionalne manjine u dnevnim novinama 2001-2005*. Zagreb: Sveučilišna knjižata ICEJ.
- Kotnik, Vlado (ur) 2013: *Mediji in nacionalne manjšine*, Koper, Annales.
- Medica, Karmen, 1997: Vloga časopisov, ki jih izdaja založba EDIT, med italijansko manjšino v slovenski Istri. *Razpr. gradivo - Inšt. nar. vpraš.*, št. 32, str. 149–165.
- Medica, Karmen, 2013: *Manjšine in mediji med teorijo in empirijo: izkušnja Slovenskega kulturnega društva Istra iz Pulja*. V: Kotnik, Vlado (ur.). *Mediji in nacionalne manjšine*. Koper: Univerza na Primorskem, Znanstveno-raziskovalno središče, Univerzitetna založba Annales, str. 19–36, 157–159.
- Milivojević, Snježana, 2003: *Media Monitoring Manual*, Media Diversity Institute: London.
- Susič, Emidij in Sedmak, Danilo, 1983: *Tiha asimilacija – psihološki vidiki nacionalnega odtujenja*. Trst: ZTT.
- Vertovec, Steven (ed.), 1999: »In Lieu of a Conclusion«, xviii-xxxiii, v: Vertovec, S., ur: *Migration and Social Cohesion 7*: Oxford.
- Van Dijk, Teun, 1991: *Racism and the Press*, London: Routledge.
- Van Cuilenburg, Jan, 1999: *On competition, access and diversity in media, old and new, new media society*. 183–207.

OSNOVE FILMSKE REŽIJE

Peter D. Marshall
Režiser/Coach filmske režije

Copyright (c) 2014
Peter D. Marshall/ActionCutPrint.com
Vse pravice pridržane

Uvod

1 Definicija ustvarjanja filma

Ta definicija mi je najbolj všeč: »Ustvarjanje filma je umetnost vizualnega pripovedovanja prepričljive zgodbe z liki, katerim verjamemo in ki nas pripravijo do tega, da čutimo nekaj.«

2 Kaj je režiser?

Režiser filma je odgovoren za nadziranje vseh ustvarjalnih vodikov filma. Režiserji razvijejo vizijo filma, odločajo o tem, kako naj bo videti, kakšen ton naj ima in kaj naj občinstvo pridobi iz kinematografske izkušnje. Filmski režiserji so pripovedovalci zgodb.

3 Režiranje filma: Kaj se pričakuje?

Režiranje filma je ena od najbolj intenzivno samotnih in intenzivno sodelovalnih izkušenj, kar jih lahko imate. Pri tem ne gre samo za vizuelno interpretiranje scenarija ter za kreativno delo z igralci, temveč vključuje tudi sposobnost dokončanja dnevnega dela pravočasno in v skladu s terminskim planom.

Če želite danes postati filmski režiser, morate vedeti, kaj se pričakuje od vas, ko začnete s pred-produkcijo, ko stopite na sceno in ko ste v sobi za obdelavo. In če želite to delo opraviti uspešno, morate:

1. imeti popolno zaupanje vase in vero v vaš talent in sposobnost;
2. imeti pogum in vztrajnost, da ne popuščate »ne glede na kaj«;
3. biti neomajno osredotočeni na tisto, kar je možno, namesto na tisto, kar ni možno;
4. neprestano iskati vaš edinstveni glas, slog in izraz;
5. ostati zvesti samemu sebi: to vas bo vodilo do pravih ljudi in pravih izbir.

Analiza scenarija in scene

1 Režiser kot pripovedovalec zgodbe

Obstaja veliko vidikov režiserjeve priprave na posamezen film ali TV oddajo – od ogledovanj lokacije in kreativnih sestankov, do delitve vlog in terminskega planiranja. Vendar pa je prvi in najpomembnejši del režiserjevega dela razumeti scenarij – o čem govori zgodba; kaj so njene teme; kaj so poudarki zgodbe; kdo so liki zgodbe.

Režiser je pripovedovalec zgodbe. Če želite postati dober pripovedovalec zgodbe, morate razumeti vsako podrobnost o zgodbi, katero pripovedujete.

Razumevanje zgodbe od vas zahteva veliko dela, saj je potrebno scenarij brati prizor za prizorom ter iz vsakega prizora izluščiti bistveno ter ugotoviti, kaj deluje in kaj ne.

Vaše razčlenjevanje scenarija bo neskončen proces. Vsakokrat, ko boste prebrali scenarij, boste odkrili nekaj novega o zgodbi ali o likih.

Ob interpretiranju scenarija mora režiser poznati odgovore na sledeča vprašanja:

1. Kaj vas je pritegnilo k zgodbi?
2. Kakšno je vaše stališče (kaj VI želite povedati)?
3. Katere so VAŠE teme?
4. Kakšen je vaš SLOG?

2 Standardna struktura treh dejanj

Kadar razmišljate o strukturi scenarija v treh dejanjih, pomislite na film *Vojna zvezd* (George Lucas je uporabil *The Hero's Journey* Josepha Campbella kot zgled za strukturo svoje zgodbe.)

DEJANJE ENA (Zasnova – Napeljevanje – Ločitev)

(PRIMER: Fant spozna dekle – vendar pa njen oče s tem ni zadovoljen)

- Kdo je glavni lik?
- Kaj je predpostavka ali tema?
- Kaj so potrebe in cilji glavnega lika?

DEJANJE DVA (Konfrontacija – Poslabšanje – Začetek)

(PRIMER: Fant izgubi dekle & in se bori na vse možne načine, da bi jo dobil nazaj)

- Kaj je dramatično dejanje?
- Kaj so ovire?
- Kaj je najnižja točka glavnega lika?

DEJANJE TRI (Rešitev – Višek – Razplet)

(PRIMER: Fant dobi dekle – in živita srečno do konca svojih dni)

- Kako se zgodba konča? (Kakšna je rešitev?)
- Kaj se zgodi glavnemu liku?
- Kaj se zgodi ostalim likom?

Drugi način za razlago strukture treh dejanj je uporaba zelo preproste razčlenitve zgodbe, povzeta po *Write that Novel* avtoric Sue Viders in Becky Martinez.

DEJANJE ENA (Zasnova)

- Lik...
- v specifični postavitvi...
- ima težavo...
- ki jo mora rešiti.

DEJANJE DVA (Konfrontacija)

- Lik poskuša in ne uspe...
- poskuša ponovno in zopet ne uspe...
- dokler se mu ne zdi vse izgubljeno.

DEJANJE TRI (Rešitev)

- Lik poskuša vse nemogoče, da si ustvari zadnji poskus...
- in končno uspe...
- kar predstavlja potrditev za ta lik.

3 Viri konflikta

Drama je konflikt

Osnova vsake drame je konflikt. Brez konflikta ni drame. Cilj ustvarjalcev filmov je kreirati konflikt znotraj zgodbe in konflikt znotraj prizorov.

Alfred Hitchcock: »Drama je realno življenje z izrezanimi dolgočasnimi malenkostmi.«

Robert McKee (Zgodba): »Nič se ne premakne naprej v zgodbi, razen skozi konflikt.«

4 Namen analize scenarija in prizora

Da bi lahko bil dober pripovedovalec zgodbe, mora režiser razumeti vsako podrobnost o zgodbi, ki jo pripoveduje. Da bi razumel scenarij, mora biti režiser sposoben delovanja v svetu, v katerem živi lik.

Zatorej je eden od glavnih namenov analize scenarija ugotoviti, za KAJ pravzaprav gre v zgodbi; odkriti, KDO so dejansko liki in KAJ se jim dogaja.

5 Tekst in podtekst

Podtekst je vsebina pod govorjenim dialogom. V okviru dialoga gre lahko za konflikt, jezo, tekmovalnost, prevzetnost, bahanje ali druge implicitne ideje in čustva.

Podtekst so neizgovorjene misli in motivi likov – kaj le-ti resnično mislijo in verjamejo.

- TEKST predstavlja tisto, kar SE REČE (zunanji svet lika)
- PODTEKST predstavlja tisto, kar SE MISLI (notranji svet lika)

Podtekst sporoča, da se se več dogaja znotraj osebe, ki podaja ta tekst. Da je prisoten notranji konflikt. Podtekst je dober način, kako pomagati igralcem, da odkrijejo, ali razumejo prizor.

6 Prvo branje scenarija

Prvo branje scenarija je namenjeno ustvarjanju predstave o tem, za kaj gre v zgodbi, kje se zgodba dogaja in kateri liki v njej nastopajo.

To je takrat, ko si začnete ustvarjati svoje prve vtise o zgodbi in je verjetno tudi edini trenutek, ko lahko uživate nad scenarijem kot zgodbo – kajti od zdaj naprej je vse samo delo!

Zatem preberite scenarij ponovno (ter znova in znova ...) ter si začnite delati opombe in zapisovati odgovore na naslednja vprašanja:

- 1) Kakšen je vaš čustveni odziv na zgodbo (kako se počutite ob branju določenega prizora ali dialoga)?
- 2) Kakšne podobe v vas spodbuja zgodba (vizualne, fotografije, barve)?
- 3) V kakšnem časovnem obdobju se zgodba odvija (kakšna sta ritem in barva tega obdobja)?
- 4) Kje je lokacija zgodbe (katera država, mesto, jezik)?
- 5) Kako so ideje in tematika v zgodbi izražene (zapišite v enem stavku, kaj je za vas tema oziroma kaj so glavne ideje zgodbe)?
- 6) Kaj je dramska metafora za zgodbo (simboli, barve)?
- 7) Kdo so liki (kaj so njihove notranje in zunanje lastnosti/ozadje lika/njihovi odnosi z ostalimi liki)?
- 8) Se zgodba logično dodaja (ali časovna linija deluje)?
- 9) Kakšen je klimaktični prizor (prizor, ki vključuje glavne like – protagonista in antagonista – na kateri točki o končnem rezultatu ni več nobenega dvoma)?
- 10) Kje so potencialna problematična področja (časovne in proračunske omejitve - re: okrnitve, vizuelni FX, koreografija itd.)?

A. Prvi vtisi

Najprej preberite scenarij brez zapisovanja opomb. Nato scenarij preberite še večkrat.

- a. S tem se začne proces razumevanja likov in dogodkov v scenariju.
- b. Začnete čutiti stvari in videti stvari o likih.
- c. Ta proces vam da ideje za zgodbo v ozadju in podtekst.
- d. Vsakokrat, ko odkrijete vrstico dialoga ali dejanje, ki je moteče ali nima smisla, si le-to zabeležite kot opombo.
- e. Iščite dejstva ali realnost izza vrstice (kaj to dejansko pomeni?).

B. Dejstva scenarija

Dejstva scenarija so situacije, dejanja ali dogodki, ki se zgodijo v zgodbi, preden se prizor začne. Niso predmet interpretacije, saj so se že zgodila.

C. Vprašanja

Vaša vprašanja so eden najpomembnejših delov vaše analize scenarija. Zakaj? Zato, ker vaša vprašanja vodijo v raziskovanje.

Zakaj JE najpomembnejše vprašanje, katerega režiser lahko zastavi! Kajti ko nekoga vprašate ZAKAJ, začnete pridobivati na globljem razumevanju situacije, problema ali izziva in vaš pristop k reševanju tega vprašanja bo med vašim prebiranjem scenarija progresivno postajal jasnejši.

D. Režiserska navodila v scenariju

Režiserska navodila so ideje, sugestije ali koncepti pisca za režiserja, igralce in producente, ki prikazujejo ali opisujejo različne stvari, kot so:

- a. Določena dejstva zgodbe v ozadju, ki se nanašajo na prizor ali lik
- b. Obnašanje ali notranje življenje lika
- c. Uprizoritev ali blokiranje, ki bi ga pisec želel videti (delo igralca)

E. Hrbtenica scenarija

Za odgovor na vprašanje »Kaj je HRBTENICA scenarija?« samo pomislite na hrbtenico v telesu in na namen, kateremu služi. Preprosto, hrbtenica POVEZUJE zgodbo skupaj. In kaj se zgodi, ko ena od povezav ni na svojem mestu? Dobite nepovezano zgodbo (in bolečine v hrbtu!).

Hrbtenica je v bistvu razlog za potovanje lika – je to, kar lik ŽELI in hrbtenica vašega glavnega lika bo običajno potekala vzporedno z osrednjo temo scenarija.

V vsakem filmu mora imeti lik samo eno hrbtenico za celotno zgodbo.

F. Koraki in dogodki scenarija

Dogodki so stvari (dejanje ali dialog), ki se pripetijo v prizoru in ko se enkrat zgodijo, postanejo dejstva. Vsak prizor mora imeti nekaj, kar se zgodi med liki (to se imenuje osrednji emocionalni dogodek).

Najboljši način, kako najti dogodek prizora je ta, da se prizor razčleni v serijo korakov (ali enot). Drugi način za identificiranje koraka prizora pa je, da ugotovite, kje se tema spremeni; to je potem nov korak.

7 Scenarij: Analiza prizora

Potem ko razumete, o čem pripoveduje zgodba, je potrebno analizirati vsak posamezen prizor v scenariju. Za analizo scenarija boste uporabili veliko istih točk, vendar pa so le-te specifično oblikovane za vsak posamezen prizor.

- 1) Kaj je NAMEN prizora? (Kaj je v uporabljenem prizoru dramatično)

- 2) Kateri so GLAVNI ELEMENTI prizora? (Točke, ki naredijo vtis na občinstvo)
- 3) Katere so TOČKE ZGODBE? (Točke, ki zgodbo premikajo naprej)
- 4) Kaj je VRHUNEC vsakega prizora? (Kaj je točka preobrata)
- 5) Katere so pomembne VRSTICE DIALOGA? (Vsebujejo točke zgodbe)
- 6) Kateri lik NADZORUJE prizor? (Kdo poriva zgodbo naprej)
- 7) Kaj so KORAKI SCENARIJA (Kje zgodba spremeni smeri)

8 Scenarij: Analiza lika

Naslednji del režiserjeve domače naloge je analiza lika. To je faza, v kateri razkrijete razvoj likov z razumevanjem njihovega ozadja, njihovih ciljev in dialoga.

Po branju scenarija in zapisovanju opomb o strukturi scenarija in analizi prizorov je čas za analiziranje razvoja in ciljev likov.

1) Funkcije lika

V vsaki zgodbi ima vsak lik v filmu najmanj eno funkcijo (ali vlogo), kot so:

- a) protagonist (glavni lik ali heroj vsake zgodbe)
- b) antagonist (nasprotje protagonistu)
- c) zanimanje za ljubezen (objekt romantične privlačnosti za protagonista)
- d) zaupnik (tesen prijatelj protagonista)
- e) mentor (zaupni prijatelj, svetovalec ali učitelj)
- f) komična sprostitev (pomagač, ki se uporablja za nekaj humorja)

2) Čustva lika

Gre za tri glavna čustva lika:

- a) simpatija: občinstvo se IDENTIFICIRA s težavami in uspehi lika
- b) empatija: občinstvo RAZUME čustva, ki vodijo lik
- c) antipatija: občinstvo si za lik želi, da »DOBI KAR SI ZASLUŽI«

3) Komponente lika

Gre za notranje in zunanje podobe, ki oblikujejo vsak lik:

a) notranje podobe (oblikujejo lik)

b) zunanje podobe (razkrivajo lik)

4) Ozadje lika

a) Od kod prihaja igralec? (Kaj je njegovo ozadje)

b) Kaj je počel tik pred tem prizorom? (Dejstvo ali zgodba v ozadju)

c) Kaj pisec pravi o tem liku? (Opisi prizora)

d) Kaj drugi pravijo o tem liku? (Dialog)

e) Kaj lik pravi o sebi?

9 Cilji lika

To so glavne potrebe in želje lika (Kaj ljudje hočejo od življenja.).

a) **SUPER CILJ** (Primer: Strahovalec mora imeti »moč nad ljudmi«)

- Kaj je primarna motivacija lika?

- Kaj so glavne potrebe lika?

b) **CILJI** (Primer: Strahovalec nato hoče »dominirati nad likom A«)

- Kaj lik želi? (Motivi)

- Kaj so aktivne izbire za doseg super cilja

c) **GLAVNA DEJANJA** (Primer: »kaj DELAJO liku A«)

- Kaj lik DELA...

- da dobi kar ŽELI...

- za zadovoljitev svojih POTREB

1. Kako izbrati cilje lika

Ko se ukvarjate s cilji lika, se vedno vprašajte: Kaj vsak lik hoče v zgodbi in kaj liki želijo v vsakem prizoru?

1) Cilj lika mora kreirati ovire za lik v zgodbi.

2) Cilji izhajajo iz potreb in čustev lika.

3) Poglejte obnašanje lika (kaj dela).

4) Poglejte, o čem lik govori (kaj pravi).

- 5) Poglejte raje, kaj lik dela, ne pa, kaj govori (njegovo obnašanje).
- 6) Lahko je samo en cilj na lik, na prizor.
- 7) Cilji pomagajo igralcem, da medsebojno vplivajo drug na drugega, ne pa da samo »povedo vrstice teksta«.
- 8) Enostavnejši ko je cilj, lažje ga je igralcu odigrati.
- 9) Cilj mora biti aktivna izbira za igralca.
- 10) Igralec mora vedno odigrati svoje cilje v vsakem prizoru.

2. Razčlenitev scenarija (po liku)

Odgovorita na spodnja vprašanja o tem, kako se vsak lik prilega v zgodbo:

- a) Kaj je funkcija zgodbe tega lika?
- b) Kaj je njihov super-cilj?
- c) Kaj je njihov glavni cilj (v zgodbi)?

3. Razčlenitev prizora (po liku)

Odgovorita na spodnja vprašanja o tem, kako se vsak lik prilega v vsak prizor:

- a) Kaj so cilji lika v tem prizoru?
- b) Kaj so glavna dejanja lika v tem prizoru?
- c) Kaj so rezultati njegovih dejanj v tem prizoru?

4. Dialog lika

Kot režiser ste odgovorni, da vzamete scenarij in ga pretvorite v vizualni format (film ali video). To pomeni, da se včasih uporablja vizualizacija namesto dialoga za to, da se poudari zgodbo ali pokaže, o čem igralec razmišlja.

Potem, ko ste opravili vso domačo nalogo v zvezi z analizo scenarija, prizorov in likov, pojdite ponovno skozi scenarij in se posvetite temu, katere dialoge se lahko izpusti in zamenja z vizualnimi učinki, da se posamezne točke poudari. Vedno je namreč bolje občinstvu POKAZATI, o čem lik razmišlja kot pa pustiti, da lik o tem pripoveduje. ('Gibljive' slike!)

5. Kreiranje zgodbe v ozadju za vaš lik

Zgodba v ozadju je trenutek v življenju lika tik pred tem, ko se prizor začne. To je običajno korak brez kamere in nam daje občutek, da je prizor v sredini nečesa.

Z drugimi besedami, igralec preprosto ne »prikoraka skozi vrata«. Občinstvo mora vedeti, kaj je igralec počel, tik preden se vrata odprejo. To je lahko dejstvo v scenariju ali pa nekaj izmišljenega. Vedeti morajo, kje je bil in kaj je počel, preden se vrata odprejo.

Zakaj je zgodba v ozadju tako pomembna za vsak lik? Zato, ker občinstvu daje občutek, da je prizor v središču nečesa.

Noben igralec se nikoli ne pojavi v prizor tako, da »samo prikoraka« – liki, katere predstavl-

jajo, morajo od nekje priti. Ko ugotovite, kje je to bilo in kaj se je zgodilo (tudi če je izmišljeno), imate začetek dobrega in realističnega prizora.

Režiser v pred-produkciji

1 Priprava je »proces odkrivanja« za režiserja

Vaše razčlenjevanje scenarija je proces, ki se nikoli na konča. Ob vsakem ponovnem branju scenarija boste odkrili nekaj novega o zgodbi ali o likih.

Scenarij se bo neprestano razvijal. Spreminjal se bo zaradi vaših kreativnih opomb – pisateljevih sprememb – sprememb igralcev – producentovih sprememb – sprememb v omrežju – razpoložljivosti lokacije in tako naprej in tako naprej ...

Vse dokler veste, kaj je vsebina zgodbe in kje se zgodba dogaja, se lahko prilagajate vsem tem spremembam. Ne pozabite – čas priprave je »proces odkrivanja« za režiserja.

Pred-produkcija je najpomembnejši čas za režiserja, ker gre v tem času skozi »proces odkrivanja«. To je istočasno tudi čas, ko vsi oddelki ugotavljajo in odkrivajo, kaj bodo potrebovali pri ustvarjanju zadevnega filma. Vse to zahteva čas. In več časa ko vam je na voljo v fazi priprave, več boste lahko odkrili in obdelali, preden stopite za kamero.

2 Režiserjeve aktivnosti v fazi pred-produkcije

V nadaljevanju navajamo, kaj vse se pričakuje od režiserja v fazi pred-produkcije. Prosimo upoštevajte, da se bodo vse te pred-produkcijske aktivnosti zelo razlikovale v smislu časa in pomena glede na to, ali snemate film ali snemate za TV.

- Sestanki o konceptu scenarija,
- revizije scenarija,
- ogledovanje lokacije,
- najem ekipe,
- sestanki z vodjem oddelka,
- sestanki režiserja in 1. pomočnika režiserja,
- sestanek z vodjem produkcije,
- sezname snemanja in snemalna knjiga,
- scenografija,
- sestanki z ekipo (kostumi, triki, slike avtov, dekoracije scene, rekviziti itd.),
- triki in posebni efekti,
- vizualni efekti,
- avdicije,
- iskanje ključne lokacije,
- sestanki s producentom,
- namestitve garderob za igralce,
- branje scenarija za igralce,
- ponavljanja,
- testiranja las in MU,
- testiranja kamere.

Ustvarjanje režiserjevega vizualnega koncepta

1 Režiserjev »podsvet«

»Podsvet« filma so vsa čustva in občutki, ki jih režiser ustvari za to, da bi v občinstvu vzbudil določena čustva.

Da bi to dosegel, režiser usmerja »zgodbo pod glavno zgodbo« z razvijanjem *dejanj, dogodkov in pripetljajev*, ki portretirajo globlji pomen zgodbe in podtekst lika.

Kot pomoč pri kreiranju pod-sveta uporabite naslednje korake:

- 1) Raziščite vsak vir, ki vam bo pomagal, da se potopite v svet zgodbe (filmi, knjige, TV, internet).
- 2) Ugotovite, kaj želite, da občinstvo ve (da spozna, da razume).
- 3) Raziščite in razumite zgodbo, tako da bo občinstvo spoznalo nekaj, česar prej ni vedelo (o likih, o prostoru, o časovnem obdobju).
- 4) Ustvarjajte svet, v katerem so liki v konfliktu (drama je konflikt).
- 5) Ugotovite, kaj je zgodba pod zgodbo (kaj se v resnici dogaja).
- 6) Kaj je tisto, kar generira dejanja lika (kateri dogodek ga motivira, da začne delovati).
- 7) Kaj bi bilo potrebno storiti, da bi ta lik motivirali (dogodek, vrstica dialoga ali določen pogled s strani drugega lika).
- 8) Kaj so osrednji MOTIVI/PODOBE/SIMBOLI (to pomaga ustvariti VZOREC PODOB, ki se ponavlja skozi cel film in postane vaš vizualni koncept ali slog).
- 9) Najdite kakovostno vznemirjenje, ki ga občinstvo lahko čuti (katero čustvo želite, da občinstvo občuti v prizoru; najdite poti v prizoru, da to dosežete).
- 10) Razvijte podtekst, da bo prepričljivo (kaj vaš lik dejansko želi – to se lahko stori skozi dialog in določene posebnosti v govorjenju in izgledu).
- 11) Ugotovite, kaj generire dejanje, preden se zgodi (kateri dogodek v prizoru začenja dejanje).
12. Razumite obnašanje vašega lika (kaj so njegovi motivi v vsakem prizoru – to bo vplivalo na njegova dejanja in na to, kaj bo počel kot rezultat).

2 Režiserjev vizualni koncept / slog

Vaš vizualni slog odraža, kako kreirate strukturo podob in slog filma.

- 1) Katero glavna podoba se uporabi za to, da se občinstvo popelje v svet te zgodbe?
- 2¹⁾ Zamislite si dramsko metaforo (motive, simbole) skupaj z direktorjem fotografije & oblikovalcem produkcije
- 3) Kaj bo občinstvo videlo (dokler se ne odločite, kam postaviti kamero)?
- 4) Kakšen je tempo in razporeditev zgodbe (hiter ali počasen, temno & čemerno ali svetlo & zabavno)?
- 5) Kakšne so barve zgodbe (postavitev efektov in kostumi)?
- 6) Kateri dialog je najpomembnejši, da se sliši (poznati morate vaše poudarke zgodbe)?
- 7) Kakšen je ritem zgodbe/prizora/dejanja (vsak prizor mora imeti viške in najnižje točke)?

¹Dobra grafika

3 Kompozicija, globina polja in pravilo tretjin

Človeško oko gleda prizor na osnovi več stvari: gibanje, barva, točke osredotočenosti in vodilne linije. In spretnost usmerjanja pozornosti občinstva v specifičen del v tem okvirju se doseže s kompozicijo.

Kompozicija označuje, kako so vsi elementi okvirja razporejeni. Vse v okvirju je pomembno in dobra kompozicija ne prikazuje samo razmerja med liki, temveč tudi razmerje med liki in vsemi ostalimi elementi v okvirju.

Namen kompozicije je usmeriti občinstvo do osrednjih točk v vašem prizoru in to dosežeta režiser in direktor fotografije (DOP) z uporabo "pravila tretjin."

Pravilo tretjin (ne pravilo, temveč vodilo) je koncept, pri katerem se okvir razdeli na devet imaginarnih razdelkov – tako horizontalno kot vertikalno. S tem se deli okvir na serijo horizontalnih in vertikalnih tretjin, ki ustvarjajo referenčne točke za sestavljanje okvirja.

slika 1

Ko razmišljate o kompoziciji, želite sestaviti globino v vaših okvirjih. ZAKAJ?

Ker je film dvo-dimenzionalni medij, režiserji in direktorji fotografije (DOP) želijo najti načine za sestavljanje prizorov, da bi dosegli bolj naravno tro-dimenzionalnost. To se doseže na tak način, da poiščete načine za dodajanje globine vaši kompoziciji; to so katerikoli vizualni elementi, ki dajejo videz globine v okvirju.

Okvir z globino je vedno bolj dinamičen kot pa ploski okvir – vendar pa ne pozabite, da gre pri blokiranju in kompoziciji najprej za zgodbo. Vaša prva naloga, ki jo imate kot režiser je ta, da veste, katera čustva želite prenesti vašemu občinstvu.

4 Razumevanje tehnik kamere

Kot filmski režiser morate poznati in razumeti različne tehnike kamere, ki lahko stopnjujejo in vplivajo na strukturo vašega filma.

Ni vam sicer potrebno natančno vedeti, kako se dela z vso tehnično opremo v kadru filma. Poznavanje tehnik kamere pa je ključnega pomena, ker vam bo pomagalo pri bolj učinkovitemu komuniciranju z direktorjem fotografije (DOP), operaterjem kamere, mešalcem zvoka, urednikom itd.

Ne pozabite: bolj natančno ko znate razložiti tehnični detajl ekipi, boljše so možnosti za to, da boste želeno tudi dobili.

Spodnji spisek tehnik kamere predstavlja osnovne koncepte, katere morate poznati. Obstaja sicer cela vrsta knjig in člankov, ki bolj podrobno opisujejo te tehnike kamere, vendar pa je ta spisek za vas zelo dober referenčni vodič.

1) Velikost posnetka (Primer: oseba)

ECU – Extreme Close Up (poudarek na očeh)

TCU – Tight Close Up (od čela do brade)
 CU – Close Up (vrh glave tik pod brado)
 MCU – Medium Close Up (pod grlom do tik nad glavo)
 MS – Medium Shot (telo od pasu navzgor)
 FS – Full Shot (celotna slika osebe – od glave do pet)
 WS – Wide Shot (slika je prikazana v odnosu do okolice)
 LS – Long Shot (predmet je prikazan v majhnem merilu)
 ELS – Extreme Long Shot (velika oddaljenost od predmeta)
 OSS – Over Shoulder Shot (prek rame osebe A, da se vidi obraz osebe B)
 POV – Point of View (posnetek iz perspektive druge osebe)

2) Kompozicija (Ravnovesje okvirja)

- Kako pozicionirate ljudi in predmete v okvir
- Raziskava slik in fotografij za študij kompozicije

3) Leče kamere

- Širokokotne leče (kratke goriščnice, ki povečujejo prostorske razdalje) ustvarijo globoko žarišče – kjer sta tako ospredje kot ozadje ostra (pomislite »Državljan Kane«).
- Dolge/telefoto leče (dolge goriščnice, ki stisnejo oddaljene objekte in jih približaj skupaj) ustvarijo kratko žarišče – ospredje je v žarišču in ozadje je izven žarišča.

4) Globina polja

- Goriščna razdalja leč vpliva na globino polja prizora (koliko ozadja, sredinskega dela in ospredja je v žarišču).

5) Koti kamere

- Raven kot (višina oči) – kamera je nameščena v višini človekovih oči (najbolj običajno)
- Nizek kot: kamera gleda navzgor v lik (prikaže strah, spoštovanje, avtoriteto)
- Visok kot: kamera gleda navzdol na lik (pokaže ranljivost, šibkost)
- Nagnjeno (Dutch): kamera je nagnjena pod kotom (ustvarja napetost, spremenjena stanja)

6) Premikajoča se kamera

- Pan shot* (horizontalno premikanje kamere) (od leve proti desni/od desne proti levi)
- Tilt shot* (vertikalno premikanje kamere) (gor in dol)
- Crane shot* (kamera je na velikem dvigalu) (gor-dol/noter-ven//prostrano)
- Tracking shot/dolly shot* (kamera je nameščena na podstavku s kolesci s tirnico) – spremeni vidno perspektivo (način kako se predmet pojavi pred očmi)
- Zoom shot* (uporaba zoom leč za približevanje ali oddaljevanje od predmeta) – ne spremeni vidne perspektive (način kako se predmet pojavi pred očmi)
- Hand held shot* (operater kamero drži v rokah in hodi ali teče med snemanjem)
- Steadicam shot* (Kamera je nameščena na roki s stabiliziranjem, kar omogoča gladko gibanje)

5 Sezname snemanja in snemalna knjiga

Seznam snemanja je opis vseh kotov kamere za posamezen prizor in lahko vključuje velikost posnetka, gibanje kamere, gibanje lika, pokrivanje in odreze. Sezname snemanja so zelo uporabni, ker vam lahko pomagajo pri vodenju skozi proces blokiranja.

Vendar tako kot za večino stvari v filmski industriji tudi za seznam snemanja ni standardnega formata, kateremu bi sledili kot pomoč pri pisanju seznama. To se razlikuje od režiserja do režiserja. Številni režiserji ne delajo seznamov snemanja ali pa ga vsaj ne pokažejo nikomur.

Ne pozabite: Seznam snemanja je kot cestni zemljevid: daje vam pot do vašega cilja, vendar pa ni nujno, da mu vedno sledite.

6 Šest smernic za montažo filma

Kot pravi **Walter Murch** (z oskarjem nagrajena montaža filma/mešalec zvoka), je pri montaži filma potrebno upoštevati šest glavnih kriterijev za odločanje o tem, kje odrezati.

Razporejeni so po vrstnem redu pomembnosti, najpomembnejši na vrhu:

- 1) Čustva – Ali rez odraža to, kar urednik verjame, da bi občinstvo moralo čutiti v tem trenutku?
- 2) Zgodba – Ali rez pomakne zgodbo naprej?
- 3) Ritem – Ali se rez pojavi v trenutku, ki je ritmično zanimiv in 'pravi'?
- 4) Sledenje oči – Ali rez upošteva "lokacijo in gibanje osredotočenosti občinstva znotraj okvirja?"
- 5) Dvo-dimenzionalni prostor zaslona – Ali rez spoštuje pravilo 180 stopinj?
- 6) Tri-dimenzionalni prostor delovanja – Ali je rez pravilen glede na fizikalno/prostorski odnos znotraj pripovedi?

Kot pravi Walter, »čustva in zgodba sta najpomembnejša elementa,« zato se sami postavite v vlogo občinstva in si zastavite ta 4 vprašanja:

- 1) Kaj občinstvo razmišlja v določenem trenutku?
- 2) Kje bodo gledali na zaslon?
- 3) O čem si želite, da bi razmišljali, ko bodo gledali prizor?
- 4) Kaj si želite, da bi občutili: po vsakem prizoru; na koncu filma?

Pri izvajanju reza filma so čustva občinstva tisto, kar morate za vsako ceno ohraniti. Občinstvo bo oprostilo – ali pa sploh ne bo opazilo – težave kontinuitete ali nedoslednosti

ritma tako dolgo, dokler se bo ukvarjalo z zgodbo.

Če boste morali pri urejanju kaj opustiti, se nikoli ne odrecite čustvom lika ali čustvom občinstva. Ne pozabite: vsak posnetek (vsak rez) mora narediti poudarek. naredite tako, da se bodo smejali, ali pa naredite tako, da bodo jokali; karkoli drugega pa naredite, naredite tako, da bo občinstvu mar.

Delo z igralci

1 Odnos igralec/režiser

Tisto, kar si igralci najbolj želijo v odnosu z režiserjem, je zaupanje. Igralci na začetku zaupajo režiserju – in lahko izgubijo režiserjevo zaupanje! Dober igralec si bo vedno vzel nekaj časa za razmislek o tem, ali vam lahko zaupa.

Če igralec čuti, da ne more zaupati režiserju (da zna razlikovati dobro igro od slabe igre), bo igralec prišel sam spremljati svojo lastno igro. In ko igralec prične gledati sebe, prične tudi usmerjati samega sebe. Postane nedostopen za režiserja!

Kako PRIPRAVITI igralce do tega, da vam bodo zaupali?

Igralci si želijo režiserja, ki jim zna *prisluh*ni, kajti osredotočeni so samo na eno stvar - na vlogo, ki jo igrajo. Da bi odkrili like, katere igrajo (in jih naredili prepričljive), se morajo igralci popolnoma predati *čustvom* in *impulzom*.

Dobri režiserji razumejo ranljivost igralcev in ustvarijo varen prostor (na sceni) za njihovo igranje. In to je tisto, kar igralci želijo (in potrebujejo) – delati z režiserjem, ki razume njih in njihovo ranljivost.

Dober režiser ustvari osebni odnos z igralcem, tako da lahko na vsakem prizoru delata skupaj, z namenom da ugotovita:

- premikanje (blokiranje)
- aktivnosti (igralčevo delo)
- tempo prizora (kje so koraki)
- emocionalno strukturo (občutki in čustva)
- podtekst (kaj se dejansko dogaja)

Kaj je ključnega pomena pri tem, da iz igralca izzovete dobro igranje?

Dobra komunikacija! Za številne režiserje, ki prvič delajo s šolanimi (in izkušenimi) igralci, je to lahko zelo frustrirajoče in zastrašujoče.

Igralčev svet je napolnjen s številnimi čudnimi besedami in frazami kot so: *hrbtenica lika*, *super cilj*, *namen prizora*, *motivacija*. Igralci vam morajo *zaupati*, kajti zanesejo se na to, da jim bo režiser pomagal izzvati igro, ki bo sprejeta in prepričljiva.

2 Motivacija določa obnašanje

Skoraj vse, kar morate vedeti o usmerjanju igralcev, se lahko sestavi v 3 besede:

MOTIV – DOLOČA – OBNAŠANJE

Razčlenimo to malo podrobneje:

MOTIV (naš notranji svet)

DOLOČA (kontrolira)

OBNAŠANJE (naš zunanji svet)

Razčlenimo to še naprej:

To, kar so naše potrebe (**MOTIV**) bo določilo (**DOLOČA**), katere aktivnosti bomo izvedli (**OBNAŠANJE**).

In če to razčlenimo v tekst in podtekst:

- **MOTIV** (podtekst lika)
- **DOLOČA** (bo določil, kako bo igralec igral)
- **OBNAŠANJE** (besedilo scenarija)

Te ključne besede so za vas kot režiserja zelo pomembne, saj bodo v pomoč pri vodenju skozi drugi del vašega potovanja v svet ustvarjanja filma – kraljestvo igralca.

3 Režiser in avdicija

Avdicija je »ozko grlo« filmske industrije. Tu imata obe strani mize na voljo samo nekaj minut, da sprejmeta odločitve - odločitve, ki lahko vplivajo na številne kariere.

Avdicija je lahko zastrašujoče prizorišče za vsakega igralca. Potrebna je veliko poguma za vstop v majhen prostor brez oken, kjer je na voljo od 5 do 10 minut za to, da »pokažeš, kaj znaš« pred popolnimi neznanci.

Vendar pa je položaj ravno tako težak tudi za režiserja! Kako se lahko pravilno odloči, v manj kot 10 minutah, kdo je najbolj primeren za določen del?

Iz režiserjevega zornega kota dobra predstava pomeni, da igralcu verjamemo. Med avdicijo režiserji pri igralcu iščejo več stvari:

- igrska sposobnost,
- fizične lastnosti,
- subtilnosti v stilu in
- kemijo med drugimi igralci.

4 »Top 3« kvalitete, katere režiser išče med avdicijo

Ker med avdicijo nikoli ni dovolj časa za delo z igralci, se režiserji osredotočijo na iskanje

»top 3« kvalitet igralcev, ki se potegujejo za vlogo:

1) Ali delujejo kot sestavni del?

50% vsake vloge se odigra že, ko igralec vstopi v prostor! Ni mu(ji) potrebno reči ničesar – samo izgledati morajo kot lik (oni so lik), ko vstopijo noter!

To še posebej velja pri TV serijah. Na televiziji ni veliko časa za oblikovanje likov in zatoorej, če igralec zgleda kot lik, je to prvi korak, da ga bo TV občinstvo sprejelo kot prepričljivega.

2) Ali imajo razpon?

Temu se v osnovi reče »Ali znajo igrati?« in režiser mora to ugotoviti zelo hitro. Ali znajo na prepročljiv način spremeniti smer? Ali so prepričljivi, ko so v napetem, dramatičnem prizoru? Ali so prepričljivi v komediji?

3) Znajo sprejemati usmeritve?

Dober igralec bo izbral trenutek, kdaj stopiti v prostor za vadico. Odloči se, kateri lik bo in poda njegovo interpretacijo. Vendar pa v veliko primerih to ni tisto, kar imamo v mislih. Torej, kar režiser v tem trenutku naredi, je to, da mu da nekaj »usmeritev«.

Režiser naredi to na tak način da igralca prosi za prilagoditev. Dober režiser bo igralcu dal čas, da še enkrat prebere isti prizor, vendar pa mu zada prilagoditev z drugačnim ciljem za drugi poskus. To poda dobro predstavo o tem, ali ima igralec razpon in ali zna sprejemati usmeritve.

Tu je že nekaj lastnosti dobrega izvajalca, ki jih režiserji iščejo v igralcih:

1. Hitro vključuje spremembe (spremembe koraka, nepričakovani dogodki).
2. Posluša in gleda (dobro osredotočen, zaigra trenutek).
3. Daje in sprejeme z ostalimi izvajalci (dober igralec ansambla).
4. Ve, kako vizualizirati (fantazija, zelen zaslon, situacije kot vojna ipd.).
5. Igra po impulzu, ne po namigih (reagiranje – ne pričakovanje).
6. Je dober pri vstopih in izstopih (zgodba v ozadju).
7. Ve, kaj je pomembno v prizoru (vrstice besedila, rekviziti, VFX).
8. Ima karizmo (tega se ni možno naučiti).
9. Pozna svoje okolje (Je hladno ali vroče zunaj? Ali je v zaporu?).
10. Pozna svoje rekvizite (z rekviziti deluje in se počuti naravno).

Tu je še nekaj drugih lastnosti, ki jih režiserji iščejo na avdiciji:

1. Ali je v igralcu tip lika?
2. Kaj je osebnost/podoba lika?
3. Kaj je osebnost/podoba igralca?
4. Kakšen je igralčev ritem in vzorec gibanja?
5. Nikoli ne dajte vloge igralcu, ki ne zna igrati ciljev

Končno, najpomembnejša stvar, katero je potrebno upoštevati na avdiciji za izbiro igralcev je

»dodelitev vloge za igranje kot prvo, izgled kot drugo«.

Če pregledujete avdicije samo na osnovi vaših zapiskov ali gledanja posnetkov, je potrebno pred odločitvijo o tem, komu dodeliti vlogo, upoštevati sledeče:

1. Ocena igranja

- Poglejte tako igralčeve fizične lastnosti kot tudi njegove igralske sposobnosti

2. Kritika igranja

- Presodite prednosti in slabosti igralčevega igranja na režiserjeve prilagoditve. (Je bila prilagoditev prepričljiva?)

3. Igranje tipa proti igranju predstave

- Razmišljajte izven okvirja, kadar igralci portretirajo like

4. Odnosi med liki

- Kateri igralci bi dobro igrali skupaj? Ali kemija deluje?

Blokiranje in ponavljanje igralcev v kadru

1 Kaj je blokiranje?

»Pri kinu gre za to, kaj je v okvirju in kaj je izven njega (*Cinema is a matter of what's in the frame and what's out*).« Martin Scorsese

Blokiranje je preprosto povedano odnos kamere do igralcev. V bistvu je to fizično gibanje igralcev glede na pozicijo kamere. Gre tudi za dramatično uporabo kamere kot pomoč pri iskanju resnice v prizoru s podrobnim analiziranjem prizora v vseh relevantnih perspektivah (koraki, teme, zgodba, lik, slog itd.)

Kakorkoli, ko režiser začne z načrtovanjem blokiranja prizora filma, ne razmišlja samo o svojih posnetkih in pozicijah kamere, temveč mora upoštevati tudi ostale zadeve, ki vplivajo na prizor, kot so osvetlitev, razporeditev oken, premikanje vozil, dodatki, triki, posebni efekti ter seveda čas in proračun.

Mesto postavitve kamere (snemanje posnetkov in koti) se določa glede na t.

- a) kaj je v prizoru pomembno;
- b) za kaj v prizoru gre (cilj prizora);
- c) kaj liki želijo (cilji lika).

In vaše izbire lahko veliko pripomorejo (povečujejo ali zmanjšujejo) k temu, da občinstvo razume, za kaj dejansko v prizoru gre in kaj liki čutijo.

Igralčevo gibanje mora imeti natančen namen in cilj, režiser pa mora zagotoviti, da ima vsak gib, ki ga igralec naredi, specifičen namen.

Gledalčeva čustva so končni cilj vsakega prizora, zato je odločitev o tem, kam postaviti kamero, povezana z vašim ciljem, kakšna čustva želite da občinstvo v tistem trenutku občuti.

Režiserjeva naloga je, da misli ali čustva lika razkrije skozi dejanja, kajti dejanja razkrijejo več o liku kot pa dialog. Zatorej, ko se igralce blokira za kamero, želite blokiranje izpeljati emocionalno, zato noben igralčev gib ni narejen brez cilja.

To boste dosegli s tem, da določite:

- Zakaj se igralec premakne;
- kje se igralec premakne;
- kdaj se igralec premakne;
- kako se igralec premakne.

Občinstvo si bo domišljalo, da je vsak posnetek ali vsaka beseda dialoga namenjen temu, da se nadaljuje v osrednjo idejo. Zatorej, vsak posnetek mora prispevati k zgodbi, katero skušate prenesti.

2 Psihologija gibanja v filmu

Gre za dve vrsti gibanja med liki: proti ali vstran in premikanje ali mirovanje

1) Proti ali vstran – ko zamenjate prostor med liki, pokažete na spremembo v odnosu

- a. Če lik hodi v smeri proti drugemu liku, to lahko nakazuje jezo
- b. Če lik hodi vstran od drugega lika, to lahko nakazuje strah

2) Premikanje ali mirovanje – premikanje lika izraža tudi nasprotovanje in odpor

- a. Premikajoči se liki ustvarjajo veliko energije (so dinamični)
- b. Mirujoči liki ustvarjajo manj energije (so umirjeni)

3 Osnovne tehnike blokiranja in postavitve na oder

Ko prvič začnete z režiranjem, bo lahko blokiranje prizora eden najtežjih (in najbolj neprijetnih) delov vašega dela. Če boste tu naredili kaj narobe, lahko zapravite dragoceni snemalni čas za to, da se izkopljete iz godlje, katero ste sami ustvarili!

Kot za vse drugo v življenju je potrebno tudi za blokiranje prizora z igralci in ekipo veliko prakse in večkrat ko boste to izvajali, bolj vešči boste v tem postali.

Za pomoč pri začetku vam predlagam, da začnete razmišljati o blokiranju kot o koreografiji plesa ali baleta – vsi elementi na sceni (igralci, dodatki, vozila, ekipa, oprema) se morajo gibati v popolni medsebojni harmoniji.

1) Kadarkoli začnete z blokiranjem prizora, morate vedeti teh pet stvari:

- a. Kaj je ZADNJI posnetek predhodnega prizora (Primer: Prizor 21)
- b. Kaj je PRVI posnetek prizora, ki ga blokirate (Primer: Prizor 22)
- c. Kaj je ZADNJI posnetek prizora, ki ga blokirate (Primer: Prizor 22)
- d. Kaj je PRVI posnetek naslednjega prizora (Primer: Prizor 23)
- e. Kdaj (in kje) so bili liki NAZADNJE VIDENI

2) Vaš plan blokiranja (ali plan posnetkov) se določa s sledečim:

- a. Čigav zorni kot (POV) se v tistem trenutku izraža (zorni kot pisca, lika ali režiserja)
- b. Koliko ste oddaljeni od predmeta (velikost posnetka – ste blizu ali daleč)
- c. Kakšen je vaš odnos s predmetom (kot pogleda – izbira leč)

3) Položaj odpiranja lika je tam, kjer lik začenja v prizoru in je zelo pomemben element blokiranja

a. Uporabite svoje poznavanje lika za pomoč, ko si zamišljate njegove pozicije odpiranja. Različni tipi likov se nagibajo k različnim mestom v prostoru

- močni liki se lahko pomaknejo v sredino prostora
- šibki liki se lahko pomaknejo k strani

4) Dva načina za odrski prostor

a. Uprizoritev prek okvirja

- od leve na desno
- od desne na levo

b. Globinska uprizoritev

- iz ospredja v ozadje
- iz ozadja v ospredje

5) Štirje osnovni razlogi za premikanje kamere

- a. Premikanje za poudarek (kamera se premika do igralca)
- b. Premikanje za poudarjanje predmeta v skupini (obračanje kamere ali *dolly*)
- c. Prenos pozornosti od enega predmeta na drugega (obračanje kamere ali fokus)
- d. Povezava gibanja iz enega prostora v drugega (obračanje kamere od vrat do mize)

6) Subjektivni in objektivni koti kamere

- a. Subjektivni kot kamere je posnetek, narejen blizu linije 180 stopinj (obraz in oči lahko vidite bolj jasno)
- b. Objektivni kot kamere je posnetek, narejen pravokotno na linijo 180 stopinj (je širši – več profila igralca)

7) Dramatični krog dejanja je določen z velikostjo in obliko prostora, ki ga dejanje pokriva

a. Vsak prostor se deli na tri dele:

- ospredje,
- srednji del,
- ozadje.

b. Kamero lahko postavite V dejanje (dejanje poteka okrog kamere)

c. Kamero lahko postavite IZVEN dejanja (držite se oddaljeno od dejanja)

8) Višina kamere se uporablja za prikaz fizičnih odnosov (ali statusa) med ljudmi

V realnem življenju gre za dve vrsti statusnih odnosov:

- a. enak z enakim (dober policaj in slabič/zdravnik in zdravnik)
- b. nadrejeni s podrejenim (sodnik in obdolženec/učitelj in študent)

4 Pravilo 180 stopinj (linija osi)

»Pravilo 180 stopinj« pravi, da če se snema dva lika v prizoru, poteka med njima nevidna linija. Pri tem mora biti kamera pozicionirana znotraj 180 stopinj na eni strani te linije.

Izraz »Linija« se uporablja tudi za namišljeno linijo in za os delovanja. Kritje se snema iz ene strani te linije, da se ohrani skladne smeri prizora za vse sodelujoče. Kompleksni prizori, ki vključujejo več likov in fizično ponovno grupiranje, imajo lahko več kot eno os. (Primer: prizori večerje, prizori plesa in prizori bojev).

»Prečkanje linije« se odraža v preskoku reza. Če zaključite tako, da prečkate linijo, bosta dva lika, ki govorita drug z drugim, izgledala tako, kot da ne govorita drug z drugim – to se označuje kot slabo rezanje.

slika 2

5 10 korakov procesa igralec/režiser/blokiranje

Pri blokiranju želite dopustiti igralcem, da odkrijejo sceno, svoje gibanje ter njihove medsebojne odnose z minimalnim vmešavanjem režiserja. Ta proces ustvarja bolj prepričljivo igro, vodi do realističnega blokiranja in ustvarja zaupanje med igralci in režiserjem.

To je teh 10 korakov:

1. Igralci najprej berejo vrstice besedila (berejo prizor) (bodisi izven scene ali na sceni).
2. Režiser pokaže igralcem sceno, vendar da zelo malo usmeritev (razen če ga vprašajo).
3. Prvo blokiranje - igralci sami raziskujejo prizor.
4. Režiser poda uvodne opombe.
5. Drugo blokiranje - igralci gredo skozi prizor in vključijo režiserjeve opombe.
6. Režiser da bolj podrobne opombe.
7. Tretje blokiranje - igralci gredo skozi prizor in vključijo režiserjeve opombe.
8. Blokiranje za oznake - igralci izvajajo prizor, zato se lahko na tla namesti stop oznake (trakove).
9. Režiser naroči direktorju fotografije (DOP) in prvemu pomočniku režiserja (1st AD) svoje posnetke (igralci so še prisotni).
10. Izberite prvi posnetek - direktor fotografije (DOP) in režiser izbereta prvo postavitve z igralci.

6 10 vprašanj, katera si mora režiser zastaviti pred blokiranjem

1. Ali razumem pisateljeve namene? (Zgodba & teme)
2. Kaj je cilj tega prizora? (Kaj je namen prizora?)

3. Kaj je cilj prizora vsakega lika? (Kaj želijo?)
4. Katere normalne aktivnosti (delo) bi lik opravljal ob tem času?
5. Kakšno je čustveno stanje lika? (Lok zgodbe)
6. Kje je v vsakem trenutku osredotočenost (poudarek)?
7. Kaj je bolj pomembno: delo ali dialog?
8. Kako si želim da bi občinstvo reagiralo v tem trenutku? (Napetost? Smeh?)
9. Koliko časa moram dovoliti za snemanje tega prizora? (Terminski plan)
10. Kakšno vrsto kritja potrebujem? (Rezultate zgornjih odgovorov)

7 Pet faz snemanja prizora

Blokada - Luč - Ponovi - Prilagodi - Snemaj

- 1) **Blokiranje** – določa, kje na sceni bodo igralci in lokacijo pozicioniranja prve kamere
 - a. Blokiranje mora biti samo za trenutek – ne za igro
 - b. Vedno blokirajte z igralci pred blokiranjem s kamero
 - c. Vedno dopustite igralcem, da vam najprej pokažejo, kaj želijo narediti
- 2) **Osvetlitev** – direktor fotografije (DOP) in ekipa osvetlijo sceno in pozicionirajo kamero za prvi posnetek
 - a. Direktor fotografije (DOP) osvetli sceno in pozicionira kamero z drugo ekipo (stand-ins)
- 3) **Ponavljjanje** – celotna ponovitev s kamero za prvo postavitev z igralci in z ekipo
 - a. Pri ponovitvi gre za balet med kamero, zvokom in igralci.
- 4) **Prilagoditve** – ko direktor fotografije (DOP) in ekipa naredijo tehnične prilagoditve luči in ostale opreme na osnovi sprememb iz celotne ponovitve
- 5) **Snemanje** – posnamete prvi prizor, nato ponovite proces
 - a. To je takrat, ko morate paziti tako na igro kot na tehniko

8 Delo z vašo ekipo

Najpomembnejša vloga režiserja je, da pove močno pripovedno zgodbo. In ena od prvih prioritet režiserja je, da jasno sporoči svojo vizijo zgodbe ekipi in igralcem. Navajamo nekaj nasvetov o tem, kako naj dober režiser dela s svojo ekipo:

1. Če od svoje ekipe želite profesionalno zanesljivost, morete tudi sami biti profesionalc.
2. Bodite dober komunikator.
3. Spodbujajte vključevanje vaših igralcev in vaše ekipe.
4. Zaupajte njihovim izkušnjam.
5. Če boste razumevali do težav vaše ekipe, bodo velikodušni v trenutku, ko boste potrebovali njihovo pomoč pri reševanju katere od vaših težav.
6. Prepričajte se, da vsakdo pozna in se drži svojega področja odgovornosti.

7. Spodbujajte ekipo, da se do TALENTA obnaša tako, da mu je v podporo.
8. Snemanje se mora odvijati v čim bolj umirjenem okolju.
9. Pohvalite v javnosti in kritizirajte zasebno na štiri oči.

Post-produkcija – izdelava vašega projekta

Razpravljanje o vlogi režiserja v post-produkciji vašega filma presega področje uporabe tega priročnika. V nadaljevanju navajamo seznam področij, v katera se boste morali vključiti potem, ko bo snemanje vašega filma zaključeno.

- Urejanje slike;
- urejanje zvoka;
- snemanje morebitnih neplaniranih (pick-up) posnetkov;
- komponiranje glasbe;
- dodajanje zvočnih efektov;
- dodajanje naslovov in odjavne špice;
- ustvarjanje posebnih efektov;
- ADR (Automatic dialogue replacement – samodejna zamenjava dialogov);
- glasovno presnemevenje;
- mešanje zvoka;
- barvne korekcije;
- predogled projekta (testne projekcije);
- zapis končne verzije na film ali na video ali na DVD;
- zbiranje gradiva za oglaševanje;
- oblikovanje za promocijo in
- predložitev filma festivalom.

FOTOGRAFIJA: OSNOVE IN UPORABA

Aleš Rosa

1 Uvod

Fotografija je v devetdesetih letih 20. stoletja doživela preporod. Digitalizacija in cenovno ugodni digitalni aparati so fotografijo naredili dostopno kot še nikoli prej.

Mobilni telefon brez fotoaparata je v letu 2014 postal izjema. Tehnologija je tako napredovala, da lahko prav vsakdo naredi dobro fotografijo. Se kot fotograf bojim, da bom čez deset ali dvajset let zgubil poklic? Ne. Tako kot pisalo ne naredi pisatelja, tudi fotoaparat ne naredi fotografa.

Zajem in konzumacija fotografije sta mogoče res postala del našega vsakdanjega življenja, a večina še vedno ni seznanjena z osnovami.

Pred vsakim nastankom fotografije se je dobro vprašati naslednje:

- Čemu bo fotografija služila?
- Kaj bo sporočilo fotografije?
- Kdo bo fotografijo gledal oziroma kdo je v ciljnem gledalstvu?
- Kako in kje bo fotografija predstavljena?

Odgovori na zgornja vprašanja so v direktni povezavi z osnovo fotografije. Ti odgovori ne bodo oblikovali le estetike fotografije, temveč bodo posegali tudi v njeno vsebino. Če so ti odgovori jasni, bo tudi tehnika nastanka fotografije jasna. Če bo oseba za aparatom dovolj izkušena in spretna, bo tudi fotografija dosegla zastavljene cilje.

2 Osnova fotografije

Osnova vsake fotografije je svetloba. Bolje rečeno: brez svetlobe ni fotografije. Fotografski film ali senzor fotoaparata ne dela nič drugega kot to, da beleži svetlobo. Naloga fotoaparata je, da to svetlobo ujame, posebej pa, da proces zajema fotografije uskladi s svojimi željami in potrebami. Pri tem so ključni trije dejavniki: ekspozicija, kompozicija in vsebina.

2.1 Ekspozicija

Z ekspozicijo se določa količino svetlobe, ki pade na senzor ali film in ima direkten vpliv na svetlost fotografije. Če je osvetlitev premajhna, bo fotografija temna in obratno. Splošno veljavno pravilo pravi, da je fotografija slabo osvetljena takrat, ko na določenem delu fotografije ni informacij zaradi slabe ekspozicije. Če je na fotografiji črnina zaradi premalo osvetljenega senzorja ali filma ali belina zaradi prevelike količine svetlobe, to v večini primerov pomeni, da je ekspozicija slaba.

Ekspozicijo oz. količino padle svetlobe na senzor ali film določajo trije dejavniki:

- čas osvetlitve,
- odprtost zaslonke,
- občutljivost senzorja ali filma.

Uporaba časa osvetlitve, zaslonke in občutljivosti senzorja ali filma ni trivialna. Vsak od naštetih dejavnikov vpliva tudi na videz fotografije.

2.1.1 Čas ekspozicije

Čas ekspozicije je čas osvetlitve senzorja ali filma. Večji ko je čas, dlje je osvetljen senzor ter bolj bo fotografija osvetljena in obratno. Pri eni stotinki sekunde je čas osvetlitve enkrat večji kot pri času ene dvestotinke.

čas osvetlitve (s)	1/200	1/100	1/50	1/25	1/13	1/6	0,3
količnik	1	2	4	8	16	32	64

1/200 s je pol manjša vrednost od 1/100 s in je ena četrtna vrednosti od 1/50 s. 1/100 s je pol manjša vrednost od 1/50 s in je enkrat večja vrednost od 1/200 s.

2.1.2 Zaslonka

Zaslonka je odprtina na objektivu, ki določa debelino snopa svetlobe, ki osvetljuje senzor ali film. Odprtine imajo standardne vrednosti, ki so določene z oznako »f« ter številom, ki narašča z zaprtostjo zaslonke. Večje ko je število zaslonke, bolj je zaslonka zaprta, manj svetlobe pade na senzor, manjša je ekspozicija, torej je fotografija temnejša in obratno.

Zaslonka f8 je torej bolj zaprta kot zaslonka f5.6 in količina svetlobe, ki pade na senzor ali film pri f8, je pol manjša kot količina svetlobe, ki pade na senzor pri f5.6. V žargonu se temu reče cela zaslonka. Cele zaslonke oziroma razpolovljene in podvojene vrednosti so navedene v spodnji tabeli.

vrednost zaslonke	f22	f16	f11	f8	f5.6	f4	f2.8	f2	f1.4
količnik	1	2	4	8	16	32	64	128	256

f22 je pol manjša vrednost od f16 in je ena četrtna vrednosti od f11. f16 je pol manjša vrednost od f11 in enkrat večja vrednost od f22.

2.1.3 Občutljivost filma ali digitalnega senzorja

Občutljivost senzorja ali filma označujemo z ISO (senzor) ali ASA (film). To je numerična označba občutljivosti na svetlobo. Višje ko je število ob ISO, večja je občutljivost in tem svetlejša je fotografija. Podobno kot pri zaslonki ima tudi občutljivost dvojne in polovične vrednosti. ISO100 je polovična vrednost ISO200.

ISO vrednost	ISO100	ISO200	ISO400	ISO800	ISO1600	ISO3200
količnik	1	1/2	1/4	1/8	1/16	1/32

ISO100 je pol manjša vrednost od ISO200 in je ena četrtna vrednosti od ISO400. ISO200 je pol manjša vrednost od ISO400 in enkrat večja vrednost od ISO100.

2.1.4 Čas, zaslonka in občutljivost v praksi ter vpliv ekspozicije na videz fotografije

V prejšnjih podpoglavjih je razložena osnovna vloga časa osvetlitve, zaslonke ter občutljivosti senzorja ali filma. Ti trije dejavniki imajo seveda medsebojni vpliv, saj vsi

določajo količino svetlobe, ki je potrebna za pravilno ekspozicijo fotografije. Vedno se lahko te tri dejavnike izbira glede na želeni rezultat. V spodnji tabeli so prikazane ekspozicije enakih vrednosti, a z variacijami medsebojnih vrednosti. Končna ekspozicija se med stolpci ne razlikuje.

občutljivost	ISO400	ISO200	ISO200	ISO100	ISO1600
čas (s)	1/100	1/50	1/100	0.3	1/1600
zaslonka	f5.6	f5.6	f4	f16	f2.8

Možnosti je še veliko več. Katero izbrati? Vse je odvisno od okoliščin in namena fotografije.

2.1.4.1 Vpliv časa osvetlitve na končni videz fotografije

Čas osvetlitve ima direktno povezavo na ostrino elementov na fotografiji. Pri časih, manjših od ene stotinke sekunde, se lahko zgodi, da je fotografija neostra zaradi nemirne roke. Pri mirni roki velja nenapisano pravilo, da je čas osvetlitve enak vrednosti ena deljeno z goriščno razdaljo objektiva:

$$\text{čas osvetlitve} = \frac{1}{\text{goriščna razdalja objektiva}}$$

Če je fotografija narejena z objektivom goriščne razdalje sto milimetrov, bo fotografija pri mirni roki ostra pri času, ki je krajši od ene stotinke. Z objektivom, ki ima goriščno razdaljo dvesto milimetrov, bo fotografija ostra pri eni dvestotinki sekunde in tako dalje. Ko je svetlobe premalo in bi dovolj kratek čas pomenil podosvetljeno fotografijo, pa je treba umiriti roko. Dobro se je poslužiti objektov v bližnji okolici in jih uporabiti kot naslon. Fotografski stativ je tudi dobra opcija.

Čas osvetlitve je pomemben tudi pri fotografiranju premikajočih se objektov. Pri fotografiranju hitro premikajočih se objektov se lahko zgodi, da se objekt v času osvetlitve, kot je ena stotinka sekunde, dovolj premakne, da je na fotografiji neoster. Angleški izraz za tovrstni pojav je *motion blur*. Če se želimo izogniti tej vrsti neostrine, je treba skrajšati čas osvetlitve. Ta pojav pa lahko zelo nazorno prikaže ravno premikajoče se objekte (slika 1 in slika 2).

Ta pojav je odlično izkoristil nizozemski fotograf Martin Roemers v seriji *Metropolis*.

2.1.4.2 Vpliv zaslonke na končni videz fotografije

Zaslonka vpliva tudi na globinsko ostrino (slika 3 in slika 4). Globinska ostrina je območje v fokusu. Bolj ko je zaslonka zaprta (večje ko je f število), tem večja bo globinska ostrina in tem večje bo območje v fokusu.

To lastnost se pogosto uporablja za izoliranje objektov. Fokus na želeni predmet in zelo odprta zaslonka poskrbita, da je vsa pozornost osredotočena na en sam objekt ali subjekt na fotografiji, medtem ko so stali objekti ali subjekti zunaj fokusa. To seveda velja le v primeru, če so ostali objekti ali subjekti na različnih razdaljah od fotoaparata.

2.1.4.3 Vpliv občutljivosti senzorja ali filma na končni videz fotografije

Z višanjem ISO občutljivosti se povečuje tudi tako imenovani šum na fotografiji. Z višanjem šuma se nekoliko zgubi ostrina, pri najvišjih ISO vrednostih digitalnih aparatov pa lahko nas-

tanejo tudi digitalni artefakti, ki posledično vplivajo na kvaliteto fotografije.

V analogni fotografiji je podobno, le da se z ASA vrednostmi povečuje zrnatost fotografij. Ta je v določenih primerih celo zaželena, odvisno od namena in uporabe končne fotografije.

2.1.5 Bliskavica

Na ekspozicijo vpliva tudi bliskavica, ki pa ima posebno lastnost. Blisk je tako hiter, da nanj ne vpliva čas ekspozicije. Na ekspozicijo bliskavice torej vplivata le zaslonka in občutljivost senzorja. Ker pa je bliskavica neodvisen vir svetlobe, se naravno svetlobo nadzoruje prav s časom ekspozicije in se tem določa razmerje med naravno (obstoječo) in umetno svetlobo (bliskavico).

2.2 Kompozicija

Kompozicija je tisti del fotografije, ki gledalca pripelje do bistva. Kompozicija daje vsebini smisel in jo hkrati tudi ustvarja.

V zahodnem delu sveta se tekste bere z leve proti desni. Isto navado se podzavestno uporablja pri ogledu fotografije. Leva stran fotografije je po večini vstopna točka v vsako fotografijo.

2.2.1 Linije

Če se v kadru pojavljajo vzporedne linije, je najbolj učinkovita postavitve taka, ki te linije postavi vzporedno z robovi fotografije. To povezavo arhitekti in fotografi izkoriščajo že od samega pojava fotografije.

2.2.2 Perspektiva

Perspektiva daje tridimenzionalnim objektom podobo na ploskvi. Ob fotografiranju ploskve je torej najbolj primerna pozicija tista, ki fotografa postavi naravnost pred ploskev oz. fotografirano ploskev vzporedno s senzorjem ali fotografskim filmom. S tem bodo kvadratni objekti ostali kvadratni. Na tak način zagotovimo, da so horizontalne linije vzporedne z horizontalnimi robovi fotografije in vertikalne vzporedne z vertikalnimi robovi. Te lastnosti se najbolj izkorišča pri fotografiranju arhitekture in fotografiji kot umetnosti. Če postavitve pravokotno na ploskev ni mogoča, je najbolj primerna rešitev ohranitev vertikalnih linij. Te bodo dale občutek stabilnosti in naravnega pogleda na objekt.

Linij in perspektive se redno poslužujejo Alec Soth, Edward Burtynsky, Andreas Gursky in še mnogi svetovno priznani fotografi.

2.2.3 Pravilo tretjin

Osnovno pravilo pravi, da so največje pozornosti na fotografiji deležna presečišča štirih linij, ki potekajo vzporedno z robovi fotografije ter višino in širno fotografije razdelijo na tretjine.

To pravilo se pogosto uporablja tudi pri fotografiranju krajine, kjer je v spodnji tretjini ospredje fotografije, na zgornji tretjini pa ozadje oziroma obzorje. Pomembni horizontalni elementi (drevesa, stene, drogovi) so postavljeni na tretjine, ki fotografijo delijo po širini.

2.3.4 Barve

Manj je več. Črno-bele fotografije so po večini udarnejše, ker postavijo v ospredje vsebino. Podobno velja za fotografije z omejeno barvno paletto. Tega se že leta poslužujejo Alex Webb, Harry Gruyaert in William Eggleston.

2.2.5 Praktični napotki

Pravila veljajo le v nekaterih primerih in jih je bolje razumeti kot predloge.

Najsvetlejši objekt na fotografiji pobere veliko pozornosti. Če je ta objekt nepomemben in če je hkrati tudi zunaj fokusa, lahko prav ta element pokvari še tako dobro fotografijo.

Osebe in linje. Glava naj bo na samem. Pri fotografiranju oseb je v večini primerov najpomembnejši obraz. S postavitvijo glave v polje, kjer je ne sekajo linije, se obrazu poveča pozornost.

Fotografija naj ima dobro zapolnjen kader. Oko bo tako več časa potovalo po fotografiji. Tipičen primer je fotografija Garryja Winogranda z imenom *World's Fair, New York City, 1964*.

Manj je več. Vsi nepomembni elementi na fotografiji so distrakcija. Izčiščeni kadri bodo vedno delovali bolje kot kompleksni.

2.4 Vsebina

Vsebina daje fotografiji smisel.

Če je namen fotografije prikaz dela, naj je poklic delavcev jasno razviden. Primer je serija *Workers*, delo brazilskega fotografa Sebastião Salgada.

Pri portretu naj je bistvo človeka jasno vidno. Serije fotografij Rineke Dijkstra ali Vanesse Winship so odlični zgled.

Pomemben je tudi prikaz odnosov in povezave med ljudmi, kar je najlažje prikazano z interakcijo med njimi. Če si dve osebi kažeta hrbet, je to po vsej verjetnosti znak spora. Če hrbet kaže samo ena oseba, je to mogoče osebna zamera.

Vsebina mora biti jasno prikazana.

3 Fotografije v obliki serije ali zgodbe

Težko je posneti fotografijo, ki v celoti prikaže dogajanje ali pojav. To je še težje narediti, če se ta pojav dogaja čez daljše časovno obdobje in na različnih lokacijah. Celovit pogled omogočajo serije fotografij, kjer se fokus ene same fotografije preusmeri na niz fotografij. Večina svetovno priznanih fotografov predstavlja svoje fotografije v obliki serije ali zgodbe. Končni produkt je po večini knjiga in/ali razstava.

Fotografskih serij in fotografskih zgodb se ne da enostavno ločiti. Načeloma so zgodbe orisne narave, serije pa bolj abstraktne narave.

Za vsako pomembnejšo serijo ali zgodbo stojita strogo selekcioniranje in urejanje. Ne glede na to, ali je na fotografijah rojstnodnevna zabava ali prikaz klimatskih sprememb na severnem polu, si velja zapomniti, da je selekcija najpomembnejši del procesa.

3.1 Serije

Serija ni le zbirka fotografij, je zaporedje fotografij z začetkom in koncem, kjer ima vsaka fotografija svoj smisel in svojo vlogo. Zaporedje je tisto, ki gledalcu daje vztrajnost za na-

daljnji ogled in ob koncu pusti vtis celotnega dogajanja. Misel se prenaša z vzdušjem na fotografiji in/ali repeticijo.

Rdeča nit serije je lahko karkoli. To je lahko tematika fotografije, vsebina fotografije, barvna paleta fotografij ali enostavno časovno obdobje in/ali kraj nastanka fotografije.

Primeri odlične serije sta *Hyena and Other Men* južnoafriškega fotografa Pietra Huga in *Broken Manual* ameriškega fotografa Aleca Sotha.

3.2 Zgodba

Zgodba ni sama po sebi namen. Zgodba je zgolj orodje za prenos misli, ki se na gledalca prenese skozi dogajanje na fotografiji in/ali s poistovetenjem z liki v zgodbi ali sočutjem do njih.

Zgodba ne gradi na repetitiji. Zgodba gradi na raznolikosti in na fotografijah z različno sporočilnostjo. Rdeča nit v zgodbi je po večini estetika. Prav ta povezuje fotografije in v končni fazi sestavi zgodbo.

Primeri odlične zgodbe sta *The Julie Project* ameriške fotografkinje Darcy Padilla in *The Last Days of the Arctic* islandskega fotografa Ragnarja Axelssona.

3.3 Selekcija

Manj je več. To je osnovno in mogoče edino pravilo izbiranja fotografij. Ne glede na začetno število fotografij mora biti končni izbor najmanjši možen. Vsaka fotografija mora imeti svojo vlogo. V končni ožji selekciji naj pristanejo le fotografije, ki so nujno potrebne za prikaz zgodbe ali serije.

Pri selekciji je seveda zelo pomembno zaporedje fotografij. Recepta za dober izbor ni, če pa bi obstajal, bi se spreminjal skozi čas. Danes je zelo težko držati gledalčevo pozornost, zato je pomembno, da so dobre in udarne fotografije že v samem začetku serije ali zgodbe. Prve tri fotografije morajo biti prepričljive.

Seriji ali zgodbi je dobro pustiti čas. Zgodi se, da se fotograf preveč naveže na določeno fotografijo, zato je pomembno, da se izbore pregleduje skozi čas.

4 Praktični napotki

Iskanje pravil ne pelje daleč. Najboljši način za napredovanje je analiza fotografij. Ugotavljanje, kaj na fotografiji dobro deluje, analiza del svetovno priznanih fotografov in dobra mera samokritike so dober začetek. O znanih ali tako imenovanih ikoničnih fotografijah je veliko napisanega. Branje te literature ne škodi.

Izhajanje iz fotografij, ki pritegnejo pozornost, in zgledovanje po njih izoblikujeta tako občutljivost za malenkosti kot samokritiko. Vedno obstaja možnost za napredovanje, potrebnosti sta le želja in samoiniciativa.

SNEMANJE IN VIDEO MONTAŽA

Matjaž Mrak

1 Snemanje

1.1 Tehnologija še ne dela mojstra

Dandanes je video oprema dostopna že vsakomur. In nadobudni snemalci snemajo vs-epovprek, pač na ravni, ki jim jo ponuja »full auto button«. Zakaj ne bi presegli te ravni, tudi če ste začetnik? V naši hitri šoli se boste lahko seznanili s teoretičnimi in praktičnimi osnovami za uspešnejše (re)kreativno video snemanje.

Skočimo za začetek malce v zgodovino. V času, ko sta bila starša še mojih let (govorim o 70. letih prejšnjega stoletja), je bilo zelo priljubljeno snemati s »super osmičko« in tako trajno zabeležiti dogodke (proslave, rojstne dneve, poroke ...). Toda to je bilo tudi obdobje, ko je bil filmski trak dokaj drag in ko snemanje ni bilo (s tehničnega vidika) tako enostavno, kot se nam ponuja danes. Moj oče (nikoli se ni profesionalno ukvarjal s snemanjem, je pa vseeno posnel kar lepo število kakovostnih minut na super osmičko) je vedno, preden je pritisnil na sprožilec kamere, vsaj dvakrat razmislil in se, če je bilo mogoče, držal pravila 2 : 1 (dvakrat je kader potegnil »na suho« in šele nato pritisnil na sprožilec). To je bilo tudi obdobje, ko na raznih srečanjih (družinskih, klubskih ...) ni bilo duhamorno pogledati katerega izmed takšnih izdelkov. Prav nasprotno, tajming je bil pravi, skoraj brez odvečnih kadrov (sekund, minut). Tako je na primer celotna sosedova poroka, ki je trajala prav toliko kot danes (od jutra do jutra), zabeležena na filmskem traku v trajanju med 6 in 15 minutami. Tudi drugi dogodki, kot so proslava, odkritje spominske plošče, sprejem ipd., niso presegali dolžine 10 minut. In najvažnejše: nič ni manjkalo – sporočilnost je bila jasna. Res je sicer, da je temu botrovala tudi cena filma, predvsem pa so to počeli ljudje, ki so nekaj vložili v delo. In to ni bila le nabava opreme. Ne! Ti ljudje so poznali tako tehnološke postopke razvijanja filma kakor tudi gramatiko filmskega jezika. Kreirali so zgodbe. Predvsem pa niso brez potrebe porabljali filmskega traku, kajti bili so časovno zelo omejeni (en S8 film pri 24 slikah na sekundo je zadostoval za približno 3 minute, pri 18 slikah na sekundo (kar je večina uporabljala) pa je zadostoval le za slabih 5 minut). Pa tudi tako poceni ni bilo in še vedno ni (3 minute filma S8 stane približno 20 evrov).

In danes? Oprema je dostopna tako rekoč vsakomur. Trgovci ponujajo obročna odplačevanja, kasete so dovolj dolge, večkrat uporabne. Kakovost zapisa zadostuje (pogojno!) TV-standardom. Sosedje, znanci, tako rekoč vsi so danes že »snemalci«. Tehnologija je dostopna vsem. Veste, kaj pa se vedno sprašujem, ko opazujem »novokomponiranega« snemalca? Kdo bo sploh gledal vse te posnetke? Kdo je naslednji, ki bo primoran gledati triurno poroko? Pa dajte, no ... Vse pogostejše dobim občutek, da se večini potrošnikov nove tehnologije dozdeva, da so s tem, ko so kupili kamero in jo razpakirali, istočasno prepakirali znanje v svojo glavo. Pa ni tako. »Full auto button« je prilagojen prav njihovi ravni. In zakaj ne bi te ravni presegli?

1.2 Osnove videa

Naše oči imajo čudežno moč pri opazovanju sveta okrog nas. Sposobne so natančnega ločevanja barv, urejanja barvnih odtenkov, natančnega prilagajanja barvni temperaturi (ne glede na del dneva – sončni vzhod ali ko je sonce v zenitu –, bela barva je vedno bela), uravnavajo naše hitre zasuke in tresljaje med hojo, tekom, vožnjo, skakanjem, svet vidimo v

treh dimenzijah (če gledamo z obema očesoma – če gledamo le z enim očesom izgubimo občutek za globino) in zelo hitro in nemoteče ostrijo naš pogled. Oči so naša povezava z možgani, ki nam omogočajo tolmačenje sveta skozi pogled.

Naše oko je kakor kamerin objektiv, saj ima tako leče kakor tudi zaslonko (zenica). Toda to je tudi točka, kjer se vsa podobnost konča. Kajti vedno, ko v naše oko vstopi določena količina svetlobe, se zenica odpre ali zapre in s tem kontrolira količino vstopne svetlobe. To se dogaja popolnoma nemoteno. Naš svet (pogled) ni nikoli pretemen ali presvetel. Težko bi opazili »zaostanek« spremembe padca količine svetlobe med pogledom na zelo svetlo polje in hitrim pogledom proti polju v senci. Naše oko to naredi popolnoma neopazno. Ali pa če preusmerimo pogled s predmeta v svoji neposredni bližini na oddaljen predmet: oko preostri brez kakršnegakoli motečega učinka.

Na žalost pa kamera ne more doseči ravni našega očesa. Kamera in objektiv ne vidita sveta, ko ga vidite sami. Kamera je unikat v svojem pogledu na svet, kar pomeni, da ima svoje zahteve, ki jih moramo znati upoštevati in kreativno uporabljati.

Amaterski video snemalci so nekoč delali varčne in učinkovite posnetke, obvladali so tudi gramatiko filmskega jezika, današnji nadobudneži pa vsepovprek snemajo »celovečerce« brez vsakršnega znanja.

Samodejno ostrenje kamere je v primerjavi z očesom zelo neprilagodljivo in okorno, zato raje uporabljajte ročno ostrenje, kar pa seveda zahteva nekaj vaje.

1.2.1 Zaslonka – zenica

Kot rečeno, ima objektiv kamere (prav tako fotoaparata) zaslonko (imenovano tudi iris, kar pa je pri očesu šarenica) tako kot naše oko zenico. Naloga zaslonke je, da z odpiranjem in zapiranjem kontrolira količino vstopne svetlobe. Naše oko samodejno odpira ali zapira zenico in s tem nadzira osvetlitev scene, ki jo gledamo. Lahko bi temu rekli »človeški full auto«. Seveda ima tudi kamera samodejno nastavitve zaslonke, ki se odpira ali zapira glede na količino svetlobe, jasno pa je, da ni sposobna tako hitrega, natančnega in nemotečega odzivanja na svetlobo kot oko. Nasprotno, prav hitro so lahko naši posnetki pregoreli ali pa pretemni. V kameri so nekakšne logične poti med objektivom in kamero (glavo), ki štejejo vsak primer posebej. »Možgani« kamere so v primerjavi s človeškim očesom tako primitivni, da kakršnakoli tekmovalnost sploh ni mogoča. Recimo, da je svetel sončni dan, in vključimo na svoji kameri samodejno zaslonko za posnetek na soncu. Ko pa hitro obrnemo kamero s sončne strani v senco, lahko opazimo kako se zaslonka v objektivu odpira in s tem prepušča dovolj veliko količino svetlobe, da vidimo tudi v senci. Kasneje lahko pri pregledovanju posnetkov opazujemo ta »kamerin reakcijski čas« – kako se je zaslonka odpirala. Kot gledalci (opazovalci) slike se ne moremo navaditi na počasnost in okornost kamere ter objektiva pri prehodu s svetlega v temno območje. To je zelo nenaravno!

V našem očesu se to zgodi tako hitro, da tega niti ne opazimo niti ne razmišljamo o tem. Takojšnja reakcija očesa je naš normativ. To je le eden izmed razlogov, da video zahteva nedvoumno količino resničnega »suspensa«. In zakaj so zakonitosti snemanja in montaže oblikovane tako, da se čim bolj približajo delovanju našega očesa in se še vedno razvijajo?

Naj vam povem, da je kamero in objektiv prav lahko prelisičiti. Poglejmo primer. Recimo, da je naša zaslonka nastavljena na objekt, ki je v senci. Obrnemo se na osebo, ki stoji na soncu in je oblečena v svetla oblačila. Kamera bo imela težave s svetlobo. Avtomatika bo sicer odmerila povprečno količino svetlobe, toda ker je oseba oblečena v belo, ki odbija svetlobo, bo naša zaslonka še bolj zaprta. Najverjetneje bosta obraz in okolje veliko temnejša, kot bi pričakovali. In to vse zaradi bele obleke. Ker ima naše oko mnogo večje območje (lestvico) in je neprimerno inteligentnejše, lahko veliko uspešneje obvladuje tudi zelo svetle predmete

(v našem primeru osebe). To je le eden izmed razlogov, zakaj se ne moremo zanašati na avtomatiko (avtoosvetlitev). Seveda obstajajo tudi primeri, ko je avtomatika popolnoma uporabna, toda to zahteva že malce več znanja in spretnosti ter poznavanja problema oziroma okoliščin, ki našo avtomatiko zbegajo. Vsekakor pa je ne priporočam.

Če se odločimo ročno nastaviti zaslonko, se nam v iskalu pojavijo nekakšne vrednosti (največkrat od 1,8 pa vse do 22). Te številke prikazujejo nastavev zaslonke znotraj objektiv. Pri najnižji številki 1,8 je zaslonka široko odprta, pri 22 pa je najbolj zaprta, da še prepušča dovolj svetlobe za zadovoljiv zapis na našem traku. Pri profesionalnih kamerah je na objektivu obroček, ki, če ga vrtimo proti desni, zapira zaslonko in dovoljuje tudi vmesne stopnje. Tako kot profesionalne imajo tudi amaterske kamere možnost nastavitve samodejne in ročne zaslonke.

1.2.2 Barvna temperatura

Barva svetlobe se zelo spreminja, od svetlo modrikaste v senci v sončnem dnevu do zelo toplo žareče svetlobe sveče. To barvno območje je opisano na skali, ki je izražena v kelvinih (K), torej v enotah barvne temperature. Sonce, na primer, je visoko na lestvici barvne temperature, sveča ali mestna razsvetljava pa nizko.

1.2.3 Belina v očesu in kameri

Naše oko spreminja odtenke barvne temperature tako hitro in nemoteče, da enostavno ne opazimo teh očitnih sprememb. Tega pa kamera ne zmore. Pri kameri moramo obvezno nastaviti belino (white balance), kameri »dopovedati« kakšna je bela barva, ki ustreza določenemu prostoru oz. odsevanju svetlobe predmeta, ki ga imamo v našem izrezu. Seveda obstaja tudi samodejna nastavev beline (auto white balance – AWB), ki pa se ne more primerjati z našim očesom, kajti tako kot zaslonka in ostrina potrebuje nekaj časa, da se vzpostavi. In zopet lahko rečem, da je to nenormalno. Sprememba nastavitve beline zahteva določeno proceduro. Tako rekoč vse kamere za domačo uporabo imajo dandanes možnost nastavitve tako avtomatične kot ročne beline. Zakaj je to pomembno? Če nastavimo belino znotraj sobe, v kateri prevladuje umetna svetloba (prižgane so luči ali gorijo sveče), ta svetila pa so na naši lestvici nižje in sevajo toplejšo svetlobo (proti rdeče-oranžnemu spektru), in zasukamo kamero proti oknu, se na kameri pojavi zunanja svetloba v zelo nenaravnem, modrohladnem odtenku. Ko pregledujemo svoj posnetek doma, naše oko opazi popolnoma normalno sobno svetlobo, toda zelo nenaravno modrino, ki jo odseva zunanja svetloba na oknih. Če to isto sobo opazujemo le s svojim očesom, katerega zmožnost prilagajanja na barvno temperaturo je izredno hitra in nemoteča, pa je vse skupaj videti v enotni barvni temperaturi, brez modrih oken. Z izkušnjami lahko tako nastavev uporabimo zelo kreativno: topel obraz sogovornika in rahla modrina v nasprotni ali polstranski osvetljavi objekta. Če pa nastavimo belino na zunanjo svetlobo in obrnemo kamero od oken v sobo (pod pogojem, da v tej sobi prevladuje umetna svetloba), bo naša slika v močnih rdečih (toplih) tonih. Predlagam, da vzamete v roke kamero in naredite ta poskus. Če pa imate možnost, priklopite kamero na TV in opazujte spremembe. Morda lahko vzamete različne barvne papirje in »balansirate« kamero z njimi in videli boste očitne spremembe.

1.2.4 Nastavev beline

Kamera nam ponuja različne privzete (preset) nastavev barvne temperature, ki nam ponujajo nekakšno dobro povprečje. Skoraj vsaka kamera ima nastavev za umetno svet-

lobo 3200 kelvinov (znak je lučka), naravno svetlobo 5600 kelvinov (znak je sonček), ročno nastavitvev (dva trikotnika in v sredi kvadrat) in samodejno nastavitvev (Auto WB).

Ko se odločimo nastaviti belino v kameri, najprej izberemo pravi filter, če kamera seveda to dopušča, nato pa bodisi nastavitvev za naravno ali umetno svetlobo (v tem primeru smo se odločili za uporabo že nastavljenega povprečja beline, ki nam ga ponuja kamera) bodisi ročno nastavitvev beline. Nato usmerimo kamero na bel list papirja (tako da nam popolnoma zapolni izrez – razostrimo), ki ga držimo pod prevladujočo svetlobo v prostoru ali na odprtem. Pritisnemo gumb za vzpostavitev beline, in ko v iskalu signal za belino preneha utripati, je ta vzpostavljena. Tako je naša kamera pripravljena za snemanje tega prizora!

Večina profesionalnih kamer ima med objektivom in kamero na voljo štiri filtre, ki jih izbiramo z vrtenjem (3200, 5600, 5600 1/4 ND, 5600 1/16 ND), in tri nastavitvev beline; preset (3200 ali 5600 kelvinov) ter »A« in »B«, ki pa sta ročni nastavitvi beline. Sam sem bil marsikdaj pred dilemo, kateri »balance« vzeti, zato sem pripravil dva in se o tem pred snemanjem posvetoval z režiserjem, s katerim sva na monitorju primerjala sliko.

Seveda lahko z nekaj več izkušenj tudi manipuliramo z belino in tako kamero »prebalansiramo« bolj proti hladni ali topli sliki. Tak primer je lahko tudi balansiranje kamere na snegu. Če nastavimo belino v senci (naš bel list papirja je tokrat sneg), bodo posnetki z isto vrednostjo beline na soncu videti veliko toplejši, če pa nastavimo belino na soncu, bodo naši posnetki narejeni v senci zelo hladni – modrikasti.

Večina amaterskih in polprofesionalnih kamer ima možnost samodejne nastavitve beline. Utegne se zgoditi, da boste pri pregledovanju posnetkov žalostno ugotovili, da je tako prijetna atmosfera, kot ste jo videli s prostim očesom, zabeležena na vašem traku v modrem odtenu. Vprašali se boste, zakaj. Odgovor je: nastavitvev beline. Poskusite določiti, katera svetloba prevladuje v vašem prostoru, in na to svetlobo nastaviti belino v kameri.

Če želite postati več kot le uporabnik kamere, potem vam priporočam ročno nastavitvev beline. S tem povečate možnost kreativnega izražanja.

1.3 Kako držati kamero?

Tukaj je nekaj nasvetov, kako držati kamero, da se izognemo prevelikemu tresenju:

- držite jo z obema rokama,
- naslonite jo na ramo,
- uporabite svoje telo tudi kot oporo
- ali pa uporabite razne predmete za to, da se nanje naslonite.

Za kratke, enostavne kadre, ko snemamo v gibanju, marsikdaj zadostuje, da držimo kamero v rokah – pod pogojem, da se gibamo mirno, tekoče, usklajeno.

Za ročne kamere je najbolje, če jih držimo z obema rokama: z desno roko preko držala na objektivu, z levo roko pa pod kamero. Večina kamer ima vdolan stabilizator tresljajev. No, ne bodite tako prepričani, da boste le z vključitvijo stabilizatorja odpravili vse tresenje. Stabilizator tresljajev ima pri hitrih zasukih prav nasproten učinek. Namreč: poskuša stabilizirati naš zasuk, kar pripelje do učinka v sliki, ki je podoben stroboskopskemu.

Kamere z večjimi objektivu je priporočljivo držati z desno roko v držalu, ki je na objektivu in katerega trak si pričvrstimo do te mere, da je kamera varna v naših rokah; z levo roko pa kamero držimo pod objektivom, tako da lahko s palcem in kazalcem tudi ostrimo.

Prenosne kamere večjega formata imajo tako ali tako že vdolan nastavek/naslon za ramo, tako da kamera počiva na desnem ramenu. Desno dlan imamo v držalu, levo roko naslonjeno na objektiv in jo uporabljamo za ostrenje, vodenje zaslonke in ročnega zuma (vse to velja ob predpostavki, da nam model kamere omogoča ročno ostrenje, vodenje zaslonke na

objektivu in ne nekje na strani kamere ter preklon motorja, ki poganja zum s servo na ročno nastavitve).

Velikokrat si lahko pri umiritvi kadra pomagata tudi z različnimi pripomočki v bližini snemanja (glej slike).

Pri snemanju moramo biti vedno v položaju, v katerem smo stabilni, a istočasno mehki in pripravljeni reagirati na nepredvideno dogajanje.

1.3.1 Stabilna, a mehka drža

Sčasoma boste ugotovili tudi, da kamere v roki ne smete stiskati tako močno, da se že vsak vdih in minimalen premik telesa poznata na tresenju slike. Predstavljajte si, da na kamero namestite še prenosno luč, kompendij z enim ali več filtri, morda še kako (širokokotno ali tele) predlečo ... Vse to dela našo še tako lahko kamero iz trenutka v trenutek težjo in mišice vse bolj tripijo. Telo se vse bolj krči in tresljaji so čedalje očitnejši. Ko snemamo, moramo biti vedno v položaju, v katerem smo stabilni, a istočasno mehki in pripravljeni reagirati na nepredvideno dogajanje.

Če snemate panoramski zasuk, bodite pazljivi, da ta ne bo prehiter, saj boste kot rezultat dobili nečitljiv zbris, ki pa je lahko uporaben kot učinek pri montaži.

Pri gibanju s kamero predlagam, da je objektiv v najširšem vidnem območju (širokokotni), kajti že tako se med hojo pojavljajo tresljaji, s spreminjanjem objektiva (goriščnice) pa se le še dodatno večajo. Sčasoma, ko pridobite mehko gibanje, lahko uporabljate tudi zum, a le zmerno. Ne pozabite, da praksa dela mojstra. Torej, snemajte in kritično pregledujte svoje materiale ter postopoma odpravljajte napake.

1.3.2 Stojalo za kamero – tripod

V prejšnjem delu sem pisal o snemanju »iz roke«, kar je najpogostejši način snemanja med neprofesionalnimi uporabniki kamer. To seveda ni narobe, a vseeno, če hočemo doseči kak poseben učinek (kot so o intervalno snemanje in podobni prijemi), je uporaba stojala ali druge priročne zadeve že nujno zlo. No, recimo raje dodatek.

Prepričan sem, da ste že večkrat videli posnetek cveta, ki se odpre pred našimi očmi v 30 do 60 sekundah, ali pa panoramski posnetek mesta od sončnega vzhoda do zahoda v nekaj minutah, ali kako postavijo hišo v slabi minuti, čeprav je delo trajalo veliko dlje, ali pa kako z jasnega pride nevihta, hitro gibanje oblakov, mestnega vrveža ... in še in še bi lahko našteval. Ste se kdaj vprašali, kako nastanejo ti posnetki? Jasno. Naprej mora biti ideja.

1.3.3 Zakaj in kako snemati z utrjeno kamero

Tehnično potrebujemo prostor, kjer utrdimo držalo kamere (stojalo) in kjer je ne bo nihče premaknil niti za milimeter. Niti takrat, ko menjujemo kaseto. Utrdimo torej kamero, izberemo kompozicijo in začnemo snemati. Imamo sicer več možnosti. Nekatere kamere ponujajo v nastavitvah tako imenovano intervalno snemanje (kamero lahko nastavimo tako, da vsako minuto ali v drugačnem intervalu posname le nekaj sličic – v takem primeru jo je nujno priklopiti na električno). Drugi modeli te funkcije nimajo; tedaj kamero enostavno pustimo teči in le mirno menjujemo medij, na katerega snemamo. Pri tem mora biti kamera vedno fiksirana na istem mestu. Zakaj? Odgovor je preprost. Če želimo, da se posnetek skrajša, ne da bi mu odvzeli kak del, potem moramo ves posneti material naložiti v računalnik in mu z montažnim programom povečati hitrost za več 100 odstotkov. In če naša kamera ni bila 100-odstotno fiksirana, se bodo tresljaji, premiki kompozicije videli kot tresenje, skakanje ... Poskusite nar-

editi miren (uporabite stojalo) panoramski posnetek in še isto kompozicijo iz roke. Vnesite posnetka v računalnik, obema povečajte hitrost in ju primerjajte. Razlika v mirnosti bo očitna. Drugačen učinek dobite ob uporabi upočasnjenega posnetka. V tem primeru se naši tresljaji »zmanjšajo«. Še majhen nasvet: posnetki, ki jim povečamo hitrost (fast motion), imajo bolj ali manj »komičen« učinek (to ne velja za panoramske posnetke ali posnetke narave), medtem ko s posnetki, ki jim upočasnimo hitrost (slow motion), dosežemo dramatičen učinek.

1.4 Kader, sekvenca, kadriranje

Začnimo pri najmanjšem osnovnem delu vsakega celovečerca, dokumentarca, reportaže, domačega izdelka ... Ne glede na to, ali smo uporabili celuloid (film) ali analogni/digitalni video, se ta najmanjši/najkrajši del imenuje kader. Verjetno ste že slišali za to besedo.

1.4.1 Kaj je kader

Kader ali »oživljena fotografija«, »slika v gibanju« je osnovni specifično filmsko-televizijski izrazni element. Beseda kader (cadre) izvira iz francoščine in pomeni rob ali okvir. Dolžino kadra nam narekujejo dolžina akcije v kadru, dolžina traku v filmski ali dolžina kasete (medija) v videokameri. Najkrajši možni kader je 1/25 sekunde ali ena slička, najdaljši pa je tako rekoč neomejen. Kader je zapis med enim in drugim rezom. Če poenostavim; med vsakim vklopom in izklopom snemanja naredimo en kader. Dolžino, ki smo jo posneli »na terenu«, lahko pozneje v montaži krajšamo (tudi daljšamo) in s tem določimo nove »robove« kadra. Več kadrov skupaj sestavlja sekvenco.

1.4.2 Sekvenca

Je samostojen pripovedni odlomek filma, ki ga sestavlja več prizorov. V prizoru je prikazano časovno kontinuirano dogajanje na istem kraju v enem ali več kadrih, ki ga pokažejo z različnih vidikov. Obstaja pa tudi možnost združitve obeh imen v kader-sekvenco. V tem primeru se pripovedno držimo pravil sekvence, a jo v celoti posnamemo v enem kadru. To je sicer veliko zahtevnejši prijem, ki, če ne »razkadriramo« sekvence, pozneje v montaži ne omogoča reza in smo primorani uporabiti celotno sekvenco ali pa jo enostavno izpustiti iz končnega izdelka. Predlagam naslednje: posnemite sekvenco v enem kadru, a za vsak primer (da lahko dialoge skrajšate), posnemite še nekaj nevtrálnih kadrov (na primer pogledi, poslušanje, detajli rok ali predmetov v rokah ...), ki jih lahko pozneje koristno uporabite v montaži.

1.4.3 Kadriranje

Ena temeljnih operacij režije! S kadriranjem določamo, kako, v kakšni velikosti (izbira plana) in perspektivi (spodnja, zgornja, normalna) ter s kakšno uporabo kamere (statična ali gibljiva) bo filmski prostor (z osebami in predmeti) prikazan. Če hočemo dobro kadrirati sekvenco, moramo obdelati še določene druge vidike kadra.

1.4.4 Filmski plani

Filmske plane delimo po velikosti (slika 1). Te delitve niso enotne in se razlikujejo tako med posameznimi teoretiki kot tudi med različnimi televizijskimi hišami, produkcijam. Vseeno pa obstajajo določena pravila:

- A: ekstremni total – oseba zaseda manj kot 1/3 prostora v kadru,

- B: veliki total – oseba zaseda od tri četrtine do tretjino prostora v kadru,
- C: total (medium long shot) – celotna figura v kadru,
- D: ameriški (»ameriken«) plan: – rezan nad ali pod koleno,
- E: srednji (medium shot) – rezan v popku in prostor nad glavo,
- F: doprsni (close shot – CS ali medium close up) – rezan v/pod prsih in prostor nad glavo,
- G: bližnji (close up – CU) – rezan v ramenih in prostor nad glavo,
- H: veliki plan (big close up –BCU) – rezan v Adamovem jabolku (čutimo ramena) in prostor nad glavo,
- I: kader detajl (very close up –VCU) – rezan v bradi in čelu,
- J: detajl – posebno poudarjen del telesa ali predmeta.

Ta delitev je zgolj načelna. V praksi srečamo poleg teh »čistih« planov tudi medplane in različna odstopanja od njih. Na strukturo plana vplivajo tudi kot kamere (spodnji, zgornji, v višini srca ...), izbira objektivna (širokokotni, tele) ...

Z razvojem tehnologije in vse večjimi zahtevami tako režiserjev, snemalcev, direktorjev fotografije kot tudi gledalstva se v filmu (tudi video produkcijah in televiziji) uporablja kombinacija različnih planov znotraj istega kadra/kompozicije (kar omogoča uporaba predvsem širokokotnih objektivov z močno globinsko ostrino), denimo bližnjega plana v ospredju in »amerikana« v ozadju ali še bolj ekstremno: detajl v ospredju in total v ozadju.

Velikost določenega plana ni naključna ali poljubna, temveč je odvisna od narave dogajanja pred kamero in vloge tega kadra v montažni celoti, kar pomeni, da mora imeti vsak plan svojo funkcijo. Po funkciji delimo plane na: informativne, dramatično-akcijske, psihološke in plane za ustvarjanje atmosfere in poudarjanja.

Funkciji ekstremnega in velikega totala sta predvsem informativno-orientacijski, saj prikazujeta, kje in kdaj se kaj dogaja ali je. Gre za predstavitev lokacije, na primer dan/noč, poletje/zima, dež/sonce, mesto/vas ...

Total nam tako kot ekstremni in veliki total prikazuje, kje in kdaj se kaj dogaja, a nam obenem pokaže še, kdo je dejavnik in kaj je namen dogajanja. Njegova funkcija je podobna velikemu in ekstremnemu totalu, a z dodatnimi elementi – ta plan precizira osebnosti in njihov način obnašanja, delno pa prikazuje tudi njihovo psihologijo.

Pri komponiranju kadra si vedno prizadevamo za ohranjanje osrednje točke zanimanja, ki izvira iz logike dogajanja v kadru.

Ameriški in srednji plan (E) nam ravno tako prikazujeta, kdo je v kadru, a tudi odgovarjata na vprašanje, kaj kdo dela in zakaj to dela. To pomeni, da je sta psihološko bogatejša – močnejša od predhodnih.

Doprsni, bližnji in drugi plani do detajlov so večinoma psihološki plani, saj nas v popolnosti obveščajo o psihologiji dane osebe in njenih intimnih občutjih, zlasti prek obrazne mimike.

Detajl poudarja določene elemente na obrazu in telesu ali prikazuje stvari, ki imajo določeno funkcijo v filmskem dogajanju in je zato lahko informativen, dramatično akcijski in psihološki v odvisnosti od velikosti in funkcije planov pred in za njim.

Delitev planov po velikosti v odvisnosti od njihove funkcije v praksi ni nikoli tako toga, preprosto zato, ker niti en plan ne obstaja sam po sebi, temveč je vedno povezan s sosednjimi v skupno celoto, kontekst filmskih planov, zato se funkcija planov v širši montažni celoti stalno izmenjuje. To je razlog, da lahko tudi v totalu prikažemo psihologijo osebnosti, če je seveda v prejšnjih kadrih ustvarjena podlaga za to.

2 Montaža

Montaža je »kreativni in tehnični proces povezovanja posnetkov v določenem zaporedju, medsebojnih odnosih in trajanju; montaža poveže film v celoto, ki je bila zasnovana že v scenariju¹ in podrobneje v snemalni knjigi². V igranem filmu montaža podpira pripoved (ta je na določen način navzoča tudi v dokumentarnem) oz. je sama pomembno sredstvo filmske naracije (pripovedi); pripoved lahko dinamizira in dramatizira z zadrževanjem ali preložitvijo razkritja vzroka ali posledice kakega dejanja, jo zaplete z nezaznavnimi (oz. nezaznamovanimi) prehodi med realnim in imaginarnim (sanjskimi, fantazijskimi ipd.) prizori, z nizanjem prizorov brez »logične« zveze, z neujemanjem med podobo in zvokom, pav tako pa jo lahko tudi poenostavi z nedvoumnim in linearnim potekom prizorov.«

»[M]ontaža je namreč operacija, ki iz kadrov sestavi film kot narativno-reprezentativno celoto. Pri tem je njena osnova ali vsaj prevladujoča funkcija vt. i. narativnem filmu ta, da naredi povezave med kadri (ki ne kažejo le različnih velikosti istega objekta, marveč tudi različne dele istega prostora in različna prizorišča) čim bolj tekoče, tj. iz temeljne diskontinuiranosti, ki jo predstavljajo kadri, ustvari kontinuirano in koherentno predstavljeno dogajanje (kontinuiranost seveda ne izključuje različnih časovno-prostorskih odnosov med kadri).« (Kavčič in Vrdlovec 1999) V teoriji se vse sliši dokaj logično in preprosto. V praksi sam pravim montaži »magija«. Kajti to je del, v katerem lahko sekvence, ki smo jih v scenariju predvideli na en način, postavimo na popolnoma drug način. Jih premontiramo ... Je pa to tudi postopek, ki zahteva ogromno časa in potrpljenja. Težko se je uvesti v montažo le za urico ali dve in še težje je zdržati 8, 10 ali več ur. Proces montaže zahteva ogromno kondicije, ki pa si jo lahko nabereмо le z vajo, kar pomeni, da sedemo za računalnik in začnemo delati. In šele montaža pokaže, kaj smo in kaj bi morali posneti na terenu. Kajti kaj hitro se zgodi, da nam zmanjka kadrov, in zato je tako pomembno, da imamo scenarij, snemalno knjigo ... Tako kot arhitekti tudi mi potrebujemo delovni načrt. Med snemanjem se dogaja ogromno nepredvidljivih stvari in hitro se zgodi, da se zmedemo ter pozabimo posneti določen kader, detajl, del dialoga, kontraplan, pogled ... Z dobrimi pripravi in kupom listov papirja to tveganje zmanjšamo na minimum. Verjetno ste že kje zasledili, da je vsak film najprej narejen na papirju (sinopsis, scenarij, snemalna knjiga ...) in šele potem »spuščen« v proces svetlobnega ali elektronskega zapisovanja slike.

Pojasnila

¹ Ideja – scenarij. Odvisno od vloge: 1. IDEJA, ZGODBA osnova, ki izhaja iz realnosti ali fikcije (novica, dogodek ...). Razvijanje zgodbe v obliko dramatiziranega scenarija je adaptacija. 2. SINOPSIS je povzetek scenarija, dogajanja, oseb, v odvisnem govoru, brez dialogov. 3. OUTLINE je povzetek scenarija z opisom celotne zgodbe od prizora do prizora. 4. TREATMENT je podroben opis dogajanja v filmu, glede na kontinuiteto, v glavnem v odvisnem govoru, le najpomembnejši deli dialogov. Vsebovati mora opis vsake pomembnejše osebe, ko se pojavi prvič. 5. SCENARIJ je zaporedje dialogov z akcijo, opisi oseb in prostorov, dialogi v premem govoru; razdeljen je na prizore, pred vsakim je oznaka: eksterier, interier; dan, noč; prizorišče ... Obstaja več oblik pisanja scenarija. Včasih v zaporedju dialogov razdelimo scenarij v dve koloni, vizualno in zvočno.

² (Tehnična) snemalna knjiga je zaporedje dialogov z oznakami za snemanje in režijo: velikost planov, gibanja kamere, snemalni koti, optični premiki in vrste objektivov, vizualne povezave med kadri (rez, preliv, zatemnitev ...), kadri so načeloma napisani po vrstnem redu in oštevilčeni, oblika je odvisna od namena (za snemalca, tajnico režije ...). STORYBOARD je tehnična snemalna knjiga, z risbami vsakega kadra – strip, navadno v filmih s posebnimi učinki, pri natančnih izrezih, reklamah ...

2.1 Skrivnosti montaže

Proces nastajanja filma ali videa delimo na tri področja: predprodukcija, produkcija in postprodukcija, ki jo bom v naslednjih vrsticah podrobneje obravnaval.

Kamero, kot smo ugotovili, že imate in zdaj se odpira vprašanje montaže. Če boste odšli v trgovino, vam bodo ponudili vse mogoče stvari, ki jih morda ne boste nikoli uporabljali. Proizvajalci programske opreme vam jamčijo enostavno delo z dvema klikoma – v teoriji in le v trgovini, v praksi pa ... Hja, nekateri proizvajalci in prodajalci so se znašli tako, da ob nabavi programske opreme ponujajo hitre tečaje uporabe. In s tem ni nič narobe. Drugi se morajo zanesti na lastno intuicijo, na znanje prijateljev, sosedov, znancev ali pa na – pričujoče besedilo.

Še pred nekaj leti pri nakupu ne bi bilo velike zmede, saj je trg ponujal bore malo programov in še ti so bili hudičjevo dragi. Le resne velike produkcijske hiše so si lahko privoščile nakup take programske opreme, drugi so ostali pri klasični linearni montaži.

2.1.1 Najprej pravo vprašanje

Preden pa se odpravimo v trgovino, si vzemimo čas in si odgovorimo na prvo ključno vprašanje. Vprašati se, katera montaža je najboljša, je zelo podobno kot vprašati se, kateri avtomobil je najboljši. Torej, že v osnovi napačno zastavljeno vprašanje. Če pa k temu dodamo še »za moje potrebe«, tvorimo novo vprašanje: Katera montaža je najprimernejša/najboljša za moje potrebe? In smo že bliže odgovoru oz. smernicam za nakup opreme.

Toda vseeno dajmo to vprašanje še malo bolj dodelati. Vrnimo se korak nazaj in poiščimo odgovor na naslednje vprašanje: Kakšne so naše potrebe oziroma cilji pri uporabi določene montaže? Hočemo le urejati svoje domače posnetke (jih spravljati v bolj gledljivo obliko)? Ali nas zanima video kot oblika postranskega zaslužka (snemanje porok, rojstnih dnevo ...)? Je naš cilj snemanje digitalnih filmov in z njimi sodelovati na festivalih po svetu? Bomo morda trgu ponudili izdelavo industrijskih (t. i. korporativnih) ali izobraževalnih filmov? So naše ambicije na dokumentarnem področju za nacionalno televizijo?

Veliko vprašanj ponuja veliko odgovorov in prav vsak izmed teh zahteva drugačno montažno konfiguracijo, drugačne izkušnje in veščine.

V nadaljnjih vrsticah se bom posvečal konfiguracijam, ki zadovoljujejo potrebe za domačo rabo, z nadgradnjo za snemanje porok, družinskih srečanj in podobnih dogodkov.

2.1.2 Pred obdelavo

Po uspešnem zajetju gradiva so se nam vsi kadri (ne glede na to, ali smo vnesli cele sekvence v enem kosu ali le določene kadre in ali imamo v prvem delu za vsak vnos posebej po en kader) v oknu Project razvrstili po abecednem redu in čakajo, da jih odnesemo na časovni trak (Timeline) in začnemo obdelavo. Toda preden se lotimo rezalnega dela, naj opozorim še na slušni del. Če predpostavljamo, da bomo pri realizaciji potrebovali tudi glasbeno podlago, predlagam, da si pripravite zeleno glasbo, jo skopirate na trdi disk (v formatu wav) in uvozite. Tako imamo pripravljeno vse za začetek kreativnega procesa montaže.

2.2 Pripravimo si časovnico in očistimo gradivo

2.2.1 Priprava sekvenc

Sedimo pred računalnikom. Predvidevam, da smo že v programu in pripravljeni na delo.

Če je vaše gradivo razdeljeno na več različnih sekvenc, potem predlagam, da si odprete več sekvenc (File – New – Sequence), jih ustrezno poimenujete (Uvod, Prva, Mama, Doma, V avtu ...) in v teh sekvencah montirate izključno gradivo, ki se navezuje le na ta del. Jezičke na novo ustvarjenih sekvenc vidimo v oknu Timeline in s klikom na enega izmed njih enostavno preklapljam med njimi. S tem smo si pripravili podlago, na kateri bomo montirali izključno gradivo, ki pripada dani sekvenci/sceni. Sicer se lahko zgodi, da nas ta način dela moti, saj si ne moremo ogledati celotnega izdelka od začetka do dela, kjer smo obtičali z montažo, ker imamo vsako sekvenco na svoji časovnici. Za take primere vam predlagam, da si odprete še dodatno sekvenco, ki jo poimenujete Final, Končna ali podobno, in si nanjo kopirate končane/zmontirane sekvence v pravilnem zaporedju.

2.2.2 Zadnje priprave pred montažo

Tako rekoč imamo že vse pripravljeno, da se lotimo montiranja. Odločimo se, s katero sekvenco bomo začeli. Tistim, ki to delate prvič, predlagam, da montirate kontinuirano (od začetka proti koncu). Svoje kadre, ki še vedno čakajo v oknu Project, z miško (primemo jih z pritiskom na levi gumb) potegnemo na časovnico. Če k sekvenci spada več kadrov, recimo temu odsek (clip), jih na časovnico nalagamo tako, da vsakega drugega položimo na stezo Video 2. Zakaj? Zato, ker bomo že takoj imeli pregled nad kadri. (Odslej bom z besedo odsek imenoval skupek kadrov, ki smo jih zajeli na trdi disk in še niso razrezani na kadre; z besedo sekvence pa označeval del končnega izdelka, ki vključuje kadre enega »poglavja« v filmu.).

Odseke imamo na časovnici. Na desni strani vsake video steze so štirje kvadrati, s katerimi si nastavimo stezo. Najprej kliknemo kvadratega pod »očesom« in določimo, na kakšen način bomo videli kadre: Show head and tail – vidimo prvo in zadnjo sličico kadra; Head only – vidimo le prvo sličico; Frames – razdrobi kader na sličice, kolikor velikost kadra omogoča; Name only – na kadrih vidimo le ime. Vsakdo si določi po svoji izbiri, pri tem ni pravila. Sam si nastavitve postavim tako, da prav tebi, ki zdaj bereš ta članek, ne bi ustrezale, in nasprotno. Hitro pogledjmo še preostale kvadratke. Zgornji levi (oko) nam omogoča preklapljanje med vidno in nevidno stezo (če montiramo na Video 1 in Video 2, na Video 3 pa imamo gradivo in bi radi videli le Video 2, z izklopom »očesa« izklopimo celotno stezo). Zgornji desni kvadratega uporabljamo za zaklepanje steze.

Ko končamo montažo, je priporočljivo zakleniti steze in s tem preprečiti kakršnekoli neljube dogodke, kot je premikanje kadrov ali tonskih sledi. Spodnji levi gumb smo že spoznali, tako da nam ostane le še spodnji desni. Z njim lahko vklopimo okvirje KeyFrame, te pa krmilimo z orodjem Effects Controller.

2.2.3 Čiščenje kadrov

Zdaj imamo res vse pripravljeno za montiranje. Odseke smo si potegnili na časovnico, si jih postavili v logičnem zaporedju in lahko začnemo prvo opravilo, ki ga bom poimenoval čiščenje. Kot orodje nam bosta služila puščica (V) in škarjice (C). Lepo počasi se bomo sprehodili skozi celotno gradivo, ki ga imamo na časovnici, in rezali kader po kader. Te bomo razporejali tako, da bo vsak drugi na stezi Video 2. Neuspelo gradivo enostavno izbrišemo. Poizkušamo rezati dokaj natančno (da nam v kader ne sega kaka sličica prejšnjega ali naslednjega kadra). V tem delu se še ne ukvarjamo z dolžino kadra in ritmom sekvence. Tu je naše najpomembnejše delo, da se prebijemo skozi celotno gradivo in ga očistimo neuspešnih poskusov. Tudi učinki nas še ne zanimajo.

2.2.4 Postavljanje kadrov v logično zaporedje

Ko očistimo posamezne sekvence ali celotno gradivo, nas čaka druga stopnja. To bi imenoval »postavljanje logike ali logičnega zaporedja«. Torej, na časovnici imamo le še gradivo, ki ga bomo uporabili v končnem izdelku, a še ni v pravem zaporedju. Počasi začnemo postavljati kadre v logično zaporedje. Bistvo tega dela je, da dobimo zaokroženo celoto. Kar pomeni, da po končanem delu vidimo film z zgodbo, četudi montaža še ni tako natančna, kot bi morala biti. Pomembno je, da vidimo, ali »stvar deluje ali ne«. Jasno, da rezi niso postavljeni tako, kot bi morali biti, a smo korak bliže svojemu izdelku. Marsikje že vidimo določene učinke, upočasnjene ali hitre posnetke, avdio učinke, take in drugačne prehode ...

2.2.5 Hitimo počasi

Naj bo dovolj do naslednjič. Če vas montaža kak dan bolj draži kot ne, jo pustite za naslednji dan. Proces montaže je zelo specifičen in zahteva ogromno potrpljenja in kondicije. Z vsako naslednjo montažo se naše kreativno polje širi. Da dobimo prvo obliko (prvi odziv na svoje delo), potrebujemo kar nekaj časa, preden zajamemo, prečistimo in postavimo na pravo mesto vse svoje gradivo – še brez finega rezanja. Zato delo montažerja ni za vsakogar.

3 Kreativni proces pri montaži

Zdaj se lotimo natančnejšega dela. Tukaj bi lahko govoril o montaži po okvirjih ali do sličice natančni montaži. Predlagam, da se lotite dela pri prvi sekvenci s prvim kadrom. Pogledamo kader, ocenimo dolžino, akcijo, vsebino in se odločimo za rez. Primaknemo drugi kader in opazujemo rez. Če nam rez deluje tekoče, ga zadržimo, sicer ga prilagodimo.

3.1 Prilagajanje reza

Kaj mislim s tem? Ko govorim o čistosti reza, s tem mislim, da nas v rezu nič ne zmoti – rez, četudi trdi, naj deluje mehko, tekoče. Ko pa govorim o prilagajanju reza, tedaj gre za rez, pri katerem se pojavi »čuden preskok«, ali da je prejšnji kader svetel, naslednji pa temen, ali da je rez z istega plana na isti plan ... da enostavno ne deluje mehko, tekoče. V takem primeru moramo poiskati drugo mesto reza. To lahko storimo tako, da prilagodimo prvi ali drugi kader ali pa na časovnici poiščemo ustrezen kader in ga nadomestimo s problematičnim. In ko dobimo pravi kader, tega skrajšamo (lahko tudi podaljšamo) do točke, ki nam ustreza.

Kako to naredimo? Obstajata vsaj dve možnosti. Prva je, da kader s škarjicami (bližnjica na tipkovnici je Ctrl+X) na ustreznem mestu odrežemo in ga s »prijemalko« (bližnjica na tipkovnici je Ctrl+V) primaknemo k predhodnemu kadru. Pri drugi možnosti uporabljamo le prijemalko (V), ki jo postavimo na začetek kadra in tega povlečemo (podaljšamo) ali pa stisnemo (skrajšamo). Nato le še ponovno s prijemalko primemo kader in ga postavimo na svoje mesto. Opazujemo rez. Če nam deluje v redu, se posvetimo naslednjemu.

Ko se tako prebijemo do konca prve sekvence, ne skočimo takoj na naslednjo, ampak se vrnemo na začetek in postavimo še odtemnitev, na koncu zatemnitev, in če smo določili učinke med drugimi kadri, jih postavimo.

Trdi rez? To je rez, ki loči dva kadra med seboj brez uporabe kakršnihkoli učinkov, prehodov. Če rez pravilno postavimo, deluje tekoče, nemoteče ... Lep primer so filmi iz 60. let, pogledjte si na primer film Tretji človek.

3.2 Video učinki

Naj tu dodam, da vsak montažni program ponuja obilo video učinkov, a le nekaj je res uporabnih. Drugi so tam bolj v funkciji marketinške poteze.

In ko se odločate, da boste uporabili določen učinek (prehod), vam predlagam, da ga postavite med dva kadra, si ga večkrat ogledate in razmislite o njem – je učinek res na mestu ali nam služi le za zakrivanje slabega reza? V tem smislu večina ljudi uporablja preliv. Če bi si ogledali izdelek brez vseh teh »prelivov«, bi bilo vse skupaj videti zelo klavrno.

Četudi nam programska oprema ponuja na milijone različnih prehodov, pa ni nikjer rečeno, da mora prav naš izdelek vsebovati vse te možnosti. Če malce natančneje gledate filme, lahko vidite, da uporabljajo zelo malo ali pa skoraj nič prehodov med posameznimi kadri. Še največkrat (a tudi to ni pravilo) se določeni prehodi (zatemnitev/odtemnitev) uporabljajo kot ločnica med sekvencami. A tudi sekvence je mogoče povezati med seboj z drugačnimi rešitvami ... Ko smo zadovoljni s svojim delom, v našem primeru s prvo sekvenco, nadaljujemo montažo po istem postopku še s preostalimi sekvencami do konca.

3.3 Uporaba nemih kadrov

V tem delu je treba nameniti nekaj vrstic še tonu in zvoku. Torej, če imamo dialoške sekvence, potem izberemo tisto, ki je po našem prepričanju slikovno in tonsko brezhibna. Najprej postavimo dialog (avdio in video) in šele zatem postavimo v dialog t. i. off kadre. To so kadri, ki so nemi, a nam povečajo dinamiko dialoga. Tako bi lahko pri kakem daljšem monologu večkrat »vrezali« kader poslušalca, ki z zanimanjem spremlja monolog ali naključno akcijo. Na primer na poroki, ko matičar govori bodočima zakončema, lahko vstavimo kader priče, staršev, otrok ..., ki z zanimanjem spremljajo dogajanje. Četudi smo ta kader posneli prej ali po sami akciji, po vsej verjetnosti tega ne bo nihče opazil. S takim načinom vstavljanja lahko ogromno pridobimo pri dinamiki. Jasno, če na samem snemanju posnamemo vsaj nekaj takih kadrov, potem imamo tudi kaj montirati, sicer ...

In zopet smo na začetku: že na snemanju je treba razmišljati tudi o montaži.

Naj se vrnem k montaži. Z »off kadri« ne prekinjamo tona, te kadre le položimo na video stezo (režemo sliko), ton pa nam neprekinjeno teče. Isti način je tudi zelo uporaben, ko krajšamo monološko/dialoško sceno. Kje smo in kaj naredimo: recimo, da imamo dolg monolog predstavnika lokalne turistične organizacije, ki je veliko govoril, a skoraj nič povedal. In ker je naš izdelek časovno omejen, ga moramo skrajšati. Celoten monolog si položimo na časovnico in začnemo rezati. Ne oziramo se na sliko, zanima nas le ton oz. njegova pripoved. Šele ko je avdio narejen, se posvetimo videu. Vsak rez, ki smo ga naredili, pokrijemo/podložimo z »off kadrom«. Pa naj si bo to portret kakega poslušalca, s sliko, ki se ujema z njegovo pripovedjo, ali s kratko interpunkcijo (ločilom) v obliki nekaj sličic dolge beline (slednje je uporabnejše pri novicah, saj je vizualno očitno, da smo nekaj krajšali). Če imamo posneto razkadrirano (total – master kader, bližnji plan, kontra plan, pogledi, detajli) dialoško/multiloško sceno, potem delamo po postopku, v katerem najprej postavimo master in šele zatem začnemo slikovno in tonsko rezati – vnašati bližnje posnetke govornikov, poslušalcev ali detajle, ki nam nekaj poudarjajo ali napovedujejo. Če vrežemo bližnji posnetek govornika, potem moramo paziti tudi na pravilnost tonskega reza. Ne smemo odrezati začetka ali konca besede, med dvema besedama moramo pustiti kratek premor. Ko snemamo dialoške/multiloške scene, moramo prositi igralce, da nam delajo tako imenovane »cut« pavze. Kaj to pomeni? Med dialoško sceno si ne smejo segati v besedo (razen če to ni tako mišljeno), saj s tem kratkim premorom (če je predolg, ga lahko v montaži skrajšamo) omogočijo brezhiben tonski rez in nam istočasno dajo možnost za video rez.

3.4 Ton

Ko smo se prebili skozi vse dialoške scene, je na vrsti še ton. Verjetno smo že pred tem izbrali glasbo, ki jo bomo »podložili« in jo uvozili v projekt. Če tega še niste storili, potem kar na delo, poiščimo ustrezno glasbo (morda tudi več skladb). Vstavimo disk v računalnik in ga skopiramo na trdi disk, lahko kar v mapo projekta. Nato moramo glasbo še uvoziti v projekt in to storimo tako, da z desnim gumbom miške kliknemo v okno z napisom »Project« ter se z miško premaknemo na »Import...«.

Glasbo lahko položimo čez ves izdelek ali pa vsaki sekvenci posebej namenimo svojo glasbeno podlago. Vse to je odvisno od našega potrpljenja in stopnje kreativnosti. Nekateri so zadovoljni s tem, da nekaj »brni« pod sliko, drugi se posvetijo zvoku in tonu v enaki ali celo večji meri kakor sliki ... Glasba je lahko le mirna podlaga, lahko pa jo v monoloških/dialoških/multiloških scenah utišamo in jo po izteku teh spet dvignemo na normalni nivo. Zanimivo lahko postane, ko začnemo mešati ne le glasbo in govor, ampak ko v igro vstopijo še zvoki (avtomobili, voda, veter, zvočni poudarek kretnje ...). Z vsem tem lahko le še pridobimo pri dinamiki, toda imejmo mero. Tako kot pri video učinkih se lahko prav hitro zgodi, da je tudi zvokov preveč in prevzamejo pozornost, čeprav je video vizualni medij.

Naj za konec dodam še, da programska oprema Adobe Premiere, o kateri tukaj pišem, omogoča dokaj natančno delo tudi na področju tona, a je vseeno program za obdelavo videa. Če hočete več, potem vam predlagam, da si omislite še ustrezen program za obdelavo tona, ki izhaja iz iste družine kot Premiere.

Če se hočete nasmejati in istočasno zamisliti nad dejstvom, kako poteka snemanje nizkoprorračunskega filma ter kaj vse se lahko pri tem zgodi, vam predlagam ogled filma Življenje v pozabi (angl. Living in Oblivion) Toma DiCilla. Na gledanje!

4 Izvozimo in objavimo

Kaj potrebujemo? Predvsem moramo na tem mestu misliti na dejstvo, da nismo vseh teh ur posvetili projektu le za to, da ga enkrat pogledamo, naredimo kopijo za prijatelje (naročnike) in shranimo na trdi disk ali (bog ne daj) na DVD.

Znano je, da niti trdi disk niti DVD-mediji niso dovolj zanesljivi, da bi jih mirno uporabljali za arhiviranje izdelkov. Prav hitro se nam lahko zgodi, da le del medija odpove (sektor) in že smo izgubili celoten projekt. Upoštevati moramo tudi podatek, da imajo mediji, ki jih zapečemo doma, življenjsko dobo približno pet let, mediji, ki so natisnjeni (CD/DVD-ji), pa do deset let. Diskovni mediji so primerni le za distribucijo.

Priznam, da je lahko biti »pameten«, a na svoji koži sem že občutil, koliko zapletov in predvsem slabe volje je pomenilo, ko sem moral v montažni program ponovno vrniti surov material in se na novo lotiti dela zaradi napake, ki sem jo naredil, ker nisem pravilno arhiviral končnega izdelka. Toda vrnimo se še za trenutek k izvozu projekta.

4. 1 Izvoz projekta

Na časovnici je ostal le še material, ki spada k končnemu izdelku. Ton, zvok in slika so dovršeni, vsi učinki položeni, odjavna špica napisana ... Na začetku in koncu filma je po nekaj sekund teme. Projekt je torej končan. Razlika med tem in končnim (izvoženim) projektom je le še v tem, da imamo na časovnici še vse kadre v pravem zaporedju, izvoženi projekt pa je v enem samem kadru. Z izvažanjem namreč vse skupaj (sliko, ton, zvok, učinke) združimo v eno sekvenco.

Preden svoj projekt pripravimo za gledanje na DVD-ju, ga moramo shraniti v najboljšem

formatu, ki nam ga ponuja naša programska oprema. V meniju izberemo File – Export – Media. Najprej napišemo ime projekta in mu nastavimo lokacijo shranjevanja na disku. Nato nas pot pelje v nastavitve: označimo, kateri del timelina želimo izvoziti (Work area bar) ali celotno sekvenco (entire sequence). V splošnem je najboljše, da so nastavitve enake kot pri uvozu materiala, saj se na ta način ne izgubi kvaliteta videa. To dosežemo z odkljukanjem parametra »Match Sequence Settings«.

4.2 Kaj z datoteko?

Končni izdelek je torej izvožen kot video datoteka na trdem disku. Sedaj lahko to datoteko naložite in objavite na Youtubu ali katerem drugem internetnem video kanalu, kot je na primer Vimeo, z ustreznimi programi pa jo lahko zapišete tudi na DVD.

LITERATURA

Kavčič, Bojan in Vatovec Zdenko, 1999: Filmski leksikon. Ljubljana: Modrijan.

AVDIO PRODUKCIJA IN POSTPRODUKCIJA: OSNOVE IN NAPREDNE TEHNIKE SNEMANJA IN OBDELOVANJA ZVOKA

Tadej Droljc

1 Uvod

Pisanje poglavja za priročnik na temo avdio produkcije in postprodukcije v letu 2014 je prav posebna naloga. V vsej poplavi t. i. vodičev (video tutorialov), tekstov in hiperpovezav obstaja ogromno zavajajočih informacij, obenem pa najdemo tudi prave bisere, če znamo k nasvetom pristopiti na primeren način. In ker se ta priročnik na eni strani zaveda omejenosti tiskane besede, na drugi strani pa ne zanika zakladnice znanja, ki čaka na spletu, se bomo na koncu posvetili tudi napotkom za uporabno vrednotenje spletnih informacij in konec koncev tudi informacij iz drugih medijev, iz česar ta tekst seveda ni izvzet. Vsak avdio entuziast se mora namreč v prvi vrsti zavedati svojega položaja in okolja, v katerem ustvarja. V kolikor se na primer razlika med bralcem in piscem kaže že v ceni razpoložljive opreme, ki niha nekje med 10 do 100 tisoč evri, da o obkrožajoči ekipi ozko usmerjenih strokovnjakov raje ne govorimo, potem je tako stvar seveda treba upoštevati, ko apliciramo znanje profesionalcev na svoje delo.

Prednost tega priročnika v primerjavi z ostalimi je v tem, da je pisan posebej z mislijo na vas – avdio radovedneže in entuziaste, ki razpolagate z relativno starim in počasnim računalnikom in ki imate dostop do osnovne avdio opreme po večini le preko različnih ustanov. Takšen profil uporabnika je bil namreč v večini prisoten na vseh delavnicah, ki sem jih kadarkoli vodil, prav tako pa tudi na vseh delavnicah, ki sem jim kadarkoli prisostvoval. Temu primerno si ta prispevek prizadeva, da bi v prvi vrsti deloval kot odskočna deska in nekakšna potrebna štartna usmeritev za začetnike, hkrati pa želi nagovoriti tudi izkušenejše uporabnike.

Glede na to, da je ta tekst del priročnika za multimedijskega ustvarjalca, bo fokus usmerjen predvsem na avdio za video potrebe, torej terensko in studijsko snemanje ter pripadajočo postprodukcijo, kar pa se v osnovi prav nič ne razlikuje od tehnik za izključno avdio ali glasbene namene; s to izjemo seveda, da moramo pri postavljenju mikrofонов za video namene upoštevati različne načine kadriranja, saj načeloma ne želimo, da se naša avdio oprema vidi na posnetkih.

Največji poudarek bomo posvetili širini in globini zvočne slike, ki je na eni strani ključnega pomena, da zvok prepričljivo sovpada s sliko, na drugi strani pa je ta element pogosto izredno slabo izkoriščen v glasbi. In glede na to, da je potencialni bralec verjetno bolje podkovan v fotografiji ali videu kot v zvoku, bomo različne avdio koncepte razlagali preko analogije iz vizualnega sveta. Avdiovizualno v tem tekstu se bo nanašalo na kakršnokoli sinestezijo zvoka in slike, v največ primerih pa bomo s tem mislili na video reportažo, dokumentarni ali igrani film.

1.1 Analogni in digitalni avdio signali

Zvok je posledica nihanja tlaka v določenem mediju, na primer zraku. Če je frekvenca nihanja dovolj visoka, a ne preveč (med 20 Hz in 20 kHz), ga naša ušesa pretvorijo v slišni zvok. Iz tega sledi, da mora membrana zvočnika, ki s tresenjem povzroča nihanje tlaka, nihati nekje v omenjenem frekvenčnem območju. Mehansko nihanje membrane omogoča električna na-

petost, ki niha tako, kot to določa avdio signal, ki je lahko analognega ali digitalnega izvora. V slednjem primeru gre za nihanje števil med vrednostmi -1.0 in 1.0 na računalniku, kar si lažje predstavljamo v obliki *waveforma*¹, ki vizualizira omenjeno nihanje oziroma signal. Za to, da lahko digitalne številke povzročijo nihanje napetosti, potrebne za premikanje membrane zvočnika, skrbi zvočna kartica, ki digitalni signal spremeni v analognega (*D/A* pretvorba). Če snemamo zvok z mikrofonom, pa je proces obraten: na nihanje tlaka v zraku se odzove membrana mikrofona, nato se mehansko nihanje membrane pretvori v nihanje električne napetosti, zvočna kartica oziroma neki *A/D* pretvornik (analogno v digitalno) pa nihanje napetosti pretvori v nihanje števil na računalniku. Kakšna je ločljivost oziroma natančnost teh števil, določa parameter *bit depth*, koliko števil oziroma diskretnih vrednosti predstavlja eno sekundo analognega signala, pa določa hitrost vzorčenja oziroma *sample rate*.

Kadar snemate z vzorčenjem *44,1 kHz* in resolucijo *16 bit*, kar lahko na primer nastavite na svojem prenosnem snemalniku, potem je najbolje, da uporabljate iste nastavitve skozi celoten projekt, tudi v fazi editiranja, miksanja in izvažanja. Omenjene nastavitve predstavljajo CD standard in se nanašajo na nekompresirane avdio formate, kot sta na primer WAV in AIFF oz. AIF. Kadar je le možno, uporabljajte nekompresirane avdio datoteke, torej ne mp3-jev in sorodnih formatov, ki bazirajo na načelih psihoakustike in zato iz datotek odstranjujejo »nepotrebne« oziroma »neslišne« informacije. Če potrebujete ekstra kvalitetne posnetke pa priporočam resolucijo 24 bitov, saj večja resolucija pomeni tudi večji dinamični razpon. Zagovarjanje višjih hitrosti vzorčenja pa je vsaj v kontekstu tega priročnika izredno spolzek teren, zato raje ostanite na *44,1 kHz*, če niste prepričani, zakaj bi želeli višjo hitrost vzorčenja.

Digitalni signali naj ne gredo nikoli preko zgornje meje, ki je v digitalnem svetu določena z 0 dB. Vsaka digitalna avdio naprava nad to mejo signal odreže, kar povzroči *clipping* oziroma značilno in izredno grobo digitalno distorzijo, ki jo je pogosto nemogoče odstraniti v postprodukciji.

Glede na to, da se praktično vsaka splošna knjiga o avdiu začne s teorijo akustike, psihoakustike ter teorijo analognih in digitalnih signalov, smo tu izpostavili le najvažnejše stvari.

2 Širina in globina zvočne slike ter s tem povezana orodja

Če prisluhnemo zvokom bodisi v glasbi ali avdiovizualnem izdelku, vidimo, da imajo skrbno odrejene položaje. Nekateri se nam kažejo zelo od blizu, nekateri pa nas nagovarjajo iz daljave, mogoče z leve ali desne strani. Prav tako je zvočna slika največkrat uravnotežena, saj postavlja poslušalca v center dogajanja. V kolikor želimo prostor dobro izkoristiti v lastni produkciji, moramo poznati primerne mikrofonske tehnike ali pa razumeti nekaj osnov akustike in psihoakustike ter tako biti sposobni prostor umetno poustvariti v studiu z uporabo ustreznih efektov. Če na primer potrebujemo zvok pasjega laježa, ki se pojavi nekje v daljavi in na skrajnem robu zvočne slike, ga lahko posnamemo iz daljave in z ustrezno mikrofonsko perspektivo ali pa od blizu in zvok pozicioniramo v fazi miksa. V prvem primeru z malo potrpežljivosti ne bo težko doseči odličnega rezultata, posneti zvok pa bo verjetno žal uporaben le za specifični primer. V drugem primeru pa lahko zvok uporabimo tudi v prihodnje za različne potrebe. Zato bi bilo v drugem primeru idealno, da bi lajež posneli v studiu, in sicer s čim bolj mrtvo akustiko ter sredinsko pozicijo, saj učinek prostora (*reverb*) z lahkoto dodamo kasneje, neprimerno težje in pogosto nemogoče pa ga je kvalitetno odstraniti. Prav tako lahko posneti zvok brez težav prestavimo iz centra na stran, obratno pa zopet ne gre brez neželenih kompromisov.

¹ Za lažje delo v praksi se je avtor odločil za uporabo angleških izrazov, ki se pojavljajo v programih za urejanje zvoka in snemalnikih.

2.1 Orodja – mikrofoni in efekti

Preden lahko zagrizemo v prostor zvočne slike, pa moramo predstaviti še ustrezna orodja. Kot smo namignili že v prejšnjem poglavju, bomo orodja razdelili glede na dva različna pristopa pozicioniranja zvokov, torej snemanje z mikrofoni ter procesiranje z efekti. Pri tem pa seveda ne smemo pozabiti, da se oba pristopa nikakor ne izključujeta.

2.1.1 Mikrofoni

Mikrofon je leča avdio inženirja, v kombinaciji s snemalnikom pa postane objektiv kamere. Če ostanemo pri video analogiji, potem moramo poudariti tudi to, da kadri v zvočnem svetu nikoli ne morejo biti jasno odrezani in definirani tako kot pri sliki. Če objektiv in mikrofon ozko usmerimo v neko točko ali predmet, bo kameri ostalo skrito vse, kar leži zunaj kadra, po drugi strani pa bo mikrofon zaznaval tudi stvari, ki ležijo zunaj njegovega "kadra". Razlog tiči v tem, da se zvok širi drugače kot svetloba, saj se na ovirah odbija in uklanja. Vseeno pa je pri »kadriranju« z mikrofoni tako kot pri fotografiji treba razmisliti tudi o vrsti leče, ki jo v avdio svetu, kot bomo spoznali na koncu poglavja, predstavlja kombinacija občutljivosti in polarnega vzorca (*polar pattern*) mikrofona.

Mikrofoni niso odporni na veter in slabo prenašajo mehanske motnje. Zato za mikrofone potrebujemo različne zaščite proti vetru, in če niso pritrjeni na fiksno stojalo, po možnosti tudi vzmeteno držalo. Za studioško rabo sta dovolj klasično stojalo (v primeru snemanja vokalov potrebujemo tudi *pop-shield*), za zunanjo uporabo pa priporočam prispevek na strani <http://www.musicofsound.co.nz/blog/gear-for-starting-out-field-recording>. Za boljše razumevanje priporočam tudi ogled spletne strani vodilnega proizvajalce tovrstne opreme Rycote, ki med drugim ponuja tudi zaščite za prenosne snemalnike, kot je na primer priljubljeni Zoom.

Ko bomo govorili o mikrofoni, bomo imeli vedno v mislih mono mikrofone, ki generirajo en analogni avdio signal. V kolikor bomo govorili o stereo mikrofoni, pa se bomo nanašali na stereo mikrofonske pare, ki jih znotraj enega ohišja sestavljata dva mono mikrofona. Tisto, kar je treba razumeti na tej točki, je, da za stereo posnetek potrebujemo 2 mono mikrofona, ki predstavljata naša ušesa. Če torej stereo paru prisluhnemo na slušalke, slišimo signal enega mikrofona v levem ušesu, signal drugega pa v desnem. Širina zvočne slike, ki jo medtem zaznavamo, pa je odvisna od tega, kako sta mikrofona postavljena in usmerjena.

Kot zanimivost in primeren uvod v različne mikrofonske tehnike pa bomo za začetek predstavili Neumannov *Dummy head KU 100* (Slika 1). Gre za model človeške glave, v notranjosti vsakega ušesa pa se skriva po en mono mikrofon. Na ta način mora zvok obiti »enake« fizične ovire, da pride do mikrofona, kot jih mora, da doseže naše bobniče. Namen tega modela je tako doseganje čim bolj realističnih posnetkov, kar pa je nekaj, česar velikokrat ne želimo.

Mikrofone, ki jih najpogosteje srečujemo pri nas, bomo razdelili glede na funkcionalnost in načine uporabe, z eksotiko in naborom pa ne bomo pretiravali. Najbolj osnovna delitev mikrofona bazira na različnih princip delovanja in največkrat boste srečali kondenzatorski ali dinamični mikrofon. Kondenzatorski mikrofoni so veliko bolj občutljivi, tako na zaznavanje zvoka kot na mehanske poškodbe. Za svoje delovanje pa potrebujejo napajanje oziroma *phantom power*, ki ga dobijo preko baterije ali zunanjega napajanja iz mešalne mize ali snemalnika. Napajanje poteka kar preko mikrofonskega avdio kabla, ki je v večini primerov XLR oziroma Cannon. Dinamični mikrofoni po drugi strani ne potrebujejo dodatnega napajanja, občutljivost na zvok pa je toliko slabša, da mora biti zvočni vir v neposredni bližini mikrofona. Zato dinamični mikrofoni niso primerni za panoramske posnetke v stilu širokokotnih fotografij, prav tako pa tudi ne za makroposnetke, kjer je zahtevana izredna natančnost. Če

ne potrebujemo izredne preciznosti in je mikrofoni oziroma *feedback* lahko problem, pa ponavadi uporabljamo dinamične mikrofone. Temu primerno se dinamični mikrofoni pogosto uporabljajo na koncertnih odrih, pri snemanju kitarских ojačevalcev, bas bobnov, intervjujev in tako naprej.

V kolikor je vaš proračun izredno nizek, vaš namen pa, kot predvidevam, ni ozvočevanje javnih prireditve, potem vam vsekakor priporočam usmerjen kondenzatorski mikrofoni, ki je večnamenski. Še boljša opcija je na primer izredno priljubljen snemalnik Zoom, in sicer serija H, ki vsebuje nastavljeni stereo par oziroma dva monokondenzatorska mikrofona. Zoomovi mikrofoni in A/D pretvorniki slovijo po izredno dobrem razmerju med ceno in kvaliteto, novi model H6 pa med drugim ponuja tudi dodatne mikrofonske module in z njimi povezane različne snemalne tehnike. Ker lahko deluje tudi kot snemalna zvočna kartica s šestimi mono oziroma tremi stereo vhodi, ponuja bolj zahtevnim snemalcem odlično alternativo uspešnemu predhodniku H4n.

Mikrofoni delimo tudi glede na njihovo usmeritev. Mikrofoni lahko namreč pobirajo zvok z vseh strani ali pa se fokusirajo le na zvoke, ki ležijo v določenem območju, ki ga določa polarni vzorec mikrofona. Lahko so usmerjeni (enosmerni ali dvosmerni) ali pa pobirajo zvok z vseh strani (večsmerni) oziroma se nahajajo nekje vmes. Najbolj pogost polarni vzorec usmerjenih mikrofonom za studiojsko rabo je kardioid, za delo na terenu pa *shotgun*, kamor nekateri uvrščajo tudi hiperkardioidne polarne vzorce. Različne polarne vzorce lahko vidimo na sliki 2.

Polarni vzorci, kakršne vidimo na sliki 2, so ponavadi narisani bolj natančno in opremljeni z različnimi tehničnimi specifikacijami, v katere pa se tu ne bomo spuščali. Za vašo nadaljnja tehnična raziskovanja naj zato le omenimo, da slika 2 predstavlja prečne preseke 3D-likov s slike 3, 3D-lik pa predstavlja območja, v katerih mikrofoni zaznavajo zvok. Pomen polarnih vzorcev boste najlažje razumeli tako, da se premikate okoli mikrofona ter z različnih razdalj spuščate zvoke, pri tem pa skozi slušalke poslušate in ste pozorni na to, kako mikrofoni zaznava zvok v odvisnosti od vašega položaja. In kot boste lahko opazili, se poleg glasnosti spreminja tudi barva zvoka.

Nekateri mikrofoni so takih oblik, da je na prvi pogled težko ugotoviti, iz katere smeri zaznavajo zvok oziroma kako je pozicionirana mikrofonska membrana. Zato je pomembno, da to pred uporabo preverite v priročniku.

2.1.2 Efekti oziroma procesorji avdio signalov

V tem poglavju bomo predstavili avdio efekte oziroma procesorje avdio signalov, ki jih potrebujemo za poustvarjanje ter korigiranje zvočne slike.

Equalizer oziroma *EQ* je verjetno najpomembnejše orodje vsakega mešalnega mojstra. Je izredno intuitivno orodje in delovanja ni težko razumeti, kljub temu pa obvladovanje zahteva leta prakse. *Equalizer* je neke vrste filter, s katerim lahko ojačujemo ali pa znižujemo oziroma režemo določena frekvenčna območja avdio signalov. Na ta način lahko uravnavamo jakost basov, srednjih in visokih frekvenc ali pa se kirurško osredotočimo na neko točno določeno frekvenco. Tako kot pri sliki lahko zvoke na ta način potegnemo oziroma zadušimo (odstranimo visoke frekvence), jih osvetlimo (dodamo visoke frekvence) ali naredimo barvne korekcije s fokusiranjem na določena frekvenčna območja. Več o tem si lahko preberete v članku iz revije *Sound On Sound*: http://www.soundonsound.com/sos/1995_articles/mar95/eq.html.

Kompresor uravnava dinamiko signalov, zato ga včasih najdete tudi pod imenom *dynamics*. Če glasnost posnetka preveč niha, lahko uporabimo kompresor, da jo stabiliziramo. Kompresor na ta način zagotovi konstantno zvočno energijo, kar je tisto, kar pogosto želimo

v sodobni produkciji. Dojeti delovanje kompresorja je mnogo težje kot delovanje EQ-ja, poleg tega pa je tudi skoraj vsak začetnik nagnjen k temu, da s kompresijo pretirava. Če boste zvočni vir dobro posneli, glasnost vašega vira glede na mikrofona pa ne bo preveč nihala, kompresorja praktično ne boste potrebovali. V vsakem primeru bodite s kompresijo previdni in jo uporabljajte zmerno. Več o tem preberite v članku iz revije *Sound On Sound*: <http://www.soundonsound.com/sos/jun99/articles/mixcomp.htm>.

Limiters je neke vrste kompresor s skrajnim nastavitvami. *Limiters* načeloma ne tiša signala nad določeno mejo, kot to počne kompresor, ampak ga odreže. Zato se limiter uporablja kot varovalka, da signali ne »gredo v rdečo« (*clipping*).

De-Esser je posebna vrsta kompresorja, namenjen pa je tišanju sičnikov in šumnikov, ki ponavadi predstavljajo problem pri posnetkih vokalih. Sičnike in šumnike, ki pogosto režejo v ušesa, lahko stišate tudi ročno, in sicer tako, da v svojem urejevalniku avtomatizirate glasnost celotnega vokalnega posnetka. Na tak način lahko stišate tudi neprijetne p-je in b-je oziroma učinke neželenega poppinga, ki zaradi vetra iz ust največkrat povzročajo basovske izbruhe. Več o de-essanju in depoppingu pa si lahko preberete v člankih iz revije *Sound On Sound*:

<http://www.soundonsound.com/sos/may09/articles/deessing.htm> in

<http://www.soundonsound.com/sos/may05/articles/popshields.htm>.

Reverb je orodje, s katerim zvokom dodajamo odmeve, ki nas v vsakdanjem življenju spremljajo praktično povsod. Odličen članek na to temo si zopet lahko preberete v reviji *Sound On Sound*: <http://www.soundonsound.com/sos/may00/articles/reverb.htm>.

MS procesor nam omogoča, da klasični stereo signal, ki je razdeljen na levi in desni signal, spremenimo v srednji (*M* oziroma *mid*) ter stranski signal (*S* oziroma *side*). Srednji predstavlja izključno mono komponento (vsoto levega in desnega signala), stranski pa razliko levega in desnega signala, torej vso esenco stereo slike. Na ta način lahko posamično procesiramo mono in stransko komponento zvoka, ali pa kot bomo kasneje pokazali, le preverimo, kaj v določenem zvočnem izdelku je v mono in kaj v stereo tehniki. To je izredno preprosto, a odlično orodje za analiziranje avdio izdelkov kakšnih uglednih studijskih mojstrov, iz česar se lahko veliko naučimo. Brezplačni *MS* vtičnik oziroma *plug-in* lahko dobite na strani proizvajalca *Brainworx*: http://www.brainworx-music.de/en/plugins/bx_solo.

Pan oziroma panoramo najdemo na vsakem kanalu mešalne mize, bodisi virtualne ali fizične. Panorama skrbi za pozicioniranje zvoka v zvočni sliki na osi levo-desno. Iz tehnične perspektive panorama uravnava jakost levega signala glede na desnega in obratno. Tako lahko s panoramo pozicioniramo zvok skrajno levo (sliši se samo levi zvočnik), skrajno desno (sliši se samo desni zvočnik), sredinsko (levi in desni zvočnik sta enako glasna, v kolikor gre za uravnoteženi stereo posnetek ali pa *dual* mono signal) ali pa kjerkoli vmes. Če pa želimo stereo sliko razširiti onkraj levega in desnega zvočnika, potrebujemo efekte, ki pametno izkoriščajo temelje psihoakustike. Eden takih primerov je vtičnik *S1 Stereo Imager* podjetja *Waves*.

2.2 Tehnike pozicioniranja zvokov

Zvoke torej lahko premikamo po zvočni sliki levo-desno ter naprej-nazaj. Na eni strani lahko to počnemo s fizičnim premikanjem zvočnih objektov po prostoru in primernim »mikrofonskim kadriranjem« oziroma primerno snemalno tehniko, kot se to na primer počne v produkciji radijske drame in v številnih drugih primerih. Na drugi strani pa lahko zvoke pozicioniramo v fazi miksa, za kar potrebujemo čim bolj »mrtve« in hkrati čiste posnetke, narejene v studiih s čim manj odmeva ter po možnosti nič okoliškega hrupa. Če zopet potegnemo vizualno analogijo, potem lahko rečemo, da gre v prvem primeru za fotografijo oziroma kad-

er realnega sveta. V drugem primeru pa razpolagamo z izoliranimi 3D-objekti, ki jih potem v posebnem program pozicioniramo v 3D-prostoru in na tak način poustvarjamo realni svet; dejansko gre bolj za 2D-prostor, saj ljudje izredno težko lociramo zvoke v vertikalni smeri. Druga možnost nam odpira tudi vrata v surreálnost in hiperrealnost, saj lahko vse te 3D-objekte animiramo ali pa jih postavljamo v take kontekste, ki v realnosti ne obstajajo. Z drugimi besedami, muce lahko letijo, po banki pa lahko hodi krokodil.

2.2.1 Mikrofonske tehnike

Kot smo že omenili, se bomo sprehodili skozi mikrofonske tehnike, ki jih ponuja snemalnik Zoom H6. Gre za izredno uporabne snemalnike tehnike, ki pa so hkrati tudi varne in zato primerne za začetnike.

Ne glede na to, s kakšnim snemalnikom snemamo, se moramo najprej prepričati, ali uporabljamo dinamični ali kondenzatorski mikrofón. Pri kondenzatorskem moramo zagotoviti potrebno napajanje oziroma *phantom power*, ki ga najdemo na vseh boljših snemalnikih, zvočnih karticah ali mešalnih mizah. Nato moramo zagotoviti dobro razmerje med želenim in neželenim signalom, torej tistim, kar želimo posneti, in okoliškim hrupom ter notranjim šumom same opreme. To naredimo tako, da se želenemu viru zvoka dovolj približamo. Če zvišamo le *record level* na ojačevalcu snemalnika (*record level* na snemalniku Zoom nastavljamo med 0 in 10 z vrtečimi se gumbi), s tem ojačamo tudi neželeni signal. *Record level* nastavimo tako, da se najprej viru dovolj približamo, nato pa gledamo v *level meter* (slika 4) in zagotovimo zdrav signal, ki naj bo načeloma čim večji, a naj ne gre nikoli v rdečo. Z mono mikrofonom bosta levi in desni signal identična ali pa bo en kanal odsoten. Če boste uporabili stereomikrofón, pa bo vedno nekaj razlike med levim in desnim kanalom. V primeru intervjuja *record level* nastavimo pred formalnim začetkom, zato intervjuvanca prosimo, naj nekaj pove, ali pa to spretno izvedemo med uvodnim klepetom. Še bolje pa je, da tudi v pripravljalni fazi že kar snemamo, saj lahko na ta način dobimo izredno uporaben material, ki ga med »pravim« intervjuvanjem ne bi mogli. Intervjuvancu zato niti ni treba omeniti, kdaj se uradni del intervjuja sploh začne ali konča. Iz izkušenj namreč lahko rečem, da se najboljše debate razvijejo šele takrat, ko se snemalnik »ugasne«.

2.2.1.1 Snemanje od blizu in od daleč

Diagram kulturnega antropologa Edwarda T. Halla nam prikazuje območja okoli človeka, ki določajo njegovo intimno, osebno, družabno in javno okolje (slika 5). Te reči so sicer kulturno in osebno pogojene, pa vendar je to nekaj, kar moramo upoštevati pri snemanju. Mikrofón je namreč lahko blizu (*close miking*) ali pa oddaljen (*distant, ambient* ali *room miking*). In poleg tehničnih razlik v posnetem zvoku (za *close miking* je značilno več energije v visokem frekvenčnem območju, za *distant miking* pa predvsem več odmeva) je treba upoštevati tudi omenjeno psihološko oziroma kulturno vlogo pozicije zvoka.

Pri snemanju od blizu z usmerjenim mikrofonom morate biti pozorni tudi na proximity efekt oziroma povečanje basovskega odziva mikrofona, ki lahko precej zamegli globinsko perspektivo. To se rešuje v postprodukciji z EQ-jem, tako da znižamo jakost nizkih frekvenc oziroma basov.

2.2.1.2 Mono

Če zvok nekega filma spustite skozi MS-vtičnik in nastavite S na *solo*, tako da iz signala izgine mono komponenta, boste opazili, da bo iz filma izginil dialog. Prav tako bo iz radijske-

ga etra izginil napovedovalec, zvok reportaže pa bo izginil v celoti. To pomeni, da so vokali »vedno« posneti v mono oziroma z enim samim mikrofonom, reportaže pa so tako posnete kar v celoti. Hkrati to pomeni tudi, da v fazi miksa oziroma postprodukciji ni bilo uporabljenega nobenega stereo učinka. Vokal je na primer v svetu filma edini zvok, ki se le občasno podreja kadriranju.

Za točkovne zvoke, kakršen je na primer tudi vokal, se načeloma uporablja usmerjene mikrofone z razponom med polarnima vzorcema kardiod in *shotgun* (slika 6). Če imamo možnost vir snemati iz neposredne bližine, je verjetno najboljša opcija kardiod, če pa zaradi kamere ali lokacije zvoka ne moremo dovolj blizu, uporabimo *shotgun*. *Shotgun* zato vedno vidimo pritrjene na kamere ali na palice (*boom pole*) filmskih avdio snemalcev. Mikrofon vedno usmerimo proti viru in v primeru govorcev so to njihova usta. Če na primer med snemanjem govora opazimo, da je mikrofon preblizu ust, saj se navkljub zaščiti proti vetru sliši veter črk P in B, prilagodimo pozicijo mikrofona.

2.2.1.3 X-Y

Prednost tehnike X-Y je predvsem v tem, da je varna, saj sta membrani obeh mikrofонов maksimalno skupaj. Na ta način ne more priti do faznih izničevanj med signaloma, kot se to lahko zgodi, če sta mikrofona bolj narazen. Za tehniko X-Y se uporablja mikrofone s kardiodnim polarnim vzorcem. Širino zvočne slike uravnavamo s kotom med mikrofonom, ki naj bi bil nekje med 90 in 120 stopinjami. V primeru 90 stopinj se tej tehniki reče tudi *coincident pair*. Torej, če hočemo, da bo nek zvočni vir pozicioniran sredinsko, ga postavimo na sredino preseka obeh polarnih vzorcev (slika 7), v nasprotnem primeru pa ga premikamo levo in desno in preko poslušanja oziroma *monitoringa* iščemo želeno zvočno lokacijo; torej z ušesi.

Z enim samim X-Y mikrofonskim parom (slika 8 in 9) in ustreznim pozicioniranjem igralcev ter pripadajočih zvokov se da na primer v celoti posneti radijsko dramo, v kolikor je naš cilj prepričljivi zvočni realizem. Še boljša tehnika bi bila *blumlein pair*, ki bi ji lahko rekli tudi *coincident pair s figure of 8* namesto kardiodnima polarnima vzorcema. Te tehnike ne bomo posebej predstavljali, omenjamo pa jo zato, ker lahko na ta način posnamemo zvoke, ki rotirajo okoli poslušalca. Ko na primer igralec hodi okoli *blumlein* para, imamo ob poslušanju občutek, da hodi okoli nas, saj sta si polariteti in posledično fazi signala z obeh strani dvousmerjenih mikrofонов nasprotni. Za to izkušnjo sicer potrebujemo slušalke ali pa moramo poslušati v *sweet spotu*, torej v sredini med zvočnikoma.

Pri uporabi mikrofонов, ki imajo membrane pri straneh namesto na koncu, lahko pride do zmede pri njihovem postavljanju. Zato priporočamo ogled članka na to temo v reviji *Sound on Sound* <http://www.soundonsound.com/sos/oct10/articles/qa-1010-1.htm>.

2.2.1.4 MS

Prednost MS oziroma tehnike mid-side je v tem, da je popolnoma mono kompatibilna. Enosmerni mikrofon (slika 10), ki je lahko karkoli med kardiodom in *shotgunom*, je namreč usmerjen direktno v vir zvoka in zato predstavlja mono komponento. Drugi mikrofon je dvosmerni, njegova os pa leži pravokotno glede na prvega (slika 11). Na ta način lahko stereo posnetke pretvorimo v mono za na primer potrebe *broadcastinga*, po želji pa lahko v postprodukciji še ojačamo stranski signal in s tem razširimo zvočno sliko. Če bi si želeli narediti raznonamensko bazo zvokov oziroma zvočno banko, potem je po mojem mnenju ta tehnika prvi kandidat. Za praktične nasvete pri izvedbi tehnike MS v studiu ali na terenu z dvema ločenima mikrofonom pa pobrskajte na spletu. V drugem primeru vas zopet usmerjam na stran Rycote.

2.2.2 Tehnike EFX

Panorama, glasnost, količina in vrsta odmeva ter jakost visokih frekvenc so parametri, ki najbolj vplivajo na zaznavanje in pozicioniranje zvočnih objektov v prostoru.

2.2.2.1 Širina

Širina zvočne slike, ki jo želimo poustvariti z dvema zvočnikoma, je v največji meri vezana na glasnost in fazo avdio signala enega kanala glede na drugega. Za pozicioniranje zvokov med zvočnikoma uporabljamo panoramo oziroma *pan-ing*, za razširjanje zvočne slike izven mej zvočnikov pa razne fazne trike, ki so uporabniku prijazno implementirani v različnih vtičnikih oziroma *plug-inih*.

Če imamo na razpolago le mono posnetek, torej posnetek narejen z enim samim mikrofonom, lahko stereo umetno ponaredimo v fazi miksa. Stereo signal lahko na primer dobimo z dodatkom virtualnega odmeva oziroma *reverb*a. Zaradi obstoja tovrstnih efektov se zvok velikokrat snema v studiih, ki so akustično mrtvi, odmev pa se doda šele kasneje. V kolikor torej mono signal serijsko ali paralelno procesiramo s stereo *reverb*om, s tem ustvarimo dodatno širino, hkrati pa tudi globino.

2.2.2.2 Globina

Glasnost zvoka, svetlost oziroma jakost visokih frekvenc ter količina in vrsta odmeva so neposredno vezani na globinsko pozicijo zvoka. Ko se zvok bliža poslušalcu, postaja vse bolj glasen, vse bolj svetel in vse manj odmeva. To ste gotovo že sami izkusili, ko ste se na primer iz daljave približevali koncertu na odprtem. Od daleč slišite le base in veliko odmeva, ko pa pridete na prizorišče, slišite tudi visoke frekvence, odmev pa je neprimerno manjši, saj se razmerje direktnega in odbitega zvoka močno obrne v prid direktnemu.

Za kontroliranje globine boste tako potrebovali EQ, reverb, ter seveda kontrolo glasnosti. Pri tem pa ne pozabite preštudirati članka o reverbu iz poglavja 2.1.2, saj nastavitve parametrov kot so *predelay*, *early reflections* in *reverb tail* definirajo prostor, v katerem se zvok nahaja.

2.2.2.3 Dinamika

Dinamika zvočne slike oziroma v tem primeru lahko rečemo kar avdio signala, v praksi predstavlja nihanje glasnosti. Moderna produkcija ima ponavadi izredno malo dinamike, saj želi biti čim glasnejša. Če si predstavljate zgornjo dovoljeno mejo signala kot strop, ki je v digitalnem svetu označen z 0 dB, potem je novodobni trend ta, da zvoke tlači ob strop. Na ta način se zvočni prostor maksimalno zasiči, s tem pa vsebuje več energije in je produkcija zato glasnejša. Zaradi tega so nekatere pesmi v vaši zbirki mnogo glasnejše od drugih, in to navkljub temu, da gumb za kontrolo glasnosti ostane nedotaknjen.

Dinamika se uravnava s kompresorjem, njena uporaba pa je žanrsko pogojena. Na tej točki je treba predvsem vedeti, da se vokale v *broadcastingu* in reportažah precej kompresira, in sicer zato, da je glasnost čim bolj konstantna oziroma da poslušalcu ni treba spreminjati glasnosti sprejemnika, kadar hoče nemoteno prisluhniti govoru. Če ostanemo pri analogiji s stropom, zvoke pa nadomestimo z ljudmi, potem lahko rečemo, da ima kompresor to moč, da telo bodisi odreže bodisi le pomanjša nad določeno točko. Če torej želimo imeti ramena nekoga blizu stropa, mu moramo ali odrezati glavo in dvigniti preostalo telo ali pa mu moramo glavo do določene mere sploščiti in ga zato dvigniti le toliko, kot to dopušča faktor

sploščitve (*compression ratio*). Prvi zvok bi bil zato glasnejši, saj bi bila povprečna energija višja. Vendar pa s tem, ko dvignemo telo, dvignemo tudi čevlje in z njimi vso umazanijo na podplatih. Če se vrnemo: umazanija na podplatih predstavlja neželeni šum oziroma hrup okolice. Zato morajo biti močno kompresirani zvoki vedno čisti.

Za močno kompresirane zvoke rečemo, da so *in your face*. Kompresor si namreč lahko predstavljamo tudi kot *zoom-in*, ki ima to sposobnost, da prodre v samo materijo oziroma glede na prejšnjo analogijo reže, tlači in dviga. In če se vrnemo k sliki 5, potem lahko rečemo, da lahko s kompresorjem ustvarjamo »hiperintimo«. In to slišimo predvsem v vokalih pri številni pop produkciji, celo pri napovedovalcih na radijskih postajah, kaže pa se v obliki močno poudarjenih zvokov ust in slin, ki jih v realnosti slišimo le ob šepetanju na uho. Kompresor lahko na ta način dvigne tihe zvoke znotraj signala nad površje. Vse za določeno ceno seveda, zato je treba kompresijo dobro preštudirati. Pozornost pa namenite tudi paralelni kompresiji, ki je izredno močno orodje, če jo uporabimo kreativno.

3 Filmska zvočna realnost

Sonični svet avdiovizualnih medijev lahko prepričljivo in realistično predstavlja zvočno pokrajino (*soundscape*) realnega okolja, lahko jo reducira na potrebno informacijo, lahko pa realnost namensko ojačuje, napihuje ali distorzira. V grobem lahko tako rečemo, da imamo opravka s tremi različnimi primeri manipulacije zvočne realnosti. Prvi primer je najbolj značilen za dokumentarne filme, drugi za reportaže, tretji pa za igrane filme (slika 12). A ker so razlike med naštetimi ogromne, hkrati pa meje med njimi zabrisane, je treba pri izboru metode dela izhajati iz želene zvočne realnosti, ne pa iz vrste avdiovizualnega dela. Z drugimi besedami, treba je izhajati izključno iz namena, ki ga želimo z zvokom doseči; v kolikor nas seveda ne omejuje neobhodni standard določene medijske hiše oziroma razpoložljiva oprema. Če na primer analiziramo reportaže bodisi z RTV Slovenija ali POP TV, ugotovimo, da so vsi avdio posnetki narejeni izključno v mono tehniki. To pomeni, da so narejeni z enim samim mikrofonom in da je to standard reportaže v domačem prostoru. Verjetno pa se boste vsi strinjali, da bi bilo pri snemanju reportaže o čudovitem spomladanskem žvrgolenju ptic na Ljubljanskem barju bolj primerno uporabiti ustrezno stereo snemalno tehniko, saj želimo poudariti emocionalno plat, vezano na *čudovito žvrgolenje*. V tem primeru bi bila torej zreducirana mono zvočna informacija nezadostna. Zato se pri izboru orodij in tehnik ne smete omejevat na vrsto medija in »temu primerne« metode dela, ampak je treba vedno razmisliti, kaj želimo z zvokom doseči oziroma sporočati. Zato vas naj ne omejuje kamera z držalom za en usmerjeni mikrofoni, saj lahko z dodatnim prenosnim snemalnikom, kot je na primer predstavljeni *Zoom*, odlično zajamete stereo zvočno sliko okolice, v postprodukciji pa združite mono posnetek vokala ter stereo posnetek zvočne pokrajine.

4 Praktični napotki za pripravo na terensko snemanje

Razmisliti je treba:

- Kaj bomo posneli (kakšna je okolica, koliko bo ljudi, bodo stali pri miru ali ne...)? V kolikor snemamo na primer ljudi, ki se bodo hitro premikali, je bolje uporabiti »bubice« oziroma mikrofoni *lavalier* kot pa *shotgun* na palici.
- Ne katero vrsto filma snemamo (reportaža, dokumentarec, igrani film), ampak kaj hočemo z zvokom doseči, kakšno zvočno realnost želimo poustvariti (reducirano,

realistično ali hiperralno).

- Koliko ljudi je v naši ekipi? Glede na to ponovno razmislimo o opremi.
- Kakšna je zahtevana kvaliteta izdelka, koliko časa imamo na razpolago in kolikšna je cena?
- Ali smo lačni, nenaspani in ali lahko naredimo karkoli, da se bomo počutili bolje?
- Ali imamo na sebi kaj, kar oddaja neželeni šum (zapestnice, ogrlice, šumeče obleke ...).

5 Splošni napotki za nadaljnjo ribarjenje informacij

Iskanje avdio napotkov je izredno podobno nakupovanju gospodinjske opreme – raziskava se ponavadi začne na spletu, mnenja uporabnikov oziroma takšnih in drugačnih poznavalcev pa so si tako nasprotna, da na koncu le s težavo nismo še bolj zmedeni kot na začetku. Prednost iskalcev avdio napotkov pa je ta, da lahko vedno preverimo izdelke, ki stojijo za določenimi argumenti. Svet je namreč poln napihnenih egov, prodajalcev akademske megle, tehničnih blaznežev ali pa na drugi strani zavidljivih talentov, ki ne znajo povedati kaj več kot to, da je vsa stvar v občutku. Zato vam predlagam, da upoštevate naslednje:

- Pravil ni, so le napotki in po večini nenapisani standardi. Kar je nekemu sveto pravilo in odlično funkcionira v njegovem svetu, je lahko nepotrebno oziroma celo pogubno za vaše potrebe oziroma za vaš način dela.
- V kolikor redno spremljate kak forum ali časopis, poskusite profilirati pisca in na podlagi tega razmisliti, v kolikšni meri se vam zdijo informacije uporabne. Kje pisec za vaše potrebe pretirava?
- Producent pri nas opravlja številna dela, za katera ponekod v tujini skrbijo ekipe ozko usmerjenih profesionalcev. Če k temu dodamo še domačo nizkoprorračunsko produkcijo, potem se moramo zavedati, da nas ponavadi čaka še veliko dela, preden lahko uporabimo tiste metode dela, ki jih zagovarja profesionalni mojster iz vašega omiljenega video vodiča.

VIZUALNA KULTURA

dr. Ernest Ženko

1 Uvod

Vizualna kultura je danes že tako močno prisotna v naših vsakdanjih življenjih, da je do nje težko vzpostaviti ustrezno kritično razdaljo. Po drugi strani pa vizualni mediji ravno tako niso nov pojav, saj so v različnih oblikah prisotni že tisočletja. Razumevanje vloge očesa kot čutila, ki omogoča vid, se sicer od kulture do kulture razlikuje, vendar pa v zahodni kulturi, ki v tem smislu izhaja iz antičnega grškega pojmovanja, igra dominantno vlogo. Glede na to, da se je tega dejstva v svojem času močno zavedal že Platon, je njegov pogled za razumevanje tega področja še vedno bistvenega pomena, njegov teoretski prispevek pa umeščamo na sam začetek razprav o vizualnosti, vizualni kulturi in vizualnih medijih.

Platon vizualnost razume kot vidik čutnega izkustva, ki nastopa v odnosu do mišljenja oz. do idej. O idejah veliko govorimo, ne samo v okviru filozofije, ampak tudi v vsakdanjem življenju. Martin Heidegger, eden najpomembnejših filozofov 20. stoletja, je nekoč izjavil, da ni nenavadno to, da imamo ljudje takšne in drugačne ideje. Nenavadno in še zdaleč ne samo po sebi umevno je, da sploh imamo ideje. Glede na ideje pa je čutno dojeti svet le senca, medel odsev njihovega nadčutnega sveta. Senca, ki pada od resničnih predmetov za našimi hrbti na stene votline, v kateri sedimo vklenjeni. V zmoti pa domnevamo, da so sence, ki plešejo pred nami po steni, resničnost (Platon 1995).

Čutno spoznanje je za Platona samo domneva. Zaradi svoje relativnosti je stekališče vseh nasprotij: vsaka stvar je relativno velika in majhna, lepa in grda, dobra in slaba itn. Resnična veličina in majhnost, kakor tudi resnična lepota ali grdota pa bivajo samo kot ideje v nadzemskem svetu. Vendar pa je že na tem mestu razvidno, da vizualnega področja ni mogoče enostavno ločiti od miselnega, saj si je po Platonu težko predstavljati mišljenje, ne da bi obenem zajeli tudi gledanje. Izraz »ideja« namreč izhaja iz grškega glagola »videti« in velikokrat nastopa v povezavi s pojmom »eidolon« – vidno podobo, ki je temeljni pojem antične optike in spoznavnih teorij. Platonistična tradicija je tako ločevala *eidos* in *eidolon*. Pri tem je *eidos* nadčutna dejanskost oblik, tipov in vrst, *eidolon* pa čutni vtis, ki zagotavlja zgolj videz (*eikon*) ali pojavnost (*phantasma*) *eidosa*. Odnos do vizualnosti je tako v okviru te tradicije paradoksen: po eni strani je sama ideja (*eidos*) oblikovana po vizualnem modelu, po drugi strani pa je celotno področje vizualnega obsojeno na životarjenje v senci idej. Še več, v kolikor gre za upodabljanje oz. posnemanje (*mimesis*) vizualnega sveta, je to početje postavljeno v kontekst laži, manipulacije in prepovedi upodabljanja, torej *ikonoklazma*.

2 Med ikonoklazmom in ikonolatrijo

Ikonoklazem ima zgodovino, ki je vsaj tako dolga, kot je zgodovina čaščenja podob. Čeprav vedno teži k temu, da bi se prikazal za relativno novega, za revolucionarni preboj, za preobrat nekaterih prej ustanovljenih kultov čaščenja podob, se redno predstavlja kot najbolj starodavna oblika religije – kot povratek k prvotnemu krščanstvu ali k religiji prvih človeških bitij pred »padcem«, ki ga je bilo vedno razumeti kot padec v čaščenje podob. Mogoče bi bilo celo reči, da je ikonoklazem preprosto obrat čaščenja podob, ki ni nič manj usmerjen k podobi nasprotnega grozečega plemena kot samo čaščenje podob. Ikonoklast sam pri sebi razmišlja, da ne časti nikakršnih podob, vendar pa pod pritiskom prizna, da so njegove podobe čistejše in resničnejše kot tiste, na katere prisegajo častilci podob.

Kot ugotavlja npr. Marx, sinteza ne obstaja samo na ravni židovstva in krščanstva, pač

pa tudi na ravni ikonoklazma in čaščenja podob. Sodobni krščanski ikonoklast je častilec podob; blagovni fetišizem je ikonoklastični monoteizem, ki izbriše z obličja zemlje vse ostale bogove. Marxova oznaka blaga v izrazih, ki omahujejo med idealizacijo in degradacijo, je analogna tudi njegovemu razumevanju umetnosti oz. njegovi estetiki. Blago je po eni strani idealizirano (ima metafizično vrednost, primerljivo s transcendentno avro umetnosti), po drugi strani pa degradirano (npr. fetiš kot predmet surovega, vulgarnega, obscenega kulta). Lahko bi rekli, da kar velja za blago, nekako velja tudi za umetnost.

Ta dvojnost je očitna tudi v primeru Walterja Benjamina, ki umetniško avro po eni strani pojmuje kot »iz mode«, po drugi strani pa kot globoko privlačno. In ne samo umetnost, pač pa se vsa komunikacijska sredstva v sodobni politični ekonomiji – od televizije, časopisov, filma do radia in interneta – kažejo kot del globalne mreže »semiotičnega fetišizma« ali lahko bi tudi rekli »mediolatrije«, čaščenja medijev. Izdelovanje podob v oglaševanju, propagandi, komunikacijah in umetnosti je zamenjalo produkcijo »trdnih« dobrin v razvitih kapitalističnih ekonomijah (Benjamin 1998: 145–76).

Nekateri avtorji pri tem še vedno vztrajajo, da je težko videti, kako bi lahko učinkovita kritika tega stanja obšla marksistično retoriko ikonoklazma. Po drugi strani pa si je prav tako težko predstavljati, kako se lahko ta retorika izogne temu, da bi bila sama porabljena ali uporabljena v neki vrsti obupano odtujenega ikonoklazma, ki ga je mogoče najti npr. pri Jeanu Baudrillardu. Slednji sklene, da so umetnost in mediji tako popolno vpotegnjeni v kapitalizem, da ne samo, da ni mogoča nobena reforma, temveč so nemogoči tudi vsi poskusi njihovega dialektičnega obrata v napredne, osvobajajoče namene.

V podobnem duhu Baudrillard označi množične medije kot produkcijske načine, ki so v sebi sovražni do prave človeške komunikacije. Ne kot nosilci vsebine, pač pa v svoji sami formi in delovanju mediji inducirajo družbeni odnos. Mediji niso so-delujoči pač pa dejavniki ideologije. Množični mediji so anti-posredniški in neprehodni. Tkejo nekomunikacijo. V Baudrillardovem pogledu je edini odgovor v prevratu celotne strukture medijev. Nobena druga teorija ali strategija, pravi, ni možna. Vsi poskusi, da bi demokratizirali vsebino, jo spodkopali, povrnili transparentnost kode, kontrolo informacijskega procesa ali prevzeli moč nad mediji, so brezupni, sklene Baudrillard. Edina pristna oblika revolucionarne komunikacije v študentskih protestih v šestdesetih je bila v simbolnih dejanjih, ki so šla mimo medijev in uradnih krogov umetnosti – osebni pogovori, grafiti in domislice, ki so proizvedli obrat diskurza. Študentje v Parizu leta 1968 ne bi smeli zasesti radijskih postaj, meni Baudrillard, razbiti bi morali oddajnike (Baudrillard 2003).

3 Slikovni obrat

Odnos med besedo in podobo se v modernosti obrne v smer, ki zanika podobo in vzpostavlja besedo. Očitno je, da je na področju filozofije, psihologije in umetnosti prišlo do upora, ki je bil posledica dolge nadvlade podobe, ter da se omenjene discipline zatečejo k ikonoklazmu. Ko Richard Rorty, ameriški filozof, predstavnik pragmatizma, piše o zgodovini filozofije kot o seriji »obratov«, zapiše v delu *Philosophy and the Mirror of Nature (Filozofija in ogledalo narave)* tudi, da ima »določeno verodostojnost podoba antične in srednjeveške filozofije kot tiste, ki se ukvarja s *stvarmi*, filozofije od sedemnajstega do devetnajstega stoletja kot tiste, ki se ukvarja z *idejami*, in razsvetljene sodobne filozofije kot tiste, ki se ukvarja z *besedami*« (Rorty 1979: 263).

Zadnja stopnja v Rortyjevi zgodovini filozofije je torej vezana na besede in Rorty to stopnjo imenuje »jezikovni obrat«. (Leta 1967 napiše tudi knjigo s tem naslovom: *The Linguistic Turn*). Rorty s tem obratom ne meri zgolj na zgodovino filozofije oz. na zadnjo stopnjo v razvoju filozofije, temveč naj bi ta razvoj imel kompleksne posledice tudi za druge humanistične disci-

pline. To, kar se dejansko v humanistiki zgodi, je, da lingvistika, semiotika, retorika in različni modeli »tekstualnosti« postanejo pogovorni jezik za kritično obravnavo umetnosti, medijev in različnih kulturnih oblik. Lahko rečemo, da vse te oblike postanejo »tekst« oz. »besedilo« ali z drugo besedo »diskurz«. Družba je tekst. Še več, ne samo družba, temveč tudi narava in njene znanstvene reprezentacije so »diskurzi« in celo naše nezavedno je strukturirano kot govorica, kot smo videli pri Lacanu; torej, tudi naša psiha je tekst.

O tem govori Rorty in po eni strani se nam njegova razlaga zdi samoumevna. Kar ni tako samoumevno, je, kako so ti premiki med seboj povezani – kako lahko na isti način pristopimo k različnim oblikam družbenih dejavnosti: umetnosti, kulturi, znanosti ipd. in kako so te dejavnosti povezane z akademskim in intelektualnim diskurzom – še manj je samoumevno, kako je ta »obrat« povezan z vsakdanjim jezikom in vsakdanjim življenjem.

Vendar pa, ne glede na probleme, ki jih zastavlja jezikovni obrat, se zdi, da se dogaja oz. se je zgodil v filozofiji (in posledično na drugih področjih humanistike in v kulturni sferi) še drug obrat. Obrat, ki ga nekateri avtorji, z W. J. T. Mitchellom na čelu, imenujejo slikovni obrat (pictorial turn) (Mitchell 1994). Kronološko je torej slikovni obrat novejšega datuma. Predhodnike tega obrata je mogoče zaslediti tako v kontinentalni kot anglo-ameriški filozofski tradiciji. Predstavniki kontinentalne filozofije, ki izpostavijo ta problem, so npr. Jacques Derrida, Michel Foucault in avtorji frankfurtske šole.

Derrida s svojo »gramatologijo« iz središča zanimanja postavi »fonocentrični« model jezika in ga zamenja z vidnimi, materialnimi sledmi pisanja; Foucault vztraja pri zahtevi po zgodovini in teoriji odnosa med močjo in vednostjo, ki izpostavlja razkol med diskurzivnim in vidnim, med tem, kar je mogoče videti, in tem, kar je mogoče izreči. Avtorji frankfurtske šole v ta kontekst vstopajo z raziskavami modernosti, množične kulture in vizualnih medijev.

Poudariti moramo, da omenjeni strah pred podobo ne izhaja vedno iz istih predpostavk in ne vodi vedno k istim posledicam. Ni vsak strah pred vizualnim isti. Rorty želi predvsem odrešiti filozofijo njene obsedenosti z modelom podobe kot nečim, kar omogoča transparentnost reprezentacije in realizem. Ogledalo mu predstavlja težnjo, ki filozofijo vodi v scien-tizem in pozitivizem. (Filozofija kot zrcalna podoba narave.)

O slikovnem obratu tudi ne govorimo na povsem analogen način, kot govorimo o jezikovnem obratu. Videli smo, da jezikovni obrat npr. obvladuje s svojo logiko različna področja kulturne produkcije, vsiljuje modele in načine razmišljanja. Strukturalizem je na tak način npr. obvladoval vse od teorij jezika, antropologije, filozofije, likovne umetnosti, psihoanalize pa do same znanosti – bili so poskusi, da bi bila tudi fizika strukturirana kot govorica.

Pri slikovnem obratu ne gre za takšne težnje, lahko bi rekli, da gre za nekaj bolj prefinjenega, da je njegovo delovanje bolj posredno. Ne gre toliko za to, da bi vizualna reprezentacija vsiljevala svoje izrazje kulturni teoriji, temveč za to, da podobe oblikujejo posebne vrste napetost in nelagodje v samem intelektualnem raziskovanju.

Podoba je zdaj nekje vmes med tem, kar Thomas Kuhn imenuje »paradigma« (prevladujoči način ali pristop k nekemu problemu), in med »anomalijo«, neko posebnostjo, nepravilnostjo. Nastopa kot model za druge stvari, in sicer kot nerešen problem, morda kot predmet svoje lastne »znanosti«, ki jo je Erwin Panofsky imenoval »ikonologija«.

Omenjeni problem je mogoče ponazoriti tudi tako, da poudarimo, da v tem, kar Foucault imenuje doba »nadzorovanja« in Guy Debord »spektakla« ter drugi vseprisotnost podobe, še vedno ne vemo, kaj natanko podobe so, kakšen je njihov odnos do jezika, kako delujejo na opazovalce v družbi, kako je mogoče razumeti njihovo zgodovino in kaj naj bi z njimi počeli. To vprašanje, ki seveda ni povsem novo, nas dejansko spet vrača v zgodovino upodabljanja in k enemu izmed ključnih tradicionalnih problemov zahodne kulture.

4 Ambivalentnost upodabljanja

Gre za naslednje vprašanje: je človek ustvarjen po podobi Boga v tem, da je videti kot Bog, ali v tem, da lahko povemo podobne stvari o človeku in Bogu? Pri številnih avtorjih je odgovor ambivalenten, saj ugotavljajo, da gre za oboje. Njihova pozicija predstavlja mesto spopada med ikonoklastičnim nezaupanjem do zunanje podobe in ikonofilično fascinacijo z njeno močjo. Gre za spopad, ki se izraža v množenju vidnih podob z namenom, da se bralci ne bi osredotočali na katerokoli sceno ali podobo. Ta spopad med nezaupanjem do podobe in fascinacijo nad njo je v zgodovini povezan z revolucijo, ki je slike ali »umetne oblike« povezala s podobami kot »podobnostmi«.

Omenjena revolucija je seveda odkritje linearne perspektive v 15. stoletju v Italiji, natančneje v Firencah. Avtorja, ki sta z njim povezana, sta Brunelleschi in Alberti, učinek odkritja pa ni bil nič manj kot prepričati celotno civilizacijo, da perspektiva predstavlja nezmotljivo metodo reprezentacije, sistem za avtomatično in mehanično reprodukcijo resnic o materialnih in miselnih svetovih. Perspektiva svojo hegemonijo izraža na najlepši način s tem, da zanika, da je sama umetna, in nasprotno trdi, da je »naravna« reprezentacija načina, kako so stvari videti, načina, kako vidimo, ali načina, kako stvari resnično so.

Skladno s političnim in ekonomskim vzponom Zahoda je linearna perspektiva osvojila svet reprezentacije, svet prikazovanja, pod simbolom razuma, znanosti in objektivnosti. Nikakršnega protidokaza ni bilo mogoče najti s strani umetnikov, ki bi dokazal, da obstajajo tudi drugačni načini prikazovanja tega, kar resnično vidimo, sploh pa ne takšnega, ki bi omajal prepričanje, da vsebujejo te slike neko vrsto identičnosti z naravnim človeškim načinom gledanja in objektivnim zunanjim svetom.

Izum fotografskega aparata (stroja), ki je bil narejen zato, da bi produciral slike te vrste, pa je celo ojačal prepričanje, da je to naravni način reprezentacije. Kot pravi npr. Mitchell, kar je naravno, je očitno tisto, za kar lahko naredimo stroj, da bo to počel za nas. Tudi avtorji, ki so se posvečali odkrivanju zgodovinskega in konvencionalnega značaja tega sistema, kot npr. Ernst Gombrich, so o perspektivi pisali kot o nečem znanstvenem oz. objektivnem. Slikovni iluzionizem je zanj tako ključ, ki odklepa naša čutila, s čimer zanemarja svoje lastno opozorilo, da so naša čutila okna, skozi katera gleda smotrna in kultivirana imaginacija, in ne vrata, ki se na stežaj odprejo z uporabo enega samega ključa.

Gombrich trdi, da gledanja brez smotra, brez nekega namena ni; da je nedolžno oko slepo. Ni nevtralnega vidnega sveta in ni neposredovanih dejstev o tem, kako vidimo. Vendar pa, če je gledanje samo produkt izkustva in kulture – vključno s produkcijo slik –, se pojavi vprašanje, kaj primerjamo s slikovno reprezentacijo. Zagotovo ne neke vrste gole resničnosti, temveč svet, ki je že odet v naš sistem reprezentacije. V skladu s tem, in v nasprotju z Gombrichom, Mitchell zagovarja trdi relativizem, ki znanje/vednost dojema kot družbeni proizvod, nekaj, kar se umešča v dialog med različnimi različicami sveta, vključujoč različne jezike, ideologije in načine reprezentacije. Njegov argument je, da gre v primeru znanstvene metode, ki je tako fleksibilna in tako sposobna, da lahko vsebuje vse te razlike in posreduje med njimi, za očiten primer priročne ideologije, ki jo uporablja tako znanstvenik kot družbeni sistem, ki zaupa avtoriteti znanosti. To seveda ni pogled, ki se nanaša samo na vprašanje podobe in linearne perspektive, temveč znanosti nasploh in je poglavje zase. Predstavlja pa primer prepričanja, ki opozarja na vprašljivost znanstvene utemeljitve perspektive in reprezentacije. Podoben je Kantov primer, ki evklidski geometrijski prostor znanstveno postavi v naš zaznavni aparat kot apriorno čisto formo (Mitchell 1987).

Problem, ki nastopa pri reprezentaciji, je tudi v tem, da umetnik, npr. slikar, četudi slika dela, ki sodijo v realistično ali iluzionistično tradicijo, ne deluje samo na področju vidnega. Zanima ga tako vidno kot tudi nevidno, tako vidni svet kot nevidni svet. Slike nikoli ne moremo

razumeti, če ne zapopademo načinov, na katere pokaže to, česar ni mogoče videti. Vedno je nekaj več od vidnega. Ena od stvari, ki jih ni mogoče videti na iluzionistični sliki oz. ki jo hoče ta slika skriti, je ravno to, da je umetna.

Slikanje nevidnega v samem slikarstvu pravzaprav ni nič posebno paradoksnega, saj so slikarji vedno trdili, da njihove slike prikazujejo več, kot lahko vidi oko, predvsem v smislu ekspresije. Del moči, ki jo je imel perspektivni iluzionizem, je bil v tem, da ni prikazoval samo zunanjega sveta, vidnega sveta, temveč samo naravo umne duše, katere pogled je prikazoval. Ni tako nenavadno, da je kategorija realističnih, iluzionističnih ali naturalističnih podob postala žarišče modernega čaščenja podob, ki je bilo povezano z ideologijo zahodne znanosti in racionalizma, in da je hegemonija teh podob generirala ikonoklastične reakcije na področjih umetnosti, psihologije, filozofije in poezije. Tisto več, kot vidi oko, pa je tudi tradicija oziroma z drugim izrazom: institucija. Slika je v tem smislu vedno stičišče slikovnih in jezikovnih tradicij. Če teh tradicij ne poznamo, se nam lahko zgodi, da ne bomo videli ničesar.

5 Medijski obrat

Vizualna kultura je področje, ki ga ni mogoče obravnavati enostransko, zgolj z vidika estetike ali filozofije umetnosti, temveč zahteva širši kontekst in interdisciplinarnost. Zanimivo pri tem je, da se teme, ki skozi zgodovino zaznamujejo vizualnost, dejansko ne spreminjajo, po drugi strani pa se odpirajo novi pristopi in izhodišča za interpretacijo. Če je do prvih desetletij dvajsetega stoletja veljalo, da je najustreznejši kontekst estetski, se je – kot smo videli – z jezikovnim in posledično kulturnim obratom pojavila možnost številnih novih interpretativnih pristopov. Med zadnje sodi tako imenovani medijski obrat, ki v nasprotju s kulturnim obratom v ospredje ne postavlja subjekta, temveč medij. Med avtorje, ki so na tem področju opravili največ dela, sodi npr. Friedrich Kittler (Kittler 1999).

Differentia specifica, ki Kittlerja ločuje od drugih avtorjev, je zanikanje antropocentričnega stališča in prepričanje v določeno avtonomijo tehnologije in z njo povezanih medijev. Mediji ne obstajajo zgolj kot podaljšek, proteza ali pripomoček pri razvoju človeštva, pač pa se (vsaj od industrijske revolucije naprej) razvijajo v smeri avtonomnega polja. Zavest o tehnologiji kot avtonomnem polju se ne pojavi zgolj pri Kittlerju, saj v razpravah o postmodernizmu in postmodernosti, ki s seboj prinašajo povratek h Kantu in pojmu sublimnega, nastopa v kontekstu problematizacije reprezentacije; tako npr. Jameson (2001) v razpravo vpelje pojem *tehnološkega sublimnega*, ki izraža ravno točko, v kateri sodobna računalniška tehnologija preseže našo predstavo zmožnost. Za Jamesona tehnološko sublimno vodi v paranojo oz. v smer, ki jo je Freud označil z izrazom *das Unheimliche*, v nevzdržno grozljivo bližino in vseprisotnost tehnologije medijev, pri katerih površina izniči kakršnokoli možnost hermenevtike.

Po Jamesonovem mnenju nam to stanje onemogoča delovanje (v smislu političnega delovanja), iz njega pa lahko se lahko rešimo samo v primeru, da prepoznamo njegove strukturne značilnosti in svoje mesto v njih. Z drugimi besedami, to, kar nas lahko popelje iz tehnološke ujetosti, je *kognitivno kartiranje*. Jameson predlaga operacijo, ki bi jezik tehnologije prevedla v uporabniku prijaznejši jezik umetnosti ali (če bi umetnosti spodletelo) množične kulture. Izkaže se, da niti umetnost niti kultura ne najdeta odgovora v pozitivnem smislu, vse, kar na ta način dobimo, je nekakšno negativno kartiranje, ki se kaže v oblikah množične kulture (predvsem filmski medij in TV), ki tematizirajo paranojo in teorije zarote.

Kittlerjeva strategija tehnološkega materializma v tem smislu lahko nastopa kot korak v smeri reševanja iz kartografske zagate. Kljub temu da je bil Kittler v svojem zadnjem obdobju profesor tako za estetiko kot teorijo medijev, se je v tem primeru postavil na stran slednjih: ne umetnost, temveč mediji določajo našo situacijo. Pričakovanja, ki jih goji do umetnosti Jameson (nemara tudi kot dedič frankfurtske šole), so iluzorna, danes bi lahko kognitivno

kartiranje izpeljali le ob pomoči medijev. Natančneje: prek razumevanja tehnologije in njenega vpliva na individuuma in družbo.

Problematika *kognitivnega kartiranja* ne zadeva zgolj estetike oz. filozofije kulture, temveč je njena navezava na ti dve področji zgolj nekakšna razširitev polja obravnave. Sovpada s povečanim zanimanjem za prostor, ki se pojavlja v postmodernosti in ki ga istočasno spremlja povečano zanimanje za prostorske metafore. Neil Smith in Cindy Katz leta 1993 zapišeta: »V družbeni teoriji in literarni kritiki so prostorske metafore postale prevladujoče sredstvo, s katerim je mogoče razumeti družbeno življenje. Teoretske prostore je mogoče raziskovati, kartirati, izrisovati, spodbijati, dekolonizirati, in za vsakogar se zdi, da potuje.« (Neil in Katz 1993: 68)

Tudi kognitivno kartiranje sodi v kontekst prostorskih in posledično vizualnih metafor, saj gre vsaj na prvi pogled za problem kartiranja nekega območja, ki je analogen postopkom, ki jih poznamo iz geografije, oz. naj bi šlo za »izdelovanje« takšnih ali drugačnih kart oziroma zemljevidov. Tudi prvi članek, ki neposredno govori o kognitivnem kartiranju in sodi v leto 1948, kognitivno kartiranje razume kot metaforo. Besedilo, katerega avtor je psiholog Edward Chace Tolman, ima zanimiv naslov »Kognitivne karte pri ljudeh in podganah« (Tolman 1948), v njem pa Tolman, ki sicer eksperimentira s podganami v labirintu, trdi da so te sposobne uporabljati prostorske informacije tako, kot bi si prostore, v katerih se gibljejo, vpisovale na način, podoben karti. Tolman ne trdi, da lahko pri podganah govorimo o kognitivni karti kot o interni reprezentaciji zunanjih prostorskih informacij, temveč izraz uporablja zgolj kot metaforo.

V tej smeri poteka tudi Jamesonovo razumevanje nezmožnosti postmodernega subjekta, da bi zapopadel totaliteto sistemov, ki ga obkrožajo. Kognitivne karte bi v primeru, da bi bile dostopne, omogočile situacijsko reprezentacijo dejansko nepredstavljive totalitete družbenih struktur kot celote s strani individualnega subjekta.

Ker mu rešitve problema kognitivnega kartiranja ne uspe najti na področju umetnosti, se osredotoči na obravnavo pojavnih oblik kulture: »V skušnjavi sem, da bi rekel, da je zarota nekakšna revna oblika kognitivnega kartiranja pri posamezniku v postmodernej dobi; je degradirana podoba totalne logike poznega kapitala, obupen poskus reprezentacije tega sistema, katere neuspeh je zaznamovan z zdrsom v čisto tematiko in vsebino.« (Jameson 1988: 356)

Pri tem seveda govori o tematiki in vsebini, ki se nanaša na dela (kot rečeno, ne toliko umetnosti kot kulture), ki obravnavajo problematiko zarote (literatura, predvsem pa film). Ob tem njegovem poskusu se je težko izogniti skušnjavi, da bi v njegovem predlogu ne videli nečesa sublimnega: zarota nas potemtakem kot načelno neuspeh poskus kartiranja totalitete vodi v sublimno občutenje.

Ko Jameson v delu *Postmodernizem ali kulturna logika poznega kapitalizma* piše o tehnološkem sublimnem, gre ravno tako za nemožnost, da bi si predstavili kompleksnost sistema poznega kapitalizma. Ni več, tako kot pri Kantu, narava tista, ki nas postavlja v tak položaj, temveč je s tehnološkim razvojem sama družba postala vir sublimnega čutenja. Tehnološko ali postmoderno sublimno za Jamesona nujno vodi v produkcijo teorije zarote in »high-tech« paranoje. V tem se skriva ravno neuspeli poskus uma, da bi zapopadel in si predstavil to, česar ne more, in da bi reprezentiral tisto, česar ni mogoče reprezentirati – da bi mislil nemogočo totaliteto sodobnega svetovnega sistema (Jameson 1991: 37–8).

V delu *Geopolitično estetsko* Jameson svojo pozornost usmerja prav na ta negativni vidik kognitivnega kartiranja kot reprezentacije totalitete. Še vedno vztraja pri tematiki zarote in se osredotoča na filme, kjer negativna reprezentacija privzema obliko alegorije: »Problem bi bil težko rešljiv s potlačitvijo posredovanja: naracija ne more, da ne bi ostala alegorična, kajti predmet, ki ga teži reprezentirati – sama družbena totaliteta namreč – ni empirična

bitnost in je ni mogoče kot take materializirati pred očmi posameznega gledalca. V bistvu nova podoba [...] napotuje na nekaj drugega, kot je sama, na pojav zarote, ki je v dejanskosti (razredna) vojna.« (Jameson 1995: 45–6)

Film, ki se loteva problema zarote (npr. Cronenbergov Videodrome, 1983), se torej lahko le ob pomoči alegorije loti vprašanja totalitete. Čeprav se Jameson zaveda, da to ni veliko, je še vedno bolje kot nič: »Zapora je očitno eno izmed osnovnih formalnih vprašanj, ki jih želimo nasloviti na zarotniške reprezentacije te zvrsti, kjer je njen učinek očitno v temeljnem odnosu s samim problemom totalitete. Kajti občutek zapore je tukaj znak, da smo se nekako dotaknili vseh baz ter so bile galaktične dimenzije in koordinate nove globalne družbene totalitete vsaj skicirane.« (Jameson 1995: 31)

Ne gre torej za to, da bi bila umetnost (ali kultura) pri svojem početju – se pravi, kognitivnem kartiranju totalitete – uspešna le, če bi bila sposobna proizvesti kognitivno karto dejanskosti v merilu 1:1; torej nekakšen paradoksen (in neizvedljiv) zemljevid, ki ga poznamo npr. iz Borgesove literature. Še tako groba kognitivna karta je še vedno boljša kot nič.

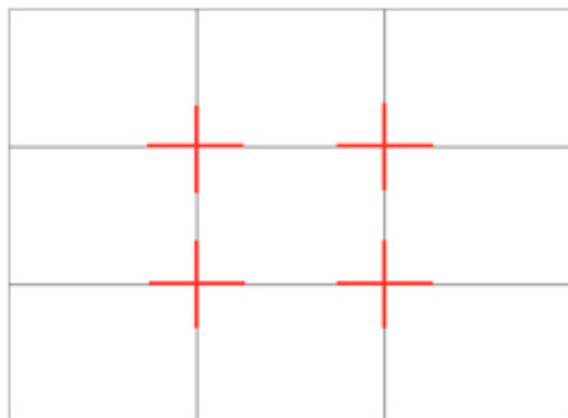
LITERATURA

- Baudrillard, Jean, 2003: *Requiem for the Media*. Noah Wardrip-Fruin in Nick Montfort (ur.): *The New Media Reader*. Cambridge in London: MIT Press.
- Benjamin, Walter, 1998: *Izbrani spisi*. Ljubljana: Studia humanitatis.
- Jameson, Fredric, 1988: *Cognitive Mapping*. Cary Nelson in Lawrence Grossberg (ur.): *Marxism and the Interpretation of Culture*. Urbana in Chicago: University of Illinois Press.
- Jameson, Fredric, 1991: *Postmodernism, or, The Cultural Logic of Late Capitalism*. London in New York: Verso.
- Jameson, Fredric, 1995: *The Geopolitical Aesthetic. Cinema and Space in the World System*. Bloomington: University of Indiana Press.
- Kittler, Friedrich A., 1999: *Gramophone, Film, Typewriter*. Stanford: Stanford University Press.
- Mitchell, W. J. Thomas, 1987: *Iconology. Image, Text, Ideology*. Chicago: University of Chicago Press.
- Mitchell, W. J. Thomas, 1994: *Picture Theory*. Chicago: University of Chicago Press.
- Platon, 1995: *Država*. Ljubljana: Mihelač.
- Rorty, Richard, 1979: *Philosophy and the Mirror of Nature*, New Jersey: Princeton University Press.
- Smith, Neil in Katz, Cindi, 1993: *Grounding Metaphor – Towards a Spatialized Politics*.
- Michael Keith in Steve Pile (ur.): *Place and the Politics of Identity*, Routledge, London in New York: Routledge.
- Tolman, Edward C, 1948: *Cognitive Maps in Rats and Men*. *Psychological Review* 55. 189–208.

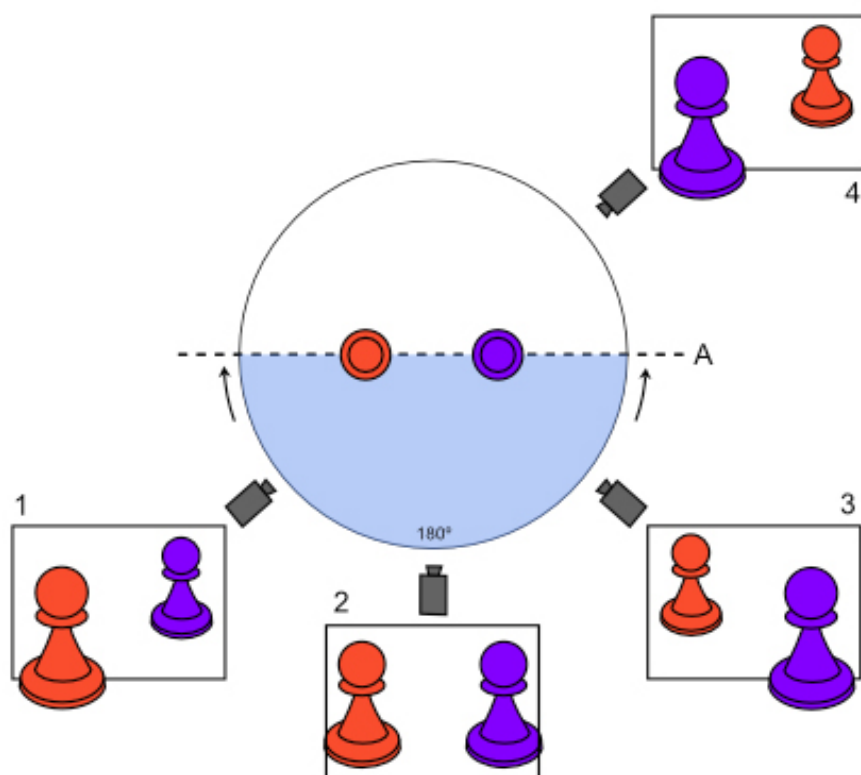
PRILOGE

OSNOVE FILMSKE REŽIJE

Peter D. Marshall



slika 1



slika 2

FOTOGRAFIJA: OSNOVE IN UPORABA

Aleš Rosa

Slika 1: čas ekspozicije 1/640 s

Slika 2: čas ekspozicije 1/3 s

Slika 3: f2.8

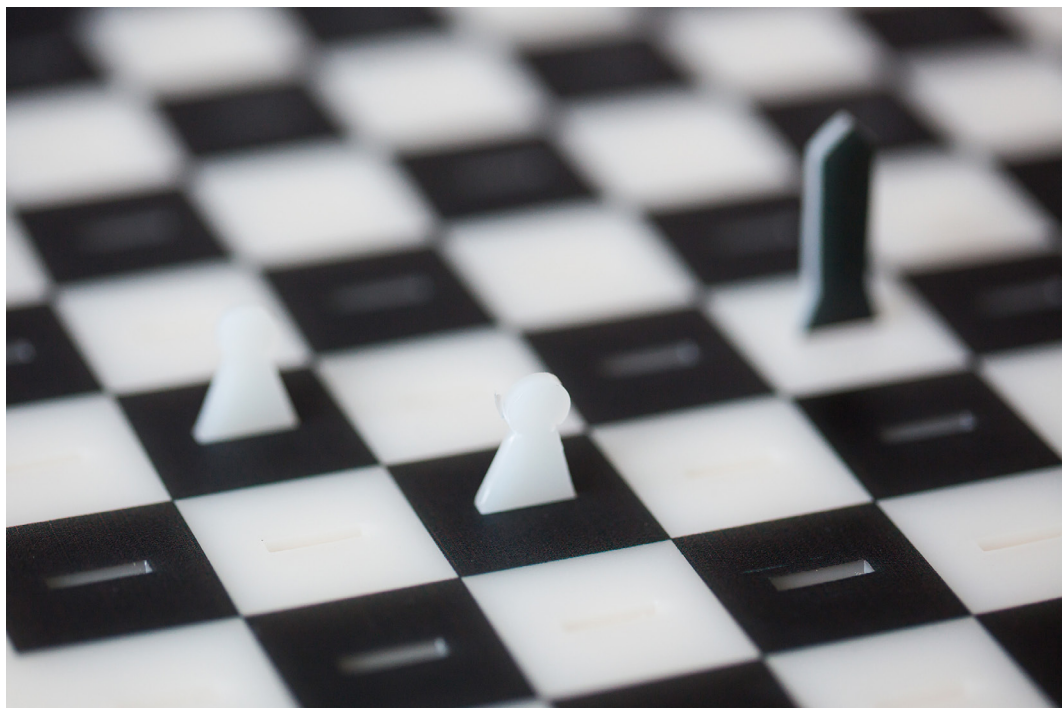
Slika 4: f16



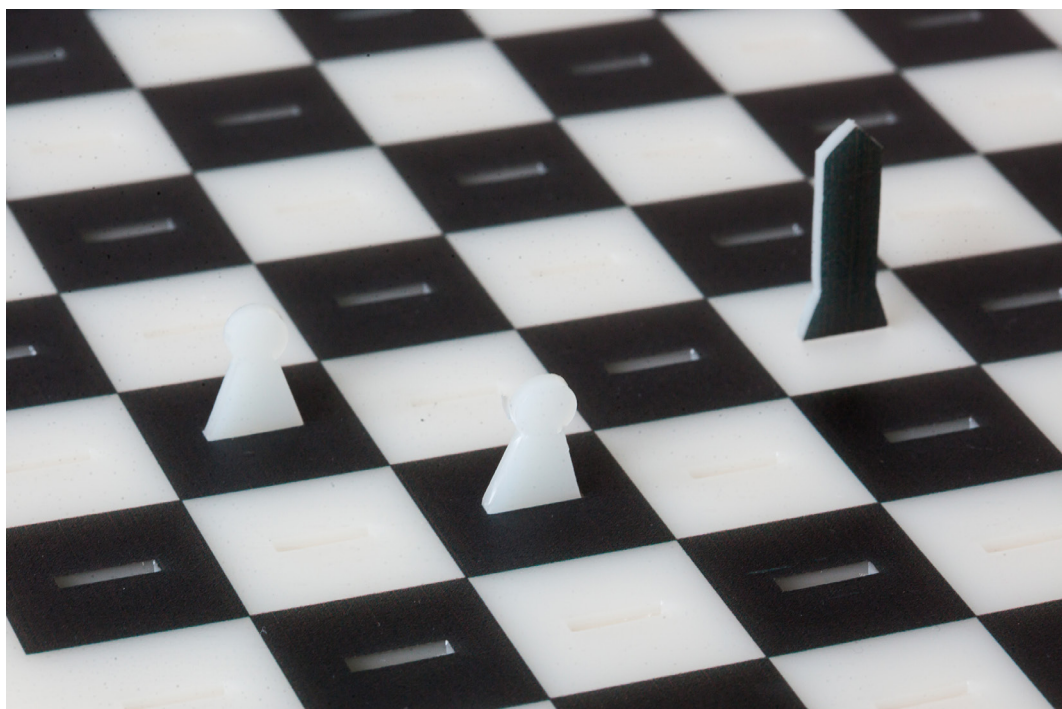
slika 1



slika 2



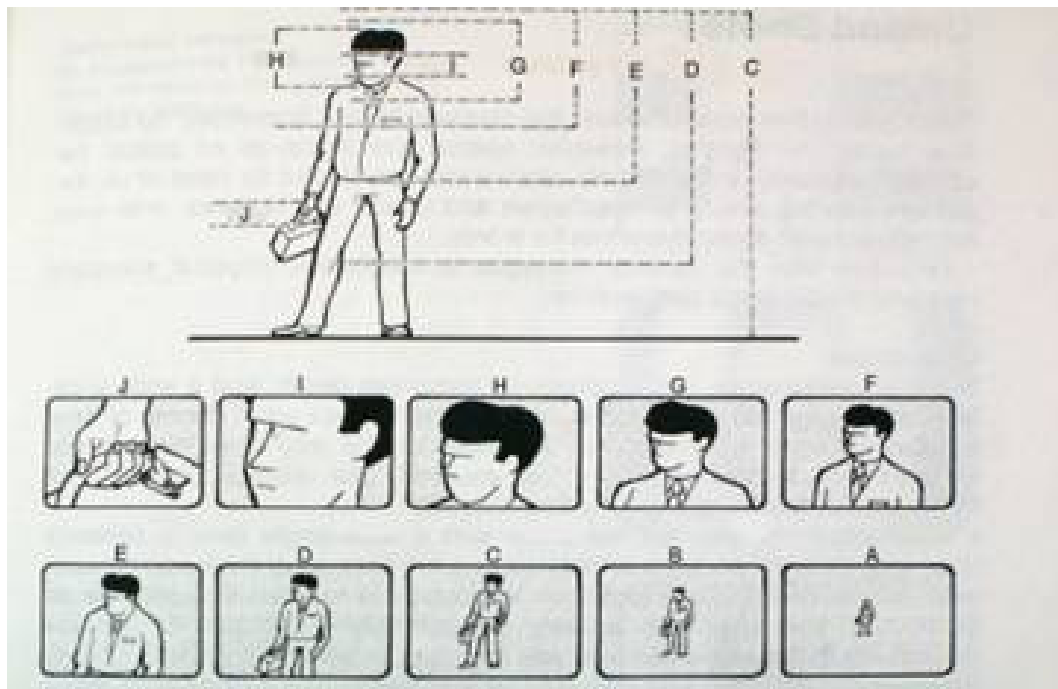
slika 3



slika 4

SNEMANJE IN VIDEO MONTAŽA

Matjaž Mrak



slika 1

AVDIO PRODUKCIJA IN POSTPRODUKCIJA: OSNOVE IN NAPREDNE TEHNIKE SNEMANJA IN OBDELOVANJA ZVOKA

Tadej Droljc

Slika 1: Neumannov Dummy head KU 100

Slika 2: Različni mikrofonski polarni vzorci.

Slika 3: Območja v katerih mikrofoni z različnimi polarnimi vzorci zaznavajo zvoke.

Slika 4: Level meter snemalnika Zoom H6.

Slika 5: Diagram bližine in s tem povezanega osebne prostora, v katerem so prisotni različni medosebni odnosi.

Slika 6: Shothun modul snemalnika Zoom H6.

Slika 7: Polarni vzorec tehnike X-Y.

Slika 8: X-Y par snemalnika Zoom H6.

Slika 9: Nastavljanje kota oziroma širine stereo slike v primeru X-Y para snemalnika Zoom H6.

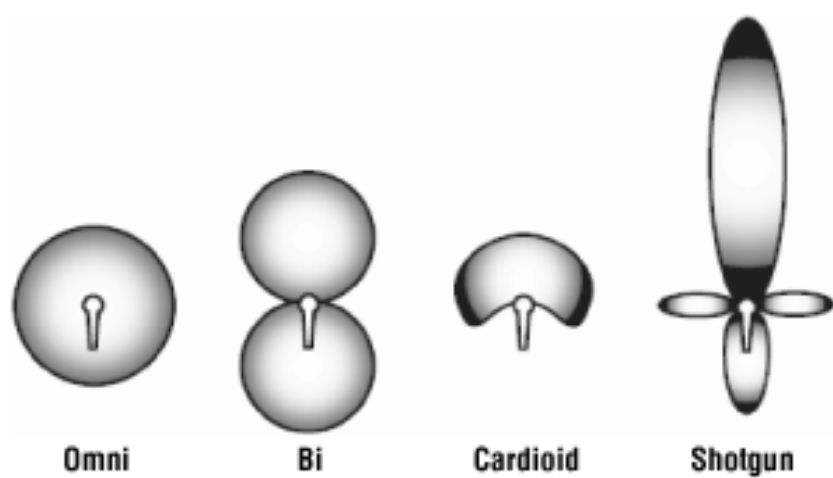
Slika 10: Stereo mikrofonski par snemalnika Zoom H6. Dva mono mikrofona sta skrita znotraj kapsule.

Slika 11: Kako usmeriti MS par snemalnika Zoom H6 in polarni vzorec tehnike MS.

Slika 12: Groba delitev različnih metod dela, primernih za poustvarjanje različnih vrst zvočne realnosti, ki se pogosto uporabljajo za potrebe reportaže, dokumentarnega ali igranega filma.



slika 1



slika 2



Omni



Bi / Fig. of 8



Cardioid

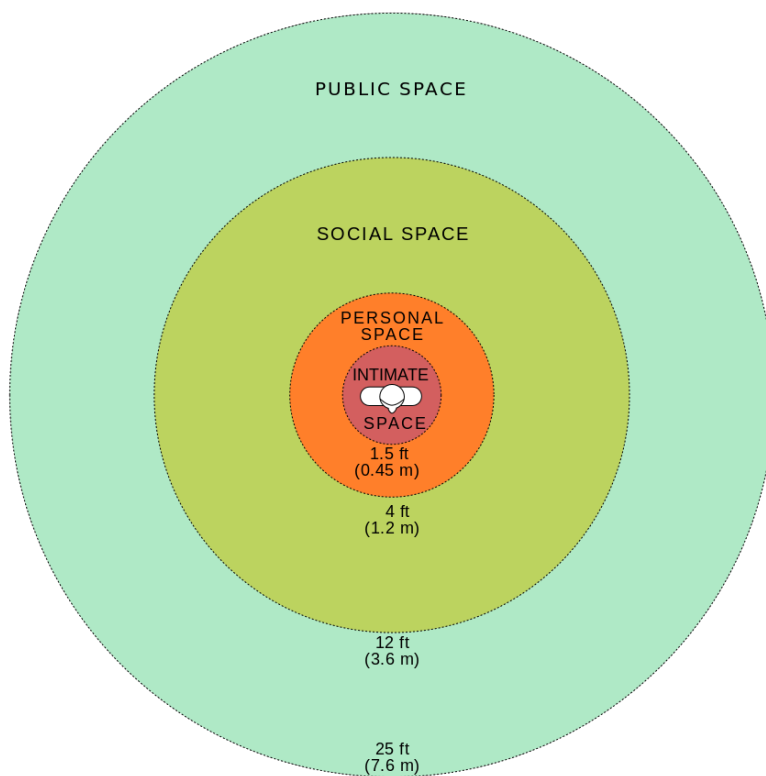


Hyper Cardioid

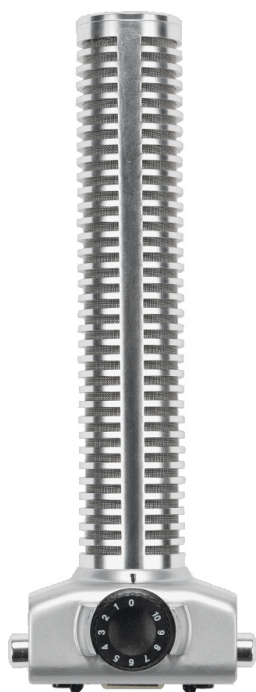
slika 3



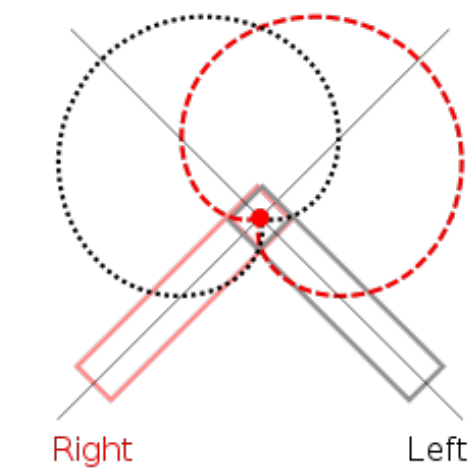
slika 4



slika 5



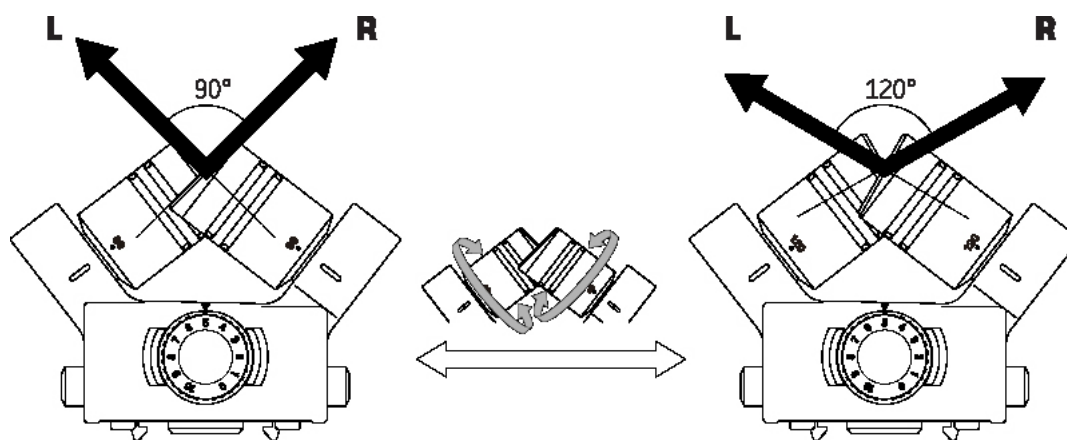
slika 6



slika 7



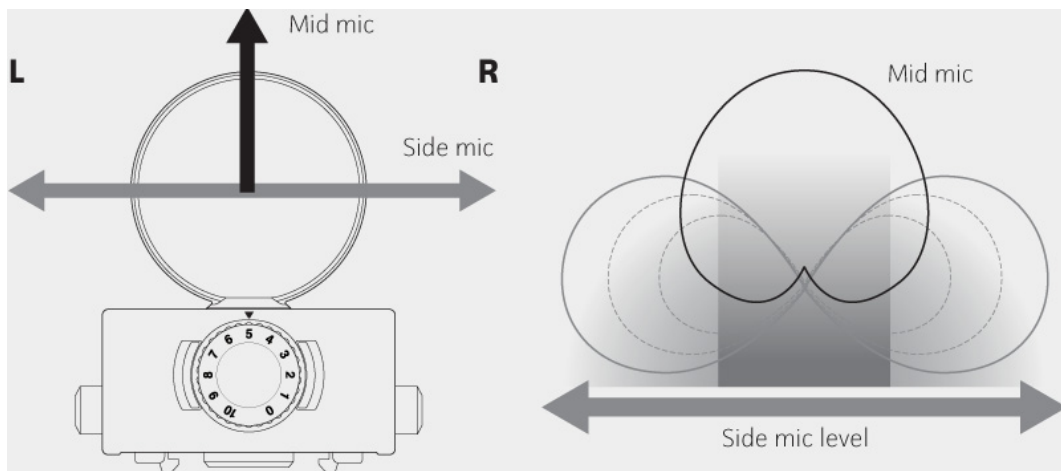
slika 8



slika 9



slika 10



slika 11



slika 12

