



SARA CASOLI

TWORZENIE FILMÓW W CELU KOMUNIKOWANIA KWESTII
DOTYCZĄCYCH ŚRODOWISKA NATURALNEGO

**PRAKTYCZNY PORADNIK
DLA POCZĄTKUJĄCYCH**

2022



ALMA MATER STUDIORUM
UNIVERSITÀ DI BOLOGNA
DIPARTIMENTO DELLE ARTI

Spis treści

Wprowadzenie

1. Język filmu i jego znaczenie dla przekazu dotyczącego środowiska naturalnego
 - 1.1 Jedna gramatyka dla wielu języków
 - 1.2 Wprowadź film do klasy: Film jako narzędzie edukacyjne
 - 1.2.1 Pojęcie zrównoważonego rozwoju
 - 1.2.2 Edukacja na rzecz zrównoważonego rozwoju
 - 1.2.3 Narracje i kanały komunikacji
 - 1.3 Filmy partycypacyjne i wskazówki dotyczące aktywizującej praktyki filmowej

Bibliografia i dalsze lektury

2. Opowiadanie historii
 - 2.1 Zapal żarówkę: znaczenie pomysłu
 - 2.2 W dół króliczej nory: wchodzenie w fabułę filmu
 - 2.2.1 Struktura trzech aktów
 - 2.2.2 Wprowadzenie bohatera w podróż
 - 2.3 Sprawy wyglądają coraz lepiej: Od historii do scenariusza
 - 2.3.1 Badania i rozwój
 - 2.3.2 Wizualne opowiadanie historii
 - 2.3.3 Konkretyzacja historii: W kierunku pisania scenariusza
3. Realizacja filmu
 - 3.1 Od scenariusza do scenorysu
 - 3.2 Czas ubrudzić sobie ręce: przygotowanie sceny
 - 3.3 "Światła, kamera, akcja!": Reżyserowanie filmu
 - 3.3.1 Obraz
 - 3.3.2 Kadrowanie i plany ujęć
 - 3.3.3 Ruchy kamery
 - 3.3.4 Filmowanie telefonami
 - 3.3.5 Dźwięk (nawet ciszy)
 - 3.3.6 Reżyserowanie aktorów
4. Montaż i postprodukcja
 - 4.1 Połącz materiał i potnij go!
 - 4.1.1 Lubisz łamigłówki? Montaż sensotwórczy
 - 4.1.2 Tworzenie montażu: Cięcia i przejścia
 - 4.2 Edycja muzyki i dźwięków
 - 4.3 Kolorowe życie! Korekcja kolorów i gradacja kolorów
5. Organizacja pracy
 - 5.1 Role
 - 5.1.1 Role kreatywne i role techniczne
 - 5.1.2 Dla każdego coś miłego
 - 5.2 Jak stworzyć laboratorium filmowe

Bibliografia

Wprowadzenie

Tworzenie filmów może wydawać się trudne, gdy zaczynasz i wiele pytań może przychodzić do głowy: jak napisać scenariusz (zakładając, że wiesz, co to znaczy)? Jak zorganizować scenografię? Albo jak zaprojektować dobre ujęcie i ustawić kamerę? A co z montażem? Jakich technik i oprogramowania powinienem użyć? Kiedy myślisz o kręceniu filmów, możesz wyobrazić sobie wielkie hollywoodzkie produkcje, z mnóstwem ludzi pracujących nad każdym aspektem filmu. Jak się jednak przekonamy, drogi sprzęt i ekipa pełna ekspertów nie są aż tak ważne. Zamiast zadawać sobie pytanie "czego potrzebuję, aby zrealizować mój idealny film?", powinieneś raczej zapytać "jaki film mogę zrealizować w sposób *zrównoważony*, aby przekazać moje myśli, korzystając z zasobów, na które mnie stać"? Innymi słowy, liczy się dobry pomysł i przesłanie do przekazania oraz możliwość przekształcenia ich w film przy użyciu dostępnych środków. Niniejszy przewodnik ma na celu pomóc ci w zdobyciu praktycznych umiejętności, których potrzebujesz!

Proces tworzenia filmu można podsumować w następujących krokach:

- 1) **Miej pomysł i przekształć go w historię**
O czym jest ten film? Jakie przesłanie chcesz przekazać poprzez swój film?
- 2) **Zrealizuj scenariusz**
W jaki sposób zwykła sekwencja słów może zostać przekształcona w spójną sekwencję obrazów i dźwięków?
- 3) **Zorganizuj proces filmowania**
Co, kiedy i gdzie filmujesz? Jakich urządzeń, technik i ilu osób potrzebujesz?
- 4) **Nagraj ujęcia (ścieżki audio i wideo)**
Upewnij się, że masz przejrzysty pomysł na to, co i jak nagrywać (kąty, światło, pozycje kamery, dźwięki itp.) i nie opuszczaj planu / pleneru, dopóki nie uzyskasz wszystkich potrzebnych ujęć.
- 5) **Zmontuj materiał**
Wybieraj i zestawiaj ujęcia w przemyślany sposób, aby stworzyć swój film.
- 6) **Udostępnij swój film**
Po ukończeniu filmu opublikuj go w Internecie (blogi, media społecznościowe, strony internetowe itp.) lub zorganizuj pokazy i dystrybucję.

Zaczynamy!

1.

Język filmu i jego znaczenie dla przekazu dotyczącego środowiska naturalnego

1.1 Jedna gramatyka dla wielu języków

Co łączy film, serial telewizyjny, a nawet wideo z TikToka? Wszystkie działają zgodnie z zasadami języka filmowego. Takie audiowizualne produkty wykorzystują pewne wspólne konwencje do przekazywania znaczeń za pomocą określonych technik stosowanych w scenariuszu, kamerze i montażu. Oczywiście każde medium ma swoją specyfikę: realizacja filmu różni się od realizacji wideo na TikToku, Youtube czy serialu telewizyjnego. Niemniej jednak wszystkie media audiowizualne opierają się, w mniejszym lub większym stopniu, na tym samym zestawie konwencji językowych, które są modyfikacją języka filmowego. Każdy film lub wideo opiera się na tej samej gramatyce wizualnej, a reżyserzy wykorzystują tę gramatykę do stworzenia określonego stylu językowego, za pomocą którego opowiadają historię. Tak więc, jeśli znasz podstawową gramatykę tego języka, możesz tworzyć własne filmy i używać ich do opowiadania historii, nadawania określonych znaczeń i przekazywania swojego punktu widzenia na dany temat. Zanim przejdziemy do ćwiczenia tego języka, przydatnych może być kilka ogólnych uwag na temat specyfiki języka filmu:

- 1) Język audiowizualny stara się naśladować sposób, w jaki ludzie postrzegają rzeczywistość za pomocą zmysłów (wzroku i słuchu). Ponieważ ma niski stopień konwencjonalności, jest natychmiastowy, uniwersalny i łatwo zrozumiały dla ludzi z różnych kultur.
- 2) Język audiowizualny konstruuje rzeczywistość, a nie tylko ją odzwierciedla, a poprzez proces filmowania i edycji obrazów przekazuje określony punkt widzenia.
- 3) Język audiowizualny opiera się na procesie selekcji i syntezy materiałów narracyjnych i wizualnych. Obie te operacje są wykonywane przez autora/autorów (reżysera, scenarzystę, operatora itp.), którzy używają/używają tej gramatyki do przekazania wiadomości.
- 4) Język audiowizualny opiera się na wspólnej gramatyce, która jest otwarta na interpretacje i wybory językowe.

Te ogólne rozważania mają zastosowanie niezależnie od tego, czy mówimy o filmie krótkometrażowym (trwającym do 30 minut), czy pełnometrażowym (dłuższym niż 60 minut).

W swojej długiej historii, która rozpoczęła się ponad 120 lat temu, sztuka i praktyka filmowa przeszły innowacje stylistyczne i technologiczne, które ukształtowały i skomplikowały jej język i poetykę. Dziś istnieje w stylach i formach, które różnią się znacznie w zależności od gatunku i formy. Ogólnie rzecz biorąc, możemy podzielić formy filmu na dwie główne gałęzie: A) film dokumentalny i B) film fabularny.

- A) Film **dokumentalny** to film, wideo lub program telewizyjny mający na celu "udokumentowanie" rzeczywistości. Gatunek filmu dokumentalnego nie opiera się na fikcyjnym scenariuszu, ale na rzeczywistych źródłach, takich jak wywiady i materiały archiwalne, w celu informowania - a nawet edukowania, w przypadku filmów instruktażowych - ludzi na określone tematy dotyczące kultury,

sztuki, podróży i geografii, kwestii społecznych i politycznych, historii, tematów przyrodniczych itp. Podczas gdy dokument jest tradycyjnie przeciwstawiany fikcji, uznając domniemaną autentyczną, niefiltrowaną perspektywę rzeczywistości, ta biegunowość została ostatnio zakwestionowana. Każdy film dokumentalny oferuje specyficzny "punkt widzenia" na dany temat, który opiera się na bliskim związku między filmowanymi obiektami a perspektywą i celami komunikacyjnymi twórcy.

- B) Filmy dokumentalne występują w wielu formach, formatach i gatunkach. Według amerykańskiego teoretyka filmu Billa Nicholasa (2001), filmy dokumentalne można podzielić i pogrupować w oparciu o specyficzne cechy i konwencje, które wykazują. Nichols identyfikuje sześć "trybów dokumentalnych", które, nawet w przypadku nakładania się, mogą pomóc nam rozróżnić różne formy techniczne i cele:

Tryb poetycki: w tego typu filmach dokumentalnych zawartość narracyjna jest niewielka lub nie ma jej wcale, na rzecz nastroju, tonu i skojarzeń obrazów. Punkt widzenia filmowca jest często wyrażany poprzez montaż, który przedkłada figuratywne i/lub tematyczne skojarzenia ponad ciągłość i czytelność.

Np: *Olympia*, Leni Riefenstahl, 1938.

Tryb wykładowy: w tym trybie konkretny punkt widzenia autora na dany temat jest bezpośrednio wyrażany przez lektora komentującego materiał filmowy w celu wsparcia lub wzmocnienia argumentacji filmu. Np: *Bowling for Columbine*, Michael Moore, 2001.

Tryb refleksyjny: w tym przypadku nacisk kładziony jest na relację między filmowcem a publicznością. Dlatego też tematem tego typu dokumentów jest sam proces tworzenia filmu dokumentalnego, a twórcy często stoją przed kamerą i wyjaśniają, co się dzieje.

Np: serial dokumentalny *When Louis Met ...*, Louis Theroux, 2000-2002.

Tryb obserwacyjny: przyjmując perspektywę kręcenia na żywo (fly-on-the-wall), ten typ dokumentu próbuje "obserwować" swój temat bez jakiegokolwiek formy interakcji z nim. Ogranicza lub nawet eliminuje wszelkie środki narracyjne i stylistyczne, takie jak muzyka, aranżacje wywiadów i materiały narracyjne.

Np: *Primary*, Robert Drew, 1960.

Tryb performatywny: dotyczy osobistego zaangażowania filmowca w filmowany temat i koncentruje się na jego bezpośrednim udziale w opowiadanych wydarzeniach. Film dokumentalny często prezentuje intymny materiał filmowy, wyrażający intymną więź między dokumentalistą a tematem. Celem jest podkreślenie konstrukcji subiektywnych prawd, które mają znaczenie dla autora i jego punktu widzenia.

Np: *Super Size Me*, Morgan Spurlock, 2004.

Tryb partycypacyjny: podobny do trybu performatywnego, wiąże się z osobistym udziałem filmowca, który wchodzi w bezpośrednią interakcję z tematem. Chociaż tryb partycypacyjny angażuje autora w historię, stara się dostarczyć obiektywnej prawdy. Materiał filmowy, wywiady i interakcje między zaangażowanymi podmiotami a twórcą są rejestrowane i organizowane w celu wsparcia wizji twórcy lub utrzymania celu filmu.

Np: *Sicko*, Michael Moore, 2007.

C) Podobna klasyfikacja istnieje również w przypadku refleksji nad filmem **fabularnym**. Po pierwsze, przydatne rozróżnienie dotyczy rejestru tekstu, czyli ogólnego tonu i stylu utworu. Z jednej strony mamy **komedie**, która wykorzystuje humor jako siłę napędową, z postaciami i fabułami zaprojektowanymi tak, aby rozśmieszyć publiczność. Z drugiej strony mamy **tragedię**, skoncentrowaną na pewnego rodzaju ludzkim cierpieniu wcielonym w próby i udręki głównego bohatera, co ostatecznie prowadzi do katharsis, nawet wśród publiczności.

Sprawy stają się bardziej skomplikowane, gdy weźmiemy pod uwagę pojęcie **gatunku filmowego**. Podczas gdy my, jako fani filmu, wiemy już o gatunkach filmowych, zrozumienie "teorii gatunków" może być dość skomplikowane. Biorąc pod uwagę definicję tego słowa, gatunek jest terminem określającym dowolną kategorię literatury lub innych form sztuki lub rozrywki w oparciu o pewien zestaw kryteriów stylistycznych. Chociaż łączenie gatunków jest bardzo częste, możemy zidentyfikować pewne makro-gatunki, które mogą pomóc nam odróżnić niektóre rodzaje filmów od innych:

- **Przygodowy**: widzowie oczekują, że poczują emocje takie jak niepokój i ciekawość, być może znajdą się w egzotycznej scenerii i wezmą udział w napędzanych adrenaliną wyczynach nieustraszonego bohatera. Ten makro-gatunek ma bliskie powiązania z klasycznymi narracjami o walce i zmaganiach. Obejmuje on *westerny, filmy akcji, filmy płaszcza i szpady, filmy epickie, filmy o superbobaterach, filmy fantasy, sci-fi i biografie*.
Kiedy przygoda dotyczy przerażających wydarzeń, które wzbudzają w widzu emocje takie jak strach, obrzydzenie i niepokój, mamy do czynienia z horrorami.
- **Kryminał**: skupia się na przestępstwie jako centralnym elemencie fabuły. Narracje kryminalne koncentrują się na obecności wydarzeń kryminalnych i otaczających je operacjach, takich jak śledztwa kryminalne, pościgi, ujawnianie prawdy itp. zwykle prowadzone przez mniej lub bardziej instytucjonalnych detektywów. Obejmują one *filmy kryminalne, thrillery, filmy detektywistyczne, filmy noir, filmy sądowe i filmy gangsterskie*.
- **Romans**: u podstaw tego makro-gatunku leżą konflikty relacyjne. Filmy te budują swoje fabuły na sentymentalnych kłopotach, konfliktach pokoleniowych i tematach społecznych, takich jak przyjaźń, miłość, poszukiwanie szczęścia, odporność na trudności, uczuciowość itp. Obejmuje to *komedie romantyczne, musicale, melodramaty, filmy dla nastolatków* itp.

Musimy pamiętać, że te jednoznaczne definicje są narzędziami operacyjnymi: w rzeczywistości można hybrydyzować formaty, konwencje i gatunki, aby stworzyć film, który pasuje do twojej wizji!

Dzięki możliwości dotarcia do szerokiego grona odbiorców i przekazywania znaczeń w uniwersalnym języku, film i inne media audiowizualne przyciągają naszą uwagę nieproporcjonalnie bardziej niż jakiegokolwiek inne środki komunikacji. Biorąc pod uwagę ten potencjał szerokiego dostępu do różnych odbiorców, włączenie produkcji medialnej jako działania edukacyjnego może odegrać kluczową rolę w innowacyjnej i transformacyjnej edukacji, zwłaszcza jako aktywne narzędzie uczenia się promujące zrównoważony rozwój.

1.2 Wprowadź film do klasy: Film jako narzędzie edukacyjne

Obraz - filmowy, fotograficzny, cyfrowy lub analogowy - jest nie tylko materialnie i ekonomicznie nierozzerwalnie związany ze środowiskiem biofizycznym, ale jest głównym narzędziem pedagogicznym i propagandowym ruchu ekologicznego (Bozak, 2012, s. 3).

Edukacja, oprócz tego, że jest procesem, w którym nowe idee są udostępniane uczniom, musi być również narzędziem, które odzwierciedla ich doświadczenia ze światem. Pod tym względem filmy i materiały audiowizualne wykonują świetną robotę. Jak pięknie podsumowała to Samina Mishra,

Filmy mogą przenieść świat do klasy. Mogą przenosić historie, głosy i obrazy, które w życiu mogą być daleko od nas, zarówno jako dokument, jak i fikcja. Filmy opowiadają o życiu wewnętrznym i światach zewnętrznych. Pomagają nam potwierdzić naszą własną tożsamość i poczuć więź z innymi, a także pokazują nam magię odkrywania tego, co niewidoczne i niesłyszalne (2018, s. 112).

Dzisiejsi studenci są częścią pokolenia wykształconego wizualnie, wychowanego w otoczeniu obrazów i ikon, które rozwinęło naturalne rozumienie języka wizualnego i kinematograficznego. Z jednej strony, siła filmu jako narzędzia pedagogicznego opiera się na jego zdolności do bycia jasnym, zabawnym sposobem dostarczania wiedzy: uczniowie mogą nie wiedzieć, czym jest ujęcie z bliska lub co pociąga za sobą jako praktyka kinematograficzna, ale instynktownie rozumieją, że oznacza to "patrz uważnie, to jest istotne!". Z drugiej strony, uniwersalność języka filmowego i jego ogromny potencjał jako narzędzia pedagogicznego pozwalają uczniom i nauczycielom "mówić tym samym językiem" i angażować się w aktywne dialogi na wiele tematów, w tym na tematy środowiskowe. Język filmowy, jak zobaczymy, ma swoje własne słownictwo i gramatykę, a jego przesłanie może być zrozumiałe dla każdego. Jednocześnie kino jako subiektywne medium może również zachęcać uczniów do wyrażania siebie, którzy mogą wykorzystywać je do przekazywania osobistych myśli i emocji.

Jak wpływa to na praktykę pedagogiczną? Cytując ponownie Mishrę,

Wprowadzając filmy do klasy, nauczyciele mogą współpracować z uczniami w celu zrozumienia, docenienia i krytyki, opierając się w ten sposób zarówno na nauce, jak i analizie. Subiektywny nacisk oznacza, że film działa jako zasób, który wyrównuje relacje w klasie i pozwala na wspólne budowanie wiedzy. Punkt widzenia nauczyciela nie jest większy niż punkt widzenia ucznia (tamże, s. 115).

Traktowanie filmu jako medium, które pomaga uczniom (a także nauczycielom) łączyć się ze społeczeństwem i stosować teoretyczne i abstrakcyjne pojęcia w prawdziwym świecie, oznacza rozwijanie ich umiejętności, aby przyczynić się do budowania lepszej społeczności. Zarówno w trybie nauczania przez uczenie się, jak i uczenia się przez działanie, **umiejętność korzystania z kina może umożliwić zarówno uczniom, jak i nauczycielom odgrywanie konstruktywnej roli w zrównoważonym rozwoju**, a w rezultacie kultywowanie bardziej inspirującej koncepcji obywatelstwa w promowaniu zarządzania społeczno-środowiskowego.

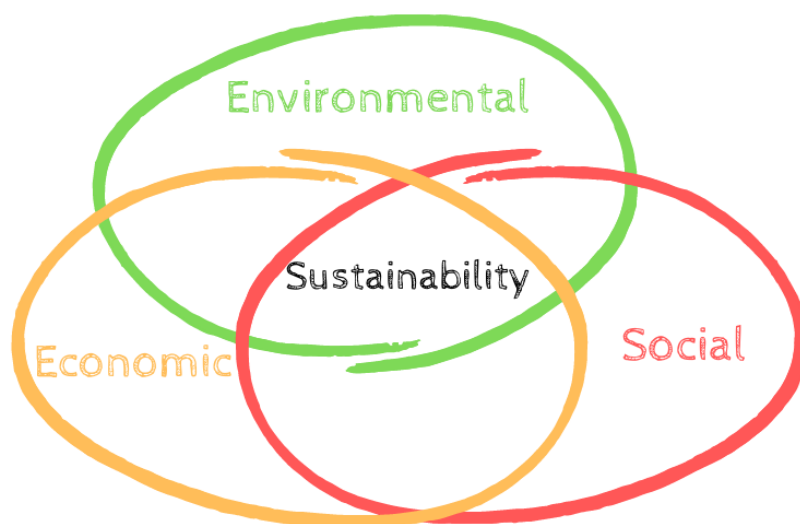
1.2.1 Pojęcie zrównoważonego rozwoju

Wraz z pojawieniem się mediów społecznościowych, w ostatnich latach nastąpiła zmiana w treściach medialnych pochodzących od młodszych pokoleń, ukierunkowanych na kształtowanie opinii publicznej

i promowanie zrównoważonego stylu życia w odpowiedzi na kryzysy środowiskowe spowodowane w dużej mierze przez człowieka. Jednak nawet najszczerze wysiłki często "mijają się z celem", będąc nieprzygotowanymi, sporadycznymi i chaotycznymi próbami, które nie mają pożądanego wpływu. W związku z tym, projektując skuteczny moduł transferu wiedzy, skonsolidowaliśmy przeszłe i obecne teorie i praktyki w postaci dwóch osiągalnych celów strategicznych: 1) edukacja na rzecz zrównoważonego rozwoju i 2) komunikacja na rzecz zrównoważonego rozwoju w kontekście obecnego dyskursu na temat zrównoważonego rozwoju.

Ale co dokładnie rozumiemy przez "**zrównoważony rozwój**"? Raport Komisji Bruntland, opublikowany w 1987 r. przez Światową Komisję Środowiska i Rozwoju (ONZ), opisał zrównoważony rozwój jako "rozwój, który zaspokaja potrzeby teraźniejszości bez narażania zdolności przyszłych pokoleń do zaspokojenia ich własnych potrzeb". W swojej preambule Agenda na rzecz Zrównoważonego Rozwoju 2030 zobowiązuje się do wyeliminowania ubóstwa przy jednoczesnym uzdrowieniu i zabezpieczeniu naszej planety poprzez 17 Celów Zrównoważonego Rozwoju (odtąd CZR). Jednakże, choć odważne i ambitne jako deklaracje, 17 ustanowionych celów zrównoważonego rozwoju pozostaje celowo niesprecyzowanych i niejasnych, aby objąć wszystkie populacje i zapewnić ich zastosowanie we wszystkich warunkach krajowych. Z biegiem czasu i przez pryzmat różnych dyscyplin zaproponowano wiele modelowych typologii wykorzystywanych do reprezentacji i badania zrównoważonego rozwoju. Najbardziej rozpowszechniony jest model Triple Bottom Line (TBL). W ramach tego podejścia zrównoważony rozwój jest pozycjonowany na przecięciu trzech wymiarów: gospodarki, społeczeństwa i środowiska.

Pod tym względem zrównoważony rozwój jest modelem myślenia o przyszłości, w której względy środowiskowe, społeczne i ekonomiczne są zrównane w dążeniu do lepszej jakości życia.



Połączone i równe uznanie tych trzech wymiarów wizualnie podkreśla, że zdrowie, równość społeczna, dobrobyt gospodarczy i ochrona środowiska nie są odrębnymi, konkurującymi lub symptomatycznymi kwestiami, ale raczej systemowymi i współzależnymi.

1.2.2 Edukacja na rzecz zrównoważonego rozwoju

Edukacja na rzecz zrównoważonego rozwoju (EZR) jest uznawana za integralny element 4. celu zrównoważonego rozwoju (CZR 4 "Zapewnienie inkluzywnej i sprawiedliwej edukacji o wysokiej jakości oraz promowanie możliwości uczenia się przez całe życie dla wszystkich"). Powszechnie uważana za "integracyjne ramy, które mają potencjał do tworzenia sojuszy między różnymi edukacjami przymiotnikowymi" (Newig 2013), EZR ułatwia uczenie się, spełniając dwojaką rolę: wysokiej jakości edukacji podstawowej, a następnie zdobywania wiedzy na temat zrównoważonego rozwoju. W środowisku edukacyjnym wiąże się to z troską o rozwój relacji międzyludzkich i środowiskowych w kontekście modelu trzech filarów:

- *Spoleczeństwo*: Zrozumienie instytucji społecznych i ich roli w zmianach i rozwoju, a także systemów demokratycznych i partycypacyjnych, które umożliwiają wyrażanie opinii, wybór rządów, tworzenie konsensusu i rozwiązywanie sporów.
- *Środowisko*: Świadomość zasobów i kruchości środowiska fizycznego oraz tego, jak ludzie wpływają na nie poprzez swoje działania i decyzje, a także zaangażowanie we włączanie kwestii środowiskowych do polityki gospodarczej i społecznej.
- *Gospodarka*: Wrażliwość na ograniczenia i potencjał wzrostu gospodarczego oraz jego wpływ na społeczeństwo i środowisko, wraz z zaangażowaniem w ocenę indywidualnych i społecznych poziomów konsumpcji z uwzględnieniem środowiska i sprawiedliwości społecznej.

Ponadto, jako część wysokiej jakości doświadczenia edukacyjnego, integracja EZR z programem nauczania musi modelować wartości samego zrównoważonego rozwoju. Według Organizacji Narodów Zjednoczonych (2005), EZR powinna dążyć do wykazania następujących cech:

- Interdyscyplinarność i holizm: uczenie się na rzecz zrównoważonego rozwoju osadzone w całym programie nauczania, a nie jako odrębny przedmiot.
- Oparte na wartościach: kluczowe jest, aby przyjęte normy - wspólne wartości i zasady leżące u podstaw zrównoważonego rozwoju - zostały jasno określone, aby można je było badać, omawiać, testować i stosować.
- Krytyczne myślenie i rozwiązywanie problemów: prowadzące do pewności siebie w radzeniu sobie z dylematami i wyzwaniem zrównoważonego rozwoju.
- Wiele metod: słowo, sztuka, drama, debata, doświadczenie - różne pedagogiki, które modelują procesy. Nauczanie, które jest nastawione jedynie na przekazywanie wiedzy, powinno zostać przekształcone w podejście, w którym nauczyciele i uczniowie współpracują w celu zdobywania wiedzy i odgrywania roli w kształtowaniu środowiska swoich instytucji edukacyjnych.
- Partycypacyjne podejmowanie decyzji: uczniowie uczestniczą w podejmowaniu decyzji dotyczących tego, jak mają się uczyć.
- Zastosowanie: oferowane doświadczenia edukacyjne są zintegrowane z codziennym życiem osobistym i zawodowym.
- Lokalne znaczenie: odnoszenie się zarówno do kwestii lokalnych, jak i globalnych oraz używanie języków, z których najczęściej korzystają uczniowie. Koncepty zrównoważonego rozwoju muszą być ostrożnie wyrażane w innych językach - języki i kultury mówią różne rzeczy, a każdy język ma kreatywne sposoby wyrażania nowych koncepcji.

Do dnia dzisiejszego, ze względu na brak integracji w zinstytucjonalizowanych środowiskach, takich jak strategie polityczne, programy nauczania oraz wiążące uchwały prawne zapewniające ich stosowanie, EZR była wdrażana głównie poprzez pracę oddolnych inicjatyw, organizacji pozarządowych oraz zaangażowanych grup osób i organizacji. Tak więc, z praktycznego punktu widzenia, kampania na rzecz zrównoważonego rozwoju musi rozszerzyć swoją sferę podmiotów zaangażowanych (klastrowych) o fora naukowe, badaczy, koalicje aktywistów, organizacje pozarządowe zajmujące się ochroną środowiska, ale także związki zawodowe, przedsiębiorstwa społeczne, sprawiedliwy handel, inicjatywy gospodarki o obiegu zamkniętym (circular economy) i firmy działające w interesie społeczności. Innymi słowy, podmioty starające się zapewnić wiarygodność naukową projektu lub kampanii (tj. dane, statystyki), zapewniają zasoby (tj. pozyskiwanie funduszy), wymieniają się informacjami i pomysłami oraz dzielą się najlepszymi praktykami w zakresie skutecznej, uczciwej i zrównoważonej komunikacji. Taka pomoc okaże się kluczowa we wdrażaniu elementów zrównoważonej środowiskowo edukacji, niezależnie od jej integracji z programem nauczania.

Wraz z teoretycznym podejściem oferowanym przez ramy "Edukacji na rzecz Zrównoważonego Rozwoju", potrzebujemy bardziej konkretnego i praktycznego narzędzia, "**Komunikacji na rzecz Zrównoważonego Rozwoju**", która koncentruje się na "wpływie poprzez podnoszenie świadomości". Trzy podstawowe czynniki wyjaśniają fundamentalne znaczenie procesów komunikacyjnych w zrównoważonym rozwoju: po pierwsze, komunikacja jest niezbędna do zapewnienia legitymizacji EZR. Po drugie, kwestie związane ze zrównoważonym rozwojem i środowiskiem z natury charakteryzują się wysokim poziomem złożoności i niepewności (Flint 2013). W związku z tym niezbędne orientacje kontekstowe mogą być dalej wyjaśniane za pomocą środków komunikacji. Po trzecie, środki masowego przekazu są głównym źródłem informacji na temat kwestii zrównoważonego rozwoju, które ludzie mają do swojej dyspozycji.

W ramach komunikacji na rzecz zrównoważonego rozwoju pojawiły się różne poddziedziny, koncentrujące się na różnych aspektach zrównoważonego rozwoju. Jedną z najbardziej interesujących dziedzin jest **Komunikacja dotycząca środowiska naturalnego (Environmental Communication, odtąd w przewodniku nazywana EC – *dopisek tłumacza*)**, w której procesy komunikacyjne i produkty medialne są wykorzystywane strategicznie w celu wspierania skutecznego kształtowania polityki, udziału społeczeństwa i wdrażania projektów. Kluczowe dla teorii EC są następujące założenia: 1) sposoby, w jakie komunikujemy się o środowisku, wpływają na nasze postrzeganie świata przyrody, ponieważ odzwierciedlają, ale także konstruują, wytwarzają i naturalizują określone relacje człowieka ze środowiskiem (Littlejohn i Foss, 2009). Z kolei 2) krytyczne rozumienie komunikacji o środowisku obejmuje nie tylko komunikację bezpośrednio związaną z kwestiami środowiskowymi, ale także komunikację, która nie jest bezpośrednio związana ze środowiskiem, ale mimo to ma na nie pośredni wpływ, np. neoliberalne dyskursy w filmach i reklamach.

1.2.3 Narracje i kanały komunikacji

Biorąc pod uwagę wiele istniejących narracji związanych z ochroną środowiska, praktycznym sposobem uporządkowania takiej dyskusji jest zorganizowanie analizy kierunków dot. środowiska naturalnego na spektrum reprezentującym sposób, w jaki ludzie odnoszą się do świata przyrody i jak go cenią.

Rozumiejąc nasze predysponowane postawy wobec środowiska oraz idee i motywy, które stanowią podstawę tych postaw, Barton i Gagnon-Thompson (1994) podkreślają rozróżnienie między wartościami **ekocentrycznymi** i **antropocentrycznymi**. Mówiąc prościej, ekocentryczny punkt widzenia ceni przyrodę dla niej samej, zakładając, że przyroda jest warta ochrony ze względu na jej wewnętrzną i nieodłączną wartość. W przeciwieństwie do tego, antropocentryczny punkt widzenia zakłada, że środowisko powinno być chronione ze względu na jego znaczenie dla utrzymania lub poprawy jakości życia ludzi, zasadniczo spełniając rolę utylitarną. Określając te różne punkty widzenia wzdłuż kontinuum obejmującego spektrum ekocentryczno-antropocentryczne, możemy wyróżnić pięć kolejnych paradygmatów ideologicznych:

1. *Nieograniczony instrumentalizm*: Wszystkie zasoby naturalne są dostępne wyłącznie na użytek człowieka, a ich wykorzystanie nie jest w żaden sposób ograniczone ani skrepowane.
2. *Ochrona przyrody (Conservationism)*: wykorzystanie zasobów naturalnych w mądry sposób i dla jak największej liczby ludzi. Wartość bytów innych niż ludzie jest utylitarna, co oznacza, że są one cenne tylko jako zasoby do wykorzystania przez ludzi.
3. *Obejmowanie ochroną (Preservationism)*: zachowanie zasobów dla ludzkiego użytku i przyjemności w sposób, który wykracza poza ich zwykłą wartość instrumentalną, taką jak ich znaczenie naukowe, ekologiczne, estetyczne i religijne.
4. *Etyka i ideologie oparte na wartościach*: Istoty nie-ludzkie mają nieodłączną wartość wykraczającą poza wartość utylitarną, naukową, estetyczną czy religijną. Współistniejąc jako część tej samej społeczności biotycznej, ludzkość postrzega siebie z większą pokorą i mniej hierarchicznie.
5. *Ideologie transformacyjne*: Takie ideologie dążą do radykalnego przekształcenia relacji antropocentrycznych w bardziej ekocentryczne poprzez zrozumienie pierwotnych przyczyn antyśrodowiskowych postaw i zachowań. Logicznym krokiem w tym kierunku byłaby ogromna rewizja instytucji społecznych i zrozumienie wpływu władzy i dominacji, jaką mamy nad światem przyrody.

Po określeniu środowiskowego status quo docelowych odbiorców, a także tego, które kierunki są wykonalne i pożądane, następny krok wymagałby wyboru podejścia strategicznego. Mefalopoulos (2008) zgrabnie pogrupował niektóre z bardziej powszechnych podejść komunikacyjnych ukierunkowanych na komunikację rozwojową w osiem grup:

- *Marketing społeczny* to forma marketingu, która stosuje zasady marketingowe do celów społecznych. Za jego pomocą wdrożono różne programy zdrowotne, takie jak kampanie szczepionkowe, dot. higieny i inne.
- *Orędownictwo* jest wykorzystywane na szczeblu krajowym do promowania określonego programu lub kwestii. Często ma na celu zmianę lub poprawę polityki poprzez bezpośrednie zaangażowanie decydentów lub zmianę proporcji poprzez zdobycie poparcia społecznego.
- *Rozpowszechnianie informacji i kampanie* mają na celu uzupełnienie konkretnych luk w wiedzy.
- *Informacja, edukacja i komunikacja (IEK)* to szerszy zestaw strategii, których celem jest rozpowszechnianie informacji i edukowanie dużych grup odbiorców.
- *Edukacja i szkolenia* to podejście stosowane w programach wymagających tworzenia instrukcji, które mają charakter interaktywny i interpersonalny.
- *Cele instytucjonalne* mają na celu poprawę wewnętrznych możliwości instytucji (na przykład poprzez szkolenia) oraz pozycjonowanie i poprawę jej wizerunku wśród odbiorców zewnętrznych.
- *Mobilizacja społeczności* oznacza systematyczne podejście do angażowania społeczności w rozwiązywanie kwestii, które mają wpływ na ich dobrobyt.

- *Niedyrektywna komunikacja uczestnicząca* opiera się na dialogu, który dąży do konsensusu w sprawie zmian społecznych, które są uważane za znaczące i istotne przez wszystkich lokalnych partnerów.

Z powyższego wynika, że każde podejście ma służyć innemu celowi. Chociaż w praktyce często się one pokrywają, wybór najbardziej odpowiedniej strategii może kierować kolejnymi krokami, w tym projektowaniem wiadomości, wyborem mediów (film, radio, telewizja, internet i druk) oraz innymi istotnymi elementami strategii komunikacji.

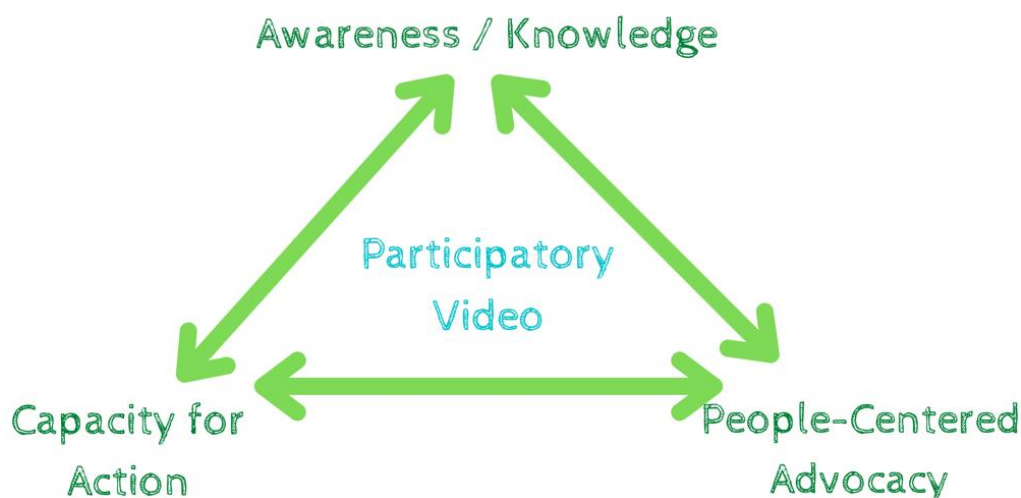
1.3 Filmy partycypacyjne i wskazówki dotyczące aktywizującej praktyki filmowej

Dobrym sposobem na osiągnięcie tych wyników i zaprojektowanie skutecznej komunikacji dot. środowiska naturalnego jest produkcja **filmów partycypacyjnych**, które stały się jednym z najpotężniejszych narzędzi dla uczniów do odkrywania kwestii społecznych, politycznych i teoretycznych oraz podejmowania wspólnych działań. Wideo partycypacyjne można zdefiniować jako zaangażowanie grupy lub społeczności w kształtowanie i tworzenie wideo przy użyciu zestawu technik filmowych. Filmy partycypacyjne mogą być bardzo skutecznym narzędziem angażowania i mobilizowania ludzi, pomagając im kształtować w konkretnej formie swoje pomysły i przemyślenia na wiele tematów i zagadnień w oparciu o lokalne potrzeby i możliwości (techniczne i technologiczne).

Wideo partycypacyjne ma potencjał edukacyjny, perswazyjny i promujący w sposób, który może przynieść pozytywne zmiany. Ramy teoretyczne filmów partycypacyjnych (Plush 2013) obejmują trzy powiązane ze sobą osie: a) *świadomość i wiedza*: proces wideo partycypacyjnego może być opracowany i wzmacniać głosy, myśli i opinie osób zaangażowanych w tworzenie filmów (uczniów i nauczycieli), podnosząc świadomość na temat kwestii środowiskowych.

b) *zdolność do działania*: obejmuje nie tylko zestaw umiejętności technicznych do tworzenia filmów, ale także długoterminową wizję integrującą tworzenie filmów, ich projektowanie i ogólne planowanie.

c) *orędownictwo skoncentrowane na ludziach*: zdolność ludzi do mówienia w swoim imieniu, przy użyciu języka kinematografii jako zrozumiałego, wysoce komunikatywnego sposobu przekazywania swoich wiadomości i pomysłów.



Aby wykorzystać i zastosować w praktyce poprzednie sekcje, podejmiemy teraz do nich strategicznie, umieszczając Komunikację Zrównoważonego Rozwoju i tworzenie filmów w kontekście edukacyjnym.

Krok 1. Przeprowadzenie badań:

Zidentyfikuj lokalne cele, wymogi i zadania w kontekście EZR. Cel odnosi się do szerokiego i długoterminowego rezultatu, podczas gdy zadanie wskazuje kroki niezbędne do osiągnięcia tego celu. Wymogi to proponowane rozwiązania problemów zidentyfikowanych podczas badań. Wszystkie trzy powinny być określone w sposób konkretny, mierzalny, osiągalny, realistyczny i terminowy (*z.jęz. ang. Specific, Measurable, Achievable, Realistic, and Timely – dopisek tłumacza*): jednym słowem SMART!

Rozwijaj je dalej, łącząc swoje historie z szerszym kontekstem, który łączy to, co lokalne, z tym, co globalne i łączy się z istniejącą pracą innych osób zaangażowanych w te same cele, co Ty (społeczeństwo obywatelskie, osobiste doświadczenia opinii publicznej i inne). Czyniąc to, upewnij się, że proces pozostaje owocnie partycypacyjny dla wszystkich zaangażowanych stron. Weź również pod uwagę tych, których historii brakuje w debacie: czy jest ktoś niedostatecznie reprezentowany lub zaniedbany, którego udział przyniesie korzyści projektowi?

Zidentyfikuj kluczowych odbiorców (tj. decydentów politycznych; ogół społeczeństwa) i odpowiednio rodzaj kampanii (tj. orędownictwo). Rozważ narrację dot. kwestii środowiska naturalnego występującą w Twojej grupie docelowej i odpowiednio dostosuj swój przekaz.

Krok 2. Produkcja

Zobacz wszystkie inne odpowiednie sekcje w tym eBooku.

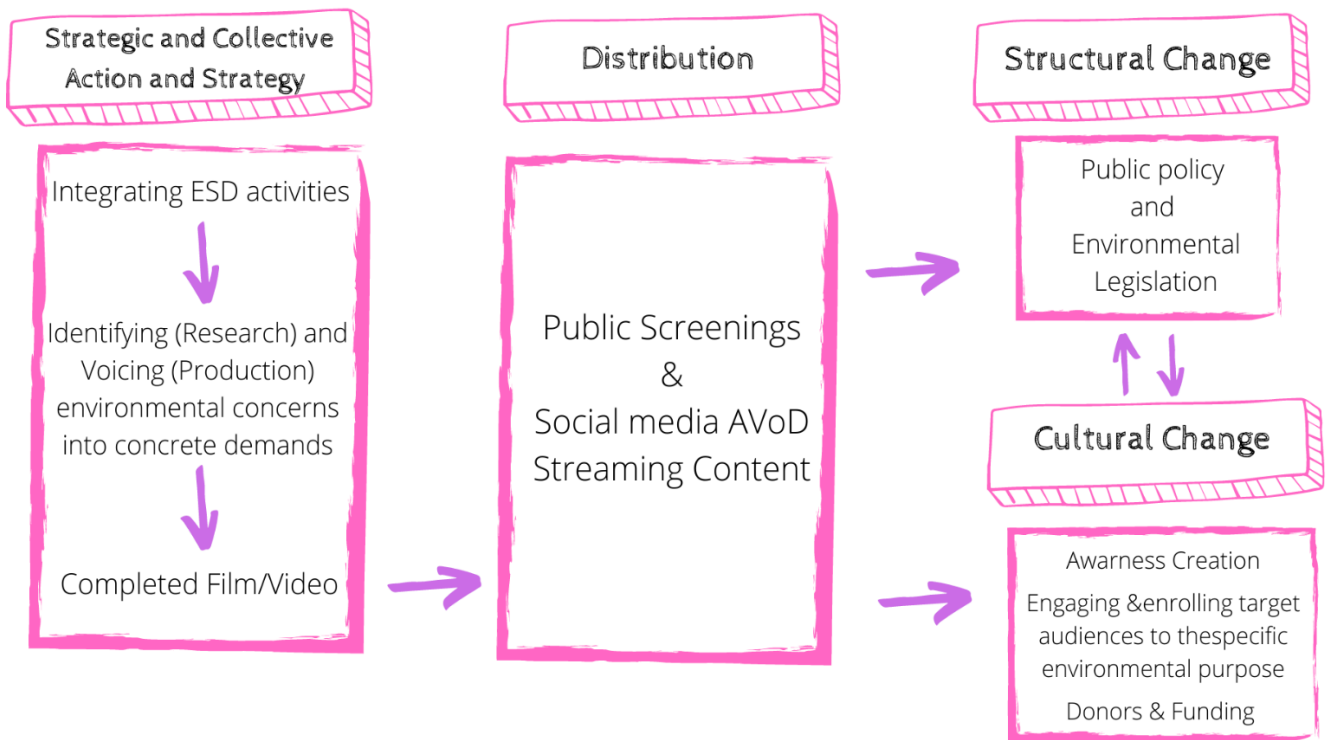
Krok 3. Dystrybucja

Podczas planowania ostatecznej produkcji należy wcześniej rozważyć różne formy dystrybucji:

- **Media społecznościowe i AVoD** (reklamowane wideo na żądanie): Rozważ wykorzystanie ich do budowania świadomości na temat swojej inicjatywy i pozyskiwania finansowania społecznościowego, ale rób to w odpowiedni sposób. Ogólnie rzecz biorąc, posty w mediach społecznościowych (w tym filmy i wideo) konkurują o naszą uwagę w morzu innych treści, a dana osoba spędza średnio zaledwie dwie sekundy na dowolnej stronie internetowej lub poście, zanim przejdzie do następnego. Dlatego staraj się, aby były one krótkie, ale skuteczne i pamiętaj, aby konsekwentnie angażować odbiorców, wspierając ducha interakcji wśród potencjalnych zwolenników.
- **Festiwale**: mimo bardziej formalnego i ekskluzywnego charakteru, festiwale filmowe pozostają kluczowe dla zielonej transformacji: czy to jako centra społecznościowe łączące zdecydowanie zaktywizowaną publiczność, twórców filmowych i organizację, czy też jako zrównoważona platforma dystrybucji, inspirująca i rzucająca wyzwanie publiczności poprzez ustalanie programu.

Krok 4. Oczekiwany wpływ:

Strategicznie udana kampania komunikacji dot. środowiska naturalnego jest zaraźliwa. Motywuje i angażuje szerszą publiczność do zaangażowania się w konkretną sprawę, która jest komunikowana. Na przykład do podjęcia działań i normalizacji zaangażowania w nowy zestaw praktyk przyjaznych dla środowiska (Oepen i in., 1999), co z kolei zmobilizuje ogół społeczeństwa (zmiana kulturowa) i zapewni współpracę decydentów (zmiana strukturalna).



Bibliografia

- Barton, M. A., i Gagnon-Thompson, S. C. (1994). "Ekocentryczne i antropocentryczne postawy wobec środowiska". *Journal of Environmental Psychology*, 14(2), 149-157.
- Bozak, Nadia. (2012) *The Cinematic Footprint: Lights, Camera, Natural Resources*. Rutgers University Press.
- Flint, R. W. (2013). *Praktyka zrównoważonego rozwoju społeczności - partycypacyjne ramy zmiany*. Springer New York.
- Littlejohn, S. W., & Foss, K. A. (2009). *Encyklopedia teorii komunikacji*. Sage.
- Mefalopulos, P. (2008). *Podręcznik komunikacji rozwojowej: Poszerzanie granic komunikacji*. Bank Światowy.
- Mishra, S. (2018). "Świat w klasie: Wykorzystanie filmu jako narzędzia pedagogicznego". *Contemporary Education Dialogue*, 15(1), 111-116.
- Newig, J., Schulz, D., Fischer, D., Hetze, K., Laws, N., Lüdecke, G., & Rieckmann, M. (2013). "Komunikacja dotycząca zrównoważonego rozwoju: Perspektywy koncepcyjne i eksploracja podsystemów społecznych". *Sustainability*, 5(7), 2976-2990.
- Nichols, B. (2001). *Wprowadzenie do filmu dokumentalnego*. Bloomington & Indianapolis, Indiana: Indiana University Press.
- Waugh, T., MB Baker, E. Winton (2010), *Challenge for change: Activist documentary at the National Film Board of Canada*. Montreal, McGill Queens University Press.
- Willoquet-Maricondi, P. (2017), *Framing the World: Explorations in Ecocriticism and Film*. Charlottesville, University of Virginia Press.
- Plush, T. (2013), "Fostering social change through participatory video: A conceptual framework", *Biuletyn Rozwoju*, nr 75 (Wyzwania dla rozwoju partycypacyjnego we współczesnej praktyce rozwojowej), 55-58.
- UNESCO (2005), *United Nations Decade of Education for Sustainable Development 2005-2014, Draft International Implementation Scheme*. Paryż: UNESCO.
- Zgromadzenie Ogólne ONZ (2015), *Transforming our world: the 2030 Agenda for Sustainable Development*, 21 października 2015 r., A/RES/70/1. Retrieved 19-10-2021, https://www.un.org/en/development/desa/population/migration/generalassembly/docs/globalcompact/A_RES_70_1_E.pdf

Dalsze lektury:

- Corbett, J. B. (2006). *Komunikowanie natury: Jak tworzymy i rozumiemy komunikaty środowiskowe*. Island Press.
- Jenkins, Henry. et al. (2016). *By Any Media Necessary: The New Youth Activism*. NY: New York University Press.
- Karmasin, M., & Voci, D. (2021). "Rola zrównoważonego rozwoju w programach studiów medialnych i komunikacyjnych w całej Europie". *International Journal of Sustainability in Higher Education*, 22(8), 42-68.

2.

Opowiadanie historii

2.1 Zapal żarówkę: znaczenie pomysłu

Kiedy myślisz o fazie tworzenia fabuły filmu, w większości przypadków prawdopodobnie wyobrażasz sobie napisanie w pełni gotowego scenariusza. W rzeczywistości jednak scenariusz jest końcowym efektem długiego procesu przemyśleń, przepisywania i udoskonalania. Podczas realizacji filmu znacznie więcej czasu poświęca się na koncepcję, fazę tworzenia zarysu scenariusza (ang. treatment – *dopisek tłumacza*) i scenorysu (ang. storyboard – *dopisek tłumacza*) niż na pisanie samego scenariusza. Droga prowadząca do gotowego scenariusza zaczyna się znacznie wcześniej, od mniejszej (ale znaczącej) iskry: **pomysłu**.

Jest to szczególnie ważne, gdy chcesz tworzyć filmy krótkometrażowe lub filmy wideo dla niektórych sieci społecznościowych (TikTok, Youtube itp.) zamiast pełnometrażowego filmu lub serialu telewizyjnego. Filmy krótkometrażowe i pełnometrażowe różnią się oczywiście formatem i właśnie z tego powodu funkcjonują według innej logiki. W filmie krótkometrażowym, ze względu na jego krótki czas trwania, uwaga widza jest bardzo skupiona, a każdy element będzie miał ogromne znaczenie. Ma to dwie główne konsekwencje:

- Z jednej strony można użyć bardzo niewielu elementów, aby przywołać całą historię.
- Z drugiej strony, trzeba być bardzo ostrożnym w projektowaniu każdego elementu, ponieważ widz będzie miał tendencję do nadawania mu znaczenia.

Dlaczego to wszystko dotyczy pomysłu? Ponieważ o ile w filmie pełnometrażowym lub serialu telewizyjnym pomysł może nie być najważniejszy (ponieważ stanowi dobrą obietnicę dramaturgiczną i **pitch** filmu), o tyle w filmie krótkometrażowym pomysł jest wszystkim, ucieleśnia siłę całego filmu. Jeśli pomysł jest mocny i precyzyjny, będzie bardziej odpowiedni dla filmu krótkometrażowego. Jeśli natomiast siłą jest fabuła, głębia lub przemiana postaci, czy też siła narracyjnego świata, to być może lepiej będzie poświęcić tym elementom więcej miejsca, rozwijając je w filmie pełnometrażowym.

Trudno jest rozpoznać iskrę, która generuje pomysł. Może on nie mieć jeszcze formy opowieści, ale może być po prostu obrazem (lub sekwencją obrazów), atmosferą, smakiem, wrażeniem, sytuacją lub przekonaniem. W związku z tym znalezienie pomysłu znikąd może okazać się bardzo trudnym zadaniem. Na szczęście, jak powszechnie wiadomo, nic nie powstaje z niczego, a pomysły na film, który planujesz zrealizować, nie są wyjątkiem. Rzeczywiście, pomysły biorą się z otaczających nas historii:

- Z historii, które sami przeżywacie.
- Z historii ludzi wokół ciebie.
- Z historii znalezionych w artykułach prasowych, w Internecie i na portalach społecznościowych.
- Z historii, których doświadczasz w książkach lub innych filmach.

Dobre pomysły mogą pochodzić z dowolnego miejsca i ze wszystkiego. To, co jest ważne w pomysłu, to fakt, że powinien on w jakiś sposób rezonować z tobą, "uderzając w strunę" wewnątrz ciebie. Oczywiście zidentyfikowanie "akordu" pomysłu może być trudnym zadaniem, ale na szczęście można rozważyć kilka punktów wyjścia. Niektóre z nich są bardziej praktyczne, takie jak dostępny budżet (tj.

ile mogę wydać na produkcję mojego filmu?) i kompetencje wymagane do realizacji filmu. Inne są bardziej niematerialne i dotyczą ostatecznego celu filmu (edukacja, rozrywka itp.) oraz początkowych wskazówek. Po rozważeniu tych ważnych parametrów możemy zacząć opracowywać pomysły związane z celem. Na tym etapie proces pisania polega na uporządkowaniu pomysłów i zmniejszeniu chaosu różnych danych wejściowych i możliwości, które prawdopodobnie masz na myśli. Istnieje wiele metod zbierania i porządkowania pomysłów, które można dowolnie łączyć w najlepszy dla siebie sposób.

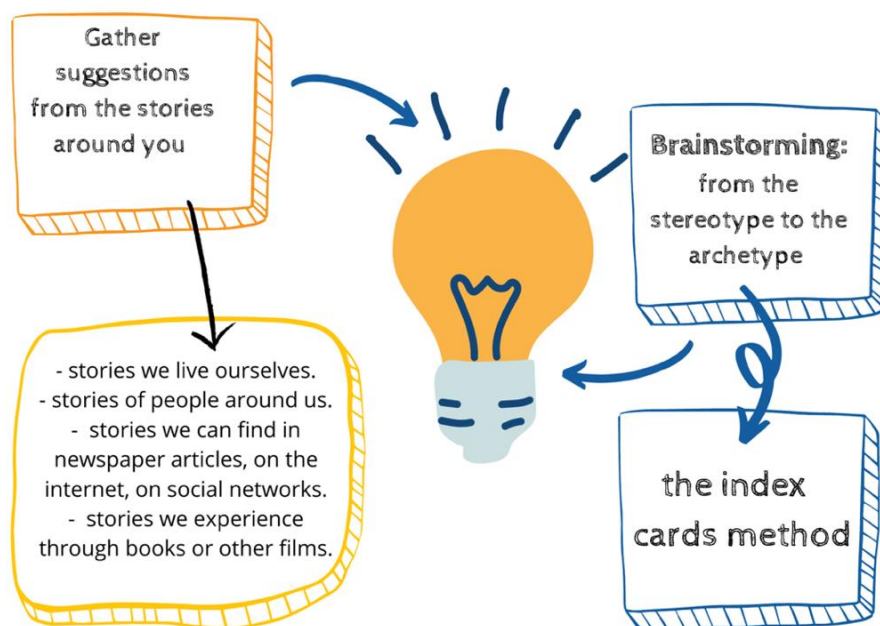
Możesz zacząć od zorganizowania **sesji "burzy mózgów"**. Zwykle jest to działanie grupowe, ale można je również wykonać samodzielnie. Wszystko, co musisz zrobić, to zacząć rozważać wszystkie mentalne skojarzenia związane z pomysłem: rzeczywiste doświadczenia, fikcyjne historie i oczywiście **stereotypy** i powszechne zwyczaje. Rzeczywiście, tworząc pomysł na film, należy zawsze brać pod uwagę to, co inni powiedzieli na ten sam temat. Pod tym względem nie należy unikać klisz narracyjnych, tematycznych i społeczno-kulturowych, ale przywoływać je, a czasem wykorzystywać jako trampolinę do stworzenia czegoś nowego i oryginalnego: stereotypy są przydatnymi punktami wyjścia, choć nigdy nie powinny być uważane za ostateczny cel. Co więcej, mogą być przydatne jako sposób na odkrycie **archetypów**, czyli uniwersalnie ważnych ludzkich doświadczeń, które wcielone w postaci i wydarzenia sprawiają, że film może przemawiać do ludzi z całego świata.

Po zebraniu pomysłów z burzy mózgów można je zwizualizować i skonkretyzować za pomocą **metody kart indeksowych**.

Karty indeksowe, zwane też kartami do notatek lub fiszkami, stanowią kolorowy, płynny sposób na uporządkowanie myśli i pomagają w wylanianiu się pomysłów i łączeniu ich ze sobą. Notatki na każdej z kart mogą być krótkie lub bardziej obszerne i zawierać wszelkiego rodzaju informacje o pomysłach, historiach, scenach, postaciach itp. Nie ma znaczenia, czy wydaje się to chaotyczne: cały proces pisania stanowi sposób na przejście od chaosu (wiele pomysłów) do porządku (podjęcie decyzji o jednej historii). Rozłożenie kart na stole lub przyklejanie ich do tablicy i przesuwanie ich pomoże umysłowi łatwiej ustalić skojarzenia, oczyszczając w ten sposób ścieżkę do budowania scenariusza i wyobrażania sobie filmu.

→ Praktyczna wskazówka: metodę kart indeksowych można stosować także na innych etapach procesu pisania, nie tylko w celu rozwinięcia początkowych pomysłów. Na przykład, można jej użyć, gdy trzeba umieścić w sekwencji niektóre sceny lub dopracować tożsamość postaci.

Po znalezieniu pewnych kluczowych elementów (na przykład tematu, postaci lub sytuacji), historia zaczyna nabierać kształtu.



2.2 W dół króliczej nory: wchodzenie w fabułę filmu

Po ustaleniu pomysłu, drugi krok polega na przekształceniu go w coś bardziej zorganizowanego i szczegółowego: historię. W tej fazie jesteśmy jak Alicja, która po zobaczeniu Białego Królika (naszego początkowego pomysłu) postanawia podążać za nim w jego norze, wchodząc do krainy czarów, która kończy się scenariuszem. Ale najpierw musimy zastanowić się nad naszym na wpół upieczonym pomysłem i zastanowić się, jak go "ugotować", aby przekształcić go w historię.

Faza ta może mieć różny czas trwania, w zależności od konkretnego projektu. W przypadku filmu fabularnego lub serialu telewizyjnego może trwać miesiące, a nawet lata. Jednak w przypadku filmów krótkometrażowych, ponieważ pomysł jest zwykle bardziej precyzyjny i zwięzły, etap ten może być krótszy. W obu przypadkach liczy się to, że musimy poświęcić czas na zbudowanie dobrze skonstruowanej historii, narracji, która działa i pasuje do naszych celów komunikacyjnych.

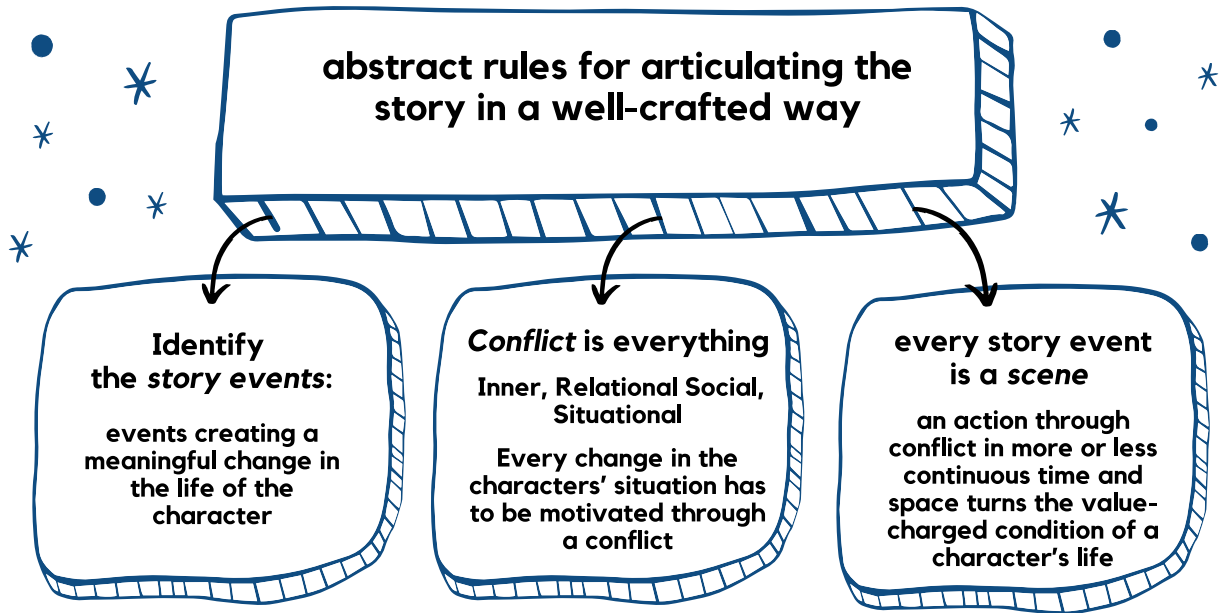
Oczywiście zbudowanie przekonującej historii nie jest takie proste, głównie dlatego, że możemy nie mieć jasnego pomysłu na to, o czym jest nasza historia i jakie powinny być jej elementy konstytutywne. Możesz zacząć od napisania *logline'u*, czyli jedno- lub dwuzdaniowego podsumowania całej historii, którą zdecydowałeś się opowiedzieć. Następnie należy rozwinąć ten rdzeń narracyjny, przekształcając go w strukturę narracyjną. Ale jak przekształcić swój pomysł w całą historię, jak przejść od logline'u do dobrze zdefiniowanego scenariusza? Cóż, to może być trudne. Jak napisał Robert McKee (1997), "pomysł na historię jest jak pomysł na muzykę. Słyszeliśmy melodie przez całe nasze życie. Możemy tańczyć i śpiewać razem z nimi. Myślimy, że rozumiemy muzykę, dopóki nie spróbujemy jej skomponować, a to, co wychodzi z fortepianu, przeraża kota". Na szczęście możesz polegać na kilku wskazówkach i formułach, aby stworzyć i zarządzać historią. Aby być uczciwym, należy pamiętać, że wszystkie sugestie, recepty i procedury, które znajdujemy w podręcznikach scenariopisarstwa (nawet w tym!) są modelami *a posteriori*; receptami powstałymi w wyniku analizy wielu udanych przykładów. Zawarte w nich abstrakcyjne reguły i zasady mogą jednak stanowić solidną podstawę do budowania wiedzy potrzebnej do wyrażenia swojej historii i snucia opowieści. I być może, w dobrze wykonany sposób, opowieść, w której wszystkie jej elementy (postacie, rozwój, wydarzenia, sceneria, gatunek narracji i pomysł) stapiają się w harmonijną jedność.

- 1) Pierwszą zasadą tworzenia struktury opowieści jest **identyfikacja wydarzeń**. Ogólnie rzecz biorąc, wydarzenie oznacza zmianę (wydarzyło się komuś lub czemuś). Wydarzenia fabularne nie są trywialnymi, ale znaczącymi zmianami. Jak stwierdził Mckee, "WYDARZENIE FABULARNE tworzy znaczącą zmianę w sytuacji życiowej postaci" (1997, s. 33), która dotyczy pewnych wartości, czyli uniwersalnych cech ludzkich doświadczeń (miłość, nienawiść, wściekłość, strach itp.).
- 2) Aby osiągnąć wydarzenia fabularne, musisz stworzyć KONFLIKT. Rzeczywiście, drugą zasadą, której musisz się nauczyć, przekształcając swój pomysł w pięknie opowiedzianą historię, jest: "**konflikt jest wszystkim**". Konflikt jest warunkiem koniecznym (choć nie zawsze wystarczającym) do stworzenia historii. Nie można mieć historii bez konfliktu. Wydarzenie fabularne powstaje w wyniku konfliktu, który może wystąpić na wielu poziomach:
 - **Wewnętrzny**: konflikt rozgrywa się wewnątrz postaci, pomiędzy sprzecznymi cechami psychologicznymi. W tym przypadku bohater jest także swoim własnym antagonistą.
 - **Relacyjny**: klasyczny konflikt między bohaterem a jedną lub kilkoma innymi postaciami. Jest to powszechny i elastyczny rodzaj konfliktu, stanowiący podstawę historii miłosnych, a także kryminałów lub thrillerów. W tym przypadku konfliktem może być również przeciwna postać, **antagonista**.
 - **Społeczne**: konflikty, w których postać ściera się z większym systemem lub instytucją społeczną, moralną i/lub prawną.
 - **Sytuacyjne**: ekstremalne sytuacje, w których konflikt jest walką o przetrwanie (np. wszystkie filmy katastroficzne).

Nie jest ważne, aby sklasyfikować rodzaj konfliktu, ale ważne jest, aby był on obecny. Jeśli twoja historia wydaje się słaba, powodem może być to, że konflikt nie jest dobrze zdefiniowany lub nawet go brakuje. Każda zmiana w sytuacji bohaterów musi być umotywowana konfliktem, który jest motorem napędzającym fabułę.

- 3) Za każdym razem, gdy dochodzi do konfliktu, który zmienia sytuację bohaterów i ich wartości, mamy do czynienia ze SCENĄ. Trzecia zasada dotycząca struktury naszej opowieści mówi, że **każde wydarzenie fabularne jest sceną**. Scenę możemy zdefiniować jako "działanie poprzez konflikt w mniej lub bardziej ciągłym czasie i przestrzeni, który zmienia naładowany wartościami stan życia postaci" (Mckee 1997, 36). Jeśli stan postaci lub jej wartości nie zmieniają się od jednej sceny do drugiej, jeśli nic znaczącego nie wydarzyło się tej postaci, to jest to brak wydarzenia, a wtedy nie możemy mieć sceny. Jak zidentyfikować znaczące wydarzenie? Najprostsza odpowiedź brzmi: po tym, że nie można go przesunąć. Przypadkowe i niepotrzebne wydarzenia to te, które można konsekwentnie przenosić z jednego punktu do drugiego w fabule. Dobra historia to taka, w której wydarzenia nie mogą zostać przeniesione: każda scena ma funkcję strukturalną.

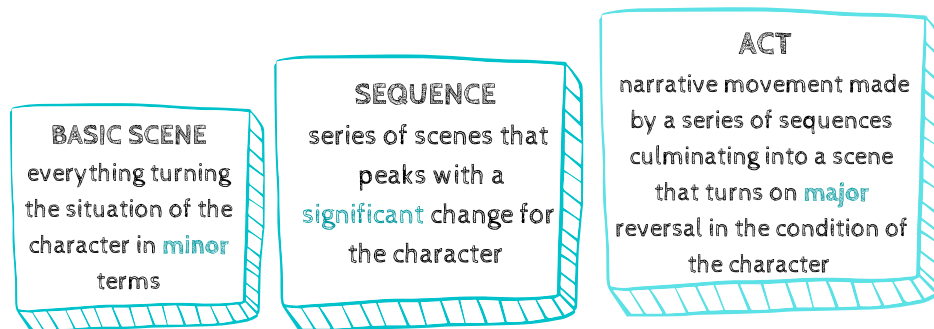
Getting to the Core of a Story



Scena jest pierwszą jednostką w projekcie opowieści. Każda scena w jakiś sposób zmienia sytuację postaci. Podczas gdy niektóre sceny wprowadzają drobne lub nieistotne modyfikacje, inne mają większą moc, a zmiana, którą wywołują, ma większy wpływ na fabułę. Scena, która wprowadza do historii potężną zmianę, jest tą, która stanowi punkt kulminacyjny sekwencji.

SEKWENCJA to seria scen, których kulminacją jest znacząca zmiana. Tworzy ona odrębną jednostkę narracyjną, którą zazwyczaj łączy jedność miejsca lub jedność czasu. Sekwencje, zebrane razem, reprezentują etapy podróży, którą bohater wyrusza w kierunku osiągnięcia swojego celu. Podróż ta jest podstawową konfiguracją opowieści i jest konwencjonalnie podzielona na trzy główne części lub, mówiąc lepiej, trzy akty.

AKT jest ruchem narracyjnym wykonanym przez serię sekwencji, których kulminacją jest scena, która zmienia stan bohaterów i ich wartości. **Różnica między sceną podstawową, sceną kończącą sekwencję i sceną kończącą akt polega na stopniu wpływu, jaki zmiana ma na postać** (na jej życie wewnętrzne, na jej relacje z innymi postaciami i światem itp.)



2.2.1 Struktura trzech aktów

Od czasów Arystotelesa konwencjonalnym sposobem budowania historii jest tworzenie trzech różnych momentów. Jak pięknie podsumowuje Linda Seger:

"Kompozycja dramatyczna, niemal od początku istnienia dramatu, dążyła do struktury trzyaktowej. Niezależnie od tego, czy jest to grecka tragedia, pięcioaktowa sztuka Szekspira, czteroaktowy dramatyczny serial telewizyjny, czy siedmioaktowy film tygodnia, nadal widzimy podstawową trzyaktową strukturę: początek, środek i koniec - lub ustawienie historii w akcie pierwszym, rozwój historii w akcie drugim, a następnie budowanie do punktu kulminacyjnego i rozwiązania w akcie trzecim" (2010, s. 62).

Mówiąc prościej, trójaktowa struktura składa się z trzech faz: przygotowania, rozwoju (czasami nazywanego konfrontacją) i rozwiązania. Każda z nich realizuje określony cel: pierwsza ma nadać kierunek, druga rozpęd, a ostatnia wyjaśnienie.

Pierwszy akt odpowiada wprowadzeniu do fabuły. W tej części musisz stworzyć i wyjaśnić podstawowe współrzędne historii: kto jest bohaterem? Kim są główni bohaterowie? Jaki jest kontekst? Gdzie rozgrywa się akcja? Kiedy ma miejsce? Jaki jest gatunek filmu (komedia, dramat, sci-fi, horror, przygodowy, thriller lub ich kombinacja)? W większości filmów widzowie muszą zobaczyć kilka minut kontekstu, zanim cokolwiek się wydarzy, aby mieli okazję wejść do świata opowieści i zorientować się w nim. Informacje są niezbędne, aby widzowie zapoznali się z historią i jej bohaterami oraz ich życiem przed punktem, w którym rozpoczyna się historia.

Dobra historia, aby była interesująca od początku do końca, ucieka się do ekscytujących i nieprzewidywalnych zwrotów akcji i PUNKTÓW ZWROTNYCH, które:

- popycha akcję w nowe kierunki
- wymagają decyzji i wysiłków głównego bohatera
- podnoszą stawkę
- przyciągają uwagę odbiorców

W fabule istnieją dwa punkty zwrotne, które muszą mieć miejsce, aby utrzymać akcję w ruchu. Jeden z tych dwóch punktów jest umiejscowiony pomiędzy pierwszym a drugim aktem i nazywa się INCYDENTEM INICJUJĄCYM: jest to wydarzenie, które ustawia głównego bohatera lub bohaterów w ich podróży przez całą narrację. Jest ono potrzebne, aby przejść od kontekstu do historii i wprawić narrację w ruch. Na przykład we *Władcy Pierścieni* (2001) Frodo znajduje pierścień i opuszcza swój dom w Shire, aby wykonać swoją misję (wrzucić pierścień do Góry Przeznaczenia): jest to incydent

wyzwalający, wydarzenie katalizujące, które tworzy główny konflikt i napędza historię.

Incydent inicjujący wprowadza widzów do **drugiego aktu**, odpowiadającego ROZWOJOWI. Rozpoczyna się w momencie, gdy bohater, po incydencie inicjującym, nie może zawrócić, ale musi zmierzać naprzód do "konfrontacji" z wyzwaniami i przeszkodami, które narastają wraz z postępem historii. Reprezentuje to rozwój historii.

Drugiego aktu można użyć do:

- **Poznania postaci pobocznych.**

Postacie te są ważne, aby ujawnić wady bohatera, pokazać jego interakcje z innymi lub po prostu utrudnić mu życie.

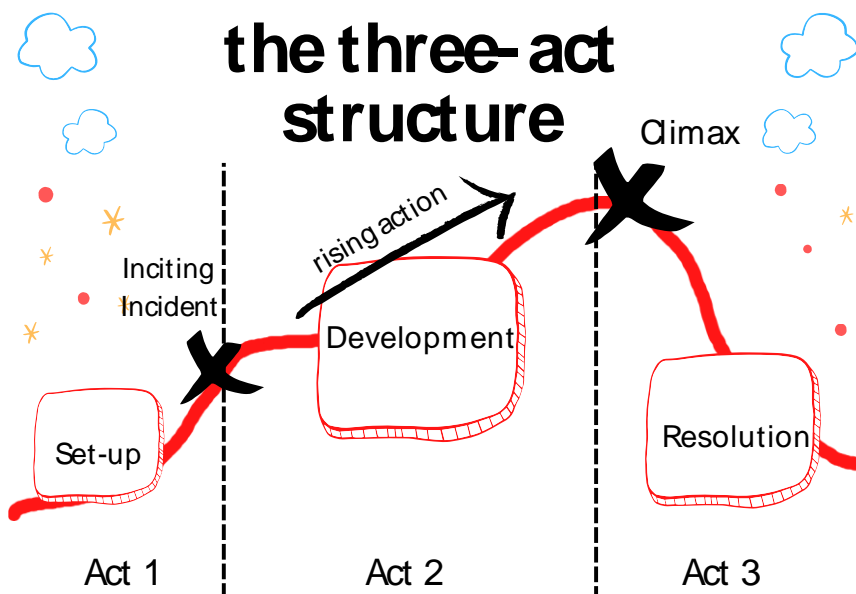
- **Stworzenia większej liczby problemów.**

Główny bohater ma cel do osiągnięcia, a twoim zadaniem, jako twórcy historii, jest sprawienie, by droga bohatera do celu była bardzo trudna. Następnie, w drugim akcie, musisz dodać trudności, przeszkody i konflikty, aby powstrzymać głównego bohatera przed osiągnięciem tego, czego chce.

- **Rozwinięcia wewnętrznej walki postaci.**

Konflikty i komplikacje bohaterów podczas ich podróży powinny być nie tylko fizyczne lub zewnętrzne, ale także psychologiczne i emocjonalne.

Pod koniec drugiego aktu, drugi punkt zwrotny ponownie zmienia akcję, mocno przenosząc historię do **trzeciego aktu**. Czasami drugi punkt zwrotny składa się z (1) mrocznego momentu, po którym następuje (2) reakcja głównego bohatera. Ten punkt zwrotny nie tylko popycha fabułę w nowym kierunku, ale także nadaje jej rozpęd, przyspieszając akcję i popychając historię w kierunku jej zakończenia. Rzeczywiście, trzeci akt pociąga za sobą ROZWIAZANIE historii. W tym akcie następuje PUNKT KULMINACYJNY historii, jej wielkie zakończenie i moment maksymalnego napięcia emocjonalnego. Bohater zdobywa swój cenny przedmiot, złoczyńca zostaje (zazwyczaj) pokonany, i nadszedł czas, aby wrócić do domu.



Arystotelesowska struktura jest najczęstszą formą narracji w filmach fabularnych, ale sytuacja może wyglądać nieco inaczej, jeśli myślisz o realizacji **filmu krótkometrażowego**.

- Filmy krótkometrażowe często wykorzystują formę kołową. Jest to prosta struktura, ale nadal zapewnia porządek i jedność. Jeśli pasuje do twojej historii, użyj jej.
- Filmy krótkometrażowe często wykorzystują mechanizm oparty na dokładnym odwróceniu sytuacji. W tym przypadku konflikt rozgrywa się głównie przeciwko widzowi. Jest to również klasyczna struktura, którą można wykorzystać.
- Wiele filmów krótkometrażowych opiera się na końcowym zwrocie akcji. Należy jednak uważać, by nie polegać zbyt mocno na efekcie zaskoczenia. Po pierwsze, widzowie, zwłaszcza filmów krótkometrażowych, są bardzo przebiegli i oczekują tego. Tak więc albo efekt zaskoczenia jest mistrzowsko wykonany i wywołuje prawdziwy szok, albo upewnij się, że skuteczność filmu krótkometrażowego nie polega wyłącznie na sile końcowego zwrotu akcji.

Filmy krótkometrażowe są często postrzegane, ze względu na ich krótki czas trwania, jako królestwo "wszystkiego, co dozwolone", tak jakby nie było potrzebne żadne prawdziwe znaczenie ani historia. Nie jest to prawdą i można tworzyć znaczące historie nawet w bardzo krótkich filmach. Aby to zrobić, możesz liczyć na kilka wskazówek:

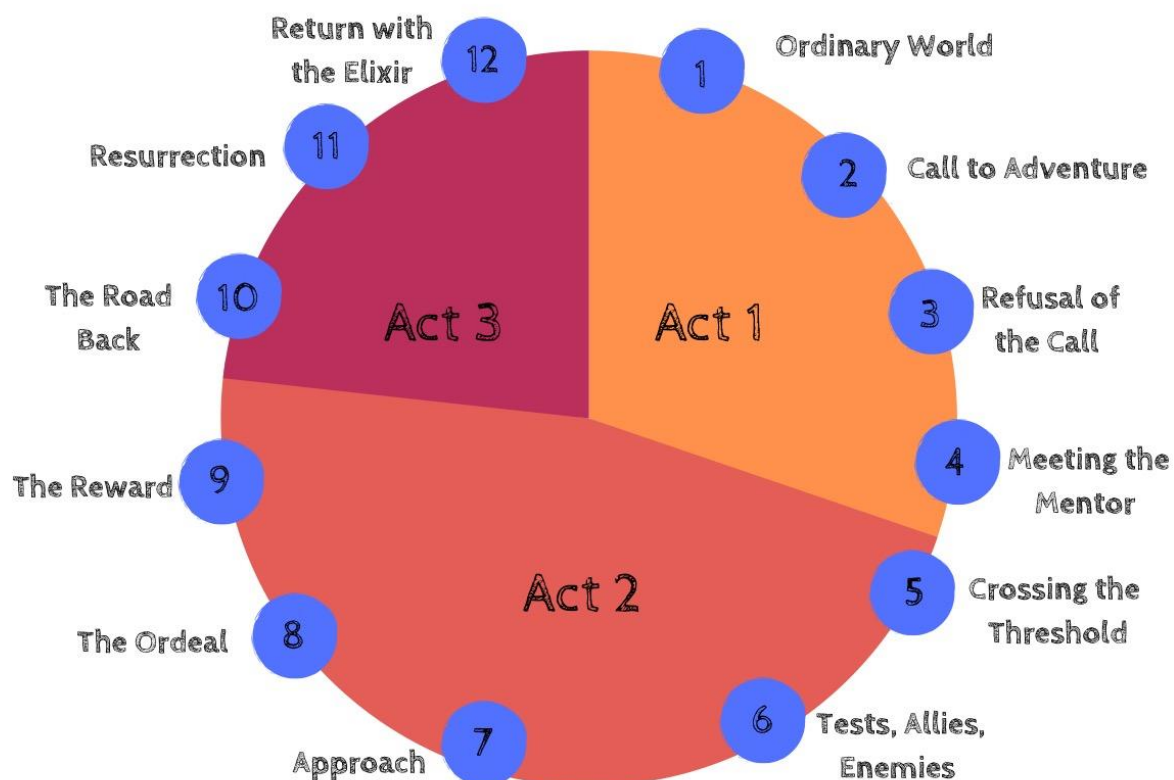
- **Set-up/pay-off:** Przygotowanie (set-up) jest przydatne w celu uniknięcia ofiar, a wydarzenia są postrzegane jako "deus ex machina", czyli zrzucone z nieba bezpośrednio z woli Boga-autora. Kiedy zbierasz informacje (pay-off), dostrzegasz, że istnieje ogólny sens, ze względu na fakt, że wydarzenia zostały przygotowane ze wskazówkami lub przesłankami.
- **Ironia dramatyczna:** jest to bardzo interesujący rodzaj konfliktu, oparty na fakcie, że widz posiada informacje, których nie posiada przynajmniej jedna z postaci zaangażowanych w scenę. Ta niewiedza prowadzi nie tylko do sytuacji konfliktu, która jest dramaturgicznie użyteczna, ale także do napięcia, tragedii, żalności... Ironia dramatyczna podoba się widzom, ponieważ stawia ich w pozycji wyższości poznawczej nad postaciami, co nie jest możliwe w prawdziwym życiu.
- **Suspens i zwrot akcji:** zwrot akcji następuje wtedy, gdy dwie osoby siedzą przy stole i rozmawiają i nagle wybucha bomba. Suspens jest raczej wtedy, gdy widzimy dwoje ludzi siedzących przy stole i rozmawiających i wiemy, że pod stołem jest bomba. Zaletą suspensu jest napięcie, zaletą zwrotu akcji jest zaskoczenie.

2.2.2 Wprowadzenie bohatera w podróż

Trzyaktowa struktura może być również postrzegana z punktu widzenia głównego bohatera. "Łuk postaci" opisał Chris Vogler (opierając się na pracach Josepha Campbella), analizując typową strukturę narracyjną, wspólną dla wszystkich opowieści, którą nazywa "podróżą bohatera". W tej podróży archetyp znany jako Bohater wyrusza, podejmuje misję i pokonując decydujący kryzys, dokonuje wielkich czynów i ostatecznie wraca do domu odmieniony. Podróż ta podzielona jest na dwanaście etapów:

1. ZWYKŁY ŚWIAT. (set up): bohater jest osadzony w swoim środowisku, które jest w równowadze.
2. WEZWANIE DO PRZYGODY. Coś zaburza sytuację i niszczy równowagę, czy to z powodu sił zewnętrznych, czy też z powodu intymnej, psychologicznej dynamiki wyrastającej z głębi duszy.

3. ODRZUCENIE WEZWANIA. Bohater odczuwa strach przed nieznanym i próbuje odwrócić się od przygody. Aby być bohaterem, nasz protagonista musi dążyć do czegoś i uciekać przed czymś innym: to znaczy, upraszczając, ma pragnienie (osiągnięcia czegoś, bycia kimś itp.) i strach, że nie będzie w stanie spełnić swojego pragnienia. Fabuła ma za zadanie stworzyć wydarzenia, które utrudniają lub wspierają jego pragnienie, popychając go do dokonywania wyborów, które przybliżają go do jego "strefy zagrożenia", która jest tematem całej historii.
4. SPOTKANIE Z MENTOREM. Bohater spotkał kogoś, kto pomaga mu przezwyciężyć strach i rozpocząć podróż
5. PRZEKROCZENIE PROGU. Pod koniec aktu pierwszego bohater opuszcza zwyczajny świat i wkracza na nowe terytorium lub w nowe warunki (nadzwyczajny/specjalny świat), z niedoświadczonymi zasadami i wartościami.
6. TESTY, SOJUSZNICZY I WROGOWIE. W drugim akcie bohater jest testowany przez pewne wyzwania (które mogą być również uosobione przez wrogów) i znajduje nowych przyjaciół / sojuszników, którzy mu pomogą.
7. PODEJŚCIE. Akcja nabiera tempa, a bohater, wraz z nowo poznanymi sojusznikami, przygotowuje się do głównego wyzwania z antagonistą.
8. CIĘŻKA PRÓBA. Bohater konfrontuje się z antagonistą lub stawia czoła swojemu największemu strachowi. Z chwili śmierci rodzi się nowe życie.
9. NAGRODA. Bohater przejmuje cenny przedmiot i świętuje z przyjaciółmi.
10. DROGA POWROTNA. Mniej więcej w trzech czwartych historii bohater kończy przygodę, opuszczając niezwykły świat, ale antagonistą nie zostaje całkowicie pokonany i atakuje ponownie.
11. ZMARTWYCHWSTANIE. W punkcie kulminacyjnym bohater ponownie zostaje poddany surowej próbie. Następuje kolejny moment śmierci i odrodzenia, a bohater jest w końcu w pełni przemieniony: pokonał lęki i osiągnął obiekt pożądanego. Polaryzacje, które zmieniły początkową równowagę zwykłego świata, zostają rozwiązane.
12. POWRÓT Z ELIKSIREM. Bohater, odmieniony i wzbogacony, wraca do domu lub rozpoczyna nową przygodę.



2.3 Sprawy wyglądają coraz lepiej: Od historii do scenariusza

Gdy masz już kręgosłup swojej historii (ustawiłeś atmosferę, stworzyłeś postacie, umieściłeś konflikty, ukształtowałeś ich "przygodę" itp.), następnym krokiem w tworzeniu scenariusza jest wypełnienie tej podstawowej struktury, dzięki czemu twoja historia jest bardziej przekonująca, prawdziwa.

2.3.1 Badania i rozwój

Twoja historia będzie oparta na czymś, co znasz, ale pisząc i rozwijając ją, możesz odkryć, że pojawiają się pytania i potrzebujesz więcej informacji. Być może masz postacie osadzone w określonym środowisku pracy (szpital, szkoła, sąd itp.) i musisz znać zasady obowiązujące w tych miejscach pracy; być może twoje postacie muszą radzić sobie z określonymi przedmiotami (prawo, historia, matematyka itp.) i zdajesz sobie sprawę, że nie wiesz o tym wystarczająco dużo. Bardzo ważne jest, aby przeprowadzić badania na poszczególne tematy, którymi zajmuje się twoja historia, ponieważ w przeciwnym razie istnieje ryzyko, że będzie ona niespójna. Każda historia ma wewnętrzną logikę, która musi mieć sens. Na przykład: jeśli piszesz historię o lekarzu i nie wiesz nic o anatomii, lepiej byłoby przeprowadzić badania, ponieważ lekarz mylący płuco z wątrobą nie jest zbyt wiarygodny, podobnie jak twoja historia!

Badania można prowadzić na wiele sposobów:

- Badania biblioteczne: przeglądanie książek, artykułów, pamiętników i gazet oraz konsultowanie się z bibliotekarzami w celu uzyskania innych zasobów. Możesz także skorzystać z narzędzi cyfrowych,

takich jak Google, media społecznościowe, strony internetowe lub inne źródła, które mogą pomóc Ci dowiedzieć się czegoś więcej na dany temat.

- Badania terenowe: udanie się w określone miejsce i rozmowa z bezpośrednio zaangażowanymi osobami. Na przykład osoby, które przeżyły konkretne wydarzenie historyczne i mogą pomóc w zebraniu faktów i wspomnień.

Przeprowadzenie wystarczających badań i opracowanie historii w celu zwiększenia jej wiarygodności ma istotne konsekwencje dla całego scenariusza, ponieważ badania określają słownictwo postaci oraz sposób, w jaki odnoszą się one do siebie nawzajem i do świata opowieści. Pamiętaj: spójny świat opowieści pomaga uporządkować myśli i przekazać swój pomysł i punkt widzenia w bardziej efektywny sposób.

2.3.2 Wizualne opowiadanie historii

W procesie tworzenia scenariusza należy wziąć pod uwagę, że opowiadanie historii za pomocą języka filmowego oznacza łączenie obrazów, dźwięku i słów. Ważne jest, aby zrozumieć, jak przekazać swój pomysł za pomocą akcji i obrazów, a jednocześnie za pomocą dialogów.

Pierwszą, podstawową zasadą, o której musimy pamiętać, jest pokazywanie, a nie opowiadanie!

W filmie nie ma miejsca na wypiełgowane, bogate opisy stanów emocjonalnych i myśli bohaterów. Wewnętrzne stany, opinie, plany i refleksje bohaterów nie mogą być po prostu zapisane na papierze, jak w powieści, ale powinny być pokazane poprzez działania wykonywane przez bohaterów. Historie filmowe to przede wszystkim historie wizualne, a świat wewnętrzny musi być udratyzowany. Oznacza to, że wszystko musi być pokazane za pomocą ruchów i słów aktorów, opowiadanych za pomocą obrazów i dialogów: za każdym razem, gdy wyobrazasz sobie, że twoja postać o czymś myśli, musisz sprawić, by zrobiła coś, co wyraża to uczucie/myśl. Może to być czynność fizyczna lub coś, co mówi do kogoś, a nawet do siebie (przy użyciu techniki **voiceover**).

Na przykład w twojej historii, twój bohater, Marc, jest potajemnie zakochany w koleżance z klasy, Jenny, i za każdym razem, gdy się spotykają, zwłaszcza gdy ona się uśmiecha, jest zakłopotany, zachowuje się niezręcznie i w końcu mówi coś nieodpowiedniego, robiąc z siebie głupka.

Jak opowiedzieć tę historię wizualnie? Jak sprawić, by widzowie zrozumieli sytuację, uczucia Marca do Jenny i jego reakcje, gdy ją widzi?

- Poprzez działania:

Kiedy Marc widzi Jenny, zastyga, zaczyna się pocić, kołysze się na piętach i czerwieni się, gdy ona się do niego uśmiecha.

- Przez dialogi:

Jenny zbliża się, uśmiechając się do Marca, a on, z rozmarzonym wyrazem twarzy, zaczyna mówić do siebie, mówiąc: "o mój Boże, ona nadchodzi! Jest taka piękna... Uwielbiam sposób, w jaki się uśmiecha. Mam nadzieję, że tym razem będę w stanie powiedzieć coś, co nie zabrzmie całkowicie głupio".

- Poprzez działania i dialogi

Praktyczne wskazówki →

- Pisząc dialogi, zastanów się, jak ludzie naprawdę mówią (jeśli mówią slangiem, użyj go).
- Unikaj pojawiania się postaci, które wygłaszają przemówienie.

- Dialogi powinny być naturalne. Jeśli brzmią wymuszone, nieznanne i dziwne, napisz je od nowa.

2.3.3 Konkretyzacja historii: W kierunku pisania scenariusza

Teraz masz pomysł, historię z postaciami i konfliktami oraz strukturę narracji. Co dalej?

Kolejny etap polega na skonkretyzowaniu wszystkich materiałów w scenariusz. Podczas gdy każdy wie, jak wygląda scenariusz - mniej więcej - mniej uwagi poświęca się etapom pośrednim, których zwieńczeniem jest scenariusz.

Pierwsza faza to (z języka angielskiego – *dopisek tłumacza*) **SUBJECT**

Subject to dość ogólny termin określający formę pisemną, która przywołuje i opisuje ideę, sedno filmu. W przypadku filmu krótkometrażowego może to być strona, półtorej strony, a nawet mniej niż strona, jeśli bardzo dobrze skupiłeś się na przekazie filmu. Jeśli chodzi o jego strukturę, musi on w jak największym stopniu przywoływać styl, ton, efekty i atmosferę całego filmu: jeśli film wywołuje śmiech, *subject*, o ile to możliwe, musi również wywoływać śmiech; jeśli zwrot akcji ma zaskoczyć Cię w filmie, musisz być również zaskoczony czytając *subject*.

Subject jest zwykle pisany w czasie teraźniejszym i tak prosto, jak to możliwe: nie mów "Spójrzmy na x, który ...", chyba że jest to konieczne, aby zrozumieć coś związanego z fabułą i uprzywilejowany sposób na przekazanie idei filmu bez wyjaśniania go.

Należy podkreślić trzyaktową strukturę lub przynajmniej podstawowe punkty zwrotne fabuły. Nie jest ważne, aby już szczegółowo opisywać zwroty akcji, chyba że są one fundamentalne dla zrozumienia ogólnego funkcjonowania historii. Najważniejszą rzeczą jest podkreślenie, w jak największym stopniu, siły pomysłu i historii, którą masz na myśli.

Oto kilka wskazówek, jak napisać dobry *subject*:

- Proste koncepcje w prostej formie.
- Przedstaw opis i zawilości fabuły tak prosto, jak to tylko możliwe.
- Opisy postaci należy ograniczyć do minimum.
- Unikaj literackich ozdobników i intelektualnych odniesień (nie są one zabronione, ale nie mogą dominować).
- Podsumuj zawartość filmu i skup się na jego treści.

Drugi etap nazywany jest (z języka angielskiego – *dopisek tłumacza*) **TREATMENT**.

Jest to szczegółowy pisemny opis historii i sposobu, w jaki film będzie ją opowiadał. W *treatment* projektujesz materiał narracyjny i sceny zgodnie z kolejnością **sjuzet**, a nie **fabula** (tj. jeśli myślisz o umieszczeniu ostatniej sceny na początku filmu, w tej fazie ta scena powinna być umieszczona na początku filmu, podczas gdy w poprzedniej fazie, *subject*, była na końcu).

Następnie, wykorzystując *treatment* jako szkielec, można napisać w pełni rozwinięty **SCENARIUSZ**.

Jest to tekst użytkowy, mający na celu realizację filmu i tak należy o nim myśleć. Nie jest to tekst artystyczny sam w sobie i chociaż może mieć walory estetyczne i narracyjne, jego głównym celem jest dostarczenie wszystkich przydatnych informacji tym, którzy faktycznie będą musieli nakręcić film: kwestie dla aktorów, napisy dla scenografa i kostiumologa, informacje dla wszystkich zaangażowanych w produkcję i którzy muszą ustalić budżet oraz, oczywiście, wszystkie elementy potrzebne reżyserowi do nakręcenia scen. Musi to być zatem bardzo przejrzysty dokument, który w kilku słowach powinien

przywoływać zarówno atmosferę, którą chcesz zasugerować w filmie, jak i wszystkie niezbędne informacje techniczne.

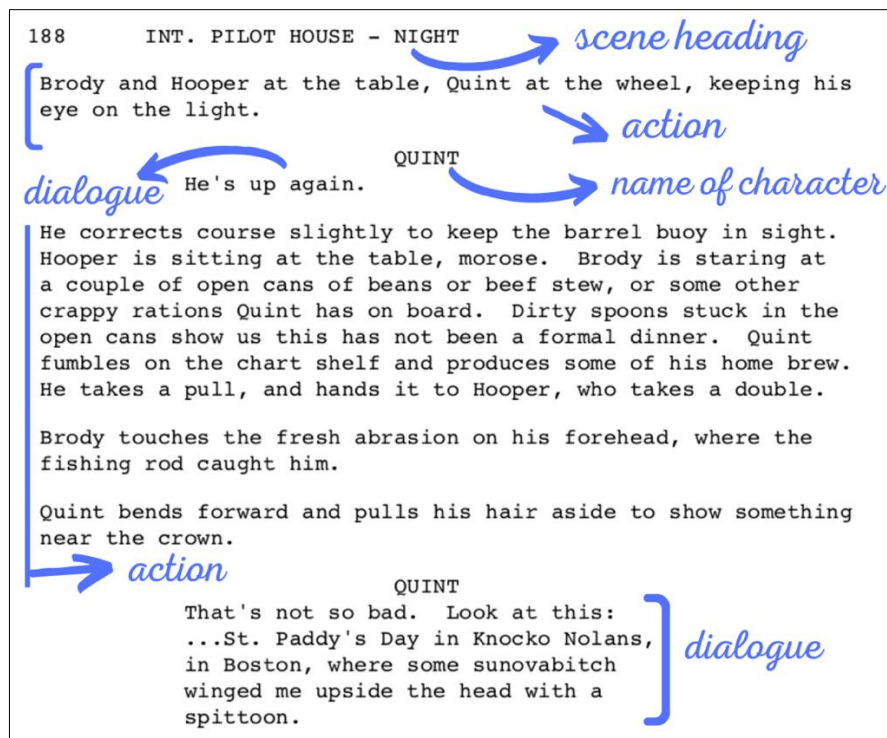
Jak napisać scenariusz:

Pamiętaj, aby wykorzystać szatę graficzną dokumentu do zaznaczenia:

Nagłówek sceny: gdzie i kiedy rozgrywa się scena (wskaż także informacje o oświetleniu i planie).

Akcji: zadbaj o opis akcji, kto co robi, kiedy, gdzie i jak.

Postaci: pamiętaj o wskazaniu imienia postaci przed rozpoczęciem pisania jej linijek (dialogów).



Teraz, gdy masz już scenariusz, czas zacząć planować zdjęcia!

SŁOWNICTWO

- Antagonista:** Postać (postacie), która przeciwstawia się głównemu bohaterowi i tworzy konflikt narracyjny, rzucając wyzwanie, utrudniając lub konfrontując się z głównym bohaterem (bohaterami). Antagonista może przybierać różne formy, w tym indywidualną postać, siłę, grupę ludzi, instytucję, a nawet (ciemną) stronę wewnętrznego charakteru bohatera.
- Archetyp:** Odnosi się do ogólnego charakteru, cechy lub konfiguracji, która ucieleśnia przykład lub model o idealnych cechach. Może to być postać, reprezentacja, a nawet symbol. Jako narzędzie narracyjne, archetyp jest powracającym motywem w historiach, który reprezentuje uniwersalny wzorzec ludzkiego zachowania.
- Fabula:** Odpowiada tematycznej zawartości opowieści. Jest to surowy materiał opowieści, przedstawiony w sekwencji, w jakiej wydarzenia są doświadczane w fikcyjnym świecie.
- Pitch:** Termin używany w branży filmowej do określenia czynności polegającej na wyjaśnieniu w jednym zdaniu podstawowej idei filmu.

- Stereotyp: Niewyrafinowane i utrwalone mentalne obrazy jednostek i grup społecznych oparte na powtarzalności pewnych (często przesadzonych) cech fizycznych i psychologicznych. Takie skonwencjonalizowane przekonania, zakotwiczone w codziennej wiedzy kulturowej, stanowią kluczowe punkty odniesienia dla narracyjnej konstrukcji fikcyjnych postaci.
- Sjużet: Odpowiada chronologicznemu porządkowi wydarzeń w narracji. Jest to sposób, w jaki historia jest zorganizowana i jak jest prezentowana widzowi. Wpływa na postrzeganie przez widza przyczyny i skutku, jego dostęp do informacji, a w konsekwencji na jego odczuwanie stanów emocjonalnych.
- Voiceover: Technika produkcji polegająca na nagrywaniu głosu do użytku poza ekranem. Dzieje się tak, gdy myśli aktora są wypowiedane na głos, ale obraz nie przedstawia poruszających się ust aktora. Może być używana, gdy niewidzialny narrator mówi ponad obrazami lub do wyrażania wewnętrznych stanów umysłu.

Bibliografia:

- Corsi, M. (2022) *Il linguaggio cinematografico. Narrazione, immagine, messinscena, montaggio e sonoro nei film e nelle serie tv*, Milano, Hoepli.
- Mckee, R. (1997), *Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting*, New York, Regan Books.
- Seger, L. (2010), *Making a Good Script Great*, Los Angeles, Silman-James Pr.
- Vogler. C. (1992), *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers*, Michael Wiese Productions.

3.

Realizacja filmu

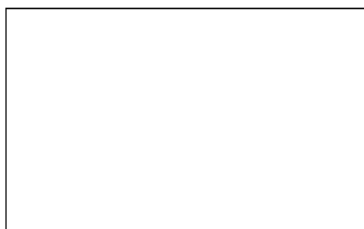
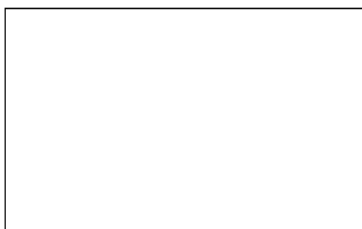



Do tego momentu scenarzysta był "protagonistą" dzieła. Jednak od tego momentu **reżyser** przejmuje rolę osoby odpowiedzialnej za zdjęcia i praktyczną realizację filmu.

3.1 Od scenariusza do scenorysu

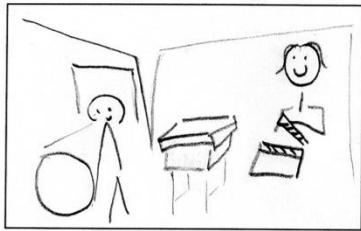
Gdy masz już scenariusz, dobrym i praktycznym pomysłem jest "zwizualizowanie" go, odwzorowanie w umyśle, a następnie przelanie "na papier". W wyniku tej operacji powstaje **STORYBOARD**. Jest to układ ujęć po ujęciu, pokazujący, jak film będzie wyglądał pod względem obrazów, scen i sekwencji, przed przejściem do faktycznego kręcenia scen kamerą. Storyboardy są narzędziami pomagającymi reżyserowi myśleć wizualnie o historii, więc nie muszą być nieskazitelne i ukończone: nawet podstawowe szkice mogą pomóc w wizualizacji filmu. Możesz użyć prostych rysunków ludzi, kwadratów dla domów, koła dla słońca i linii dróg. Zasadniczym celem nie jest stworzenie artystycznego arcydzieła, ale pomocnego narzędzia, które pomoże ci zorientować się, jak będzie wyglądać każde ujęcie.

Aby zrealizować storyboard, musisz zdecydować, jakie informacje będą zawarte w ujęciu, którzy aktorzy się pojawią, co będą robić i jak kręcić.

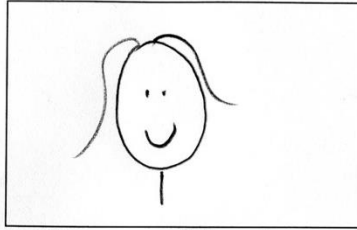
Możesz użyć tego szablonu scenorysu:

		
<hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/>
		
<hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/>	<hr/> <hr/> <hr/>

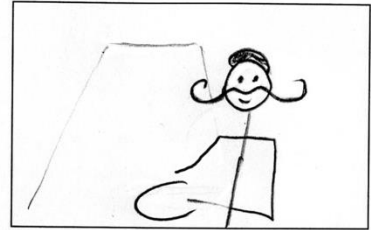
Oto praktyczny przykład storyboardu:



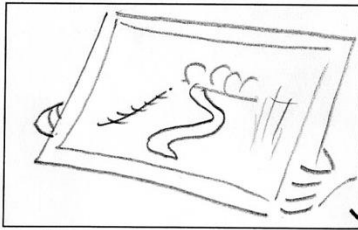
1. Wide shot of both Sarah and Callum illustrating where they are and what the film is about
Props: Megaphone, Clapper board



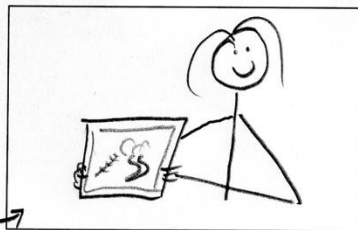
2. Close-up of Sarah speaking directly to camera
Script: Sarah 'One thing you must remember...'



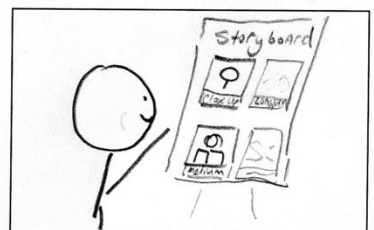
3. Low angle camera pointing up at Callum
Props: Moustache, Paintbrush
Script: Callum 'Oops! Sarah is right...'



4. Close up of Sarah holding photograph



5. Camera zooms out to a wide shot showing Sarah speaking about using photographs to plan your storyboard.



6. Over shoulder shot of Callum pointing to drawings of different shots that you could try filming.

Możesz także użyć zdjęć zamiast rysunków, jeśli to będzie wygodniejsze.

Niektórzy reżyserzy planują każde ujęcie za pomocą storyboardu, w którym każdy obraz przedstawia dokładnie to, jak ma wyglądać każde ujęcie. Nie jest to wprawdzie reguła, ale jako ogólne zalecenie można powiedzieć, że im bardziej złożony jest scenariusz, tym dokładniejszy powinien być storyboard. Pomoże ci to być bardziej wydajnym gdy uporządkujesz i zorganizujesz nagrywanie.

Scenorys oznacza zastanowienie się nad tym, jak mają wyglądać ujęcia *przed* przybyciem na plan w dniu sesji. Oczywiście zawsze można wprowadzić zmiany, ale posiadanie jasnego wyobrażenia o pracy, jaką będziesz musiał wykonać z kamerą, zoptymalizuje Twój czas.

3.2 Czas ubrudzić sobie ręce: przygotowanie sceny

Po zakończeniu storyboardu należy przygotować plan zdjęciowy i zorganizować działania filmowe przed faktycznym rozpoczęciem zdjęć. Odpowiednia scenografia pomoże uniknąć typowych pułapek i sprawi, że zdjęcia przebiegną tak płynnie, jak to tylko możliwe.

Istnieje kilka kluczy do prawidłowego przygotowania sceny:

1. Wybór miejsca

W zależności od projektu, musisz znaleźć miejsce (lub więcej niż jedno), które odpowiada Twoim potrzebom. Po wybraniu planu filmowego, sprawdź miejsce, w którym planujesz filmować z wyprzedzeniem, być może więcej niż raz. Odwiedzając to miejsce, zadaj sobie następujące pytania:

- Czy potrzebne jest pozwolenie na filmowanie?

- Czy filmowanie tam będzie płatne?
- Czy można kręcić wszystkie sceny w tym samym miejscu?
- Czy uważasz, że światło jest odpowiednie? A może trzeba będzie przynieść reflektory?
- Czy będziesz mieć pozwolenie na pozostanie na planie przez jeden dzień lub dłużej bez przerw?
- Jeśli planujesz nagrywać dźwięk na żywo, czy w tle będą jakieś przeszkadzające dźwięki?

2. Umieszczenie kamery i kadrowanie

Po wybraniu miejsca należy określić, jak najlepiej je skonfigurować. Zastanów się, czy masz dostępne źródła zasilania, jakiego sprzętu oświetleniowego będziesz potrzebować, najbardziej odpowiednie tła i fizyczną przestrzeń potrzebną do ruchów kamery lub choreografii. Co więcej, jeśli planujesz filmować ujęcia zewnętrzne, zadбай o plan B na wypadek złej pogody!

Musisz także określić odpowiednie kąty, najlepsze miejsca do umieszczenia kamery i przetestowania jej, a także poszukać problemów wizualnych (powierzchnie odbijające światło, elementy rozpraszające uwagę, lampy błyskowe itp.) Najlepszym sposobem na to jest umieszczenie obiektu lub ochotnika jako substytutu w miejscu, w którym będą znajdować się aktorzy (dlatego potrzebujesz storyboardu!).

3. Projektowanie oświetlenia

Po ustawieniu kamery należy odpowiednio zaprojektować oświetlenie. Pamiętaj, aby wziąć pod uwagę nastrój scen i odpowiednio ustawić światła, ponieważ mogą one służyć do tworzenia wizualnego znaczenia. Światło może być naturalne lub sztuczne (lub jedno i drugie) i należy wziąć pod uwagę kolor, temperaturę (sposób opisanie wyglądu światła zapewnianego przez żarówkę), rozmieszczenie aktorów itp. Głównym celem jest oświetlenie obiektów i wzmocnienie ogólnego nastroju sceny.

4. Materialy i rekwizyty

Aby zapewnić autentyczność i kontekst scen, potrzebne są odpowiednie rekwizyty i materiały. Mają one zasadnicze znaczenie dla dostarczenia niezbędnych wskazówek wizualnych, pomagając zorientować widzów i czyniąc historię bardziej spójną z wizualnego punktu widzenia. Na przykład, jeśli planujesz nakręcić historię osadzoną w XVII wieku, aktorzy nie mogą nosić dżinsów i t-shirtu.

3.3. "*Światła, kamera, akcja!*": Reżyserowanie filmu

Jedną z najpopularniejszych metafor opisujących pracę **reżysera** jest metafora dyrygenta. François Truffaut w *La nuit américaine* (1973) powiedział, że reżyser to ktoś, komu nieustannie zadaje się pytania, pytania o wszystko. Tak więc pierwszą rolą reżysera jest koordynacja różnych technicznych i artystycznych działań, nadając im jednolity i nieuchronnie "osobisty" kierunek. Aby być skutecznym, reżyser wykorzystuje swoją wyobraźnię do myślenia o historii, o tym, jak powinna być opowiedziana i jak powinien wyglądać film. To reżyser: pomaga kształtować scenariusz (często wraz ze scenarzystą), projektuje storyboard, dobiera ekipę i wybiera aktorów (zastanawiając się, kto najlepiej zagra każdą postać), decyduje o ujęciach dla każdej sceny itp. Zasadniczo reżyser nadzoruje wszystko. Każdy reżyser ma swoją własną metodę: niektórzy zajmują się aktorami bardziej niż aspektami technicznymi lub odwrotnie. Oba te aspekty są jednak fundamentalne, dlatego przeanalizujemy je szczegółowo.

Zacznijmy od spraw technicznych!

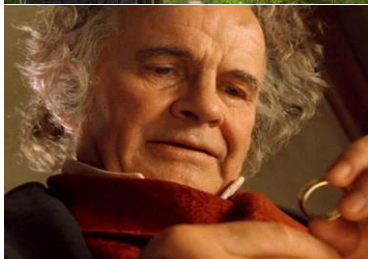
3.3.1 Obraz

Podczas planowania zdjęć należy wziąć pod uwagę te czynniki:



ROZMIAR UJĘCIA

Jak duża część sceny jest zawarta w każdym obrazie (patrz poniżej)



POZYCJA/KĄT

Gdzie ustawić kamerę w stosunku do fotografowanych obiektów? (patrz poniżej)



KOMPOZYCJA

Jak rozmieścić obiekty/rzeczy na zdjęciu w stosunku do tła?



ŚWIATŁO

Jakie jest światło i z której strony pada?



OBIEKTYW

Zdecyduj, które elementy obrazu powinny być ostre.



LINIA WZROKU

Zastanów się, gdzie aktor patrzy w odniesieniu do konfiguracji sceny.



RUCH

Jeśli obiekty poruszają się na obrazie, należy zaplanować, w jaki sposób kamera będzie za nimi podążać

KOLOR

Kolor może pomóc opowiedzieć historię i wyrazić pomysł



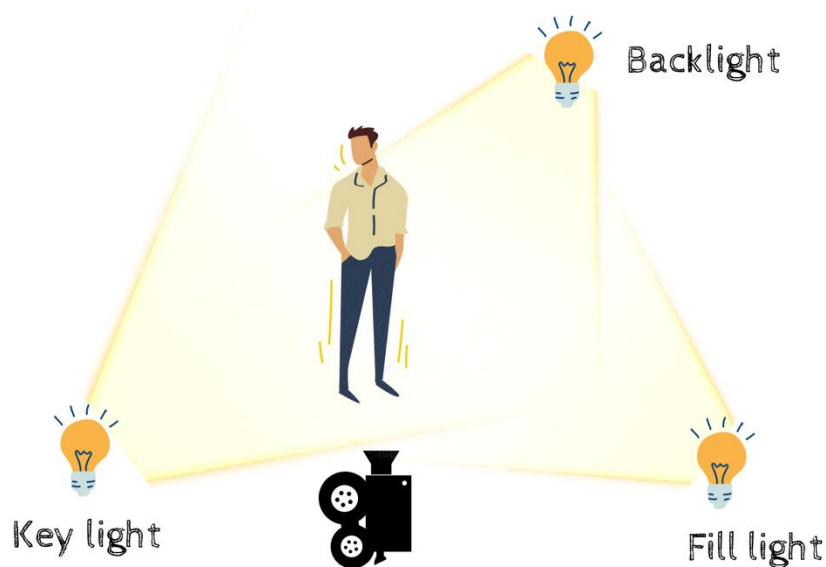
Pojęcie światła i **ILUMINACJI** zasługuje na dalsze rozważenie. Źródło światła oświetlające scenę może być umieszczone w różnych pozycjach w zależności od tego, co jest filmowane. Nawet ten wybór nie jest obojętny dla pożądanego przez reżysera efektu. Na przykład oświetlenie, które podkreśla efekty światłocienia, jest zwykle używane do podkreślenia dramatycznych sytuacji.

Istnieją dwie główne możliwości umieszczenia światel w kadrze:

- światło, które oświetla nie będąc widzianym (**światło neutralne**)
- światło, które nie tylko oświetla rzeczy, ale pokazuje się jako fizyczna obecność (**światło antynaturalistyczne**).

Istnieje standardowa zasada, której można przestrzegać, aby zoptymalizować i zrównoważyć oświetlenie sceny: **zasada oświetlenia trypunktowego**. Zgodnie z tą zasadą należy ustawić trzy punkty świetlne:

- **Światło kluczowe:** główne źródło światła dla sceny. To światło ma największą intensywność (choć musi być nieco rozproszone) i jest ustawione pod kątem 45 stopni przed obiektem, aby uniknąć tworzenia zbyt wielu cieni.
- **Światło wypełniające:** równoważy cienie wytwarzane przez światło kluczowe, eksponując szczegóły obiektu. Z tego powodu światło wypełniające jest zwykle umieszczane naprzeciwko światła kluczowego i zaleca się, aby jego jasność nie była zbyt intensywna (50% światła kluczowego).
- **Podświetlenie:** jest to trzecie i ostatnie światło w konfiguracji trzypunktowej. Służy do uniknięcia sytuacji, w której obiekt wydaje się płaski i traci wymiarowość. Aby zniwelować ten efekt, należy umieścić za nim światło o niskiej intensywności.



Poza tymi ogólnymi wytycznymi, istnieją inne wskazówki, których możemy użyć, aby poprawić nasz obraz podczas filmowania.

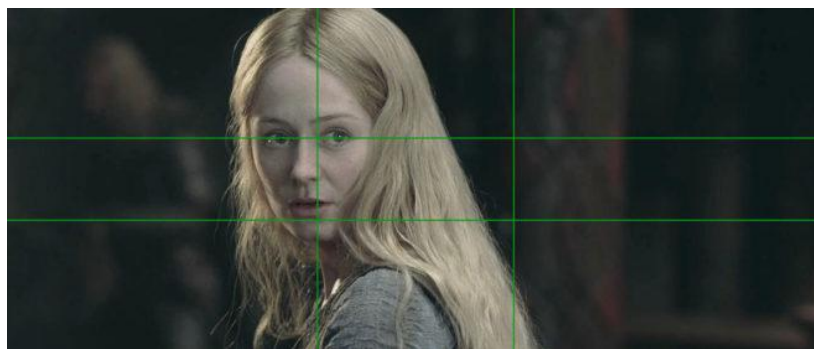
Na przykład, jeśli chodzi o **KOMPOZYCJĘ**, głównym celem jest zazwyczaj koncentrowanie percepcji i uwagi widza w kierunku tych części obrazu, które są najbardziej pożądane.

Nasze oczy zazwyczaj skupiają się przede wszystkim na geometrycznym środku obrazu:



Alternatywnie, można zastosować tak zwaną "**zasadę trójpodziału**":

Powszechnie stosowana w fotografii (a także w kinematografii) zasada jednej trzeciej oznacza rodzaj kompozycji, w której obraz jest idealnie podzielony na trzy części, zarówno w poziomie, jak i w pionie. Rezultatem jest siatka złożona z dwóch poziomych i dwóch pionowych linii. Oko widza łąduje na punktach ostrości na przecięciu tych linii. W związku z tym główny temat lub tematy kadru powinny zajmować punkt przecięcia i kontynuować wzdłuż linii poziomej lub pionowej.



3.3.2. Kadrowanie i plany ujęć

Decyzja o kadrowaniu oznacza wiele rzeczy: gdzie umieścić kamerę (w jakim punkcie, w jakiej odległości i wysokości, pod jakim kątem i nachyleniem), ale także jakich obiektywów użyć. Reżyser omawia te aspekty z **operatorem**, zwłaszcza wybór obiektywów i oświetlenia.

Kadr to pojedynczy obraz filmowy lub wideo. Kadrowanie (ujęcie) obejmuje projektowanie wizualnej zawartości serii klatek widzianych z jednego punktu widzenia, tj. z nieruchomej kamery.

Istnieją różne rodzaje lub, lepiej mówiąc, **plany ujęć**, które różnią się od siebie w zależności od relacji postaci z otoczeniem. Poznanie tej nomenklatury jest niezbędne, aby wszystkie osoby uczestniczące w projekcie "mówiły tym samym językiem" i skutecznie komunikowały się podczas realizacji zdjęć.

Możemy podzielić ujęcia na dwie główne kategorie: A) ujęcia wskazujące rozmiar obiektu i B) ujęcia wskazujące kąt/umieszczenie kamery.

A) ujęcia wskazujące rozmiar obiektu:

Ogólnie rzecz biorąc, możemy wyróżnić trzy główne rozmiary ujęć: Długie, Średnie i Bliskie.

- Długie ujęcia pokazują obiekt z daleka, podkreślając miejsce i lokalizację,
- Średnie ujęcia kładą nacisk na obiekt, jednocześnie pokazując część otaczającego środowiska.
- Ujęcia z bliska ujawniają szczegóły obiektu, podkreślając w ten sposób stany emocjonalne postaci

Aby być bardziej precyzyjnym:



PLAN TOTALNY Ostrość jest całkowicie skupiona na scenarii, a postacie są małe lub nawet nieobecne. Ten rodzaj ujęcia jest szczególnie przydatny do ustanowienia sceny (patrz Ujęcie ustanawiające poniżej). Postacie niekoniecznie muszą być widoczne w tym ujęciu.



PLAN OGÓLNY Postać jest kadrowana od stóp do głów. Postać staje się bardziej wyśrodkowana niż w przypadku ekstremalnie długiego ujęcia, ale kadr nadal jest zdominowany przez scenę.



PLAN PEŁNY (znany również jako FULL BODY SHOT) Postacie są od stóp do głów, a obiekt wypełnia kadr. Nacisk kładziony jest raczej na akcję i ruch niż na wyrażanie emocji postaci



PLAN AMERYKAŃSKI Kadr obejmuje trzy czwarte ciała i pokazuje obiekt od kolan w górę.



PLAN ŚREDNI

Pokazuje część obiektu bardziej szczegółowo. W przypadku osoby, średnie ujęcie zazwyczaj kadruje ją od bioder do głowy.



PÓLZBLIŻENIE

Zazwyczaj kadruje obiekt od klatki piersiowej lub ramion w górę.



ZBLIŻENIE

Wypełnia ekran częścią obiektu, zazwyczaj głową/twarzą osoby. Dzięki takiemu kadrowaniu emocje i reakcje postaci są motywem przewodnim sceny



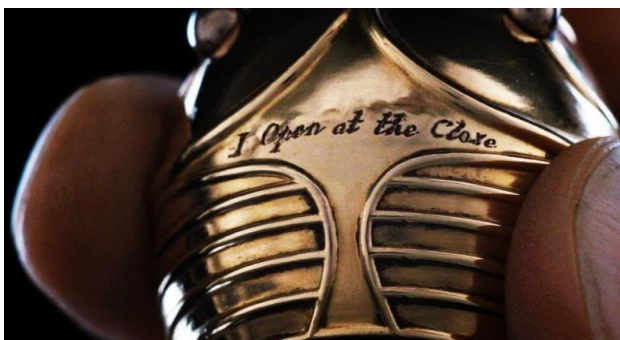
DUŻE ZBLIŻENIE (znane również jako CHOKER)

Kadr obejmuje tylko główne cechy twarzy, zwykle od powyżej brwi do poniżej ust.



DETAL

Podkreśla mały obszar lub szczegół obiektu, taki jak oczy lub usta.



MAKRODETAL

Kadr skupia się na szczególe obiektu, który ma szczególne znaczenie dla zrozumienia sceny lub filmu.

B) Ujęcia wskazujące kąty kamery

Oprócz rozmiaru obiektu w kadrze, typy ujęć mogą również wskazywać, gdzie kamera jest umieszczona w stosunku do obiektu, określając w ten sposób różne **perspektywy**. W odniesieniu do pozycji kamery możemy zidentyfikować kilka ujęć:



UJĘCIE Z POZIOMU OCZU

Ujęcie wykonane kamerą mniej więcej na poziomie ludzkich oczu, co daje neutralny efekt dla widzów.



PERSPEKTYWA WYSOKA (znana również jako PLONGÉE)

Obiekt jest kadrowany z góry. Może to sprawić, że obiekt będzie wydawał się bezbronny, słaby lub przestraszony.



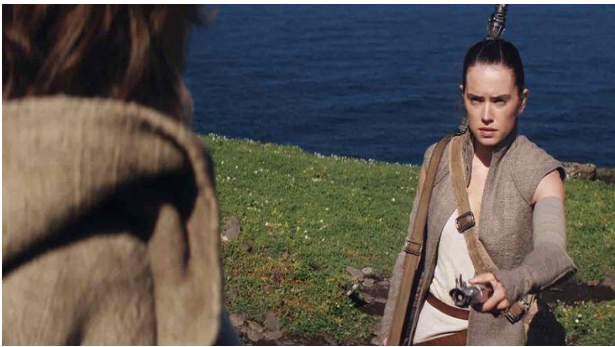
PERSPEKTYWA NISKA (znana również jako CONTRE- PLONGÉE)

Obiekt jest kadrowany poniżej poziomu oczu. Może to sprawić, że obiekt będzie wyglądał dominująco, bohatercko lub groźnie.



PERSPEKTYWA HOLENDERSKA

Ujęcie, w którym kamera jest ustawiona pod takim kątem względem osi obrotu, że linia horyzontu nie jest płaska. Jest często używane do wyrażenia zdezorientowanego lub niespokojnego stanu psychicznego.



UJĘCIE PRZEZ RAMIĘ

Obiekt jest kadrowany (w średnim zbliżeniu) zza ramienia innej postaci. Ramię, szyja i/lub tył głowy osoby odwróconej od kamery pozostają w kadrze. Wywiady i sceny dialogowe wyglądają bardziej naturalnie z tym kadrem.



UJĘCIE USTANAWIAJĄ CE

Jedno lub więcej szerokich ujęć, które informują widza o miejscu, w którym rozgrywa się akcja. Mimika postaci (jeśli jest obecna) jest nieczytelna; ważna jest relacja postaci z otoczeniem.



UJĘCIE Z PUNKTU WIDZENIA

Ujęcie mające symulować to, co widzi konkretna postać w scenie. Dzięki temu widzowie znajdują się bezpośrednio w głowie postaci.

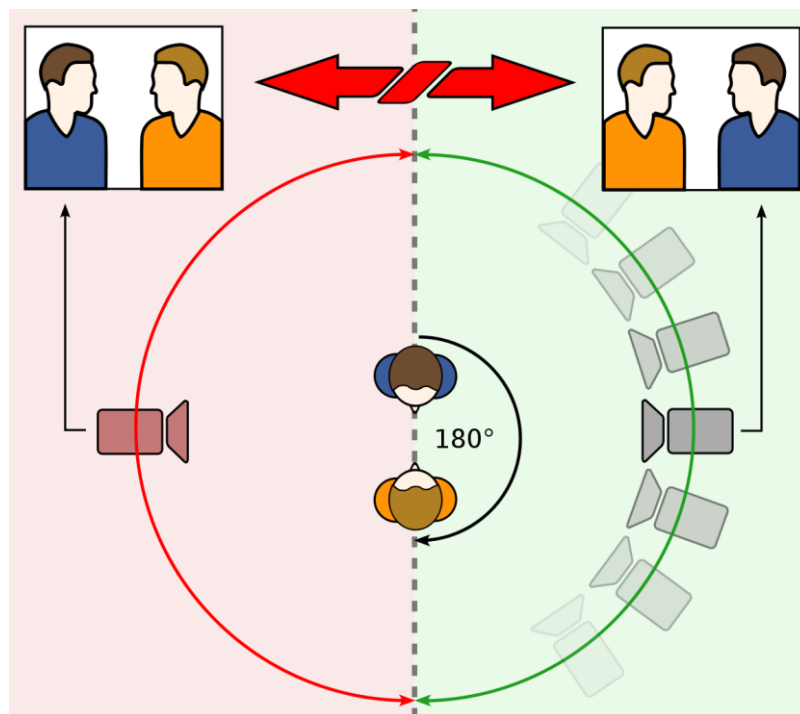
Reżyser decyduje nie tylko o cięciu ujęć i ruchach kamery, ale także o tym, gdzie umieścić kamerę. Wbrew temu, co się często sądzi, talent reżysera nie polega na tworzeniu "najdziwniejszych" (zapadających w pamięć??) ujęć, ale na znajdowaniu "właściwych" pozycji w odniesieniu do rozwoju narracji i relacji między postaciami.

Aby zorientować się między dwoma kolejnymi obrazami, widz musi mieć punkty odniesienia: dlatego należy zapewnić *ciągłość*. Aby uzyskać montaż z ujęciami, które można połączyć, konieczne jest przestrzeganie **ZASADY 180°**:

Jest to podstawowa zasada dotycząca relacji przestrzennych na ekranie między dwiema postaciami lub interakcji między postaciami i obiektami w ramach sceny. Według Bordwella i Thompsona "zakłada się, że akcja sceny, osoba idąca, dwie osoby rozmawiające, samochód ścigający się po drodze, odbywa się wzdłuż dostrzegalnej, przewidywalnej linii" (1990, 221).

Zasada 180° mówi, że kamera powinna być ustawiona po jednej stronie tej linii, która ma być fikcyjną osią między dwiema postaciami, tak aby pierwsza postać była zawsze kadrowana na prawo od drugiej postaci. Tak więc podczas filmowania ich pozycje pozostają spójne względem siebie. Przejście od jednej postaci do postaci naprzeciwko nazywa się **UJĘCIEM/PRZECIWIUJĘCIEM**. Przeciwiujęcie nie przekracza tej osi, tylko pokazuje przestrzeń odpowiadającą przestrzeni rozmówcy (pozostając w ten sposób po tej stronie linii).

Zasada ta zapewnia ciągłość filmu, ponieważ jeśli złamiesz tę zasadę, przesuując kamerę poza linię, możesz skończyć z obiema postaciami znajdującymi się po tej samej stronie ekranu, co jest przestrzennie mylące dla publiczności.



Dzięki połączeniu ujęć głównych z ujęciami/przeciwiuęciami podczas montażu, rezultatem będzie scena widziana pod różnymi kątami.

Alternatywą dla korzystania z różnych kątów ujęcia akcji jest użycie jednego punktu widzenia, przy użyciu kamery umieszczonej na stabilizatorze (ang. Steadicam). Metoda ta jest powszechnie określana jako **DŁUGIE UJĘCIE**. Jest to szczególnie długie ujęcie, bez cięć i przerw, które rejestruje scenę jako całość. Jest to ujęcie, które ma pojawić się jako pojedyncze, ciągłe ujęcie w końcowym montażu filmu.

Długie ujęcia są szczególnie cenione przez tych reżyserów, którzy dążą do realizmu (ponieważ czas rzeczywisty i czas filmowy odpowiadają sobie) i wysokiego poziomu jakości pod względem techniki operatorskiej. Rzeczywiście, długie ujęcia wiążą się ze szczególnie trudną pracą, ponieważ nie można liczyć na montaż i ujęcia zapasowe, aby poprawić swoje błędy (obiekt nie na swoim miejscu, nieoczekiwane wydarzenia, źle wypowiedziana lub źle powiedziana kwestia itp.).

3.3.3 Ruchy kamery

Ruchy kamery są specyficznym kodem języka audiowizualnego, który jest charakterystyczny dla praktyk związanych z ruchomymi obrazami. Podstawowym parametrem kadrowania jest zatem również statyczność lub dynamika kamery. Wśród ruchów kamery wyróżniamy trzy główne typy:

PANORAMA (ang. **PANNING**): Ogólnie rzecz biorąc, jest używany do opisanie środowiska, zewnętrznego lub wewnętrznego, tak aby widz mógł uzyskać przegląd całości. W związku z tym panoramowanie jest zazwyczaj powolne. W przeciwnym razie może pełnić funkcję relacyjną, łącząc dwie klatki bez przycinania.

JAZDA (ang. **TRACKING SHOT**): występuje zawsze, gdy kamera porusza się w przestrzeni (w każdym z trzech wymiarów przestrzennych, z boku, z przodu i z góry). Kamera jest umieszczona na ruchomym wsporniku, takim jak wózek lub samochód. Tracking shot jest ekspresyjnym, wysoce sugestywnym sposobem komunikowania punktu widzenia reżysera, ponieważ zwiększa lub zmniejsza znaczenie kadrowanych elementów. Bardzo ważne jest również określenie relacji między ruchem kamery a elementami sceny (na przykład jazda może służyć do podążania za postacią lub głównym elementem).

ZOOM: Jest to sposób na symulację śledzenia (w rzeczywistości zoom jest często nazywany śledzeniem optycznym) poprzez użycie obiektywu o zmiennej ostrości, który umożliwia przybliżanie lub oddalanie (przybliżanie/oddalanie) od kadrowanego obiektu. W porównaniu z ujęciem śledzącym, które jest realizowane fizycznie poprzez poruszanie kamerą, zoom zapewnia deformację optyki, a tym samym inną perspektywę renderowania i ostrość obrazu.

O ile budżet nie pozwala na inwestowanie w zaawansowane urządzenia, takie jak wózki (ang. dolly), drony, stabilizatory (ang. Steadicam) itp., prawdopodobnie będziesz używać kamery samodzielnie i z ręki. Aby ustabilizować obraz, możesz użyć stojaka (ang. easel), ale możesz także samodzielnie przesuwając kamerę bez pomocy statywów lub innych urządzeń. Technika ta nazywana jest **HAND HELD CAMERA** i jest szczególnie ceniona przez tych reżyserów, którzy cenią sobie pojęcia estetyczne, takie jak idea niestabilności wizualnej i naśladowanie nieprofesjonalnych formatów.

3.3.4 Filmowanie telefonami

W dzisiejszych czasach telefony komórkowe pozwalają na nagrywanie dowolnego rodzaju filmów z profesjonalnymi, wysokiej jakości rezultatami. Korzystanie z telefonu ma jednak swoje wady i zalety:

PLUSY

- Prawdopodobnie posiadasz już telefon i nie musisz kupować drogich profesjonalnych kamer i sprzętu.
- Ludzie są już przyzwyczajeni do używania go do nagrywania filmów i prawdopodobnie znasz/używałaś już wielu funkcji filmowania i możliwości swojego urządzenia.
- Łatwo jest nosić ze sobą telefon, nawet jeśli planujesz fotografować w nietypowych miejscach.

- Można również polegać na niedrogich urządzeniach, które mogą pomóc w robieniu lepszej jakości zdjęć, takich jak stabilizatory, statywy, zestawy obiektywów itp. Co więcej, za pomocą telefonu można filmować płynne ujęcia ze śledzeniem.

WADY

- Kamera jest niewielka i nie pozwala na uzyskanie wszystkich efektów, jakie zapewnia profesjonalna kamera, zwłaszcza jeśli chodzi o rodzaje ujęć.
- Telefon nie radzi sobie dobrze w słabym oświetleniu, więc jeśli planujesz fotografować w nocy lub w szczególnych warunkach oświetleniowych (wschód lub zachód słońca), telefony komórkowe mogą nie odpowiedzieć dla twoich potrzeb.
- Dźwięk jest ograniczony, więc będziesz musiał podejść bardzo blisko aktorów, aby nagrać ich w dobrej jakości lub użyć oddzielnego mikrofonu. Co więcej, możesz nie być w stanie monitorować tego, co nagrywasz, ryzykując opuszczenie planu, powrót do domu i odkrycie, że zmarnowałeś czas, ponieważ dźwięk jest zły.
- Trudno jest utrzymać stabilną pozycję podczas fotografowania, więc należy rozważyć zakup stabilizatorów, futerałów lub zacisków.
- Nawet w przypadku profesjonalnych aplikacji do kamer, regulacje i ręczne sterowanie są ograniczone.

3.3.5 Dźwięk (nawet ciszey)

Dźwięk jest niezwykle ważną częścią filmu. Pomaga w tworzeniu nastroju, kierując uwagę widzów na konkretny element obrazu. Szczególnie w przekazie na temat środowiska naturalnego, w filmowaniu tematów związanych z kwestiami ochrony przyrody, siedlisk itp. należy go wziąć pod uwagę. Dźwięk w kinie przybiera wiele form, które można podsumować w trzech kategoriach: mowa, muzyka i hałas (efekty dźwiękowe).

Jednak aby być bardziej precyzyjnym, można wyróżnić:

DIALOG: Rozmowy i komunikacja werbalna między dwiema lub więcej postaciami. Jest to jedna z najważniejszych części filmu, ponieważ napędza fabułę i wątki.

DŹWIĘK OTOCZENIA lub TŁA: Jest to dźwięk charakterystyczny dla miejsca lub pleneru, w którym nagrywasz. Dźwięk ten jest niezwykle ważny dla zachowania spójności.

EFEKTY DŹWIĘKOWE: Dźwięki, które zazwyczaj nie są łatwe do odtworzenia (np. odgłosy wojskowe w scenie wojennej, tłum wiwatujący na stadionie). Można polegać na wcześniej nagranych bibliotekach dźwiękowych, aby uzyskać tego typu dźwięki, często za darmo, a następnie dodać je do obrazu w postprodukcji.

FOLEY: Niektórzy ludzie nigdy o tym nie słyszeli, ale jest to dość interesujący rodzaj dźwięku. Nazwany na cześć Jacka Foleya, który był pionierem praktyki wstępnego nagrywania codziennych dźwięków, termin ten oznacza wszystkie dźwięki, które powszechnie słyszymy w życiu codziennym (kroki, dźwięki tkanin, przedmiotów i rekwizytów), które mają fundamentalne znaczenie dla zapewnienia spójności filmu. Są one nagrywane oddzielnie (istnieją biblioteki online, z których można korzystać) i dodawane do obrazów w synchronizacji, gdy film jest już nagrany.

MUZYKA: jest jednym z najważniejszych elementów filmu, ponieważ odgrywa kluczową rolę w nadawaniu tonu scenie lub sekwencji. Poprzez odpowiedni dobór muzyki reżyser jest w stanie podkreślić ładunek emocjonalny, ton i ogólną atmosferę sceny lub sekwencji, a nawet lepiej opisać postać i jej rolę narracyjną.

Konfiguracja takich dźwięków (pod względem głośności, rytmu itp.) wykracza poza kwestie bezpośrednio związane z kinem. Ale jeśli chodzi o wykorzystanie dźwięków w filmie, trzeba wziąć pod uwagę kilka innych kwestii technicznych. Każdy dźwięk może mieć związek z **diegezą** i może być całkowicie oderwany od poziomu narracji. Możemy mieć:

- SOUND IN: dźwięk diegetyczny; źródło jest kadrowane - piosenka puszczana w radiu jest słyszana zarówno przez bohaterów, jak i publiczność.
- SOUND OFF: dźwięk diegetyczny, którego źródło pozostaje poza kadrem - bohaterowie i publiczność słyszeli szum morza i krzyk mew, ale żaden z nich nie pojawia się w kadrze.
- SOUND OVER: niediegetyczny lub wewnętrzny dźwięk diegetyczny (postać słyszy go w swoim umyśle).

3.3.6 Reżyserowanie aktorów

Innym fundamentalnym zadaniem reżysera jest współpraca z aktorami w celu określenia, w jaki sposób ich postacie powinny być odgrywane i jak powinna wyglądać konkretna scena. Aktorzy oczywiście wnoszą swój wkład, ale to reżyser jest osobą najbardziej odpowiedzialną za ostateczny rezultat, nawet za ostateczne decyzje aktorskie.

Reżyserowanie aktora oznacza podawanie mu wskazówek, aby mógł odkryć intencję tego, co ma zrobić. Problem aktora filmowego polega na tym, że nie może on występować w ciągłości, przed publicznością, tak jak w teatrze. Istnieje ryzyko, że występ zostanie podzielony na niezliczone odcinki i ruchy bez żadnej ogólnej jedności. Zadaniem reżysera jest poprowadzenie aktora tak, by zachował spójność postaci, podając mu wskazówek psychologicznych i emocjonalnych. Zasadniczą kwestią jest skłonienie aktora do odgrywania swojej roli tak, jakby był postacią, nie tylko imitując jej postawy, ale żyjąc nimi jak własnymi. Traktowanie aktora jak marionetki powielającej gesty i odruchy to największy błąd reżysera. Nie można nauczyć aktora, jak zachowywać się na planie, ale można stworzyć warunki, które pozwolą mu poczuć tę postać w sobie. Aby to osiągnąć, reżyser musi pomóc aktorowi znaleźć klucz do przedstawienia postaci. Być może pomocne byłoby angażowanie go, zmuszanie do reagowania i praca nad tym, jak **wczuwa się w postaci, które portretuje emocjonalnie**.

Kluczowym elementem w relacji między reżyserem a aktorami jest liczba dubli tego samego ujęcia. Są reżyserzy, którzy dużo ćwiczą, a następnie ograniczają liczbę dubli, aby zachować "świeżość gry aktorskiej". Z drugiej strony są reżyserzy, którzy wolą gromadzić duble, aby uzyskać od aktora szczególną intensywność poprzez napięcie i zmęczenie. Wybór należy do Ciebie, ale pamiętaj, że niezależnie od stylu reżyserowania, aktorzy muszą być prowadzeni!

SŁOWNICTWO

Diegeza Mówiąc ogólnie, diegeza to cały świat narracji. Każda narracja zawiera diegezę, ale każdy rodzaj opowieści oddaje tę czasoprzestrzeń na różne sposoby. W teorii filmu termin ten oznacza czasoprzestrzenny świat przedstawiony w filmie. Wszystko w tym świecie (takie jak dialogi lub dźwięki używane do ustalenia lokalizacji) jest określane jako **diegetyczne**, podczas gdy wszystko poza nim (takie jak lektor, muzyka, którą słyszy tylko publiczność lub nałożony napis) jest **pozadiegetyczne**.

Bibliografia:

Barrance, T. (2021), *Start Making Movies*, Penarth (UK), Learnaboutfilm Ltd.

Bordwell, D., Thompson, K. (1990), *Film Art (An Introduction) Third Edition*, New York, McGrawHill, Inc.

Burstyn L., et. al. (2004), *Making Movies: A Guide for Young Filmmakers*, Los Angeles, The Film Foundation.

4.

Montaż i postprodukcja

Postprodukcja to faza następująca po zakończeniu produkcji filmu, w której rozpoczyna się montaż materiałów audiowizualnych.

4.1 Połącz materiał i potnij go!

Po nakręceniu wszystkich scen, kiedy dysponujesz surowym materiałem filmowym, nadchodzi czas na rozpoczęcie montażu. Na tym etapie film jest ostatecznie montowany: masz szansę spojrzeć na wszystkie dostępne ujęcia i zdecydować, które ujęcia wstawić, które przyciąć lub usunąć, a także w jakiej kolejności ustawić klatki obok siebie, aby stworzyć film, o jaki ci chodzi. Podczas montażu naprawdę widać, jak film powstaje. W związku z tym montażysta, ściśle współpracując z reżyserem, decyduje, jakich ujęć użyć, jak je połączyć i jak długo utrzymać czas trwania każdego ujęcia przed przejściem do następnego. Dobry montaż polega zatem na wybieraniu ujęć i łączeniu ich w celu przekazania wizji reżysera.

4.1.1 Lubisz lamiglówki? Montaż sensotwórczy

Film w swojej surowej formie przypomina układankę: masz pojedyncze ujęcia, muzykę, efekty dźwiękowe i być może niektóre efekty wizualne, a następnie musisz połączyć wszystkie te elementy, aby stworzyć kompletny, spójny film. Montaż to jednak coś więcej niż tylko łączenie ujęć w sceny i sekwencje. Montaż to nie tylko proces mechaniczny, ale także sztuka; sztuka wybierania najlepszych/najważniejszych ujęć z materiału nagranych na miejscu i zbierania, łączenia ich w spójny film.

Według niektórych teoretyków montaż reprezentuje prawdziwą specyfikę języka filmowego. Nawet ci, którzy nie idą tak daleko, twierdzą, że montaż jest jedną z najważniejszych części tworzenia filmu: możesz nie zauważyć dobrego montażu (montaż filmowy jest często określane jako "niewidzialna sztuka"), ponieważ jesteś zanurzony w historii, ale na pewno dostrzeżesz zły montaż, ponieważ film będzie zagmatwany, nudny i nieciekawym.

Dzieje się tak, ponieważ dzięki montażowi można przekazywać znaczenie, dostarczać wiadomości i emocjonalnie wpływać na publiczność! Reżyserzy filmowi odkryli moc montażu od samego początku istnienia tego medium. Zdali sobie sprawę, że obraz na ekranie nie musi pokazywać osoby od stóp do głów i że ujęcia mogą być wykonane w różnych miejscach w różnym czasie, a następnie połączone w narracyjną całość. Co więcej, odkryli, że połączenie dwóch ujęć tworzy emocjonalny i poznawczy efekt w umyśle widza.

Szczególnie w odniesieniu do emocjonalnego zaangażowania publiczności, jedną z najważniejszych teorii jest "**efekt Kuleszowa**".

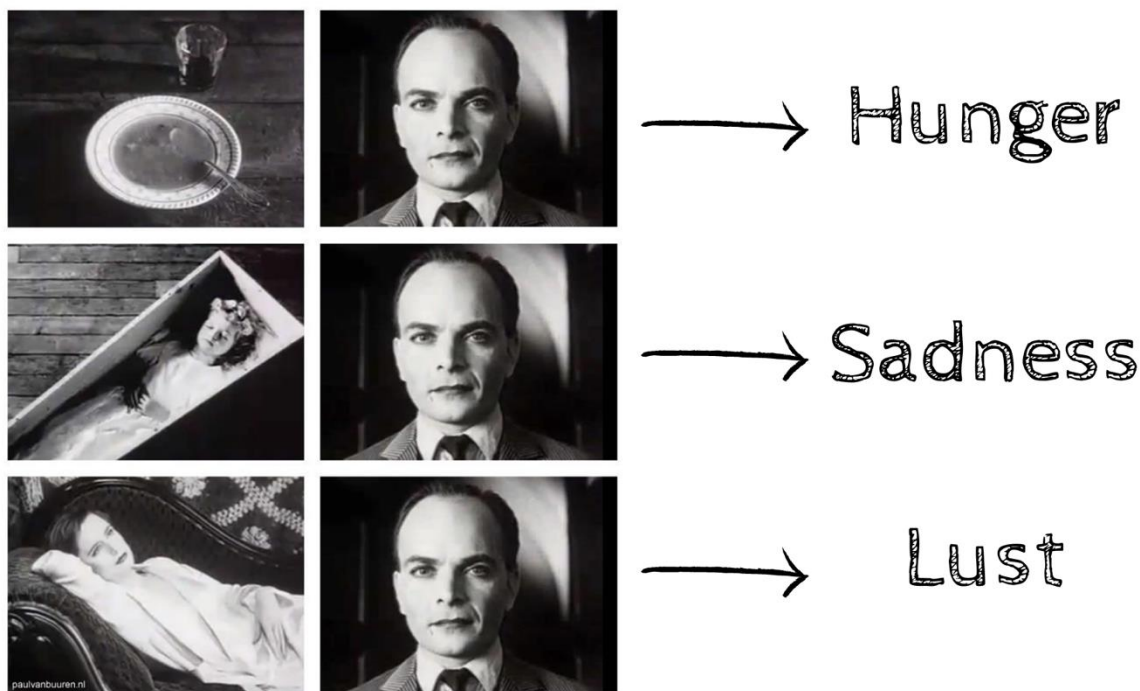
Efekt Kuleszowa był eksperymentem filmowym przeprowadzonym przez radzieckiego filmowca Lwa Kuleszowa w latach dwudziestych ubiegłego wieku, który był zainteresowany przekraczaniem granic i eksperymentowaniem z kreatywnymi technikami montażu. Kuleszow wykazał, że widzowie czerpią

więcej znaczeń z interakcji dwóch sekwencyjnych ujęć (co jest podstawą procesu montażu) niż z pojedynczego, odizolowanego ujęcia. Eksperyment wykazał również, że montaż ma duży wpływ na widzów zarówno pod względem ich zaangażowania emocjonalnego, jak i intelektualnego.

Jak dokładnie Kuleszow osiągnął ten wynik?

Podczas nauczania w Moskiewskiej Szkole Filmowej przeprowadził eksperyment mający na celu zademonstrowanie, w jaki sposób można wpłynąć na interpretację wyrazu twarzy postaci przez widza poprzez zestawienie go z drugim obrazem. Zmontował zbliżenie pozbawionego wyrazu mężczyzny (do którego wykorzystał kadr carskiego aktora kina niemego Iwana Mozzuchina) wraz z trzema alternatywnymi ujęciami końcowymi: martwym dzieckiem w trumnie, miską zupy i kobietą leżącą na kanapie. Następnie Kuleszow pokazał trzy zmontowane filmy trzem oddzielnym publicznościom i poprosił widzów o interpretację tego, co ich zdaniem myślał Iwan Mozzuchin.

Ludzie, którzy widzieli obraz martwego dziecka, twierdzili, że wyraz twarzy mężczyzny wskazywał na smutek. Widzowie, którzy zobaczyli mężczyznę, a następnie kadr z talerzem zupy, zinterpretowali wyraz twarzy mężczyzny jako głód. A w połączeniu z wizerunkiem kobiety na kanapie, widzowie zakładali, że mężczyzna odczuwa pożądanie. W rzeczywistości wyraz twarzy mężczyzny był identyczny we wszystkich trzech filmach, ale sposób, w jaki widzowie interpretowali ten wyraz - głód, smutek lub pożądanie - zależał całkowicie od obrazu, który po nim następował.



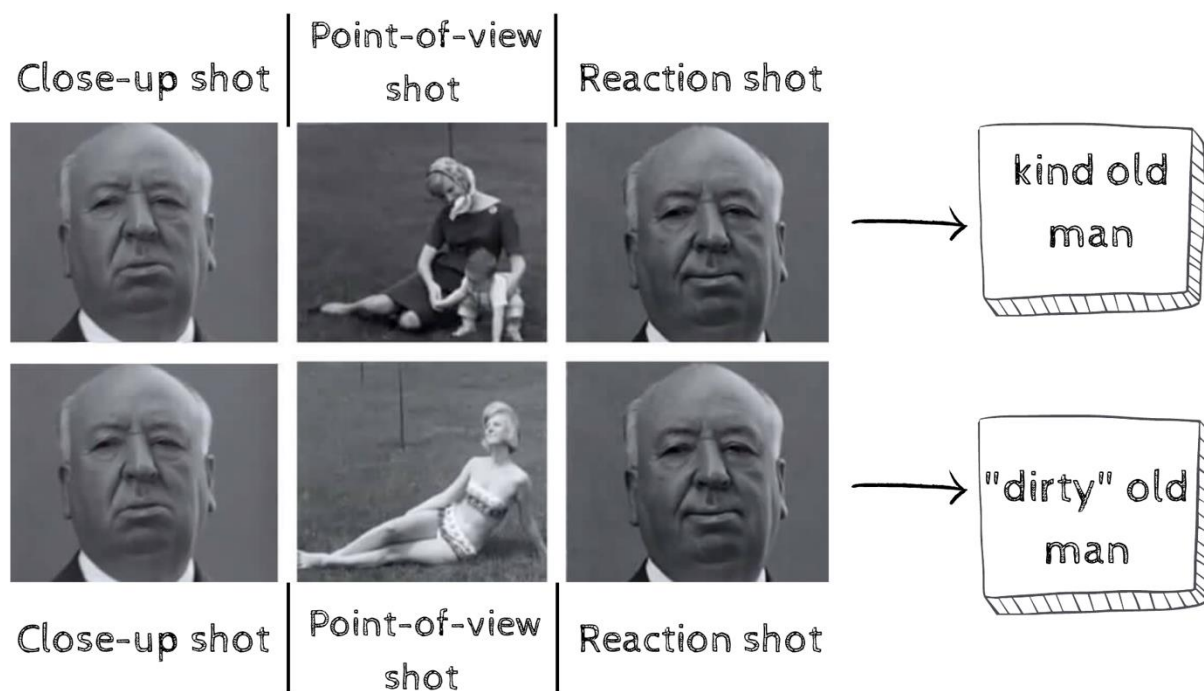
Eksperyment pokazał reżyserom i montażyście, że długość ujęcia, ruch, cięcia i zestawienia to techniki filmowe, które mogą być używane jako środki językowe do komunikowania czegoś, wiadomości lub uczuć widzom.

Kuleszow ostatecznie doszedł do wniosku, że historię filmową lepiej opowiada się poprzez cięcia i zestawianie ze sobą poszczególnych fragmentów filmu.

Wiele lat po pierwszym eksperymencie Kuleszowa, reżyser **Alfred Hitchcock** wykorzystał i zaadaptował go do swojej własnej teorii montażu. W wizji Hitchcocka rdzeń procesu montażu opiera się na trzech ujęciach:

1. Ujęcie z bliska
2. Ujęcie z perspektywy
3. Ujęcie reakcji (ujęcie odcinające się od głównej sceny w celu pokazania reakcji postaci na nią).

Hitchcock dodał ujęcie reakcji do swojej podstawowej "jednostki montażowej", aby jeszcze bardziej wyjaśnić widzom, co bohater myśli lub czuje w związku z tym, co właśnie zobaczył.



Jak praktycznie wykorzystać "efekt Kuleszowa" w filmie? Cóż, o zasadzie tej należy pamiętać na wszystkich etapach produkcji. Na przykład w scenariuszu należy dać bohaterom szansę zareagowania na każdy ważny fragment dialogu i akcji. Reakcje te będą nieocenione na etapie montażu! Co więcej, podczas kręcenia należy zadbać o użycie zbliżeń, aby skupić się na twarzy pojedynczej postaci, aby podkreślić jej emocjonalne reakcje, które pomogą widzom poczuć i zrozumieć akcję na ekranie. Wszystkie te elementy mają swoją kulminację w montażu: posiadanie wystarczającej liczby zbliżeń i ujęć reakcji daje montażystom możliwość łączenia scen w sposób, który prowadzi widzów do określonych uczuć / stanów emocjonalnych.

To, co powiedzieliśmy o zdolności montażu do wzbudzania i ukierunkowywania określonych stanów emocjonalnych u widzów, jest ważne również z intelektualnego punktu widzenia: montaż może znacząco wpłynąć na widzów i ich zrozumienie filmu i jego przekazu. Montaż rzeczywiście może być postrzegany jako sposób na skuteczne przekazywanie informacji, tematów, myśli i pomysłów na dany temat **BEZ SŁÓW**.

W tym samym okresie, w którym Kuleszow pracował nad swoim eksperymentem, jego uczeń, **Siergiej Eisenstein**, rozwinął odkrycie swojego nauczyciela i rozwinął jego teorię, twierdząc, że istota i siła

komunikacyjna języka filmowego opiera się na montażu, mającym na celu zderzenie ujęcia A ("teza") z ujęciem B ("antyteza") w celu stworzenia zupełnie nowej idei ("syntezy") w umyśle widza.

Wykorzystując swoje narzędzia, montaż odgrywa kluczową rolę w narracyjnej, poznawczej i dramatycznej konstrukcji całego filmu:

- Montaż określa rolę postaci i obiektów: hierarchie postaci, dynamikę relacji między nimi, ale także znaczenie niektórych obiektów można podkreślić za pomocą technik montażu.
- Montaż wzmacnia grę aktorską: pozwala filmowcowi wstawiać zbliżenia, ujęcia reakcji, relacje wzrokowe między dwoma lub więcej aktorami oraz przerwy między linijkami dialogu, aby zmaksymalizować grę aktorską.
- Montaż tworzy punkt kulminacyjny sceny: użycie pełnego napięcia montażu obrazów, muzyki i efektów dźwiękowych wzmacnia napięcie sceny.
- Montaż wzmacnia wybory stylistyczne reżysera, a także przesłanie, które chce przekazać za pomocą filmu

4.1.2 Tworzenie montażu: Cięcia i przejścia

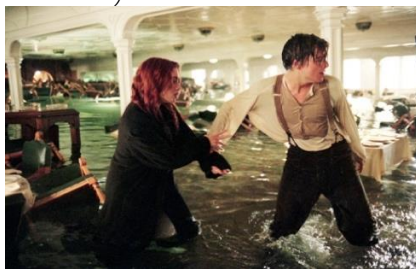
Podczas edycji materiału filmowego należy wziąć pod uwagę wiele różnych elementów:

- a) **Tempo**: długość ujęć i scen nadaje całemu filmowi tempo - poczucie szybkiego lub wolnego poruszania się.
- b) **Długość sceny**
- c) **Kolejność ujęć i scen**: układając ujęcia w określonej kolejności, można wpłynąć na znaczenie sceny. Możemy wyróżnić dwa główne sposoby porządkowania scen:
 - *Montaż liniowy*: polega na montowaniu nakręconych ujęć w kolejności, w jakiej następują po sobie.
 - *Montaż nieliniowy*: każde ujęcie i scenę można przesuwać w dowolnej kolejności w filmie. (np. scenę początkową można łatwo przenieść na koniec). Montaż nieliniowy jest łatwiejszy, szybszy i pozwala na większą wyobraźnię niż montaż liniowy.
- d) **Sklejka na ruchu** (ang. Cut on Action): większość ujęć jest lepiej cięta (lub edytowana) w akcji.
- e) **Dopasowywanie ujęć**: ujęcia statyczne należy łączyć z innymi ujęciami statycznymi, a ujęcia ruchome z innymi ujęciami ruchomymi. W przeciwnym razie rezultat może być szokujący i zakłócający (co jednak mogło być twoim zamiarem od samego początku!).
- f) **Pokazywanie jednoczesnej akcji**: można przecinać sceny rozgrywające się w tym samym czasie.
- g) **Wybór najlepszego ujęcia** (lub połączenie kilku najlepszych ujęć): im więcej ujęć, tym większy wybór w montażowni. Możesz także łączyć fragmenty różnych ujęć, aby uzyskać pożądany efekt.

Najpopularniejszą techniką montażu pozwalającą osiągnąć wszystkie wymienione cele jest **CIĘCIE MONTAŻOWE**. Cięcia są natychmiastowymi przejściami używanymi do przenoszenia widzów z jednego obrazu do następnego lub z jednej sceny do następnej. Cięcie może zmienić scenę, skompresować czas, zmienić punkt widzenia, a nawet stworzyć obraz lub koncepcję.

W filmie występuje wiele różnych rodzajów cięć. Podczas gdy niektóre są bardziej konceptualne, a inne bardziej narracyjne, wszystkie są definiowane przez bezpośrednie łączenie obrazów.

SKLEJKA NA RUCHU (ang. CUT ON ACTION)



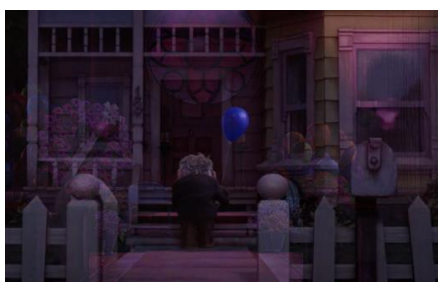
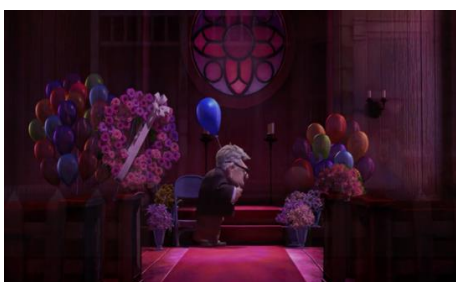
Przejdzie z jednego ujęcia do drugiego, gdy obiekt jest nadal w ruchu. Jest to nagła zmiana ujęcia z jednego punktu widzenia lub lokalizacji na inną. Użycie cięcia w akcji sprawia, że montaż jest płynny i gładki.

CUT AWAY



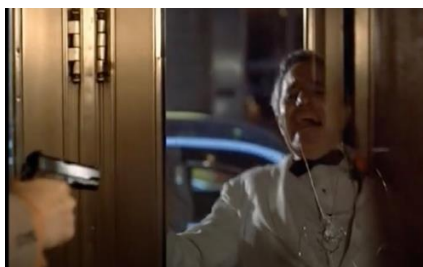
Jest to przerwanie ciągłej filmowanej akcji poprzez wstawienie widoku czegoś innego. Przerzywa ciągłość sceny, dając widzom nowy punkt widzenia.

MATCH CUT



Każde przejście, dźwiękowe lub wizualne, które wykorzystuje elementy z poprzedniej sceny, aby płynnie przenieść widza do następnej sceny. Różni się od zwykłych cięć, ponieważ zapewnia tematyczne połączenie (podtekst) między dwoma oddzielnymi wydarzeniami lub koncepcjami.

CIĘCIE POPRZECZNE



Przejście od jednej linii akcji do drugiej. Zestawione ze sobą ujęcia przeplatają dwie akcje rozgrywające się w tym samym czasie, ale w różnych sceneriach.

JUMP CUT



Dzieje się tak, gdy cięcie następuje w ramach tego samego ujęcia, zazwyczaj statycznego. Postacie są pokazywane w różnych pozycjach, więc może to być skuteczna technika montażu filmowego, aby przedstawić przeskoki w czasie.

Ostateczna wersja zmontowanego filmu nazywana jest **wersją ostateczną**. Fragmenty scen, a nawet całe sceny, mogą zostać wycięte, jeśli reżyser i/lub montażysta uważają, że nie są one potrzebne do opowiedzenia historii - lub jeśli film jest dłuższy niż oczekiwano.

Oprócz cięć, montażyści mogą używać efektów wizualnych zwanych **PRZEJŚCIAMI**, aby przechodzić z jednej sceny do drugiej (nie są one zbyt często używane do przechodzenia z jednego kadru do następnego).

FADE IN / FADE OUT



Scena pojawia się stopniowo z ciszy lub ciemności i odwrotnie.

CROSS DISSOLVE



Kiedy stopniowo mieszasz jedno ujęcie z drugim. Może to reprezentować upływ czasu lub przejście z dwóch różnych sytuacji/miejsc.

WIPE / IRIS



Jedno ujęcie zastępuje inne, przesuując się lub "przecierając" z jednej strony kadru na drugą. Przejście może być wykonane z dowolnego kierunku i w różnych kształtach. Jeden z nich nosi nazwę "Iris" i jest uzyskiwany poprzez powiększanie lub zmniejszanie okrągłego przejścia.

J-CUT / L-CUT

X

Są to przejścia, w których dźwięk albo poprzedza, albo jest kontynuowany z kolejnej sceny. L-cut zawiera dźwięk z pierwszego klipu nad drugim klipem, podczas gdy J-cut zawiera dźwięk z drugiego klipu nad pierwszym klipem.

PODZIELONY EKRAN



Podział ekranu na części, które mogą pokazywać widzowi kilka obrazów jednocześnie (czasami tę samą akcję z różnych perspektyw).

4.2 Edycja muzyki i dźwięków

Do tej pory widzieliśmy fazę postprodukcji materiałów wizualnych, ale oczywiście musimy również zadbać o materiały audio. Postprodukcja audio polega głównie na wprowadzeniu oddzielnych ścieżek dźwiękowych - zawierających dialogi, efekty dźwiękowe, piosenki i muzykę - do komputera i zmiksowaniu ich za pomocą specjalnego oprogramowania do miksowania dźwięku. Mówiąc dokładniej, obejmuje to synchronizację tych dźwięków z ruchomymi obrazami, ich edycję i regulację poziomów. Ponad 80% dźwięku w filmie jest dodawane po zakończeniu zdjęć i podczas postprodukcji: dialogi, efekty dźwiękowe, muzyka itp. są często nagrywane osobno, a następnie miksowane w celu stworzenia ścieżki dźwiękowej, która zostanie dodana do ścieżki wizualnej. Nawet jeśli zdecydowałeś się nagrać dźwięk w sposób zsynchronizowany, zawsze będziesz musiał coś dodać (być może muzykę, **motyw przewodni** lub efekty dźwiękowe) lub przynajmniej coś dostosować, na przykład poziomy dźwięku. Podczas edycji dźwięków należy pamiętać, że można wstawiać wiele poziomów dźwięków jednocześnie: można dodawać dialogi, muzykę i dźwięki tła do tej samej sceny, manipulując efektami modulacji dźwięku.

Pierwszym pojęciem, które należy znać, aby edytować dźwięk, jest **dynamika audio**. Termin ten opisuje różnicę między maksymalną i minimalną głośnością ścieżki. Jeśli fragment audio przechodzi od cichego do głośnego, mówi się, że ma wysoki zakres dynamiki, a gdy głośny fragment staje się cichy, mówi się, że ma niski zakres dynamiki. Dynamika dźwięku jest wykorzystywana do upewnienia się, że fragmenty dźwięku z różnych ścieżek mają odpowiedni zakres dynamiki, dobrze się ze sobą łącząc, a następnie przyczyniając się do ogólnego wrażenia sceny.

Warstwy dźwięku składają się z kilku elementów: dialogów, efektów dźwiękowych, foley, muzyki, narracji lektora (jeśli jest obecna), dźwięków otoczenia oraz piosenek/muzyki w obrębie sceny. Musisz upewnić się, że wszystkie te elementy nie konkurują ze sobą. Aby to zrobić, należy skupić się na obrazie, wzmacniając sens sceny i przekaz poznawczy, a także emocjonalny. W ten sposób możesz pomóc widzom skupić się na historii. Do miksowania, równoważenia i dostosowywania różnych poziomów wszystkich tych ścieżek można użyć **kompresora**. Kompresja jest powszechnie stosowana do utrzymania stałego poziomu poprzez obniżenie poziomu, gdy jest on wysoki i podniesienie go, gdy jest niski. Jest to bardzo powszechne narzędzie, które można znaleźć w każdym oprogramowaniu do edycji. Jest to szczególnie przydatne podczas miksowania muzyki i dialogów.

Jak już zauważyliśmy, znalezienie odpowiedniego **utworu muzycznego** jest ważnym krokiem w tworzeniu filmu, podkreślającym scenę, dramatyzującym sytuację i pomagającym widzom wczuć się w określoną atmosferę. W postprodukcji można dodać dowolną muzykę. Jeśli masz ograniczony budżet, poszukaj muzyki z domeny publicznej, muzyki bez tantiem i/lub muzyki Creative Commons do

wykorzystania w swoich materiałach wideo. Upewnij się, że wybrałeś najbardziej odpowiednią muzykę do swojego celu i umieściłeś ją (lub jej fragmenty) we właściwym miejscu i czasie. Dostosowanie poziomu głośności muzyki ma kluczowe znaczenie w przypadku łączenia muzyki i dialogów. Aby lepiej wykonać to zadanie, można "bawić się" narzędziami do edycji, takimi jak **przejścia**: muzyka może *zamiakać* lub *pojawiać się*, co oznacza, że dźwięk staje się stopniowo cichszy lub głośniejszy w określonym punkcie sceny, w zależności od obecności dialogów. Zasadniczo, gdy są dialogi, muzyka służy jako rodzaj emocjonalnego "akompaniamentu" do tego, co mówią aktorzy. Oznacza to, że głośność muzyki nie powinna przewyższać głośności dialogów.

Dialogi również mogą być edytowane. Chociaż dialogi są jedynym dźwiękiem z rzeczywistego nagrania, który został zachowany w całym filmie, to również wymagają ulepszenia. Słowem kluczowym edycji dialogów jest "płynność". Prawidłowo zmontowane dialogi w ogóle nie brzmią jak zmontowane. Brzmiały tak, jakby mówiła prawdziwa osoba. Tak więc, gdy montaż dialogów nie jest płynny, gdy słyszysz kliknięcie, dziwny skok wysokości dźwięku lub dziwne tempo, przypomina ci to, że to, co oglądasz, nie jest "prawdziwe".

Co więcej, w fazie postprodukcji można również dodawać **efekty dźwiękowe**, czyli dźwięki, które budują warstwy dźwięku, aby stworzyć wciągający krajobraz dźwiękowy zgodnie z sugestiami reżysera. Prawie wszystkie efekty dźwiękowe towarzyszące filmowi są dodawane lub rekonstruowane w postprodukcji. Niemal każdy możliwy efekt dźwiękowy można znaleźć w bibliotekach online (z których wiele jest bezpłatnych).

4.3 Kolorowe życie! Korekcja kolorów i gradacja kolorów

Po zakończeniu montażu (zarówno ścieżki wizualnej, jak i dźwiękowej), kolejnym krokiem są wszystkie dodatkowe procesy mające na celu sfinalizowanie i udoskonalenie wideo.

Jedną z nich jest **KOREKCJA KOLORU**.

Jest to proces techniczny (realizowany przez oprogramowanie), który obejmuje dostosowanie koloru, kontrastu i ekspozycji materiału filmowego, tak aby wyglądał na naturalny i nieprzetworzony (tak jak ludzkie oko doświadcza go w prawdziwym życiu). Korekcja kolorów służy do harmonizacji i optymalizacji materiału filmowego, ale może również korygować techniczne błędy kolorystyczne i może pomóc w uratowaniu wspaniałej sceny, która została ukarana przez złe oświetlenie.

Innym interesującym narzędziem jest **GRADACJA KOLORÓW** (zwane również **praniem kolorów**). Polega na nadaniu filmowi ogólnego, specyficznego wyglądu poprzez proces zmiany koloru w celach estetycznych, informacyjnych i artystycznych. Jest to proces "stylizacji" schematu kolorów (*palety*) materiału filmowego, który podkreśla wizualny ton i atmosferę filmu oraz charakteryzuje go jako bardziej "kinowy".



Istotną różnicą między korekcją kolorów a gradacją kolorów jest to, że podczas gdy ta pierwsza jest przeprowadzana ujęcie po ujęciu, ta druga obejmuje cały materiał filmowy lub przynajmniej jego dużą część, w zależności od lokalizacji i różnych momentów, w których rozgrywa się fabuła.

Słownictwo

Motyw przewodni: Motyw muzyczny, powtarzająca się fraza melodyczna w muzyce, która pozwala filmowcowi przekazać wyraźną charakterystykę historii w angażujący sposób. Może sygnalizować postać, scenę, emocje, powtarzalność wydarzeń lub temat.
Pomyśl o rekinie pojawiającym się w *Szczygłach*, każdej scenie wejścia Dartha Vadera, motywie Jamesa Bonda i tak dalej.

Bibliografia

- Browne S.E. (2007), *High Definition Postproduction: Editing and Delivering HD Video*, Burlington (USA), Elsevier.
- Orpen V. (2019), *Montaż filmowy. The Art of the Expressive*, Nowy Jork, Columbia University Press.
- Poletti S. (2021), *Il manual del videomaker*, Milano, Hoepli.
- Stoller B.M. (2009), *Filmmaking For Dummies*, 2nd Edition, Hoboken (USA), Wiley Publishing, Inc.

5.

Organizacja pracy

Kolejne strony zawierają porady dotyczące konkretyzacji projektu i współpracy ze wszystkimi osobami zaangażowanymi w fazę produkcji i postprodukcji filmu.

Realizacja filmu wymaga pracy zespołowej i jasnego podziału ról: każdy film potrzebuje ekipy, ponieważ jedna osoba nie jest w stanie zrobić wszystkiego.

5.1 Role

Tworzenie filmu jest operacją zbiorową i wymaga współpracy wielu osób. Każda osoba zaangażowana w tworzenie filmu ma określoną rolę, dzięki której wszystkie operacje (preprodukcja, produkcja i postprodukcja) przebiegają tak płynnie, jak to możliwe, i nie tracą czasu.

DIRECTION

Director - Assistant Director - Scriptwriter

PHOTOGRAPHY

Director of Photography - Camera Operator - Gaffer

AUDIO

Sound Engineer

PRODUCTION

Producer - Script Supervisor

EDITING

editor

COSTUME DEPARTMENT and SET DECORATION

Set Decorator - Prop Master - Costume Designer

Poza tymi głównymi stanowiskami w produkcji filmową zaangażowanych jest oczywiście wiele innych osób i wiele innych działów. Wystarczy wymienić tylko kilka z nich: **skaut lokacji filmowych** (ang. **location scout**) (który wyszukuje wszystkie miejsca w scenariuszu i znajduje rzeczywiste plenery, w których kręcony jest film), **reżyser castingu** (który sugeruje aktorów odpowiednich do każdej roli zgodnie ze scenariuszem), **koordynator postprodukcji** (który koordynuje realizację filmu, planuje montaż zdjęć i elementów dźwiękowych), **charakteryzator** (który wie, jak pracować z różnymi odcieniami skóry i sprawić, by wyglądały tak, jak chcesz, nawet w trudnych warunkach oświetleniowych).

5.1.1 Role kreatywne i role techniczne

Aby być bardziej precyzyjnym, możemy zidentyfikować dwie kategorie ról w filmie, role kreatywne i techniczne. Jest to przydatne rozróżnienie, ale należy uważać, aby nie traktować go zbyt poważnie: kino jest zarówno sztuką, jak i techniką, więc technicy też są trochę artystami, a artyści muszą być trochę technikami!

Role kreatywne:

DYREKTOR

Jak stwierdził Bryan M. Stoller (2009) "reżyser musi być wszechstronnie utalentowanym wielozadaniowcem. Reżyser jest kapitanem statku, przywódcą stada i jest odpowiedzialny za połączenie wszystkich kreatywnych elementów".

Reżyser jest odpowiedzialny za wszystko, co dzieje się na planie, jest autorem i opiekunem artystycznym filmu. Reżyser ma wiele zadań, które wykonuje, pracując równoległe z wieloma innymi rolami produkcyjnymi:

- Wraz ze scenarzystą (scenarzystami) reżyserzy przyczyniają się do realizacji scenariusza i przekształcenia go w storyboard.
- Wybierają i kierują aktorami.
- Wraz ze scenografem i kostiumografem decydują o wizualnym układzie filmu.
- Wspólnie z autorem zdjęć decydują o ujęciach.
- Wspólnie z montażystą decydują o montażu.

Reżyser odpowiada za spójność filmu oraz jego wizualną i stylistyczną tożsamość. Dlatego też musi posiadać dogłębną wiedzę techniczną na temat technik filmowania i dobrze rozumieć role poszczególnych osób.

SCENARZYSTA

Są to pisarze, którzy praktykują rzemiosło scenariopisarstwa. Aby zostać scenarzystą, nie jest wymagane żadne konkretne wykształcenie, wystarczy mieć dobre umiejętności opowiadania historii oraz dobre opanowanie języka i wyobraźni.

KIEROWNIK ZDJĘĆ, zwany również REŻYSEREM OBRAZU

Są odpowiedzialni za oświetlenie filmu i pomagają reżyserowi w ustawieniu kamer i wyobrażeniu sobie filmu od scenariusza do ekranu. Kierownik zdjęć jest jednym z najważniejszych członków zespołu: podczas przygotowań przeprowadza inspekcje i sporządza listę niezbędnych materiałów technicznych; podczas kręcenia oświetla scenę, ustawia zestaw świateł i mówi operatorowi, jakich przysłon użyć; po montażu wykonuje korekcję kolorów.

Kierownik zdjęć jest wspólnie z reżyserem odpowiedzialny za ostateczny wygląd i stylistykę filmu, więc musi posiadać zarówno umiejętności techniczne, jak i estetyczne.

MONTAŻYSTA

Film znajduje w montażu swoją formę, rytm, styl, a często także strukturę. Montażyści są odpowiedzialni za upewnienie się, że każde ujęcie płynnie przechodzi w kolejne, a także za czas i

tempo filmu. Praca montażysty filmowego jest jednocześnie kreatywna, techniczna i oparta na współpracy.

Montażysta pomaga reżyserowi opowiedzieć jego historię, składając materiał filmowy w spójną całość, dodając przejścia, efekty dźwiękowe i muzykę.

Ich zadania obejmują:

- Łączenie ujęć w sekwencje.
- Czytanie scenariuszy w celu zaplanowania ujęć przed rozpoczęciem filmowania.
- W razie potrzeby kręcenie dodatkowego materiału na planie. Montażysta powinien być w porozumieniu z reżyserem, ale może też ingerować w dokonywane wybory, wypróbując alternatywne rozwiązania.
- Oglądanie materiału dnia zdjęciowego (ang. *dailies*) (materiału nakręconego poprzedniego dnia) w celu upewnienia się, że reżyser otrzymał wszystko, czego potrzebował.

I, oczywiście, należy wziąć pod uwagę **AKTORA (AKTORÓW)**!

Role techniczne

PRODUCENT

Producent jest odpowiedzialny za przygotowanie projektu (a czasem także za znalezienie finansowania). Producent jest odpowiedzialny za "przydzielanie ról", zatrudnianie ekipy i współpracę z reżyserem w celu zatrudnienia aktorów. Producent pomaga "wyprodukować" wszystkie elementy niezbędne do realizacji produkcji.

Wśród ich zadań:

- Zwiad lokalizacyjny i organizacja inspekcji na miejscu.
- Realizują plan pracy i harmonogram produkcji (wraz z asystentem reżysera).
- Są jak "Mr Wolf" z *Pulp Fiction*: rozwiązują problemy na planie!

ASYSTENT REŻYSERA

Działają jako pośrednicy między reżyserem a produkcją i różnymi działami, takimi jak scenografia, kostiumy i charakteryzacja. Pełnią rolę koordynacyjną i organizacyjną. Do ich zadań możemy zaliczyć:

- Przesłuchania aktorów.
- Stworzenie planu roboczego.
- Analizowanie planu ujęć z reżyserem.
- Sprawdzanie czy aktorzy znają swoje kwestie i ćwiczenie z nimi przed kręceniem scen.
- Jest to osoba kontaktowa, z którą można uzyskać wszelkie wyjaśnienia i informacje.

NADZORCA CIĄGŁOŚCI ZDJĘĆ (ang. SCRIPT SUPERVISOR)

Ich praca polega na byciu przewodnikiem podczas montażu. Nadzorują ciągłość filmu, w tym kostiumy, rekwizyty, dekoracje i działania aktorów podczas sceny. Zasadniczo robią notatki na temat każdego aspektu filmu. Notatki zapisane przez nadzorcę scenariusza podczas kręcenia sceny są wykorzystywane do pomocy montażystom w jej montażu. Wśród ich zadań są:

- Zapisywanie zawartości każdego ujęcia.
- Zapisywanie komentarzy i ocen reżysera, operatora i dźwiękowca dotyczących każdego ujęcia.
- Dbanie o ciągłość i spójność filmu.

OPERATOR KAMERY (lub SMARTFONA)

Operator jest odpowiedzialny za kadrowanie ujęć pod nadzorem kierownika zdjęć i reżysera. Ponieważ operator jest odpowiedzialny za praktyczną realizację zdjęć na planie, musi posiadać zarówno techniczne, jak i artystyczne umiejętności w zakresie kompozycji obrazu. Musi posiadać umiejętność zrozumienia rodzaju ruchu kamery w stosunku do akcji, kontrolując obraz w czasie rzeczywistym (co wymaga dobrego refleksu).

MISTRZ OŚWIETLENIA (ang. GAFFER)

Mistrz oświetlenia aranżuje oświetlenie na planie zgodnie ze wskazówkami kierownika zdjęć, aby upewnić się, że nastrój i oświetlenie każdej sceny działają skutecznie. Często mistrz oświetlenia jest także elektrykiem lub posiada doświadczenie i wiedzę w zakresie pracy z elektrycznością i napięciem.

INŻYNIER DŹWIĘKU

Są oni odpowiedzialni za nagrywanie dźwięku dialogów i wszystkich dźwięków otoczenia. Zazwyczaj śledzą akcję przez słuchawki i sprawdzają czystość nagrania, czyli czy dźwięki są wyraźne i zrozumiałe. Jeśli używasz mikrofonów kierunkowych, zadbaj o to, by znajdowały się blisko aktorów, nie wchodząc w kadr i nie powodując cieni.

SCENOGRAF (oraz REKWIZYTOR)

Scenograf ma za zadanie "oprawić" historię zapisaną w scenariuszu, tj. zbudować odpowiednie otoczenie i zapewnić odpowiednie umeblowanie wokół postaci. Scenograf może być także rekwizytorem. Bardzo niewiele filmów nie wymaga rekwizytów, a to właśnie rekwizytor musi zagwarantować, że wszystkie są dostępne do użycia na planie, działają tak, jak powinny i realizują wizję reżysera (lub kierownika zdjęć).

PROJEKTANT KOSTIUMÓW

Projektant kostiumów dba o wizerunek aktorów, tworząc lub znajdując dla nich kostiumy zgodnie ze scenariuszem i instrukcjami reżysera. Projektant kostiumów musi przeprowadzić badania (ich ilość zależy od gatunku filmu, a także koncepcji i tworzenia kostiumów), aby upewnić się, że kostiumy są odpowiednie dla filmu i nie zagrażają spójności filmu.

5.1.2 Dla każdego coś miłego

Aby zdecydować, jaką rolę przyjmiesz lub rozdzielisz (być może w ramach klasy), zastanów się, co ty i twoi koledzy lubicie robić najbardziej. Jeśli ktoś lubi składać rzeczy w całość i ma talent do rozwiązywania problemów, to prawdopodobnie będzie świetnym producentem. Jeśli ktoś potrafi wyobrazić sobie rzeczy takimi, jakimi powinny być i uwielbia pracować z ludźmi, to może zostać dobrym reżyserem. Jeśli ktoś uwielbia opowiadać historie, jest zainspirowany i czerpie zewsząd pomysły, być może będzie w stanie pisać scenariusze.

5.2 Jak stworzyć laboratorium kinowe.

Aby zoptymalizować pracę, należy zdefiniować oś czasu i etapy tworzenia filmu oraz opracować harmonogram. Zadbaj o to, aby mieć wystarczająco dużo czasu na realizację filmu, od przygotowań do ostatecznej wersji. Z tego powodu należy rozważyć zaplanowanie co najmniej dwumiesięcznego

harmonogramu (mniej więcej).

Tydzień pierwszy: Przygotowanie

- *Rozpoczęcie pisania scenariusza i przygotowanie projektu* → Scenarzysta(-ci), Producent.

Przedyskutuj pomysł z klasą, przeprowadź burzę mózgów, a gdy już zdecydujesz, o czym chcesz pisać, zacznij spisywać swoją historię i przekształć ją w scenariusz (patrz rozdział 2).

Aby połączyć wszystkie wątki, należy napisać zarys scenariusza. Powinien on zawierać główne fakty, które się wydarzą, sytuacje i sposób, w jaki każda postać będzie ewoluować w każdej scenie. Co więcej, stwórz szkice postaci dla każdego bohatera, aby mieć jasny profil każdej z nich i ich identyfikatory. Pomoże ci to zachować spójność przez cały czas trwania filmu.

- *Sprawdzanie i ulepszanie scenariusza* → Reżyser

Omów projekt scen z scenarzystą (scenarzystami) i upewnij się, że historia zostanie opowiedziana "wizualnie". Rozpocznij informowanie członków ekipy o ich zadaniach i zaplanuj zdjęcia

Tydzień drugi: Pre-Produkcja I

- *Przemyślenie i ponowne napisanie scenariusza* → Scenarzysta, reżyser i operator.

Gdy masz już szkic scenariusza, roześlij go do wszystkich osób zaangażowanych w tworzenie filmu i zbierz komentarze, zastanawiając się, które sugestie powinieneś rozważyć i włączyć je do ostatecznej wersji scenariusza.

- *Zacznij angażować ekipę i ustaw ją na stanowiskach* → Reżyser, asystent reżysera, aktorzy, ekipa techniczna, producent.

Reżyser przeprowadza przesłuchania i wybiera aktorów do ról. Wkrótce potem wybrani aktorzy biorą udział w "czytaniu scenariusza przy stoliku", podczas którego aktorzy wcielają się w poszczególne postacie i czytają na głos scenariusz oraz swoje kwestie. Pomaga to reżyserowi, scenarzystom i aktorom wyobrazić sobie efekt końcowy, zapoznać się z postaciami i stworzyć napięcie emocjonalne między aktorami.



Tabela lektur dla *Game of Thrones*, sezon 1.

- *Zacznij myśleć o zdjęciach* → Operator i montażysta

Operator zaczyna zastanawiać się nad możliwymi lokalizacjami i rozmieszczeniem świateł, podczas gdy

montażysta i reżyser zaczynają rozważać możliwe ujęcia i ruchy kamery, które będą przydatne w fazie montażu.

Tydzień trzeci i czwarty: Pre-Produkcja II

- *Konkretne przygotowania* → Reżyser, asystent reżysera, kierownik zdjęć, montażysta, producent, aktorzy, ekipa techniczna.

Reżyser pracuje nad storyboardem z kierownikiem zdjęć i montażystą, aby zaprojektować sceny i je zwizualizować. Ponadto przeprowadza czytanie scenariusza z aktorami, którzy kontynuują pracę nad swoimi postaciami i zapamiętują kwestie. Po sfinalizowaniu i rozpowszechnieniu scenariusza, przed rozpoczęciem zdjęć należy przeprowadzić kilka prób z aktorami, omawiając "historię" każdej sceny i ujawniając motywację każdej postaci.

Scenografowie, projektanci kostiumów, charakteryzatorzy i inni operatorzy techniczni zaczynają organizować i przygotowywać swoje materiały.

Przed rozpoczęciem produkcji zorganizuj ostateczne spotkanie z całą obsadą i ekipą, aby omówić wszystkie szczegóły. Czy wszyscy są na swoich miejscach i poinformowani o swoich zadaniach?

Tydzień piąty i szósty: Produkcja

- *Przygotowanie planu zdjęciowego, organizacja i realizacja zdjęć* → Reżyser, asystent reżysera, kierownik zdjęć

Ekipa techniczna, nadzorca ciągłości zdjęć, producent, aktorzy.

Reżyser ściśle współpracuje z kierownikiem zdjęć, sprawdzając ujęcia dla każdej sceny zgodnie ze storyboardem. Reżyser i kierownik zdjęć umieszczają potrzebne rekwizyty i rozpoczynają zdjęcia.

Gdy aktorzy są już na swoich miejscach, a kamera jest gotowa, reżyser krzyczy "Kamera!", a następnie daje znać kamerzyście, że nadszedł czas na rozpoczęcie zdjęć.

Następnie reżyser mówi "Akcja!", co jest sygnałem dla aktorów do rozpoczęcia.

Podczas filmowania uważnie obserwuj to, co się dzieje i spróbuj wyobrazić sobie efekt końcowy. Zadać sobie pytanie: Czy scena działa? Czy jest taka, jak została zaplanowana? Czy aktorzy są w porządku, czy może powinni/mogliby się bardziej postarać? Jeśli nie masz pewności co do danej sceny, nakręć powtórkę: możesz wybrać tę, którą wolisz w fazie montażu. Nakręć tyle ujęć, ile potrzeba, ale pamiętaj, że masz ograniczony czas (i nie nadużywaj tolerancji aktorów i ekipy!).

Kiedy scena jest skończona i satysfakcjonująca, odczekaj kilka sekund i pozwól kamerze kontynuować, a następnie reżyser krzyknie "Cięcie!". Dopiero w tym momencie ludzie czują, że mogą swobodnie ze sobą rozmawiać i poruszać się po planie.

Tydzień siódmy i ósmy: montaż i postprodukcja

- *Montaż ujęć* → Reżyser, kierownik zdjęć, montażysta

Montaż filmu i połączenie wszystkich scen zajmie dużo czasu i wysiłku. Po zebraniu wszystkich ujęć należy je uporządkować, tworząc listę wszystkich surowych ujęć z odpowiednim numerem miejsca, w którym się pojawiają. Pamiętaj, aby oznaczyć listę wszystkimi informacjami i komentarzami, które musisz rozpoznać. Pomoże ci to zdecydować czy użyć ujęcie, czy nie.

W ciągu tych tygodni reżyser i montażysta kończą montaż filmu, wybierają i dodają muzykę oraz inne efekty dźwiękowe, a także poprawiają zdjęcia (korekcja kolorów). Następnie, gdy film jest już gotowy, odbywa się jego pokaz.

When	What	Who
week 1	Preparation	Director, Screenwriter(s), Producer
week 2	Pre-production I	Screenwriter(s), Director, Assistant Director, Producer, Cinematographer, Editor, Actors, Technical Crew
week 3-4	Pre-production II	Director, Assistant Director, Producer, Cinematographer, Editor, Actors, Technical Crew
week 5-6	Production	Director, Assistant Director, Producer, Cinematographer, Script Supervisor, Technical Crew, Actors
week 7-8	Editing and Post- production	Director, Cinematographer, Editor

Bibliografia

Burstyn L., Cunningham P., Jordan H. (2004), *Making Movies: A Guide for Young Filmmakers*, The Film Foundation.

Stoller, B. M. (2009), *Filmmaking For Dummies 2nd Edition*, Hoboken, USA, Wiley Publishing, Inc.



Wsparcie Komisji Europejskiej przy tworzeniu niniejszej publikacji nie stanowi poparcia dla jej treści, która odzwierciedla jedynie poglądy autorów, a Komisja nie może być pociągana do odpowiedzialności za jakiegokolwiek wykorzystanie zawartych w niej informacji.

