

VIŠJA STROKOVNA ŠOLA ACADEMIA,
MARIBOR

DIPLOMSKO DELO

GOSPODAR PTIC

Produkcija video prispevka s poudarkom na terenskem delu
(snemanju)

Kandidat: Karel Hudnik

Študent izrednega študija

Številka indeksa: 11190170055

Program: Medijska produkcija

Mentorica: mag. Irena Bedrač

Maribor, marec 2012

IZJAVA O AVTORSTVU

Študent KAREL HUDNIK, št. indeksa 11190170055, sem avtor diplomskega dela z naslovom *GOSPODAR PTIC PRODUKCIJA VIDEO PRISPEVKA S POUDARKOM NA TERENSKEM DELU (SNEMANJU)*, ki sem ga napisal pod mentorstvom mag. IRENE BEDRAČ.

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 plagiatorstvo – predstavljanje tujih del oz. misli, kot moje lastne – kaznivo po Zakonu o avtorskih in sorodnih pravicah; UL št. 16/2007; (v nadaljevanju ZAPS). Prekršek pa podleže tudi ukrepom VSS Academia skladno z njenimi pravili.
- skladno z 32. členom ZAPS dovoljujem VSS Academia objavo diplomske naloge na spletnem portalu šole.

Maribor, marec 2012

Podpis študenta:

ZAHVALA

Za pomoč pri pisanju naloge se zahvaljujem mentorici mag. Ireni Bedrač, za izjemno spodbudo ravnateljici Mirjani Ivanuši Bezjak, Simonu Pernatu, ki je bil pripravljen sodelovati pri projektu Gospodar ptic, Bojani Šrajner za dobro sodelovanje pri omenjenem skupnem projektu in ožji družini, ki me je spodbujala pri pisanju diplomske naloge.

POVZETEK

Namen diplomskega dela je predstaviti opravljeno delo pri izdelavi kratkega video izdelka z naslovom Gospodar ptic. V prvem delu diplomske naloge gre za splošno predstavljanje izdelanega video projekta, sledi podrobnejša predstavitev dela pri ustvarjanju, diplomsko delo pa se zaključi z idejami, kako bi se dalo izdelan video prispevek izboljšati.

Pri izdelavi diplomskega dela sem si pomagal z lastnimi izkušnjami, ki sem jih pridobil pri študiju medijske produkcije in pri opravljanju dela kot snemalec, montažer in režiji raznih video izdelkih. Vso to znanje mi je koristilo tudi pri ustvarjanja video filma, za katerega sem napisal in oblikoval scenarij, posnel in zmontiral celoten video prispevek ter pisal dnevnik.

Ključne besede: video film, scenarij, snemalna knjiga, snemanje, montaža video filma.

SUMMARY

Lord of the birds

In den ersten Teil der Diplomarbeit geht es um die Allgemeine Präsentation der Arbeit des Videoprojektes, danach präsentiere ich detailliert meine Arbeit bei der Erstellung des Video Projektes, zum Schluss mache ich noch ein paar vorschläge, wie man die fertige Arbeit noch verbessern konnte.

Bei der Ausführung meiner Diplomarbeit halfen mir meine Erfahrungen, die ich beim Studium der Medienproduktion erhalten habe und bei meiner Arbeit als Kamera man, Editor und furte Regie bei verschiedenen Video Projekten. Al dieses Visen half mir bei der Herstellung dieses Video Projektes, das ich entwarf und das Scenario geschrieben habe, mit der Videokamera alles aufgenommen und geschnitten habe, und das Tagebuch mitgeschrieben habe.

Key words: Videofilm, Drehbuch, Storyboard, Dreh, Schnitt des Videofilms

KAZALO VSEBINE

1	UVOD.....	8
1.1	Opredelitev diplomske naloge	8
1.2	Namen in cilji naloge.....	9
1.3	Predpostavke.....	9
1.4	Predvidene metode raziskovanja.....	9
2	NASTAJANJE VIDEO IZDELKA GOSPODAR PTIC	10
2.1	Opredelitev projekta in ideja.....	10
2.2	Izhodišča in cilji.....	10
2.3	Razporeditev vlog.....	11
2.4	Terminski načrt.....	11
2.5	Dnevniki opravil	12
3	SNEMANJE	18
3.1	Kompozicija.....	18
3.2	Namestitev subjekta.....	20
3.3	Kaj je kader.....	23
3.3.1	Sekvenca	24
3.3.2	Kadriranje	25
3.3.3	Plan	25
3.3.4	Velikosti izrezov	26
3.3.4.1	Velikost izreza.....	27
3.3.5	Globina kadra.....	29
3.3.6	Dvoplan.....	31
3.3.7	Objektivni in subjektivni kader.....	32
3.3.7.1	Subjektivni kader	32
3.3.7.2	Objektivni kader.....	33
3.4	Kaj je os snemanja	34
3.4.1	Rakurz.....	35
3.5	Barvna temperatura.....	39
3.5.1	Spremembe barvne temperature v očesu in kameri.....	39
3.5.2	Nastavitev bele barve (white balance)	41
3.6	Svetlobne jakosti.....	42
3.7	Snemanje zvoka	43
4	ANALIZA VIDEO PRISPEVKA	45
4.1	Kratka predstavitev video izdelka (Sinopsis).....	45
4.2	Zgodba	46
4.3	Priprava tehnične opreme	47

4.4	Snemanje na terenu	48
4.5	Montaža	49
4.6	Kako video izdelek izboljšati.....	50
5	ZAKLJUČEK.....	55
6	LITERATURA IN VIRI.....	56
6.1	Literatura	56
6.2	Internetni viri	56
7	PRILOGI	57

KAZALO SLIK

Slika 1:	Široki plan, domačija Pernat	13
Slika 2:	Hranjenje ptic (snemanje)	14
Slika 3:	Simon Pernat s psom	15
Slika 4:	Snemanje Simona in Šlukija (sova uharica)	16
Slika 5:	Pri snemanju spuščanja puščavskega kragulja Boya	16
Slika 6:	Snemanje opazovanja valilnice	17
Slika 7:	Snemanje pri statični kompoziciji	19
Slika 8:	Snemanje dinamične kompozicije kadra	19
Slika 9:	Prikazovanje statične kompozicije, ki se spreminja	20
Slika 10:	Prikaz točke zlatega reza	21
Slika 11:	Prikaz točke tretjin	22
Slika 12:	Prikaz snemanja s pravilom tretjine	22
Slika 13:	Razlika med pravilom tretjine in zlatega reza (modra – pravilo tretjine, rdeča – zlati rez)	23
Slika 14:	Bližnji kader, ki je del sekvence	24
Slika 15:	Prikaz velikosti posameznih izrezov	26
Slika 16:	Milan Kumar - velikosti izrezov	29
Slika 17:	Globina kadra	30
Slika 18:	Dvoplan	31
Slika 19:	Subjektivna kadra, kamera je na poziciji sogovornika	32
Slika 20:	Prikaz objektivnega kadra; spodnjima dvema v žargonu pravimo "preko rame"	33
Slika 21:	Na začetku filmske industrije je bila kamera postavljena pravokotno na sceno. Šele kasneje so začeli uporabljati različne kote.	35
Slika 22:	Položaj kamere po vertikalni osi določa linijo, iz katere snema. Tej liniji pravimo rakurz.	36
Slika 23:	Snemano v normalnem rakurzu	37
Slika 24:	Snemanje v spodnjem rakurzu	37

Slika 25: Snemanje iz zgornjega rakurza.....	38
Slika 26: Snemano v rahlo zgornjem rakurzu.....	38
Slika 27: Prikaz barvne temperature.....	39
Slika 28: Primerjava dnevna svetloba z White balance nastavljen v sobi	40
Slika 29: Stikalo za izbiro pred nastavitve filtra za belo barvo	41
Slika 30: Stikalo za vklop ND-filtra	43
Slika 31: Zunanji mikrofonski	44
Slika 32: Ročna nastavitve tona, za reguliranje jakosti zvoka na kameri	44
Slika 33: Uvod video prispevek Gospodar ptic	46
Slika 34: Zaključek video prispevka Gospodar ptic	46
Slika 35: Montaža Gospodarja ptic	50
Slika 36: Snemanje ptice, ki leti (brez stojala)	51
Slika 37: Prikaz snemanja v različnih oblekah	52
Slika 38: Snemanje v velikem kontrastu in prižgani sliki	52
Slika 39: Snemanje, kjer je viden mikrofonski v kadru	53
Slika 40: Obračanje od kamere.....	54

KAZALO TABEL

Tabela 1: Predvideni terminski plan – Gantogram	12
Tabela2: Velikosti izrezov	27

1 UVOD

»Sodeč po Nelsonovi raziskavi povprečna ameriška družina gleda televizijo 8,2 ure na dan.« (Giannetti, 2008, 1). Po mojem mnenju se v Evropi oziroma v Sloveniji bistveno ne razlikujemo od ostalih razvitih držav onkraj oceana. Zelo veliko časa porabimo za gledanje gibljivih slik. Večinoma jih gledamo nekritično in pasivno, dopuščamo, da gredo mimo nas in redkokdaj razčlenjujemo, kako vplivajo na nas, kako oblikujejo naše vrednote. Zato sem se odločil, da pri predmetu avdio video produkcija ustvarim video prispevek, ki ima določen pomen, poučno sporočilo za vse tiste, ki jih zanima kaj več o sokolarstvu in kako ravnati z redkimi in zanimivi ptiči, kot so ujede, ki jih ne dobimo pred oko v normalnem ritmu modernega življenja.

V diplomski nalogi nameravam ta projekt podrobneje opisati ter razčleniti postopke produkcije, priprave prispevka in odvijanje snemanja na terenu. Opisal bom tudi postprodukcijo pri montažni video izdelka, tako da se video prispevek lahko predstavi v celoti.

Do te ideje sem prišel povsem po naključju. Simona Pernata (protagonista Gospodarja ptic) sem srečal na predstavitvi sokolarskega društva, kjer je prikazoval nekaj svojih živali. Ker se osebno pozna, sem ga vprašal, ali je pripravljen sodelovati pri projektu, v katerem bi podrobno prikazali njegov veliki hobi, ki zanj pomeni smisel življenja. Simon je bil navdušen nad to idejo in tako se je začel izoblikovati projekt o video prispevku z naslovom Gospodar ptic. V tem projektu je sodelovala tudi sošolka Bojana Šrajner, ki je vodila pogovor s Simonom.

V diplomski nalogi bom podrobneje predstavil potek celotnega projekta.

1.1 Opredelitev diplomske naloge

Pri predmetu avdio video produkcija sva s sošolko Bojano Šrajner izdelala reportažo Gospodar ptic – video izdelek. V diplomski nalogi nameravam predstaviti izdelek, podrobneje bom predstavil svoje delo v snemanju in montaži, opredelil se bom na produkcijo na terenskem delu (snemanju).

1.2 Namen in cilji naloge

Gre za podrobno predstavitev nastajanja video izdelka ter montaže oziroma produkcije in postprodukcije vse do končnega izdelka. Ker se pri vsakem delu pojavljajo napake, se bom v diplomskem delu na kratko posvetil popravam in napakam pri snemanju ter montaži video izdelka, da se v nadaljnjih projektih ne bi več ponavljale take napake.

1.3 Predpostavke

Pri ustvarjanju diplomske naloge mi bo v pomoč znanje na področju snemanja in montaže, s katerim se ukvarjam že deset let. Znanje sem pridobil pri domačih lokalnih in privatnih studiih. Zagotovo mi bo koristilo tudi znanje, ki sem ga v preteklih študijskih letih pridobil s študijem na Akademiji. V nalogi bom predstavil video izdelek in svoje delo, ki sem ga opravljal ob nastajanju. Ker pa sem mnenja, da se da izdelek še izboljšati, bom na koncu diplomske naloge svoje ugotovitve tudi utemeljil.

1.4 Predvidene metode raziskovanja

Podatke za pisanje diplomske naloge bom zbiral iz različnih virov, ki predstavljajo celoten video izdelek od snemalne knjige, kompozicije, kadra, pomena gibanja, barvne temperature, svetlobe, zvoka ter montaže. Podatke glede možnih izboljšav si bom pridobil s podrobnim ogledom filma in z branjem različnih virov. Če vklopim televizijo, najdem veliko izbiro raznih programov, kjer se predvajajo podobni izdelki, ki mi lahko služijo za dobro primerjavo in izboljšavo mojega video izdelka.

2 NASTAJANJE VIDEO IZDELKA GOSPODAR PTIC

2.1 Opredelitev projekta in ideja

Pri projektnem delu pri predmetu video produkcija smo imeli nalogo izdelati video izdelek, ki bo dolg 10–15 minut in bo vseboval elemente video produkcije: scenarij, snemanje, montaža. Video izdelek je lahko v obliki priljubljene zvrsti, v obliki reportaže, portreta, dokumentarnega filma, igranega prizora ... Projekta smo se lahko lotili sami ali v skupini. S sošolko Bojano Šrajner sva se dogovorila za sodelovanje, saj prihajava iz istega kraja, tako sva bila fleksibilnejša in hitreje dostopna glede projekta. Bojana ima izkušnje pri intervjujih in povezovanju zgodb, saj dela kod novinarka na Radiu Maribor, sam pa imam izkušnje s snemanjem, montažo in produkcijo raznih projektov. Že pred leti sva sodelovala na lokalnem programu, tako da sva bila že uigran tim.

Ideja za ta projekt je prišla popolnoma naključno, ko sem srečal Simona, ki je na prireditvi v kraju predstavljal sokolarsko društvo in prikazoval svoj hobi in nekatere svoje živali. O hobiju, ki ni vsakodneven, posebej v našem modernem času, kjer prevladujejo drugi interesi, nisem veliko vedel. Tudi to je razlog, ki me je pripeljal na idejo, da predstavim Simona, ki je zanimiva osebnost, in njegov poseben hobi, ki je za njega postal smisel in način življenja. Po kratkem pogovoru z Bojano in Simonom, ki je privolil, da se o njem in njegovem hobiju posname video prispevek, se je začel snovati in graditi projekt Gospodar ptic.

2.2 Izhodišča in cilji

Z Bojano sva želela pripraviti zanimiv in poučen video prispevek, ki ne govori o že slišnem, ampak pove in prikaže kaj novega o ujedah, nam da odgovor, zakaj so za Simona nekaj posebnega. Prispevek, ki bi povedal, zaradi česa obstaja tako močna naveza med ujedami in njihovim gospodarjem ter zakaj ne gredo po svoje v svet, ampak se znova in znova vračajo k njemu. Pri snemanju sem želel ujeti trenutek te naveze in poskušal razumeti, zakaj ne prevlada instinkt v živalih, da bi poletele v svet; želel sem prikazati čar odnosa med Simonom in ujedami, z vsako od njih deli posebne občutke, spoštovanje in zaupanje, ki je obojestransko.

2.3 Razporeditev vlog

S sošolko Bojano Šrajner sva se za sodelovanje pri ustvarjanju video izdelka odločila zaradi različnih sposobnosti in znanj. Ona ima izkušnje v novinarstvu, saj dela na Radiu Maribor in so ji bližje intervjuji in sestavljanje zgodb. Sam pa imam izkušnje na področju snemanja in montaže video vsebin. Poleg tega pa sva že pred leti sodelovala na internem programu. Tako sva se odločila sodelovati in združiti pridobljena znanja tudi pri tem projektu, saj sva menila, da sva idealen par za ustvarjanje kakovostnega video projekta.

Karel Hudnik: oblikovanje scenarija, tehnični izbor, snemanje na terenu, ton, montaža izdelka, glasbeni izbor

Bojana Šrajner: oblikovanje scenarija, intervju s protagonistom, sodelovanje pri okvirni montaži izdelka, pisanje dnevnikov

2.4 Terminski načrt

Terminski načrt se je začel z informiranjem Simona Pernata o ideji projekta. Ko je Simon nakazal zanimanje za ta projekt, sva se z Bojano sestala in v naslednjih dneh sestavila scenarij, ki sva ga skupaj z vizijo video izdelka predstavila Simonu. Presenečen sem bil, ker je bil Simon nad idejo zelo navdušen in pripravljen sodelovati. Najverjetneje je navdušenje pokazal zaradi dobre predstavitve scenarija.

Z Bojano sva predvidevala, da bova za izdelavo celotnega video izdelka, od produkcije in postprodukcije do končnega izdelka, potrebovala dober teden. Načrtovala sva, da bi snemanje trajalo dva dni, saj je Simon redno zaposlen in je omejen v času. Prvi dan sem šel posnet širšo in ožjo okolico z detajli, živali, hranjenje živali ... Drugi dan pa je bil na vrsti intervju, ki ga je vodila Bojana. Prenos video posnetkov iz kamere na računalnik je trajal en dan. Pri prenosu se je pregledala vsebina posnetega materiala, glede na vsebino se je izdelal grob model montaže, saj je bilo posnetega veliko več, kot je bilo potrebno, da se zapolni od 10 do 15 minut video prispevka. Naslednji dan sem se posvetil podrobni montaži video izdelka, izboru in dodajanju glasbe ter dodajanju spremnega besedila.

PRIPRAVA PROJEKTA	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
priprave											
snemanje											
analiza											
montaža											
finalizacija											

Tabela 1: Predviden terminski plan – Gantogram
Vir: Lasten; povz. po Bedrač, Veber, 2009, 99

2.5 Dnevniki opravil

Prvi dan snemanja je potekal 30. junij 2011 na Simonovem posestvu na Muti. Da smo se dogovorili za ta dan, je bilo potrebnega kar nekaj dogovarjanja in usklajevanja, saj je moral Simon pripraviti tudi živali na snemaje. Zaradi lažjega snemanja ujed pri njihovem hranjenju in splošni ubogljivosti živali pri snemanju se je Simon odločil, da ujede dva dni pred snemanjem ne bodo jedle, saj je splošno znano, da ta vrsta ptic ne potrebujejo hrane vsak dan. Vedel sem, da snemanje z živalmi ni enostavno, saj ne bodo upoštevale napotkov, zato sem že vnaprej načrtoval več časa za snemanje, kot je to običajno. Pri snemanju z živalmi je potrebno imeti veliko potrpežljivosti in vztrajnosti, saj vse ne gre po zastavljenih načrtih. Zato sem se odločil, da prvi dan posnamem Simonovo posest v širokem planu in z veliko detajli, ki bi služili kot uvod in podlaga.



Slika 1: Široki plan, domačija Pernat
Vir: Lasten

Pred snemanjem je potrebno preveriti snemalno opremo. To sem storil tudi sam v naslednjih korakih:

- preveril sem polnost baterije;
- vzel sem prazno kaseto, jo previl naprej in nazaj, da se trak na kaseti razmehšča, saj se lahko zgodi, da se pri snemanju zaradi tega pojavijo kakšne napake, ker je industrijsko navijanje traka v kaseti zelo nabito in zaradi tega škodljivo za glavo v kameri;
- nastavil sem stojalo;
- dobro sem pritrdil kamero, da ne bi padla;
- nastavil belino na dnevno svetlobo (sončno vreme oziroma ob vsaki spremembi svetlobe sem belino na novo nastavljal s pomočjo praznega belega lista);
- vklopil filter zaradi močne svetlobe;
- nastavil zaslonko;
- preveril ton.

Nato sem se posvetil živalim; Simon ima 21 različnih vrst živali in želel sem, da bi jih prikazal čim več. Sledili so glavni akterji, to so ujede. Njim sem posvetil več časa, saj sem jih posnel iz različnih kotov. Želel sem jih ujeti v njihovem elementu, in sicer v letu in pri

lovu ter tako pokazati njihove sposobnosti in lepoto. Ker pa se na lov niso izpuščale same, sem posnel, kako poteka hranjenje in urjenje ujed, da se spustijo za plenom in v sebi prebudijo instinkt lova. Tem dinamičnim posnetkom sem namenil zelo veliko časa, saj ne moreš predvideti, kdaj se bo ujeda odločila, da se bo zapodila za plenom. Zaradi tega je kamera ves čas tekla in spremljala ptice, kdaj bodo naredile zaželeno gibe. S snemanjem sem lahko zaključil takrat, ko sem imel vse potrebne posnetke, ki so bili predvideni v scenariju (snemalni knjigi).



Slika 2: Hranjenje ptic (snemanje)

Vir: Lasten

Drugi dan je bil na vrsti intervju s Simonom, ki ga je vodila sošolka Bojana Šrajner. Ponovno sem preveril snemalno opremo, dodatno sem priklopil mikrofona, si nadel slušalke in preveril ton s tonskim testom. Ton sem nastavil na ročno (manualno) funkcijo, saj sem lahko tako sproti nastavljal jakost zvoka. Zelo pomembno je, da ton ni preglasen (zabijanje) in pretih, saj se tega pri montaži ne da korigirati in se nato pogovor preveč očitno sliši ali pa ne.

Ko je bilo vse pripravljeno, sva lahko pričela s snemanjem intervjuja s Simonom. Ker se je vsebina pogovora nanašala na živali, sva se z Bojano odločila, da imava žival, o kateri teče govor, ves čas v kadru. Da živali med pogovorom niso pobegnile ali ga mahnile po svoje, jih

je Simon ves čas nagrajeval s hrano ali pa jih »crkljal«, kar je bilo še posebej vidno pri sovi uharici z imenom Šluki.

Prvi kader je bil posnet s psom, pasme angleški pointer; najprej je Simon predstavil sebe in povedal, kaj ga je pripeljalo do tega hobija. Nato je predstavil psa, ki ga ves čas spremljata.



Slika 3: Simon Pernat s psom

Vir: Lasten

Naslednji del intervjuja se je nadaljeval pri sovi uharici z imenom Šluki. Pri tem delu se je pojavilo nekaj nevšečnosti glede snemanja. Šluki se je namreč ves čas obračal in gledal v vse smeri, kjer je zaslišal šum. Ker lahko sove uharice obrnejo glavo za 270 stopinj, ga je bilo nemogoče obrniti proti kameri. Vendar je Simon to situacijo zelo dobro reševal z nenavadnim ljubkovanjem Šlukija, pri tem se je zelo dobro videlo, kako sta navezana drug na drugega in kako močno je njuno medsebojno zaupanje.



Slika 4: Snemanje Simona in Šlukija (sova uharica)

Vir: Lasten

V nadaljevanju intervjuja je ob Simonu bil Boy, puščavski kragulj. Med intervjujem je Boya gospodar ves čas hranil in je bil zaradi tega dobro postavljen v kadru. Z njim se je naredilo veliko posnetkov že prvi dan, ko se je snemalo na odprtem in prikazovalo hranjenje.



Slika 5: Pri snemanju spuščanja puščavskega kragulja Boya

Vir: Lasten

Vsebina zadnjega dela intervjuja je govorila o vzreji mladičev. Tokrat pa ni bilo mogoče pokazati Simona in naraščaja v istem kadru, saj vzreja mladičev zaradi varnosti poteka v zaprtem prostoru. Tako je bilo prikazano, kako se mladiče lahko opazuje preko monitorja, saj je v valilnici nameščena kamera za opazovanje.



Slika 6: Snemanje opazovanja valilnice

Vir: Lasten

Naslednji dan je sledila analiza posnetega video materiala, vnos videa v računalnik ter groba montaža in sestavljanje video posnetkov po scenariju. Naslednje dni je tekla montaža po snemalni knjigi in na koncu obdelava tona, dodajanje besedila ter zvočna podlaga z glasbo.

3 SNEMANJE

»Videokamera postaja vse bolj pogosta in nepogrešljiva spremljevalka sodobnega človeka. Povsem navajeni smo, da ob najrazličnejših priložnostih uporabimo fotoaparatus, nekateri pa vse bolj pogosto sežejo po videokameri. Sodobno, avtomatizirano videokamero lahko uporabimo tako preprosto kot avtomatizirani žepni fotoaparatus. Med izdelki obeh naprav pa je bistvena razlika. Gledanju videoposnetkov moramo posvetiti toliko časa, kot trajajo, ne moremo jih tako hitro pregledati kot fotografije. Ne moremo se dalj časa zadržati le pri tistih posnetkih, ki nas bolj zanimajo, druge pa le oplaziti z bežnim pogledom, kot lahko to storimo s fotografijami. Za gledanje videoposnetkov si moramo vzeti čas. Zato zajemanje in snemanje videoposnetkov zahteva več zbranosti.« (Rački, 2002, 5).

Pri vsakem snemanju se postavlja vprašanje, ali naj posnetke načrtujemo vnaprej ali naj se prepustimo dogodkom, navdihu in trenutnim odločitvam. Ljudje smo različni, različnega temperamenta in različno zahtevni. Nekdo bo zadovoljen z naključnim posnetkom, nekdo drug bo želel imeti vse pod nadzorom in bo vsakemu posnetku posvetil veliko časa. Nekateri so zadovoljni že s tem, da je na posnetku zabeležen dogodek, ljudje, prizor, drugim se zdi pomembna tudi kakovost posnetkov – želijo jasne slike, mirno kamero, dobro osvetljen prizor. Za take posnetke si je potrebno vzeti čas, potrebujemo pa tudi več fotografskega in snemalskega znanja in izkušenj.

Vsekakor se je potrebno na snemanje bolje pripraviti, kadar snemamo videofilm. Videofilm je zaključena celota, z uvodom, glavnih dogajanjem in zaključkom, zato je treba vsaj nekatere ključne prizore načrtovati in skrbno posneti.

3.1 Kompozicija

»Osnovna načela kompozicije kadra je film podedoval po stoletnih izkušnjah likovnih umetnosti, vendar je vzpostavil tudi mnogo novih kompozicijskih elementov, tako da lahko govorimo o filmski kompoziciji kadra.«

(http://www.mojmikro.si/v_praksi/nauci_se/kader_sekvenca_kadriranje, 13.11.2011)

Razlikujemo statično kompozicijo kadra (kamera je pri miru), to sem uporabljal na primer pri intervjuju (slika 7); in dinamično kompozicijo kadra (kamera se giblje), ki sem jo uporabljal pri gibajočih se kadrih, na primer letenje ptice (slika 8).



Slika 7: Snemanje pri statični kompoziciji

Vir: Lasten



Slika 8: Snemanje dinamične kompozicije kadra

Vir: Lasten

»Statična kompozicija ni enaka likovni ali fotografski kompoziciji, čeprav so tudi v okviru statičnega kadra osebe, bitja, gibljivi predmeti, stroji, ki iz sličice v sličico spreminjajo kompozicijo danega kadra in s tem stalno rušijo oziroma gradijo novo kompozicijo.« (Jovanović, 2008, 141).



Slika 9: Prikazovanje statične kompozicije, ki se spreminja

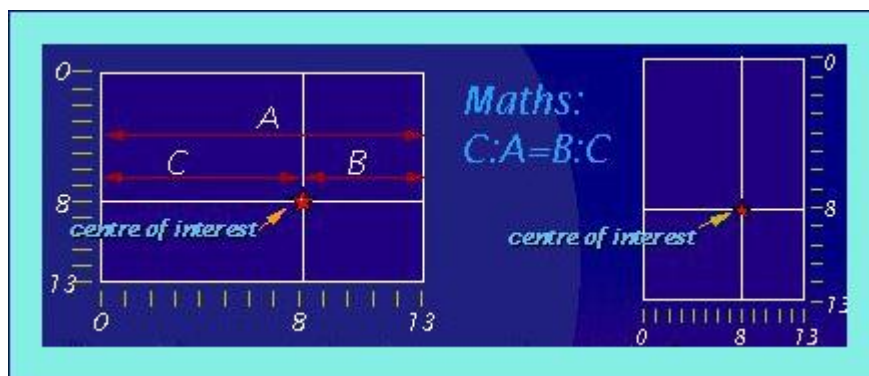
Vir: Lasten

3.2 Namestitev subjekta

Plani nam povedo, kako velik bo osrednji motiv, nič pa nam ne povedo, kje v sliki bodo. Motiv mora biti postavljen tako, da bo slika uravnotežena in da bo kompozicija najboljša. Vendar je to precej ohlapen izraz in na tem mestu pride do izraza predvsem estetska spretnost vsakega posameznega snemalca.

Začetnikom se navadno zdi, da je sredina najboljše mesto za najpomembnejši del kadra, pa tudi kamere navadno ostrijo in merijo svetlobo v sredini slike. Vendar to praviloma ni najboljša izbira. Glavni predmet v sredini, še posebno, če je tam vedno, deluje precej dolgočasno, kompozicija pa neuravnotežena. Še huje pa je, če je glavni predmet preveč na eni ali drugi strani. Kam naj ga torej postavimo?

S podobnimi težavami so se ubadali že antični umetniki in pri tem opazili zlati rez. Ugotovili so namreč, da se človeškim očem zdi najlepša in najbolj skladna tista delitev, pri kateri je razmerje med večjim in manjšim delom enako razmerju med celoto in večjim delom. Že stari Egipčani so z zlatim rezom poskrbeli za skladnost piramid, do popolnosti pa so ga razvili stari Grki in ga uporabili na primer pri gradnji atenskega Partenona. Znanstveniki pa si še dandanes razbijajo glavo z vprašanjem, zakaj se nam prav takšno razmerje zdi najlepše.



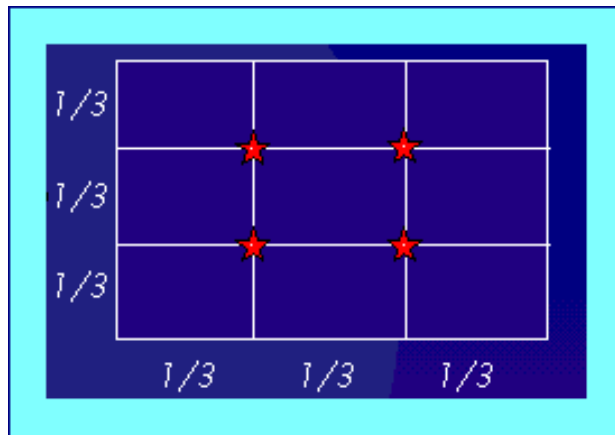
Slika 10: Prikaz točke zlatega reza

Vir: <http://vaje.fov.uni-mb.si/vajeork/foto/default.htm>, 14.11.2011

»Kakšno je torej razmerje zlatega reza? Strogo matematično gledano je razmerje približno 1 proti 0,618 (približno zaradi tega, ker je decimalna neskončno veliko), kar je seveda za rabo pri snemanju precej nepraktična številka. Zato so snemalci in fotografi pravilo zlatega reza nekoliko poenostavili in spremenili v pravilo tretjin.« (Pečenko, 2006, 37).

Pravilo tretjin je pri snemanju videti nekoliko takole. Filmsko sličico po višini in širini s po dvema navideznima črtama razdelimo na tretjine. Na sliki dobimo štiri presečišča teh črt in to so točke, na katerih naj bi bili najpomembnejši deli kadra.

Za primer bom predstavil primer doprsni plan. V njem je posnet človek od ramen navzgor. Po pravilo tretjin ga v kader postavim tako, da ga po sredini seka ena od obeh navideznih navpičnih črt, zgornja od obeh vodoravnih pa je v višini njegovih oči. Pri portretu v doprsem planu so navadno najpomembnejše oči, saj jih ljudje pri obrazu najprej opazimo in če se kompozicija pravilno določi, se bodo znašle ravno na presečišču dveh črt, torej natanko tam, kjer naj bi po pravilu tretjin oziroma zlatem rezu tudi bile.



Slika 11: Prikaz točke tretjin

Vir: <http://vaje.fov.uni-mb.si/vajeork/foto/default.htm>, 14.11.2011

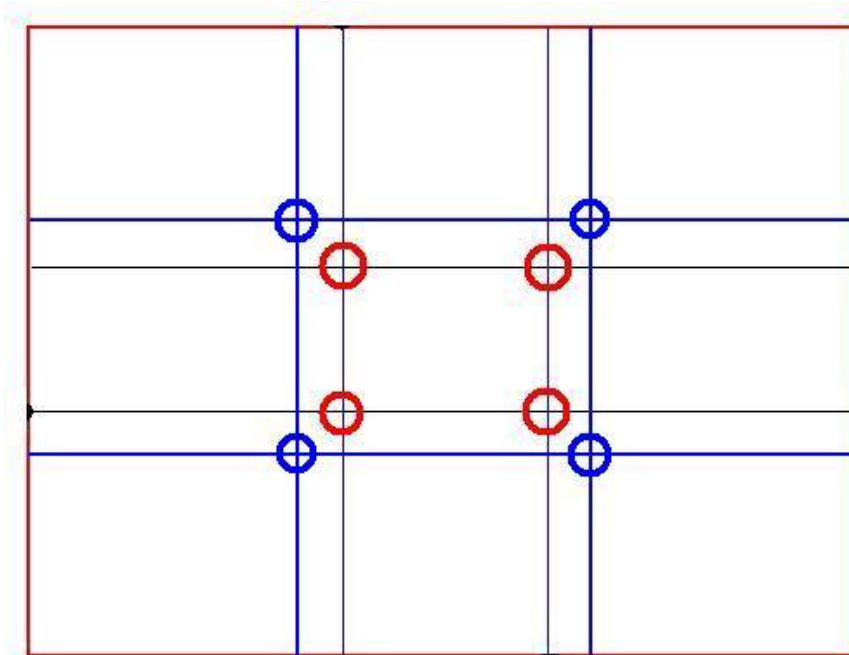


Slika 12: Prikaz snemanja s pravilom tretjine

Vir: Lasten

Jasno je, da po zaslonu kamere ne rišemo črt in da se tega pravila snemalec ne drži, kot se drži pijanec plota. Velikokrat se zgodi, da se tega pravila ne more držati. Dobro pa je te črte in pravilo imeti v mislih, ko se določa izrez, saj bodo posnetki tako boljši.

Poglejmo pravilo tretjin in zlati rez na isti shemi. Z modrimi črtami je zarisano pravilo tretjin, z rdečimi pa zlati rez. Bolj kot zlati rez (v obliki kot sem jo razložil do sedaj) se v fotografiji uporablja pravilo tretjin.



Slika 13: Razlika med pravilom tretjine in zlatega reza (modra – pravilo tretjine, rdeča – zlati rez)

Vir: http://www.foto-koroska.net/BRISI/komp_rez.htm, 14.11.2011

3.3 Kaj je kader

Kader ali »oživljena fotografija« oziroma »slika v gibanju« je osnovni specifično filmsko-televizijski izrazni element. Beseda kader (cadre) izvira iz francoščine in pomeni rob ali okvir. Dolžino kadra nam narekujejo dolžina akcije v kadru, dolžina traku v filmski ali dolžina kasete v videokameri. Najkrajši možni kader je 1/25 sekunde ali ena sličica. Najdaljši pa je tako rekoč neomejen. Kader je zapis med enim in drugim rezom. Če poenostavim; med vsakim vklopom in izklopom snemanja naredimo en kader. Dolžino, ki smo jo posneli »na terenu«, lahko pozneje v montaži krajšamo (tudi daljšamo) in s tem določimo nove »robove« kadra.

Več kadrov skupaj pa sestavlja sekvenco.

3.3.1 Sekvenca

»Je samostojen pripovedni odlomek filma, ki ga sestavlja več prizorov. V prizoru je prikazano časovno kontinuirano dogajanje na istem kraju v enem ali več kadrih, ki ga pokažejo z različnih vidikov. Obstaja pa tudi možnost združitve obeh imen v kader-sekvenca. V tem primeru se pripovedno drži pravilo sekvence, a se jo v celoti posname v enem kadru. To je sicer veliko zahtevnejši prijem, ki, če ne »razkadrira« sekvenca, pozneje v montaži ne omogoča reza in tako primora uporabiti celotno sekvenco ali pa jo enostavno izpusti iz končnega izdelka. Predlagam, da se sekvenca posname v enem kadru, a za vsak primer (da se lahko dialoge skrajša) naj se posname še nekaj nevtralnih kadrov (na primer pogledi, poslušanje, detajli rok ali predmetov v rokah ...), ki jih lahko pozneje koristno uporabim v montaži.«

(http://www.mojmikro.si/v_praksi/nauci_se/kader_sekvenca_kadriranje, 14.11.2011).



Slika 14: Bližnji kader, ki je del sekvence

Vir: Lasten

3.3.2 Kadriranje

Je ena temeljnih operacij režije. S kadriranjem določamo, kako, v kakšni velikosti (izbira plana) in perspektivi (spodnja, zgornja, normalna) ter s kakšno uporabo kamere (statična ali gibljiva) bo filmski prostor (z osebami in predmeti) prikazan. Če hočemo dobro kadrirati sekvenco, moramo obdelati še določene druge vidike kadra.

Pri komponiranju kadra si vedno prizadevamo za ohranjanje osrednje točke zanimanja, ki izvira iz logike dogajanja v kadru. Osrednjo točko ustvarimo z velikostjo plana, kompozicijo kadra, kotom ali rakurzom snemanja, gibanjem kamere, mizansceno (gibanjem igralcev v kadru), mizankadrom (gibanjem igralcev in kamere znotraj kadra), osvetlitvijo, barvo ...

3.3.3 Plan

Filmske plane delimo po velikosti. Te delitve niso enotne in se razlikujejo tako med posameznimi teoretiki kot tudi med različnimi televizijskimi hišami, produkcijam. Vseeno pa obstajajo določena pravila.

Oddaljenost kamere od podobe ter razvrstitev podob in število oseb v kadru dajejo kadru posebno izraznost, ki jo določamo s pojmom **plan**. Beseda plan prihaja iz francoske besede "le plan", ki jo lahko prevedemo kot ravnina ali oddaljenost. V filmskem jeziku predstavlja prostor, ki ga s svojim vidnim kotom zaobjema objektiv kamere.

Plan predstavlja:

- **velikost izreza**, ki jo določamo z oddaljenostjo objekta ali subjekta oz. skupine objektov ali subjektov od kamere, kot jo zazna gledalec na ekranu ali platnu
- **globino kadra**, ki predstavlja razvrstitev subjektov ali objektov glede na globino slike (globinski kadri)

Kriterij za določanje plana je oddaljenost človeka od kamere, saj v primerjavi z velikostjo človeka lažje določimo velikosti ostalih subjektov in objektov okoli njega. Izbira oddaljenosti kamere od snemanega subjekta predstavlja tudi močno izrazno sredstvo pri vplivu na gledalca. Od plana je odvisno, ali bomo snemali samo del obraza neke osebe, cel obraz, celo

Zaradi lažjega sporazumevanja, priprave snemalne knjige in načrtovanja kadrov so v filmski industriji sistematizirali velikosti planov, sistematizacijo so prevzeli tudi v televizijski in video produkciji. Filmske plane delimo po velikosti. Te delitve niso enotne in se razlikujejo tako med posameznimi teoretiki kot tudi med različnimi televizijskimi hišami, produkcijami. Vseeno pa obstajajo določena pravila.

»Na našem govornem področju se je uveljavilo pet poenostavljenih skupin, s katerimi lahko dovolj natančno opredelimo velikosti posameznih planov.



Priznani filmski ustvarjalec Milan Kumar je velikosti izrezov opredelil na podlagi geometrijske razdelitve telesa po zlatem rezu. V tuji kinematografiji ter televizijski in video produkciji se uporabljajo različne velikosti planov. V spodnji tabeli so plani razdeljeni po

Kumarju, ob kateri je opisna oznaka, ki jo uporabljajo na anglosaksonskem govornem področju, opis plana in njegova najpogostejša uporaba.«

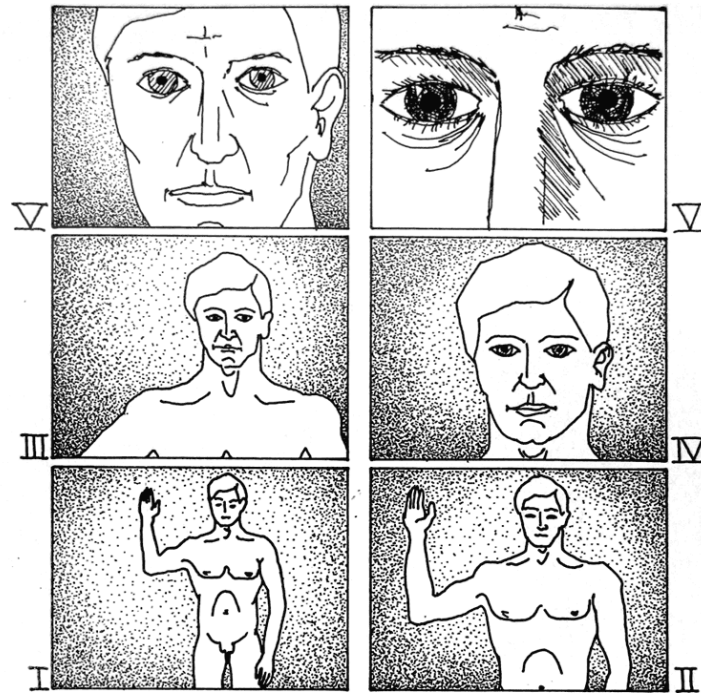
(<http://www.ssom.si/paska/?p=648#more-648>, 15.12.2011).

3.3.4.1 Velikost izreza

Oznaka po Milanu Kumarju	Opisna oznaka	Oznaka v angleški in ameriški filmski industriji
P VI	DETAJL (D)	Extreme close up (ECU, Detail shot)
Opis		
Najmanjši del predmeta ali osebe, ki ga še lahko prepoznamo. Z detajlom lahko prikažemo neposredno okolica oči z majhnim delom nosu, uho, noge med hojo, prst, kljuko ali kazalec na uri cerkve.		
Ta plan se ne določa nujno po velikosti človeka, ampak se določi s snemalno knjigo.		
Uporaba		
Opozorilo, poudarek, akcent, čustvovanje.		
P V	VELIKI PLAN (VP)	Face shot (VCU, Very close up)
Opis		
Kader, zapolnjen s površino obraza od sredine čela do sredine brade.		
Uporaba		
Opozorilo, poudarek, akcent, čustvovanje.		
P IV	VELIKI PLAN (VP)	Big Close-up (BCU, Tight close-up, Large head, Full head)
Opis		
Kader, zapolnjen s celotno glavo, kjer osnovnica "reže" glavo v višini Adamovega jabolka (npr. z delom kravate). Nad glavo je prostor ali npr. klobuk. Razlike znotraj izrezov P IV in P V so zelo male.		
Uporaba		
Opozorilo, poudarek, akcent, čustvovanje.		
P III	VELIKI PLAN (VP)	Close up (CU, Head and shoulders)
Opis		
Osnovnica gre prek pod pazduhe, prsnih bradavic. V tem planu se lahko vidi samo ena oseba ali dve, če je druga v prednjem planu in se ji snema preko rame. V ozadju se vidi samo majhen del prostora.		
Uporaba		
Odkrivanje oseb in njihovih dejanj, akcije.		
P II	BLIŽNJI PLAN (BP)	Medium close-up (MCU, Bust shot, Chest shot)
Opis		
Osnovnica gre prek popka. V tem planu se lahko vidita dve osebi – dvoplan.		
Uporaba		

Odkrivanje oseb in njihovih dejanj, akcije. Klasičen kader za pogovor, kadar intervjuvanec sedi.		
P I	BLIŽNJI PLAN (BP)	Three-quarter shot (Medium shot, Knee shot)
Opis		
Znan tudi kot AMERIŠKI PLAN je nekoliko ožji od srednjega in ima prostor za tri do štiri ljudi, ki jih zajame do kolen. Tako pridejo ljudje bolj do izraza. Osnovnica gre prek sredine stegen; konice prstov iztegnjenih rok.		
Uporaba		
Odkrivanje oseb in njihovih dejanj, akcije.		
P 0	SREDNJI PLAN (SP)	Ful-lenght shot (FLS, MLS – Medium long shot)
Opis		
Je tisti plan, v katerem se vidijo cele osebe v kadru. Prikazana je celotna višina stoječega človeka. Nad glavo in pod nogami je malo prostora. Prostor, v katerem se gibljejo osebe, je v odnosu na akcijo prostran in pregleden.		
Uporaba		
Odkrivanje prostora, kraja dogajanja, razgledovanje.		
P 1 – P 4	TOTAL (T)	Long shot (LS) – Total (T)
Opis		
Plan, v katerem se vidi cel prostor dogajanja, ne glede na njegovo velikost. To je plan, katerega velikost ne določajo osebe v njem, ampak prostor, v katerem se nahajajo. V totalu velikega prostora je oseba lahko zelo majhna, medtem ko je v totalu majhnega prostora dokaj velika		
Uporaba		
Odkrivanje prostora, kraja dogajanja, razgledovanje.		

Tabela 2: Velikosti izrezov po Milanu Kumarju ter opisi oznak
Vir: <http://www.ssom.si/paska/?p=648#more-648>, 4.11.2011



Slika 16: Milan Kumar - velikosti izrezov

Vir: <http://www.ssom.si/paska/?p=648#more-648>, 4.11.2011

3.3.5 Globina kadra

Globina kadra je pojem, ki predstavlja postavitev dogajanja, oseb ali predmetov v globino vidnega polja, to je pravokotno na smer snemanja. Obstajata vsaj dva globinska plana: prvi plan, ki je najbližje gledalcu, v katerem so postavljene podobe večje pomembnosti, in ozadje, kjer so vse ostale, podrejene oz. manj pomembne podobe.



Slika 17: Globina kadra

Vir: Lasten

V globino je lahko hkrati razporejenih več pomembnih podob. Takrat govorimo o prvem, drugem, tretjem itd. planu, o globinski mizansceni oziroma o globinski kompoziciji kadra.

V globinskem kadru lahko prehajamo med posameznimi plani in ustvarjamo navidezno prostorskost z vsaj dvema učinkoma: s spreminjanjem globinske ostrine in s spremembo osvetlitve.

3.3.6 Dvoplan

Tretji pomen besede plan se nanaša na število oseb v posameznem kadru.



Slika 18: Dvoplan

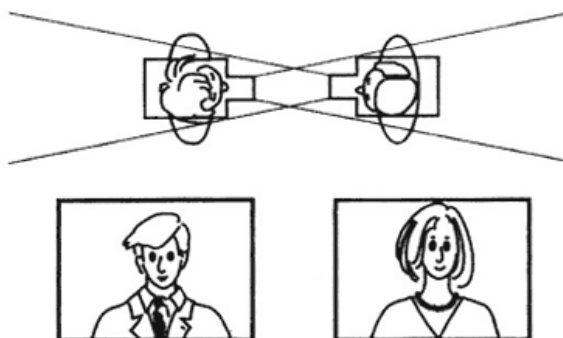
Vir: Lasten

Kadru, v katerem nastopata dve osebi v medsebojnem odnosu, pravimo **dvoplan**. Običajno uporabljamo dvoplan pri TV-intervjujih ali pri dialogu. Dvoplan se običajno uporablja v enem od bližnjih planov (P I, P II ali P III).

3.3.7 Objektivni in subjektivni kader

Pri razdelitvi glede na posamezne lastnosti kadra se z vidika opazovalca le-ta deli na objektivnega ali subjektivnega.

3.3.7.1 Subjektivni kader



Slika 19: Subjektivna kadra, kamera je na poziciji sogovornika

Vir: http://www.ssom.si/paska/wp-content/uploads/2011/11/subjektivni_kader.png, dne 4.12.2012

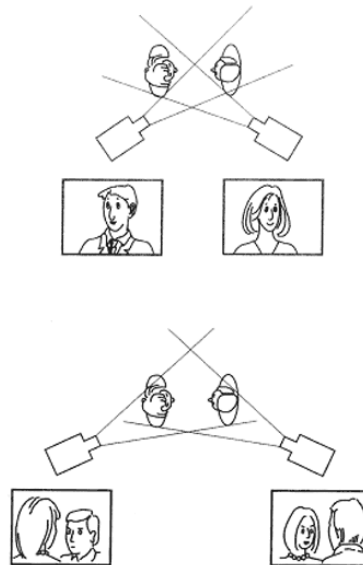
Subjektivni kader prikazujejo gledalcu to, kar vidi igralec. V tem primeru mora biti posnet iz enakega rakurza, kot ga vidi igralec.

Uporaba subjektivnega kadra je odvisna od montažnega pristopa. Subjektivni kader skoraj zmeraj sledi kadru neke osebe, ki zavzeto gleda v neki smeri. Zato ga doživljamo kot pogled predhodno prikazane osebe.

Povsod, kjer obstaja možnost, da nekdo tretji opazuje svoje soigralce, gibajoč se v njihovem akcijskem radiusu, dopušča gledalcu pravico, da oko kamere poistoveti z očesom nekega akterja. Takšen kader imenujemo subjektivni kader.

Subjektivno gibanje kamere ponazarja gibanje koga od subjektov v kadru. Vsa gibanja kamere z igralci ali med njimi lahko smatramo za subjektivna.

3.3.7.2 Objektivni kader



Slika 20: Prikaz objektivnega kadra; spodnjima dvema v žargonu pravimo "preko rame"

Vir: http://www.ssom.si/paska/wp-content/uploads/2011/11/objektivni_kader.png, dne

4.12.2012

Nasprotno pa v objektivno kategorijo spadajo vsa gibanja, pri katerih je očitno, da nobeden od nastopajočih ne more videti tega tako, kot vidi kamera.

Takšen kader imenujemo objektivni kader.

Z njim poskušamo prikazati realističnost, objektivnost, dokumentarnost ...

V svojem video prispevku sem uporabljal večinoma subjektivni kader, ker je prispevek posnet iz zornega kota sogovornika.

3.4. Kaj je os snemanja

Vsi vemo, da se filmi ne snemajo kontinuirano, ampak razdeljeno po lokacijah. Nekateri celo glede na letne čase. In če ni vse zapisano (vnaprej pripravljeno in premišljeno), se lahko prav hitro zgodi, da se glavni igralec v danem trenutku, še preden doseže cilj, brez pravega razloga že začne vračati (vizualno – spremeni se smer gibanja) proti izhodiščni točki. Kot posledica napake je še najbolj zmeden gledalec. Režiserju je zgodba tako ali tako jasna.

Gledalec se sicer ne ukvarja z vprašanjem, kaj je bilo narobe, temveč največkrat poda le eno mnenje – »film mi je bil všeč« ali »film mi ni bil všeč«. Na tako kritiko gledalca lahko vpliva tudi neupoštevanje »pravila rampe«, posledica pa je, da je gledalca med ogledom filma nekaj zmedlo in se je namesto z zgodbo ukvarjal s stvarmi, ki bi mu morale biti logično servirane.

TV-zaslon ali filmsko platno sta statični površini. Če je protagonist prikazan na levi strani zaslona v totalu, se mora pojaviti na isti strani zaslona tudi, ko prekadiramo po osi na bližji plan. Če ne spoštujemo tega pravila, se pojavljajo grdi vizualni skoki na zaslonu. Tako mora občinstvo spreminjati pozornost z enega dela na drug del zaslona, da bi sledilo glavnemu igralcu. To deluje moteče. Gledalcem moramo ponuditi način gledanja kadrov, ki se medsebojno povezujejo, s stalno orientacijo, ki jim omogoča, da se osredotočijo na zgodbo.

Enako je pri gibanju. Če nekdo teče z leve proti desni v totalu, mora v naslednjem kadru obdržati smer gibanja. Sicer gledalca zmedemo, saj v naslednjem kadru ne pričakuje nasprotne smeri.

Položaj kamere je točka, na katero postavimo kamero in je odvisna od plana, rakurza in generalne osi ali osi gibanja/akcije.

Pri določitvi položaja kamere moramo paziti, da kamero postavimo tja, od koder bo posneti kader:

- najbolj karakteristično prikazoval oblike predmetov ali osebe,
- izražal osebno dojemanje predmeta in odražal njegovo stanje,
- s svojo neobičajnostjo ali atraktivnostjo privlačil pozornost gledalca,
- omogočal snemanje v montažni kontinuiteti (generalna os).

Položaj kamere pravzaprav predstavlja kot snemanja tako po vertikalni osi kot po horizontalni osi.



Slika 21: Na začetku filmske industrije je bila kamera postavljena pravokotno na sceno. Šele kasneje so začeli uporabljati različne kote.

Vir:

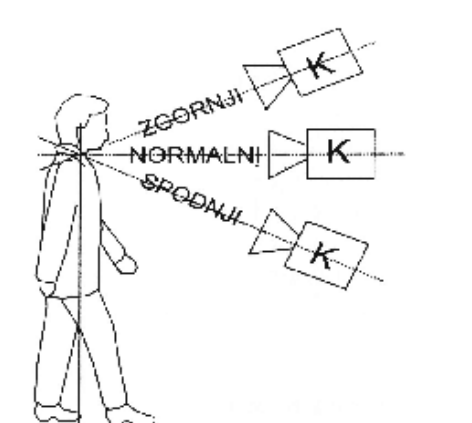
[http://digital.lib.uh.edu/cdm4/item_viewer.php?CISOROOT=/p15195coll5&CISOPTR=10,](http://digital.lib.uh.edu/cdm4/item_viewer.php?CISOROOT=/p15195coll5&CISOPTR=10)
4.12.2011

3.4.1 Rakurz

Pri snemanju se kamera lahko nahaja na različni višini od tal. Višina določa linijo, iz katere kamera snema prizor. Takšno linijo imenujemo rakurz.

Poznamo:

- ekstremni spodnji rakurz (žabja perspektiva) – kamera se nahaja pri tleh
- spodnji rakurz – kamera se nahaja pod višino horizontalo osebe
- normalni rakurz – kamera se nahaja na horizontali osebe
- zgornji rakurz – kamera se nahaja nad horizontalo osebe
- ekstremni zgornji rakurz (ptičja perspektiva) – kamera se nahaja na veliki višini (snemamo npr. iz letala, stolpa)



Slika 22: Položaj kamere po vertikalni osi določa linijo, iz katere snema. Tej liniji pravimo rakurz.

Vir: <http://www.ssom.si/paska/?p=725#more-725>, 4.12.2011

Subjekt bo prikazan v svoji naravni velikosti samo takrat, ko je kamera postavljena na višini, ki odgovarja polovici višine subjekta. Takrat bo imela višina subjekta v odnosu na njegovo širino na sliki naraven, realen odnos. Vsaka pozicija kamere, ki je višja ali nižja, bo spremenila višino subjekta. Torej je rakurz kot med zamišljeno horizontalo in optično osjo kamere.



Slika 23: Snemano v normalnem rakurzu

Vir: Lasten

Razlogi, iz katerih snemamo iz določenega rakurza, so lahko različni. Običajno so subjekti, snemani s spodnjega rakurza, superiorni, izgledajo močni, veliki in čvrsti. Taki kadri izražajo triumf, avtoriteto in oblast.



Slika 24: Snemanje v spodnjem rakurzu

Vir: Lasten

Nasprotno pa kadri, snemani z zgornjega rakurza, izražajo podrejenost, nemoč, osamljenost in zapuščenost.



Slika 25: Snemanje iz zgornjega rakurza

Vir: Lasten

Iz informativnih razlogov največkrat uporabljamo rahel gornji rakurz, predvsem zaradi boljše preglednosti situacije.



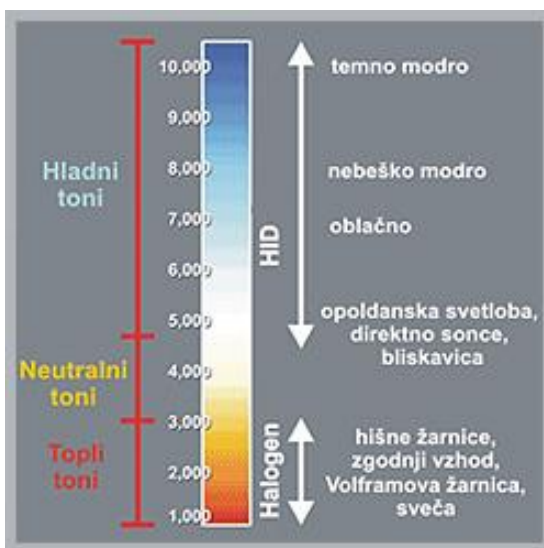
Slika 26: Snemano v rahlo zgornjem rakurzu

Vir: Lasten

Potrebno je upoštevati dejstvo, da je os »živa« in se iz kadra v kader (spremembe pogleda, vstopom novih oseb v kader) spreminja. In to dejstvo je treba ves čas upoštevati.

3.5 Barvna temperatura

»Barvna temperatura je fizikalen pojav, ki nastane pri sevanju črnega telesa, ki ga segrevamo na različne (dokaj visoke) temperature in se meri v Kelvinih (K). Razpon barvne temperature je lahko ogromen; nahaja se lahko do 25.000 K in tudi pod 1000 K. Višje kot so vrednosti, bolj je svetloba modrikasta – hladna (okoli 5.000 K) in bolj kot so nizke, bolj je svetloba (rumeno) rdeča – topla. Barvna temperatura žarnice z volframovo nitko žari s približno 2.500 K, plamen sveče s 1.850 K, dnevna (sončna) barvna temperatura pa niha, saj je odvisna od oblačnosti in dela dneva – znaša med 5.000 K in 6.500 K. V sončnem vremenu, pri jasnem in modrem nebu pa do 10000 K.« (<http://www.video-id.si/novica/zakaj-barvna-korekcija-posnetkov.html>, 6.12.2011)



Slika 27: Prikaz barvne temperature

Vir: http://www.xenon4ever.com/predstavitev_zakaj.htm, 6.12.2011

3.5.1 Spremembe barvne temperature v očesu in kameri

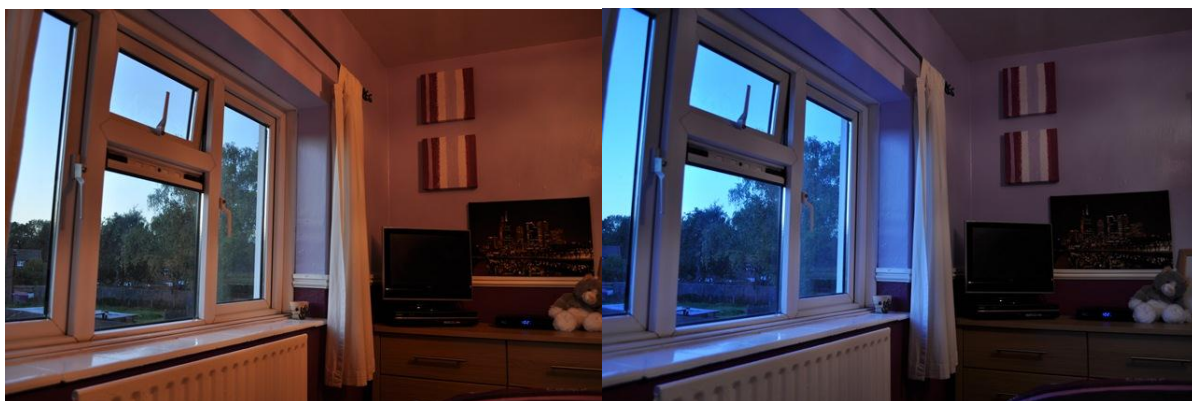
Naše oko spreminja odtenke barvne temperature tako hitro in nemoteče, da enostavno ne opazimo teh očitnih sprememb. Tega pa kamera ne zmore. Pri kameri moramo obvezno nastaviti belino (white balance), kameri »dopovedati«, kakšna je bela barva, ki ustreza določenemu prostoru oz. odsevanju svetlobe predmeta, ki ga imamo v našem izrezu. Obstaja

tudi samodejna nastavitve beline (auto white balance – AWB), ki pa se ne more primerjati z našim očesom, kajti tako kot zaslonka tudi ostrina potrebuje nekaj časa, da se vzpostavi.

Vse kamere za domačo uporabo imajo dandanes možnost nastavitve tako avtomatične kot ročne beline. Zakaj je to pomembno? Če nastavimo belino znotraj sobe, v kateri prevladuje umetna svetloba (prižgane so luči ali gorijo sveče), ta svetila pa so na naši lestvici nižje in sevajo toplejšo svetlobo (proti rdeče-oranžnemu spektru), in zasukamo našo kamero proti oknu, se na kameri pojavi zunanja svetloba v zelo nenaravnem, modro hladnem odtenku.

Ko pregledujemo svoj posnetek, opazimo normalno sobno svetlobo, toda zelo nenaravno modrino, ki jo odseva zunanja svetloba na naših oknih. Če to isto sobo opazujemo le s svojim očesom, katerega hitrost in možnost prilagajanja na barvno temperaturo sta izredno hitri in nemoteči, pa je vse skupaj videti v enotni barvni temperaturi, brez modrih oken.

Z izkušnjami lahko takšno nastavitve uporabimo zelo kreativno. Topel obraz sogovornika in rahla modrina v nasprotni ali polstranski osvetljavi objekta. Če pa nastavimo belino na zunanjo svetlobo in obrnemo kamero od oken v sobo (pod pogojem, da v tej sobi prevladuje umetna svetloba), bo naša slika v močnih rdečih (toplih) tonih.



Slika 28: Primerjava dnevna svetloba z White balance nastavljen v sobi

Vir: <http://splodge2003.blogspot.com/2010/10/tungsten-and-fluorescent-lighting.html>,

7.12.2011

3.5.2 Nastavitev bele barve (*white balance*)

Kamera nam ponuja različne privzete (preset) nastavitve barvne temperature, ki nam ponujajo nekakšno dobro povprečje. Skoraj vsaka kamera ima nastavitve za umetno svetlobo 3200 stopinj Kelvina (znak je lučka), naravno svetlobo 5600 stopinj Kelvina (znak je sonček), ročno nastavitve (dva trikotnika in v sredi kvadrat) in samodejno nastavitve (ni znaka).

Ko se odločim nastaviti belino v kameri, najprej izberem pravi filter, če kamera seveda to dopušča, nato pa bodisi nastavitve za naravno ali umetno svetlobo (v tem primeru sem se odločil za uporabo že nastavljenega povprečja beline, ki jo ponuja kamera) bodisi izberem ročno nastavitve beline. Nato usmerim kamero na bel list papirja (tako da popolnoma zapolni izrez – razostrim), ki ga držim pod prevladujočo svetlobo v prostoru ali na odprtem. Pritisnem gumb za vzpostavitev beline in ko v iskalu signal za belino preneha utripati, je belina vzpostavljena. Tako je kamera pripravljena za snemanje določenega prizora. Ker sem pri tem projektu snemal zunaj, ko je bilo sončno in jasno, in v zaprtem prostoru, kjer je bilo malo svetlobe, sem moral narediti dve korekturi beline. Te sem imel lahko shranjene na A in B, tako da sem lahko med snemanjem samo preklapljal na pravilno barvno temperaturo.



Slika 29: Stikalo za izbiro pred nastavitve filtra za belo barvo

Vir: <http://lms.uni-mb.si/~dugonik/avt.pdf>, 7.12.2011

3.6 Svetlobne jakosti

Z današnjimi kamerami naj bi v vsakršnih svetlobnih razmerah dosegli zadovoljivo kakovost slike. Tako se že takoj na začetku postavi vprašanje, zakaj bi kamera sploh potrebovala še dodatna osvetljevanja. Rezultati snemanj, ki so odvisni le od dnevne svetlobe ali »obstoječe« luči, so zelo nepredvidljivi. To najbolj opazimo, kadar je prvi kader posnet v sončnih razmerah, že naslednji (na isti lokaciji) pa v oblačnih. Ko kadra v montaži zlepimo, se opazijo bistvena odstopanja v sliki.

Pomanjkanje svetlobe se izrazi v podosvetljeni šumeči sliki. Če je naša scena preveč kontrastna ali so na njej zelo svetla (presvetla) območja z močnimi sencami, kamera enostavno ne bo prenesla kontrastnega razmerja. Posledice bodo prevelika nihanja v sliki. Seveda se lahko dela na takšni sceni in se iz kadra enostavno izpusti ekstreme. Obstaja pa še možnost, da se pretemne sence dele scene dodatno osvetli.

Zaslonka

Če se uporablja samodejna nastavitev zaslonke, se je potrebno v vsakem primeru izogibati snemanju proti svetlobi, saj se bo zaslonka zaprla in rezultat v montaži bo pretemen kader. Zaradi tega se zagrnejo okenske zavesa, seveda če so na voljo, s katerimi se zmanjša vpadna svetloba, ali pa se enostavno odreče kadru, snemanemu proti svetlobi. Morda bo treba premakniti kamero, da bi se prilagodilo prevladujočemu viru svetlobe, kar je vedno boljša rešitev, kakor izgubiti dobro kompozicijo. Viru svetlobe pa se lahko prilagodi tudi pozicija snemanega predmeta.

Uporaba filtrov

Večina današnjih kamer ima že vdelan ND-filter (neutral density – nevtralna sivina), s to razliko, da imajo nekatere kamere vdelan en, druge pa dva ND-filtra. In kaj je ND-filter? Pozimi na snegu, poleti na morju, ko je sonce v zenitu, moramo velikokrat uporabiti določene filtre za zmanjševanje količine vpadne svetlobe na objektiv. Velikokrat se namreč zgodi, da kamera snema in je naša zaslonka f/16 oz. tik pred tem, da jo zapre. Nastane tema. Z uporabo ND- filtra, sivo toniranega filtra nevtralne gostote, ki zmanjša svetlobo brez kakršnegakoli

vpliva na kakovost barv in zapisa, pa lahko delamo pri bolj odprti zaslonki in s tem dosežemo tudi boljšo kakovost zapisa. Pri zaslonki med f/5.6 ali f/8 se doseže boljša (razločnejša) kakovost slike kot pri zaslonki f/16, kjer je že vse zelo temno.

Zaradi jasnega sončnega vremena sem moral na odpetem ves čas uporabljati ND-filter. Odvisno od jakosti svetlobe sem moral dvigovati ali spuščati zaslonko. V zaprtem prostoru pa mi je vklopljen filter naredil pretemno sliko s šumom. Zaradi tega sem se ga v zaprtih prostorih izognil in snemal brez ND-filtra. Pri projektu Gospodar ptic zaradi dobrih svetlobnih jakosti nisem potreboval dodatne osvetlitve. Pozoren sem moral biti na pravilno jakost svetlobe, da slika ni bila pretemna ali prižgana.



Slika 30: Stikalo za vklop ND-filtra

Vir: http://learn.usa.canon.com/resources/articles/2011/c300_for_cinematographers.html,
8.12.2011

3.7 Snemanje zvoka

Kot snemalec se posvečam predvsem kakovosti slike, toda kljub temu ne pozabim na zvok, tudi če ga kontroliram le prek malega zvočnika, montiranega v kamero. Ob snemanju intervjujev, izjav, igranih prizorov predlagam uporabo kakovostnih slušalk. In če kamera dopušča, na prvem kanalu snemam zunanji mikrofona, na drugem pa ton kamere (IT/atmosfera/prostor). Če uporabljam dva mikrofona, snemam vsakega na svoj kanal. V nastavitvah si tonski izhod nastavim tako, da v slušalkah slišim le želeni kanal. Najhuje kar se lahko zgodi je, da domov prinesem izvrstne kadre in neuporaben ton.

Med snemanjem projekta sem ves čas uporabljal slušalke in spremljal ton ter ga manualno nastavljal preko kamere. Pri intervjuju in izjavah sem uporabljal en zunanji mikrofonski kanal, ki se je snemal na oba kanala. Za snemanje podlage in ostalih kadrov, ki sem jih uporabljal pri video prispevku, pa sem uporabljal mikrofonski kanal na kameri, kar je povsem zadostovalo, saj pri tem ton ni bil tako pomemben.



Slika 31: Zunanji mikrofonski kanal

Vir: http://www.free-scores.com/boutique/buy_Rode_627_760.htm, 8.12.2011



Slika 32: Ročna nastavitve tona, za reguliranje jakosti zvoka na kameri

Vir: <http://www.cambuy.com.au/Canon-XF305-Professional-Video-Camera.html>, 8.12.2011

4 ANALIZA VIDEO PRISPEVKA

4.1 *Kratka predstavitev video izdelka (Sinopsis)*

Sinopsis je kratka vsebina filma, je ideja za film, ki jo na hitro zapišemo kot predlogo za pisanje scenarija. Sinopsis lahko napišemo šele potem, ko je scenarij že napisan. V profesionalni produkciji je zelo skrajšan scenarij (povzetek) običajen. Sinopsis producentu na hitro predstavi idejo ali zgodbo za film.

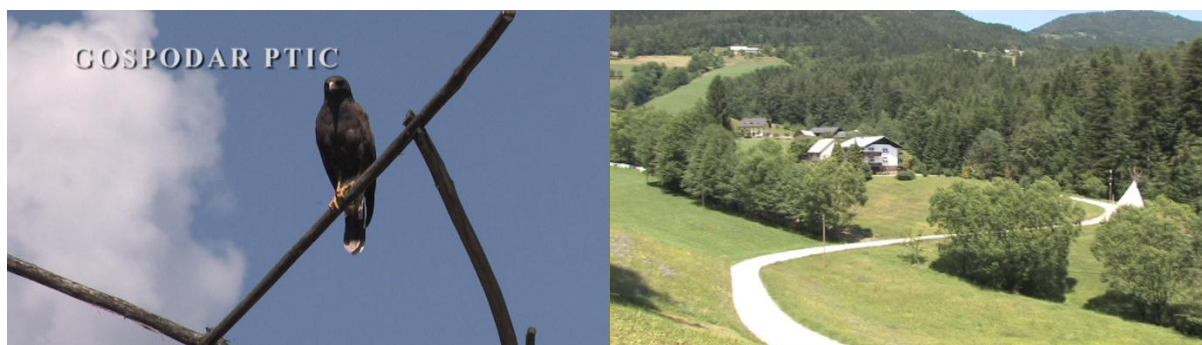
Video prispevek Gospodar ptic predstavlja Simona Pernata, ki je veliki ljubitelj živali in ima prav poseben hobi, namreč sokolarstvo, do katerega ima prav poseben odnos. Njemu sokolarstvo ni le hobi, ampak mu pomeni veliko več, namreč smisel in način življenja. Skozi zgodbo se spozna, zakaj in kako je prišlo do tega, kakšen odnos ima do svojih živali, posebej ptic ujed. Predstavile se bodo razne vrste ptic in njihove posebnosti. Izpostavita se sova (velika uharica) in puščavski kragulj. Poudarek pa je na navezi med Simonom in pticami ter razumevanje, zakaj takšno zaupanje med njim in njegovimi živalmi. Zaupanja ni dosegel samo s hranjenjem živali, ampak z vsakdanjim trudom in veliko ljubeznijo do živali. Sporočilo video prispevka naj bi bilo, da si je treba zaupanje v živali zaslužiti in vzbuditi več spoštovanja do ujed, ki so zmeraj bolj ogrožene v naravnih prostorih, vsaj kolikor ga še imajo na razpolago.

V sinopsisu se zajema bistvo zgodbe iz video izdelka in z dobrim zapisom sinopsisa si lahko pomagamo pri pisanju scenarija.

Scenarij je zapisana vsebina bodočega filma. Je nujna faza v poklicni proizvodnji filmov. Na podlagi scenarija so odobrena sredstva za snemanje in postavljena je organizacijska scena realizacije filma. Ekipa se ob branju scenarija seznani z vsebino, ki jo bo posnela. V razmerah sam svoj mojster, pa vsega tega ni, zato po napisanem scenerijo ni prave potrebe. Zamisel filma lahko ostane v glavi, če je ni treba z nikomer deliti. Je pa praktično, da zamisel napišemo. Tako preprečimo, da bi kaj pozabili, pa tudi zamisel se bolj izkristalizira, ko jo zapišemo, lažje jo dopolnujemo in razvijamo. Tako smo kasneje pri snemanju zmeraj na rdeči niti in ne skačemo izven scenarija.

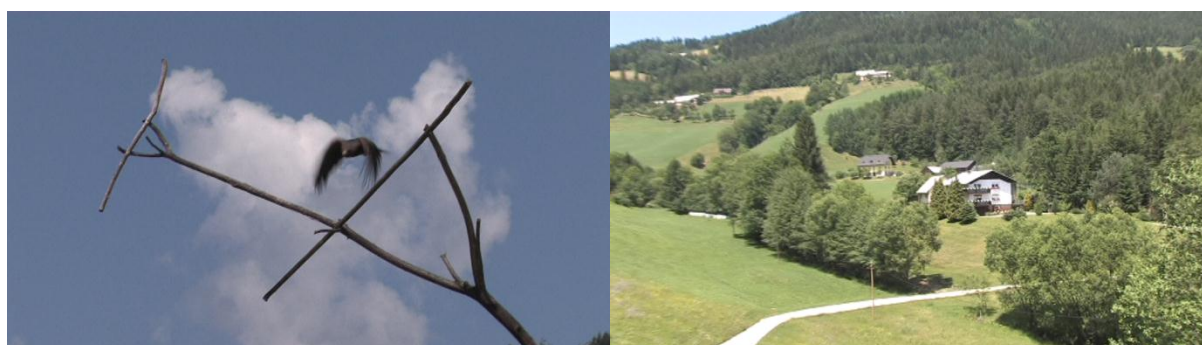
4.2 Zgodba

Zgodba video prispevka Gospodar ptic je enostavna. Skozi zgodbo se želi sporočiti nekaj poučnega, kar bi za nepoznavalce ujed znalo biti zanimivo. Najprej se v totalu prikaže domačija Pernat, na kateri se vse skupaj odvija. V uvodu se pokaže nekaj detajlov in glavnega akterja z zvočno podlago. Nato se prične pogovor s Simonom, kjer se predstavi in nas seznani s svojo zgodbo. V podrobnosti intervjuja se nisem vmešaval, saj je vprašanja sestavila Bojana, določena vprašanja pa so se pojavila sproti. Rdeča nit zgodbe se je navezovala na podrobno predstavitev sove – velike uharice, puščavskega kragulja, prikaz vsakdana z oskrbo ujed, hranjenje ujed in na koncu reja ujed. Za zaključek pa je bilo potrebno dodati še kakšno ključno misel in zaključno sceno z zvočno podlago. Ta pa je bila, kako ptica odleti in se v gibanju razprostire nad domačijo.



Slika 33: Uvod video prispevek Gospodar ptic

Vir: Lasten



Slika 34: Zaključek video prispevka Gospodar ptic

Vir: Lasten

4.3 Priprava tehnične opreme

Če želimo, da je naše snemanje uspešno, se moramo nanj bolj ali manj pripraviti. Če ne drugega, je potrebno pomisliti, ali je dovolj neposnetega traku in ali je v bateriji še dovolj energije.

Sodobne videokamere so povsem avtomatizirane, tako da snemalec ne potrebuje nobenega posebnega znanja, da bi z njimi naredil tehnično uspel posnetek. Z izrazom »tehnično uspel posnetek« mislim na ostro in primerno svetlo sliko v optimalnih pogojih za nezahtevne posnetke. Takšno sliko pa bi naredila vsaka moderna kamera brez snemalčeve pomoči. Če pa se snemalec želi podati v kvalitetnejše snemanje, pa mora imeti tehnično znanje in poznati tehnični del kamere. Vedeti mora, kakšne funkcije kamera omogoča, kje nastaviti barvno temperaturo, ostrino, zaslonko, ton ... Poleg tehničnega znanja je prav tako pomembno znanje nastavitve subjekta, kompozicije, kadra, osi snemanja ... Če se vse naštetu upošteva in uporablja, je že dober začetek za kvalitetno snemanje in kvaliteten video izdelek.

Tehnična oprema za snemanje videa in zvoka mora biti brezhibna, da lahko snemanje poteka tekoče, brez motenja. Kako bi bilo, če se pripeljemo na prizorišče snemanja in ugotovimo, da smo pozabili DV-kaseto doma ali da nam sredi snemanja zmanjka baterije v kameri ali na zunanjem mikrofону? Da se izognemo takšnim in drugačnim nevšečnostim, se moramo pred snemanjem dobro pripraviti in pregledati snemalno opremo (si pripraviti DV-kaseto, napolniti baterije za kamero in zunanji mikrofón in pripraviti stojalo). Zelo pomembno je tudi, da si pred snemanjem nastavimo nastavitve kamere. To napravimo v meniju, da na koncu snemanja, ko vnesemo video v računalnik, ne ugotovimo, da smo posneli v napačnem formatu, na primer 4:3 na mesto 16:9. Preden začnemo snemati, je potrebno preveriti še ton preko slušalk. Ko je vsa tehnična oprema pripravljena, se jo vzame, brez da se bi kaj pozabilo, in odide snemat na teren.

4.4 Snemanje na terenu

Ker se je video izdelek Gospodar ptic večinoma snemal na prostem, sem se moral prej pozanimati, kakšno bo vreme. Saj snemanje v deževnem oziroma slabem vremenu ne bi bilo najbolj primerno. Potrebno se je bilo dogovoriti za primeren termin, izbrati smo morali čas, ko bo primerno vreme, in uskladiti urnik Bojane, Simona in mene. Ker se je snemalo v dopoldanskem času in ob sončnem vremenu, je bilo potrebno paziti na sence in se izogibati premočnemu soncu, ki zna biti prav tako neprijetno, saj lahko video posnetek prižge. Da se to prepreči, je potrebno vklopiti ND-filter za zmanjševanje količine vpadne svetlobe na objektiv; da sence niso moteče, pa je potrebno pravilno postaviti kader. Tudi belino je bilo potrebno nastaviti. Nastavila se je na sočnem vremenu ter v zaprtih prostorih s pomočjo belega lista. Med intervjuji sem ves čas preverjal ton in uravnaval njegovo jakost, saj mora biti ton zmeraj v isti jakosti decibelov in ne sme biti nastavljen prenizko ali preglasno. V takem primeru je posnetek tonsko neuporaben. Za mirne kadre sem uporabljal stojala, saj tresoča slika ni prijetna za oči gledalca, razen pri določenih kadrih, kjer se prikazuje dinamika. Pri nekaj primerih je bilo potrebno snemati tudi brez stojala, to pa takrat, ko s stojalom nisem prišel do potrebnega kadra. Da posnetek ni tresoč, je primerno, da se snema v širokem kotu.

Da ves čas vemo, kaj naj snemamo in kaj bo naslednji kader, se moramo držati rdeče niti, zaradi tega moramo imeti napisan scenarij ali pa ga imeti vsaj v glavi. Da se držimo scenarija je zelo pomembno tudi takrat, kadar smo časovno in vsebinsko usmerjeni. Ko zaključimo s snemanjem, vzamemo kaseto iz kamere, jo zavarujemo, da se ne more presneti, nanjo napišemo podatke, kaj vse je posneto in čas posnetega materiala.

4.5 Montaža

Z montažo ustvarjamo pomen video izdelka. V posameznih posnetkih objektivnega pomena še ni, dobimo ga šele z montažo. Pri montaži nizamo posamezne posnetke, določamo njihovo trajanje, s tem določimo ritem filma, njegovo sporočilo, idejo, pomen ... Ustvarjanje ideje pa je nedvomno najpomembnejša naloga montaže. Za predstavitev ideje, ki bo razumljiva gledalcu, pa uporabljamo filmski jezik.

Montaža je kreativni in tehnični proces povezovanja posnetkov v določenem zaporedju, medsebojnih odnosih in trajanju; montaža poveže film v celoto, ki je bila zasnovana že v sinopsisu, scenariju in podrobneje v snemalni knjigi.

Računalniška montaža poteka v treh fazah. Najprej moramo videoposnetke spraviti na računalnik, govorimo o zajemu videa. Nato pride na vrsto montaža (urejanje kadrov).

Montaža ali groba montaža je izbira kadrov, ki se pojavijo v določenem montažnem nizu. To sva z Bojano napravila skupaj in izbrala pravilne kadre, ki se ujemajo s scenarijem. Ker je bilo posnetkov preveč, sva nepotrebne kadre izbrisala. Nato se lahko preide na fazo fine montaže, v kateri dobijo kadri končne dolžine. Tako se artikulira ritem filma.

To je del, v katerem lahko sekvenco, ki se je v scenariju predvidela na en način, postavimo na popolnoma drug način. Je pa to tudi postopek, ki zahteva ogromno časa in potrpljenja. Za to sem potreboval kar nekaj ur in veliko potrpljenja, da sem sestavil niz popravljenih kadrov v pravilne sekvence, tako kot je bilo predvideno v scenariju. Proces montaže zahteva ogromno kondicije, ki pa si jo lahko nabereмо le z vajo, kar pomeni, da sedemo za računalnik in začnemo z montažo. In šele montaža pokaže, kaj smo in kaj bi morali posneti na terenu. Kajti kar hitro se zgodi, da nam zmanjka željenih kadrov. In zato je tako pomembno, da snemamo po scenariju. Med snemanjem se dogaja ogromno nepredvidljivih stvari in kaj hitro se zgodi, da se zmedemo in pozabimo posneti določen kader, detajl, del dialoga ... Z dobrimi pripravi to tveganje zmanjšamo na minimum. Na koncu montaže pa ostane samo še dodajanje glasbene podlage, tonska korektura in dodajanje napisov.

Ko je video zmontiran, ga moramo renderirati v zelen video format ter shraniti na primeren nosilec.



Slika 35: Montaža Gospodarja ptic

Vir: Lasten

4.6 Kako video izdelek izboljšati

Tako kot lahko izboljšamo vsak izdelek, lahko izboljšamo tudi video izdelek Gospodar ptic. Pri vsakem delu, kjer je prisoten človeški faktor, se delajo napake in je prisotna površnost. Napak in površnosti vnaprej ne predvidevamo. Zaradi tega se mora med snemanjem velikokrat improvizirati in narediti najboljše, kar je v danem trenutku možno. Čim bolj se držimo scenarija, tem bolj se izogibamo napakam. A kljub temu se jim ne moremo popolnoma izogniti in večinoma napak opazimo šele na koncu, ko se delo temeljito pregleda in analizira.

V pravilnosti pogovora oziroma intervjuja se ne nameravam vmešavati in ga tudi ne kritizirati. Pogovor ves čas teče v narečju Zgornje Dravske doline, kar je meni osebno všeč in tako tudi zaželeno. Lahko pa bi popravili slovnične napake, saj so te slišne tudi v omenjenem narečju.

Pri snemalni plati video izdelka bi bilo kar nekaj stvari, ki bi se lahko izboljšale. Določene kadre bi se lahko popravilo pri montaži, vse pa tudi ne. Dodatne napake lahko napravimo prav pri montaži, kjer sestavljamo popravljene kadre in obdelujemo celoten video izdelek.

Opozoril bi na najbolj vidne in moteče napake, ki so se pojavile pri snemanju. Bolj bi moral paziti na tresočo sliko, to pa se je pojavilo, ker sem nekatere kadre posnel brez stojala, to pa zaradi hitrejšega snemanja, saj tako ni bilo izgubljenega časa s postavitvijo kamere in vprašanje bi bilo, če bi nato še sploh ujel takšen kader (ptico).



Slika 36: Snemanje ptice, ki leti (brez stojala)

Vir: Lasten

Problem se je pojavil pri Simonovi obleki. Ker je snemanje trajalo dva dni, je bil Simon prvi dan oblečen v rdečo majico, naslednji dan pa v modro. Na to sem ga opozoril in ga prosil, če se lahko preobleče, a tega ni želel. Moral bi biti bolj vztrajen in pri tem ne popustiti. Ali pa ga na to opozoriti že prvi dan snemanja, a tega žal nisem predvidel. Pri naslednjem projektu, bom zagotovo bolj pozoren na obleke.



Slika 37: Prikaz snemanja v različnih oblekah

Vir: Lasten

Nato me je močno zmotil kontrast, ko se je v zaprtem prostoru snemala velika uharica Šluki. Pri tem bi lahko dodatno zaprl zaslonko, uporabil večji ND-filter. Najbolje pa bi bilo, da bi Simona postavil drugam, kjer mu sončni žarek ne bi padal na obraz in mu ga tako prižgal.



Slika 38: Snemanje v velikem kontrastu in prižgani sliki

Vir: Lasten

Moteč je bil tudi mikrofoni, saj se je nekajkrat pojavil pred ekranom, kar ni bilo predvideno. Na to sem opomnil Bojano, a ker ni vedela, kje je viden in kje ne, se je zato velikokrat pojavil v kadru. Tudi na tonu se je velikokrat slišal veter, kar je zelo moteče, saj na močan veter nisem pomislil in bi si moral pripraviti dodatno zaščito proti vetru.



Slika 39: Snemanje, kjer je viden mikrofon v kadru

Vir: Lasten

Opazna je bila tudi postavitev kadra; ta se je v določenih trenutkih obračal od kamere, to motnjo je zakrivila nemirna ptica in ne kalkuliranja na takšno situacijo. Ker sem snemal na stojalu, se je bilo s kamero zelo težko premikati s protagonistom.



Slika 40: Obračanje od kamere

Vir: Lasten

Takšne in drugačne napake se ne bi smele dogajati, ampak pri delu enostavno sodijo zraven. Truditi se moramo, da je teh napak čim manj. To pa dosežemo samo s prakso, z izkušnjami in samo s samokritičnostjo lahko napake, ki jih napravimo, omejimo na čim manjše število. Ta projekt mi je v veliko pomoč, da se iz napak, narejenih v obdelanem video prispevku, marsikaj naučim in to jemljem kot pozitivno izkušnjo. Mislim pa, da brez vsake najmanjše napake ne bi uspelo nikomur.

5 ZAKLJUČEK

Pri projektu Gospodar ptic je bilo kar nekaj truda in dela za končnih 15 minut video prispevka. Veliko truda in dela ni bilo samo pri tehničnem delu, kot je snemanje in montaža, ampak tudi pri ideji, scenariju in načrtu izvedbe tega projekta. Velikokrat se je bilo potrebno sestati z Bojano, se dogovarjati, spreminjati scenarij in v prostem času razmišljati o projektu. Velikokrat je bilo potrebno v glavi prevrteti celoten film, da bi projekt oziroma video prispevek na koncu gledalcu dal določeno sporočilo, ki bi od začetka do konca bilo povezano z rdečo nitjo.

Menim, da je bil Gospodar ptic dobro izpeljan projekt, kljub nekaj napakam, ki sem jih že izpostavil pri izboljšavi video izdelka. Prav je, da se napake prepoznajo, saj smo tako lahko pri naslednjih projektih nanje bolj pozorni in se jim tudi uspešno izognemo. Zato je še kako pomembno prepoznati napake in jih popraviti, da postane naše delo čim bolj kvalitetno in uspešno. To ni bil moj prvi takšen projekt in prepričan sem, da tudi ne zadnji. Je pa bil to do sedaj moj najbolj poučen projekt, od katerega sem največ odnesel ter se naučil, kako uspešno začeti in končati takšen projekt. Moram priznati, da je temu pripomogel tudi študij na Akademiji, kjer sem pridobil veliko potrebnega znanja in ga uporabil pri tem delu.

6 LITERATURA IN VIRI

6.1 Literatura

1. Bedrač, I. Veber, B. V.: *Organizacija in vodenje medijske produkcije*, IAM, Ljubljana, 2009.
2. Giannetti, L.: *Razumeti film*, Umco: Slovenska kinoteka, Ljubljana, 2008.
3. Jovanović, J.: *Uvod v filmsko mišljenje*, JSKD, Ljubljana, 2008.
4. Pečenko, M.: *Digitalne videokamere*, Pasadena, Ljubljana, 2006.
5. Rački, T.: *Z videokamero v roki*, Irida, Ljubljana, 2002.

6.2 Internetni viri

1. http://www.mojmikro.si/v_praksi/nauci_se/kader_sekvenca_kadriranje (14.11.2011)
2. <http://lms.uni-mb.si/~dugonik/avt.pdf> (9.12.2011)
3. <http://www.video-id.si/novica/zakaj-barvna-korekcija-posnetkov.html> (6.12.2011)
4. <http://www.fdv.uni-lj.si/zalozba/pdf-ji/210.pdf> (9.12.2011)
5. <http://www.ssom.si/paska/?p=648#more-648> (3.1.2012)

7 PRILOGI

- DVD – video izdelek Gospodar ptic
- Struktura reportaže Gospodar ptic

STRUKTURA REPORTAŽE GOSPODAR PTIC

»**Snemalna knjiga** je scenarij, ki je sestavljen iz zaporedja ilustracij ali slik. Namenjena je predhodni vizualizaciji filma, animacije, motion grafike ali interaktivnosti na spletnih straneh. Razvijati so jo začeli v studiu Walt Disney že leta 1930.

S snemalno knjigo določimo, kako moramo postaviti kamero, ali iz katere strani moramo narisati dogodke (risana animacija). Ob posameznih slikicah napišemo tudi morebitne dialoge ter opombe« (Wikipedia, 12. 9. 2011).

	00:00–00:08	V prvem kadru je predstavitev glavne teme izdelka, to je sokol. Začne se uvodna umirjena glasbena podlaga.
	00:09–00:23	Prikazovanje kraja dogodka: z vhodom v domačijo Pernat.
	00:27–03:32	Simon se predstavi. Predstavi tudi svoje živali in pove, kako se je začela njegova ljubezen do živali.
	03:33–07:22	Simon predstavi svojo prvo veliko uharico po imenu Šluki. Opisuje značilnosti velike uharice ter njene prehranjevalne značilnosti. Simon tudi

		pove, v kakšni navezanosti sta ptica in gospodar.
	07:22–10:44	Nato predstavi še puščavsko kanjo po imenu Boy. Pove, kje je njegov življenjski prostor in značilnosti te vrste kanje; koliko časa se ukvarja s sokolarstvom, kako poteka oskrba ptic in zakaj takšna predanost do sokolarstva in do ujed.
	10:44–11:12	Spoznamo zalogo za prehranjevanje živali; opis in prikaz vzreje glavne prehrane ujed, to so podgane, prepelice in piščanci, pove tudi zakaj vzrejo opravlja sam.
	11:13–11:22	Grob prikaz priprave obroka za hranjenje ptic, da se prikaže avtentičnost zelo zahtevnega postopka prehranjevanja.
	11:22–12:00	Prikaz hranjenje ptice ujede. Opis, kdaj in kolikokrat se morajo hraniti ujede.

	12:00–13:23	Prikaz spremljanja odraščanje podmladka. Opis valjenja mladičev in prikaz, kako Simon opazuje starševsko oskrbo do mladičev . Opiše se tudi, kakšna je prihodnost mladičev z zaključno mislijo.
	13:23–13:40	Simon, srečen v objemu svojih živali z glasbeno podlago.
	13:36–13:41	Ptica, ki smo jo kot prvo opazili v prvem kadru, zdaj odleti.
	13:41–13:48	Zaključek s pogledom na domačijo Pernat in z izhodom iz nje ter zaključek v temo.

Tabela 1: Snemalna knjiga
Vir: Lasten