

PMG - Filmski jezik

Zapiski predavanja - 26. 03. 2025

Zapiski predavanja predmeta Produkcija multimedijskih gradiv, katerega je vodil direktor fotografije, asistent kamere in producent Boj Nuvak.

Kazalo

Zapiski predavanja - 26. 03. 2025

Kazalo

Tagline

Logline

Sinopsis

Treatment

Scenarij

Snemalna knjiga (Storyboard)

Rakurz

Vrste rakurza:

Svetloba in osvetlitev

Zvok

Tloris

Filmski plani

Posnetek

Kader

Prizor (Scene)

Sekvenca

Film

Pojmi na filmski klapni

→ 1. ROLL (Trak / Pomnilniška kartica)

→ 2. SCENE (Prizor)

→ 3. TAKE (Poskus)

Kuleshov efekt

Napisal: Matic Bernot

Razlaga pojmov:

- Tagline
- Logline
- Sinopsis
- Treatment
- Scenarij
- Svetloba
- Zvok
- Filmski plani

Tagline

Tagline je kratek, udaren, pogosto marketinški slogan filma. Namenjen je promociji in pritegovanju pozornosti gledalca. Je kot "vaba", ki ujame bistvo ali občutek filma v enem stavku ali celo nekaj besedah.

Primer:

- *"In space no one can hear you scream."* (Alien)

Značilnosti:

- Kratek (večinoma pod 10 besed)
- Čustveno močan ali intriganten
- Pogosto uporablja igro besed, skrivnost, humor ali napetost
- Ni nujno vsebinsko informativen – gre za občutek, ton

Logline

Logline je enostaven, jedrnat opis osrednje zgodbe filma v enem stavku. Namenjen je predvsem temu, da hitro povzame osnovno zgodbo in "hook" (vabo) za producente, distributerje ali občinstvo.

Vključuje:

- **Protagonista** (kdo)
- **Cilj** (kaj želi doseči)
- **Oviro** ali konflikt (kaj mu to preprečuje)

Primer:

"Mladi čarovnik odkrije, da je edini, ki lahko ustavi temačnega čarovnika, ki grozi svetu." (Harry Potter)

Razlika od tagline-a:

Logline povzame ZGODBO, tagline ustvari ČUSTVENI UTRIP.

Sinopsis

Sinopsis je kratek povzetek celotne zgodbe filma. Dolg je navadno od pol do ene A4 strani. Piše se v tretji osebi, v sedanjiku, in prikaže glavne like, osnovno zgodbo, konflikt in ključne preobrate - brez preveč podrobnosti.

Namen:

- Informirati producente, režiserje, ekipo o osnovni vsebini
- Uporablja se pri prijavih na razpise, festivalih, financiranjih

Ni nujno, da razkrije konec, lahko pa.

Treatment

Treatment je podaljšan opis filma, nekje med 2 in 10 strani dolg (lahko več). Gre za pripovedno, literarno verzijo filma, ki ga piše scenarist, da predstavi zgodbo in ključne elemente pred pisanjem scenarija. Treatment ne vsebuje dialoga.

Vključuje:

- Podroben opis zgodbe od začetka do konca
- Opis likov, njihovih čustev, lokacij, tona
- Včasih vsebuje nekaj ključnih dialogov

Treatment je orodje za razvoj zgodbe, iskanje financiranja ali pitching..

Scenarij

Scenarij je natančno strukturirano besedilo, po katerem se snema film. Vsebuje dialoge, akcijske opise, lokacije in tehnična navodila.

Vključuje:

- Naslove prizorov (kraj, čas dneva)
- Opis dogajanja

- Dialoge likov
- Opombe o kameri (včasih)

Scenarij sledi strogi obliki in omogoča produkcijski ekipi, da lahko film realizira.

Primer scenarija:

INT. KUHINJA – DAN

Mark stoji pri štedilniku in kuha kavo. Pogleda skozi okno.

MARK

Tudi danes ni sonca.

Zavzdihne in sede za mizo.

Snemalna knjiga (Storyboard)

Snemalna knjiga je vizualna predstavitev scenarija – serija risb ali slik, ki prikazujejo ključne kadre filma, pogosto skupaj z opombami o kotih kamere, gibanju, prehodih in zvoku.

Namen:

- Pomaga režiserju in snemalcu vizualno načrtovati prizore
- Omogoča ekipi, da si lažje predstavi potek snemanja
- Zmanjša možnost napak in improvizacij na snemanju

Rakurz

Rakurz označuje nenavaden ali izrazit kot snemanja kamere. Gre za odstopanje od klasičnih, nevtralnih kotov snemanja, s čimer dosežemo poseben vizualni učinek ali poudarek.

Vrste rakurza:

Nizki rakurz

- Kamera je postavljena pod subjektom, kar ga naredi večjega, močnejšega, dominantnega ali grozečega.
- Pogosto se uporablja pri antagonistih ali junakih, ki simbolizirajo moč.

Visoki rakurz

- Kamera je postavljena nad subjektom, zaradi česar ta deluje manjši, šibkejši ali ranljivejši.
- Pogosto se uporablja za izražanje nemoči ali podrejenosti lika.

Ekstremni rakurz

- Kamera je nagnjena, kar ustvarja občutek nestabilnosti, napetosti ali psihološkega nelagodja.
- Veliko uporabljen v trilerjih, grozljivkah in akcijskih filmih.

Žabja perspektiva

- Kamera je postavljena skoraj pri tleh, s čimer subjekt deluje monumentalen, strašljiv ali mogočen.

Ptičja perspektiva

- Kamera gleda naravnost navzdol, kar daje občutek odmaknjenosti, kontrole ali nepomembnosti lika.

Rakurz v filmu ni le estetska izbira, temveč močno vpliva na interpretacijo scene.

Svetloba in osvetlitev

Svetloba potuje v ravnih linearnih linijah. Svetlobni snop žarkov se lahko razprši v ozračju, ko naleti na majhne delce, lahko pa se razprši z odbojem od površine. Svetloba se odbije od trdih površin, in osvetljuje naše oko. Bela (svetla) površina odbije več svetlobe kot temna.

Osvetlitev: Naravna svetloba, umetna svetloba, direktna svetloba, odbita svetloba, razpršena svetloba, hladna ali topla svetloba.

Svetloba se širi v ravnih črtah in ob srečanju z različnimi površinami ali delci v zraku doživi različne pojave, kot so **odboj, lom in razpršitev**. Ko svetlobni žarki naletijo na majhne delce v ozračju, se lahko razpršijo in razpršena svetloba vpliva na barvni ton svetlobe, kot je razvidno pri modrem nebu ali rdečkastem sončnem zahodu.

Svetloba se lahko tudi **odbija** – pri tem velja, da **svetle (bele) površine odbijajo več svetlobe**, medtem ko temne površine večino svetlobe **absorbirajo**. Ta pojav vpliva na osvetlitev prostora, kontraste in vizualno percepcijo.

Vrste osvetlitve:

Naravna svetloba – sončna svetloba, lunina svetloba, ambientalna svetloba iz okolja.

Umetna svetloba – svetloba iz žarnic, LED-luči, neonk, sveč itd.

Direktna svetloba – svetlobni vir neposredno osvetljuje predmet (npr. sončni žarki brez oblakov).

Odbita svetloba – svetloba, ki se odbije od površin in posredno osvetljuje prizor (npr. svetloba, odbita od stene).

Razpršena svetloba – mehka svetloba, ki se enakomerno razporedi in zmanjša ostre sence (npr. svetloba skozi oblake ali z mehčalnim difuzorjem).

Hladna in topla svetloba – svetloba se razlikuje po barvni temperaturi; **hladna svetloba** (modrikasta) deluje sveže in sterilno, **topla svetloba** (rumenkasta) pa daje občutek topline in udobja.

Zvok

Tipi zvoka v filmu:

- govor
- glasba
- šum, atmosferski učinki (veter, dež)
- sinhroni učinki (sirene, odpiranje vrat)

Zvok, ki se dodatno posname in doda v film pri postprodukciji se imenuje Foley, po oblikovalcu zvoka Jacku Foleyu. Ti zvoki se uporabljajo za poustvarjanje

atmosferskih in sinhronih učinkov.

Diegetski/nedegetski zvok:

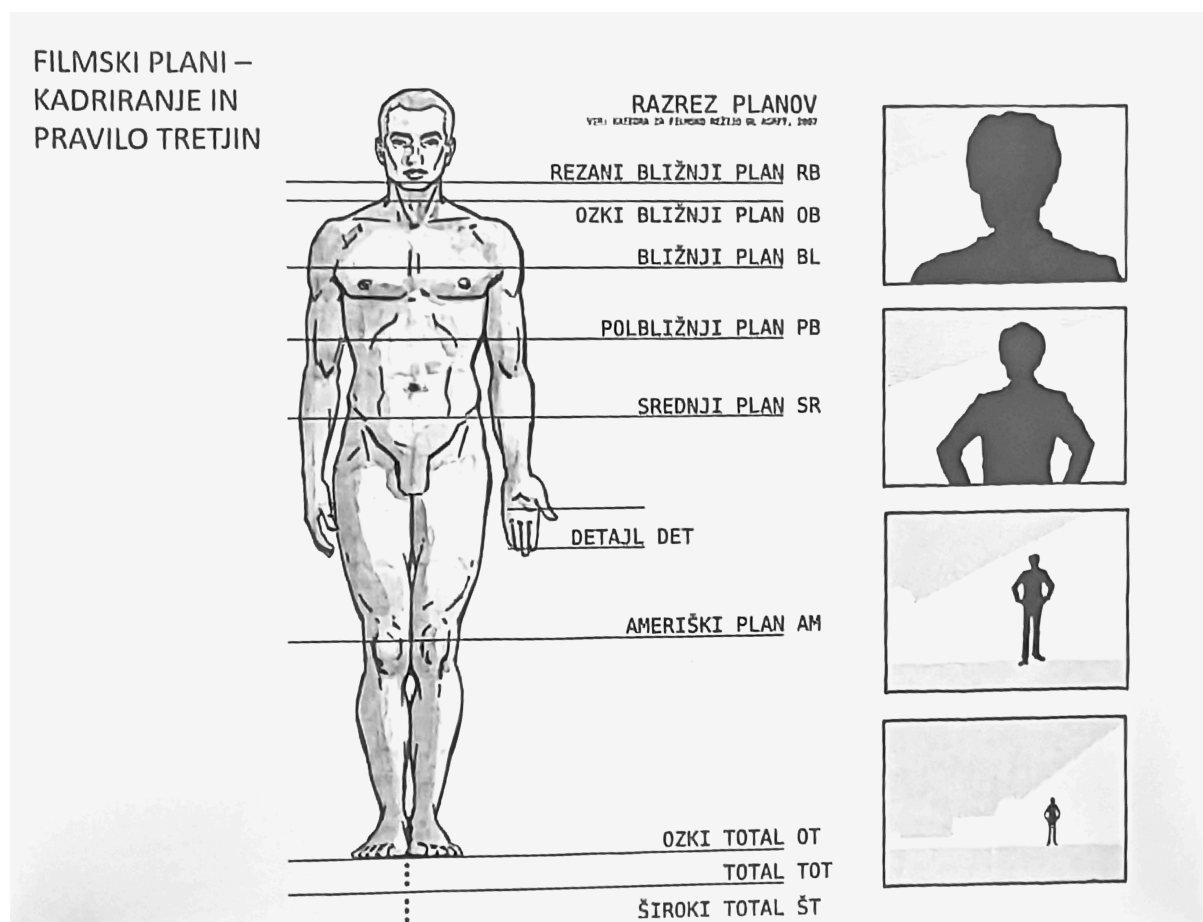
- Diegetski zvoki so tisti, ki jih slišijo filmske osebe
- Nedegetski zvoki so tisti, ki jih filmske osebe ne slišijo.

Tloris

Tloris nam omogoča lažjo predstavlo premikanja kamere in igralcev v kadru. Premikanje označimo s puščicami in številkami.

Filmski plani

Filmski plani prikazujejo pozicijo kamere glede na osebo/predmet, ki ga snemamo.



- **Bližnji plan** – poudarek na obrazu ali detajlu.
 - **Srednji plan** – oseba od pasu navzgor, pogosto v dialogih.
 - **Ameriški plan** – od kolen navzgor, pogosto v vesternih.
 - **Total**– celotna postava v kadru, vključuje ozadje.
 - **Široki total** – poudarek na okolju in pokrajini.
-

Razlaga pojmov:

- Posnetek
- Kader
- Prizor
- Sekvenca
- Film

Posnetek

Posnetek je osnovna enota filma – to je neprekinjen zapis kamere od začetka do konca snemanja brez rezov. Vsak posnetek se začne s pritiskom na "record" in konča, ko režiser reče "rez".

Kader

Kader je sinonim za posnetek, torej neprekinjen del filma brez reza.

Kadrovanje pomeni postavitve kamere in kompozicijo prizora.

Prizor (Scene)

Prizor je sestavljen iz enega ali več posnetkov, ki se odvijajo na **isti lokaciji in ob istem času**. Prizor ima običajno enotno dogajanje, like in vzdušje.

Primer:

- Pogovor dveh likov v kavarni (lahko vsebuje več posnetkov iz različnih kotov).
 - Akcijska scena pregona po mestu (sestavljena iz več posnetkov različnih kamer).
-

Sekvenca

Sekvenca je več prizorov, ki pripovedujejo **določeno podzgodbo** in imajo skupno temo ali namen. Pogosto ima začetek, sredino in konec.

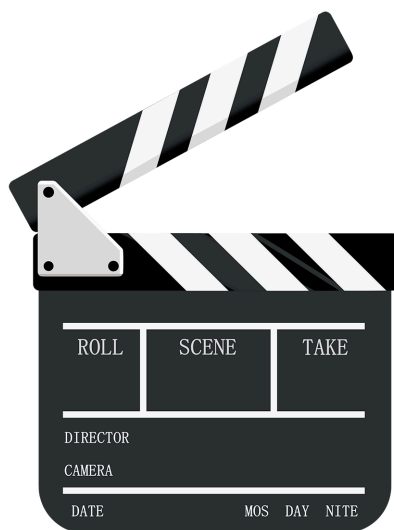
Film

Film je celota vseh prizorov in sekvenc, ki tvorijo **sklenjeno zgodbo**. Lahko je:

- Kratki film – do 40 minut.
 - Celovečerni film – običajno 70+ minut.
 - Dokumentarni film – neigrani film, ki prikazuje resnične dogodke.
 - Animirani film – ustvarjen s pomočjo animacije.
-

Pojmi na filmski klapni

Filmska klapa vsebuje ključne informacije o posnetku in pomaga pri urejanju filmov v postprodukciji.



→ 1. ROLL (Trak / Pomnilniška kartica)

- Označuje **številko filmskega traku** v času analognega snemanja (npr. *Roll 1*, *Roll 2*).

→ 2. SCENE (Prizor)

- Označuje **številko prizora** v scenariju.

- V večjih produkcijah je prizor označen s številko (*Scene 12*).

→ 3. TAKE (Poskus)

- Označuje **zaporedno številko poskusa snemanja istega posnetka**.
- Če se prizor snema večkrat, bo prvi poskus *Take 1*, drugi *Take 2* itd.

Primer klape:

- 🎬 ROLL 3 | SCENE 5A | TAKE 4
 - Posnetek je shranjen na pomnilniški kartici 3.
 - Snema se prizor 5A.
 - Trenutno je četrti poskus snemanja tega kadra.

Kuleshov efekt

Kuleshov efekt (Kuleshov effect) je učinek filmske montaže, ki ga je pokazal ruski filmski ustvarjalec Lev Kuleshov. Je miselni fenomen, s katerim gledalci dobijo več pomena iz interakcije dveh zaporednih kadrov kot iz enega samega kadra v izolaciji.

Razlika med presenečenjem in suspenzom

Presenečenje nastopi, ko gledalec ne pričakuje določenega dogodka in ga ta ujame nepripravljenega. Gre za nenadno razkritje ali šokanten preobrat.

Suspenz je tehnika, pri kateri gledalec ve več kot liki v filmu in pričakuje, da se bo nekaj zgodilo, a ne ve natančno kdaj ali kako. Ta negotovost ustvarja napetost in strah pred neizogibnim dogodkom.