

VIŠJA STROKOVNA ŠOLA ACADEMIA MARIBOR

DIPLOMSKO DELO

**MONTAŽA KOT ELEMENT SPOROČILNOSTI
TV PRISPEVKOV**

Kandidat: Igor Purnat

Študent študija ob delu

Številka indeksa: 11190122841

Program: Višješolski program MULTIMEDIJI

Mentor: Zlatko Mihaljčič, univ. dipl. soc.

Maribor, september 2009

IZJAVA O AVTORSTVU DIPLOMSKE NALOGE

Podpisani Igor Purnat, št. indeksa 11190122841, rojen dne 23. 1. 1967 v Mariboru, izjavljam, da sem avtor diplomske naloge z naslovom:

MONTAŽA KOT ELEMENT SPOROČILNOSTI TV PRISPEVKOV,

ki sem jo napisal pod mentorstvom Zlatka Mihaljčiča.

S svojim podpisom zagotavljam, da:

- je predložena diplomska naloga 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 plagijatorstvo - 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.

Kraj in datum

Maribor, 17. 9. 2009

Podpis študenta:

ZAHVALA

Iskreno se zahvaljujem Branki, ki je lektorirala moje seminarske naloge in me ves čas študija spodbujala, kolegom Nataši, Mišotu, Fabiu, Duletu,... za pomoč pri pripravi na izpite, krajšanju časa v odmorih in po predavanjih ter za vzajemno spodbudo.

Za mentorstvo in strokovno pomoč pri mojem diplomskem delu se zahvaljujem mentorju Zlatku Mihaljčiču. Prav tako hvala celotnemu kolektivu VSŠ Academia.

Posebna zahvala gre lektorici ge. Karmen Podlesnik Marčič za lektoriranje moje diplomske naloge.

POVZETEK

Montaža slike je ustvarjanje pomena, ki ga objektivno v posameznih posnetkih ni, dobimo ga šele z organizacijo posnetkov posameznega AV izdelka. Z montažo, to je z nizanjem posameznih posnetkov, z določanjem njihovega trajanja, določimo ritem filma, njegovo sporočilo, idejo, pomen... Ustvarjanje ideje je nedvomno najpomembnejša naloga montaže. Za predstavitev ideje, ki bo razumljiva gledalcu, pa uporabljamo filmski jezik.

Diplomska naloga je sestavljena iz dveh delov. V prvem delu naloge sem strnil znanja in spoznanja večih avtorjev strokovnih del s področja filmske in televizijske montaže. Vsebuje osnove filmskega jezika, zakonitosti in napotila za montažo. V drugem delu sem opisal princip uporabe programa Adobe Premiere Pro CS4 in montažo konkretnega primera s pomočjo tega programa.

V svoji končni podobi bo naloga predstavljena kot priročnik, namenjen študentom in širši populaciji za pridobivanje temeljnih znanj in izkušenj na področju video montaže.

Ključne besede: montaža, video, snemanje, filmski jezik, navodila, izobraževanje.

ABSTRACT

Editing is a creation of meaning that is not objectively present in single clips; we can achieve this only by organizing the clips of a particular AV product. By editing – arranging clips and defining their duration – we create the rhythm, message, idea and meaning of the film. The creation of the idea is certainly the main purpose of editing. In order to present the idea in a way a viewer can understand it, we use film language.

The diploma paper consists of two parts. In the first part, I combine knowledge and cognitions of many specialists in the field of film/TV editing. It includes the basics of film language, rules and instructions for editing. In the second part, I describe the method of using Adobe Premiere Pro CS4 software and the editing of a concrete example with this software.

My diploma paper will be presented as a manual for students and wider population, offering basic knowledge and experience in the field of editing.

Key words: editing, video, shooting, film language, instructions, education.

KAZALO VSEBINE:

1.	UVOD.....	9
2.	PROCES IN POSTOPEK IZDELAVE TV PRISPEVKA.....	10
3.	OSNOVE FILMSKEGA / TELEVIZIJSKEGA JEZIKA	11
3.1.	ZGRADBA TELEVIZIJSKE SLIKE	11
3.2.	PLAN ALI IZREZ	12
3.2.0.	<i>Detajl</i>	12
3.2.1.	<i>Srednji plan:</i>	12
3.2.2.	<i>Splošni plan ali total</i>	13
3.3.	SNEMALNI KOTI – RAKURZI.....	14
3.3.0.	<i>Zgornji rakurz</i>	15
3.3.1.	<i>Spodnji rakurz</i>	15
3.3.2.	<i>Posebni rakurzi</i>	15
3.4.	GIBANJE KAMERE.....	16
3.4.0.	<i>Zasuk</i>	16
3.4.1.	<i>Vožnja</i>	16
3.4.2.	<i>Dvig ali spust</i>	16
3.4.3.	<i>Gibanje izvajalcev – mizankader</i>	18
3.5.	ZVOK	19
4.	MONTAŽA.....	20
4.1.	MONTAŽNE SPONE – PREHODI MED POSNETKI	21
4.1.0.	<i>Rez</i>	21
4.1.1.	<i>Preliv</i>	21
4.1.2.	<i>Odtemnitev/zatemnitev</i>	21
4.2.	ZVRSTI MONTAŽE.....	21
4.3.	MONTAŽA GLEDE NA VSEBINO POSNETKA.....	22
4.4.	TRAJANJE POSNETKA	24
4.5.	NAPOTILA ZA MONTAŽO.....	25
4.6.	MONTAŽER	27
4.7.	LASTNOSTI MONTAŽERJA	27
4.8.	LINEARNA MONTAŽA	28
4.9.	NELINEARNA – RAČUNALNIŠKA MONTAŽA	29
5.	PRIKAZ PROCESA NELINEARNE MONTAŽE S PROGRAMOM	31
	ADOBE PREMIERE PRO CS4	31
5.1.	GLAVNE KARAKTERISTIKE PROGRAMA	31
5.2.	ZAGON PROGRAMA	32
5.3.	PROGRAMSKI VMESNIK	34

5.4.	PROJECT PANEL – PROJEKTNO PODOKNO	35
5.5.	SOURCE PANEL – IZVORNO PODOKNO.....	35
5.6.	PROGRAM PANEL – PROGRAMSKO PODOKNO.....	36
5.7.	EFFECTS PANEL – PODOKNO UČINKOV	37
5.7.	EFFECTS PANEL – PODOKNO UČINKOV	37
5.8.	TIMELINE PANEL – ČASOVNICA	37
5.9.	TOOLS PANEL – ORODJARNA	38
5.10.	UVOZ POSNETEGA MATERIALA.....	40
5.11.	DODAJANJE NAPISOV	41
5.12.	KONČNI ZAPIS ZMONTIRANEGA DELA.....	42
6.	ZAKLJUČEK.....	44
7.	UPORABLJENA LITERATURA IN VIRI.....	46
7.1.	LITERATURA:	46
7.2.	ELEKTONSKO GRADIVO:.....	46
7.3.	SLIKOVNO GRADIVO:	47
8.	PRILOGE:.....	48
8.1.	PRIKAZ MONTAŽE NA KONKRETNEM PRIMERU	48
8.2.	PRIPRAVA PROJEKTA ZA MONTAŽO	48
8.3.	STRUKTURA PRISPEVKA	49
8.4.	PREKRIVANJE STRUKTURE PRISPEVKA	52
8.5.	FINALIZACIJA PRISPEVKA	53
8.5.0.	<i>Dodajanje prehodov in učinkov.....</i>	<i>53</i>
8.5.1.	<i>Dodajanje podnapisov.....</i>	<i>55</i>
8.5.2.	<i>Podlaganje glasbe in končni mix.....</i>	<i>57</i>
8.6.	KONČNI ZAPIS ZMONTIRANEGA AV IZDELKA	58
8.7.	SCENARIJ PRISPEVKA	59

KAZALO SLIK:

Slika 1:	Razdelitev izreza po Stevenu D. Katzu	13
Slika 2:	Zgornji zorni kot.....	15
Slika 3:	Spodnji zorni kot	15
Slika 4:	Vožnja z žerjavom, Snemalna knjiga filma Notorius	17
Slika 5:	Gibanje, ki poudarja posameznika v skupini	17
Slika 6:	Gibanje, ki poudarja posameznika v skupini	17
Slika 7:	Gibanje, ki uvaja nove prostore - Kamera sledi subjektu	18
Slika 8:	Gibanje, ki uvaja nove prostore - Kamera vzporedno spremlja subjekt	18
	iz prostora v prostor	
Slika 9:	Montaža – zaporedje posnetkov; primer 1	23
Slika 10:	Montaža – zaporedje posnetkov; primer 2.....	23
Slika 11:	Montaža – zaporedje posnetkov; primer 3.....	23
Slika 12:	Montažni sklop linearne montaže - Betacam SP, player in recorder, DVCPRO player ter kasete	29
Slika 13:	Montažni sklop nelinearne montaže - Nelinearna računalniška montaža Avid Adrenaline	30
	in magnetoskopi (Betacam SP in DVCPRO).....	
Slika 14:	Welcome to Adobe Premiere - pozdravno okno.....	32
Slika 15:	New Project Settings Dialog Box – Okno nastavitve projekta	33
Slika 16:	New Sequence Dialog Box – okno nastavitve sekvence	33
Slika 17:	Application Program Interface - programski vmesnik.....	34
Slika 18:	Project panel – projektno podokno	35
Slika 19:	Source panel – izvorno podokno	36
Slika 20:	Program panel – programsko podokno	36
Slika 21:	Effects panel – podokno učinkov	37
Slika 22:	Timeline panel – časovnica	38
Slika 23:	Tools panel – orodjarna	39
Slika 24:	Audio Masters Meter – merilnik avdio nivojev	39
Slika 25:	Capture – okno zajema	40
Slika 26:	Titler – okno napisov	42
Slika 27:	Projektno okno z bini in datotekami	49

Slika 28:	Podokno predogleda – IN, OUT, INSERT,OVERLAY	49
Slika 29:	Struktura prispevka na časovnici	50
Slika 30:	Usklajevanje tona na časovnici.....	51
Slika 31:	Povečevanje in pozicioniranje posnetka	52
Slika 32:	Priprava časovnice za prekrivanje	52
Slika 33:	Časovnica po končanem prekrivanju.....	53
Slika 34:	Dodajanje prehoda »Wipe«	54
Slika 35:	Dodajanje učinka »Fast Blur«	55
Slika 36:	Dodajanje podnapisov	56
Slika 37:	Urejanje podnapisov na časovnici	57
Slika 38:	Končna podoba montaže prispevka na časovnici	57

UVOD

Zgradbo televizijskega prispevka narekujeta vsebina in ideja pripovedi, naloga montažerja pa je, da združi vidna in zvočna sredstva, ki jih pripravi ekipa na terenu. S končnim izdelkom (televizijskim prispevkom) gledalcu predstavi vsebino in idejo. To naj stori kar najbolj učinkovito – pri gledalcu naj vznemiri tako razum kot čustva. Večji del tega doseže prav z upodobitvijo vidnega. Nemalokdaj je upodobitev pravi rokopis ne le snemalca, ampak tudi montažerja.

Pri izvedbi diplomske naloge sem se odločil za pisanje tutorskega gradiva, s katerim uporabnika programa Adobe Premiere Pro CS4 na predstavljenem primeru popeljem skozi osnovne operacije nelinearne montaže.

Besedilo je primerno za začetnike, ki želijo na hiter in enostaven način pridobiti elementarna znanja za aktivno uporabljanje programskega orodja Adobe Premiere Pro CS4, poleg tega pa se seznanijo tudi s »pravilnim« nizanjem posnetkov v logično in razumljivo (slikovno) sporočilo. Besedilo je načrtovano tako za študente programa Multimediji, kot tudi za širšo uporabo.

Diplomsko delo je razdeljeno na dva dela:

Teoretični del - Osnove filmske/televizijske slike - opisani so najpomembnejši elementi slike, snemalne tehnike in montaža posnetega materiala (zaporedje posnetkov, prehodi iz posnetka na posnetek ...) v funkciji doseganja večje sporočilnosti prispevka.

Prikaz procesa nelinearne montaže s programom Adobe Premiere Pro CS4 in montaža konkretnega prispevka.

2. PROCES IN POSTOPEK IZDELAVE TV PRISPEVKA

Tako kot vsako kreativno delo se tudi televizijska oddaja oziroma televizijski prispevek začne z idejo. Novinar dobi namig za določeno temo, ki jo naj razišče, bodisi od zunanjega vira bodisi od urednika posamezne oddaje. Začne raziskovati področje dobljene teme. Poišče arhivske posnetke, časopisne članke, različno literaturo in naveže stike s strokovnjaki s področja raziskovane teme. Ko se dovolj informira, se dogovori s sogovorniki za termin snemanja. V organizacijski službi televizijske hiše rezervira ENG ekipo (snemalca, asistenta snemalca, ki poskrbi za ton, in osvetljevalca) za čas, ki je potreben za snemanje na terenu. Čas snemanja je odvisen od zahtevnosti projekta – lahko gre za več sogovornikov na različnih lokacijah, v tem primeru bo morda potreboval več snemalnih dni. Pred odhodom na snemanje novinar/avtor seznani snemalno ekipo s temo, ki jo bodo upodobili, in pove, kaj od njih pričakuje. Snemalna ekipa poskrbi za ustrezno tehnično opremo – kamero, dodatne baterije za napajanje, mikrofone (žične, brezžične), prenosno avdio mešalno mizo, dodatne luči, svetlobno odbojno ploščo ...

Na lokaciji snemanja snemalec (če pri projektu ne sodeluje režiser) izbere primeren prostor, kjer bo posnel intervju. Po končanem pogovoru posname še celotno lokacijo (izbira različne zorne kote, izreze in kadre – pravimo, da lokacijo razkadrira). Po končanem snemanju se ekipa preseli na naslednjo lokacijo ali pa se vrne na matično TV hišo. Novinar/avtor odda kaseto oziroma disk s posnetim materialom v prostor za zajem materiala, kjer tehniki material digitalizirajo in shranijo na mrežne diske. Snemalec obvesti montažerja o morebitnih posebnostih na posnetem materialu (kateri kadri sodijo na določeno lokacijo, kateri kader mu je še posebej uspel, posebnosti v zvezi s tonom, npr. stereo, dvokanalno, enokanalno...). Ko je material shranjen na mrežnih diskih, si ga novinar ogleda in izpiše najzanimivejše dele izjav sogovornikov. V organizaciji rezervira termin za montažo in v arhivu naroči arhivske posnetke (če jih potrebuje). Napiše scenarij TV-prispevka, v tako imenovani off kabini prebere vezni tekst (off) in pride na montažo. Montažerju odda scenarij in ga seznani s podrobnostmi obravnavane teme. Novinar in montažer najprej zmontirata tonsko strukturo prispevka (izjave in brane tekste), nakar montažer izbere primerne kadre, jih naloži na strukturo, doda glasbo, slikovne učinke in napise. Na koncu še uredi tonske nivoje (»zmiksa ton«). Ko je montaža končana, se prispevek izvozi na mrežni disk ali posname na kaseto (beta SP, DV, DVCPRO...).

V uredništvu določene oddaje nato prispevek uvozijo in ga vključijo v celotno oddajo. Oddajo nato ob primernem terminu, preko oddajnikov in sprejemnikov predvajajo v eter.

3. OSNOVE FILMSKEGA / TELEVIZIJSKEGA JEZIKA

Naj povzamem odlomek iz knjige, ki sta jo napisala Chartier in Desplanques. Gre za uvod v »estetiko filmske tehnike«, kjer primerjata navadna človeška opazovanja pojavov s postopki filmske obdelave. »Če med sprehodom poleg vrta kavarne za mizo opazim tri prijatelje, ki se živahno pogovarjajo, in se ustavim, da bi prisluhnil njihovem pogovoru, se mi zagotovo ne bo zdelo, da ves čas vidim le ta prizor. Moj pogled najprej zajame celoten vrt, nakar se ustavi pri omizju prijateljev. Nato mojo pozornost pritegne najbolj glasen udeleženec, za njim opazujem obraz enega izmed poslušalcev. Prizor opazujem s hitrimi pogledi. Če je knjiga snemanja in delitve na različne plane dobro narejena, bi morala ustrezati posameznim obratom moje pozornosti. V snemalni knjigi bi splošen prizor začeli s kadrom kavarne v totalu, ki ustreza bežnemu pogledu sprehajalca, nato bi skupino, ki se pogovarja, posneli v srednjem planu, govorec bi bil posnet v ameriškem planu, poslušalec pa v velikem planu.« (Čučkov, Z., 2007, str. 10)

Spremenljiva razdalja za prikazovanje dogodkov je osnovno izrazno sredstvo, ki ga uporablja filmski delavec, ko knjižni jezik scenarija prevaja v filmski jezik oz. snemalno knjigo.

Kader ali posnetek - najmanjša vsebinska in oblikovna enota filma, čas med vklopom in izklopom kamere.

Plan ali izrez - slikovno polje, ki ga iz poljubnega okolja izberemo za predstavitev gledalcem.

3.1. Zgradba televizijske slike

Čeprav se slika na televizijskem zaslonu neprestano menjuje, spreminja, giblje in čeprav se v njej ali z njo gibljejo tudi upodobljeni ljudje in predmeti, mora biti zgrajena po ugotovitvah ali domnevah likovne estetike. Temelji naj na ugotovitvah, ki izvirajo iz slikarstva, kiparstva in arhitekture.

Poglavitne gradbene sestavine slike so:

- Težišče ali točka pozornosti – ena sama glavna točka, ki pritegne gledalčevo pozornost. To je tisti del slike, tisti predmet v sliki, ki je: rumen do oranžnorumen, najsvetlejši, najhitrejši, bližnji, višji, glasnejši, najostrejši, na levi strani (zaradi privajenosti očesa pri branju od leve proti desni).
- Masa – vse kar je predmetnega v sliki: igralci, scenografija, zemlja, nebo, gore, arhitektura... Lahko je velika, majhna, težka, lahka masa.

- Linija – sklenjena ločnica med dvema predmetoma v sliki: med morjem in nebom, linija cest, drevoredov. Linije oblikujejo tudi gibanja v sliki: govorimo o rastoči, padajoči, sklenjeni, pretrgani, vodoravni, navpični liniji gibanja.
- Tonalnost – razmestitev, količina in kakovost svetlobnih ter barvnih ploskev; barvna lestvica: črno-bela, enobarvana, večbarvna, prosojna, neprosojna, zasičena, skladna, topla, hladna.
- Globina ali perspektiva – odpira ali omejuje potovanje očesnega žarka pri določanju predmetne razdalje. Lahko je velika, majhna, utesnjena, razsežna globina.
(Žižek, F. in Košir, 2003, str. 18).

3.2. Plan ali izrez

Plan je oddaljenost kamere od predmeta snemanja. Različne oddaljenosti odkrivajo različen pomen prikazovanja predmeta in na gledalca delujejo na poseben način (ožji kot je plan, bližje je predmet (ali igralec) gledalcu, močnejša je zveza). Razdelimo ga lahko na štiri osnovne skupine:

- detajl
- veliki plan
- srednji plan
- splošni plan ali total

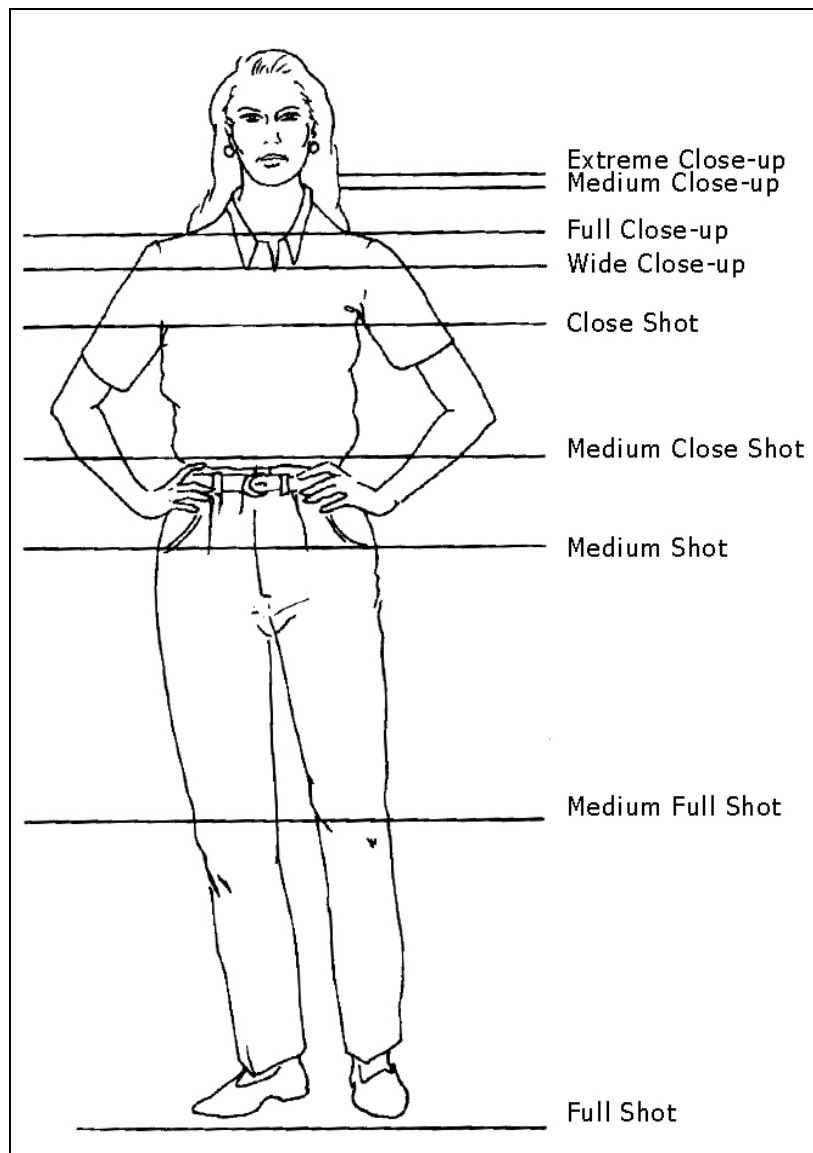
3.2.0. Detajl

Detajl je posnetek najmanjšega dela predmeta, ko predmet še prepoznamo. Gledalca opozarja na podrobnost, ki je za zgradbo filma pomembna. Pogosto pa povzroči pri gledalcu šok, ki preusmeri njegovo pozornost. V montažnem nizu poudarja posebne pomene in omogoča svobodne montažne prehode.

3.2.1. Srednji plan:

- Close Shot – osnovnica gre prek podpazduhe, prsnih bradavic.
- Medium Close Shot – osnovnica gre preko popka.
- Medium Shot – osnovnica gre preko bokov.
- Medium Full Shot – osnovnica gre preko sredine stegen.
- Full Shot – celotna višina stoječega človeka.

Srednji plan prikazuje človekovo telo. Učinkuje najbolj naravno, ker je izrez zelo blizu zaznavanju človeškega očesa.



Slika 1: Razdelitev izreza po Stevenu D. Katzu; vir: Katz, 1991, 183.

3.2.2. *Splošni plan ali total*

Splošni plan ali total kaže filmski prostor v celoti. Uporablja se predvsem za predstavitev prizorišča, v katerem se dogaja filmska zgodba.

Kako lahko avtor zamenja en plan na zaslonu z drugim?

Montaža – z lepljenjem konca enega kadra z začetkom drugega, posnetega v drugem planu, lahko v trenutku zamenjamo najbližji plan z najdaljšim in obratno. Sprememba planov je povezana s spremembo kadra. Poseben primer bo sprememba kadra brez spremembe plana, na primer posnetek drugega igralca v istem planu.

Montaža znotraj kadra – omenjena montaža ni vezana na konec kadra, ampak za gib objekta ali kamere. V istem kadru, ki na primer kaže tri obraze, ki se pogovarjajo v ameriškem planu, en igralec pride do kamere in popolnoma zakrije druga dva. Naslednje slike istega kadra nam

bodo torej ponudile: bližnji plan, veliki plan in celo bližnji veliki plan istega igralca. Podoben učinek dobimo, če kamero zapeljemo proti igralcu, ki nepremično stoji.

Skokovit prehod – je kombinacija predhodnih dveh kategorij. Plani se spreminjajo postopoma, daljšajo ali krajšajo se ob pomoči združenih kadrov. Za vsak kader se kamera postavlja na drugo pozicijo, vendar se med snemanjem kadra kamera ne more premikati.

Sprememba ostrine – pri uporabi objektiva, ki ne ustvarja enako ostrih posnetkov bližnjih in oddaljenih predmetov v določenem kadru, sprememba ostrine izziva v zavesti gledalca spremembo plana, čeprav se ne kamera ne igralci niso premaknili.

Poseben, vendar zelo razširjen način sestavljanja planov je sestavljanje plana s kontraplanom oz. planom, ki ima nasprotni kot. Najbolj preprosta uporaba tega načina je snemanje pogovora dveh obrazov v bližnjem ali celo bližnjem velikem planu. Tedaj v kadru najprej vidimo obraz ženske nato obraz moškega. To je, seveda, bolj zanimiva rešitev, kot če bi ju snemali v kakšnem drugem kadru s strani, ko bi sogovornika videli obrnjena drug proti drugemu.

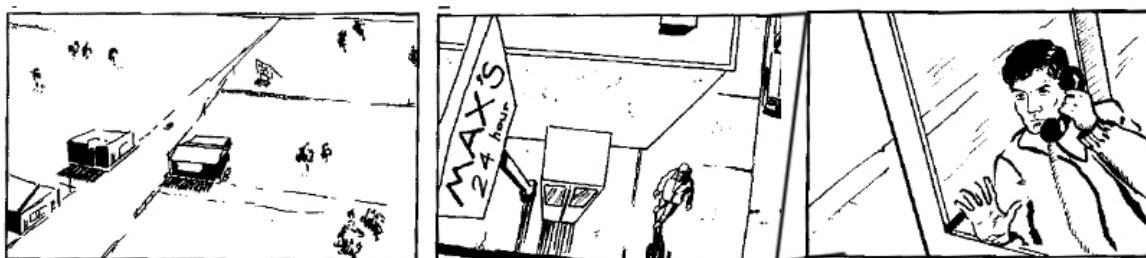
Pri tej rešitvi gledalec lahko sledi reakcijam sogovornika, svojo pozornost lahko usmeri na določeno osebo tudi kadar ta posluša, s čemer režiser poskuša povedati, da je v določenih primerih odziv poslušalca pomembnejši od govorca. V večini stikov plan – kontraplan avtor nakazuje časovno kontinuiteto. Igralec se oddaljuje od kamere, prime za kljuko in odpira vrata – rez – kader se prekine – vrata se odprejo, seveda z druge strani, za njimi je igralec, ki se približuje kameri. V tem stiku ni izpuščen niti delček filmskega časa. Kontraplan se je začel natanko v trenutku konca plana. Mogoč je tudi drug tip stika, v katerem se v najbolj primernem trenutku izpusti del filmskega časa (na primer: hodnik, katerega mora prehoditi igralec, je predolg, zato ni prikazana celotna pot, ampak le igralčevi prvi koraki in nato njegov izhod). Napaka kontraplana, ki je ni mogoče spregledati, pa je podvajanje filmskega časa. Kontraplan je lahko le podaljšek, ne pa tudi ponavljanje kadra v spremenjeni obliki (overleping).

3.3. *Snemalni koti – rakurzi*

Zorni kot snemanja ali rakurz določa odnos kamere do lika ali predmeta. Predmetu pripišemo določen pomen. Manipuliranje z zornim kotom je vedno v funkciji gledalčeve identifikacije z izbranimi liki; bližje kot je igralčev pogled osi objektiva, bolj neposreden je gledalčev kontakt z njim; bolj kot je igralec posnet profilno, bolj se intenzivnost kontakta manjša. Prav tako je privilegiran tisti lik, iz čigar zornega kota posnamemo naslednji kader.

3.3.0. Zgornji rakurz

Zgornji zorni kot snemanja ali ptičja perspektiva – kamera je višje od predmeta snemanja, kar daje gledalcu občutek, da predmete snemanja opazuje od zgoraj navzdol. Predmeti snemanja so videti manjši, nepomembni, nebogljeni, prepuščeni samim sebi. Če snemamo ambient iz ptičje perspektive, opazujemo prikazano okolje ali položaj kot nekdo, ki je nad njim, ki ga obvladuje.



Slika 2: Zgornji zorni kot; vir: Katz,1991,244

3.3.1. Spodnji rakurz

Spodnji zorni kot ali žabja perspektiva – kamera je nižje od predmeta snemanja, kar daje gledalcu občutek, da predmet snemanja opazuje od spodaj navzgor. Gledalcu daje občutek, da je tisto, kar je zgoraj, tudi vzvišeno.



Slika 3: Spodnji zorni kot; vir: Katz,1991,246

3.3.2. Posebni rakurzi

Poševni zorni kot snemanja – kamera je nagnjena od svoje navpičnice. Gledalec dobi občutek, da izgublja ravnotežje. Na ta način režiser prikaže, da je svet izkrivljen, da so ljudje nori in podobno.

3.4. Gibanje kamere

Kamera se med snemanjem giblje ali miruje. Statična kamera daje občutek objektivnosti, dinamična pa občutek subjektivnosti.

S statično kamero želi režiser zajeti dogajanje v celoti. Kamera se osredotoči na prizor in s tem vso gledalčevo pozornost usmeri na dogajanje v prizoru in na pojave v njem.

Dinamična kamera snema med premikanjem. Osnovna načina premikanja kamere sta zasuk in vožnja.

3.4.0. Zasuk

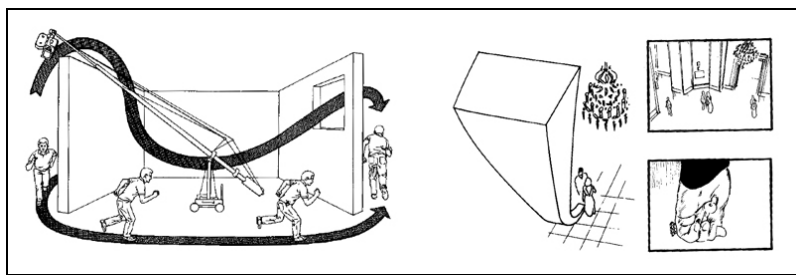
Zasuk (panorama) je način snemanja, ko se kamera vrti okoli svoje osi v navpični ali vodoravni smeri. To omogoča prenos pozornosti z enega lika na drugega, kar povzroči pri gledalcu vzporejanje, opredeljevanje spričo razmerij, ki povzročajo napetosti med prikazovanimi osebami. Ker ne moremo predvideti, kaj bo zasuk odkril, vzbuja ta način snemanja tudi presenečanja. Vsi zasuki naj bodo posneti tako, da se začnejo z nepremično – statično sliko, se nato gladko premaknejo, mirno tečejo in se na koncu tudi brez zatikanja ustavijo ter obmirujejo.

3.4.1. Vožnja

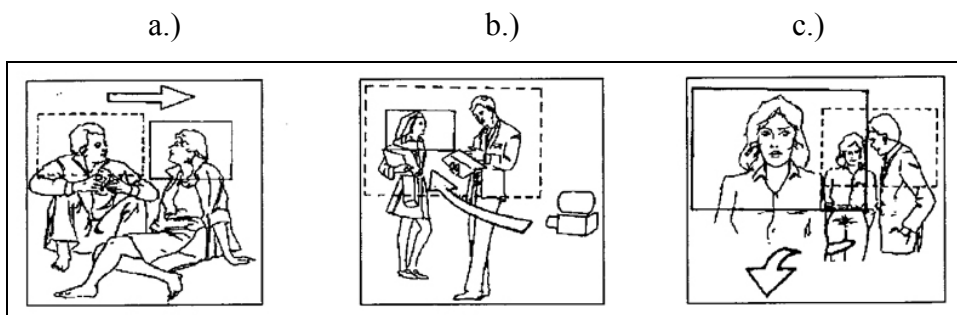
Vožnja je način snemanja, ko je kamera pritrjena na poseben, za takšno snemanje pripravljen pripomoček (voziček, avto ...) in se premika k predmetu (primik), od predmeta (odmik) ali ob predmetu (spremljanje). Primik približa predmet snemanja, odstrani nepotrebno okolje in postavi predmet snemanja v ospredje. Označuje predvsem napetost, pričakovanje. Odmik razumemo kot režiserjevo razlago dogodka. Nepričakovan prizor, ki se pokaže ob koncu premikanja, pa vpliva na oblikovanje gledalčevih zaključkov o prikazanem. Kot za zasuke, velja tudi za vožnje, da se morajo začeti z mirnim začetkom, neoporečnim potekom in logičnim zaključkom.

3.4.2. Dvig ali spust

Vožnja na žerjavu (Crane Shot) je snemanje s kamero, ki je pritrjena na žerjav. Ta način snemanja omogoča kameri veliko gibljivost. V enem kadru lahko snema navpično in vodoravno, s premiki kamere v vožnji pa tudi diagonalno. S tem načinom snemanja se opisuje nek ambient z vseh strani in poudarja se dramatičnost dogajanja.

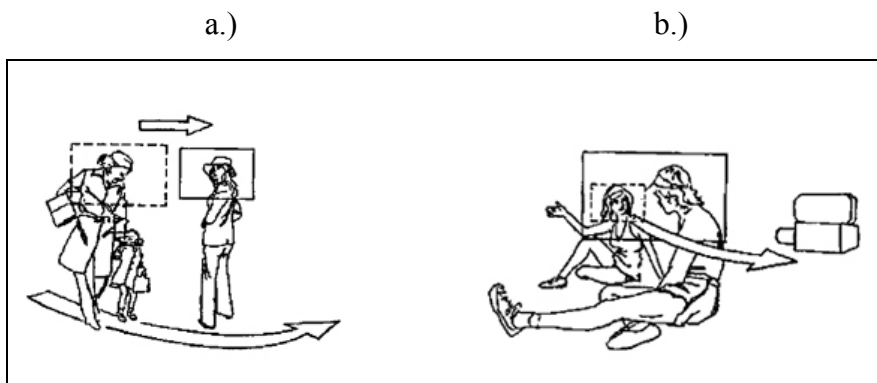


Slika 4: Vožnja z žerjavom, Snemalna knjiga filma Notorius; vir: Katz,1991,276



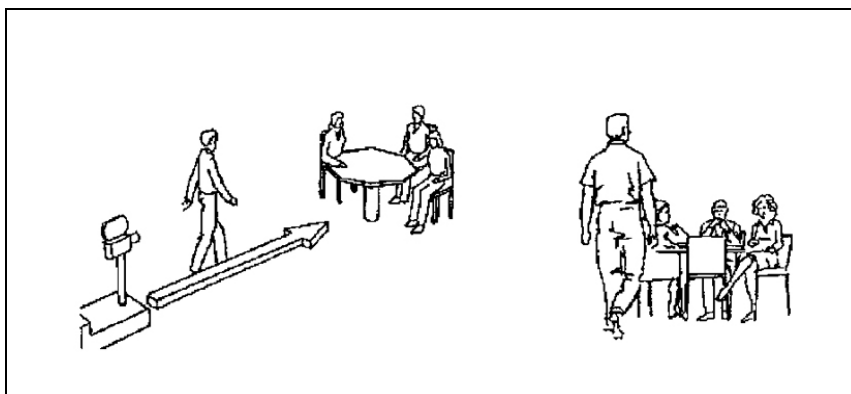
Slika 5: Gibanje, ki poudarja posameznika v skupini; vir: Katz,1992,201

- Kamera se zasuče od enega subjekta k drugemu
- Kamera se z dveh subjektov približa enemu od njiju
- Dva ali več subjektov je v kadru, eden od njih stopi h kameri

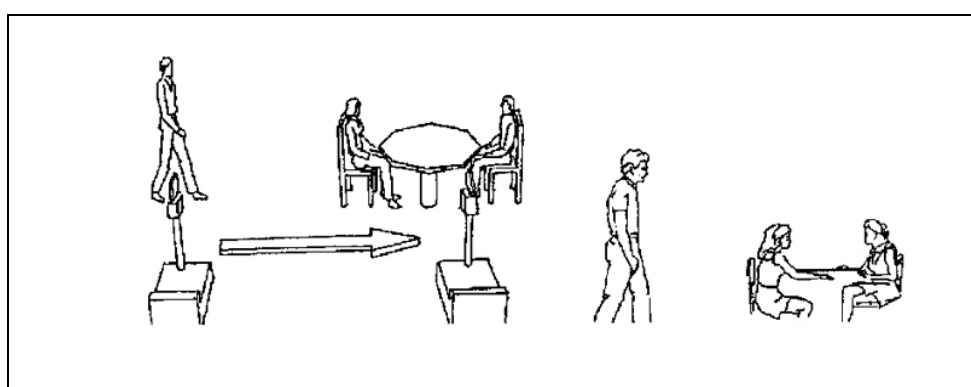


Slika 6: Gibanje, ki poudarja posameznika v skupini; vir: Katz,1992, 222

- Kamera spremlja prvi subjekt, ko vstopi drugi. Prenese pozornost nanj in spremlja naprej drugi objekt.
- Kamera se iz bližnjega plana prvega subjekta umakne nazaj tako, da zajame še drugi objekt.



Slika 7: Gibanje, ki uvaja nove prostore - Kamera sledi subjektu; vir: Katz,1992,234



Slika 8: Gibanje, ki uvaja nove prostore - Kamera vzporedno spremlja subjekt iz prostora v prostor; vir: Katz,1992,248

3.4.3. Gibanje izvajalcev – mizankader

Televizijske slike ne razgibavajo samo premiki kamer in spreminjanje žariščnih razdalj objektivov, ampak predvsem gibanja izvajalcev znotraj izreza slike. Kadar se izvajalec premika pravokotno na optično os kamere, je takšno gibanje neizrazito, kratko in neučinkovito – izvajalca vidimo le kratek čas v profilu, zato nam ne more veliko povedati. Če se izvajalec giblje diagonalno na optično os kamere, se nam približuje. Pozornost se stopnjuje, pot je daljša, dramatičnost takšnega posnetka je znatna, izraznost izvajalca, ki nam kaže najmanj polprofil, je velika. Kadar pa se izvajalec giblje po optični osi kamere, pomeni približevanje ali stopnjevanje pozornosti, kar je skrajno dramatično. Izvajalec nam odkriva cel obraz, njegova izrazitost narašča.

Kadar nastopa več izvajalcev, so njihova gibanja praviloma sestavljena iz vseh naštetih. Od vsebine, ki jo predstavljamo; od pomembnosti vloge je odvisno, kako jo bomo vodili po izrezu televizijske kamere. (Žižek, F. in Košir, 2003, str. 30).

3.5. Zvok

Po mnenju psihologov velja, da kar 90% vseh informacij, ki jih sprejemamo iz okolja, spejmemo kot vidni vtis - kot sliko in le 5% kot zvok (preostalih 5% gre na račun ostalih čutov skupaj). Za celovito televizijsko upodobitev pa ta podatek ne velja. Zvok je za televizijo vsaj tako pomemben kot slika. Televizijska upodobitev je namreč slikovno-zvokovna enotnost, celota, ki jo lahko nepozornost do ene ali druge sestavine povsem razvrednoti. Prostora brez zvoka ni – odsotnost zvoka v prostoru nas zmede, vznemiri, deluje na nas izrazito nelagodno – čutimo pomanjkanje informacij.

Ena najpomembnejših prvin televizijskega zvoka je človeška beseda. Po oblikovni plati je ta lahko notranji monolog, monolog, dialog in polilog. Tako kot slika naj ima tudi zvok eno samo težišče. Stavki naj vsebujejo le en poudarek, tako imenovan logični akcent.

Šumi in zvočni učinki so druga pomembna sestavina televizijske upodobitve. Ustvarjajo občutek prostora in njegovih razsežnosti pa tudi njegove snovnosti. Gledalcu moramo posredovati le tiste zvoke iz okolja, ki so za dejanje, dogajanje, razumevanje vsebine nujno potrebni ter izločiti vse tiste zvoke, ki bi utegnili zmotiti ali zbegati gledalčevo pozornost.

Tretja pomembna prvina televizijskega zvoka je glasba. Glasba lahko nadomešča naravne šume in zvoke, po vsebinski plati pa je lahko objektivna ali subjektivna. Naloga glasbe je, da učinkuje na nas predvsem po čustveni plati, zato ponavadi določa razpoloženje vseh prizorov. (Žižek, F. in Košir, 2003, str. 37, 38.)

4. MONTAŽA

Montaža je s tehničnega stališča večšina povezovanja dveh posebnih kosov traku in se nanaša na povezovanje najmanj dveh kadrov. Podana definicija poudarja tehnično značilnost postopka, ki ga imenujemo montaža in na to značilnost ne smemo nikoli pozabiti. Vendar montaža ni le tehnični postopek, je tudi močno sredstvo čustvenega delovanja, sredstvo, ki ima zelo malo enakovrednih v drugih umetniških disciplinah. Razvoj montaže je pripeljal do postopnega odkrivanja večplastnih možnosti njene uporabe. Ta uporabnost je zbujala pretirano navdušenje, vendar tudi neupravičeno razočaranje in malodušnost.

Montaža je v zgodovini filmske umetnosti odigrala eno izmed najbolj vidnih vlog in vse kaže, da ta vloga še ni odigrana do konca. (Čučkov, Z., 2007, str. 2)

Montaža je igra s koščki posnetega časa, zlaganje slike in tona tako, da povemo zgodbo preprosto in vsem razumljivo. Montaža je umetnost podajanja realnega časa v nerealnem. (Šturm, A., 2002, str. 3)

Z montažo poskušamo vzpostaviti odnos med občutki. Pri tem je potrebno poiskati način, ki bo slikam dal moč, da bodo pritegnile pozornost in vzbudile pri občinstvu, ki bo za nas vedno premalo znano, prave občutke.

Ta proces opisujejo besede editing, montage, schnitt, montaža.

V preprostem pomenu beseda definira preprosto dejanje. To je spajanje večih koščkov v celoto, v neko zgodbo, ki predstavi avtorjevo zamisel. Grobo rečeno je montaža zadnja stopnja dela v dolgem procesu ustvarjanja avdio-vizualnega sporočila. Začne se z zasmisljivo, s pisanjem scenarija, snemalno knjigo, namenjeno delu pred kamero, z ogledom posnetega materiala in tehničnim premislekom in pripravo na delo pred vstopom v montažo.

Dober izdelek ni rezultat improvizacije, ampak rezultat znanja in obvladovanja postopka, s pomočjo katerega bo zamisel uresničena.

V montaži se pokaže, ali je bila zamisel dobra, ali smo se dobro pripravili, ali smo na kaj pozabili, ali sploh vemo, kaj hočemo povedati. Pokaže se tudi, ali so ostali ustvarjalci, ki so sodelovali v projektu, razumeli avtorjevo idejo. Montažer ni samo operater nekega sistema, ampak enakovreden kreativen ustvarjalec avtorjeve ideje, ki ji da tudi svojo noto.

Sedeč v montaži iz dneva v dan, iz leta v leto, je montažer v nevarnosti, da postane zasvojen s tehniko v tolikšni meri, da zapostavi avtorjevo idejo.

Montažer mora znati razumeti in interpretirati zamisli, ki jih z montažo izrazi in oblikuje v izdelek tako, da posreduje informativno, kulturno, umetniško ali kakšno drugo sporočilo.

Montažer da avtorjevi ideji ritem in dušo, tako da ta pred gledalčevimi očmi zaživi.

Seveda je treba poznati vse tehnične zmogljivosti aparatur, vendar le tako dobro, da ostanejo v ozadju, ne pa da bi jih uporabljali zato, da bodo stopile v ospredje in tako uničile gradivo, ki ga montiramo. (Šturm, A., 2002, str. 3)

4.1. Montažne spona – prehodi med posnetki

Montaža, bodisi filmska bodisi televizijska, pomeni spajanje, vezavo, nizanje posamičnih posnetkov. Dva posnetka se lahko med seboj povežeta na več načinov. Način prehoda iz posnetka v posnetek usmerja tudi gledalčevo doživljanje. Najpogostejši prehodi so rez, preliv in odtemnitev/zatemnitev.

4.1.0. Rez

Rez je montažna spona, ki nastane z lepljenjem posnetka k posnetku. Časovno in prostorsko lahko poveže različne izseke iz posnete resničnosti. Hipna zamenjava posnetkov pri povezovanju z rezom sili gledalca, da vzporeja vsebine posnetkov med seboj.

4.1.1. Preliv

Preliv je montažni postopek, ko slika in ton enega posnetka počasi bledita, medtem ko se hkrati pojavljata slika in zvok naslednjega. Označuje potek časa.

4.1.2. Odtemnitev/zatemnitev

Zatemnitev je postopno izginevanje prizora v temo, odtemnitev pa postopno prevladovanje svetlobe, ki izriva temo. Zatemnitev zaključuje prizor, odtemnitev pa odkriva nov prizor. Vsebinsko loči eno miselno enoto od druge.

4.2. Zvrsti montaže

Zvrsti montaže je veliko, najpogosteje pa se uporabljajo naslednje:

- Narativna montaža - zgodbo pripovedujemo v smiselnem razporejanju vzrokov in posledic. Pri tem so za potek zgodbe važna prostorska in časovna razmerja. Oblikuje se neprekinjena kontinuiteta dogajanja.
- Paralelna montaža – postopek, ko v zaporednem ponavljanju in izmenjavanju kažemo dvoje ali več dogajanj. Izražamo hkratnost dveh ali več različnih dogajanj.

- Asociativna montaža – omogoča, da povezava dveh ali več posnetkov dobi vrednost, ki je posnetki sami zase nimajo. Primerja vsebino enega z vsebino drugega posnetka in s tem dobi asociativne povezave med njima.
- Idejna montaža – združuje posnetke tako, da posreduje idejo. Zveza dveh ali več posnetkov ustvari v gledalčevi zavesti spoznanje o pomenu njihovega združevanja, na osnovi tega spoznanja je zgrajena ideja (sporočilo) filma/TV- prispevka.

4.3. *Montaža glede na vsebino posnetka*

Filmsko/televizijsko pripoved določa razpored posnetkov. Isti posnetki v drugačnem montažnem nizu dobijo drug pomen. Za montažo je torej pomemben izbor posnetkov, določanje njihove dolžine in način izmenjave. Tako naj bo vsak nov posnetek nekakšna opcija prejšnjega; odgovor na vprašanje, zastavljeno v prejšnjem posnetku. Nizanje posnetkov naj bo torej neke vrste dialektično kolobarjenje med tezo – antitezo – sintezo. Če se v novem posnetku ne pokaže nič bistveno novega, ni razloga za prehod na novi posnetek.

- Montiranje gib na gib – povezovanje posnetkov, ki vsebujejo nek skupen ali različen gib, nepretrgano gibanje tako telesa, prikazanega na posnetku, kot tudi gibanje kamere ali oboje. Rez na akcijo, gib v posnetku: sedanje, vstajanje, gib roke, obrat glave; v prvem posnetku naj bo začetek giba, v drugem njegov zaključek.
- Montiranje v smeri pogleda – če lik v prvem posnetku gleda v neki smeri (recimo z leve proti desni) in če ima pogled usmerjen proti določeni točki v kadru (recimo dol), potem bo, v kolikor se v naslednjem posnetku prikaže neki predmet posnet iz zgornjega zornega kota in postavljen na desni strani, gledalcu popolnoma jasno, da oseba iz predhodnega posnetka opazuje prav ta predmet.
- Montaža vzrok–posledica–gledalec dojema vsebino novega posnetka kot posledico prejšnjega. Ta metoda pride najbolj do izraza takrat, ko hočemo prikazati nek proces ali razvoj: na primer postopno povečevanje ali manjšanje nekega predmeta.(Peterlič, A., 2001, str. 149)

Spodnji primer prikazuje tri različne montažne možnosti za prikaz ene zgodbe z enakimi posnetki.



Slika 9: Montaža – zaporedje posnetkov; primer 1; vir: lasten

1. Nekdo opazuje – kaj?
2. Plezalca v steni – kdo in kako?
3. Ta mladenič, pazljivo.



Slika 10: Montaža – zaporedje posnetkov; primer 2; vir: lasten

1. Stena – zakaj se prikazuje?
2. Zato, ker jo nekdo opazuje.
3. Kaj opazuje? Plezalca v steni.
4. Kdo in kako opazuje – ta mladenič, napeto.



Slika 11: Montaža – zaporedje posnetkov; primer 3; vir: lasten

1. Nekdo opazuje – kaj?
2. Steno – celo?
3. Plezalca v steni – kdo opazuje?
4. Ta mladenič.

4.4. Trajanje posnetka

Posnetki, ki jih uporabimo v montaži, so lahko različno dolgi; včasih si posnetki sledijo v umirjenem ritmu, spet drugič so zelo kratki, celo tako, da oko še komajda zazna vsebino.

Dolžina posnetka je odvisna:

- Predvsem od tistega, kar posnetek prikazuje. Če je kulminacija posnetka že pripravljena v prejšnjih posnetkih in jo gledalec pričakuje, je mogoče bolj jedrnato rezanje, kot če bi s kadrom začenjali novo režiserjevo misel ali pa bi gledalce hoteli predstaviti v novo obdobje ali prostor, jim predstaviti nove osebe ali odnose.
- Od hitrosti igre, še posebno od hitrosti dialogov. Vidno počasne geste igralca ne smemo presekati med trajanjem ali takoj po koncu. Umetno in nasilno krajšanje kadrov dialoga z rezanjem kratkih trenutkov tišine med dvema replikama praviloma prinaša več škode kot koristi.
- Od gibanja znotraj posnetka. Jasno je, da se prizori in kadri, polni hitrih gibov, lažje prilagajajo hitri montaži.
- Od namena subjektivnega pospeševanja ali upočasnitve gibanja. Pri sinhroni montaži preganjanja šerif – zločinec – šerif morajo biti kadri šerifa krajši od kadrov zločinca, kar ustvarja vtis, da šerif dohiteva zločinca.
- Od dramske teže. Tudi formalno statični prizor je lahko zmontiran iz več posnetkov, če izraža veliko dramsko napetost, na primer pričakovanje. In narobe, pričakovanje se lahko prikaže z zelo dolgim posnetkom, da bi gledalec postal nestrpen.
- Od števila velikih izrezov. Veliki izrezi, ki jih lažje razumemo ali pa so vsebinsko bolj revni, so lahko krajši.
- Od hitrosti premika kamere ali panorame. Upočasneni premiki kamere zahtevajo upočasnjeno montažo, podaljšanje posnetkov.
- Od hitrosti figur interpunkcije. Po zelo rahlem prehodu iz teme v svetlobo pričakujemo dolg posnetek.
- In nenazadnje od hitrosti, ki jo režiser želi dati določenem prizoru ali sekvenci. V »počivajoči« sekvenci med dvema razburljivima »atrakcijama« prevladujejo dolgi posnetki. Povprečna dolžina posnetkov se je krajšala od leta 1895 do prihoda zvočnega filma, ko je znašala dve do tri sekunde. Po prihodu zvočnega filma pa se je dolžina posnetka povzpela na šest do osem sekund. (Čučkov, Z., 2007, str. 7)

4.5. *Napotila za montažo*

- Ne prehajajte na nov posnetek, dokler nista izčrpana informacijski in čustveni naboj prvotnega posnetka. Dolžino posnetka nam pomaga določiti predvsem naš razmislek o njegovi zanimivosti, o vsebini posnetka, o gibanju kamere ali gibanjih v posnetku, o njegovi pomembnosti za celotno upodobitev, pa naše poznavanje dojemljivosti gledalcev.
- Nikdar ne menjajte posnetka, če za to ni nobenega razloga. Nov posnetek naj pokaže tisto, kar se po gledalčevem mnenju in občutku mora pokazati.
- Nov posnetek naj pokaže nov del prostora, novo osebo, nov dogodek.
- Na začetku televizijske oddaje se slika ne sme pojaviti pred zvokom; gledalčevo dožemanje zvoka je počasnejše in kompleksnejše, bolj navezano na daljše časovno dožemanje zvočnih sklopov, zato naj se zvok oglasi kake tri sekunde prej, kot se pokaže slika ali najkasneje hkrati z njo.
- Najučinkovitejši prehod s posnetka na posnetek je rez: najbolj natančen in najmanj opazen, če je izveden pravilno.
- Izogibajte se hitrim prelivom, preliv naj bo dolg vsaj tri sekunde, sicer je bolje uporabiti rez. Pri prelivih, ki so daljši od treh sekund, lahko gledalca zavedemo v občutek, da gre za podvojeno sliko, dvojno ekspozicijo.
- Ne uporabljajte reza z nepremičnih (statičnih) posnetkov neposredno na gibajoče se posnetke; ne režite gibajočih se posnetkov med seboj! Izjeme so takoimenovani rezantni rezi – za televizijo izredno občutljivi in zahtevni – pri katerih režemo med dvema gibajočima se posnetkoma, vendar le takrat, kadar se kameri gibljeta v isto smer s kar najbolj podobno hitrostjo.
- Pri prehodu, rezu, na novo prizorišče čim prej pokažite gledalcu ves prostor – total – da se lahko orientira.
- Kadar uvedete novo osebo ali osebo, ki je že dolgo nismo videli, jo čimprej pokažite od blizu, pokažite njen obraz, da jo bo gledalec prepoznal.
- Ne uporabljajte reza s totala na detajl ali obratno. Preveliki skoki med velikostmi upodobitve delujejo na gledalca nasilno, šokantno, begajo njegovo pozornost in razbijajo njegov občutek za enotnost prostora.

- Ne režite med posnetkoma iste osebe v enaki velikosti upodobitve. Rez je upravičen, če sta osebi različni, če sta zorna kota bistveno različna. Isto osebo upodobimo v naslednjem posnetku v drugi velikosti izreza.
- Z menjavo različno dolgih posnetkov poskušajte doseči tudi slikovni ritem, ki naj bo v skladu z vsebino počasen, hiter, stopnjujoč, pojemajoč ... Posebej v glasbenih oddajah sledite kar glasbenim meram. Seveda lahko kasneje spreminjate marsikaj, če to znate. Ne poskušajte pa niti po naključju preslepiti gledalcev, ker bodo vaše neznanje v hipu prepoznali. (Žižek, F. in Košir, 2003, str. 33)

Za gledalčevo doživetje medijskega prostora je pomembno takoimenovano pravilo osi: snemanje dveh oseb ali skupine ljudi z iste strani igralne ali upodobitvene ploskve. Tako ohranjamo gledalčev občutek za stalnost upodobljenih predmetov ali oseb na levi ali desni strani upodobitve. Iz tega pravila sledi:

- Praviloma razpostavite kamere vedno na eno stran upodobitvene ploskve, sicer boste razbili gledalčev občutek za enotnost prostora in ga zapeljali v neprijetno, moteče dvoumje o odnosih med upodobljenimi osebami ali predmeti.
- Pri nizanju križnih posnetkov naj bodo velikosti izrezov oseb enake, zorni koti pa komplementarni.
- Upoštevajte pravilo osi predvsem pri upodabljanju gibanja: zmote pri tem pravilu so za gledalca najbolj očitne. Preskok čez os pomeni, da se gibanje sprevrže v nasprotno smer.
- Pri rezih pazite na to, da težišče slike, točka pozornosti, ne bo preskakovala z leve na desno ali obratno. Pazite na ozadje: na sceno, na rekvizite, da ne bodo preskakovali ob upodobljenih osebah.
- Človeka upodablajte tako, da bo čim bolj viden njegov obraz. Profil nam pove o upodobljenem zelo malo. Seveda pa nastopajoči ne sme gledati naravnost v objektiv, razen izjemoma, ko govori neposredno gledalcem. (Žižek, F. in Košir, 2003, str. 34)

4.6. Montažer

Z magnetoskopom (1957) so zaradi zapletenosti pri snemanju in reprodukciji rokovali predvsem elektroinženirji in tehniki, tako so ob pojavu montaže magnetoskopskih posnetkov ti bili tudi montažerji. Šele odkritje elektronske montaže s časovno kodo omogoča absolutno natančnost reza, enako filmski montaži. Pojavila se je potreba, da imajo ljudje, ki se ukvarjajo z elektronsko montažo, znanje in talent – lastnosti, ki sta do tedaj bili pomembni le pri filmski montaži. Tedaj se začne tudi ločitev del, povezanih z magnetoskopi. Tehniki oskrbujejo aparate, snemajo, presnemavajo, podpisujejo, sinhronizirajo in predvajajo program, elektronska montaža pa je naloga elektronskega montažerja. Montažer v dogovoru z režiserjem opravi tehniško in kreativno montažo. Zaradi posebnosti postopka v produkcijski (videomix) in postprodukcijski obdelavi ter montaži elektronskega signala mora elektronski montažer popolnoma obvladati in poznati zmožnosti aparatov, s katerimi ustvarja (magnetoskop, video mešalna miza, tonska mešalna miza, digitalni efekti ...). Elektronski montažer zdaj skrbi predvsem za kreativnost montaže, pri tehničnem delu skrbi le za vizualni nadzor prek monitorjev, če bi kakšna pomanjkljivost »ušla« tehničnim nadzornikom. Če je montaža zadnja ustvarjalna priložnost pri nastanku televizijskega prispevka, je montažer zadnji ustvarjalni sodelavec. Možnost ima, da poudari vse vrednote, ki so jih ustvarili scenarist, režiser, snemalec, igralci in drugi. Njegovo delo ne more biti uspešno, če ni nadarjen in kulturno izobražen in če nima znanj ter izkušenj. Ustvarjalnost, sposobnost predvidevanja in ustvarjanja končne oblike so lastnosti dobrega montažerja. Vizualni in avditivni spomin ter občutek za glasbo so pomembne lastnosti. Biti mora zbran, vztrajen in potrpežljiv, razvito mora imeti sposobnost prilagajanja. Ne glede na fizično pripravljenost, je najbolj učinkovit med drugo in peto uro ustvarjanja. (Čučkov, Z., 2007, str. 18)

4.7. Lastnosti montažerja

Dobrega montažerja naj odlikujejo naslednje vrline:

- Občutek za ritem – življenje se odvija po določenem ritmu, to velja tudi za montažo.
- Občutek za ritem je danost, ki jo z učenjem le s težavo pridobiš.
- Občutek za vizualizacijo – montažer ima vizijo končnega izdelka oblikovano že preden začne montirati. Konkretni proces montaže ni nič drugega kot podroben delovni proces.
- Potrpežljivost – tudi kadar vse predvidite v naprej, morate biti pripravljeni na kompromise.

- Pozitivna naravnost – montažer mora znati delati natančno in hitro tudi pod pritiskom. Ta zaradi programskih zahtev in časovnih omejitev ni redek. Biti mora dobro organiziran, zanesljiv, odgovoren, obziren, potrpežljiv, taktičen in samoiniciativen in mora znati poiskati kompromise. Zelo pomembno je, da lahko daljše časovno obdobje dela v skupini, saj svoj delovnik preživi v montaži z avtorji.
- Pripadnost timskega delu – montažer je del tima, zato je sodelovanje z ostalimi člani tima (režiserji, snemalci, novinarji ...) nujno potrebno.

Dober montažer mora:

- Izkoriščati motivacijo in logično razmišljati – za izbor in redosled kadrov mora obstajati razlog (vzrok – posledica), tudi uporaba efektov naj bo opravičljiva.
- Razumljivo in jasno pokazati, kaj se je zgodilo – izbrani kadri morajo dopolniti brani tekst in podati dodatno informacijo.
- Načrtovati, v času, ko se digitalizira posneti material – že med tem, ko računalnik zajema posneti material, si mora montažer napraviti jasno sliko, kako bo z zlaganjem kadrov dobil to, kar si je zamislil.
- Razvijati nove veščine – zaradi večplastnosti dela v montaži in zelo hitrega razvoja tehnologije se mora montažer nenehno izobraževati in pridobivati izkušnje. Za pridobitev teh izkušenj pa so potrebna dolga leta dela v montaži in veliko zmontiranega gradiva.
- Prenesti sporočilo - montaža sama ne predstavlja sporočila, prav tako kot glasbena podloga v filmu, tudi montaža pomaga prenesti sporočilo, zato ni potrebno, da gledalca karkoli zmoti. V odvisnosti od tega, kako je posneti material zmontiran, bo sporočilo preneseno ali pa tudi ne.

4.8. *Linearna montaža*

Je zvrst elektronske montaže, pri kateri se kadri z magnetoskopskega traku montirajo na drug trak, eden za drugim, od začetka do konca koluta.

Najbolj preprosta oprema za linearno montažo vsebuje dva aparata – predvajalnega (player) in snemalnega (recorder), običajno U-matic ali Beta SP. Ta sistem omogoča le rez, seznam montažnih odločitev je zapisan na papir in pozneje ročno vnešen. Popolnejši je način z A in B kolutom, ki vsebuje vsaj dva predvajalnika in en snemalni aparat. Običajno so jim dodana še avdio in video mešalec ter generator znakov. Vse nadzira montažni nadzornik.

S tem je omogočena uporaba prelivov in drugih elektronskih efektov, kot tudi ustvarjanje seznama montažnih odločitev, ki bodo zapisane na kaseti.

Največja pomanjkljivost linearne montaže pa je v tem, da ne dovoljuje nobenih sprememb v že zmontiranem programu; določenega dela ni mogoče izbrisati, skrajšati, podaljšati ali prenesti na kakšno drugo mesto brez ustvarjanja nove kopije (z vsako kopijo upada kakovost) ali ponovne montaže od mesta spremembe naprej. Linearna montaža ne omogoča popolnega dokončanja televizijskega prispevka. Zmontiran material gre še skozi fazo postprodukcije (finalizacijo), kjer se s pomočjo računalnika za grafiko (character generator) in video mešalne mize sliki dodajo napisi in se s pomočjo avdio mešalne mize nivojsko uskladi ton.

Te pomanjkljivosti so spodbudile potrebe po ustvarjanju novega sistema elektronske montaže, ki bi uporabljal vse prednosti filmske in elektronske montaže, kot tudi dosege računalniške tehnologije – nelinearno montažo.



Slika 12: Montažni sklop linearne montaže - Betacam SP, player in recorder, DVCPRO player ter kasete; vir: lasten

4.9. Nelinearna – računalniška montaža

Nelinearna montaža je zvrst elektronske montaže z uporabo računalnikov, ki ponujajo možnost hitrega pristopa do katerega koli gradiva, ki je shranjen v spominu.

Med procesom se lahko določijo tudi vsi prehodi: zatemnitev, odtemnitev, preliv ... Lahko se naredi in ohrani več različic zmontiranih sekvenc, ki se pozneje primerjajo. Nelinearna montaža sodi v najsodobnejšo tehnologijo postprodukcije. Poleg slike se lahko popolnoma neodvisno montirata še dva zvočna zapisa, sliki pa se lahko dodajo zvočni efekti, glasba ali komentar. Sistem je namenjen vsem filmskim in televizijskim projektom, posnetim z eno ali več kamerami: igranim in dokumentarnim filmom, televizijskim dramam, glasbenim in reklamnim spotom ...

S prihodom nelinearne montaže sta se tudi zahtevnost in obseg del montažerja povečala. Montažer v popolnosti dokonča AV izdelek (ga finalizira), tako da je ta že pripravljen za predvajanje.



Slika 13: Montažni sklop nelinearne montaže - Nelinearna računalniška montaža Avid Adrenaline in magnetoskopi (Betacam SP in DVCPRO); vir: lasten

5. PRIKAZ PROCESA NELINEARNE MONTAŽE S PROGRAMOM ADOBE PREMIERE PRO CS4

5.1. *Glavne karakteristike programa*

Adobe Premiere Pro je v svetu digitalne video montaže na osebnih računalnikih že dolgo eden vodilnih programov. V letih obstoja se je razvil v zmogljivo orodje, ki ga uporabljajo zahtevnejši amaterji in profesionalci. Je del zbirke Adobe Creative Suite, skupine programov za grafično oblikovanje, video montažo in razvoj spletnih programov, ki jo izdaja Adobe Systems. Premiere Pro je kompatibilen s številnimi video karticami, vtičniki (plug-in) za pospeševanje procesiranja in video/avdio učinke. Premiere Pro CS4 je prva različica, ki je optimizirana za 64-bitne operacijske sisteme.

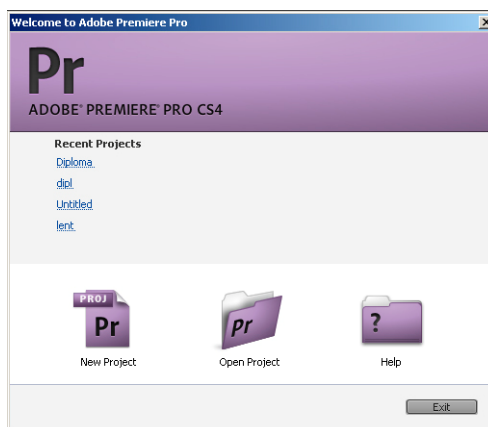
Premiere Pro je izboljšan naslednik programa Adobe Premiere, izdan leta 2003. Prvi dve različici programa Premiere Pro je podpiral le operacijski sistem Windows, Premiere Pro CS4 pa deluje tudi na Mac OS platformah. Omogoča montažo visoko kakovostnih (HD) video posnetkov (do ločljivosti 4000 x 4000 pik). Vsebuje podporo za proizvodnjo DVD-jev in Blue-Ray diskov.

Premiere Pro je močno povezan s programom Adobe After Effects, ki je industrijski standard za video animacije. Zmontiran AV material lahko direktno prenesemo v program After Effects, kjer ga dodatno obdelamo in ga posodobljenega uvozimo nazaj v Premiere Pro. Prav tako je združljiv s preostalimi programi družine Adobe (Adobe Photoshop – program za obdelavo bitnih slik, Encore – program za izdelavo DVD-jev, SoundBooth – program za urejanje zvočnih zapisov ...).

(http://en.wikipedia.org/wiki/Adobe_Premiere, dne 11.08.2009)

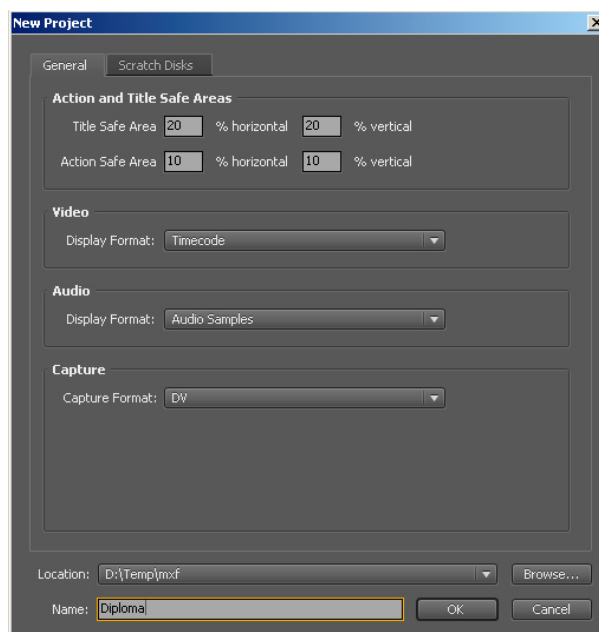
5.2. Zagon programa

Ko z dvoklikom na ikono  poženemo program, se nam prikaže pozdravno okno («Welcome window» – Slika 14). Na voljo imamo kreiranje novega projekta («New Project») ali odpiranje že obstoječega projekta («Open Project») in sicer preko spiska nedavno odprtih projektov («Recent Projects») ali pa kliknemo na ikono »Open Project« in s pomočjo brskalnika odpremo željeni projekt. Projekt je datoteka, ki vsebuje vse informacije o posnetem materialu, ki ga uporabljamo za izdelavo določenega AV izdelka, ne vsebuje pa dejanske vsebine posnetega materiala. Če projekt odstranimo iz trdega diska, nam posneti material še vedno ostane na disku.



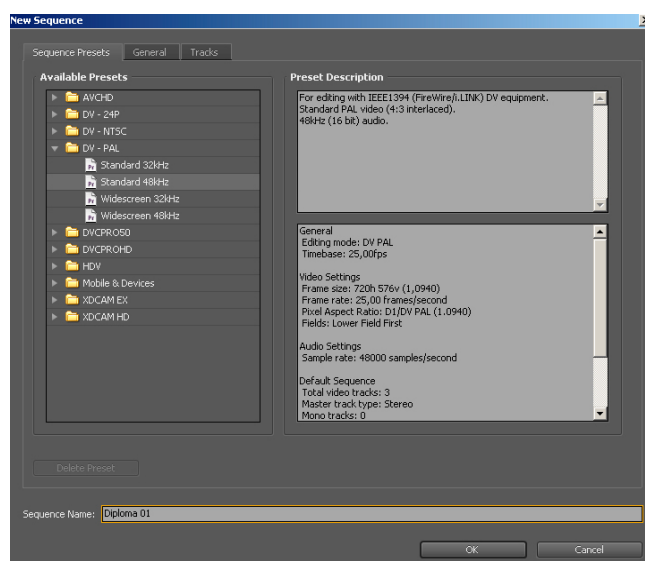
Slika 14: Welcome to Adobe Premiere - pozdravno okno; vir: lasten

V naslednjem koraku določimo nastavitve projekta (Slika 15). Razdelek »Action and Title Safe Area« nam določa varno pozicijo grafičnih napisov (koliko točk od robov ekrana naj se nahaja napis, da bo na domačem televizorju še vedno viden v celoti). V razdeleku »Video« lahko izbiramo med oblikami prikaza videa («Timecode» - največkrat uporabljamo ta prikaz, kajti koda se med snemanjem zapiše na video trak oz. disk in pri zajemu materiala ostane nespremenjena; »Feet and Frames« – uporabljamo pri montaži filmskega traku). Razdelek »Audio« nam ponuja možnost prikaza avdio datotek z vzorcem («Audio Sample») ali v milisekundah. Razdelek »Capture« nam služi za določitev oblike datotek zajema (HDV – High Definition Video ali Quick Time). Privzetih nastavitev običajno ne spreminjamo, določimo le lokacijo, kjer bo projekt shranjen, in ime projekta.



Slika 15: New Project Settings Dialog Box – Okno nastavitve projekta; vir: lasten

S klikom na tipko »OK« aktiviramo še eno okno (Slika 16), s pomočjo katerega določimo temeljne karakteristike sekvence. Na levi stani okna izberemo željeni format izpisa zmontiranega materiala (v našem okolju je to največkrat PAL standard - projekti v razmerju 4:3 ali 16:9 z 32 ali 48 kHz), na desni strani pa se prikažejo podatki o izbranem formatu. Okno vsebuje še dva zavihka »General« in »Tracks«, privzetih nastavitve pa običajno ne spreminjamo. Na dnu okna je še prostor, v katerega zapišemo ime sekvence. S klikom na tipko »OK« potrdimo nastavitve sekvence in dejansko zaženemo program.



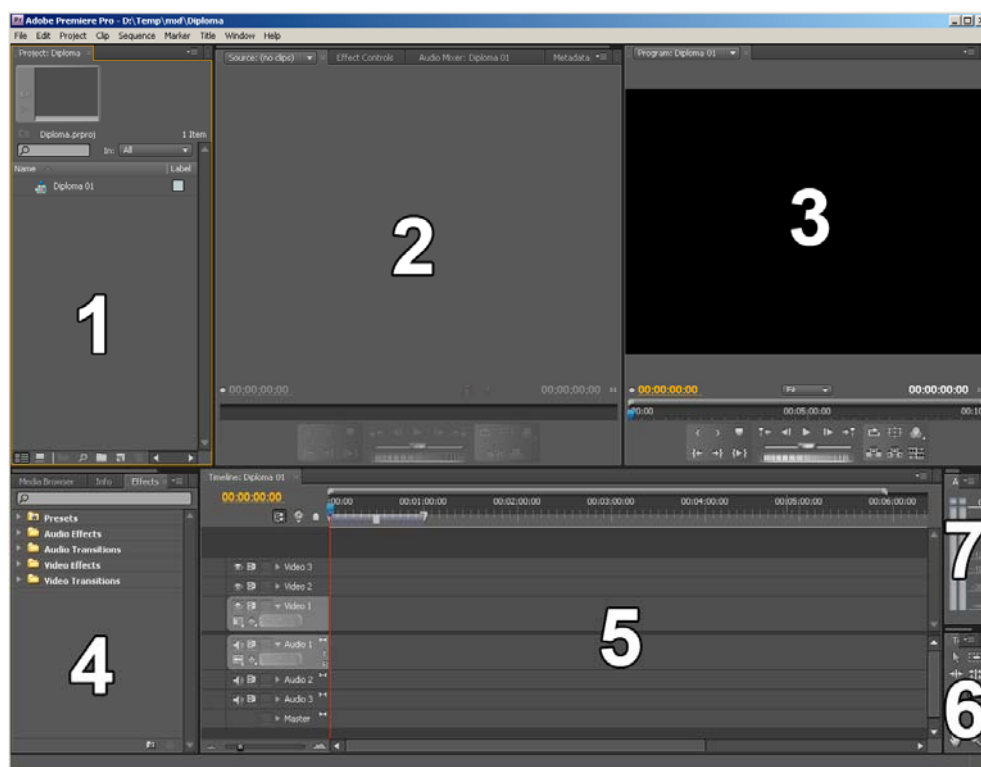
Slika 16: New Sequence Dialog Box – okno nastavitve sekvence; vir: lasten

5.3. Programski vmesnik

Glavno okno programa se imenuje programsko okno (Slika 17) in je sestavljeno iz večih podoken (panels). Organiziranost in postavitev podoken v programskem oknu imenujemo delovno okolje (Workplace). Privzeto delovno okolje vsebuje podokna:

1. Project panel – projektno podokno
2. Source panel – izvorno podokno
3. Program panel – programsko podokno
4. Effects panel – podokno učinkov
5. Timeline panel - časovnica
6. Tools panel – orodjarna
7. Audio Master Meter panel – merilnik avdio nivojev

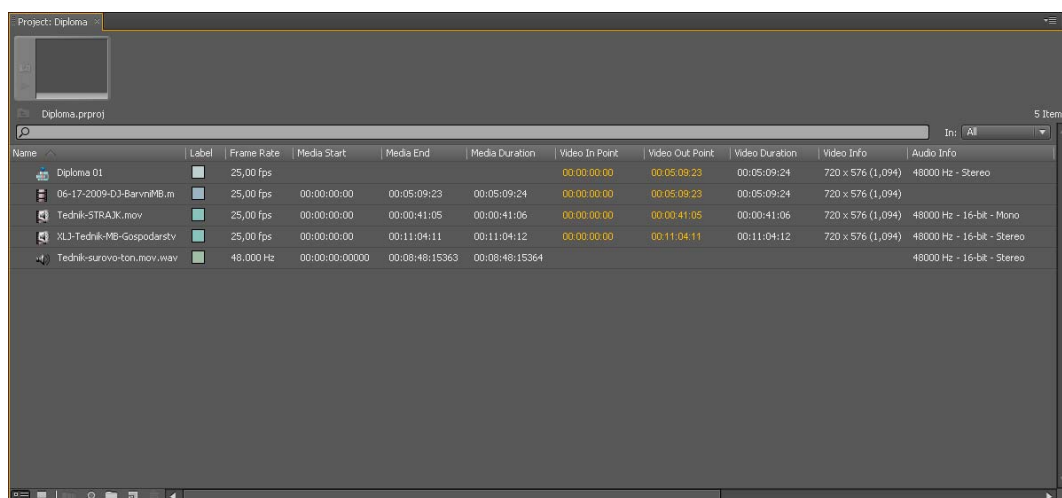
Podokna so lahko organizirana v skupinah (Effects Panel, History, Info, Media Browser – eno podokno, posamezna podokna izbiramo s klikom na zavihek) ali pa so samostojna (Project panel, Timeline in Program panel). Podokna lahko razvrstimo, večamo in manjšamo po želji, tako da dobimo najboljši pregled nad delom ali pa uporabimo že privzete nastavitve (Editing, Audio, Effects, Color Corrections ...). Osebné nastavitve delovnega okolja lahko shranimo in jih pri kasnejšem zagonu programa spet uporabimo.



Slika 17: Application Program Interface - programski vmesnik; vir: lasten

5.4. Project Panel – projektno podokno

Projektno podokno (Slika 18) služi za urejanje zajetega ali uvoženega AV materiala, bitnih slik in sekvenc. V tem oknu lahko ustvarimo mape (Bins), v katere shranimo datoteke (Assets), ki jih potrebujemo za delo. Bin ustvarimo z desnim klikom v projektno podokno, izberemo opcijo »New Bin« in zapišemo ime. Datoteke nato z desnim klikom in opcijo »Import« uvozimo direktno v bin, oziroma datoteke, ki se že nahajajo v projektnem podoknu, enostavno prenesemo v bin (»primi in spusti«). S klikom na majhen trikotnik, ki leži neposredno pred binom, prikažemo ali skrijemo vsebino le tega. V levem zgornjem kotu projektnega podokna se nahaja okence predogleda. Če kliknemo na določeno datoteko, se nam v okencu prikaže vsebina datoteke. Pod tem okencem je tudi prostor za iskanje datotek (»Find Box«), ki nam služi za hitrejše iskanje željenega posnetka.

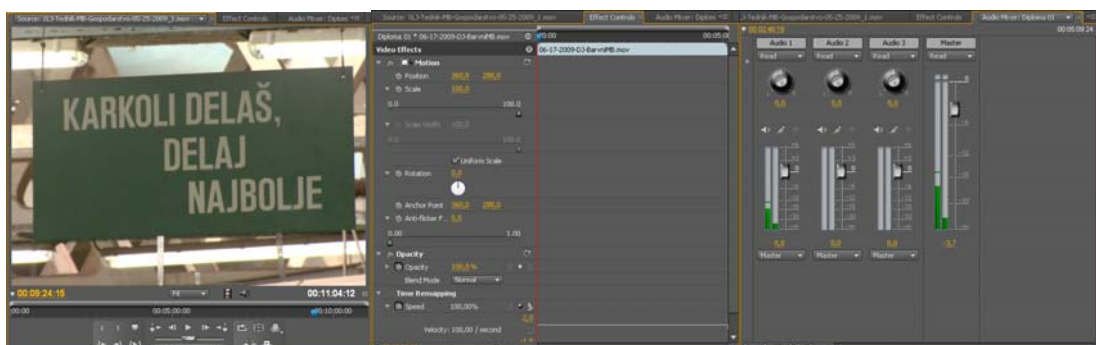


Slika 18:Project panel – projektno podokno; vir: lasten

5.5. Source panel – izvorno podokno

Izvorno podokno (Slika 19) nam služi za predogled AV materiala in za določitev začetne in končne točke (»In« – »Out«) posnetka, ki ga bomo uporabili na časovnici. Če dvakrat na hitro kliknemo na določeno datoteko, ki se nahaja v projektnem podoknu, ali pa jo enostavno prenesemo (primi in spusti) v izvorno podokno, se nam v monitorju prikaže njena vsebina. Orodja pod monitorjem nam služijo za predvajanje vsebine. To podokno vsebuje še dva podokna (Effect Controls in Audio Mixer).

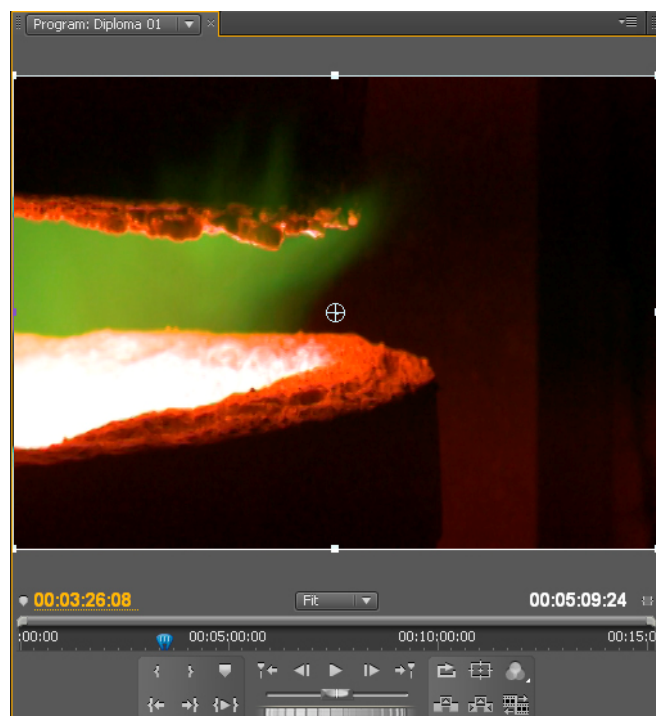
S pomočjo zavihka izbiramo med vsemi tremi podokni. »Effect Controls panel« nam služi za spreminjanje nastavitev učinkov, ki smo jih uporabili pri montaži določene datoteke. Audio Mixer pa nam nudi možnost nivojskega usklajevanja avdio datotek.



Slika 19:Source panel – izvorno podokno; vir: lasten

5.6. Program panel – programsko podokno

V programskem podoknu (Slika 20) lahko vidimo rezultat našega dela na časovnici. Orodja pod programskim monitorjem služijo za predvajanje videa (normalna hitrost, frame po frame, počasno/hitro predvajanje, takojšen dostop na začetek ali konec sekvence ...).

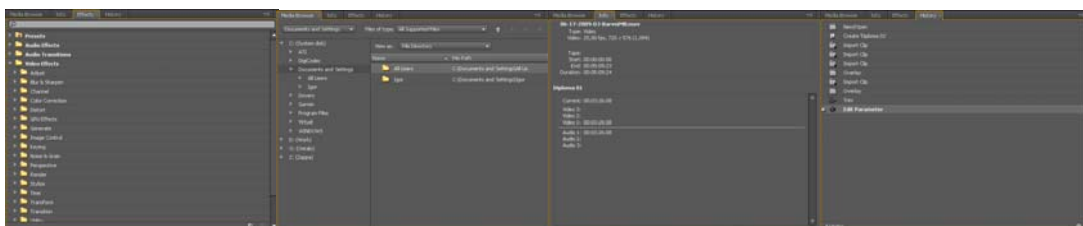


Slika 20:Program panel – programsko podokno; vir: lasten

5.7. *Effects panel – podokno učinkov*

V podoknu učinkov (Slika 21) se nahajajo vsi dosegljivi video in avdio učinki. Učinki so v osnovi razdeljeni v štiri kategorije: zvočni učinki, zvočni prehodi, video učinki in video prehodi. Te osnovne kategorije imajo kar nekaj podkategorij, sicer pa si lahko filtre in učinke razporedimo tudi v svoje bine in si jih tako organiziramo v skladu s potrebami in željami. Prav tako je na voljo nekaj prednastavljenih učinkov, ki poenostavijo nekatera opravila, kot je recimo postavljanje slike v sliko, lahko pa ustvarimo in shranimo tudi svoje nastavitve. S pomočjo zavihkov na vrhu podokna dostopamo še do treh podoken:

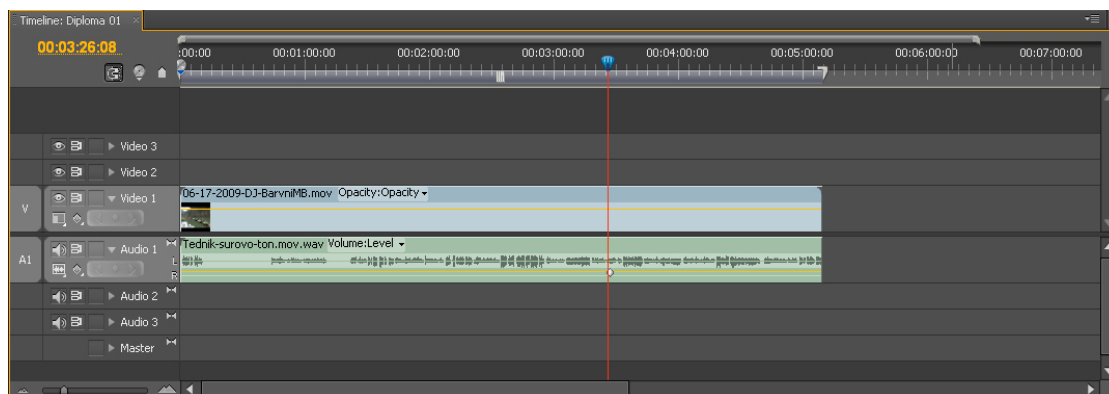
- Media Browser panel – omogoča lažje iskanje in dostop do datotek, ki jih želimo uvoziti v projekt.
- Info panel – v tem podoknu so podani najrazličnejši podatki o posnetku, ki je označen na časovnici (tip, in – out točke, timecode, dolžina posnetka ...).
- History panel – nam omogoča vrnitev na katerikoli poseg, ki smo ga izvršili v času montiranja. Zabeleženi so vsi delovni koraki, ki smo jih izvršili od časa zagona programa. S klikom na določen korak se vzpostavi stanje, ki je bilo pred tem korakom.



Slika 21: Effects panel – podokno učinkov; vir: lasten

5.8. *Timeline panel – časovnica*

Časovnica je podokno, kjer se odvija celotna montaža AV izdelka (Slika 22). Na časovnici vidimo grafični prikaz vseh posnetkov, ki jih obdelujemo. Združeni so v sekvenco. Vidimo lahko le eno sekvenco naenkrat, s pomočjo zavihkov pa lahko dostopamo do ostalih sekvenc. Časovnica je razdeljena na video in avdio proge (Tracks), na katerih so ločeno grafično prikazani posnetki. Te posnetke nato s pomočjo orodij (Tools) krajšamo, daljšamo, razporejamo, dodajamo učinke, prehode napise ..., dokler ne dobimo željenega AV izdelka.



Slika 22:Timeline panel – časovnica; vir: lasten

5.9. *Tools panel – orodjarna*

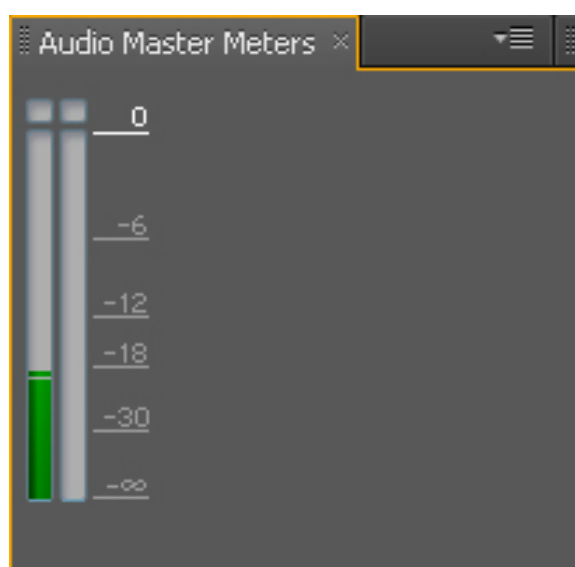
V orodjarni najdemo orodja, ki nam služijo za delo na časovnici (Slika 23). Ko kliknemo na določeno ikono, se nam orodje aktivira in se spremeni zaslonski kazalec. V orodjarni so naslednja orodja:

- Selection Tool - orodje za označevanje (aktiviranje) posameznih ali večih posnetkov.
- Ripple Edit Tool - orodje nam omogoča spreminjanje in – out točk.
- Rate Stretch Tool - nam omogoča krajšanje oziroma daljšanje posnetkov s spreminjanjem hitrosti predvajanja.
- Slip Tool - s tem orodjem premikamo posnetek levo ali desno in hkrati daljšamo oziroma krajšamo posnetka, ki ga obdajata.
- Pen Tool - s tem orodjem dodajamo keyframe (pomožne točke).
- Hand Tool - nam služi za pomikanje vidnega območja časovnice.
- Track Select Tool - s tem orodjem označimo vse posnetke (clips) na eni progi (Track) naenkrat.
- Rolling Edit tool - to orodje nam omogoča spreminjanje »in – out« točk posnetka in hkrati spreminja »in – out« točke posnetka, ki leži neposredno zraven.
- Razor Tool - nam služi za razdelitev posnetka na dva ali več delov.
- Slide Tool - s tem orodjem lahko posnetek vrinemo med dva posnetka, ne da bi kakorkoli vplivali na njihovo dolžino ali dolžino sekvence.
- Zoom Tool - povečujemo ali pomanjšujemo vidno območje časovnice.



Slika 23: Tools panel – orodjarna; vir: lasten

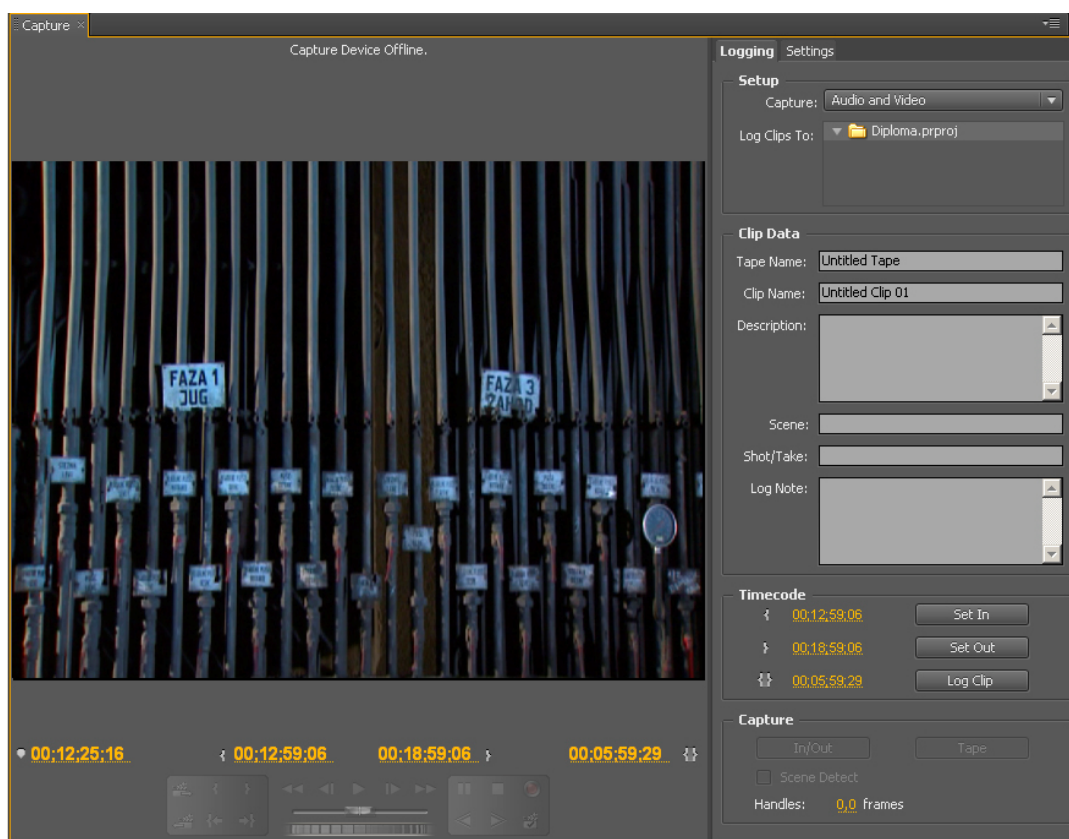
To podokno nam služi za prikaz in kontrolo avdio nivojev (Slika 24). Običajno imajo posnetki različno jakost zvoka. Na časovnici jakost zvoka s pomočjo orodij dvignemo ali znižamo ter uravnovesimo jakosti med branim tekstom, ambientalnim zvokom in glasbo. Merilnik avdio nivojev nam pomaga določiti zgornjo mejo (-6 do 0) jakosti zvoka. Pazimo, da posnetki po jakosti med seboj ne odstopajo preveč.



Slika 24: Audio Masters Meter – merilnik avdio nivojev; vir: lasten

5.10. Uvoz posnetega materiala

Posneti material lahko prenesemo v projekt s pomočjo zajema ali pa digitalizacije, odvisno od tipa posnetkov. Kadar posnetke prenašamo na naš trdi disk iz digitalnih kamer oziroma digitalnih predvajalnikov, govorimo o zajemu materiala. Kadar pa prenašamo analogne posnetke iz analognih aparatov, govorimo o digitalizaciji materiala. Računalnik jih nato shrani kot datoteke (files) - v digitalni obliki. V obeh primerih potrebujemo primerno video kartico ali pa firewire vmesnik. Prenos posnetega materiala v računalnik izvršimo s pomočjo okna »Capture« (Slika 25), ki ga odpremo s pritiskom na tipko F5. Vnesemo lahko celoten AV material ali pa le del posnetkov, ki je na kaseti. S pomočjo kontrolnih tipk določimo točko začetka (»Set In«) in točko konca (»Set Out«) željenega materiala. V okence »Clip Data« lahko vpišemo ime kasete, posnetka in opis posnetka. Pritisnemo na tipko »In/Out« in zajemanje se avtomatsko izvrši. Zajeti material se nam takoj po končanem zajemanju pojavi kot ikona v našem projektnem oknu.



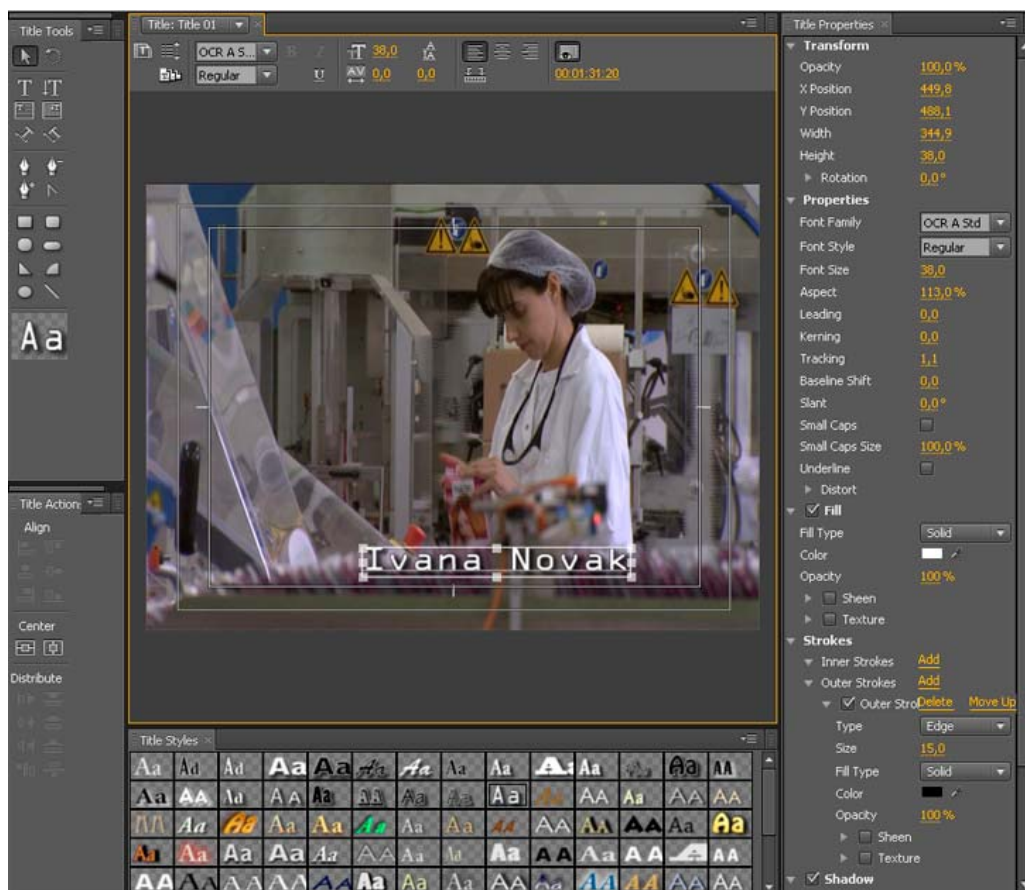
Slika 25: Capture – okno zajema; vir: lasten

5.11. Dodajanje napisov

Dodajanje napisov na posnetke lahko izvršimo na več načinov. Lahko jih ustvarimo v najrazličnejših grafičnih programih (npr. Adobe Photoshop CS4), jih shranimo kot 32-bitno sliko in nato uvozimo v projekt ali pa jih kreiramo kar v programu Adobe Premiere Pro s pomočjo okna »Titler« (Slika 26). V vrstici menijev izberemo meni »Title« in v padajočem meniju izberemo »New title« (novi napis), nato pa izbiramo med »Default Still« (privzeta mirujoča slika), »Default Roll« (privzet navpično gibajoč se napis) ali »Default Crawle« (privzet vodoravno gibajoč se napis). Mirujoče napise navadno uporabljamo za podnapise (ime, priimek in funkcija intervjuvanca ter za prevode), gibajoče napise pa za najrazličnejša obvestila in boben (spisek imen sodelujočih pri projektu). S klikom na izbran »Title« se nam odpre »Titler« (okno napisov). Okno je sestavljeno iz več podoken:

- Titler Tools - vsebuje vsa orodja za ustvarjanje napisov in grafičnih podlag.
- Title Action - s pomočjo tega orodja lahko napise natančno pozicioniramo.
- Title Main panel - glavno podokno vsebuje monitor, v katerem je viden posnetek, ki je označen na časovnici in v katerem vidimo ustvarjen napis. V zgornjem delu okna je še nekaj gumbov za osnovno urejanje besedila.
- Title Style - v tem podoknu so že privzete nastavitve določenih oblik pisav, lahko pa shranimo tudi svoje nastavitve.
- Title Properties – v tem oknu so vidne vse informacije o izbrani oz. uporabljeni pisavi. S spreminjanjem vrednosti določenih lastnosti lahko napisom, kreiranim z izbrano pisavo, dodajamo senco, jih večamo, manjšamo, pozicioniramo ...

Napis shranimo kar s klikom na ikono za zapiranje programa in že se nam napis v obliki videa pojavi v projektne oknu.



Slika 26: Titler – okno napisov; vir: lasten

5.12. Končni zapis zmontiranega dela

Ko končamo z delom na časovnici, moramo posnetke združene v sekvenco izvoziti v najprimernejši obliki – v eno samo datoteko. Sekvenco lahko izvozimo na različne načine in jih shranimo v različnih oblikah:

- Izvoz datotek za nadaljno obdelavo – v vrstici menijev izberemo gumb »File«, v padajočem meniju »Export«, nato »Media«. Odpre se nam okno »Export«, v katerem lahko določimo, v kakšni obliki in kvaliteti želimo posnetek shraniti na trdi disk.
- Izvoz na trak - povežemo rekorder z računalnikom in v vrstici menijev izberemo gumb »File«, v padajočem meniju »Export«, nato »Export to Tape«. V oknu, ki se nam pojavi, določimo točko »IN« (od te točke naprej bo rekorder posnel zmontiran material) in pritisnemo na tipko »Record«.

- Izvoz PDFs – sekvenco lahko izvozimo v obliki PDF. Takšen format datoteke nam služi za ogled in vpis morebitnih popravkov izdelka. Oseba, ki pregleduje izdelek v tej obliki, lahko brez potrebnega znanja za delo s programom Premiere Pro v pisni obliki vstavi popravke in komentarje, nakar datoteko uvozimo v projekt, na časovnici pa se nam poleg AV izdelka prikažejo še komentarji.
- Izvoz DVD – sekvenco lahko tudi s pomočjo programa Adobe Encore prenesemo (zapečemo) na DVD ali Blue-Ray disk. To izvršimo tako, da v vrstici menijev izberemo »File«, nato »Adobe Dynamic Link« in opcijo »Send To Encore«. S tem zaženemo program Adobe Encore, s pomočjo katerega nato prenesemo naš izdelek na optični disk.

6. ZAKLJUČEK

Prve korake sem kot televizijski montažer naredil pred 16. leti v televizijskem studiu RTV Slovenija – v Regionalnem RTV centru Maribor. Glede na to, da takrat v Sloveniji ni bilo šole, ki bi izobraževala takšen kader (najbližja je bila v Zagrebu), smo se vsi montažerji takrat (kot že mnogi pred nami) učili z delom in iz dela. Tako je bil moj mentor montažer, ki prav tako ni imel formalne izobrazbe v tej smeri, dal pa mi je dragocene napotke, ki veljajo še danes. Od njega sem pridobil veliko dragocenega znanja, ki pa je izhajalo predvsem iz praktičnega dela. Večine pravil nismo znali pravilno podkrepiti s teorijo, uporabljali smo nekaj specifičnih terminov, kot so: kader, rez, izrez, os, rakurz, sekvenca, preliv, zatemnitev, odtemnitev, švenk, zoom, drop ... V začetku sem pri montaži sledil najosnovnejšim zapovedim:

- ne delati prevelikih preskokov med izrezi,
- minimalna dolžina kadra naj bo vsaj 2 sekundi,
- ne rezati kadra med pomikom (švenkom) ali zoomom,
- naj si ne sledijo sami pomiki ali zoomi – vedno jih je potrebno prekinjati s statikami,
- bodi pozoren na drope (napake na traku, t.i. smeti oz. poškodovan trak),
- montaža govornega teksta (offa in izjav) naj bo na 1. tonskem kanalu, ambientalnega zvoka pa na 2. kanalu.

To so bila osnovna navodila, ki sicer še vedno veljajo, največkrat pa sem se držal najpomembnejšega pravila, da mora biti rez postavljen tako, da ne moti očesa – biti mora neopazen. Filmski oz. televizijski jezik izhaja iz nas samih, saj prizore okrog nas opazujemo na nam lasten način: prehajamo od splošnega k posameznemu, do detajlov, ki nam sporočajo, kaj se dogaja. Pri tem sledimo akciji posameznih dogodkov. Sčasoma sem spoznal, da filmska / televizijska slika temelji na spoznanjih likovne teorije (zlati rez, tonalnost, kompozicija ...)

V času, ko sem začel spoznavati televizijsko montažo, je bilo le malo strokovne literature v slovenščini, zato smo bili pri tem odvisni od intuicije.

Kasneje sem se naučil, deloma tudi pod vplivom novonastalih televizijskih govoric, ki jih je lansiral MTV, da lahko ta pravila v izjemnih trenutkih kršimo, kadar je to utemeljeno (zaradi samega načina upodabljanja sporočila); pri tem pa mora biti montažer previden, saj lahko neutemeljeno kršenje pravil popači sporočilo in naredi celotni izdelek negledljiv.

Pri montaži gre torej za lepljenje koščkov časa, ko moramo v nerealnem času prikazati čimbolj verodostojen potek dogodkov. Montaža je torej manipulacija s časom in vsebino.

Zato je nujno potrebno upoštevanje etike, da ne predstavimo ljudi in dogodkov iztrganih iz konteksta, saj lahko na ta način usodno popačimo resnico.

V vsem tem času sem kot montažer zamenjal kar nekaj orodij oz. sistemov za montažo: začel sem z delom na U-maticu, kmalu zatem smo dobili Beta magnetoskope, ki smo jih naknadno nadgradili z ACE montažo (ACE montaža omogoča sočasno delo z dvema predvajalnikoma, enim snemalnikom in računalnikom za grafično dodelavo, pri nas je bil to Pinnacle, ter majhno tonsko mešalno mizo). Koncem devetdesetih je tudi k nam prišla digitalizacija; spoznavati smo začeli delo z nelinearnimi montažami. Leta 1999 smo dobili prvo delovno postajo Avid, kmalu za tem pa magnetoskope z digitalno tehnologijo (DVC Pro). Po kratkem odmiku od sistema Avid smo nekaj let uporabljali programski vmesnik Incite in ponovno smo spoznavali nova orodja. Nelinearna montaža je prinesla s seboj paleto možnosti za montažo, veliko vizualnih učinkov in možnosti za plastenje tonskih kanalov. V zanosu in navdušenju nad enostavnostjo uporabe le teh so televizijske ekrane naših gledalcev kmalu preplavili AV izdelki, prenasičeni s pogosto nesmiselnimi vizualnimi efekti in tonskimi poudarki. Na srečo je tudi ta zanos popustil, montažerji smo se umirili in se vrnili k osnovam: rezu. V vsem tem času smo montažerji (ponovno preko izkustva) ugotovili, da ostaja filmska / televizijska govorica univerzalna, preprosta, razumljiva množicam. Takšna ostaja ne glede na to, katero orodje pri tem uporabljamo.

Zbiranje in urejanje gradiva ter pisanje diplomske naloge je veliko pripomoglo k širjenju mojega znanja o sami montaži in nenazadnje tudi o samem programu Premiere Pro. Program priporočam za polprofesionalno rabo, kajti programske zahteve so dosegljive vsakemu povprečnemu potrošniku. Kot slabost bi omenil delo s tonom, ki ne dopušča primerne natančnosti. Urejanje clipov na časovnici in orodja pa so uporabniku prijazna.

Anthony Hervey filmski montažer in režiser je dejal: »Najbolj se bojim, da postanem tehnik!«. Ob poplavi vedno novih orodij in tehničnih podpor mora to vodilo ostati v zavesti montažerja. Ni dovolj, da znaš tehnično sestaviti sekvenco, pomembno je, na kakšen način to narediš, in kako pošlješ v eter idejo, ki jo želi avtor predstaviti.

7. UPORABLJENA LITERATURA IN VIRI

7.1. *Literatura:*

1. Adobe Creative Team, Sengstack,J.: Adobe Premiere Pro Classroom in a Book, Adobe Systems Incorporated, 2006
2. Baker L., D.: Adobe Premiere Pro Complete Course, Wiley Publishing, Inc., Indianapolis, 2004
3. Čučkov, Z.: Osnove filmske in televizijske montaže, RTV Slovenija, Ljubljana, 2007
4. Droblas, A. in Greenberg, S.: Adobe Premiere Pro Bible, Wiley Publishing, Inc., Indianapolis, 2004
5. Katz, Steven D.: Film Directing Shot By Shot , Michael Wiese Productions, 1991
6. Katz, Steven D.: Film Directing – Cinematic Motion: A Workshop For Staging Scenes, Studio City, Michael Wiese Productions, 1992
7. Peterlič , A.: Osnove teorije filma, Hrvatska sveučilišna naklada, Zagreb, 2001
8. Šturm, A.: Skupina za TV montažo, 2002, TV Slovenija, Za interno uporabo.
9. Žižek F., Košir I.: Kako narediti televizijsko oddajo: osnove televizijske izvedbe, RTV Slovenija in AGRFT, Ljubljana, 2003

7.2. *Elektonsko gradivo:*

1. <http://www.totaltraining.com/prod/adobe/premierepro2.asp>, dne 10. 5. 2009
2. http://www.talentedpixie.com/UK/subject_details.asp?softwareID=34&productTitle=Premiere%20Pro%20CS4&productID=233, dne 10. 5. 2009
3. <http://www.lynda.com/home/ViewCourses.aspx?lpk0=396>, dne 10. 5. 2009
4. <http://tv.adobe.com/#pg+1600>, dne 10. 5. 2009
5. <http://www.adobe.com/products/premiere/systemreqs/>, dne 10. 5. 2009
6. http://www.islovar.org/iskanje_enostavno.asp, dne 10. 5. 2009
7. http://help.adobe.com/en_US/PremierePro/4.0/index.html, dne 14. 8. 2009
8. http://en.wikipedia.org/wiki/Adobe_Premiere, dne 11. 8. 2009

7.3. *Slikovno gradivo:*

1. Slike 1, 2, 3, 4: Katz, Steven D.: Film Directing Shot By Shot , Michael Wiese Productions, 1991.
2. Slike 5, 6, 7, 8: Katz, Steven D.: Film Directing – Cinematic Motion: A Workshop For Staging Scenes, Studio City, Michael Wiese Productions, 1992
3. Slike 9 – 38: lasten vir

8. PRILOGE:

8.1. *Prikaz montaže na konkretnem primeru*

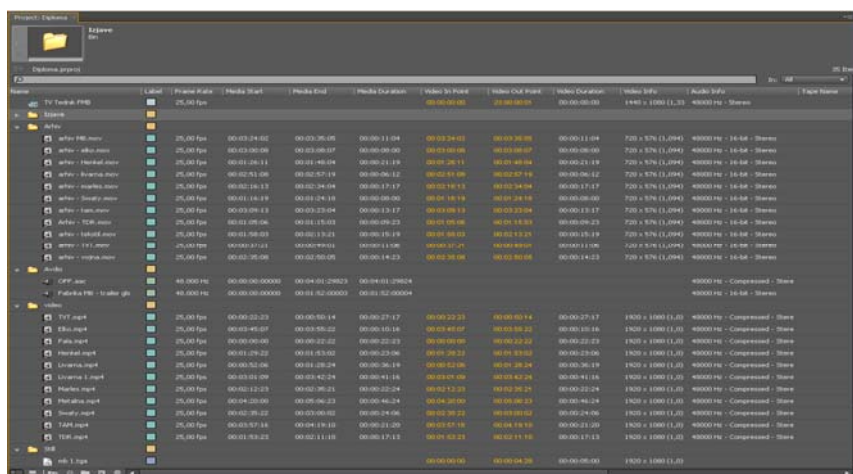
Za prikaz montaže v praksi sem izbral prispevek, ki sem ga zmontiral za televizijsko oddajo TV Tednik, z naslovom Fabrika Maribor. Prispevek sem sicer zmontiral na delovni postaji Avid s programskim vmesnikom Avid News Cutter, za potrebe diplomske naloge pa sem ga zmontiral še enkrat, s pomočjo programa Adobe Premiere Pro CS4. Vsak montažer ima svoj pristop in način dela. Opisal bom postopek, ki se mi zdi najprimernejši in temelji na večletnih delovnih izkušnjah.

Avtor prispevka je bil Matej Korošec, novinar RTV Slovenija. Idejo o izdelavi prispevka, ki prikazuje mariborsko gospodarstvo od 19. stoletja do danes, je dobil v sodelovanju s kustosi Muzeja narodne osvoboditve Maribor, ki so pripravili slikovno razstavo na to temo. Idejo je posredoval uredniku oddaje TV Tednik, ki mu je izdelavo prispevka tudi odobril. Ker je novinar na to temo že izdelal dokumentarni film, je bil prispevek le zelo skrajšana različica le tega. Slikovni material je že bil posnet in zajet v računalniku, napisal je le novi scenarij (priloga 2). Na podlagi scenarija je v arhivu poiskal še dodatni arhivski material, ga predal tehnikom za vnos posnetega materiala in prebral vezni tekst (OFF). Pred samo montažo me je na kratko seznanil s scenarijem in s svojim videnjem končnega izdelka.

8.2. *Priprava projekta za montažo*

Z dvoklikom na ikono  (bližnjica za zagon programa) zaženemo program. V pozdravnem oknu (Slika 14) izberemo gumb »New Project«, nato na dnu okna »New Project Settings Dialog Box« (Slika 15) izberemo lokacijo na disku, kjer bo projekt shranjen in vpišemo ime projekta (npr. Diploma). S potrditvijo na gumb »OK« se nam odpre okno »New Sequence Dialog Box« (Slika 16). Ker je bil slikovni material posnet v HD ločljivosti (1920 x 1080 pik), izberemo privzete nastavitve v mapi HDV>>HDV 1080i25(50i) ter na dnu okna vpišemo ime sekvence (npr. TV Tednik FMB). S klikom na gumb »OK« smo ustvarili novi projekt in pojavi se programski vmesnik (Slika 17). Ker bomo uporabljali veliko število posnetkov, je zelo pomembna njihova organizacija in preglednost projektnega okna. V prazen prostor projektnega okna kliknemo z desno tipko in izberemo »New Bin« (nova mapa) ter ga poimenujemo. Tako naredimo pet binov (Arhiv, Izjave, Avdio, Video in Still). Naslednji korak je uvoz materiala. Z desnim klikom na ikono (mapa) pred imenom bina sprožimo

padajoči meni in izberemo opcijo »Import« (uvoz). Nato s pomočjo iskalnika uvozimo primerne datoteke (Slika 27).



Slika 27:Projektno okno z bini in datotekami; vir: lasten

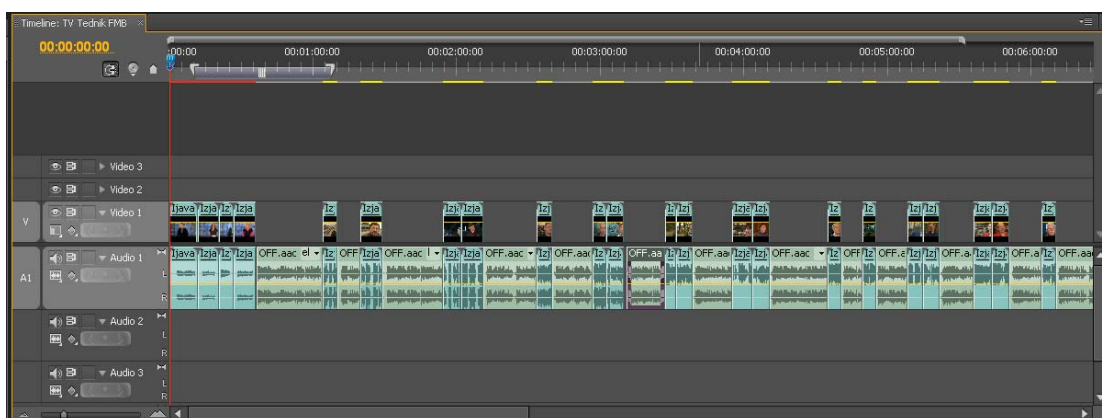
8.3. Struktura prispevka

Montaža se lahko začne. Ker smo po navadi omejeni z dolžino prispevka, najprej naredimo (tonsko) strukturo prispevka. Če se izkaže, da je prispevek predolg, skrajšamo izjave ali brani tekst. Sledimo scenariju in nizamo posnetek za posnetkom. Začnemo s štirimi izjavami (Izjava 1 – 4), ki so deli napovedi iz Dnevnika televizije Maribor. Zajeli smo celotne napovedi, zato moramo vsaki napovedi določiti natančno točko začetka (»IN«) in točko konca (»OUT«) posnetka. To storimo tako, da dvakrat hitro kliknemo na ikono pred datoteko »Izjava 1«, posnetek se prikaže v podoknu predogleda, določimo točen začetek (kliknemo na znak »IN«) in konec (kliknemo na znak »OUT«) ter še na znak »OVERLAY« (prekrivanje) (Slika 28).



Slika 28:Podokno predogleda – IN, OUT, INSERT,OVERLAY; vir: lasten

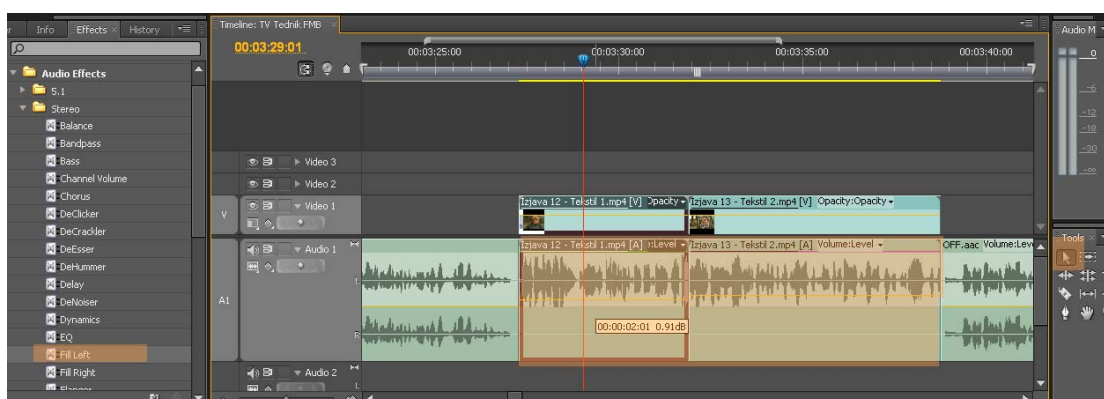
Željeni del posnetka (Clip) se pojavi na časovnici. Drsnik na časovnici se postavi na konec clipa, tako da se bo naslednji clip, izbran s to metodo, postavil neposredno za prejšnjim. Sledimo scenariju in nanizamo štiri izjave. Sledi brani tekst (OFF). Avdio datoteko lahko na enak način prenesemo na časovnico, lahko pa preprosto kliknemo na ikono datoteke, zadržimo klik in z miško prenesemo datoteko na časovnico ter sprostimo miškin gumb (»primi in spusti«). Datoteka se bo v celotni dolžini pojavila na časovnici. Ker je off na časovnici v celoti, ga moramo razrezati in vstaviti izjave. Pritisnemo tipko »L« ali »Space« (presledek) na tipkovnici. S tem sprožimo predvajanje posnetka na časovnici. Ko drsnik prispe do točke, kjer moramo vstaviti izjavo, ponovno pritisnemo na tipko »Space«. Predvajanje se ustavi. V podoknu orodjarna (Slika 23) izberemo orodje »Razor Tool« (rezilo) in v višini video proge kliknemo na drsnik. Clip »OFF« se razdeli na dva dela, drsnik leži na nastalem rezu. V projektnem podoknu, v binu »Izjave« poiščemo datoteko »Izjava 5«, jo s tehniko »primi in spusti« prenesemo v izvirno podokno, določimo točki »IN« in »OUT« ter s klikom na gumb »INSERT« (vrini), vrinemo med clipa z imenom OFF. Tako sledimo scenariju, režemo brani tekst in vstavljamo izjave. Dobimo tonsko strukturo prispevka (Slika 29).



Slika 29:Struktura prispevka na časovnici; vir: lasten

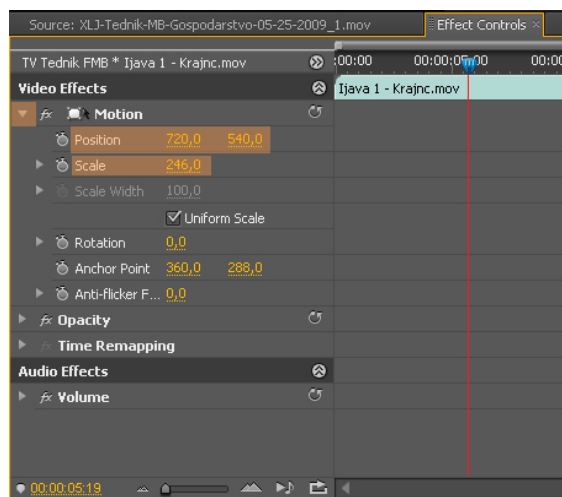
Montaža prispevkov od montažerja zahteva veliko mero natančnosti. Pri tako kompleksni montaži (veliko posnetkov z različnimi tonskimi nivoji, posnetimi dvokanalno) se kaj hitro zgodi, da montažer na koncu pozabi tonsko uskladiti kakšen clip. Zato je najbolje, da po vsaki končani fazi dela tonsko in slikovno uredimo vse clipe. Najprej se lotimo tona. Ker je posnetek branega teksta (off-a) posnet v studiju, v stereo tehniki (dvokanalno, levi in desni kanal sta identična), preverimo referenčni nivo zvoka, ki je približno -6 db. Nato ostale clipe nivojsko uskladimo z off-om. Posnetki izjav so posneti dvokanalno, vendar tonska kanala nista identična. Na levem kanalu (CH 1) je posnet ton z usmerjenim mikrofonom (glavni ton),

na desnem kanalu (CH 2) pa je posnet ambientalni zvok. Ker hočemo, da so izjave čim bolj razumljive, odstranimo ambientalni zvok in ga nadomestimo z glavnim (Slika 30). Z orodjem »Select Tool«, ki ga najdemo v orodjarni (Slika 23) in s pritisnjeno tipko »Ctrl« na tipkovnici, označimo vse clipe »Izjava #« na časovnici. Nato v podoknu učinkov (Slika 21) izberemo učinek »Fill Left« (Effects >> Audio Effects >> Stereo >> Fill Left) in ga s tehniko »primi in spusti« prenesemo na časovnico. S tem smo odstranili vsebino desnega kanala (CH 2) in ga nadomestili z vsebino levega kanala (CH 1). Ostane nam še nivojsko usklajevanje posameznih clipov s clipom »OFF«. Z orodjem »Select Tool« označimo clip in višamo ali nižamo rumeno linijo, ki označuje nivo tona.



Slika 30:Usklajevanje tona na časovnici; vir: lasten

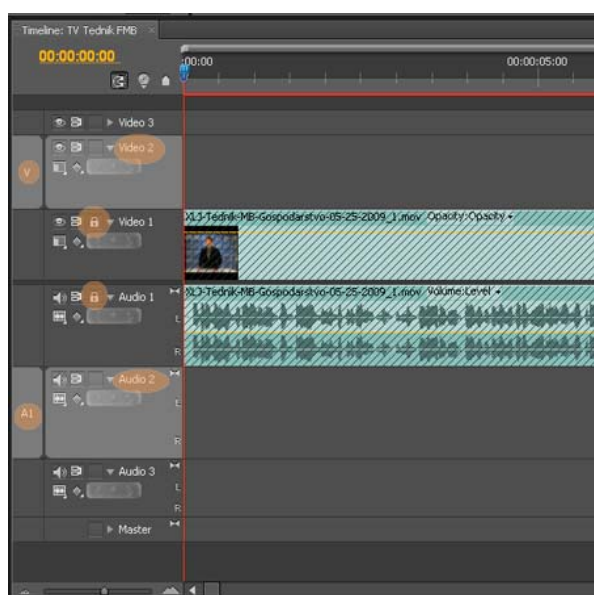
Sedaj se lotimo še slike. Ker so izjave in novejši posnetki HD ločljivosti (1920 x 1080 pik) in ker je tem nastavitvam prilagojen tudi naš projekt, arhivski material pa ima PAL ločljivost (720 x 576 pik), moramo slednjega prilagoditi. Označimo clip na časovnici in v izvornem podoknu aktiviramo ploščo »Effect Control panel« (Slika 19). Kliknemo na trikotnik ob gumbu »fx Motion« in prikažejo se možnosti za urejanje velikosti in pozicije izbranega posnetka (Slika 31). Večamo vrednost v polju »Scale« tako dolgo, da slika, ki jo vidimo v programskem podoknu, zasede celotno širino programskega monitorja. Popravimo še izrez posnetka, tako da ga namestimo na najustreznejšo pozicijo.



Slika 31: Povečevanje in pozicioniranje posnetka; vir: lasten

8.4. Prekrivanje strukture prispevka

Najprej si pripravimo časovnico za lažje razvrščanje clipov (Slika 32). V okencih »Video 1« in »Audio 1« kliknemo v prazen kvadrateg, v kvadratu se pojavi znak »ključavnica«, clipi na časovnici se obarvajo. S tem smo preprečili nadaljnje posege v clip, ki so na progi »Video 1« in »Audio 1«. Na levi strani okna prenesemo znak »V« za eno progo višje in znak »A1« za eno progo nižje. S klikom na polji »Video 2« in »Audio 2« aktiviramo progi. S tem posegom dosežemo, da se bodo clipi, ki jih bomo nanašali na časovnico, postavili na progi »Video 2« in »Audio 2«. Ker se v programskem podoknu (Slika 20) prikaže le posnetek, ki je na višji video progi, imenujemo tovrstno montažo prekrivanje. Audio clipi pa se združijo v stereo ton.



Slika 32: Priprava časovnice za prekrivanje; vir: lasten

Ker je prispevek informativne narave, se držimo narativne montaže (str. 21) in nizamo posnetke po zakonitostih, ki veljajo v televizijskem prostoru (opisane v prvem delu diplomske naloge). Vsak montažer izbira sebi najbolj všečne kadre, zato je težko govoriti o tem, kateri kadri so na katerem mestu najbolj primerni. Kadre nalagamo na časovnico, sproti prilagajamo tonski nivo ter sliko, po postopku, opisanem v poglavju »6.2. Struktura prispevka«. Pazimo, da je sogovornik prikazan vsaj 7 sekund v celoti, zaradi podnapisa (ime, priimek, funkcija) in da slika prekriva sogovornika tudi malo čez začetek njegove izjave (križni rez – slika in ton se ne pojavita hkrati).



Slika 33:Časovnica po končanem prekrivanju; vir: lasten

8.5. Finalizacija prispevka

Z izrazom finalizacija prispevka označujemo dokončanje prispevka in naslednja opravila:

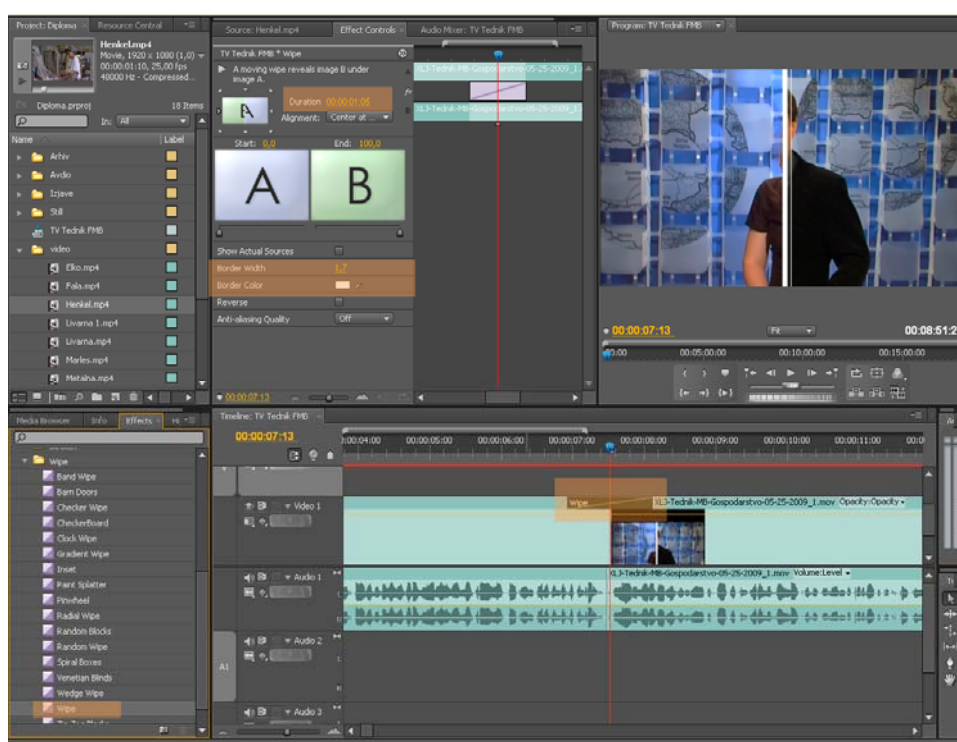
- dodajanje prehodov in učinkov,
- dodajanje podnapisov,
- podlaganje glasbe in končni tonski mix.

8.5.0. Dodajanje prehodov in učinkov

Prehode in učinke uporabljamo samo zato, da z njimi podkrepimo pripoved, jo naredimo bolj razumljivo. Previdni moramo biti, da z dodanimi učinki gledalca ne zmedemo. V prispevku sem uporabil en način prehoda (zavesa iz leve na desno stran ekrana) in en učinek – zameglitev (Fast Blur).

Prehod »Wipe« (zavesa) sem uporabil na začetku prispevka, kjer so tesno skupaj nanizani odlomki iz Dnevnika televizije Maribor. S hitrim nizanjem kratkih izjav s podobno vsebino poudarjamo, da se nek dogodek nenehno ponavlja. S ponavljajočim prehodom (zavesa) pa ponavljanje še bolj poudarimo in preprečimo »skakanje« obrazov napovedovalcev na enakem

ozadju. Dodajanje prehoda slike v sliko dosežemo tako, da v podoknu »Effects« (Slika 21) izberemo mapo »Video Transitions«, kliknemo na trikotnik ob mapi, v padajočem meniju izberemo mapo »Wipe« in v njej izberemo ikono z imenom »Wipe«. Z miško jo prenesemo na časovnico - na stičišče clipov, med katerima želimo narediti prehod (Slika 34). Na zgornjem delu clipov se pojavi pravokotnik z napisom »Wipe«. Drsnik postavimo na rez, z orodjem »Select Tool« aktiviramo prehod in v podoknu »Effect Controls« lahko dostopamo do nastavitvev prehoda. Prilagodimo trajanje prehoda (spremenimo vrednost ob napisu »Duration«), dodamo ločnico (zvišamo vrednost ob napisu »Border Width«) in ji spremenimo barvo (s klikom na črn pravokotnik aktiviramo okno »Color Picker«, v katerem izberemo željeno barvo). Rezultat našega dela je viden v programskem podoknu.

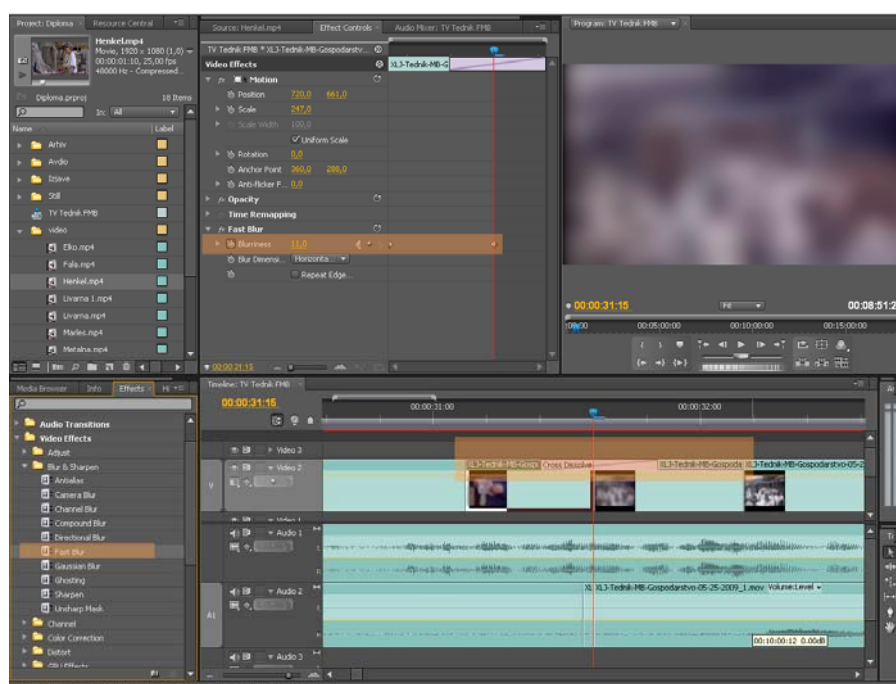


Slika 34: Dodajanje prehoda »Wipe« ; vir: lasten

Učinek »Fast Blur« sem uporabil za ponazoritev časovnega preskoka in kot prehod iz ene industrijske panoge v drugo. Predhodni kader se zamegli, naslednji pa odmeqli. Učinek »Fast Blur« deluje na celoten clip, zato clip, katerega konec želimo zamegliti, prerežemo z orodjem »Razor Tool« (Slika 23), 12 frame-ov pred koncem. Dobimo nov clip, ki mu dodamo učinek. V podoknu »Effects« (Slika 21) izberemo mapo »Video Effects«, kliknemo na trikotnik ob mapi, v padajočem meniju izberemo mapo »Blur and Sharpen« in v njej izberemo ikono z imenom »Fast Blur«. Z miško jo prenesemo na clip (Slika 35). V oknu nastavitvev učinka (»Effect Controls«) aktiviramo opcijo »Blurriness« tako, da kliknemo na ikono (urica) ob

napisu. Drsnik na desni strani podokna pomaknemo skrajno desno in povišamo vrednost (na 12) ob napisu, drsnik vrnemo na začetek in vpišemo vrednost 0. V programskem podoknu preverimo ustreznost učinka. Naslednji clip na časovnici, ki ga želimo odmehliti, prerežemo malo po začetku (12 frame-ov), mu na enak način dodamo učinek, v nastavitvah pa vrednosti obrnemo. V točki »IN« naj bo vrednost 12, v točki »OUT« pa 0.

Zaradi bolj gladkega prehoda med kadroma dodamo še prehod »Cross Dissolve« (preliv slike v sliko). Najdemo ga v podoknu »Effects«, v mapi »Video Transitions«, v podmapi »Dissolve«, ga položimo na rez in mu skrajšamo dolžino (postopek je enak kot pri dodajanju prehodov).

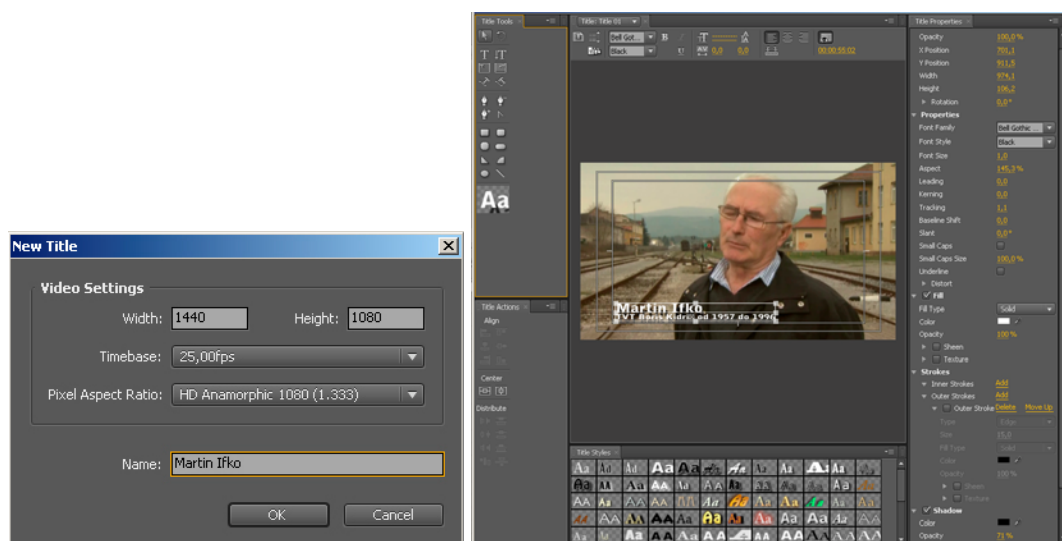


Slika 35: Dodajanje učinka »Fast Blur« ; vir: lasten

8.5.1. Dodajanje podnapisov

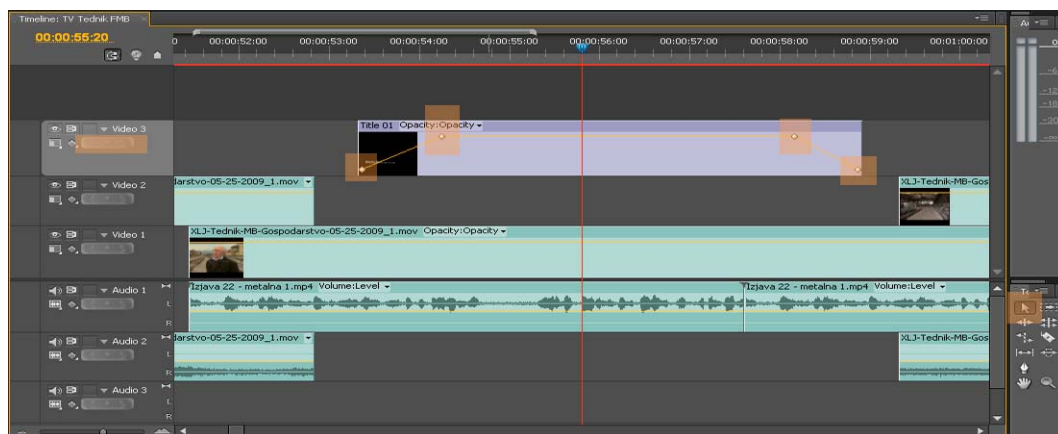
Ker morajo imeti prispevki določene oddaje enotno grafično podobo, so prispevek Fabrika Maribor podnaslovili pri finalizaciji celotne oddaje TV Tednik. Za potrebe diplomske naloge sem oblikoval vse podnapise s pomočjo orodja »Titler« (Slika 36). Zaradi lažjega iskanja in boljše preglednosti datotek bomo novo ustvarjene podnapise shranjevali v mapo »Still« v projektnem oknu (Slika 27). V prazen prostor mape »Still« kliknemo z desno tipko, pojavi se padajoči meni, izberemo opcijo »New Item«, nato »Title« in kliknemo. Odpre se okno »New Title«, v katerega zapišemo ime, ostale nastavitve pa ustrezajo nastavitvam projekta in jih ne spreminjamo. S klikom na gumb »OK«, odpremo okno napisov (»Titler«). V podoknu »Title Style« izberemo že prednastavljeno pisavo in v oknu »Title« zapišemo podatke. Pisavo lahko

s spreminjanem vrednosti v oknu »Title Properties« spreminjamo. Ko smo zadovoljni z izgledom, zapremo okno »Titler« in napis se nam v video obliki pojavi v mapi »Still«.



Slika 36: Dodajanje podnapisov; vir: lasten

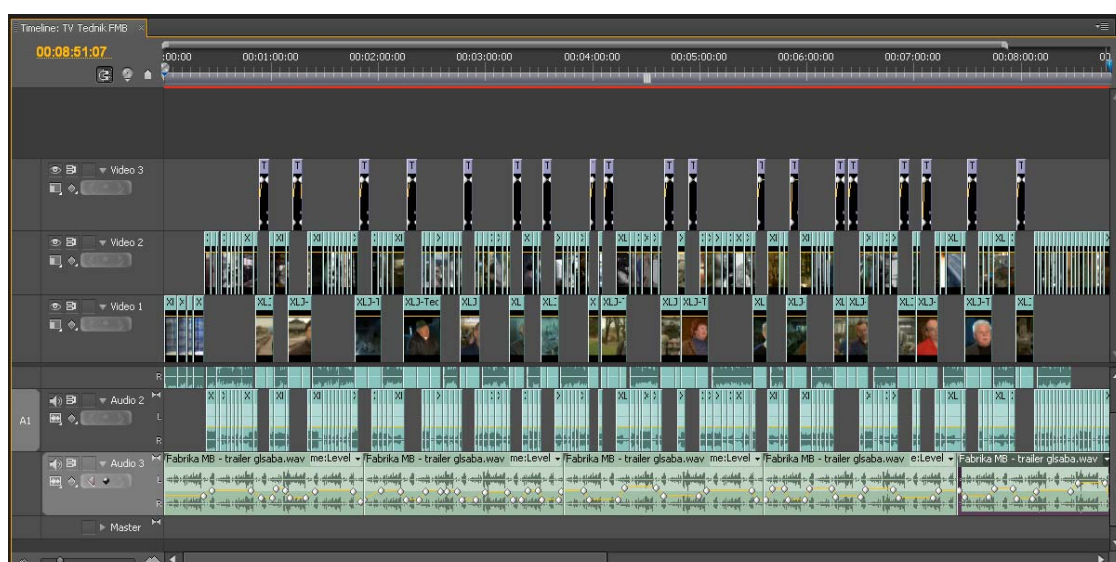
Na koncu scenarija je spisek vseh podnapisov. Ustvarimo toliko novih napisov, kot jih potrebujemo in jih namestimo na časovnico (Slika 37). Napis prenesemo s tehniko »primi in spusti« iz projektnega okna na časovnico. Spustimo ga na progo »Video 3«, nad clipom izjave, ki jo želimo podpisati. Prednastavljena dolžina napisa je 6 sekund. Lahko ga podaljšamo ali skrajšamo. Z orodjem »Select Tool« iz orodjarne, kliknemo na konec clipa in potegnemo kurzor naprej po časovnici (podaljšujemo clip) ali nazaj (skrajšamo). Drsnik postavimo na začetek clipa in kliknemo na znak »Add – Remove keyframe« (dodaj – odzemi točko) v okencu »Video 3«. Drsnik premaknemo 12 frame-ov naprej in dodamo še en keyframe. Nato se z drsnikom postavimo na konec clipa in kliknemo ikono. Na koncu dodamo še en keyframe 12 frame-ov pred koncem clipa. Na rumeni liniji, ki označuje neprosojnost (Opacity), se pojavijo štiri točke (keyframes). Prvo in zadnjo točko premaknemo na dno grafičnega prikaza clipa – znižali smo vrednost neprosojnosti na 0. S tem smo dosegli, da se napis prelije v sliko in iz nje. Po enakem postopku naložimo vse podnapise.



Slika 37:Urejanje podnapisov na časovnici; vir: lasten

8.5.2. Podlaganje glasbe in končni mix

Tako kot z dodajanjem učinkov, lahko tudi z dodajanjem glasbe prispevku dodamo ali odvzamemo končno sporočilnost. Preglasna glasba naredi govor nerazumljiv, s pretiho pa ne dosežemo željenega učinka. Najbolj pomembno pa je, da izberemo vsebini primerno glasbo. V opisanem primeru smo imeli na voljo avtorsko glasbo iz dokumentarnega filma. Delo s tonskimi datotekami je podobno delu z datotekami napisov. Datoteko prenesemo iz projektnega podokna na časovnico in jo odložimo na progo »Audio 3« (Slika 38). Dodajamo keyframe, jih pomikamo višje (višamo jakost zvoka) in nižje (nižamo jakost zvoka) in tako prilagajamo nivo jakosti glasbe jakosti glavnega (off) zvoka. Ker smo posamezne tone clipov sproti urejali, je nivojska uskladitev glasbe tudi naš končni tonski mix.



Slika 38:Končna podoba montaže prispevka na časovnici; vir: lasten

8.6. *Končni zapis zmontiranega AV izdelka*

Ostalo nam je le še zadnje opravilo, da prispevek zapišemo v končno datoteko na trdem disku, kar pomeni, da zmontirani prispevek shranimo v eno samo datoteko, ali pa ga izvozimo. To storimo na način, ki je opisan v poglavju »5.6. Končni zapis zmontiranega izdelka«. Za potrebe diplomske naloge (priloga 2) sem izbral opcijo »Izvoz DVD« (stran 40) in s programom Adobe Encore prenesel izdelek na DVD.

8.7. *Scenarij prispevka*

TV MARIBOR, TEDNIK, 25.05.2009

MATEJ KOROŠEC: Mariborsko gospodarstvo

NAPOVED:

Brezposelnost na Mariborskem se je od konca lanskega leta povečala za 20 odstotkov. A sedanja stopnja brezposelnosti še zdaleč ni takšna, kot je bila v devetdesetih letih, ko so kot domine padali velikani mariborskega gospodarstva. S propadom nekdanjih paradnih konj slovenske in jugoslovanske industrije je takrat brez službe ostalo na deset tisoče ljudi. Nekdaj največje industrijsko središče regije, katerega razvoj se je začel sredi 19. stoletja, tako vse bolj dobiva drugačen značaj.

INSERT1:

Ogrožena so delovna mesta 180 delavcev. Obvestilo o redni odpovedi delovnega razmerja je že prejelo 45 zaposlenih.

INSERT2:

V Mariboru vedno glasneje tiktaka tempirana bomba, ki bo prinesla kar več kot tri tisoč brezposelnih.

INSERT3:

Zaradi upada naročil bo delo zagotovo izgubilo 70 ljudi.

INSERT4:

Kljub temu pa si več kot 300 zaposlenih želi, da bi z državno pomočjo še našli rešitev za podjetje.

OFF1:

Takšne novice so znova del mariborskega vsakdana. A zavrtimo kolesje časa za dobrih 160 let nazaj. Po prihodu železnice v majhen podeželski Maribor so Delavnice za popravilo lokomotiv in vagonov Južne železnice, kasnejši TVT Boris Kidrič, zaposlovale že več kot tisoč ljudi. TVT Boris Kidrič je leta 1992 zaradi izgube južnega trga doživel stečaj in preoblikovanje.

IZJAVA1 Martin Ifko, TVT Boris Kidrič od 1957 do 1996

(Ni bilo denarja, ni bilo službe, doma smo bili nekaj časa in tak, da je bilo zelo tak, naporno bi rekel ne, obremenilno, no.)

OFF2:

Naslednico prve mariborske tovarne je nemški lastnik nedavno likvidiral in odpustil vseh 320 delavcev.

IZJAVA2 Alojz Hladnik, TVT Boris Kidrič od 1961 do 1997

(V kapitalizmu pač tako je, firme nastajajo in ugašajo. Ta je pač ugasnila, ker so pač kapitalisti, lastniki našli drugi interes.)

OFF3:

Aprila 1883, le štiri leta potem, ko je Edison izumil žarnico, je v Mariboru zasvetila prva električna luč. Prvo elektrarno, hidroelektrarno Fala, so začeli graditi leta 1913. Rasle so delavnice, raslo je mesto in do prve svetovne vojne je v njem živelo že več kot 30 tisoč ljudi. Nastala je Tovarna dušika v Rušah.

IZJAVA3 Franc Turk, Tovarna dušika Ruše od 1970 do 1997

(Tovarna dušika Ruše je dobro poslovala. Pri karbidu pa vseh drugih proizvodih se je ogromno delalo. Gradilo se je ogromno, nove peči, novi obrati in tako naprej.)

OFF4:

Tovarna dušika Ruše je spomladi 2008 končala v stečaju. Brez dela v tovarni, ki je nekdaj zaposlovala 2 tisoč ljudi, je ostalo še zadnjih 160 delavcev.

IZJAVA4 Alojz Šlaher, Tovarna dušika Ruše od 1954 do 1986

(Kak pogledam, jaz ko tu stanujem, pogledam pri oknu ven to je še vse prazno. Prej pa si že kar pogledal, evo sem že pri raufanki videl na koliko gre karbid peč, ali gre na polno ali gre na zvezo, ali tak ne. Zdaj pa tega ni. Žalostno.)

OFF5:

Tovarna Swaty je ena najstarejših evropskih proizvajalk brusilnega orodja. Največji zlom v svoji zgodovini je prav tako doživela v devetdesetih letih.

IZJAVA5 Franc Kobale, Swaty od 1969

(Investicijska dejavnost se je takrat praktično izničila. Mi smo objekte imeli, imeli smo postrojenje, nismo pa imeli dela. Se pravi mi smo imeli kapacitete, delo je bilo treba najt.)

OFF6:

Zaradi aktualne svetovne gospodarske krize je Swaty odpustil pogodbene delavce in uvedel 36-urni delavnik. Drugo mariborsko kemijsko podjetje, nekdanja Tovarna Zlatorog, danes Henkel Slovenija, pa krize še ne občuti.

IZJAVA6 Milan Cvilak, Zlatorog od 1970, danes Henkel Slovenija

(Ta firma še sedaj, 650-im ljudem, družinam daje kruh, zagotovilo in pa napredek.)

OFF7:

Zlatorog je bilo prvo mariborsko podjetje, v katerega je v začetku devetdesetih prišel večinski tuji kapital in tako rešil podjetje.

IZJAVA7 Milena Johman, Zlatorog od 1972, danes Henkel Slovenija

(Menim, da so takrat potegnili zelo vredno potezo in da se je rešilo to, kar je bilo najboljšega in da danes smo tam, kjer smo.)

OFF8:

Mesto je pospešeno raslo tudi med svetovnima vojnama, ko se je začela v njem razvijati tekstilna industrija, zaradi česar je Maribor dobil naziv Jugoslovanski Manchester. A nedavno je propadlo nekdanje največje mariborsko tekstilno podjetje Tovarna MTT.

IZJAVA8 Dora Korošec, MTT od 1977 do 2001

(V glavnem ni se v proizvodnjo vlagalo, prišlo je do slabih kvalitete, v glavnem na splošno do vsega.)

IZJAVA9 Vera Fliser, Merinka od 1951 do 1961

(Ja, veste kaj, da se malo spomnim nazaj, da še kar velikokrat sanjam od tekstilne tovarne, pa od strojev pa to, da je žalostno da se ozremo po našem lepem Mariboru, pa ni ene tekstilne tovarne.)

OFF9:

Mariborsko lesnopredelovalno podjetje Marles je bilo do leta 1990 največji izdelovalec pohištva in hiš na jugoslovanskem ozemlju. Po propadu v devetdesetih se je preoblikovalo v več manjših podjetij, ki znova ugotavljajo velik upad naročil.

IZJAVA10 Marica Škrinjar, Marles od 1974, danes Gorenje Notranja oprema

(Preveč je konkurence. Ne vem. Mislim, da bi se mogli kar precej truditi da bi ostala še ta firma. Mislim res, ker je res dosti konkurence, ne.)

IZJAVA11 Lidija Pondelak, Marles od 1980, danes Gorenje Notranja oprema

(Se pozna, da vsak ima v sebi neki strah. Nikoli več zdaj ne moramo bit, aha, da boš službo imel celo življenje, tako kot je to bilo včasih si lahko tudi menjaval in tako naprej. Tega danes več ni.)

OFF10:

Druga svetovna vojna je bila za mariborsko industrijo ena največjih prelomnic, saj se je vsa preusmerila v oskrbo nacistične vojske. Leta 1945 pa so industrijske objekte skoraj do tal porušili zavezniški bombni napadi. A jih je preživela tudi Mariborska livarna Maribor, ki je bila v devetdesetih letih prejšnjega stoletja ena največjih proizvajalk sanitarnih armatur.

IZJAVA12 Anton Korošec, Mariborska livarna Maribor od 1969

(Ljudje vedno s strahom gledajo v prihodnost. Sploh če se zgodi ena takšna zadeva kot se je mariborskemu gospodarstvu zgodila takrat.)

OFF11:

V Mariborski livarni Maribor so zaradi krize že lani prešli na 36-urni delavnik in odpustili okoli 300 ljudi.

IZJAVA13 Ivan Kozelj, Mariborska livarna Maribor od 1967

(Mariborska livarna kot takšna ima možnost preživetja, s tem da se bo res potrebno ogromno odrekat in seveda uporabiti vso razpoložljivo znanje.)

OFF12:

Delavsko samoupravljanje tovarn v petdesetih je dalo industriji nov zagon. Takrat je nastala Elektrovina, danes pa se njene naslednice znova spopadajo s hudim upadom naročil in odpuščanjem delavcev.

IZJAVA14 Milan Volgemut, Elektrovina od 1968, danes Elko

(Zdaj pač otroci so vsi že pri kruhu, tak da z ženo te bolj pač za sebe skrbiva, bolj skromno, pa gre, ne.)

IZJAVA15 Anton Horvat, Elektrovina od 1971, danes Elko

(Lahko bi bilo več. Tu delavci ko delamo, se trudimo, damo maksimalno vse od sebe. Vrača se ne tisto, kar bi si dejansko človek zaslužil.)

OFF13:

Sinonim mariborske in jugoslovanske industrije, TAM, je v svojih najboljših časih zaposloval več kot 9 tisoč ljudi. Številna podjetja, ki so nastala na njegovem pogorišču, znova bijejo plat zvona.

IZJAVA16 Franc Pušnik, TAM od 1966, danes Cimos AI

(Verjamemo, danes je svet na nekem drugem nivoju kot je bil v takratnem času in verjamemo, da se nekaj podobnega ne bo zgodilo.)

IZJAVA17 Jože Rihterč, TAM od 1980, danes Cimos AI

(Glejte avtomobilska industrija je vodilna, vsepovsod. Ona je prva padla v krizo, tudi prva bo šla iz kriz. Mogoče več ne bo tako kot je bilo, v glavnem pa se bomo izvlekli.)

OFF14:

Ekonomisti vrhunec mariborske industrije postavljajo v sedemdeseta in osemdeseta leta. Zaradi samozadostnosti pa podjetja niso izvažala – s tem pa so si podpisala smrtno obsodbo.

IZJAVA18 Emil Polanec, Metalna od 1978, danes Montavar Metalna Nova

(Imeli smo dosti izvoza in to izguba jugoslovanskega tržišča ni toliko vplivala, ne. Vplivalo je bolj to, da smo pač spadali pod, padli pod tole našo takratno tole državo, državno družbo za prestrukturiranje, ki pa ni imela razumevanja za taka podjetja, ne.)

OFF15:

Podjetje Montavar Metalna Nova, naslednik mariborske Metalne, ene najpomembnejših proizvajalk železnih konstrukcij in hidromehanske opreme v Jugoslaviji, gospodarske krize ne občuti pretirano.

IZJAVA19 Janez Točaj, Metalna od 1982, danes Montavar Metalna Nova

(Mislim, da smo zrelejši kot smo bili v tistem času in da smo sposobnejši in da se bomo znali odzvati izzivom, ki nas čakajo.)

OFF16:

Če gre sklepati po izkušnjah iz poldrugo stoletje dolge zgodovine mariborske industrije, se bo ta tudi tokrat izvlekla. Verjetno ponovno v zmanjšanem obsegu, a tehnološko boljša in naprednejša. S tem pa bo odprla vrata za napredek in razvoj novih panog vedno znova razvijajočega se Maribora.

OKVIRNA ODPOVED:

Sicer pa si boste še ta mesec (natančen datum še sporočim) lahko ogledali dokumentarni film Fabrika Maribor o 160-letni zgodovini mariborske industrije, ki ga pripravlja ekipa Regionalnega RTV Centra Maribor.

TELOPI:

T1: Pripravil: Matej Korošec

Slika: Damijan Krajnc, dok. TVS in Muzej NO Maribor

T2: Montaža: Igor Purnat

T3: Martin Ifko, TVT Boris Kidrič od 1957 do 1996

T4: Alojz Hladnik, TVT Boris Kidrič od 1961 do 1997

T5: Franc Turk, Tovarna dušika Ruše od 1970 do 1997

T6: Alojz Šlaher, Tovarna dušika Ruše od 1954 do 1986

T7: Franc Kobale, Swaty od 1969

T8: Milan Cvilak, Zlatorog od 1970, danes Henkel Slovenija

T9: Milena Johman, Zlatorog od 1972, danes Henkel Slovenija

T10: Dora Korošec, MTT od 1977 do 2001

T11: Vera Fliser, Merinka od 1951 do 1961

T12: Marica Škrinjar, Marles od 1974, danes Gorenje Notranja oprema

T13: Lidija Pondelak, Marles od 1980, danes Gorenje Notranja oprema

T14: Anton Korošec, Mariborska livarna Maribor od 1969

T15: Ivan Kozelj, Mariborska livarna Maribor od 1967

T16: Milan Volgemut, Elektrokovina od 1968, danes Elko

T17: Anton Horvat, Elektrokovina od 1971, danes Elko

T18: Franc Pušnik, TAM od 1966, danes Cimos AI

T19: Jože Rihterič, TAM od 1980, danes Cimos AI

T20: Emil Polanec, Metalna od 1978, danes Montavar Metalna Nova

T21: Janez Točaj, Metalna od 1982, danes Montavar Metalna Nova

DVD: AV izdelek

Nahaja se v mapi na notranji strani hrbtne platnice diplome.