



filmski
inštitut

ABC igranega filma (B): delavnica igranega filma

Izvajalca: Mitja Mlakar in Miha Šubic, Filmsko društvo Film Factory



Naložbo sofinancirata Evropska unija iz Evropskega socialnega sklada in Republika Slovenija.

www.filmfactory.si | info@filmfactory.si

ABC IGRANEGA FILMA

SKLOP B

Delovno gradivo iz delavnice Filmskega društva Film Factory v okviru projekta "Filmska osnovna šola" (<http://www.solafilma.si/>).



UVOD V FILM

ZVRSTI

- **igrani film**
- **animirani film**
- **dokumentarni film**

ŽANRI

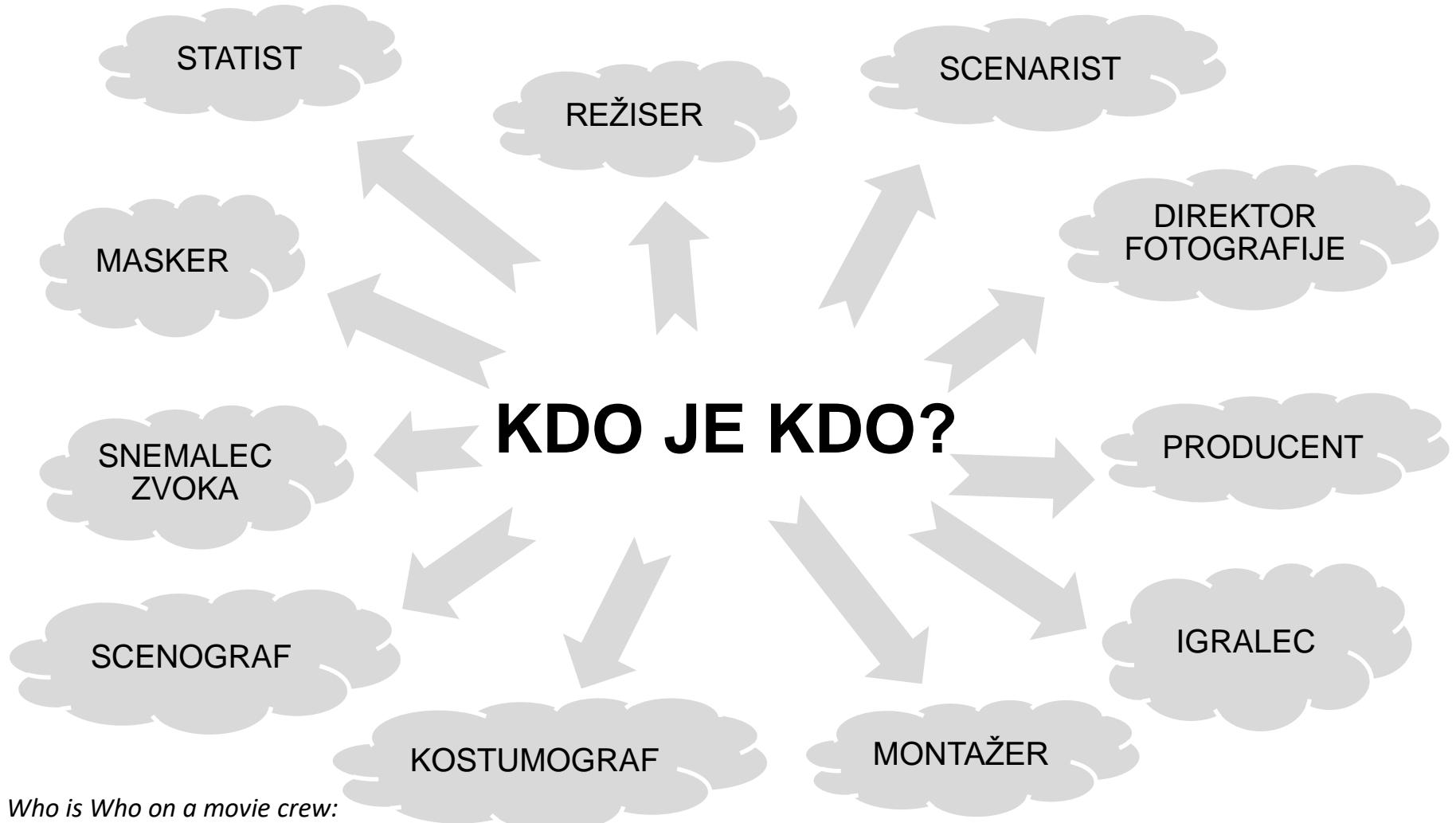
- **drama**
- **komedija**
- **grozljivka**
- **triler**
- **akcija**
- **pustulovski**
- **vestern**
- **...**

TRAJANJE

- **kratko metražni film (do 30min)**
- **srednje metražni film (do 60minut)**
- **Dolgometražni oz. celovečerni film (več kot 60 minut)**

POSTOPEK NASTANKA FILMA

PRED-PRODUKCIJA	PRODUKCIJA	POST-PRODUKCIJA	DISTRIBUCIJA
<ul style="list-style-type: none">- iskanje idej- razvoj scenarija- izbira ekipe- Izberite igralcev- iskanje lokacij- organizacija- načrt snemanja- zgodboris- vaje z igralci- ...	<ul style="list-style-type: none">- snemanje	<ul style="list-style-type: none">- montaža slike- oblikovanje zvoka- barvna korekcija- posebni efekti- izdelava končnih napisov- ...	<ul style="list-style-type: none">- kino- filmski festivali- tv- internet (Youtube, Vimeo, ...)- VOD (video on demand)- ...



Who is Who on a movie crew:
<https://vimeo.com/71838170>

SCENARIJ

“Somebody wants something badly and is having a hard time getting it”.

***“Nekdo si nekaj želi,
ampak ima težave to uresničit.”***

PROTAGONIST IN ANTAGONIST

Protagonist je glavni lik v literarni, glasbeni ali filmski pripovedi. Dogajanje se v pripovedi vrti okrog tega lika.

Antagonist je njegov nasprotnik, ki mu skozi zgodbo postavlja prepreke. Antagonist je lahko oseba, predmet, družba, narava, notranji, itd.

VAJA

Protagonist si nekaj želi.
Poskusи prvič.
Poskusи drugič.
Poskusи tretjič.
Mu uspe? Ali ne?

KNJIGE, FILMI,
GLASBA, REVIJE

ANEKDOTE,
RESNIČNI
DOGODKI

...
RAZLIČNE IGRE (ZA
SPODBUJANJE
DOMIŠLJIIJE)

INTERNET

NOVICE,
GOVORICE,
RUMENI TISK



REŽIJA

KADER IN SCENA

KADER:

- okvir, v katerem se odvija film. Kar zajame kamera. To kar vidimo na platnu.
- Časovna enota filma. Od takrat ko se kamera zažene do ustavitev kamere. V montaži kader pomeni od reza do reza.

SCENA:

Zaključeno zaporedje kadrov, znotraj enotnega prostora in časa. Scena v filmu se spremeni, ko se spremeni čas dogajanja in/ali ko se spremeni lokacija dogajanja.

FILMSKI PLANI



Extreme Long Shot : XLS / ELS



Medium Long Shot : MLS



Close-Up : CU



Very Long Shot : VLS



Medium Shot : MS



Big Close-Up : BCU



Long Shot : LS

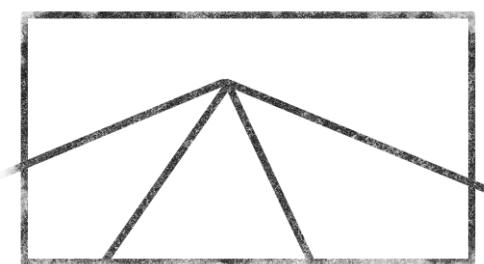
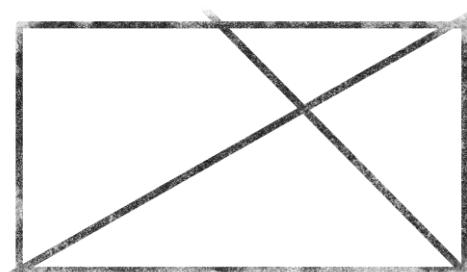
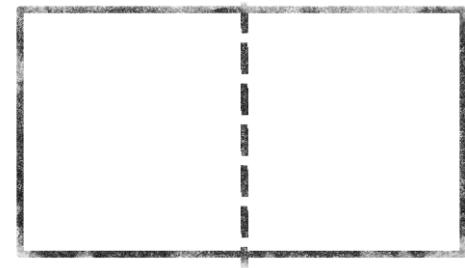
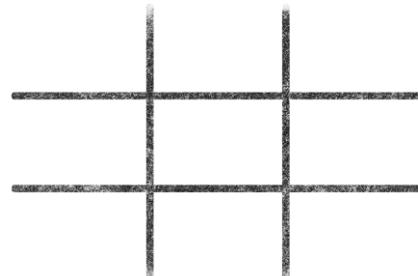
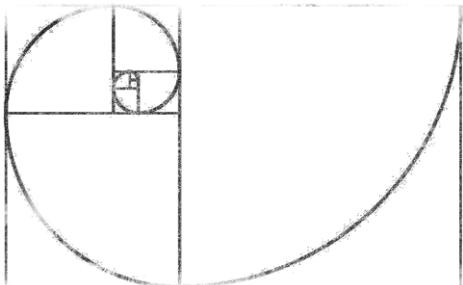


Medium Close-Up : MCU



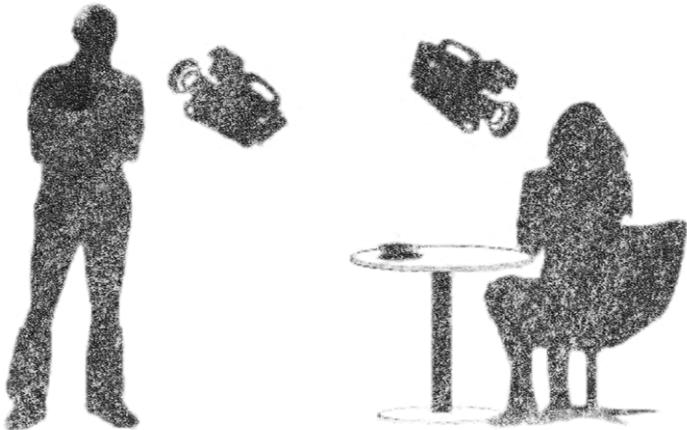
Extreme Close-Up : XCU / ECU

KOMPOZICIJA



<https://www.youtube.com/watch?v=UfBRNHNLyxE>

RAKURZ



ZGORNJI

Možen efekt je da lik zgleda manjši, šibkejši, kot da je v podrejenem položaju...

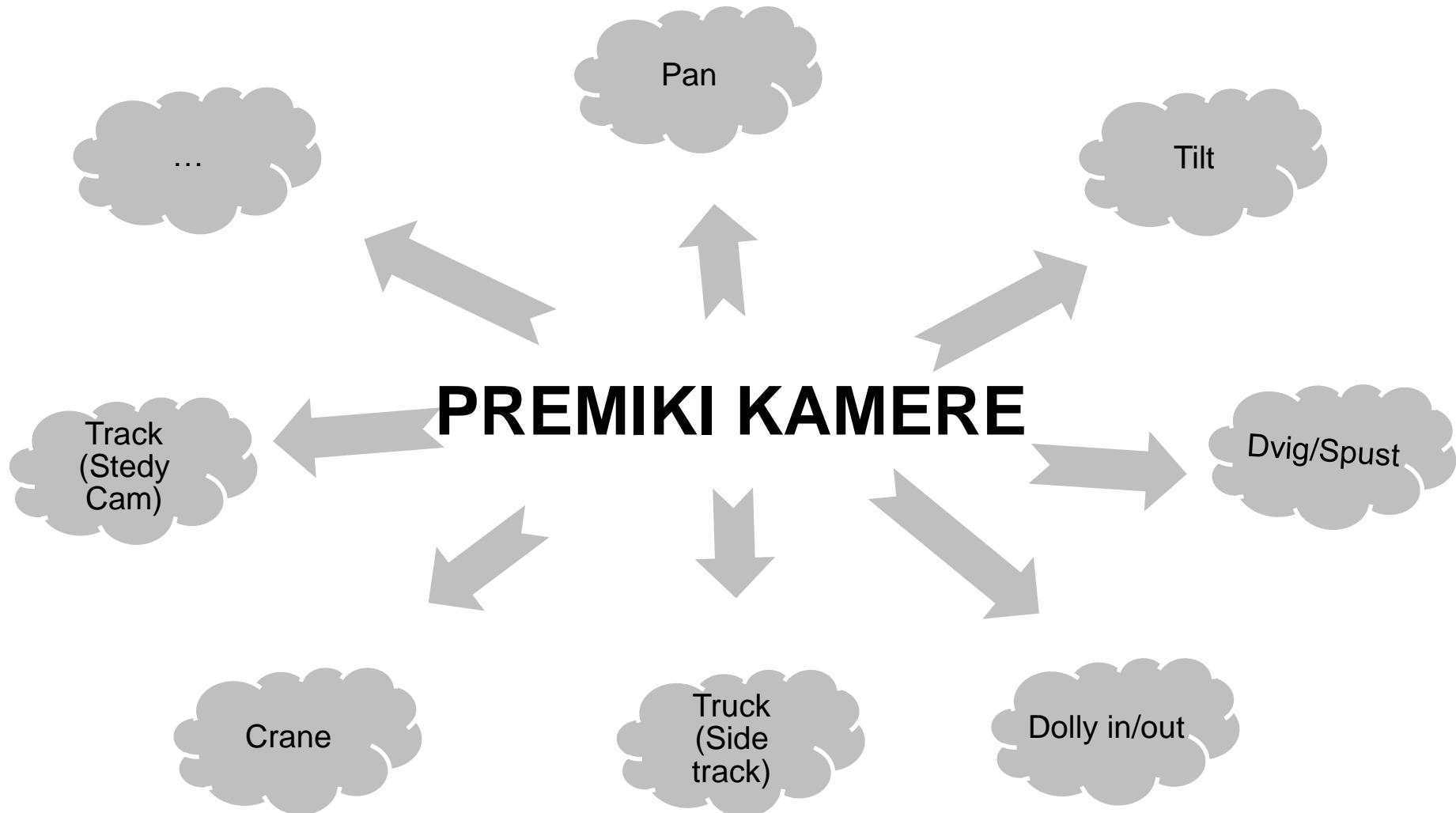
SREDNJI

V višini oči.

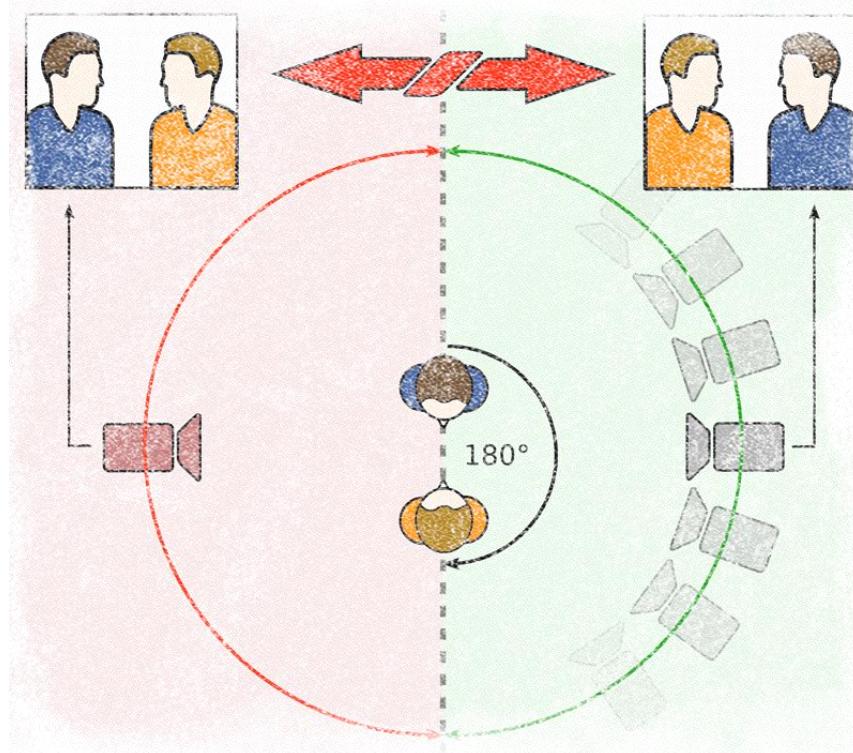
SPODNIJI

Možen učinek je da lik zgleda večji, močnejši, mogočnejši, v nadrejenem položaju.

PREMIKI KAMERE



PRAVILO 180°



<https://www.youtube.com/watch?v=Bba7raSvvRo>

ZGODBORIS



**KEEP IT
SIMPLE
STUPID**

TEHNIČNA PRIPOROČILA

(za snemanje s telefoni)

- Vodoravna drža telefona!
- Brez hitrih premikov.
- Brez ZOOM-iranja.
- Brez 4k resolucije (Poglej naslednji slajd).
- Izbor svetlejših lokacij.
- Pozor pri snemanju zvoka. Na snemanju mora biti tišina. (Če ne uporabljate zunanjih mikrofonov dialoge snemajte v bližnjih planih oz. od blizu).
- Nastavite telefon v način video snemanja. (Ne fotografiranja).
- Pred snemanje posnamite testni kader in ga predvajajte na telefonu in s tem preverite delovanje kamere.

NASTAVITVE TELEFONA

Ločljivost: HD – 1080p ali 720p.

Št. sličic na sekundo (fps): 25 fps (Če je mogoče.

Nekateri telefoni omogočajo samo 30 fps. Vsekakor ne uporabljajte 60 fps).

NASVETI ZA SNEMANJE

- Vsako sceno/akcijo posnamemo iz več planov. (na primer dialog: total, plan in kontra plan)
- Kontinuiteta (V različnih planih iste akcije. Primer: Igralec v totalu prime kozarec z desno roko. V srednjem planu, kjer ponovimo akcijo mora ponovno primit kozarec z desno roko).
- Posamezne kadre lahko večkrat ponovimo.
- Premislite kaj določen kader in plan v katerem je posnet gledalcu sporoča. (nove informacije, čustvo,...)
- Blocking (postavitev igralcev v prostoru in akcije) -> Framing (kadriranje oz. postavitev kamere) -> Shooting (snemanje).
- Ukazi na snemanju / koordinacija ekipe.

KONTAKT



FILMSKO DRUŠTVO FILM FACTORY
Ruška cesta 55
SI - 2000 Maribor

Mojca Pernat – 031 828 043
info@filmfactory.si
mojca@filmfactory.si

Filmi nastali na naših filmskih delavnicah:
<https://www.youtube.com/playlist?list=PL4CCF7DA9093DD8DC>