

VIŠJA STROKOVNA ŠOLA ACADEMIA,
MARIBOR

DIPLOMSKO DELO

ŽIVLJENJE SKOZI RITEM IN RIME

PREDSTAVITEV PROCESA MONTAŽE SLIKE IN TONA V
PROGRAMSKEM OKOLJU ADOBE PREMIERE CS4

Kandidat: Žiga Cimerlajt

Študent študija ob delu

Vpisna številka: 11190170002

Program: Medijska produkcija

Mentorica: mag. Irena Bedrač

Maribor, september 2010

IZJAVA O AVTORSTVU DIPLOMSKEGA DELA

Podpisani Žiga Cimerlajt, št. indeksa 11190170002, izjavljam, da sem avtor diplomskega dela z naslovom Življenje skozi ritem in rime - predstavitev procesa montaže slike in tona v programskem okolju Adobe Premiere CS4, ki sem jo izdelal pod mentorstvom mag. Irene Bedrač.

S svojim podpisom zagotavljam, da:

- je predloženo diplomsko delo izključno rezultat mojega dela.;
- sem poskrbel, da so dela in mnenja drugih avtorjev, ki jih uporabljam v predloženi nalogi, navedena oz. citirana skladno s pravili Višje strokovne šole Academia;
- se zavedam, da je plagiatorstvo – predstavljanje tujih del oz. misli, kot moje lastne, kaznivo po Zakonu o avtorskih in sorodnih pravicah; UL št. 16/2007; (v nadaljevanju ZASP), prekršek pa podleže tudi ukrepom VSŠ Academia, skladno z njenimi pravili;
- skladno z 32. členom ZASP dovoljujem VSŠ Academia objavo diplomske naloge na spletnem portalu šole.

Maribor,

Podpis študenta:

ZAHVALA

Zahvalil bi se mentorici gospe mag. Ireni Bedrač za strokovno pomoč in nasvete, predvsem pa za to, ker ni komplicirala pri nastajanju diplomskega dela. ☺

Zahvalil bi se tudi lektorici Karmen Podlesnik Marčič za pregled in popravke.

Posebna zahvala gre moji mami, ki je od malega skrbela zame, mi stala ob strani v času šolanja in mi omogočila, da grem danes sam naprej v svet. Posebna zahvala gre tudi moji prijateljici Poloni Ogrinc, ki mi je stala ob strani in pomagala v težkih časih, ter seveda vsem ostalim, ki ste me podpirali in motivirali.

Hvala vam.

POVZETEK

Potrebno je bilo narediti 10 do 15 minutni video izdelek, v obliki reportaže, portreta, igranega prizora. Naloga je morala vsebovati vse elemente video produkcije (scenarij, snemanje, montaža, glasbeni izbor), potrebne za kvalitetno izdelavo postavljenega cilja. Zgodbo izdelka smo skupaj s sošolcema in sodelavcema zasnovali na ritmičnem vplivu vsakdanjega življenja mladega glasbenega ustvarjalca, ujetega v ritmu in melodiji življenja.

V procesu nastajanja izdelka smo izhajali iz znanja, ki smo ga prejeli pri študiju medijske produkcije, in več kot 40 let skupnih delovnih izkušenj na terenu. Uporabili smo vso tehnično opremo, ki nam je bila na voljo v službi, doma pa smo s programom Adobe Premiere CS4 zmontirali izdelek v končno podobo.

Vsebinsko je portret razdeljen v tri sklope: Boštjan v službi, Boštjan v domačem okolju pri ustvarjanju, Boštjan v prostem času, kjer išče navdih, rime in ideje za svojo ustvarjalnost, ter nabira energijo za lepe in deževne dni, ki so še pred njim.

Terminsko smo naprej poskrbeli za izdelavo in dodelavo scenarija izdelka, nato smo planirali snemalne dneve (predvideli smo tri termine: služba, dom, narava oz. prosti čas). Poskrbeli smo za glasbeni izbor, ki smo ga nato s skupno odločitvijo uporabili pri montaži. Poskrbeli smo za vezni tekst, ga lektorsko pregledali in nato v fazi montaže material grobo obdelali in ga na koncu še finalizirali za končno podobo in oddajo oziroma predstavitev našega projektnega dela.

Seveda je za dobro končno podobo potrebno poznati medijsko področje, pravila montaže in snemanj. Vse to sem skušal s teoretičnim in praktičnim znanjem predstaviti v nadaljevanju diplomske naloge.

KLJUČNE BESEDE: montaža, video, zvok, snemanje, kamera, scenarij, formati, produkcija, Adobe Premiere CS4, ritem.

ABSTRACT

We were required to make a 10 to 15 minute video in the form of a reportage, portrait, played scene or any other form that sums up all the elements of video production (screenplay, filming, montage, music) needed for a quality finished product. The story was put together with my fellow students and coworkers based on the rhythmical influence of young music designer caught in the rhythm and melody of life.

In the process of creation we used up all our knowledge, that we had gotten during our study and with a combined working experience of more than 40 years. We used all the technical equipment available to us at work, and at home we used the program Adobe Premiere CS4 to edit the video in the final form.

Conceptually the portrait is divided into three segments, Boštjan at work, Boštjan in his home environment, Boštjan in his free time, where he searches inspiration for his rimes and creativity and also gathers energy for sunny and rainy days, that are still ahead of him.

Firstly we took care of the screenplay creation, then we planned the filming dates (preferably 3 filming days, one at work, home and free in the actors free time). We prepared the needed musical inputs, which we later used at the editing process. We also prepared the off text and had it lectured, and in the end when we had all the needed material we roughly edited it and later on finalized it to create the finished product needed for the presentation of our work.

Of course, for a good finished media product it is vital to know the field of media, the rules of montage and filming. All this and more I tried to show with theoretical and practical expertise in the following diploma thesis.

KEY WORDS: montage, video, audio, filming, camera, screenplay, format, production, Adobe Premiere CS4, rhythm.

KAZALO

1 UVOD	9
1.1 OPREDELITEV OBRAVNAVANE TEME	9
1.2 NAMEN, CILJ IN OSNOVNE TRDITVE DIPLOMSKEGA DELA	9
1.3 PREDVIDENE METODE RAZISKOVANJA	10
2 OPIS IN IDEJA PROJEKTA.....	11
2.1 RAZPOREDITEV DELA.....	12
2.2 SNEMANJE IN SCENARIJ	13
2.2.1 Snemanje.....	14
2.2.2 Plani	14
2.2.3 Snemalna os.....	15
2.2.4 Dnevnik snemanja	16
2.3 SCENARIJ IN NAPOTKI	17
2.4 OPREMA.....	22
2.4.1 Kamera	22
2.4.2 Snemalni mikrofoni.....	23
2.4.3 Tonska mešalna miza.....	25
2.4.4 Montažna postaja	25
2.4.5 Mediji za shranjevanje	26
3 MONTAŽA ZVOKA.....	27
3.1 NEPOSREDNI ZVOK IN POST-SINHRONIZACIJA	31
3.2 MONTAŽA SLIKE IN ZVOKA	31
3.3 GLASBA V MONTAŽI.....	32
4 MONTAŽA SLIKE	33
4.1 VRSTE MONTAŽE	35
4.1.1 Asociativna montaža.....	35
4.1.2 Kontinuirana montaža	35
4.1.3 Paralelna montaža.....	36
4.2 PREHODI V MONTAŽI.....	37
4.3 VIDEO FORMATI.....	39
5 POSTOPEK IZDELAVE KONČNEGA VIDEO IZDELKA	40
5.1 ZAJEM MATERIALA	40
5.2 PROGRAMSKA OPREMA	40
5.3 UPORABLJENI EFEKTI.....	46
5.4 GRAFIKA.....	48
5.5 KONČNA ŠPICA	48
5.6 GLASBA V IZDELKU	49

5.7 TON V IZDELKU	49
5.8 IZVOZ MATERIALA	49
6 ZAKLJUČEK	52
7 LITERATURA IN VIRI	55
8 SLOVAR TUJIH IZRAZOV.....	56

KAZALO TABEL

Tabela 1: Originalen scenarij in napotki.....	18-20
---	-------

KAZALO SLIK

Slika 1: Pravilo 180°	15
Slika 2: Sennheiser 421	23
Slika 3: Mešalna miza	25
Slika 4: Rez-rez	37
Slika 5: Preliv slike v sliko	38
Slika 6: Zatemnitev	38
Slika 7: Časovna premica	41
Slika 8: Glavni avdio meter	41
Slika 9: Projektno okno	42
Slika 10: Okence z orodji	42
Slika 11: Efekt okence	43
Slika 12: Programsko okence	44
Slika 13: Kontrola efektov	45
Slika 14: Grafika	46
Slika 15: Izvoz materiala	50
Slika 16: Media Encoder CS4	51

1 UVOD

1.1 Opredelitev obravnavane teme

Človeštvo se z videom ukvarja že več kot 100 let, vendar kljub temu, da smo že pred prihodom filma znali zapisati ton na medije, je preteklo še nekaj časa, da sta se ton in slika uspešno združila. Seveda je bilo potrebno medije združiti v smiselno celoto. Tukaj nastopi montaža. Poznamo več zvrsti montaž in pravilna tehnika uporabe je pomembna, da pri gledalcu ustvari želeni občutek vznemirjenja, bodisi sreče, strahu, ljubezni... Samo video ali ton težko ustvarita pravo vzdušje, zato je pravilna raba obeh ključnega pomena. V nalogi bom skušal prikazati odnos med videom in tonom v lastni montaži video izdelka.

1.2 Namen, cilj in osnovne trditve diplomskega dela

Osrednji predmet diplomskega dela je video portret, ki je nastal v okviru predmeta projektno delo v video produkciji. Predstavil bom vso potrebno strojno in programsko opremo ter potrebne teoretične in praktične kompetence, ki pridejo v poštev pri oblikovanju video izdelka. Poudarek je na zvoku pri montaži, saj je izdelek vezan na glasbeno ustvarjanje, kar je tudi narekovalo končno podobo. Posebej predstavljam tudi razne prehode in uporabljene efekte.

Montaža je seveda le eden izmed nujnih postopkov pri izdelavi vsakega filma, ki mu različne teorije iz različnih razdobij, različnih šol filma itn. pripisujejo večji ali manjši pomen. Toda ob vsej raznolikosti konceptov montaže vendarle lahko tvegamo trditve, da ima montaža med vsemi postopki, ki prispevajo k nastanku tistega, kar v vsakdanjem jeziku označujemo kot film, odločilno mesto, da je nekaj, brez česar si filma kratko malo ni mogoče misliti.

Produkcija, snemanje in montaža so pojmi, ki spremljajo film od zgodnjega začetka. Tehnološki razvoj, ki se je zgodil konec prejšnjega stoletja, pa je prinesel možnost amaterskega ali polprofesionalnega snemanja in urejanja posnetkov praktično v vsako hišo.

Kamere so že dovolj kakovostne in cenovno ugodne, da si jo lahko privošči skoraj vsak državljan, z medmrežjem pa je programsko orodje praktično pod našimi prsti za ceno vrečke arašidov.

Uporabnikom prijazna oprema in Web 2.0 generacije so naredile svoje, da so se video, grafika, ton in njihovo urejanje preselili iz profesionalnih studiev v praktično vsak dom. Vendar ta dostopnost do potrebne opreme še ne pomeni, da bomo imeli kakovosten izdelek, s katerim bi se lahko predstavljali na trgu. Potrebo se je zavedati določenih zakonitosti, postopkov in pravil v svetu medijev. Žal se veliko amaterskih ponudnikov medijskih storitev ne zaveda vseh pravil na področju in pogosto sekajo ovinke, kar je zelo destabiliziralo trg in znižalo vrednost dela na tem področju.

V diplomskem delu govorim tudi o snemanju ter predstavljam naše izkušnje in potek snemanja na terenu. Ker bi to bilo brez opreme neizvedljivo, predstavljam tudi opremo, ki smo jo potrebovali za naš projekt, in postopke uporabe le te. Seveda je celotno snemanje in montaža temeljila na zgodbi, tako predstavljam tudi scenarij in namenjam besedo sporočilu, ki smo ga želeli prikazati z izdelkom. Razporeditev dela je pomembna pri vsakem projektu, od majhnih zadolženosti do vodenja celotnega projekta. Kot bodoči inženirji medijske produkcije bo naša naloga tudi racionalna razporeditev časa in resursov, ki so nam na voljo. V nalogo sem dodal besedo o naši razporeditvi vlog ter snemalni dnevnik.

1.3 Predvidene metode raziskovanja

Pri diplomski nalogi največ uporabljam vire na spletu in razne priročnike za programsko ter strojno opremo. Za raziskovanje uporabljam metode opisovanja in razlaganja teoretičnega in praktičnega koncepta montaže, ter metodo pridobivanja informacij iz strokovne literature. V veliko pomoč so mi bile delovne izkušnje, ki sem jih pridobil na delovnem mestu kot montažer in snemalec v podjetju IOP.d.o.o., ter kot asistent na RC RTV MB.

2 OPIS IN IDEJA PROJEKTA

Izdelek nosi delovni naslov: Življenje skozi ritem in rime, podnaslov: The life of Hobo.

Cilj je bil narediti video portret Boštjana Horvata, ki nosi vzdevek Hobo. Video izdelek, v katerem sama zgodba deluje po vodilu ritmične avtorske glasbe, v kateri se - tako kot v življenju - spreminja samo melodija, ritem pa ostaja enak. Z veznim tekstom (*off text*) dopolnjujem sliko, ki je zmontirana na ritem glasbe, ter življenje in tempo predstavljenega glasbenika.

Vsebinsko je portret razdeljen v tri sklope: Boštjan v službi, Boštjan v domačem okolju pri ustvarjanju, Boštjan v prostem času, kjer išče navdih, rime in ideje za svojo ustvarjalnost.

Segmenti v videu, ki ponazarjajo vsakdanji ritem, so naslednji:

Špica:

Se prične z odtemnitvijo in začetno glasbo, naslovom in podnaslovom izdelka, hitrimi posnetki (*teaserji oz. spoilerji*) tega, kar še je pred nami, ter s samo-narativno predstavitev glavnega lika.

Jutro:

Prikažemo vsakodnevno rutino, ki nam je vsem znana. Bujenje, umivanje in tisto nekaj, kar nam vsem greni dan, klic iz službe.

Vožnja:

Tukaj smo želeli dodati še tisti kanček več, ki nas spremlja v življenju. Rdeče luči na semaforjih, ki nas spremljajo skozi življenje in nas ovirajo, ko to najmanj potrebujemo. Radio v avtu, nam medtem predvaja reklame, vse tegobe življenja, za katere se ne zmenimo in jih potlačimo vase. Prikazali smo, da glas v naši glavi lahko preprosto izklopimo s pritiskom na gumb, kot na avtoradiu.

Služba:

Predstavitev dela in delovnega prostora, občutka brezčasnosti in zapuščenosti v veliki stavbi, ki se lahko spremeni v "hišo duhov", ko ni več nikogar, razen dežurnih delavcev.

Ritem in melodija:

Tukaj smo želeli prikazati portretirančevo glasbeno ustvarjalnost, ki pride na plan v prostem času doma in v studiu.

Oddih:

Vsakdo potrebuje prosti čas in možnost za počitek. V segmentu oddiha smo želeli prikazati akterja v naravi, kako pridobiva novo energijo in išče inspiracijo za svoje glasbeno ustvarjanje ter življenje.

Boben:

Čeprav še vedno ob spremljavi ritma in melodije, nima več nobene funkcije z življenjem. Služi le kot komičen zaključek izdelka in predstavitev sodelujočih s pomočjo smešnic, ki so nastale med samim snemanjem.

Poskrbeli smo za ustrezen vezni tekst, ga lektorsko pregledali in nato v fazi montaže material dodali in malo spremenili, ter na koncu še finalizirali za končno podobo in oddajo oziroma predstavitev našega projektne dela. Z dobro napisano avtorsko glasbo in veznim besedilom, ki vodi gledalca skozi portret akterja, nam je uspelo pričarati melodično vzdušje, ki je v vseh nas, pri katerem se, kot je rečeno na koncu predstavitve, spreminja le ritem.

2.1 Razporeditev dela

Boštjan Horvat je oblikoval scenarij, sodeloval je in igral glavno vlogo na snemanjih ter poskrbel za glasbeni izbor, bral tekst in sodeloval pri montaži.

Boštjan Krois je sodeloval pri izdelavi scenarija in je bil glavni snemalec na terenu, ter je asistiral pri montaži in pisal dnevnik opravil.

Jaz sem prav tako sodeloval pri izdelavi scenarija in kot glavni montažer pomagal koordinirati snemalca na terenu, da smo dobili ustrezne kadre, kot sem si jih zamislil za podlaganje pri montaži. Zadolžen sem bil tudi za snemanje veznega teksta in bil tonski (ENG) asistent na terenu. Moja glavna naloga pa je bila končna montaža izdelka.

Terminsko smo naprej poskrbeli za izdelavo in dodelavo scenarija izdelka, nato smo planirali snemalne dneve (*predvideli smo tri termine: služba, dom, narava oz. prosti čas*). Pogovorili smo se o glasbenem izboru, ki smo ga nato s skupno odločitvijo uporabili pri montaži.

V četrtek, dne 10.6.2010, se je sestala kreativna skupina, ki je pripravila izdelek za projektno delo v video produkciji. Proučili smo ideje, ki smo si jih zamislili, in pripravili okviren scenarij našega video izdelka. Boštjan Horvat, glavni lik zgodbe, je poiskal material, ki smo ga uporabili pri našem delu, napisal je scenarij, ki smo ga dopolnili in prenesli na papir.

Zadali smo si nadaljnji plan in načrt naših aktivnosti.

Kot prvi snemalni termin smo si določili prihajajoč vikend: sobota, 12.6., in nedelja, 13.6.2010. V teh snemalnih dneh smo nameravali posneti potrebne kadre na delovnem mestu (*RTV center Maribor*), kadre poti na delo (*avtomobil, zunanji in notranji posnetki*), v kolikor nam bi čas in seveda vreme dopuščalo, pa še ostale zamišljene posnetke.

Poskrbeli smo za ustrezen vezni tekst, ga lektorsko pregledali in nato v fazi montaže material dodali in malo spremenili, ter na koncu še finalizirali za končno podobo in oddajo oziroma predstavitev našega projektnega dela.

Z dobro napisano avtorsko glasbo in veznim besedilom, ki vodi gledalca skozi portret akterja, nam je uspelo pričarati melodično vzdušje, ki je v vseh nas, in pri katerem se, kot je rečeno na koncu predstavitve, spreminja le ritem.

2.2 Snemanje in scenarij

»Ljudje v podobe, ki jih ustvarijo, vnašajo svojo preteklost, prepričanja, stališča in sanje«

Robert Huges

2.2.1 Snemanje

Kamera je naprava za pripovedovanje zgodbe, avtor pa uporablja besede in stavke za prikaz misli in idej. Posnetki, kadri, so osnovni element avtorjevega vizualnega slovarja. Kamero uporabljamo za izražanje in da povemo zgodbo, ko združimo posnetke. Če ima vsak posnetek, frame in scenski element vizualno dinamiko, lahko izboljšamo vpliv, ki ga bo imela zgodba na gledalca. Pri kadriranju moramo upoštevati naslednje stvari:

- pozicijo kamere;
- kompozicijo posnetka;
- uporabo barv ali črno bele tehnike;
- velikost posnetka;
- premik kamere;
- ostrino slike;
- perspektivo posnetka;
- kontinuiranost posnetka;
- posebnosti posnetka;
- osvetlitev;
- končno montažo.

2.2.2 Plani

Veliko ljudi je seznanjenih s fotografiranjem in pri snemanju uporabljamo nekaj podobnih principov kompozicije in osvetljave. Pri snemanju pa smo posebej pozorni še na dogajanje kakovosten ton, ustvarjanje sekvenc ali kadrov. (Irving in Rea, 2006, 19)

Kadri so sestavljeni iz različnih planov, različnih velikosti in različnih kotov. Plane delimo na:

Splošni plan:

Splošni plan ali total je širok kader, ki zajema običajno celotno človeško figuro in pomaga gledalcu določiti dogajanje v prostoru in času. To je lahko na primer zunanost hiše ali skupina ljudi, ki se sprehaja. Običajno ni dialoga v tem planu.

Srednji bližnji plan:

Srednji plan je posnet od pasu navzgor in nam pove več o človeku in manj o prostoru, v katerem se nahaja. Poda mnogo več vizualnih informacij o osebi in pomembne podatke o zgodbi.

Bližnji plan:

Bližnji plan ali close up je običajno prikaz ramen in glave. Uporablja se v narativnih filmih za dialoge in pomembne informacije o osebi.

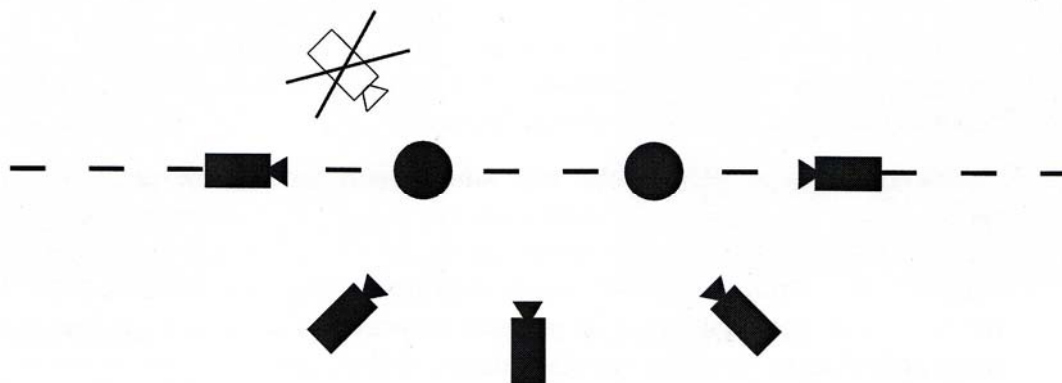
Detajl:

Ekstremno bližnji posnetek. Pri tem planu celoten človeški obraz ne gre na zaslon, v njem je del ali pa povečava predmeta ali določene točke.

2.2.3 Snemalna os

Pravilo 180°

Filmska os je zamišljena kot linija med dvema akterjema. Vsi položaji kamere, ki se dopolnjujejo z ene strani osi, se dopolnjujejo do kota 180°. Rez iz enega igralca na drugega je nenaraven, če ne upoštevamo tega pravila. Gledalec mora slediti očesni liniji igralca do tega, kar vidi. (Villan, 2000, 20)



Slika 1: Pravilo 180°

Vir: Villan, 2000, 20

2.2.4 Dnevnik snemanja

V nedeljo, 13.6.2010, smo se ustvarjalci projektnega dela v video produkciji lotili snemanja materiala za naš izdelek. Kot prvo lokacijo smo uporabili regionalni RTV center na Ilichovi 33 v Mariboru, kjer je Boštjan Horvat v službi. Po pregledu scenarija in posvetu smo posneli kadre, ki se vklaplajo v zgodbo njegovega življenjskega ritma na delovnem mestu, kjer zajema material, ki ga prinašajo novinarji in snemalci s terena. Začeli smo z zunanjimi kadri, prihodom v službo, zatem kadre Boštjana pri njegovem delu, detajle aparatur, manipulacije z aparaturami in ostale splošne kadre. Nato smo posneli tonske izjave naših statistov in na koncu še situacijo, kjer Boštjan pove v družbi šalo na svoj račun.

V ponedeljek, 14.6.2010, smo nadaljevali s snemanjem. Lokacija je bila Gundoličeva 12, Boštjanov dom, kjer smo posneli njegovo zgodbo od jutranjega prebujanja, jutranjih opravil, telefonskega klica iz službe, splošnih in detajlnih kadrov stanovanja, do teka po stopnicah in odhoda v službo. Na zunanji lokaciji smo posneli kader stanovanjskega bloka in nato še fazo odhoda z osebnim vozilom: avtomobil, detajl vstopa, vklop avtoradia, samo vožnjo, reakcije med vožnjo, zunanje kadre vožnje z avtomobilom skozi križišče, detajl semaforja.

V torek, 15.6. 2010, je bil naš zadnji snemalni dan. Za začetek smo se povzpeli na Piramido in po poti snemali kadre naše zgodbe. Posneli smo dele zgodbe, kjer Boštjan pridobiva potrebno energijo za svoje ustvarjanje: kadri hoje, Boštjanov obraz pri razmišljanju, njegov pogled na mesto Maribor z višine, splošni kadri mesta in njegove okolice.

Druga lokacija je bila Zupaničeva 20, Slovenska Bistrica, in glasbeni studio, kjer Boštjan ustvarja in realizira svoje ideje. Posneli smo vstop v glasbeni studio, Boštjana pri delu, splošne in detajlne kadre studia, njegovih aparatur ter samo delo z različnih zornih kotov. Tudi tukaj smo uporabili statiste (tudi sami sebe) in tonsko posneli izjave, ki so se vklapljale v zgodbo.

V popoldanskem času smo v tonski kabini regionalnega RTV centra ponovno posneli vezni tekst naše zgodbe, ga poslušali, popravili ter izvozili v .wav format.

2.3 Scenarij in napotki

Tako kot večina scenarijev, se je tudi naš sproti spreminjal na terenu. Kot montažer sem sodeloval pri snemanju in ker sem imel jasno vizijo končne montaže, sem vedel, kakšne posnetke in kateri material potrebujem, da lahko povem zgodbo tako, kot smo si jo zamislili, in na način, za katerega vem, da ga lahko realiziramo. Pri montaži se je vrstni red malce spremenil, vendar sem z dobro montažo poskrbel za to, da se sama zgodba in sporočilo, ki smo ga želeli posredovati, nista spremenila.

ORIGINALEN SCENARIJ IN NAPOTKI:

TEXT	OPIS IN NAPOTKI
AVTORJI, PRODUKCIJA, GLASBA, REŽIJA, SCENARIJ,... + NASLOV "DOKUMENTARCA"	-ODTEMNITEV + ZAČETNA GLASBA -IZMENJAJOČE SE PRIKAZUJEJO NAPISI IN VIDEPOSNETKI (HITRI POSNETKI-REZI, ODPIRANJE OČI, MOBILNI TELEFON, HOJA PO STOPNICAH, ODPIRANJE IN ZAPIRANJE VRAT, ZAPIRANJE VRAT AVTOMOBILA) -V KRIŽIŠČU (V AVTOMOBILU) DVI GNEM ROKE IN BENTIM ZARADI RDEČE LUČI NA SEMAFORJU-KAMERA POKAŽE RDEČO LUČ – SLIKA SE USTAVI -ZATEMNITEV
" JA, TO SEM JAZ..., NO, VSAJ BIL SEM, DOKLER NISEM ZRASEL, ODRASEL IN POSTAL TA, TA IN NENAZADNJE TALE MOŽAKAR. AH LETA IN GRAVITACIJA... PA KAJ HOČEM, TAKŠEN JE RITEM... CIKLUS, ČE ŽELITE..."	-ODTEMNITEV (ISTA GLASBA SE PRESTAVI V OZADJE), SLIŠIMO OFF -PRIKAŽEJO SE FOTOGRAFIJE -OFF SE KONČA PO ZADNJI FOTOGRAFIJI IN HKRATI OB PRENEHANJU GLASBE... ZATEMNITEV IN NAPIS: "JUTRO".
"MOJE IME JE BOŠTJAN, HORVAT BOŠTJAN. NEKATERI ME KLIČEJO <i>HOBO</i>. DOSTI PA JE TAKIH, KI ME SPLOH NE KLIČEJO ALI PA ME KLIČEJO ZARADI ČESA DRUGEGA..." "HALO, PROSIM, JA, LAHKO PRIDEM PREJ..."	-STILL SLIKA OD PREJ, KO BENTIM PRED SEMAFORJI, SLIKA GRE V REVERSE, DO POSNETKA, KJER ZAPREM VRATA STANOVANJA IN SE JAVIM NA TELEFON. -BESEDO OZ. NADIMEK <i>HOBO</i> IZGOVORIJO DRUGI – VSAJ 3 RAZLIČICE, ZADNJI REČE DIGITALNI...
"JUTRA SO ZAME OBIČAJNA, KOT PRI VEČINI NAVADNIH SMRTNIKOV. NAPORNO BUJENJE, ZAJTRK, KOPALNICA, PRVI JUTRANJI KLICI... ... IN SLUŽBA... "HALO, PROSIM, JA LAHKO PRIDEM PREJ..."	-BLITZ -ZUNANJI POSNETEK BLOKA, ZOOM NA OKNO, SLEDI NADALJEVANJE ZOOMA NAME, KO SPIM (OBRAZ PROTI KAMERI), DETAJL –IZREZ OČI -ZVOK BUDILKE, ODPREM OČI -DRUGI KADER UGASNEM BUDILKO, VSTANEM IZ POSTELJE, SE SPREHODIM V KOPALNICO, UMIVAM ZOBE, V KUHINJI ZAZVONI TELEFON, NANJ SE JAVIM Z ISTIMI BESEDAMI KOT PREJ... -BLIŽNJI KADER NA TELEFON IN NJEGOV DVI G Z ROKO, DETAJL NA TELEFON + RAZLIČNI

	KOTI, KO SE POGOVARJAM PO TELEFONU... -BLITZ -SLEDIJO ISTI PRIZORI KOT NA ZAČETKU, MORDA DALJŠI IN BOLJ NAZORNI.. -V PRIZOR JE VKLJUČENA TUDI VOŽNJA DO SEMAFORJA, BENTENJE PRED NJIM IN TOKRAT NADALJEVANJE VOŽNJE (PAR KADROV-RAZLIČNI KOT, KO VOZIM SKOZI KRIŽIŠČE...)
--	---

TEXT	OPIS IN NAPOTKI
"VEČINO ČASA PREŽIVIM TUKAJ... ...V SLUŽBI..."	-BLITZ ALI PRELIV -KADER – AVTO PRIPELJE NA RTV, KO SE USTAVI, STOPIM IZ NJEGA, STOJIM MED AVTOM IN VRATI TER SE OZREM NA OKOLI -KAMERA ME OBKROŽI -SLEDI POSNETEK RTV CENRA OD ZUNAJ -ZOOM NA LOGOTIP IN NAPIS NA STENI -ZUNANJI KADRI PO ŽELJI -BLITZ
"SEM ZAJEMALEC MATERIALA. SNEMAM ODDAJE, SKRBI ZA PROGRAM IN MANIPULIRAM S POSNETKI, NAMENJENIMI DIGITALNI MONTAŽI..."	-NOTRANJI POSNETEK RTV-JA, HODNIKI, STUDIO, REŽIJA, PGM IN ZAJEM -KAMERA NA ODPIRANJE VRAT OD ZUNAJ – SEGANJE MOJE ROKE PO KLJUKI -SLEDI POSNETEK V ZAJEMALNICI IN MOJ VSTOP SKOZI VRATA IN PRIPRAVA NA PRIČETEK DELA...
"POLEG SODELAVCEV, MI VEČINO ČASA DELAJO DRUŽBO VSI TI MONITORJI, NAPRAVE IN OSTALI DIGITALNI PRIJATELJI..."	-DETAJLI TIPKANJA, POSNETKI DELA, ZAJEMA MATERIALA IN OPREME,... -BLITZ
"VČASIH V ŠALI POVEM,:" TAK SEM ŽE ZASEVAN OD TEGA PROSTORA, DA LOVIM MANJŠE RADIJSKE POSTAJE, KO HODIM PO MESTU..."	-PRIZOR, KO POVEM ŠALO, JE POSNET ZUNAJ (KAFIČ PRI RTV-JU) IN POTREBUJEM VSAJ DVA STATISTA

	-BLITZ
"KADAR NISEM V SLUŽBI, OPRAVLJAM BODISI ŠTUDIJSKE OBVEZNOSTI ALI PA USTVARJAM GLASBO...	-PONOVO KADER IZ ZAJEMALNICE -DODATNI POSNETKI DELA IN APARATOV, KOT PREJ...
DOMA ALI V SVOJEM STUDIJU. LOKACIJA NI POMEMBNA, SAMO, DA SLIŠIM RITEM... ... IN MELODIJO..."	-PO OFF-U SLEDI ZATEMNITEV IN NAPIS: "DAN".

TEXT	OPIS IN NAPOTKI
(RAPORT) "JA TAKOLE, DOBRODOŠLI V MOJEM BRLOGU..." (RAPORT) " TUKAJ, RAVNO SEDAJ USTVARJAM GLASBO, KI JO BOM KASNEJE FINALIZIRAL V STUDIJU..." DALJE OFF: "SICER SE DOBER DEL SVOJE USTVARJALNE POTI UKVARJAM Z RAP GLASBO, VENDAR NISEM ZGOLJ <i>RAPER</i> . PREIZKUŠAM SE PRAKTIČNO V VSEH ZVRSTEH..."	-SLEDIJO POSNETKI, KAKO DOMA USTVARJAM GLASBO -DETAJL NA IGRANJE KLAVIATURE... -PO KONČANEM GOVORU SE V SLOW MOTION-U OBRNEM NA STOLU PROTI MIZI -BESEDU <i>RAPER</i> PODOBNO KOT PREJ, IZGOVORIJO DRUGI, RAZEN ZADNJI, KI ZOPET REČE "DIGITALNI"... -BLITZ
XX	-SLEDIJO ISTI PRIZORI, KADRI KOT NA ZAČETKU "DOKUMENTARCA" (HITRI KADRI) DO SEMAFORJA... -BLITZ ALI PRELIV
"KADAR NISEM TUKAJ IN MOJE MISLI TAVAJO DRUGAM, SI VZAMEM ČAS ZA ODDIH..."	-POSNETEK STUDIJA, DETAJLI, DELO... -ZATEMNITEV PO OFF-U...
"ODKAR SEM SE PRESELIL V MARIBOR, ČE SE LE DA IN NISEM PREVEČ LENOBEN, POSKUŠAM IZKORISTITI PRILOŽNOST ZA SPREHOD V NARAVO..."	-ODTEMNITEV -KADRI, KAKO HODIM PO PARKU,... RAZLIČNI KOTI -USTAVIM SE NA PLOŠČADI, KAMERA ME OBKROŽI – ISTO KOT PRI RTV-JU... -PRELIV

TEXT	OPIS IN NAPOTKI
"TUKAJ, NAD MESTOM, SEM BLIZU IN VENDAR DOVOLJ DALEČ, DA VIDIM, RAZUMEM, ČUTIM IN HKRATI NAPOLNIM SVOJE BATERIJE... (RAPORT) ...RITEM IN UTRIP MESTA, JA VSE IMA SVOJ ČAR..."	-NA PIRAMIDI -RAZLIČNI KADRI IN KOTI -POTEM ZOOM NAME – IZ PROFILA, SLEDI RAPORT... -PO NEKAJ SEKUNDAH GOVORA, PODLOGA POSNETKOV MESTA S PIRAMIDE,... -V OZADJU SE SLIŠI PESEM "MESTO NA SV STRANI" -??? -ZATEMNITEV IN NAPIS: "NOČ".
" KAJ NAJ REČEM... RITEM JE VEDNO ISTI... V NAS VSEH JE IN VSAK IMA SVOJO HITROST... ...LE MELODIJA SE SPREMINJA, ODVISNO OD RITMA SRCA...	SAMO BLACK IN GLASBA, SLEDI ZADNJI OFF...
XX	-EFEKT (BLITZ???) -POSNETEK, KAKO ZOPET ZJUTRAJ ODPREM OČI OB ZVOKU BUDILKE... -ZATEMNITEV....
NAPISI: AVTORJI, GLASBA, MONTAŽA, SCENARIJ,... +NAPIS "KONEC"...	-GLASBA IN BOBEN... "KONEC"

Tabela1: Originalen scenarij in napotki

Vir: lasten

2.4 Oprema

2.4.1 Kamera

Za snemanje smo uporabili kamero Panasonic AG-DVX100B in 3CCD tipala za zajemanje slike na mini DV kasete v PAL ali NTSC (16:9 in 4:3) formatu. Majhna oblika kamere in lahka zasnova jo naredita idealno za snemanja na težje dostopnih terenih, kot je bil v

našem primeru vrh Piramide. Edina pomanjkljivost, ki smo jo opazili, je bila slaba zmožnost približevanja slike, ki pa je prišla v poštev samo pri panoramskih posnetkih z vrha. Kamera je omogočala dvo-kanalno snemanje zvoka in ročno ali avtomatsko nastavljanje nivojev, tako da je bila idealna za snemanje naših izjav in obenem zvoka okolice.

(<http://catalog2.panasonic.com/webapp/wcs/stores/servlet/ModelDetail?storeId=11201&catalogId=13051&itemId=94944&surfModel=AG-DVX100B>, Dostopno 15. julij 2010)

2.4.2 Snemalni mikrofoni

Za snemanje izjav statistov in šale v lokalu od zunaj smo uporabili stari Sennheiser 421 mikrofoni, ki je še vedno v uporabi na RTV, že od 70. let. Njegova velika dinamična prepona in petstopenjski krmilnik za bas sta idealna za snemanje na terenu. Na kameri smo nastavili bližnje plane statistov in postavili mikrofoni tik pod kader, tako, da smo lahko dobili čisto tonsko izjavo in se izognili vrivanju mikrofona v kader.

Pri izjavi, posneti za mizo od zunaj, smo imeli težavo s postavitvijo mikrofona. Mikrofoni sem postavil in ustrezno usmeril na mizi. Prav tako sem na mizo položil preostalo tonsko opremo, ki je nisem potreboval in se pretvarjal, da jo pospravljam. Ideja je bila, da bi s tem kader deloval bolj realen, kot da je šala posneta mimogrede, mikrofoni pa je pri tem ostal skrit in še vedno omogočal kakovosten tonski posnetek.

(http://www.sennheiserusa.com/professional_wired-microphones_broadcast-eng-film_000984, Dostopno: 17. julij 2010)



Slika 2: Sennheiser 421

Vir: http://www.sennheiserusa.com/professional_wired-microphones_broadcast-eng-film_000984, Dostopno 17. julij 2010

2.4.3 Tonska mešalna miza

Za snemanje spremnega teksta (*off-a*) smo uporabili temu namenjen prostor in opremo v regionalnem centru RTV-ja. V tonski kabini je glavni lik - Boštjan - posnel besedilo, zatem, ko sem mu seveda ustrezno nastavljal barvo glasu in nivo. Posnetek sem nato počistil, uredil in primerno raporedil za posamezne segmente v videu. Konvertiral sem jih v .wav format in izvozil.



Slika 3: Mešalna miza

Vir: lasten

2.4.4 Montažna postaja

Montaža je potekala doma na stacionarnem računalniku povprečne zmogljivosti, z ustrezno naloženo programsko opremo. Seveda se pri delu z več posnetki naenkrat lahko prične celoten sistem hitro podirati, čemur se tudi mi nismo mogli izogniti, zato montaža ni potekala brez zapletov.

2.4.5 Mediji za shranjevanje

Ves material sem shranjeval na prenosni disk, in sicer iz dveh razlogov: zaradi manjše obremenjenosti računalniškega diska in večje stabilnosti sistema, ter možnosti dodatnega arhiviranja. Izdelek sem shranil prvotno na USB ključek, za arhiviranje, ob diplomski nalogi, pa prav tako prilagam izdelan DVD.

3 MONTAŽA ZVOKA

»Filmski zvok... ne le, da prispeva k učinku podobe, temveč ga še podvoji ali potroji«

Akira Kursova

V tem poglavju govorim o problemu montaže v odnosu do zvoka. Odnos med montažo in zvokom je poudarjen tudi v video izdelku, ki ga predstavljam. Zvok v videu predstavlja poseben problem, namreč v tem smislu, da težko govorimo o sliki, ne da bi uporabili pojem kadra, medtem, ko se nam pri vprašanju zvoka ni treba sklicevati na kakšen razrez zvokov na enote.

O sliki se pogosto govori, da pripada diskurzu, medtem ko zvok pripada ne-rečenemu. Slika zastavlja vprašanje diskontinuiranosti, zvok pa je kot povezan tok. Podoba se nanaša na nekaj določenega, omejenega, o zvoku pa pravijo, da nima določenih mej. Tudi v razpravah o zvoku je le-ta opisan kot nekaj kontinuiranega in brezmejnega, hkrati pa je prva opora govorice, človeške govorice, ki dela iz nas ljudi, človeška bitja, ureja stvari, oblikuje realnost in nam omogoča, da delujemo na stvari in si organiziramo življenje. Govorica se najprej prenaša preko zvoka, prej jo osvojimo akustično kot s pisavo. In prav v tem je paradoks zvoka, namreč, da zvok doživljamo in ga pogosto predstavljamo kot nekaj izvirnega, kar je pred govorico, hkrati pa ravno preko njega vstopamo v govorico.

To nas takoj privede pred temeljno in čisto neumno vprašanje, ki se zastavlja vsakemu, ki poskuša razmišljati o zvoku v videu: to je vprašanje, ali so dialogi in vse, kar nas dialogi poučijo o osebah, njihovih situacijah, odnosih, skratka, ali so dialogi zvok, ali pripadajo samo zvočnemu traku? Kadar kdo analizira kadre nekega filma in misli, da govori le o slikah tega filma, se pri tem nenehno sklicuje na identiteto oseb, na sorodstvene odnose med njimi, se pravi, da uporablja informacije, ki mu jih lahko da samo zvočni trak. Na drugi strani pa film ni čakal na zvok, da bi lahko imel dialoge. V nemem filmu so bili dialogi posredovani z napisi.

Če se zdaj vrnem k temi diplomske naloge, torej montaži v splošnem, se je le ta najprej ukvarjala predvsem s slikami, kadri. Prav tako je dejstvo, da je bil film najprej nem ali tih,

šele kasneje je postal zvočen. Toda zgodovinsko gledano je situacija že bolj zapletena in paradokсна, saj so poznali snemanje zvoka že veliko prej, kakšnih 20 ali 30 let, preden so izumili oživiljene slike, fotografirano gibanje. Zvok je bil torej posnet in razpoložljiv veliko pred oživiljenimi slikami, vendar je bilo treba čakati precej let, preden so ta posneti zvok uporabili tudi v montaži.

Oživiljene podobe so bile takoj na traku, medtem ko je bil zvok posnet v spirali, na cilindru ali vtisnjen v ploščo. Prav zato posnetega zvoka ni bilo mogoče montirati.

Zvok se je v filmu dokončno uveljavil šele potem, ko ga je bilo mogoče montirati, se pravi, ko je bilo mogoče rezati v zvoke. Zvoke pa je bilo mogoče rezati, jih povezovati, montirati, prav kakor slike, šele potem, ko so pričeli uporabljati optični zapis zvoka na filmskem traku, torej konec 20. let prejšnjega stoletja. Toda tehnično bi bil optični zapis zvoka na traku možen že v obdobju 1900-1905. Optični zvok, zvok na filmskem traku, je bil torej prva podlaga zvočnega snemanja, ki je omogočila montažo, kajti magnetofona tedaj še ni bilo. Tako je bilo mogoče montirati zvoke v filmu, še zmeraj pa ni bilo mogoče montirati glasbe, posnete na plošči, kajti ko so snemali na ploščo, so snemali v kosih od treh do štirih minut. Magnetofon je pršel kasneje in z njim možnost montiranja zvokov, njihovega rezanja na snemalni podlagi, ki ni povezana s filmom.

V zvezi z zvokom je treba opozoriti na nekaj stvari. Med zvokom in sliko je najprej temeljna razlika v samem statusu: slika je namreč v glavnem povezana s stvarjo samo, medtem ko je zvok zaznan in imenovan kot zvok nečesa, ne pa kot stvar sama. Na drugi strani pa se moramo spomniti, da naše vsakdanje poslušanje, naš vsakdanji odnos do zvokov ni tak, da bi jih zares poslušali, pač pa jih takoj interpretiramo in torej segamo čeznje, bodisi do njihovega pomena, če gre za človeško govorico, ali pa do njihovega vzroka oziroma vira. Oblika zvokov, njihova materija, gostota, prostornina, vse to je nekaj, kar sicer obstaja, kar zaznavamo, a tega nikoli ne imenujemo, temveč takoj interpretiramo.

Prav nenavadno je, da je bilo treba čakati na 20. stoletje, da bi si zastavili tole vprašanje: če opisujemo zvoke same po sebi, neodvisno od njihovega vzroka ali pomena, kaj pravzaprav opisujemo, kaj opazimo? Ali je to veliko, majhno, rdeče, zeleno itn.?

Ko poslušamo zvoke v vsakdanjem izkustvu, jih razrezujemo in potemtakem v percepciji izvajamo neke vrste montažo, odvisno od pomena, ki ga imajo za nas, ali od našega poznavanja vzroka, vira zvoka. Toda zvokov ne razrezujemo kot zvočne enote na sebi. Če

gre za govorico, se ravnamo po lingvističnih kriterijih in izvajamo razrez na fraze, foneme, besede. Slišimo namreč več stvari hkrati in jih osamimo v času oziroma glade na vir: nekaj slišimo prek našega poznavanja določenih vzrokov, tako npr. slišimo vlak, ki pelje, piska ... Skratka, pri razrezu zvokov nam ne pomagajo akustični kriteriji zvoka, temveč posebne, zelo natančne ravni poslušanja, bodisi v okviru govorice bodisi v okviru našega poznavanja vzrokov.

Zdaj se moramo vrniti k pojmu kadra. Montaža slik temelji na pojmu enotnosti podobe. Kader je specifična vizualna enota, ki jo je ustvaril film in ki je ne pozna niti strip niti gledališče, ne opera. Nasprotno pa montaža zvokov ni ustvarila specifične enote, kar pomeni, da se takrat, ko poskušamo analizirati zvočni trak filma, ga razrezati na elemente, zatekamo k istim enotam, ki jih poznamo v vsakdanjem izkustvu in ki so povsem odvisne od usmeritve poslušanja, se pravi, če gre za govor, ga razčlenimo na fraze, besede, ali pa zvoke določamo glede na odnos do njihovega vira (to je zvok tega in tega predmeta). Skratka, zvoke poskušamo prebirati s pomočjo kategorij, ki temeljijo na vsakdanjem izkustvu in nikakor niso specifične za film.

Kader, ki ga potrebujemo za razrez (razčlenitev) filma, je enota z dvoumno, hkrati prostorsko in časovno definicijo. S kadrom lahko označimo to, kar je v okviru slike, v prostoru, kot tudi kontinuiran kos časa med dvema zlepkama. Kadra ne moremo definirati, ne da bi upoštevali ta dva vidika.

Nič takega ne velja za zvok. Razlogi so preprosti: kadar vidite sliko v filmu, večinoma vidite samo eno hkrati, nasprotno pa največkrat slišite več zvočnih plasti hkrati: npr. glasbeno, besede, šum itn., in vse te plasti vsakič pripadajo različni pozornosti in se ne razčlenjujejo na enak način. Ne moremo zarežati v vse zvoke filma in reči, tako, to je neka zvočna enota, ker zarežemo hkrati v več zvočnih plasti in vsaka ima svoj lastni nivo razreza, pač odvisno od tega, ali je glasba, govor ali šum.

Skratka, v primerjavi z montažo slik, montaže zvoka ni tako zlahka zaznati, ker je v filmu mogoče napraviti veliko spojev med zvoki, pa zaradi tega ne bo slišati niti najmanjše diskontinuiranosti. To pa tudi pomeni, da ni mogoče razbrati montažnih enot zvoka. Kadar gledate in poslušate film, je zvočni trak brezoblična in kompleksna magma, sestavljena iz kopice zvokov, posnetih v različnih trenutkih in proizvedenih na različnih krajih: šumi so denimo narejeni v studiu, besede igralcev so posnete med snemanjem, prav tako glasba, in

vse je zlepljeno in se drži tako dobro skupaj, da je težko ali nemogoče videti, kje so napravljeni spoji.

Neki drug vidik montaže zvoka je sicer prav tako očiten, vendar je treba nanj spomniti. Gre za to, da v običajni filmski praksi zvokov ne montirajo med sabo, temveč v odnosu do slik, ko montirajo zvok, so slike v glavnem že zmontirane, in zvok pride za nameček. Zvoke nalagajo za podobami, tako da se po malem sestavi mozaik, kjer zvoki zapolnjujejo praznine v slikah in med njimi ali pa zasedajo njihovo mesto. Na zvočnem traku se zvoki vrstijo drug za drugim, vzpostavljajo medsebojne odnose, na eni strani v samem zaporedju in na drugi v simultanosti, v glavnem pa ti odnosi niso tako močni in prežemajoči, pa tudi ne tako pomembni, kot odnosi, ki jih ima vsak zvok s sliko.

3.1 Neposredni zvok in post-sinhronizacija

Ločimo dve vrsti zvoka: »neposreden« zvok, posnet na prizoriščih snemanja, ter »postsinhronizirani« zvok, ki je bil posnet in dodan naknadno.

Pri neposrednem zvoku ločujemo zvok, ki je sinhroniziran s sliko (to so besede, posnete v njihovem okolju), ter posamične zvoke, posamezne atmosfere, kot so na primer veter, »tišina prizorišča«, ki včasih služijo za prekrivanje lukenj ali preskokov, ki jih povzročijo rezi v dialogih.

3.2 Montaža slike in zvoka

V nekaterih filmih z neposrednim zvokom montaža le redko (ali pa sploh ne) ločuje sliko od zvoka. Kadri so kot bloki, pri katerih je predvajanje besede neločljivo od tega, kar se je med snemanjem dogajalo v sliki in v zvoku. Včasih celo režiserji izberejo posnetke zaradi naključij pri neposrednem snemanju: lapsusov igralcev, nepričakovanih šumov, znakov neke resničnosti, ki jo želijo ujeti. V filmih starejše produkcije in tacionalnega tipa pa se montaža deli na montažo slike in montažo zvoka. Montažo slike in dialogov imenujemo "montaža slike". Glavni montažer slike je odgovoren tudi za montažo glasbe in mora biti prisoten tudi pri mešanju, medtem ko je montažer zvoka odgovoren samo za montažo posamičnih zvokov. To so atmosfere, ki so posnete na različnih prizoriščih snemanja, toda vedno ločeno od snemanja samega. A pa popolnoma drugje. Veter, morje, promet, "tišina prizorišča" itd., snemamo in montiramo zato, da bi dodali neko zvočno prisotnost, ali zato, ker hočemo zapolniti luknjo, napako na posnetku z dialogi. Montirajo se tudi šumi ali učinki (loputanje vrat, avtomobilska hupa), ki izhajajo neposredno iz snemanja ali so kasneje umetno ustvarjeni. Dogaja se, da pred mešanjem delamo tudi t. i. predmešanja.

Druga etapa zvočne obdelave filma je nasnemavanje šumov, namenjeno tujejezični verziji. Dialogi so v celoti odstranjeni, ker bodo nadomeščeni z dubliranjem v drugem jeziku. Vsi »in« ter »off« zvoki, ki si jih lahko predstavljamo na podlagi slike, se sistematično izdelajo v tonskem studiu. Določeni ti zvoki se lahko vključijo v originalno verzijo. Tudi tisti režiserji, ki eksplicitno vztrajajo pri pomenu neposrednega zvoka, se temu ne odrečejo. (Villan, 200, 69)

3.3 Glasba v montaži

Mislim, da mi ni treba posebej opozarjati na dejstvo, da je glasbeni medij ritmični medij par excellence. To vedo vsi, ki so kdaj razmišljali o glasbenem fenomenu. Prav tako se zdi samoumevno, da ima ritem velik pomen tudi v drugih umetniških medijih. V drugih medijih je ritem pogosto dobil drugačno ime: harmonija, proporcija in podobno, odrekli pa se mu kajpak niso. In zanimivo je, da se je po nastanku zadnji med njimi (*film*) zelo zgodaj razglasil za eminentno ritmično umetnost.

Navzlic temu je ritem v splošni estetiki dolgo bil malo proučevan fenomen, da teorije posameznih umetnosti pri tem sploh ne omenjam. Tudi psihologija razmišlja o njem samo sporadično. Videti je, da je ritem črna ovca teorije umetnosti in ved, ki bi ga lahko pomagale raziskati. V teoriji zvočnega filma je o ritmu zvečine vladal molk. Kaže, da so se vsi zavedali, da je navzoč, vendar pa, kakor je videti, niso videli pravega smisla v tem, da bi posegali v to občutljivo in skrivnostno stvar.

V teoretičnem pogledu domala vsi bolj ali manj soglašajo s tezo, da je ritem v splošnem »registrirana občasnost«.

Nekoč (*pred več kot pol stoletja*) so bili filmski teoretiki prepričani, da sta film in ritem povezana z nerazdružljivo ljubezensko vezjo. Nekateri so šli celo dlje in dejali, da se gibljiva slika v resnici ne more vesti drugače kot ritmična kadenca. (Gianneti, 2008, 39)

4 Montaža slike

»Temelj filmske umetnosti je montaža«

V.I. Pudovkin

Montaža je seveda le eden izmed nujnih postopkov pri izdelavi vsakega filma, ki mu različne teorije iz različnih razdobij, različnih šol filma itn. pripisujejo večji ali manjši pomen. Toda ob vsej raznolikosti konceptov montaže vendarle lahko tvegamo trditev, da ima montaža med vsemi postopki, ki prispevajo k nastanku tistega, kar v vsakdanjem jeziku označujemo kot film, odlikovano mesto, da je nekaj, brez česar si filma kratko malo ni mogoče misliti.

Kako je videti pomen mnogih filmskih postopkov in elementov izdelave filma s stališča primata montaže? Svetloba in senca, geometrija in arhitektura filmskega posnetka, zorni kot, celo režija v igranem filmu, so s stališča primata montaže videti predvsem kot »obrnitiške« kategorije. Brez montaže vse to ne proizvede narativnega učinka, za kakršnega pri filmu gre. Zpomnimo pa si, da je pri vsakem filmu montaža konkretna ureditev posnetkov v neki red, ki ga je mogoče obravnavati celo kot diskurz.

Pri montaži gre za nizanje, najpogosteje z zatemnitvami, odtemnitvami in prelivi, ter predvsem rezanje velikega števila kratkih kadrov v smiselno celoto. »Cutting« je druga beseda, s katero označujemo montažo (postopek rezanja). Ko nekaj ni v redu, je v večini primerov rešitev rezanje in ne podaljševanje. Pogosto je težko rezati kadre, na katere smo se navezali, ker so lepi in zanimivi, ali zato ker jih je bilo težko posneti; a kaj ko se ne vklaplajo v video in mu bolj škodijo, kot koristijo.

Rezanje, tu nismo daleč od krojenja. Ta primerjava se pri montaži pogosto vzpostavlja. V obeh primeri gre za to, da nekemu materialu dajemo obliko. Mar ne govorimo tudi o »šivanju« pri montaži? Včasih so montažerke imele v rokah škarje, filmski trak kot šiviljski meter okoli vratu, da se ni vlekel po tleh in masten svinčnik, s katerim so označevale reze na filmskem traku.

Kateri elementi so prisotni pri montaži? Izhodiščni material je slika, danes zabeležena in shranjena na disk v računalniku ali strežniku. Montirali bomo tudi zvok, posnet na prizorišču samem ali na novo obdelan in pozneje dodan. Naslednja pomembna elementa sta montažna postaja (računalnik), ki omogoča gledanje in poslušanje tega materiala, ter oseba - montažer ali montažerka - ki je odgovorna za delo, ki se od filma do filma razlikuje.

Montaža je postopoma skozi razvoj videa postala poklic. Poklicnega montažerja uvrščamo med filmske tehnike, tako kot snemalce in oblikovalce zvoka. Montažerju lahko pomaga asistent ali pripravnik. Vendar je ekipa še vedno precej manjša, v primerjavi s snemalno. V filmskih špicah ali bobnih lahko opazimo več imen, saj se montažerji delijo po specializacijah.

4.1 Vrste montaže

4.1.1 Asociativna montaža

Zahteven montažni postopek združevanja različnih slik in zvokov, katerih medsebojni odnosi ustvarjajo nove pomene, ki jih v kadrih, če jih gledamo posamezno, ne razberemo. Postopek, s katerim bogatimo zavest in čustva gledalca, in sicer z vsebinami, ki jih ni v delni avdio-vizualni predstavi posameznega kadra, temveč izhajajo iz vzajemnega odnosa enega gradiva do drugega, enega kadra do drugega.

Glavne oblike asociativne montaže so: analoška montaža, montaža antiteze, montaža leitmotiva in polifona montaža. Lahko je pod vplivom intelektualnih ali poetičnih, čustvenih vtisov. Zavestno poenostavljanje vrednosti kadrov, s katerimi se želi doseči asociativna povezava, izstopa s svojo naivnostjo in banalnostjo, vendar je z njo lažje dosegati asociativnost. Z druge strani preveč zapletene in svobodne vezi pri gledalcu brez izkušenj ne vzbujajo ustreznih reakcij in doživetja.

Pri igranem filmu sta dovršena asociativna razporeditev in vrstni red kadrov predvidena že v obdobju nastanka snemalne knjige. Pri dokumentarnem filmu sta razporeditev in vrstni red vsebin težje vnaprej določljiva, zato ju opravimo med postopkom montaže. Dolgi kadri z zapletenimi uprizoritvami in gibi (kamere in objekta) ovirajo uporabo asociativne montaže. Kot izrazno sredstvo filmskih in televizijskih avtorjev včasih izgublja, včasih pa pridobiva pomembnost. Skupaj z načrtovanjem pripovedovanja ter dramaturško montažo predstavlja osnovno izrazno obliko pri filmu in televiziji.

4.1.2 Kontinuirana montaža

Montažni postopek, ki zagotavlja nepretrganost toka zgodbe, prostora in časa (pripovedna ali narativna montaža). Montažna kontinuiteta je za razliko od nepretrganosti v objektivni resničnosti pravzaprav psihološki privid, ki ga ustvarimo z montažo. Odvisna je tudi od sodelovanja gledalca in njegove filmske kulture. Posledica analitičnega postopka kadriranja in snemanja je sinteza v procesu montaže in v zavesti gledalca med predvajanjem.

Občutek nepretrganosti ustvarjamo na različne načine. Najpogosteje so to: ustrezni položaj kamere, snemalni kot, velikost filmskega plana, nepretrganost akcije (gibanja) in gibanja kamere, grafična in tonalna kompozicija slike, dinamika akcije... Dolgi kadri večajo občutek nepretrganosti, saj je pri montaži manj prehodov iz enega časa v drugi, iz enega prostora v drugi prostor.

Nepretrganost je najlažje doseči z neprekinjenimi gibi oziroma montažo glade na gibe. Prehod iz enega kadra v drugi poteka v trenutku začetka trajanja ali končevanja giba, ki se bo v naslednjem kadru nadaljeval ali končal. Pri tem je zelo pomembno, da se gib, ki ima enako vsebino, nadaljuje v isti ali vsaj podobni smeri z enako ali vsaj podobno hitrostjo. Enake zahteve se postavljajo tudi za premično kamero, katere premikanje se nadaljuje iz kadra v kader. Ob nastavitvi giba v naslednjem kadru praviloma prihaja do spremembe plana, kar že samo po sebi ustvarja privid gibanja (fi učinek). Če bi se počasnejši premik navezal na predhodni kader, točno na mestu prekinitve, bi dobili vtis, da gre za ponavljanje že videne giba. Tak vtis se pojavlja pri kadriranju od splošnega do velikega plana. Gladko tekoč gib bomo dobili z odstranjevanjem nekaj slik (2-4) na mestu sestavljanja, in sicer več iz velikega plana, saj je ta manj informativen. Pri prehodu iz velikega v splošni plan pa gib podaljšujemo z nekaj slikami (2-4), da bi na ta način vzpostavili vtis neprekinjenosti in potrebno harmonijo. Pri splošnem planu je veliko več vsebin in gibov, zato je potreben daljši čas za njihovo zaznavo; čas pa je treba izračunati. Hitrih premikov ni potrebno krajšati, sicer se lahko povsem "izgubijo". Logično nadaljevanje pomeni opustitev določenih delov zgodbe, ki ne bodo popačili iluzije neprekinjenosti zgodbe, saj so manjšega pomena ali pa so vsesplošno znani.

V praksi sta običajno v rabi dve metodi pripovedne (narrativne) montaže. Prva je subjektivna, gledalec ima občutek, da je soudeležen. Dobimo ga s postopkom kadriranja triade. Druga metoda je objektivna, gledalec ima občutek, da je priča dogodkom. Nepretrganost lažje dosežemo z linearno kot s paralelno montažo.

4.1.3 Paralelna montaža

Oblika dramaturške montaže, v kateri se dve ali tri smeri zgodbe, neposredno ali posredno odvisne, izmenično vrstijo druga za drugo. Vsebina in zamisel paralelnih tokov se morata

dopolnjevati ali pa si nasprotovati v najmanj dveh montažnih stikih (AB, A-B, ...). Izmenično nizanje tokov se pogosto uporablja večkrat, včasih tudi skozi cel film. Na začetku novi tok uvajajo pazljivo glede na prejšnjega, že poznanega, pozneje je možna pospešitev, ki jo dobimo s krajšanjem, saj je gledalec že spoznal naravo posameznih tokov, medsebojne odnose .

Paralelna montaža je priljubljena v dokumentarnem filmu, ko želi avtor predstaviti dve vrsti stalno navzočih argumentov. Montažni tokovi zgodbe v filmu ne potrebujejo vzročne odvisnosti, zato je povezovanje tovrstnih vsebin sprejeto le kot metoda analogije ali kontrasta.

Paralelna montaža je posebna oblika predstavljanja zgodbe, zanimivejša in bolj popolna od linearne, ker se določene smeri zgodbe ne razvijajo ločeno in neodvisno, pač pa so hkrati pod vplivom različnih drugih tokov. Montažni tokovi se lahko zgodijo istočasno na različnih mestih, na istem mestu v različnih časovnih obdobjih, ali pa v različnih časovnih obdobjih na različnih mestih.

4.2 Prehodi v montaži

Rez-rez:

Dva kadra si sledita na način rez-rez (*ang. cut-cut*), ko sta hkrati razrezana slika in zvok, brez križanja zvoka, brez preliva ali dvojne ekspozicije slik, brez prehoda, brez veziva.

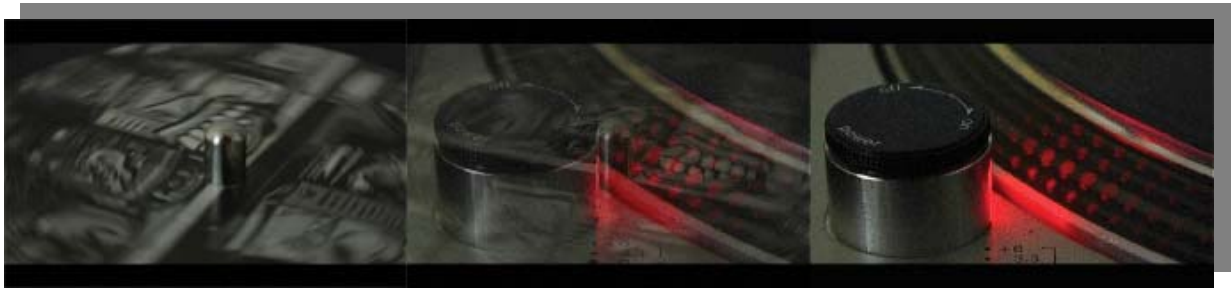


Slika 4: Rez-rez; kader se zamenja s prehodom rez-rez

Vir: lasten

Preliv slike v sliko:

Prelivi so prehodi med posnetkom A na posnetek B, tako da se sliki zlijeta skupaj. Prvotni posnetek prične počasi izginjati in na njegovem mestu se prične počasi pojavljati nov posnetek. Čas, kako dolgo bo trajal preliv, je lahko poljuben.



Slika 5: Preliv slike v sliko; kader se zamenja s prelivnim prehodom

Vir: lasten

Zatemnitev-odtemnitev:

Odtemnitev in zatemnitev se na televiziji pogosto uporabljata, ko želimo končati eno zgodbo in pričeti drugo. Odtemnitev ali zatemnitev, sem naredil tako, da sem na začetku posnetka ali pa na koncu poveča ali zmanjšal prozornost, kar je privedlo do želenega efekta.



Slika 6: Zatemnitev; slika se zatemni

Vir: lasten

4.3 Video formati

Moderni video uporablja 25 ali 30 sličic (*ang. frame*) na sekundo. Filmski projektorji so opremljeni z napravo, ki prekine projekcijo in tako prikaže vsako sličico dvakrat, s čimer zviša slikovno hitrost na 48 sličic na sekundo. Televizijski signal je sestavljen iz vodoravnih linij ali pikselskih vrstic, ki se na televiziji pričnejo izpisovati iz zgornjega levega kota in končajo v spodnjem desnem. Za razliko od filma, kjer je celotna slika ves čas prisotna na platnu, je sestavljena slika pri video signalu lahko prikazana na dva načina. Prvi deluje tako, da sliko razdeli v dvoje polj in izmenično izpisuje vsa liha ali soda polja, ter tako ustvari celotno sliko. Ta proces se imenuje interlacing oz. prepletanje (Chapman, 2004, 189). Druga metoda, uporabljena za ploske televizije in monitorje, se imenuje progressive scan ali progresivna slika. Namesto, da bi prikazovali linije v dveh izmenjajočih se poljih, so soda in liha polja prikazana v numeričnem zaporedju. Število vodoravnih in vertikalnih linij ali pikslov torej določa, kako razločna bo slika. Toda v območju analognega videa število linij določata dva fiksna sistema, to sta PAL in NTSC.

PAL:

PAL, kratica za Phase Alternate Line, je dominantni analogni signal kodiranja, uporabljan in razširjen po večjem delu sveta. PAL uporablja 720 x 576 linij za prikaz slike, kar skupno zneso 414,720 pikslov na televizorju v 4:3 formatu, s prikazom 25 sličic na sekundo pri 50HZ in prepletenem signalu. Pri 25 sličicah na sekundo občasno pride do trzanja slike.

NTSC:

NTSC, kratica za National Television System Committee, je sistem, ki ga uporabljajo v Severni in Južni Ameriki ter nekaterih azijskih državah. NTSC uporablja 720 x 480 linij za prikaz 345,600 pikslov slike v 4:3 formatu, vendar z razliko, da prikazuje posnetke s 30 sličicami na sekundo pri 60HZ. Je prav tako prepleten sistem, sicer z manjšo resolucijo, vendar s 30 sličicami na sekundo ne prihaja do trzanja slike.

HD:

HDTV predstavlja ogromen korak naprej v resoluciji glede na stare analogne sisteme in je glede čistosti slike konkurenca 35 mm filmom. Je popolnoma spremenjen format za vizualno komunikacijo produkcije, post produkcije in transmisijo televizijskih signalov. HD ponuja gledalcu širokokotno razmerje slike z večjo resolucijo, 1920 x 1080 linijami in 44100 khz CD kvaliteto avdio formata.

5 POSTOPEK IZDELAVE KONČNEGA VIDEO IZDELKA

5.1 Zajem materiala

Ker doma nismo premogli opreme, kot smo jo videli v videu, posnetem na delovnem mestu v regionalnem centru, je zajem doma potekal veliko bolj preprosto. Kamero smo preklopili v funkcijo VTR, ki omogoča previjanje kasete in ob tem pregledovanje materiala iz kasete kar na kameri. S FireWire 400 kablom smo povezali kamero z računalnikom. Zajemali smo s pomočjo programa Adobe Premiere CS4 in sicer s funkcijo Zajemi (*hotkey F5*).

Vklopili smo opcijo za prepoznavanje kadrov, ki omogoča, da se vsak posnet kader shrani posebej, kar je zelo olajšalo pregled in brisanje neuporabnih in neuspešnih posnetkov. Za tem ko smo določili pot in mapo, kjer se naj posnetki shranjujejo, nam ni preostalo drugega, kot da pričnemo presnemavati s pritiskom na snemalni gumbek.

5.2 Programska oprema

Delovno okolje znotraj programa Adobe Premiere CS4 je narejeno tako, da lahko vsako okence (*ang. tabs*) poljubno premikamo in ustvarimo razporeditev tako, kot ugaja našemu načinu dela. Za montažo potrebujemo tudi posebna okenca, imenovana sekvence, v katerih manipuliramo z danim materialom.

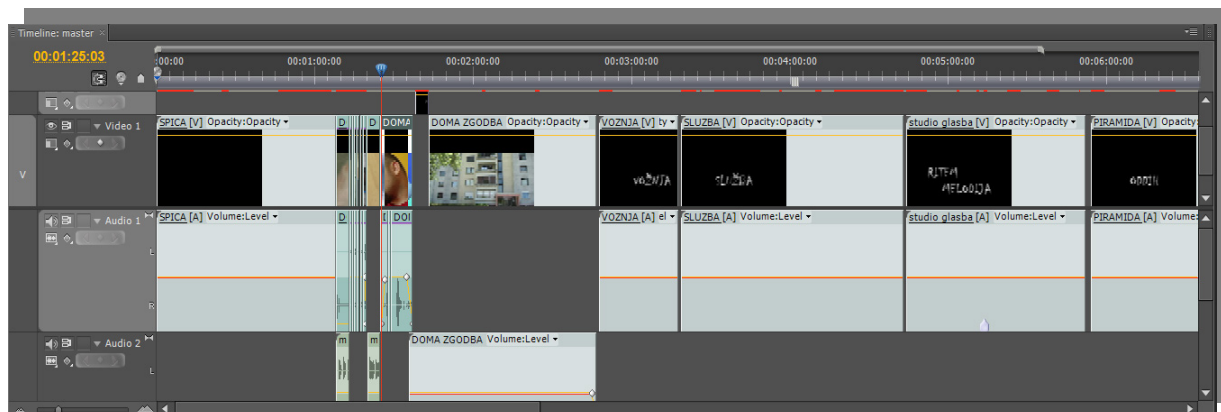
(http://premierepro.wikia.com/wiki/Adobe_Premiere_Pro_Wiki, Dostopno 17. julij 2010)

Najpomembnejša okenca za montažo so:

Časovna premica:

Časovna premica nam omogoča manipulacijo z našimi avdio in video posnetki. Prav tako omogoča vnos raznih grafik ali drugih podprtih medijskih formatov za naš video. Razdeljena je na avdio in video del. Deluje po principu linij, torej linija, ki je višje, bo na vrhu, oziroma posnetki v tej liniji bodo postavljeni pred vsemi ostalimi v končnem videu. Če ni nastavljen prehod ali zatemnitev, se posnetki pod zgornjo linijo ne vidijo oziroma se ne prikažejo. Na ta način lahko naredimo prelive med posnetki, v primeru, da ne želimo

montirati z orodjem za rez, pa lahko posnetek, za katerega želimo, da je viden, postavimo nad posnetek, ali del posnetka, ki ga ne želimo prikazati.

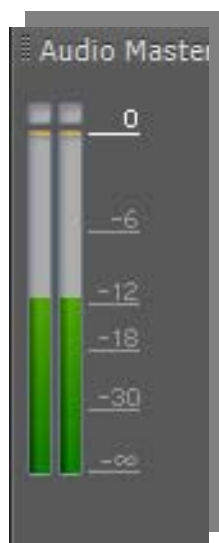


Slika 7: Časovna premica

Vir: lasten

Glavni avdio meter:

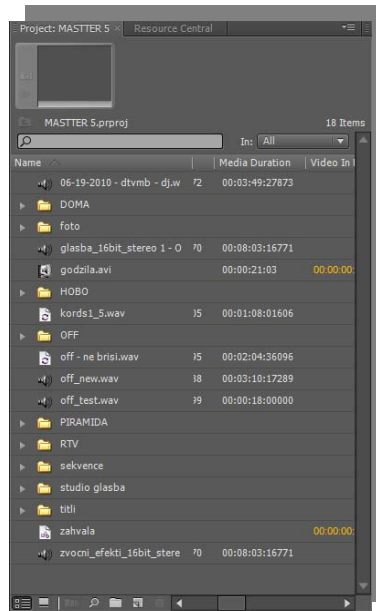
Avdio okence oziroma potenciometer nam omogoča pregled nad nivojem tona. Kadar pride digitalni signal do svoje najvišje vrednosti, torej digitalne ničle, povzroči distorzijo signala. Avdio meter nam omogoča pregled končne tonske slike in nas z rdečimi indikatorji na vrhu opozori, ko smo presegli digitalno ničlo.



Slika 8: Glavni avdio
meter

Projektno okno:

V tem okencu vnašamo elemente, tako avdio kot video ter grafike, omogoča pa celoten pregled nad vsemi datotekami, s katerimi bomo manipulirali znotraj programa. Datoteke znotraj njega lahko sortiramo glede na parametre, ki jih ima, omogoča nam tudi ustvarjanje novih map za sortiranje. V tem okencu se prav tako shranjujejo sekvence, ki jih montiramo na časovni premici.



Slika 9: Projektno okno

Vir: lasten

Okence z orodji:

V tem okencu najdemo najpomembnejša orodja, ki jih potrebujemo za montažo v programu. To so orodje za izbiranje, orodje za premikanje posnetkov po celotni časovni premici, orodje za rezanje posnetkov, orodje roka in orodje za približevanje ali oddaljevanje premikanja znotraj programskega okolja.

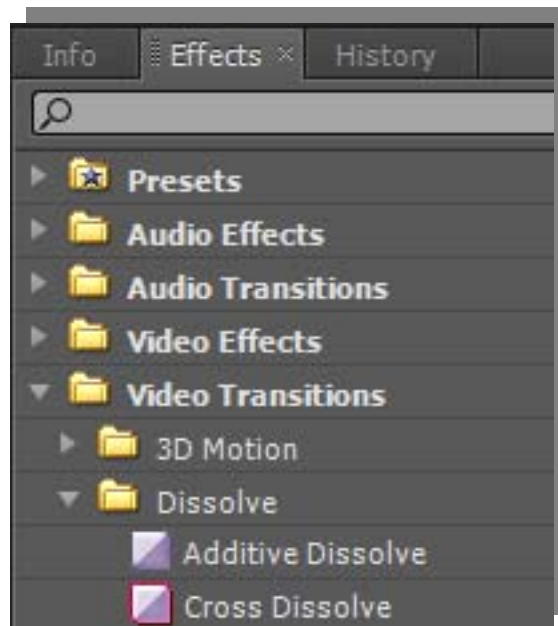


Slika 10: Okence z orodji

Vir: lasten

Efekt okence:

Vsi efekti, tako avdio kot video, ter prehodi, spadajo pod Effects okence. Iz tega okenca si lahko prenesemo na premico želene efekte, ali pa si zanje ustvarimo posebno mapo in jih kasneje z opcijo iskanja poiščemo po imenu ali dani oznaki. Seveda lahko tudi efekte z vnaprej določenimi bližnjicami direktno prikličemo na časovni trak.



Slika 11: Efekt okence

Vir: lasten

Programsko okence:

Programsko okno nam omogoča pogled nad videom, ki ga obdelujemo. V njem vidimo posneto sliko in nam lahko tudi služi za premikanje po časovni liniji posnetka. V tem okencu lahko nastavimo vhodno ter izhodno točko določenega posnetka. Omogoča nam tudi funkcijo varnega območja, torej navideznega območja, ki se ga moramo držati, ko delamo z grafiko.

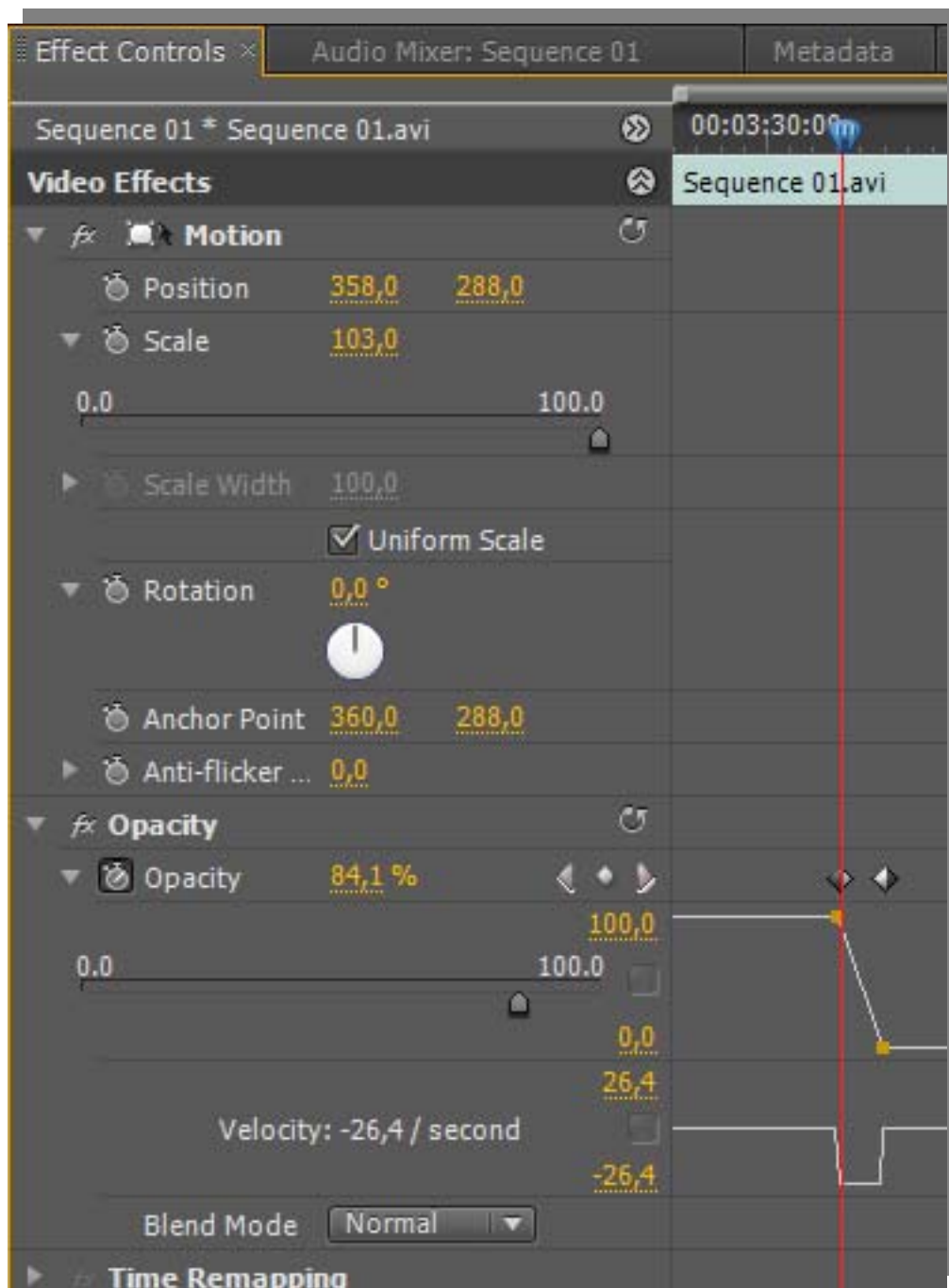


Slika 12: Programsko okence

Vir: lasten

Kontrola efektov:

V tem okencu lahko kontroliramo vse lastnosti efektov, ki jih želimo uporabiti v videu. Okence samo po sebi nima nobene funkcije, šele ko kliknemo na video, ki smo mu dodali želeni efekt, lahko vidimo vse parametre, ki jih je možno spreminjati. Okence ima zraven majhno časovno premico, na kateri lahko z miško ročno premikamo nekatere parametre. Video posnetek brez dodanih posebnih efektov ima sam po sebi lastnosti, ki jih je mogoče spreminjati: pozicijo, velikost, nagib, prozornost in time remapping.



Slika 13: Kontrola efektov

Vir: lasten

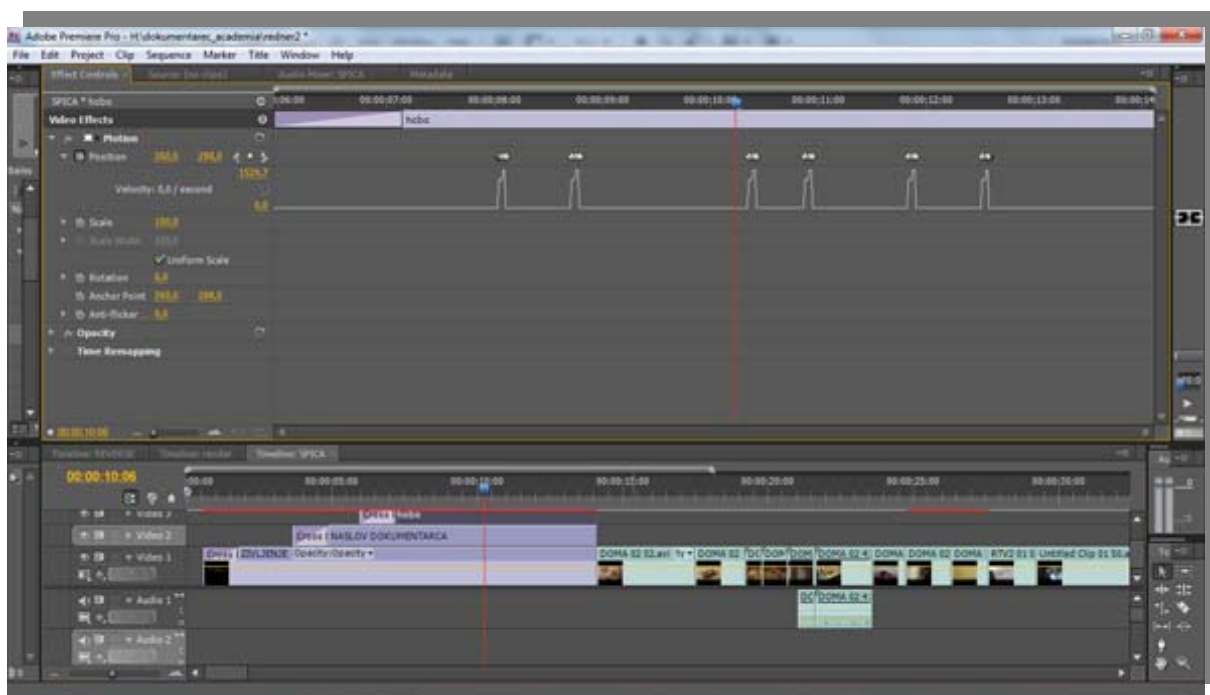
5.3 Uporabljeni efekti

Vsi moderni montažni programi ponujajo različne efekte. Nekateri efekti so za posamezne posnetke (*clip*), drugi so za prehod med temi posnetki. Zraven so seveda tudi efekti, ki omogočajo manipulacijo z zvokom.

Predstavil bom efekte, ki sem jih jaz uporabljal pri svoji montaži.

Grafika:

Grafični efekt, ki ga vidimo v špici, je bil narejen s pomočjo pozicijske funkcije, ki jo omogoča orodje. Vsak video ali grafični element ima svojo x in y koordinato. Pri PAL videu je sredina slike $x=360$, $y=288$. Tekst sem napisal s pomočjo funkcije »naslov« (*ang. title*). Besedo »Hobo« sem ponovno napisal posamezno, da je bila ločena od drugega teksta. Postavil sem ga na želeno mesto in s pomočjo sidrišč na premici ob glasbeni melodiji za kratek čas - 0.5 sekunde - spremenil pozicijo za 30px nižje in 30px bolj v levo, ter tako dobil efekt, kot da napis trza ob glasbi.



Slika 14: Grafika

Vir: lasten

Blizt:

Skozi video lahko vidimo hitre reze enakih kadrov, v katerih dogodek skoči naprej v času. To je narejeno zelo preprosto. Na tempo glasbe sem preprosto kadre razrezal in izbrisal nekatere vmesne reze, ter preostanek pomaknil na tisto mesto. Tako smo dobili želeni blizt oziroma pomik naprej v času efekta.

Počasni posnetki:

Efekt počasnega gibanja je bil narejen s pomočjo time remapping funkcije. Vsak video posnetek ima možnost spreminjanja parametrov gibanja, prozornosti in time remappinga. V kontroli efektov na posnetku določim sidrišče, kjer želim spreminjati, in ob držanju Ctrl z miško premaknem nastali kurzor do točke na časovni premici, ki mi ugaja.

Zamrznitev:

Zamrznitev slike je narejena tako, da sem iz posnetka izbral frame, ki sem ga želel zamrzniti, ga od posnetka odrezal, ter uporabil funkcijo Zadrži frame. Kot vhodno točko sem določil začetek frama in ga nato kot nov samostojni posnetek raztegnil na željeno dolžino.

Prehod v belo:

Efekt prehoda v belo pogosto vidimo v novicah, ko kakšna oseba, običajno iz političnih voda, nekaj na preširoko razlaga in je govor potrebno smiselno skrajšati. Na mestu reza se doda bel blisk efekt, imenovan Dip to white.



Slika 15: Prehod v belo; Slika zasveti v belo, čemur sledi prehod na drugi kader.

Vir: lasten

Črno-belo:

Črno-beli posnetki so narejeni z že vgrajenim efektom, ki sem ga preprosto prenesel na želeni posnetek. Prehod iz barvnega posnetka na črno-belega pa sem naredil tako, da sem

vzel posnetek in ga na prehodu, kjer želim da se prične črno-beli efekt, vrezal. Na drugi del tega posnetka sem dodal črno-beli efekt in med obema posnetkoma naredil cross dissolve.



Slika 16: Črno-belo; Obraz portretiranca se iz barvnega spremeni v črno belo sliko.

Vir: lasten

5.4 Grafika

V izdelku je bila grafika uporabljena za špico in boben, kjer smo predstavili naslov izdelka in na koncu sodelujoče statiste ter zahvalo, predvsem pa sem jo uporabil kot vezni in napovedovalni segment. Največjo vlogo je grafika imela pred različnimi sklopi. Ideja je bila, da z grafiko napovemo določene segmente dneva in pustimo, da besede, kot so jutro, vožnja, služba, oddih, ritem in harmonija, boben, napovedujejo prihodnje dogajanje in pri gledalcu že spodbujajo povezave z življenjskimi pomeni le teh in povezanost s portretirancem.

Prav tako smo uporabili analogne slike, ki smo jih skenirali in spremenili v digitalno obliko, ter uporabili za prikaz in predstavitev akterja skozi njegovo mladost.

5.5 Končna špica

V bobnu se predstavimo ustvarjalci posnetka. Ker je celoten video bil razdeljen v sklope, se mi je zdelo smiselno, da tudi boben dobi svoj poseben sklop in oznako zaradi komičnega dodatka in povezanosti s preostankom videa. Prične se s smešnicami, ki so nastale med snemanjem, nato se prelije v predstavitev ustvarjalcev ter statistov in zahvalo, namenjeno prav njim.

5.6 Glasba v izdelku

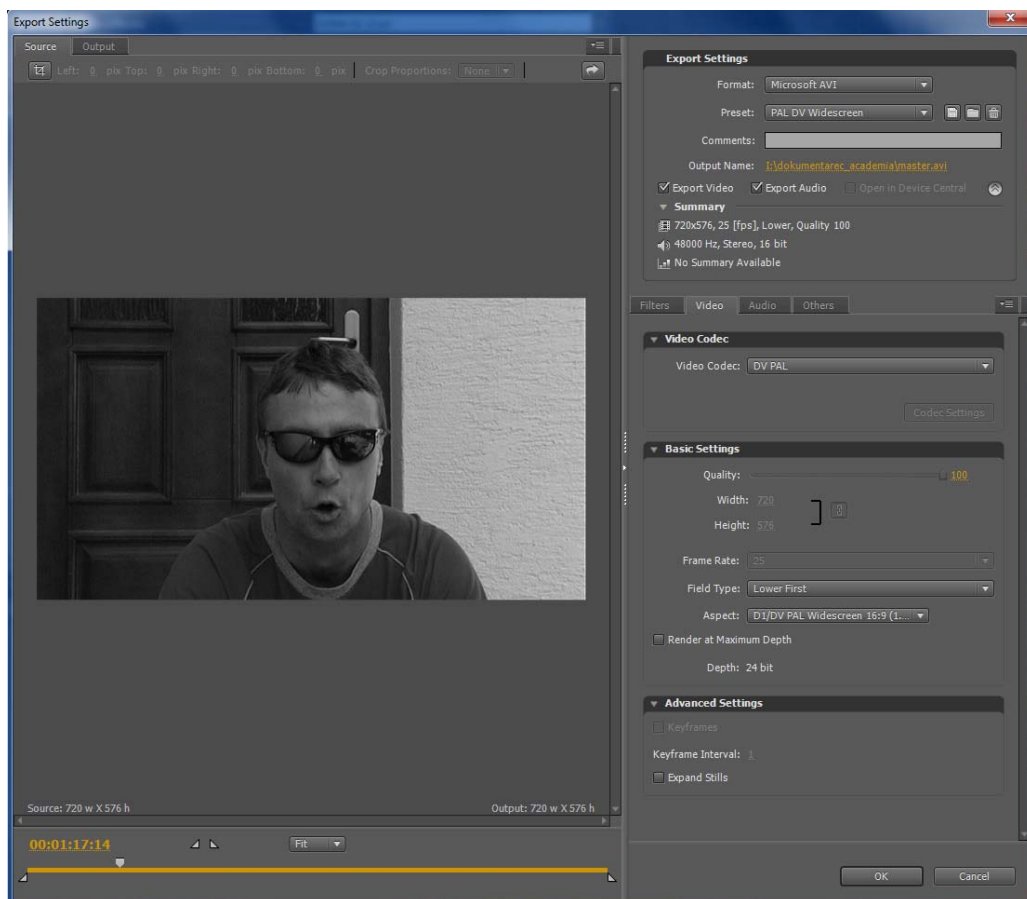
Glasba je v celoti avtorsko delo Boštjana Horvata. Kot glasbenemu aranžerju mu to področje ni tuje in je sam oblikoval glasbeno delo. Glasba nima naslova, da bi jo lahko bolj detajlno predstavil, slišimo pa jo lahko skozi celoten video in je v skladu z zgodbo: ritem ostaja enak, le melodija se spreminja. Ta sprememba nastopi v segmentu služba, kjer nastopi drugačna harmonija, kot smo je vajeni v segmentu prosti čas. Glasbena podlaga je tudi v segmentu vožnja, kjer nastopa kot glasbena podlaga za reklamno sporočilo, ki predstavlja naš vsakdan. Slišimo jo tudi v bobnu, vendar je tam vzet IT zvok, ko Boštjan igra na sintesajzer, in pri nekaterih kadrih, ki smo jih uporabili za podlaganje v studiu.

5.7 Ton v izdelku

Večino zvočnih efektov smo naredili v post produkciji. Originalni zvoki so bili loputanje z vrati ter zvoki avtomobila med vožnjo. Zvonenje in sogovornik na telefonu, ambientalni klepet v lokalu, budilka, ura v službi in vse ostalo je bilo umetno ustvarjeno in nato vstavljeno pri montaži.

5.8 izvoz materiala

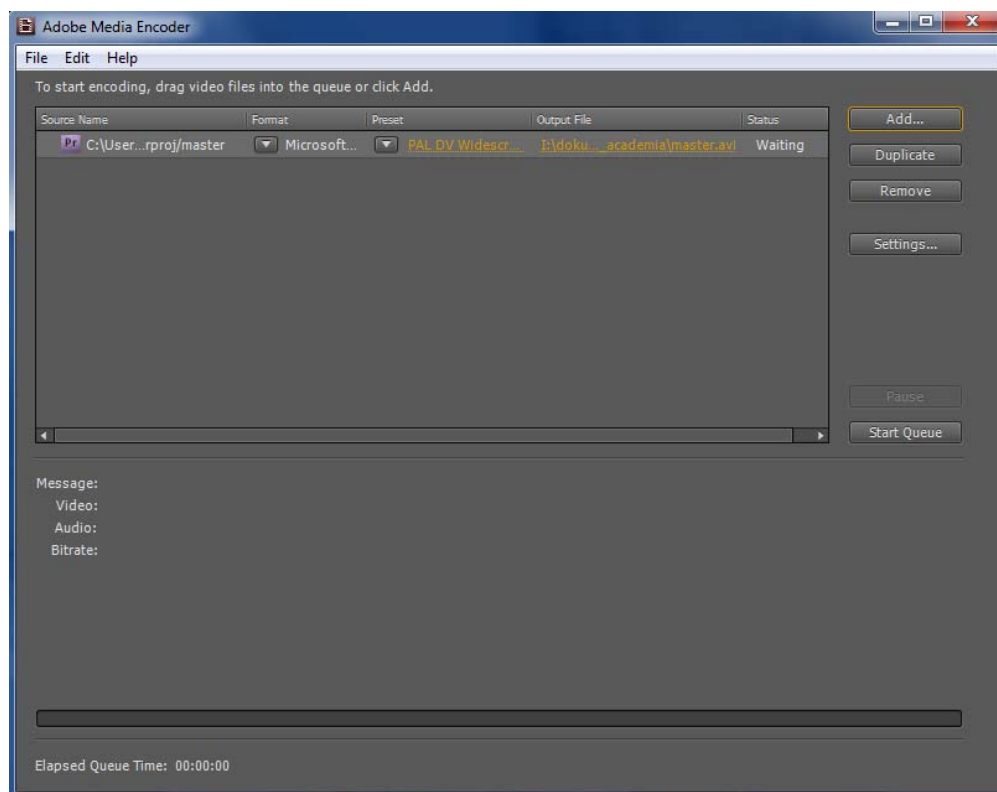
Pri exportu oziroma izvozu je bilo potrebno nastaviti pravilne nastavitve. In sicer končni format, Microsoft avi, obvezen izvoz tako avdia kot videa, kvaliteto posnetka na 100%, video kodek PAL DV, resolucijo 720x576, lower field in pa razmerje DV PAL 16:9 (1.4587).



Slika 15: Izvoz materiala

Vir: lasten

Ko so bili parametri nastavljeni, je bilo potrebno samo še izvoziti material s pomočjo Adobe Media Encoder CS4.



Slika 16: Media Encoder CS4

Vir: lasten

6 ZAKLJUČEK

Diplomskega dela sem se lotil z namenom predstavitve video portreta: Življenje skozi ritem in rime, podnaslov The life of Hobo, ki je nastal v sodelovanju s sošolcema Boštjanom H. in Boštjanom K., in je avtorsko delo za predmet Projektno delo v video produkciji. V diplomski nalogi sem želel prikazati potek dela pri izdelavi videa, potrebno opremo, ter analizirati zakonitosti montaže slike in zvoka, kje nastajajo težave in kje se dopolnjujeta. Predstavil sem tudi programsko opremo, delovno okolje v katerem sem montiral izdelek, uporabljene efekte, načine montaže, prehode in nekatera pravila snemanja.

Pri predmetu avdio video produkcija smo se odločili, da bomo naredili video portret Boštjana H. (Hobota), v katerem bo sama zgodba delovala po vodilu melodične glasbe, ki jo dopolnjuje vezni tekst, v katerem nam soavtor pripoveduje svojo zgodbo. Ta je zmontirana na ritem glasbe. Z dobro napisano glasbo in veznim tekstom, ki vodi gledalca skozi portret, nam je uspelo pričarati melodično vzdušje, ki je v vseh nas, pri katerem se, kot je rečeno na koncu izdelka, spreminja le ritem. Snemanje nas je popeljalo v različne kraje, večjih težav pa, razen snemanja iz avta, kjer nam je malo nagajala svetloba, nismo imeli.

Govoril sem o problemu montaže v odnosu do zvoka. To je poudarjeno že v naravi video izdelka iz katerega izvira diploma. Ugotovil sem, da zvok v videu predstavlja poseben problem, namreč v tem smislu, da težko govorimo o sliki, ne da bi uporabili pojem kadra, medtem ko se nam pri vprašanju zvoka sploh ni treba sklicevati na razrez zvokov na enote oziroma na dejstvo, da enote sestavljajo in tvorijo zvočni trak, tako kot se tudi podobe sestavljajo in konstituirajo v slikovni trak. Zvok, čeprav smo ga znali zapisovati na pomnilne medije pred izumom kamere, je v filmski zgodovini potreboval dolgo časa, da je postal enakovreden sliki.

V zvezi z zvokom sem ugotovil še temeljno razliko v samem statusu. Sliko povezujemo z neko stvarjo samo, medtem ko zvok zaznamo in imenujemo kot zvok nečesa, ne pa kot stvar samo. Na drugi strani pa se moramo spomniti, da naše vsakdanje poslušanje, naš vsakdanji odnos z zvoki ni tak, da bi jih zares poslušali, pač pa jih takoj interpretiramo in torej segamo čeznje, bodisi do njihovega pomena, če gre za človeško govorico, ali pa do

njihovega vzroka oziroma vira. Oblika zvokov, njihova materija, gostota, prostornina, vse to je nekaj, kar sicer obstaja, kar zaznavamo, a tega nikoli ne imenujemo, temveč takoj interpretiramo. Razlogi so preprosti. Kadar vidimo sliko v filmu, večinoma vidimo samo eno hkrati, nasprotno pa največkrat slišimo več zvočnih plasti hkrati, npr. glasbo, besede, šum itn., in vse te plasti vsakič pripadajo različni pozornosti in se ne razčlenjujejo na enak način. Na posnetkih ne moremo zarezati kar tako v zvok, saj ima vsaka zvočna enota svoj lasten nivo, odvisno od tega, čemu pripada.

Montaža in snemanje nista potekala povsem brez zapletov. Moderna programska in strojna oprema se kvarita, tako da mora potrošnik vedno znova seči v žep in popravljati ali nadgrajevati opremo. Tako se je tudi nam proti koncu montaže sesula programska oprema, kar je pomenilo kompletno ponovno nameščanje celotne programske opreme. To se je sicer izkazalo kot dobro, ker smo obdelovali manjše število datotek, vendar v primeru, kot je bil naš, kjer smo imeli za en sam projekt okoli 30GB posnetkov, slik in avdio materiala, se je program, v zadnji fazi montaže sistematično rušil. Prav tako nam je odpovedala montažna postaja, saj se je pokvarila matična plošča računalnika, tako da smo montažo končali na manjšem prenosnem računalniku, ki nam je bil tisti trenutek na voljo. K temu je prav gotovo pripomoglo sistemsko okolje Windows 7, ki je večino časa nestabilno in neodzivno, ter tako ko večina Microsoftovih izdelkov nesposobno ponovne vzpostavitve operativnega delovanja po kakšnem zapletu ali preobremenitvi. Na srečo smo preventivno ves material in projektne datoteke shranjevali na prenosnem disku, tako da bi teoretično lahko nadaljevali montažo brez izgube na kateremkoli računalniku, ki ima nameščeno programsko orodje Adobe Premiere CS4.

Tako sem prišel do zaključka, da je program Premiere sicer zelo dobro orodje za montažo, saj je celotna paleta Adobe programov narejena tako, da so kompatibilni med seboj, kar pomeni, da lahko brez večjih zapletov uporabljamo recimo sliko ali grafiko, narejeno v Photoshopu ali Illustratorju, in video, narejen v After Effects, ter avdio iz Soundbooth uvozimo v program in brez težav z njim manipuliramo dalje. Program prav tako omogoča široko prilagajanje montažnega okolja uporabnikovim zahtevam, saj lahko vsako okence poljubno premikamo in spreminjamo. Efekti tako za video kot za avdio in grafiko so tudi na nivoju, s široko izbiro efektov in možnostjo natančnega spreminjanja parametrov znotraj njih. Problem nastane pri kontinuirani uporabi raznih efektov in prehodov, ki

zahtevajo veliko procesorske moči in računalniškega spomina za predvajanje v realnem času. Sicer bi lahko posnetke vnaprej rendali in si naredili nove posnetke, ki bi že vsebovali vse nove elemente. Te bi ponovno uvozili, da ne bi bili tako požrešni, vendar v tem primeru na njih ne bi mogli delati dodatnih korektur, saj bi morali za vsako spremembo postopek spremeniti, kar pa je časovno zamudno. Program preprosto ni narejen dovolj stabilno za delo z večjim številom datotek in zahtevnejšo manipulacijo, kot je cut-cut.

Ali bodo napredek v načinu delovanja in procesorski moči, morda stabilnejši operacijski sistem ter seveda sama zasnova nove programske opreme Adobe CS5 pripomogli k stabilnejšemu delovanju novega montažnega okolja Premiere CS5 ali je vse skupaj samo še en zamaskiran marketniški trik za rastoči trg domače zabavljalne ali polprofesionalne opreme, pa je le vprašanje časa. Bomo videli, kaj nam bo prinesel novi CS6, ki je v Adobovo poslovanje verjetno že vnaprej planiran in bo izšel na točno določen datum, izpopolnjen ali ne.

7 LITERATURA IN VIRI

LITERATURA:

1. Strayer, S.: *Create Your Own Digital Movies*, Sams, ZDA, 2005.
2. Chapman, N. in J. Chapman: *Digital multimedia*. John Wiley & Sons Ltd, Velika Britanija 2004.
3. Villan, D.: *Montaža*, Slovenska kinoteka, Ljubljana 2000.
4. Gianneti, L.: *Kako razumeti Film*, UMco: Slovenska kinoteka, Ljubljana, 2008.
5. Čučkov, Z.: *Osnove filmske in televizijske montaže*, RTV SLO, Ljubljana, 2007.
6. Irving D. K. in P. W. Rea.: *Producing & directing: The short film & video*, Focal Press, ZDA, 2006.

SPLETNI VIRI:

1. <http://catalog2.panasonic.com/webapp/wcs/stores/servlet/ModelDetail?storeId=11201&catalogId=13051&itemId=94944&surfModel=AG-DVX100B> [Dostopno 15. julij 2010].
2. http://premierepro.wikia.com/wiki/Adobe_Premiere_Pro_Wiki [Dostopno 15. julij 2010].
3. http://www.sennheiserusa.com/professional_wired-microphones_broadcast-eng-film_000984 [Dostopno 17. julij 2010].
4. <http://en.wikipedia.org/wiki/Montage> [Dostopno 28. julij 2010].
5. <http://en.wikipedia.org/wiki/Video> [Dostopno 4. avgust 2010]

8 SLOVAR TUJIH IZRAZOV

black-white – črno-belo

blitz - hitro

capture – zajeti

close up – bližnji plan

clip - posnetek

cross dissolve – preliv slike v sliko

cutting - rezati

cut-cut – rez na rez

dissolve - preliv

dip to white – blisk v belo

dip to black – preliv v črno

effects - efekti

export - izvoz

fade in – odtemnitev

fade out – zatemnitev

finalizirati - zaključiti

frame - slička

frame rate – slikovna hitrost

freeze – zamrzniti

in – v

interlaced - prepleten

record – posneti

render – postati

off ali off tekst – vezni tekst

out - ven

opacity – prozornost

progressive scan – progresiven prikaz

position – pozicija

safe area – varno območje

sequence - sekvenca

slow motion – počasni posnetek

teaser - dražilec

timeline – časovna premica

title - naslov

time remaping – spreminjanje časa

Web 2.0 – Splet 2.0