



PROJEKTAS VP1-2.2-ŠMM-04-V-01-001
**„MOKYMOSI KRYPTIES PASIRINKIMO GALIMYBIŲ DIDINIMAS 14–19 METŲ
MOKINIAMS, II ETAPAS: GILESNIŠ MOKYMOSI DIFERENCIJAVIMAS IR
INDIVIDUALIZAVIMAS, SIEKIANT UGDYMO KOKYBĖS, REIKALINGOS
ŠIUOLAIKINIAM DARBO PASAULIUI“**

Filmų kūrimo metodinės rekomendacijos

Turinys

Įvadas	4
Filmų kūrimo programos etapai ir jų paskirtis	5
I etapas	6
Filmo idėjos formavimas	6
Filmo idėjos apibrėžimas	6
Idėjos formulavimas	6
Idėjų paieška	7
Idėjų tobulinimas	7
Idėjų patikrinimas	8
Siužeto kūrimas	9
Siužeto apibrėžimas	9
Siužeto kūrimo kriterijai	9
Siužeto kūrimo etapai	9
Siužeto tobulinimas	10
Scenarijaus kūrimas	12
Siužeto suskirstymas scenomis	13
Scenarijaus kūrimo taisyklės	14
Scenarijaus tobulinimas	15
Kadro kompozicija	16
Kadro planų tipai	16
Erdvės pojūtis kadro kompozicijoje	17
Erdvės perteikimas kadro kompozicijoje	18
Dėmesio centras kadro kompozicijoje	21
Kompozicijos proporcijos, pusiausvyra ir svoris	22
Kompozicijos dramaturgija	23
Filmavimo kameros judesys	25
Kameros judėjimo atvejai	25
Kameros judėjimo būdai	25
Kameros judėjimo problemos ir patarimai kaip to išvengti	26
Garso įrašymas filmavimo metu	27
Filmo vaizdinės medžiagos montavimas	30

Montažo organizavimas	31
Pagrindinės montavimo taisyklės	32
Scenos pristatymas	32
Personažo pozicionavimas ir žvilgsio trajektorija	33
Personažų reakcijų perteikimas montaže	34
Sklandus regiamosios medžiagos montavimas	34
Praktiniai montavimo aspektai	37
Garsinės medžiagos montažas	37
II Etapas	41
Filmavimo komanda ir jos narių funkcijos	41
Filmų dramaturgija	43
Dramaturginė linija	44
Dramaturgijos kūrimas	44
Kiti dramaturgijos elementai	45
Dramaturgijos tobulinimas	46
Dramaturgijos atskleidimas	46
Personažo kūrimas, savybių išryškinimas	47
Veikėjų savybės	47
Pagrindinės veikėjų savybės perteikiamos filmuose	47
Veikėjų savybių kūrimas	49
Savybių vystymas, transformacija ir tobulinimas	50
Veikėjų savybių išnaudojimas	50
Filmavimo aikštelės apšvietimo kūrimas	51
Teisingas filmavimo apšvietimo taikymas	54
Pasiruošimas filmavimui	55
Režisūrinis scenarijus	55
Scenos diagrama	56
Filmavimo planas ir grafikas	57
III etapas	59
Žanro kūryba	59
Komedija	60
Drama	60
Siaubo filmai	61
Veiksmo filmai	61
Moksliniai fantastiniai filmai	62
Trileris	62

Dokumentika	63
Kadruotė	64
Darbas su aktoriais ar interviu pašnekovais	64
Filmo sklaida ir žiūrovų paieška	66
Priedai	67
Scenarijaus rašymo pavyzdžiai ir taisyklės	67
Scenarijaus rašymas naudojant Celtx programą	67
Kaip aprašyti filmo personažus (veikėjus)?	68
Filmo montavimo priedai	70
Scenos montavimo pavyzdys	70
Personažo pozicionavimas kadre	71
Akių linijos reikšmė dramaturgijai	71
Montažas pagal dėmesio centrą	72
Dažniausiai pasitaikančios montavimo problemos ir jų sprendimo būdai	72
Scenarijaus rašymo taisyklės	73
Režisūriniai žymėjimai scenarijuje	82
Literatūra	83

Ivadas

Turint paprasčiausią vaizdo kamerą galima sukurti filmą. Paspaudus įrašo mygtuką, fiksuojame tai, ką aprėpia kameros objektyvo laukas. Tačiau vien tik kameros turėjimas nenulems, kad mūsų filmas bus įdomus žiūrėti. Greičiausiai atvirkščiai- blogai nufilmuoti filmai, be įtraukiančio ir sudominančio siužeto, yra nuobodūs. Galbūt esate susidūrę su draugų nufilmuotais kelionių išpūdžiais, kurie greitai įkyri dėl drebančio vaizdo, neįdomios įvykių tėkmės ir be prasmės slenkančių vaizdų. Kita vertus, tokiu dokumentiniu stiliumi, kai imituojama nešiojama kamera ir fiksuojami „realūs“ įvykiai kai kuriuose filmuose, pvz., *Cloverfield* (2008) ar *Quarantine* (2008), prikausto žiūrovo dėmesį. Tai parodo, kad filmai yra sudėtinga sistema, prie kurios dirba daug žmonių tam, kad pasiektų norimą rezultatą, t.y. sukurtų filmus, kurie taps mūsų susižavėjimo objektais.

Šiuolaikinių technologijų dėka kiekvienas iš mūsų gali kurti filmus ir juos įgyvendinti, nes pakanka vaizdo kameros ir kompiuterio nufilmuotos medžiagos apdorojimui. Vadinasi, pagrindinis uždavinys yra išmokti, kaip geriausiai perteikti savo sumanymą, kad sukurtas filmas, kad ir paprastas ar elementarus, pasiektų žiūrovą ir būtų gerai įvertintas. Tam yra skirtos šios metodinės rekomendacijos, kurios paaiškins pagrindinius filmų kūrimo etapus, nuo ko pradėti, ką svarbu žinoti ir kaip spręsti įprastai iškylančias problemas. Pateiktuose pavyzdžiuose bus galima matyti, kaip kino profesionalai pasiekia norimą efektą. Be abejo, tikri menininkai turi savitų ieškojimų ir susiranda savo būdą, kaip perteikti meninį sumanymą, tačiau pagrindinių taisyklių žinojimas tuos ieškojimus tik sutvirtins ir leis tvirtai žengti savo pasirinktu keliu.

Filmų kūrimo programos etapai ir jų paskirtis

Šios metodinės rekomendacijos sukurtos remiantis filmų kūrėjų praktikoje naudojamais metodais, kurie adaptuoti ir išbandyti vidurinės mokyklos mokymo procese.

Rekomendacijos suskirstytos į etapus, kurie žymi tam tikrą pasiekimų lygį. Kiekvieno etapo metu visi mokiniai turėtų sukurti po naują trumpametražį filmą, tuo pačiu įgydami naujų žinių ir įgūdžių.

Visą mokymo medžiagą stengiasi sudėti taip, kad mokytojui būtų lengviau planuoti ir efektyviai išnaudoti pamokos laiką. Praktika rodo, kad mokinys geriau įsisavina mokomąją medžiagą, kai: gauna tam tikrą kiekį informacijos, atlieka su ja susijusias užduotis, išanalizuoja gautus rezultatus ir kritiškai bei objektyviai juos įvertina (grįžtamasis ryšys). Todėl patartina pamokos metu nepraleisti nė vieno iš šių momentų.

Kitas svarbus aspektas mokant filmų kūrimo – komandinis darbas, todėl mokytojas turi surasti būdų, kaip skatinti geranorišką mokinių tarpusavio bendradarbiavimą.

Nors kai kurios rekomendacijose pasiūlytos veiklos sritys gali pasirodyti nepatrauklios ir varginančios, jas vis tiek derėtų atlikti kuo kruopščiau, nes tai garantuoja taupesnę išteklių valdymą ir geresnį rezultatą.

Bendrajį ir išplėstinį kursą pasirinkusių mokinių darbo teminis išplanavimas neturėtų skirtis, taikant šias metodines rekomendacijas. Atvirksčiai, jie turėtų dirbti kartu, nes galėtų pasidalinti gerąja patirtimi. Per išplėstiniam kursui skirtas pamokas mokiniai galėtų labiau įsigilinti į bendrame kurse pateiktas žinias ir skirtų daugiau laiko kūrybiniais ieškojimams ar refleksijai.

I etapas

Pirmajame etape mokoma pamatinių filmų kūrimo elementų:

- sklandžios istorijos kūrimo ir dėstymo
- kadro kompozicijos, leidžiančios estetiškai ir įtaigiai fiksuoti vaizdus
- filmų montavimo, kurio pagalba istorija yra tinkamai perteikiama žiūrovui

Šiuos momentus reikia įsisavinti ypač gerai, nes be jų neįmanoma sukurti gero filmo.

Svarbu, kad kiekvienas mokinys turėtų galimybę praktiškai išmėginti kiekvieną dėstomą dalyką. Todėl siūloma, kad visi mokiniai savarankiškai sukurtų bent vienos minutės filmą, kuriame atsispindėtų įgytos žinios.

Kameros judesys ir garso įrašymas į šį etapą įtraukti todėl, kad filmavimo metu būtų išvengta kuo daugiau nesusipratimų.

Šiame etape išdėstyta medžiaga būtų dar geriau įsisavinta, įvykdžius tokias sąlygas:

- filmo trukmė 2-3 minutės
- filmas turėtų būti be dialogo

Filmo idėjos formavimas

Filmo idėjos apibrėžimas

Idėja – pati svarbiausia bet kokio kūrinio sudedamoji dalis. Kuriant filmus tai yra pagrindinė filmo mintis, apie kurią rutuliojasi visi įvykiai. Gera idėja – tai pirmas žingsnis norint sukurti gerą filmą, kurio esmė – atkreipti žiūrovo dėmesį, sujaudinti jį, padėti jam į pasaulį pažvelgti kitu kampu. Turint gerą idėją galima sukurti puikų ir įsimintiną filmą net be brangios filmavimo technikos ar geriausių aktorių.

Būna atvejų, kai pradedantieji filmų kūrėjai pernelyg nukrypsta į detales ar įvykius, kurie niekur nenuveda. Taip atsitinka todėl, kad pradžioje nebuvo suformuotos ir išbaigtos filmo idėjos, ar ja nesiremta.

Idėjos formulavimas

Paprasčiausiai filmo idėjai suformuluoti pakanka kelių elementų: pagrindinio veikėjo (nebūtinai žmogus ar gyvūnas), jo siekių ar įprastos aplinkos apibūdinimo, įvykio, keičiančio jo planus ar įprastines sąlygas, ir kas iš to išėjo.

Užduotis

Trumpai suformuluokite žinomo filmo idėją, pasitelkdami tokią formą:

<filmo žanras><filmo pavadinimas> yra apie <pagrindinio veikėjo(u) apibūdinimas, jo įprastinė aplinka ar siekiai>, kuris(i) <atsitikus kažkokiam įvykiui ar pasikeitus sąlygoms>, <įvykdo tam tikrą planą ar aplinkybės pakeičia jį(ja)>

Pvz., fantastinis filmas „Žvaigždžių karai“ yra apie drąsų jaunuolį Luką Skaivokerį, kuris po jį užauginusių dėdės ir tetos mirties sutinka seną riterį, džedajų Beną Obį Van Kenobį. Šis atskleidžia paslaptinę Luko prigimtį ir paskatina kartu kovoti prieš blogio imperiją.

Idėjų paieška

Kaip jau užsiminta, gera idėja – pusė darbo. Tačiau iš kur semtis idėjų?

Pirmas būdas: stebėjimas – kiekvienas daiktas ar būtybė turi savo istoriją. Pamėginkite pafantazuoti, kokia mus supančių žmonių ar daiktų atsiradimo, likimo istorija?

Antras būdas: prisiminkime savo gyvenimo įsimintiniausią, neįtikinamiausią istoriją, liūdniausias ar linksmiausias akimirkas. Šiuo principu paremtos idėjos dažnai tampa geriausiais kūrėjų darbais, nes jos yra artimos, išgyventos ir entuziastingai atpasakojamos.

Trečias būdas: idėjų skolinimasis. Paskaitykite laikraščius, žurnalų straipsnius, prisiminkite skaitytas knygas. Pažvelkite į šias istorijas kitu kampu ir tai suteiks jums šviežių minčių.

Ketvirtas būdas: idėjų generavimas. Prisiminkime žaidimą, kai paėiliui žaidimo dalyviai užlenkinėdami lapelį taip, kad nematytų vieni kitų atsakymų, atsako į šiuos klausimus: Kas? Su Kuo? Ką veikė? Kas iš to išėjo? Tai ne tik linksmas žaidimas, jis skatina fantaziją. Pritaikius šį žaidimą ar panašius būdus, galima sukurti gana originalių idėjų naujam filmui.

Užduotis

Naudodamiesi patarimais, sukurkite bent keletą naujo filmo idėjų, suformuluokite jas, remdamiesi anksčiau pateiktais kriterijais.

Idėjų tobulinimas

Iš karto sugalvoti gerą idėją naujam filmui nėra taip paprasta. Tačiau yra būdų, kaip turimą idėją paversti geresne. Tam ji turi atitikti šiuos kriterijus:

Aktualumas – idėja turi būti artima žiūrovui. Bent vienas filmo elementas turi būti pažįstamas jam. Tai gali būti socialinis, emocinis, intelektualinis patyrimas.

Netikėtumas – kaip ir realus gyvenimas, taip ir filmas yra nenuobodus tuomet, kai jame atsiranda netikėtumų.

Santykis(-iai) – norint atskleisti personažų išskirtinumą ir originalumą, būtina sudaryti sąlygas išreikšti jų santykiams su išoriniu ir vidiniu pasauliu. Tai žiūrovui padės išlikti neabejingam mūsų veikėjams. Jis jiems simpatizuos ar jų nekės.

Kintamumas – jei jūsų istorija nepakeičia veikėjų ar veikėjai nepakeičia istorijos, vargu ar toks filmas bus įdomus žiūrovams.

Originalumas (naujos idėjos) – ne pats svarbiausias elementas kuriant filmus, tačiau tai gali net labai sudominti žiūrovą, suteikti jam naujų pojūčių ar pažinimo.

Užduotis

Atsižvelgdami į išvardintus kriterijus, pakeiskite pasirinktos filmo idėjos vieną ar kitą elementą. Pafantazuokite, kaip tai galėtų paveikti filmą.

Idėjų patikrinimas

Sukūrus, suformulavus, patobulinus naujo filmo idėją, prieš imantis kitų veiksmų, patartina ją patikrinti. Pirmiausia įsitikinkime, ar suformuluota filmo idėja yra aiški, ar suteikia pakankamai informacijos bendrai nuomonei apie filmą susidaryti. Jei ne – suformuluokime ją iš naujo. Kai tai bus padaryta, užduokime sau keletą klausimų:

Ar man iš viso patinka ši idėja?

- Kurie momentai man patinka, o kurie ne? Kodėl?
- Kam ši istorija gali būti aktuali?
- Kaip ji paveiks žiūrovą?
- Ar istorija pakankamai įdomi ir dinamiška?
- Kokią informaciją ar jausmus šiuo filmu aš noriu perduoti žiūrovui?

Jei bent vienas atsakymas į šiuos klausimus mūsų netenkina ar neduoda ramybės – grįžkite į tobulinimo stadiją. Jei ramybės neduoda dauguma atsakymų, sukurkite naują idėją.

Užrašykime idėją ant popieriaus lapo ir pamėginkime kitais žodžiais ją nupasakoti. Stebėkime, ką pakeičiame, paanalizuokime, kodėl. Palyginkime ją su kitų filmų idėjomis ir paanalizuokime, kurie momentai yra silpnesni ar stipresni. Kodėl?

Sukurkime ar „pasiskolinkime“ alternatyvių idėjų. Leiskime jas įvertinti draugams. Objektyviai ir kritiškai įvertinkime jų pastabas. Atkreipkime dėmesį į stipriausias bei silpnausias savo kūrybos puses ir jas tobulinkime.

Užduotis:

Naudodamiesi turimomis žiniomis objektyviai įvertinkite savo ir kitų filmų idėjas. Išrinkite patraukliausias, pagrįskite savo pasirinkimą.

Patarimai žengiantiems toliau: Kurdami filmo idėją susirinkite kuo daugiau informacijos apie panašius personažus, situacijas. Panagrinėkite šių elementų išskirtinius bruožus. Tai padės jums tikroviškiau ar įtikinamiau perteikti įvykius. Pagal galimybę stenkitės užkabinti jautriausius, nemaloniausius ar visuomenei mažiau žinomus momentus.

Siužeto kūrimas

Siužeto apibrėžimas

Siužetas – tai trumpas įvykių ar istorijos nupasakojimas. Kuriant filmus, tai tarsi griaučiai, kurie nurodo filmo struktūrą, išryškina dramaturgiją ir nupasakoja pagrindinę įvykių seką. Siužete daugiausia atkreipiamas dėmesys į tuos įvykius, kurie turi lemiamos reikšmės filmo vystymuisi ir įprasmina filmo idėją.

Užduotis

Pažiūrėkite keletą filmų ištraukų. Keliais sakiniais nupasakokite pagrindinius įvykius. Pagrįskite savo nuomonę: kodėl manote, kad pasirinkti momentai yra svarbūs.

Siužeto kūrimo kriterijai

Kuriant siužetą svarbu glaustumas ir aiškumas.

Siužete turėtų būti nurodomi tik svarbiausi momentai, be kurių filmas netektų prasmės.

Neturėtų būti dialogų (šnekamojo teksto), techninių sprendimų aprašo (kaip juda kamera, kaip bus montuojamas filmas ir pan.).

Priklausomai nuo filmo trukmės ir pasakojimo formos (siužetas rašomas laisva forma) siužeto apimtis gali būti nuo keleto sakinių iki keleto puslapių. Svarbiausia – glaustas ir kryptingas pasakojimas, nes tai padeda lengviau suvokti filmo visumą ir suprasti įvykių seką.

Siužeto kūrimo etapai

Pirmiausia sukuriama bendra filmo struktūra.

Filmo pradžioje (**prologe**) apibūdinama *aplinka* (socialinė, geografinė, emocinė ar laikotarpis), kurioje vyksta veiksmas. Tai leidžia geriau suvokti įvykių aplinkybes.

Pristatomas pagrindinis veikėjas (-ai). Tai padeda suprasti veikėjo (-u) santykį su aplinka.

Atskleidžiamas įvykis, keičiantis pagrindinio (-ių) veikėjo (-u) likimą (-us) (kine tai vadinama *konfliktu*). Visi šie elementai sutelkia dėmesį į veikėjus, kurie yra susiję su konfliktu ir nurodo įvykių pradžią.

Paskui nurodomas įvykis, iliustruojantis veikėjo(u) *reakciją* į pasikeitusią situaciją. Tai paaiškina veikėjo (-u) **motyvaciją** imtis ar nesiimti tam tikrų sprendimų ar veiksmų.

Filmo prologas neturėtų viršyti 1/4 filmo trukmės.

Toliau sudaroma svarbių įvykių grandinė, kurioje turėtų dominuoti įvykiai, susiję su pagrindinio (-ių) veikėjo (-u) sprendimais ir veiksmais. Ši dalis vadinama **siužeto vystymu** – ji turi trukti ne trumpiau nei 2/4 filmo. Paprastai tai pati dinamiškiausia filmo dalis, kurioje vyrauja veikėjų pakilimai ir nuopuoliai, situacijos pagerėjimai ir pablogėjimai ar atskleidžiamas vienos aplinkos virtimas kita. Todėl patartina, kad **kulminaciją** (didžiausias emocinis pakilimas ar įtampos momentas) filmas pasiektų kuo arčiau pabaigos.

Filmo pabaigoje (**epiloge**), kuris turėtų apimti ne daugiau kaip 1/4 filmo, aprašomi įvykiai, apibendrinantys filmo eigos padarinius ir įprasminantys bendrą filmo idėją.

Pastaba. Išskirtiniais atvejais siužetas gali turėti priešistorės momentų (kai prieš prologą ar filmo eigoje yra įterpiami praeities įvykiai). Galimi atvejai, kai prologe dėstoma epilogo medžiaga (filmas pasakojamas būtuojų laiku) ar pasirenkama ciklo struktūra (filmo pabaigoje grįžtama į pirminę situaciją).

Užduotis

Papasakokite gyvenimišką istoriją ar anekdotinę situaciją, remdamiesi siužeto kūrimo principais.

Užduotis

Sukurkite siužetą savo ar draugų filmui. Atkreipkite dėmesį į struktūrą ir jos proporcijas. Kurdami siužetą nepamirškite siužeto rašymo rekomendacijų ir būtinausių elementų.

Siužeto tobulinimas

Kai siužetas įgauna struktūrą ir jame perteikiamas visas pasakojimas, jis yra analizuojamas ir tobulinamas. Pagrindiniai analizės kriterijai yra šie:

- Ar aiškiai, sklandžiai ir įtikinamai papasakota istorija?

- Ar pakankamai atskleista pagrindinė filmo mintis?
- Ar atskleidžiamos veikėjų charakteristikos ir motyvacijos (ko nori, ko siekia veikėjai)?
- Ar veikėjų charakteristikos atitinka jų veiksmus?
- Ar aiškios veikėjų funkcijos ir ar jos dera tarpusavyje?
- Ar pakankamai ryški filmo dramaturgija?

Dažniausios klaidos yra šios:

- Siužetas perkrautas nereikšmingomis detalėmis (filme kiekviena detalė turi turėti prasmę).
- Veikėjų veiksmai nebūdingi veikėjų charakteriams arba nepakankamai atskleisti jų charakteriai ar motyvacijos bei siekiai.
- Norimi atvaizduoti įvykiai sukelia dviprasmiškas ar prieštaringas mintis.
- Neišryškintas pagrindinis veikėjas, kurio dramatinę liniją turėtų sekti žiūrovas.
- Istorijoje yra momentų, kurie visai nesusiję su pagrindiniu veikėju.
- Pasakojimas per daug nuklysta nuo pagrindinės idėjos.

Jei minėtų klaidų išvengta ir siužetas atitinka išvardytus kriterijus, bet vis dar kelia abejonių, reikia ieškoti priežasties. Peržvelgti kiekvieną siužeto sakinį ir atsakyti sau į tokius klausimus:

- Ką konkrečiu sakiniu norima perteikti?
- Ar žiūrovas teisingai supras tai, ką norima perteikti?
- Ar tai turi kokią nors prasmę pasakojimui?
- Ar tai yra natūralu pasakojimo kontekste?
- Galbūt yra efektyvesnių ir tikslesnių išraiškos priemonių prasmei perteikti?

Užduotis

Išanalizuokite savo ar draugų sukurtą siužetą. Įvardykite abejonių keliančias vietas ir jų priežastis. Pateikite sprendimų, kaip tas vietas galima būtų patobulinti.

Siužeto taisymas ir tobulinimas yra labai svarbi filmo kūrimo dalis, nes tai yra istorijos pagrindas ir atraminė scenarijaus rašymo medžiaga. Todėl siužetas yra taisomas ir tobulinamas tol, kol nelieka klausukų.

Verta atkreipti dėmesį į tai, kad taisant vieną ar kitą istorijos pasakojimo dalį, kitos gali prarasti prasmę ar sąsajas, todėl atliekant kiekvieną pataisymą svarbu suvokti, kaip

pataisymas paveiks visą filmą. Po kiekvieno didesnio siužeto taisymo verta jį iš naujo perrašyti, taip jis taps sklandesnis ir, tikėtina, bus mažiau nereikalingų dalykų.

Užduotis

Ištaisykite ir perrašykite savo (ar kolegos) siužetą.

Patarimai žengiantiems toliau. Istorijos pasakojimo stilius sukuria istorijos nuotaiką ir charakterį. Stenkitės kuo įdomiau perteikti istoriją, palikdami vietos žiūrovo fantazijai ar pamąstymams. Atkreipkite dėmesį į istorijos pasakojimo tempą, dramaturgijos alsavimą. Pastudijuokite klasikinės prozos kūrinius, atkreipkite dėmesį, kaip šių kūrinių autoriai žaidžia su skaitytoju, kokias priemones ar efektus taiko.

Scenarijaus kūrimas

Scenarijus – filmo turinys su smulkiu veiksmų aprašu. Skirtingai nuo siužeto, scenarijuje detaliai aprašoma ne tik pati istorija, bet ir tie įvykiai ar veiksmai, kurie leidžia perteikti vidinį veikėjų pasaulį. Todėl prie žodžio *scenarijus* kartais pridedamas žodis **dramaturginis**. (**Režisūrinis** scenarijus – tai išskaidytas dramaturginis scenarijus, kai pažymimos įvairios išraiškos priemonės: filmavimo planai, kameros judėjimas, garso efektai, kadro trukmė ir pan.)

Scenarijuje pasakojimas skirstomas į scenas. Kuriant filmus, terminas *scena* apibūdina nenutrūkstamą konkrečios filmavimo **vietos** įvykių grandinę (dar vartojamas terminas **lokacija**). Atkreipkite dėmesį į DVD pavyzdžiuose esantį filmą *Žmogžudystė* (rež. Polanski, 1957) (lenk. *Morderstwo*), kurio veiksmas vyksta vienoje vietoje, o pats veiksmas yra viena scena.

Filmo suskirstymas į scenas yra labai patogus filmuojant, nes filmavimo komanda gali lengvai nuspręsti, ką reikia filmuoti konkrečioje vietoje, kokių reikia išteklių (aktorių, rekvizito, apšvietimo ir kt.). Suskirstymas į scenas taip pat praverčia, kuriant ar analizuojant filmą, nes sukuriant ar išvelgiant tam tikrą struktūrą paprasčiau suvokiamas pats turinys ir forma.

Dažniausiai scenarijus tampa filmo kūrimo pagrindu, nes tai iš esmės ir yra filmas, tik pateiktas rašytine forma, nešvaistant brangaus aktorių ar filmavimo grupės laiko bei kitų išteklių.

Scenarijaus kokybė tiesiogiai atsiliepia filmo kokybei, todėl norint nufilmuoti gerą filmą reikalingas geras scenarijus.

Egzistuoja eksperimentinio kino formos ar gyvoji dokumentika (vestuvės, iškylos ir pan.), kur scenarijaus nėra ar jis negali būti filmo pagrindu, nes viskas fiksuojama realiu laiku. Tačiau ir tokiems atvejais patartina filmuoti tik tai, iš ko būtų galima sukurti sklandų pasakojimą, kitaip bus prifilmuota daugybė niekur nepanaudojamos medžiagos.

Užduotis

Pažiūrėkite filmo ištrauką. Nustatykite, kiek scenų yra ištraukoje, įvardykite vietas (lokacijas).

Siužeto suskirstymas scenomis

Neturint išbaigto siužeto, neverta pradėti kurti ir scenarijaus, antraip bus sukurta daug scenų, nereikalingų filmui ar atvirkščiai – trūks scenų, reikalingų istorijai ar dramaturgijai atskleisti. Net iš pažiūros tobulas siužetas gali turėti trūkumų. Siužeto padalinimas į scenas (nurodant vietas ir pagrindinius įvykius) gali atskleisti tuos trūkumus.

Pagal turimą scenų kiekį ir numanomą tų scenų trukmę galima apytiksliai nustatyti, kiek truks kiekviena filmo padala (filmų pradžia, vystymas ir pabaiga) ar visas filmas. Jei kažkuri filmo padala yra netinkamų proporcijų ar netenkina bendra filmo trukmę, tai verta grįžti į siužeto tobulinimo stadiją (išsodingai sutrumpinti (pailginti) konkrečias siužeto vietas ar net perrašyti visą siužetą).

Vėliau scenose išskiriama po vieną esminį įvykį, kuris lemia filmo eigą. Jei tokio nėra, verta pamąstyti, ar iš viso tokia scena reikalinga.

Kartais siužetuose paminimos tokios vietos (lokacijos), kurios yra sunkiai prieinamos ar jose sudėtinga filmuoti. Šiais atvejais dažnai įmanoma perkelti įvykius į kitas scenas ar rasti kitą kūrybišką sprendimą norimai minčiai perteikti.

Alternatyvūs kūrybiniai sprendimai labai praverčia ir kitomis sudėtingomis aplinkybėmis: jei filme turi sugriūti dangoraižis ar atskristi skraidanti lėkštė, verta susimąstyti (nebent turite milžinišką biudžetą ar draugą, kuriantį specialiuosius efektus), kokia tokio įvykio prasmė ir ar negalima tos prasmės atskleisti kitais būdais.

Kartais kyla problemų jungiant scenas. Pavyzdžiui, siužete parašyta, kad ryte iš namų veikejas išeina į darbą, po kurio susitinka su draugu bare. Nors atrodytų, kad darbo scena nereikalinga (nes ten nieko neįvyksta, kas būtų aktualu filmui), siužetui perteikti ji yra būtina, nes jungiant namų sceną su baro scena atsiranda visai kita prasmė.

Taigi siužeto suskirstymas į scenas padeda neblogai pasiruošti scenarijui rašyti, pastebėti įvairiausias klaidas, kurios verčia perrašyti siužetą taip, kad jis taptų tinkamu pagrindu scenarijui.

Užduotis

Suskirstykite kuriamo filmo siužetą į scenas. Nustatykite problemines vietas, jų atsiradimo priežastis. Pataisykite siužetą, atsižvelgdami į pagrindinę filmo idėją ir norimą perteikti pagrindinę mintį. Pataisytą siužetą vėl suskirstykite į scenas ir dar kartą patikrinkite.

Scenarijaus kūrimo taisyklės

Scenarijaus rašymo forma turi nusistovėjusias ir gana griežtas taisykles, kurias, prieš rašant scenarijų, reiktų išstudijuoti. Jas rasite prieduose. Kurti scenarijų padeda ir specialios kompiuterinės programos, viena jų, atvirojo kodo (nemokama) programa *Celtx*, kurią galima parsisiųsti iš tinklalapio www.celtx.com. Šios programos aprašą rasite priede.

Užduotis

Susipažinkite su scenarijaus rašymo taisyklėmis.

Kai siužetas yra nugludintas ir suskirstytas į scenas, verta dar kiek pasiruošti prieš rašant scenarijų (taip ateityje bus išvengta daugybės klaidų), sukuriant kiekvienos scenos aprašą:

- Aprašyti, kas atsitinka šioje scenoje (ne kokie įvykiai, o kokia pagrindinė informacija atskleidžiama scenoje).
- Įvardyti veikėjus, dalyvaujančius scenoje.
- Pasižymėti veikėjų funkcijas (pagrindinis, oponuojantis ar kt.).
- Nustatyti veikėjų motyvacias konkrečioje scenoje (su kokiais norais ar siekiais jie pasirodo scenoje).
- Išskirti esminį įvykį per kurį atskleidžiama pagrindinė informacija.
- Nurodyti, kaip tas įvykis paveiks veikėjus (ar jų motyvacia bus patenkinta ar ne).
- Paaiškinti, kaip scenos įvykiai paveiks tolimesnę filmo eigą.

Naudojantis scenarijų rašymo programa, pavyzdžiui minėtąja *Celtx*, tai galima atlikti užpildant konkrečios scenos aprašo lentelę (angl. *scene details*). Peržiūrėkite DVD diske esantį pavyzdį iš *Matrixos* (rež. Wachowski, 1999), (angl. *Matrix*) ir atkreipkite dėmesį į veikėjo motyvaciają bei jo tolesnio veiksmo pasirinkimą. Aptarkite personažo motyvacijos svarbą siužetui vystyti.

Užduotis

Vadovaudamiesi rekomendacijomis, aprašykite kiekvieną kuriamo filmo sceną.

Kai turime pakankamai žinių ir medžiagos užrašyti scenarijui, galime pradėti jį kurti.

Atkreipkime dėmesį į tai, kad:

- Filmas yra regimasis menas, todėl stenkitės kuo daugiau informacijos perteikti regimosiomis priemonėmis, o dialogus (jei reikia) kurti tik po to, kai bus surašytas visas veiksmas. (Pavyzdžiui, filme *Nerutina* (Samulionytė, 2007) yra apsieita be dialogų).
- Jei scenarijuje naudojama nemažai dialogų, būtina nurodyti, ką tuo metu veikia veikėjai. Atkreipkite dėmesį į pavyzdį iš filmo *Bulvarinis skaitalas* (rež. Tarantino, 1994) (angl. *Pulp fiction*) ir ką veikia veikėjai, kol jie šneka.
- Atkreipkite dėmesį, po kokio įvykio vyksta scena. Ką žino veikėjai, kokios jie būklės.
- Nepamirškite tam tikrais veiksmais apibūdinti veikėjų vidinio pasaulio. Ištraukoje iš filmo *Noting Hilas* (rež. Michell, 1999) (angl. *Notting Hill*) pagrindinis veikėjas H. Grantas perteikia savo vidinius išgyvenimus veiksmu.
- Išryškinkite pagrindinius scenos veikėjus ir esminį įvykį.
- Jei tai nebūtina, venkite dviprasmybių (nenaudokite situacijų, kai konkretus veiksmas ar dialogo fragmentas gali suteikti pagrindo neteisingai suvokti esmę).
- Atkreipkite dėmesį į tai, kaip jungsis gretimos scenos.

Užduotis

Remdamiesi siužetu ir scenų aprašais pagal taisykles sukurkite scenarijų filmui.

Scenarijaus tobulinimas

Kuriant scenarijų dažnai prirašoma daug nereikšmingų detalių (ypač kai autorių pagauna įkvėpimas). Kartais nukrypstama nuo pagrindinės minties ir į ją sklandžiai nebesugrįžtama. Nutolstama nuo žanro ar prarandamas laiko, tempo pojūtis (rašant scenarijų pagal taisykles, galima lengvai nustatyti, kiek trunka filmas ar jo dalis: 100 puslapių scenarijus trunka apie 70–100 min.). Todėl po pirmojo scenarijaus varianto, praėjus tam tikram laiko tarpui, prie jo sugrįžtama, ir jis yra taisomas. Lengviausia tai daryti analizuojant scenarijų ir užduodant sau įvairiausių klausimus, kurie prasideda žodžiais „kodėl...? Ir ar...?“ Bet reikia prisiminti, kad visų svarbiausias klausimas – ar filmas turi idėją? Ir ar ji atskleista?

Kaip pastebėjo dainų tekstų kūrėjai Alanas ir Marilyn Bergmanai, „profesionalą nuo mėgėjo skiria ne tiek talentas užrašyti, kiek talentas perrašyti. Ir nesvarbu, ar tai dainų tekstai, ar novelė, ar scenarijus.“ Todėl siekiant tobulumo, kartais verta perrašyti visą scenarijų, kritišku žvilgsniu peržvelgiant siužetą ar net pačią idėją.

Patarimai žengiantiems toliau. Sausas, tik siužetu paremtas scenarijus gali sudaryti nuobodus filmo išpūdį, todėl paanalizuokite kitų autorių kūrybą, stebėkite, kokiomis priemonėmis jie pagyvina siužetą, kaip šios priemonės įpinamos į bendrą kontekstą, nesugriaunant paties kūrinio esmės.

Kadro kompozicija

Kadro kompozicija – tai objektų išsidėstymas ar sudėliojimas tam tikroje erdvėje. Nuo to, kaip tie objektai yra sukomponuoti, kokios jų savybės išryškintos ir koks santykis su kitais objektais, priklauso kadro perteikiama informacija ir estetika.

Filmuojant, kitaip nei fotografijoje ar dailėje, egzistuoja papildomas elementas – kadro trukmė (laiko tarpas nuo vaizdo įrašymo pradžios iki pabaigos), todėl tinkamai sukomponuoti kadra tampa dar sudėtingiau: reikia numatyti, kaip keisis pati kompozicija, jei judės filmuojami objektai, ar pasikeis kitos sąlygos: filmavimo rakursas, kadro stambumas, apšvietimas ir t. t.

Reikia pripažinti, kad visos komponavimo taisyklės yra tik rekomendacinio pobūdžio. Kartais kompozicijos principų nesilaikymas gali suteikti kadrai išskirtinumo ar stipresnės dramaturgijos, todėl komponuojant kadra didžiausią dėmesį reikia kreipti į tai, ką norėta konkrečiu kadru perteikti.

Užduotis

Išstudijuokite keletą nuotraukų ar paveikslų.

Papasakokite pirmuosius išpūdžius, kokių minčių kyla geriau įsižiūrėjus į kūrinį. Nurodykite, kuri informacija perteikiama tiesiogiai (kas akivaizdu), o kuri – netiesiogiai (kokias galima daryti išvadas arba prielaidas).

Pamėginkite apibrėžti, kurios detalės leidžia daryti vienokias ar kitokias prielaidas.

Kadro planų tipai

Pirmiausia vertėtų pagalvoti apie tai, ką verta fiksuoti kadre, o ką derėtų palikti už jo ribų tam, kad neblaškytų dėmesio nereikalingomis detalėmis. Pvz., jei filmuotume (ar kitaip įamžintume) vaiką, žemę velkantį didžiulę kuprinę, įtartume, kad ta kuprinė jam per sunki, bet

jei fone matytume mokyklą, prasmė gali pasikeisti – galime pamanyti, kad jis nekenčia mokyklos ir visko, kas su ja susiję. Ši išpūdį dar labiau sustiprintų netoliese esantys mažesni vaikai, kurie kuprines nešasi ant pečių.

Galima drąsiai teigti, kad nuo to, kiek ir kokių objektų bus įtraukta į kadra, tiesiogiai priklauso kadro perteikiama informacija. Pasirinkus atitinkamą kadro stambumą (planą) galima lengviau išgauti norimą rezultatą:

Bendras planas (BP) – naudojamas tada, kai svarbiausią reikšmę turi veiksmo vieta ar stengiamasi paaiškinti, kur vyksta veiksmas. Tokiame kadre vyrauja tie objektai, kurie leidžia tam tikrą vietą lengvai atpažinti (pvz., konkretūs pastatai, gatvė su žibintais ir pan.).

Vidutinis planas (VP) – naudojamas, kai svarbus tam tikras kontekstas. Tokiame kadre turėtų būti lengvai pastebimi pagrindiniai objektai ar įvykiai, papildomai įtraukiant tuos elementus, kurie leistų suvokti minėtų objektų buvimo vietą (pvz., prie žuvies skyriaus stovinti žmonių eilė, baseine plūduriuojanti antis).

Stambus planas (SP) – kai norime sutelkti dėmesį į tam tikrą objektą ar su juo susijusį veiksmą. Tokiame kadre turi vyrauti tik pats objektas ar smulkių objektų grupė (pvz., suskilusi lėkštė, gėlių puokštė, žiovaujantis begemotas).

Detalė (D) – kai svarbu išryškinti tik tam tikras objekto savybes (namo numeris, tatuiruotė).

Egzistuoja ir daugiau kadro planų tipų, tačiau dažniausiai naudojami išvardintieji.

Užduotis

Tikslingai nufotografuokite ar nufilmuokite po keletą kadro skirtingais planais. Pasitikrinkite ir leiskite įvertinti kitiems: ar gautuose kadruose dėmesys pirmiausia krypsta į tai, ką norėta parodyti. Jei rezultatas netikslus, nustatykite to priežastis.

Pastebėta, kad kuo iš arčiau užfiksuotas objektas ar veiksmas, tuo jis labiau patraukia dėmesį. Tai viena iš priežasčių, kodėl filmų kūrėjai stengiasi naudoti kuo stambesnius planus. Atkreipkite dėmesį, kaip kuriama drama tarp veikėjų, naudojant stambius planus filme *Babelis* (rež. Inárritu, 2006) (angl. *Babel*).

Erdvės pojūtis kadro kompozicijoje

Profesionalų darbuose dažni atvejai, kai kadra sudaro keli planai, pvz., priekiniame plane matome krūmokšnius (SP), tolimesniame – pievoje stovintį traktorių (VP), o už pievos – mišką (BP). Jei tokių objektų išdėstymas yra tinkamai sukomponuotas, tai turėtume pajusti

ryškų tokios kompozicijos gyli, vadinasi, žvelgiant į tokią kompoziciją, geriau perteikiama realybė ir žiūrovas pasijunta lyg pats būtų dalyvis.

Būtent aiškus erdvės perteikimas kompozicijoje yra svarbiausia sąlyga siekiant įtaigumo ir realybės perteikimo.

Šiuolaikinės erdvinio vaizdo (3D) technologijos leidžia dar tiksliau perteikti erdvę, nes sukuria keletą skirtingų *perspektyvų*, tačiau net ir minėtosios technologijos nebus tinkamai išnaudotos, jei nebus atsižvelgta į tam tikras sąlygas.

Regėjimo paradoksas tas, kad žmogus nutolusius objektus mato šiek tiek kitokius, nei jie yra iš tiesų, bet smegenys dėl gyvenimiškos patirties natūraliai priima abi šias tikroves ir, lygindamos jas, padeda įvertinti atstumą iki konkrečių objektų ar detalių. Pvz., žiūrėdami į tolyn vedantį kelią, matome, kad jis siaurėja, tačiau tuo pat metu mes suvokiame, kad jo kraštinės yra lygiagrečios. Skirtumas tarp šių tikrovių sukuria tam tikrą *perspektyvą*, kurią atitinkamai sustiprinus, galima išgauti intensyvesnį gylio pojūtį ir net sukurti išraiškingesnį kadra nei realybėje.

Būna ir tokių atvejų, kai kompozicijoje perspektyva yra specialiai susilpninama: filmuose tai dažnai daroma, kai filmuojamos intensyvios scenos ir siekiama dirbtinai priartinti objektus, bet tai tinkama tik tais atvejais, kai iš tiesų reikalingas „suspaustas“ vaizdas.

Erdvės perteikimas kadro kompozicijoje

Kaip jau buvo užsiminta, erdvės pojūtis susijęs su tam tikromis optinėmis „iliuzijomis“. Pastebimiausios jų yra šios:

- Arčiau esantys objektai atrodo didesni, nei lygiai tokie patys esantys tolumoje.
- Arčiau esančių objektų geriau suvokiamas tūris.
- Skirtingose plokštumose išsidėstę objektai atrodo daugiau nutolę, nei esantys toje pačioje plokštumoje.
- Arčiau esantys objektai yra detalesni ir ryškesni.
- Arčiau esantys objektai yra kontrastingesni.
- Arčiau esantys objektai yra ryškesnių atspalvių.
- Arčiau esantys objektai yra šiltesnių ir šviesesnių tonų.
- Arčiau esančių objektų apšvietimas yra daugiau koncentruotas ir mažiau išsklaidytas.

Šios užduotys padės lengviau įsisavinti, kaip skirtingos filmavimo ar fotografavimo sąlygos sustiprina ar susilpnina *perspektyvą* (erdvės pojūtį):

Užduotis

Nufotografuokite ar nufilmuokite skirtingai nutolusius du vienodo dydžio objektus. Perkelkite keletą kartų objektus taip, kad atstumas nuo kameros iki artimesnio objekto ir atstumas tarp objektų įgautų skirtingas proporcijas, pvz., 1:3 ir 3:1. Panagrinėkite rezultatus.

Atlikę užduotį, turėtumėte pastebėti: kuo objektas arčiau kameros, tuo jis didesnis ir kuo objektai labiau nutolę vienas nuo kito, tuo labiau skiriasi jų dydžiai (*tolstanti perspektyva*). Kadrai, kur atstumas nuo kameros iki artimesnio objekto yra mažesnis nei tarp pačių objektų, turi didesnę gylį nei atvirkštinių proporcijų kadrai.

Pastaba. Dirbtinis priartinimas (*zoom* funkcija) nekeičia pačių proporcijų, o tik didina tam tikrą kadro dalį. Todėl tai nėra tas pats, kas pastatyti kamerą arčiau.

Užduotis

Nekeisdami nuotolio, padarykite keletą to paties objekto kadru iš skirtingų kampų. Panagrinėkite gautus rezultatus.

Atlikę užduotį, turėtumėte pastebėti: kadruose, kur matomos skirtingos objekto plokštumos, objektas ne tik tarsi priartėja, bet estetiškiau atrodo, nes lengviau suvokiama bendra jo forma, jis yra gyvesnis, detalesnis ir dinamiškesnis. Dėl šios priežasties filmuojant žmones patartina vengti juos komponuoti stačiu kampu į objektyvą.

Jei fiksuojamas objektas buvo pakankamai didelis ar pakankamai arti, turėtume išvelgti *linijinę perspektyvą*, kai esančios arčiau lygiagrečios linijos išsidėsčiusios plačiau, nei esančios toliau. Jei pasirinktas fotografavimo ar filmavimo kampas objekto paviršiui bus pasirinktas per didelis ar per mažas, tikėtina, kad perspektyva bus atskleista per silpnai.

Pastaba. Net viena linija, jei ji tik nėra statmena kadro kraštinėms, gali sukurti *linijinę perspektyvą*.

Užduotis

Vienodais atstumais išdėstytus objektus nufotografuokite ar nufilmuokite ant to paties paviršiaus. Padarykite dar keletą kadru:

- atskirdami objektus kitais objektais,
- išdėstydami juos ant skirtingų paviršių, išlaikant tuos pačius atstumus.

Tokiuose kadruose turėtume pastebėti, kad atskirti ar išdėstyti ant skirtingų paviršių objektai įgauna papildomų atskaitos taškų, o taip lengviau suvokiamas nuotolis tarp objektų, tuo pačiu ir kadro gylis.

Šis triukas ypač veiksmingas tada, kai pasirenkamas paviršius, ant kurio išdėstyti objektai yra atsikartojančios ir aiškiai pastebimos faktūros, pvz., šachmatų lenta sukuria kelias perspektyvas: *linijinę* (dėl siaurėjančių kraštinių) ir *tolstančią* (dėl mažėjančių stačiakampių). Tokios plokštumos gylį pakankamai lengva suvokti, o ant jos esančių figūrų išsidėstymą paprasta įžvelgti, susiejant jas su konkrečia vieta plokštumoje.

Užduotis

Keisdami objektyvo židinio nuotolį (naudodamiesi rankine fokusavimo funkcija), tačiau išlaikydami tą patį atstumą iki objekto, padarykite keletą kadru, kur sufokusuotas vaizdas būtų prieš objektą, ties objektu ir už jo. Panagrinėkite gautus rezultatus.

Atlikę užduotį, turėtumėte pastebėti: sufokusuotame (ryškesniame) vaizde lengviau įžiūrimos įvairios detalės, objektai yra kontrastingesni (lengviau įžiūrimi kontūrai, spalvų, šviesos ir kt. skirtumai), visa tai sudaro tarsi nagrinėjimo iš arti išpūdį, todėl vaizdas „priartėja“. O tokioje kompozicijoje dirbtinai sukurtos ryškumo zonos primena gamtoje egzistuojančią atmosferos miglą (kai dėl rūko, smogo ar kitų priežasčių tolstantys objektai praranda kontrastingumą ir įgauna šviesesnį ar blausesnį toną) ir sukuria *erdvinę perspektyvą*.

Užduotis

Nekeisdami kameros ir fotografuojamų ar filmuojamų objektų vietas, padarykite kadru seriją, eksperimentuodami su šviesa. Galite pasitelkti natūralų (pvz., pro langą sklindanti šviesa), dirbtinį (pvz., stalinė lempa) ar kombinuotąjį apšvietimą.

Atlikę šią užduotį, kai kuriuose kadruose turėtumėte pastebėti *toninę perspektyvą*, kai apšviesti (ar šviesesni) objektai, esantys tamsesniame fone, sukuria stipresnį gylio pojūtį.

Apšviestų objektų išryškėja spalvos, tai sukuria dar vieną – *spalvinę – perspektyvą* (kai arčiau esantys objektai pasižymi ryškesniais atspalviais ar šiltesniais tonais).

Išpūdį gali sustiprinti tiesioginis apšvietimas, kuris sukuria papildomą *erdvinę perspektyvą*, bene lengviausiai pastebimą, žiūrint į susidariusius šešėlius.

Užduotis

Išnagrinėkite keletą dailės ar fotografijos pavyzdžių ir nustatykite, kokiomis priemonėmis buvo išgautas kadro gylis.

Dėmesio centras kadro kompozicijoje

Skaitant ar klausantis kokios nors istorijos, sąmoningai stengiamasi įvykius sieti su konkrečiais veikėjais. Lygiai taip ir kompozicijoje: kadras įgauna aiškesnę prasmę tik tada, kai fiksuojami objektai susiejami su aplinka. Tačiau ką daryti, jei tų objektų ne vienas? Kaip žiūrovui tinkamai suvokti kadro prasmę? Išėitis viena – sukomponuoti kadra taip, kad žvilgsnis susitelktų ties norimu objektu.

Pradedantys fotografai ar operatoriai dažnai pagrindinį objektą komponuoja kadro centre. Tai nėra blogai, tačiau daugeliui tokie kadrai dėl pernelyg subalansuotos kompozicijos gali pasirodyti per nykūs, mažai informatyvūs, stokojantys dramaturgijos ar net erzinantys. Todėl verta panagrinėti kitus dėmesio sutelkimo ties norimu objektu atvejus.

Pirmiausia vertėtų atkreipti dėmesį į pagrindinio objekto savybes.

Užduotis

Nufotografuokite keletą atsitiktinių kadru, kuriuose būtų užfiksuoti 4 ir daugiau skirtingų objektų. Nustatykite, ties kuriais iš jų susitelkia dėmesys. Pamėginkite įvardyti to priežastis.

Tikėtina, kad žvilgsnis pirmiausiai užkliūna už tų objektų, kurie išsiskiria savo dydžiu, forma, spalva, šviesumu, judesiu, faktūra ir pan. Todėl kai kurie fotografai ar operatoriai tam, kad įsitikintų, jog objektas pakankamai išskirtinis, prieš fiksuodami kadra, kartais atlieka paprastą triuką: pasinaudodami rankiniu fokusavimu „išplukdo“ kadra (padaro vaizdą neryškų), o susidariusiame atvaizde stebi, kurios „dėmės“ labiausiai atkreipia dėmesį.

Jei pagrindinis objektas yra pakankamai išsiskiriantis ir nėra kitų jį nustelbiančių elementų, papildomai tokio objekto skirti nebūtina. Deja, tokie idealūs atvejai gana reti, pvz., filmuojant ar fotografuojant renginį, tikėtina, kad į kadra pateks asmenys, kurie savo elgesiu nukreips dėmesį nuo pagrindinio objekto. Tokiais atvejais gali padėti keletas gudrybių:

- Kadre visu dydžiu rodyti tik pagrindinį objektą, kitus įtraukti tik iš dalies, o jei fiksuojama tik dalis pagrindinio objekto, tai ji turi užimti didžiąją kadro dalį.
- Pasitelkiant *trečdalių taisyklę*. Tai viena pagrindinių kompozicijos taisyklių: vaizdas estetiškesnis, kai pagrindiniai objektai komponuojami ar atskiriami ne ties centru, o ties linijomis, susidariusiomis padalinus kadra horizontaliai ir (arba) vertikalčiai į tris

proporcingas dalis. Vertikalių ir horizontalių linijų susikirtimo taškuose susidaro dėmesio centrai.

- „Įrėminant“ pagrindinį objektą (pvz., vartuose stovintis žmogus greičiau patrauks didesnę dėmesį, nei stovintis šalia vartų).
- Pasinaudojant vedančiomis linijomis (pvz., ant bėgių stovintis traukinys patrauks dėmesį, nes žiūrovo akys seks bėgiais, kol „sutiks“ traukinį. Arba kadre esančio žmogaus žvilgsnis, sutelktas į objektą, taip pat sukurs vedančią liniją. Ir jei jis žiūri į kamerą, tai pagrindiniu objektu tampa operatorius ar fotografas).
- Išbalansuojant kompoziciją (įvairūs daiktai visuomet atkreipia dėmesį, jei jie „nusveria“ simetriškai sukomponuotą kadrą).
- Sukuriant kontrastą, kai pagrindinis objektas veikia ar atrodo priešingai nei visi kiti.
- Filmavimo metu „persekiojant“ pagrindinį veikėją.

Užduotis

Sukurkite keletą kadrų, sąmoningai išryškindami vieną ar kitą objektą.

Kompozicijos proporcijos, pusiausvyra ir svoris

Jau minėta *trečdalių taisyklė* leidžia pasirinkti tinkamas kompozicijos proporcijas, kai horizonto linija yra ne centre, bet per trečdalį nuo viršutinio ar apatinio kadro krašto.

Jei dėmesys sutelkiamas ties konkrečiu žmogumi, tai pageidautina, kad jo akys atsirastų vidurinio ir viršutinio trečdalių sankirtoje. Jei atvaizduojama didžioji veido dalis, svarbu, kad smakras nebūtų „nukirstas“, o jei fiksuojamas žmogus visu ūgiu, pageidautina kadre palikti vietas po kojomis (kitai jis „stovės“ ant ekrano krašto). Stokojama proporcijų, jei kadras „kerpa“ žmogų ties alkūnėmis, keliais ar per juosmenį.

Objektas, esantis kadro centre, atrodo proporcingai, tačiau neįdomiai. Išimtis – jei fonas nuo jo į šonus yra simetriškas ar specialiai išbalansuotas.

Jei kadre yra du, keturi ir daugiau objektų (dėmesio centrų), tai kadro centras tampa atskaitos tašku ir kompozicijos svoris priklauso nuo jo. T. y. jei objektai išsidėstę vienodu atstumu priešingose centro pusėse, tai kompozicija vadinama subalansuota, jei ne, – tai labiau nutolęs ar ryškiai didesnis objektas įgaus didesnę svorį (svarbą). Dominuojant trims objektams, atskaitos taškai yra du – kadro centras ir vidurinis objektas.

Svorio samprata svarbi, nes kuo labiau objektas ar jų grupė „nusveria“ kompoziciją, tuo labiau stengiamasi rasti to paaiškinimą ir žvilgsnis nenoromis krypsta į priešingą svorio centrui pusę. Jei ten nieko nėra ar „atsvara“ yra neadekvati, tai toks kadras įgauna papildomos

dramaturgijos, dinamikos ir judesio (pvz., įsivaizduojant apverstą piramidę, susidaro įspūdis, kad ji tuoj tuoj nukris).

Atvirkščiai, jei kompozicija subalansuota, kadras yra statiškas ir nedramatiškas, o objektai, esantys skirtingose atsvaros taško pusėse, tampa lygiaverčiai.

Kaip visa tai veikia filmuojant tapant ar fotografuojant?

- Filmuojant dialogą, stipresnis pašnekovas tampa tas, kuris „nusveria“ kadra. Jei pašnekovai filmuojami atskirais kadrais, tai patartina, kad tarp tų kadru atsirastų balansas, taip susidarys įspūdis, kad jie iš tiesų kalbasi vienas su kitu (verta paminėti, kad vieno su kitu pašnekovų žvilgsnio trajektorijos turi sutapti).
- Norint suteikti kadrai dinamiškumo ir judesio, verta pakeisti objektų pusiausvyrą.
- Siekiant sklandaus vaizdo medžiagos montažo tarp kadru, patartina išlaikyti atskaitos taškus ar horizonto liniją toje pačioje vietoje.
- Tikėtina, kad trys objektai labiau subalansuos kadra nei du, ir simetriškai labiau, nei asimetriškai.

Tai tik keletas pavyzdžių iš daugelio variantų. Esant skirtingoms sąlygoms tenka taikyti pačius įvairiausius sprendimus, susijusius su balanso ir proporcijų išlaikymu. Ir tik nuo kadra komponuojančio žmogaus priklauso, koki poveikį stebėtojai turės perteikiama informacija: ar ji bus statiška, bet stabili, ar gyva, bet trikdanti.

Kompozicijos dramaturgija

Nagrinėdami kompozicijos proporcijas, pusiausvyrą ir svorį, galėjome įsitikinti, kad užfiksuojama vaizdinės informacijos dramaturgija ir dinamika priklauso ne tik nuo to, kas vyksta kadre, bet ir nuo to, kaip kadras užfiksuotas.

Labiausiai kadro dramaturgiją veikia filmavimo ar fotografavimo kampas:

- Jei filmuojama iš apačios (žemas rakursas – ŽR), sustiprėja dinamika, veikėjams suteikiama daugiau stiprybės.
- Filmuojant iš viršaus (aukštas rakursas – AR) ar paukščio skrydžio, galima ne tik puikiai susieti veikėjus su aplinka, bet ir sumenkinti juos.
- Komponuojant kadra akių lygyje (AL), išgaunamas neutralaus stebėtojo ar nuoširdumo efektas.
- Pasukus kreivu kampu (KK), galima situaciją perteikti kaip nekasdienišką ar nenatūralią.
- Nukreipus kamerą profiliu į veikėjus (PR), nurodoma, kur link, nekreipdamas dėmesio į aplinką ar susimastęs juda ar žvelgia žmogus.

- Žvelgiant $\frac{3}{4}$ profilio (3/4PR), kaip ir filmuojant per petį (PP – stovint kamerai žmogui už nugaros taip, kad matytųsi ir kiti objektai, į kuriuos pasisukęs žmogus), paryškinamas santykis tarp pagrindinio ir sąveikaujančio objekto.
- Komponuojant kadra iš tam tikro veikėjo požiūrio taško (PT), paryškinamas santykis tarp skirtingų veikėjų, o žiūrovas sutapatinamas su tuo, iš kurio perspektyvos yra žvelgiama. *Pastaba.* Dažniau vartojamas angliškas trumpinys POV (angl. *point of view*), pakeičiant paskutinę raidę veikėjo vardu.

Filmuojant dramaturgijos ir dinamikos prideda kameros judesys, kuris bus aptartas vėliau. Peržiūrėkite keletą pavyzdžių iš DVD disko ir aptarkite, kaip filmavimo kampas veikia veikėjų charakterius ir istorijos tėkmę.

Kadro dramaturgijai reikšmės turi ir vyraujančios spalvos:

- Raudona kelia aistros ar agresijos jausmą.
- Geltona – džiaugsmingą ir laimingą atmosferą.
- Mėlyna – ramumo, vienišumo ar atskyrimo jausmą.
- Žalia su šviesiomis spalvomis – suteikia vilties ir pranašauja progresą, su niūriomis – lemia ligą ar puvimą.
- Violetinė simbolizuoja turtus ir prabangą.
- Purpurinė siejama su religija, karaliais ir prietarais.
- Oranžinė siejama ne tik su šventėmis ir iškilėmis, bet ir su sausra ar karščiu.
- Ryškios spalvos prideda dinamiškumo, o prislopintos – natūralumo.
- Ryškesnės spalvos teikia objektui išskirtinumo ir stiprybės.
- Šviesios spalvos sukelia atvirumo jausmą, tamsios – paslapties ir t. t.

Užduotis

Subjektyviai įvertinkite keletą dailės, fotografijos kūrinių ar kadru iš filmo. Įvardykite sukeltas emocijas ir nuomonę apie veikėjus. Pasitelkdami kompozicijos žinias, nustatykite to priežastis.

Operatorius kuriant filmą yra vienas svarbiausių asmenų. Nuo jo profesionalumo ir sugebėjimo tinkamai perteikti scenaristo bei režisieriaus sumanymus tiesiogiai priklauso perteikiama prasmė. Kompozicijos išmanymas privalomas taip pat ir režisieriams, montuotojams, filmų kompozitoriams bei kitiems su filmo užbaigimu (post-produkcija)

susijusiems asmenims. Kitu atveju, net patys geriausi sumanymai, stokojantys tinkamų raiškos priemonių, praras įtaigą.

Užduotis

Paskaitykite scenarijų ir pasvarstykite, kaip sukomponuotumėte kadrus, kad išgautumėte atitinkamą dramaturginį efektą.

Filmavimo kameros judesys

Sakoma, kad geras operatoriaus darbas turi būti nepastebimas. Jei kamera juda netinkamai, žiūrovas iškart pajunta, kad istorijoje dalyvauja dar vienas, dažniausiai nepageidaujamas asmuo – operatorius. Ir atvirkščiai, tinkamai valdoma kamera suteikia vaizdui gyvumo ir įtraukia žiūrovą į siužetą.

Kameros judėjimo atvejai

Metodinėje literatūroje galima gana dažnai aptikti rekomendacijų, kaip improvizuoti su kamera, kaip pajudinus ją iš vieno taško į kitą, galima sukurti įspūdingesnių kadru. Tačiau rečiau užsimenama, kad nežinant, kodėl tai reikia daryti, geriau to vengti, kitaip istorija bus apie operatorių, o ne apie veikėjus, esančius filmavimo aikštelėje.

- Tinkamiausi kameros judesio atvejai yra šie:
- **Žvalga** – kai reikia stebėti įvykius iš tam tikro veikėjo perspektyvos (pvz., veikėjo žvilgsnis nukrypo nuo šuns prie jo dubenėlio).
- **Sekimas** – kai norima žiūrovą paversti slaptu konkreto veikėjo ar objekto stebėtoju (pvz., kamera seka koridoriais einantį žmogų link sandėlio, kuriame jo laukia siurprizas).
- **Nenutrūkstamas montažas** – kai vietoj kadru kirpimo nusprendžiama sujungti juos sklandžiu kameros perėjimu iš taško a į tašką b, nuo vieno kadro stambumo prie kito ir pan. Šis būdas dažnai taikomas vietoj *dengiančių kadru*.

Kameros judėjimo būdai

Skirtingoms filmavimo sąlygoms, naudojami skirtingi kameros judėjimo būdai ir (arba) įranga.

Trikojis dažniausiai naudojamas:

- Panoravimui (PAN) – kai siekiama horizontalios žvalgos.

- Vertikaliam panoramavimui (VPAN) – kai siekiama vertikalios žvalgos.

Įvairūs **bėgiai**, **vežimėliai** ar **laikikliai**, tvirtinami prie transporto priemonių, naudojami veiksmo sekimui.

Įvairūs bėgiai, vežimėliai ar laikikliai, tvirtinami prie transporto priemonių, naudojami veiksmui sekti, **gervės** – sekti ir nenutrūkstamam montažui. Filmuojant **iš rankos** ar pasitelkus mobiliąsias judesį **stabilizuojančias sistemas** (angl. *Steadycam*) – visais išvardytais atvejais.

Prie kameros judesio būtų galima priskirti ir tolinimo bei artinimo (*zoom*) galimybę. Profesionalai filmuodami ja naudojasi itin retai: kombinuodami su kitais kameros judesiais (taip išgaunamas specialus efektas, keičiantis erdvę) ar neturint kitos galimybės įgyvendinti nenutrūkstamą montažą.

Būna ir kitų atvejų, kai kameros judėjimo būdai kombinuojami kartu, tačiau išgauti norimą rezultatą pavyksta tik po daugelio treniruočių ir repeticijų. Peržiūrėkite metodinių rekomendacijų diske esančias filmų ištraukas *Esu Kuba*, (rež. Kalatozov, 1964) (isp. *Soy Cuba*), *Žmonių vaikai* (Cuarón, 2006) (angl. *The Children of Men*)

Užduotis

Pažiūrėkite filmo ištrauką, nustatykite panaudotus kameros judėjimo būdus ir priežastis.

Kameros judėjimo problemos ir patarimai kaip to išvengti

Kaip užsiminta anksčiau, netinkamas kameros judesys gali sugadinti visą sceną. Dažniausiai pasitaiko šios klaidos:

- *Drebanti ar kartkartėmis sudrebanti kamera* – siekiant to išvengti rekomenduojama naudoti stabilų trikojį su kokybišku filmavimams pritaikytu kameros tvirtinimo mechanizmu
- *Atsirandantys šešėliai nuo kameros ar operatoriaus* –operatoriui neturėtų užstoti šviesos šaltinio, nukreipto į filmuojamąjį objektą.
- *Kamera judinama be tikslo* – fiksuojamas judesys turi tikslingai sekti konkretų objektą arba judėti linijomis sudarytomis iš įvairių objektų(o).
- *Užfiksuojami šviesos šaltiniai* – jei tai nėra specialus užmanymas, patartina vengti kreipti kamerą į juos, nes gali susidaryti peršvietimas, iškraipomos spalvos ir kontrastas.
- *Kardinaliai keičiama judėjimo kryptis* – jei kamera juda aukštyn žemyn, kairėn dešinėn ir pan., susidaro judėjimo be tikslo įspūdis.

- *Kamera fiksuoja tuščius plotus* – panašiai kaip ir be tikslo judanti kamera sudaro įspūdį lyg būtų „pamestas“ pagrindinis objektas.

„Nužvelgdama“ ar judėdama aplink objektą, kamera gali jį išryškinti, atskleisti jo formas ir grožį (todėl reklamose galime dažnai pastebėti šį triuką). Tačiau kuriant filmą patartina tuo nepiktnaudžiauti, nes žiūrovą turėtų patraukti ne tik vaizdas, bet ir prasmė. Filmai, kuriuose techninių sprendimų yra daugiau nei dramaturginių aspektų, atrodo lėkšti ir neverti susižavėjimo.

Užduotis

Nufilmuokite keletą kadru su judančia kamera. Peržiūrėję gautus rezultatus, įvertinkite perteiktą informaciją. Pasvarstykite, kaip kadras atrodytų ir ką „papasakotų“, jei būtų nufilmuotas nejudinant kameros.

Garso įrašymas filmavimo metu

Garsas filme dažnai yra nepagrįstai nuvertinamas ir jam kokybiškai įrašyti skiriama per mažai dėmesio. Prastai įrašytas garsas kelia daug nepatogumų montaže, nes filmą kuriančiai komandai vis tiek norisi kokybiško rezultato, o nepasiruošus filmavimo aikštelėje, montažo stebuklų tikėtis neverta. Iš tiesų, filme garsas atlieka labai svarbų vaidmenį, o mažuose projektuose kokybiškas garso įrašymas yra ypač reikšmingas, nes tikėtina, kad vėliau nebus galimybių jį patobulinti. Norint kokybiškai įrašyti dialogą, tam reikia skirti daugiausia dėmesio, nes tai yra pagrindinė garsinė filmo informacija. Dėl sėkmingo dialogo įrašymo kartais verta netgi perplanuoti scenos filmavimą, nes montuojant redaguoti ar net perrašyti dialogą yra sudėtinga, tenka kviesti aktorius ir filmą pergarsinti (plačiau apie tai filmo garso montavimo skyriuje). Daugelio profesionalų manymu, taip nukenčia filmo autentiškumas ir dramaturginė kokybė, nes pergarsinimas neatspindės tų jausmų ar išgyvenimų, kuriuos aktoriai perteikė filmuodamiesi.

Todėl renkantis filmavimo vietas, svarbu atsižvelgti į tai, kokį poveikį jos turės garso įrašui, ar jos bus tinkamos (ar nėra aplinkinio triukšmo, sklindančio iš gatvės, ar garsas neaidi, ar netriukšmauja kokie nors filmavimo vietoje esantys buitiniai prietaisai). Taip pat verta atminti, kad kiekvienas kambarys turi savitą rezonanso dažnį. Rezonansas – kuomet tam tikro aukščio garsas (arba nata) yra girdima žymiai garsiau nei kitos dėl to, kad atstumas tarp sienų yra būtent toks, kad sustiprintų natūralų garso vibravimą. Jei rezonavimo garsą montuojant

galima kompensuoti (sumažinus tiksliai toje vietoje esantį garso dažnį su glodintuvo pagalba), tai filmuojant įrašytas nepageidaujamas aidas yra didžiausia problema, nes jį sunku pašalinti net profesionaliems garso režisieriams.

Užduotis

Apsilankykite keturiose skirtingose patalpose ar erdvėse ir įvertinkite jų akustines savybes:

- ar nėra didelio aido?
- ar nesklinda ryškūs aplinkos triukšmai?
- ar yra galimybių sumažinti aplinkos triukšmus?
- ar nėra kitokių trukdžių garsui įrašyti?

Mikrofonai fiksuoja visus į jį patenkančius garsus. O Žmogaus dėmesys selektyviai krypsta įdomesnio garso šaltinio link. Pavyzdžiui, vakarėlyje bendraujant su pašnekovu staiga nugirstama frazė tolesniame pokalbyje pasirodo žymiai įdomesnė, tad sukoncentruoja visą dėmesį į tolėliau vykstantį pokalbį, nors vardan kultūringumo „pasilieinama“ kartu su pašnekovu. Mūsų sąmonė arti esantį šaltinį psichologiškai blokuoja tam, kad išgirstų kas kalbama tolėliau. Tokį psichologinį garso suvokimą galima suformuoti tik montažo pagalba, nes mikrofonai įrašytų visus vakarėlio garsus vienodai ir neskirtų niekam prioriteto. Atkreipkite dėmesį į filmo ištrauką Trisdešimt du trumpi filmai apie Glenn Gould (rež. Girard, 1993) (angl. *Thirty Two Short Films about Glenn Gould*, kurioje filmo kalbos priemonėmis pavaizduota, kaip žmogus suvokia aplinkos garsą.

Užduotis

Atlikite eksperimentą su įrašymo prietaisu (pavyzdžiui, mobiliuoju telefonu). Įrašykite apie vieną minutę klasėje sklindančius garsus. Stenkitės tai padaryti įvairiose situacijose: pirma, kai klasėje vyksta pamoka ir yra tylu; antra, per pertrauką. Įrašydami pasižymėkite, į ką kreipiamas dėmesys, kaip jis keičiasi. Perklausę įrašą, palyginkite, kokius garsus užfiksavo prietaisas ir kaip jie skiriasi nuo to, ką girdėjote jūs.

Garso aidėjimą, rezonansą, pašalinių garsų trikdžius šiek tiek mažina pakabintos gobeleninės užuolaidos, patalynė ar kita garsą sugerianti medžiaga (profesionalai naudoja specialius akustinius skydus). Tačiau tokia kambario izoliacija nuo išorinės aplinkos gali ir varginti, nes patalpoje esanti filmavimo komanda, veikiančios šviesos ar kiti veiksniai greitai

mažina gero oro sąlygas. Todėl tarp filmavimų vėdinkite patalpas ir darykite reguliarias pertraukėles.¹

Nuo turimos filmavimo įrangos priklauso, kaip kokybiškai galėsite įrašyti garsą filmuodami. Paprastos buitinės kameros dažniausiai turi vidinius mikrofonus ir galimybę prijungti išorinį 3,5mm jungties mikrofoną. Vidiniai kameros mikrofonai turi ribotas galimybes užfiksuoti garsą, be to, valdant kamerą visi prisilietimai prie prietaiso taip pat yra įrašomi, nes tiesiogiai yra susieti su mikrofonu. Profesionalios vaizdo kameros dažniausiai turi dvi mikrofono jungtis, o jei reikia daugiau garso kanalų, tai yra jungiamas atskiras išorinis garso pultas, valdomas garso operatoriaus. Taigi, profesionaliose kamerose galima išgauti kelis atskirus kanalus (mikrofonai įrašo garsą mono režimu, atkurdami skirtingus šaltinius kameros kairiajame ir dešiniajame kanaluose). Paprastai yra naudojami du pagrindiniai mikrofonų tipai:

- a) *Meškerinis*. Gali būti kryptiškai nukreiptas į garso šaltinį (filmavimo aikštelėje matytume žmogų, iškėlusį lazda su nukreiptu į kalbančius aktorius mikrofonu). Toks mikrofonas yra geras tuo, kad aktoriams leidžia laisvai judėti po filmavimo aikštelę, garsas yra užrašomas kokybiškai, esant reikalui, garso šaltinis (pavyzdžiui, paukščiai, miestas), esantis toli, gali būti pakankamai kokybiškai užfiksuotas. Meškerinis mikrofonas puikiai izoliuoja pašalinius aplink jį sklindančius garsus (pavyzdžiui, buitinių prietaisų, miesto, pastate esančių žmonių skleidžiamus triukšmus). Tokio mikrofono trūkumai – garso operatorius turi būti nuolatos šalia garso šaltinio panašiu atstumu, kitaip – nevienodu garsumu ir raiška atkurtas garsas filme bus neįtikinamas. Todėl jei aktoriai juda po filmavimo aikštelę, garso operatorius turi judėti kartu, arba bent jau laikyti teleskopine meškere mikrofoną panašiu atstumu nuo aktorių galvų. Kai kurias scenas yra sudėtinga nufilmuoti naudojant meškerinį mikrofoną, nes garso operatorius gali patekti į kadra. Verta įsidėmėti, kad nors filmo scenos planai keičiasi, meškerinio mikrofono atstumas neturėtų keistis, net ir labai smulkiame plane išlikti toks pats, koks stambiame (aišku, jei garso operatorius nepatenka į kadra).
- b) *Prisegamasis mikrofonas* (radijo arba laidinis) yra dažnai naudojamas ir vertinamas, nes jis suteikia aktoriui judėjimo laisvę. Prisegto mikrofono užfiksuotas garsas yra sodresnis, nes įrašo metu jis yra arčiausiai aktoriaus. Pagrindiniai iššūkiai dirbant su radijo mikrofonais yra ryšio pastovumas (kartais ryšys gali dingti, deja, tai paaiškėja

¹ Apie filmavimo garso techniką ir darbo ypatumus galima rasti informacijos internete anglų kalba <http://www.equipmentemporium.com>.

tik montuojant), be to, aktoriui mikrofonas yra prisegtas tam tikra kryptimi, todėl pasukus galvą, yra prasčiau užfiksuojamas garsas, pasikeičia jo savybės ir montaže gali tekti paplušėti, mėginant išsaugoti dialogo garsinį vientisumą. Prisegamieji mikrofonai taip pat įrašo aktorių garsus, sklindančius iš kūno (širdies plakimą, kosulį, žarnyno veiklą) bei trikdžius nuo drabužių. Jei aktorius vilki sintetinius drabužius, susidaro nepageidaujami elektriniai krūviai, kurie taip pat užfiksuojami įrašant, o stiprios elektros iškrovos gali net ir sugadinti mikrofoną.

Filmuojant dažnai vienu metu naudojami abiejų rūšių mikrofonai, nes jie vienas kitą papildo. Studijose, kur aktoriai būna pergarsinami, labiau paplitę yra masyvūs kondensatoriniai mikrofonai, nes jie turi geriausias atkūrimo savybes. Tačiau šių mikrofonų panaudojimas filmavimo vietose yra labai nepraktiškas, nes jie bijo drėgmės, judesio, be to, jų įrašymo savybės yra geriausios, kai jie stovi priešais aktoriaus veidą, o tai vargiai pavyktų filmavimo sąlygomis).

Tobulėjant šiuolaikinėms technologijoms verta pasitelkti išradingumą, kuomet reikia užfiksuoti filmo garsą. Jei kameros neturi gerų mikrofonų, galbūt galima pritaikyti įvairiausių nešiojamus grotuvėlius, kurie turi įrašymo galimybes. Kai kurie mobilieji telefonai taip pat turi neblogas galimybes fiksuoti garsą. Be to, esama nedidelio dydžio įvairių įrašymo įrenginių, pavyzdžiui, *Zoom*, *Edirol*, *Yamaha* ir kt. Naudojant tokius įrenginius filmavimo aikštelėje verta pamąstyti, kaip bus sinchronizuojamas garsas montuojant. Patogiausias būdas yra paleisti visus prietaisus įrašymo režimu kartu su filmavimu ir jų nepertraukinėti. Taip radus garsinį ir vaizdinį atitikmens tašką montavimo programoje, visas įrašas bus sinchronizuotas, o nereikalingas vietas po to galima tiesiog iškirpti visuose vaizdo ir garso takuose. Reikalingose vietose turėsite keletą variantų, kokį garsą (ar jų samplaiką) geriausia pasirinkti. Kitas būdas – jei vaizdo ir garso įrašai stabdomi, pradėjus naują įrašą, pliaukštelėti delnais. Kino studijos tam naudoja specialias lentas (pliaukšes). Vėliau pagal šiuos pliaukštelėjimus galima lengviau sinchronizuoti garsą, įrašytą į kamerą ir į įrašymo įrenginį.

Filmo vaizdinės medžiagos montavimas

Technine prasme filmo montažas – tai vieno kadro jungimas su kitu. Pats montavimas gali būti įvardijamas kaip nufilmuotos medžiagos suskaitmeninimas (perkėlimas iš vaizdo kameros į kompiuterį), peržiūrėjimas, atrinktos medžiagos sujungimas ir sujungimas.

Žymus filmų kūrėjas Sergejus Eisenšteinas (angl. *Sergej Eisenstein*) teigė, kad visa filmo istorija yra papasakojama montažo dėka. Iš esmės, filmas yra A kadro jungimas su B ir santykių tarp jų suformavimas. Jei pamatysime, kad kadre A mergaitė žiūri į kamerą, o kadre B rodysime ledų kioską arba kapines, arba grėsmingą vyrą, visais šiais atvejais žiūrovas skirtingai interpretuos, kaip mergaitė kadre A jaučiasi (**Kulešovo efektas**).

Užduotis

Atkreipkite dėmesį į mėgstamo filmo montažą. Pastebėkite, kaip filmo kūrėjai jungdami skirtingus kadrus pabrėžė filmo dramaturgiją.

Montažas yra mūsų pasakojamos istorijos seka. Jis gali būti nuoseklus, kaip istorija vyko, paralelinis (kelių įvykių sekos), išskaidytas (norint pasiekti dramaturginį efektą, įvykiai pateikiami ne chronologiškai, bet eklektiškai). Montažas veikia tuomet, kai jis yra nepastebimas, „natūralus“. Žymus montuotojas ir garso režisierius Valteris Marčas (angl. Walter Murch) yra atradęs, kad žmogus mirksi akimis ne todėl, kad nori suvilgyti akių paviršių, bet todėl, kad jam tokiu būdu yra lengviau įsisavinti vaizdinės informacijos antplūdį į smegenis. Pavyzdžiui, kai žmogus stebi vieną tašką ir kažkas patraukia jo dėmesį kitur, nukreipdamas žvilgsnį į naują dėmesio objektą, žmogus mirkteli. Tokiu būdu, kaip teigia Valteris Marčas, žmogus „montuoja“ net įprastose gyvenimo situacijose, jungdamas atskirus vaizdus į visumą. Viena iš Valtero Murčo darbo sėkmės priežasčių (jis yra laimėjęs net tris „Oskarus“ už montažą) yra tai, kad montuodamas filmus jis stengiasi pritaikyti natūralų žmogaus savybėms informacijos supratimo ritmą: kaip žiūrovas pradeda skaityti ekrane matomą informaciją, kiek laiko vidutiniškai jam reikia suvokti tai, ką mato, ir kada bei koku ritmu turėtų keistis kiti kadrai.

Užduotis

Apibūdinkite ir palyginkite vaizdinės medžiagos montažą, pasirinkdami 2-4 pavyzdžius iš skirtingo žanro ar stiliaus filmų, TV laidų, reklamų ir pan.

Montažo organizavimas

Pirmiausia perkėlus vaizdo medžiagą į kompiuterį, patartina ją susisteminti. Visą medžiagą reikėtų suskirstyti pagal scenas, o ją peržiūrėjus iškart susižymėti, kuri medžiaga tinkama montavimui, o kuri – ne. Tai padeda greičiau apsispręsti, kuriuos kadrus naudoti montaže.

Montuojant vaizdinę medžiagą, kyla klausimas, kada geriausia kirpti kadra. Atrodo, kad „sukarpyti“ vaizdinę medžiagą yra lengvas darbas, tačiau kad istorija turėtų prasmę, reikia ją sudėlioti logiškai. Montuojant reikia atsiremti į pagrindinę filmo idėją, kokią istoriją filmo kūrėjas nori papasakoti. Turėdamas aišką viziją, jis atitinkamai gali dėlioti ir vaizdinę medžiagą, t. y. kieno akimis istorija yra pasakojama, kiek informacijos apie filme vykstančius įvykius žino žiūrovas, o kiek filmo veikėjai. Montuojant galima pasiekti daug techninių efektų, kurie sukeltų žiūrovui norimą dramatinę įtampą, intriguotų, kas nutiks filmo veikėjams (pavyzdžiui, kaitaliojant važiuojančio traukinio ir bėgančio geležinkelio bėgiais mažo vaiko vaizdus, žiūrovui kils įtampą ir spėlionės, kas galiausiai atsitiks).

Užduotis

Sudėliokite savo filmą pagal numatytą scenarijų. Pamėginkite paaiškinti, kas nutiktų, jei filme scenos būtų sukeistos vietomis, jei scenos įvykiai būtų sudėlioti kita tvarka, jei įvykiai būtų sutrumpinti arba praleisti?

Pagrindinės montavimo taisyklės

Filmo montažas, kaip ir kiti menai, viena vertus, remiasi tam tikromis taisyklėmis ir normomis, kita vertus, menininkai neretai įprastus montavimo sprendimus keičia meninėmis paieškomis ir eksperimentavimu. Visi eksperimentai yra sveikintini ir leidžia tobulėti kino estetikai. Visgi daugiau kaip šimtą metų turinti kino kūrimo patirtis atskleidė tam tikras normas, kurios padeda suprasti, kaip žiūrovas suvokia ekrane vykstančius veiksmus. Tai leidžia filmo kūrėjams pasiekti geresnių rezultatų.

Scenos pristatymas

Klasikiniame montaže, kuris tapo ypač populiarus tiek rusų, tiek amerikiečių pokario kine (po 1945 m.) scena iš pradžių yra pristatoma bendru planu, o pats veiksmas montuojant sceną yra dėliojamas taip, kad pagrindinis veikėjas (nebūtinai filmo, bet konkrečios scenos) būtų rodomas ilgiausiai. Pristatant sceną bendru planu ir atliekant po to kirpimą, stengiamasi išlaikyti aiškų personažų tarpusavio santykį ir, nepažeidžiant 180 laipsnių taisyklės, toliau „lipdyti“ vaizdų seką pagal norimą dramaturgiją. Tam gali būti pasitelkti stambūs planai, **įterpiamieji** kadrai ir **dengiamieji** kadrai, tačiau klasikiniame montaže stengiamasi kartas nuo karto sugrįžti prie bendro ar vidutinio plano, kad žiūrovas nepasimestų veiksmė.

Atsiradus ir tobulėjant televizijai, keitėsi ir montažo principas. Muzikiniai klipai bei skaitmeninės technologijos greitino montažo kadru kaitą, kuri tetrukdavo dvi sekundes

(lyginant su vidutiniškai 8 ar net 15 sekundžių ankstesniuose filmuose). Dažnai greitas montažas kreipia dėmesį į detales, rodomas stambiu planu, kurios suteikia ne informaciją, bet perteikia tam tikrą emocinę asociaciją. Veiksmo filmuose greitas montažas, kaitaliojamas su staigiais sulėtinimais tapo populiaria menine išraiška, nes perteikia psichologinius žmogaus išgyvenimus, atsidūrus panašiose gyvenime situacijose (įvykus avarijai, jaučiamas įvykių sulėtėjimas, muštynių metu matomos įvykių detalės ir staigi veiksmų seka ir t. t.).

Toks su žmogaus išgyvenimais ir potyriais susietas montažas yra sveikintinas, reikia tik neužmiršti, kad žiūrovas, stebintis filmą, visgi nėra tiek susipažinęs su filmo istorija, kaip tos istorijos kūrėjas, todėl būtina yra suteikti reikalingą kontekstinę informaciją, supažindinti žiūrovą su filmo aplinka, kur jis yra, kokie būtent veikėjai veikia, ir nesitikėti, kad viskas bus savaime suprantama ir priimtina. Todėl šiuolaikiniuose filmuose yra apgalvotai derinimi visi kadrai, filmai juos kuriant rodomi bandomajai auditorijai ir analizuojama, ar yra pasiektas norimas poveikis, ar gerai perteikta filmo idėja.

Užduotis

Pagal prieduose pateiktą scenos montavimo pavyzdį, sudėliokite labiausiai tinkantį dramaturginį sprendimą savo filmo scenai. Atkreipkite dėmesį, kaip keičiasi dramaturginė scenos reikšmė, jei pasirenkami skirtingos trukmės kadrai.

Personažo pozicionavimas ir žvilgsio trajektorija

Tai, koku kampu ir iš kurios pusės matysis veikėjas, nulems kadro prasmę. Prieduose yra pateikti pavyzdžiai, paaiškinantys personažo pozicionavimo kadre svarbą.

Kai žiūrovas stebi personažą trijų ketvirčių kampu, įsitraukimas yra didesnis, nei stebint jį iš profilio. Jei rodomas personažo veidas labai stambiu planu – pasiekiamas maksimalus personažo poveikis žiūrovui.

Montažo prasme, personažo kūno ir (arba) galvos pasisukimo kampas ir žvilgsnio trajektorija yra ypač svarbūs, nes iš eilės jungiant kadrus su skirtingais personažais galima sukurti vis kitokią prasmę. Pavyzdžiui, jei pirmojo personažo kūnas ar galva žiūrovo atžvilgiu yra pasisukęs į dešinę, o sekančiame kadre antrasis veikėjas rodomas kairėje, susidaro įspūdis, kad pirmasis tarsi vengia antrojo, nes yra nusisukęs nuo jo.

Aktoriaus žvilgsnio nukreipimas perteikia atskirą prasmę. Pavyzdžiui, į viršų nukreiptas žvilgsnis asocijuojasi su pagarba, susižavėjimu, tiesiogine reikšme „žvilgsniu į dangų“, tad tokią prasmę montažas perteiks po to filme pasirodančiam reiškiniui ar personažui. Ir atvirkščiai, jei akių žvilgsnis yra nuleistas (santykiyje su žiūrovu), personažas yra

užsisklendęs, išgyvena vidinius jausmus (pavyzdys priede). Žvilgsnio trajektorijos reikšmė dramaturgijai).

Užduotis

Be garso pažiūrėkite filmo ištrauką, kurioje nufilmuotas dialogas. Įvardykite veikėjų emocines būsenas, pamėginkite nuspėti, apie ką jie šneka. Peržiūrėkite ištrauką darsyk su garsu ir patikrinkite, ar teisingai pavyko suprasti esmę.

Personažų reakcijų perteikimas montaže

Dramaturgiškai filmo personažai savo veiksmais sukuria konfliktą, kuris vienaip ar kitaip išsisprendžia. Tai suteikia kūriniui meninę esmę. Filmai yra regimasis menas ir montavimo etape režisierius, padedamas montuotojo perteikia ne tik istorijos dramaturginę tėkmę, tačiau montažo pagalba savitai žiūrovui papasakoja istoriją. Ta pati istorija filme gali būti papasakota skirtingais aspektais, vien dėl to, kaip ji bus pateikta montaže.

Filmo personažai kuriami rodant jų veiksmus ir emocijas, kai jie veikia filmo aplinkoje, ar būna priešpastatyti vykstant konfliktui. Režisierius, naudodamas personažo emocinę išraišką, siunčia tam tikra žinią žiūrovui. Norint atskleisti, ką jaučia pagrindinis filmo veikėjas, nebūtina rodyti vien tik jo emocines reakcijas į filme vykstančius veiksmus. Aplinkinių veikėjų reakcijos puikiai perteikia emocinį krūvį, o žiūrovas susitapatina su tų veikėjų emocijomis. Montavimu metu, šių reakcijų trukmę galima valdyti iki smulkmeniškumo. Patyrę montuotojai ir režisieriai skaičiuoja tas trukmes sekundės dalimis (angl. frames), nes vienoks ar kitoks pasirinkimas žiūrovui perteiks skirtingą informaciją.

Užduotis

Atkreipkite dėmesį, kaip televizijos serialuose yra parodomos veikėjų reakcijos, kaip veikėjų veiksmus ar dialogą emociškai „įvertina“ kiti personažai. Kokį poveikį veikėjų veiksams turi skirtingo pobūdžio „įvertinimas“ (pvz., nuostaba arba juokas)?

Sklandus regiamosios medžiagos montavimas

Žiūrovas greitai sugeba įsisavinti kadre pateiktą informaciją, ypač jei tai yra kovos scenos ar vaizdai, suteikiantys adrenalino (pavyzdžiui, lenktynės, gaudynės, muštynės ir t. t.). Tai viena iš priežasčių, kodėl veiksmo filmuose yra dažniau taikomas greitas montažas.

Technine prasme montuojant svarbu numatyti, nuo kur žiūrovas pradeda skaityti kadro informaciją, kurlink veda jo dėmesys, ir kokiu svarbiausiu informacijos elementu prasideda

kitas kadras. Priede parodyta, kaip vienas objektas, pavyzdžiui, žvaigždė (arba automobilis), juda iš kadro kairės į dešinę ir tolsta nuo žiūrovo. Kitame kadre, pagrindinis kompozicinis elementas, ovalas (arba žmogaus veidas) yra dešiniame kampe (ten, kur buvo žiūrovo žvilgsnis praeitame kadre). Tokiu būdu yra siekiama tolygaus montažo, kad žmogaus akis „nešokinėtų“ po ekraną. Gerą montažą galima sukurti tik tuomet, kai filmavimui buvo ruošta su kadruote. Filmavimo aikštelėje reikia būti kaip galima labiau pasiruošusiam ir susiplanavusiam laiką, nes improvizacijoms ir ieškojimams draminiams (meniniams) projektams dažniausiai nėra nei laiko, nei išteklių.

Užduotis

Pasižiūrėkite Terrence'o Malicko filmo „Naujasis pasaulis“ (2005) (angl. The New World) pradžia, ar pasirinkto kito filmo ištrauką. Atkreipkite dėmesį, kaip jungiami filme kadrai. Paanalizuokite, kokie filmo paruošiamieji darbai (aktorių vaidyba ir mizanscena, operatoriaus darbas) garantavo sėkmingą montažą.

Jungiant kadrus, įprasta montavimo taisyklė yra kirpti vos veiksmui prasidėjus. Pavyzdžiui, mes norime parodyti kambarį iš kelių pusių. Kambarėje yra Petras, kuris sėdėdamas ant sofos žiūri televizorių. Jei Petras nejuda, tiesiog stebi televizorių, tai logiška montavimo seka būtų parodyti, ką būtent Petras mato televizoriuje. Jei kadre niekas nejuda, tai nėra prasmės „atlikti“ kirpimą ir rodyti Petrą iš kitos pusės. Tačiau jei Petras pakeltų ranką ir perjungtų kanalą, tuomet atsirastų vaizde veiksmas, kai būtų galima kirpti. Kirpimas dažniausiai pasiteisina, kai atliekamas prasidėjus veiksmui, (1/3 viso veiksmo), o kitus 2/3 paliekant naujam kadrai. Kitaip tariant, Petrui kilstelint ranką, atliekamas vaizdo kirpimas, ir didesnė dalis veiksmo vyksta jau naujame kadre.

Montuojant, kaip ir filmuojant, svarbu yra laikytis 180 laipsnių ir 30 laipsnių taisyklių.

180 laipsnių taisyklė nurodo, kad tarp dviejų objektų ar objekto ir žiūrovo yra tarsi nubrėžiama linija, kurios žiūrovui nevalia „peržengti“. Ši taisyklė gali būti siejama su teatru, kuomet žiūrovas stebi sceną visuomet iš vieno taško. Filme ši linija, be abejo, kinta, tačiau jos kitimas turi būti užfiksuotas palaispniui ir motyvuotai. Tai atsitinka, kai scenoje esantys veikėjai fiziškai pajudėjo. Jei rodome, kaip personažas vyksta iš Kauno į Joniškį, geriausia parodyti, kaip jis visuose kadruose juda, pavyzdžiui, iš kairės į dešinę. Parodžius viename kadre atvirkščiai, gali susidaryti įspūdis, kad jis kažką pamiršo ir grįžta atgal. Tam, kad to neįvyktų, galima įterpti kadra, kuriame judėjimas iš kairės į dešinę pakeičiamas personažo judėjimo link arba nuo kameros. Taip yra užfiksuojama nauja scenos linija, kuri leistų kitame

kadre vėl pasirinkti naująją scenos liniją, kuri gali būti tiek iš dešinės į kairę, tiek iš kairės į dešinę.

Šiuolaikiniame montaže 180 laipsnių taisyklė nėra būtinybė, tačiau tik tuo atveju, jei filmo kūrėjai yra įsitikinę, kad žiūrovui montažas nesuteiks painiavos.

30 laipsnių taisyklė yra skirta tam, kad žiūrovo neerzintų nepagrįsti vaizdo kirpimai. Buvo pastebėta, jei kadro kampas tuo pačiu planu (pavyzdžiui, bendru planu, pristatančiu sceną kambaryje) nepasikeičia daugiau nei 30 laipsnių, tuomet toks kirpimas neturi prasmės.

Jei nepavyksta sklandžiai sujungti dviejų kadru, galima pasitelkti **įterptinius** (angl. literatūroje *insert*) ir **dengiančius** (angl. *cut-away*) kadrus. Įterptinis kadras yra tas, kuriame mes parodome kokią nors detalę iš prieš tai buvusio bendro ar vidutinio plano. Pavyzdžiui, matome, kaip kambaryje Petras žiūri televizorių, maigo nuotolinį valdymo pultelį. Atliekant kirpimą, rodome stambiu planu valdymo pultelį – tai yra įterptinis kadras. Jei kirpimas būtų į už lango ant medžio tupinčias varnas, o jų nebuvo matyti prieš tai esančiame bendrame plane, tad šis planas yra vadinamas dengimu.

Užduotis

Atkreipkite dėmesį, kaip yra naudojami įterptiniai ir dengiamieji kadrai. Tai geriausiai matyti per žinių programas, kai dėl interviu redagavimo lengviau yra „uždėti“ dengimą ir rodyti papildomus vaizdus.

Išnagrinėkite savo filmo scenarijų ir kiekvienai scenai pasižymėkite po keletą galimų dengiančių ir įterptinių kadru. Tai gali būti labai naudinga, siekiant ištesti scenų trukmę, maskuoti blogą aktorių vaidybą ar šalinti techninius nesklandumus, patirtus filmuojant.

Filmuojant yra pravartu scenarijuje pasižymėti, kokiais planais buvo scenos nufilmuotos. Tai yra nesunku padaryti pačiame scenarijuje, nubrėžiant liniją, nuo kurios scenarijaus vietos iki kurios yra nufilmuota, koku planu ir kaip režisierius vertina šį dublį (pavyzdys pateiktas prieduose). Tai padės lengviau organizuoti montavimą ir sutaupys laiko, nes nereikės papildomai peržiūrėti medžiagos.

Profesionalai nerekomenduoja naudoti siužeto intarpų kurie simbolizuotų nukėlimą į praeitį (angl. *flashback*), svajones ar sapnus, nes tokio pobūdžio intervencija į nuoseklią istoriją vienaip ar kitaip trikdo žiūrovą ir nukreipia jo dėmesį nuo pagrindinės minties. Be abejo, tie patys kino profesionalai naudoja šias technikas, tačiau labai svarbu tai dramaturgiškai pagrįsti. Technine prasme, montaže verta pamąstyti, ar nevertėtų tokius staigius pasikeitimus (kuomet keičiasi veikėjų laikas ir erdvė) pakeisti kitomis priemonėmis.

Jei tokie nukėlimai į praeitį, o kartais ir ateitį yra neišvengiami, jie perteikiami nespaltvotai, pakeičiamas garsas, montažo tempas ir ritmas – tokiu būdu jie tampa priimtinesni žiūrovui.

Praktiniai montavimo aspektai

Jei filmuojamas projektas yra pakankamai didelis (pavyzdžiui, nufilmuota 3–5 valandos neapdorotos medžiagos), būtina šią medžiagą susisteminti montavimo programoje pagal scenas ar vietas. Sistemos įvedimas iš pradžių šiek tiek užtrunka, tačiau labai pasitarnauja vėlesniame darbe, kuomet reikia surasti norimą medžiagą ar atlikti pakeitimus. Susisteminta medžiaga montavimo programoje gali būti sudėliota į atskirus aplankus (angl. *folder*), kiekvienas svarbus filmo elementas (pavyzdžiui, naudojama papildoma grafika ar muzika) turi taip pat turėti savo vietą, kad būtų lengvai ir greitai surandami.

Susisteminus medžiagą, pradėdama montuoti, atsižvelgiant į filmo scenarijų. Iš pradžių yra svarbu sudėlioti sceną ir įsitikinti, kad kuriant filmą numatytas veiksmas veikia ir montaže. Nesistenkite pradžioje pernelyg nudailinti montažo, verčiau sukurkite scenos (ar filmo) montažo „griaučius“. Galite pasižymėti, kokie yra pagrindiniai trūkumai scenoje, kurie gali būti susieti ir su techniniais nesklaidumais, ir su prasta vaidyba, ir su blogu kameros darbu.

Sudėliojus pirmąją montažo versiją (grubųjį montažą), greičiausiai pastebėsite, kad filmo trukmė yra ilgesnė nei planuota. Nesijaudinkite, nes tai yra normalus reiškinys. Peržiūrėję iš naujo visą filmą (sudėjus kartu scenas), pamėginkite kritiškai įvertinti, ką reikia sutrumpinti, pakeisti, praplėsti, o gal atsisakyti.

Igijus montavimo patirties, galima išspręsti nemažai su nufilmuota medžiaga susijusių problemų. Dažniausiai pasitaikančios yra pateiktos prieduose.

Garsinės medžiagos montažas

Garsas filme turi ypatingą reikšmę, kuris režisieriaus Davido Lyncho teigimu perteikia 50%, 70%, o kartais ir 100% scenos prasmės. Filmu kūrėjai pripažįsta, kad jei žiūrovas dar gali toleruoti nekokybišką vaizdą, tai prastas garsas gali fatališkai sugadinti filmo rezultatą. Taip yra greičiausiai dėl to, kad žmogus gyvenime žymiai prasčiau toleruoja garsinį, nei regimąjį triukšmą.

Filmu garsas ne tik leidžia apjungti visus scenos kadrus į vientisą erdvę, bet puikiai sugeba dramaturgiškai sukurti reikiamą atmosferą. Kine iš esmės visi garsai yra skirstomi į du tipus pagal savo kilmę: kadrinius garsus (juos girdi filmo personažai, pvz., gatvė už lango,

pasigirstanti sirena, šūvis ir pan.) ir užkadrinius garsus (garsus, kuriuos girdi žiūrovas, bet apie jų buvimą filmo veikėjai nenutuokia, pavyzdžiui užkadrinis balsas, filmo muzika).²

Visa garsinė medžiaga filme yra skirstoma į tris pagrindines grupes:

- Dialogas (paprastai pati svarbiausia ir ryškiausia garsinė filmo informacija).
- Garsiniai efektai (aktorių skleidžiami garsai, pavyzdžiui, žingsniai, prisilietimai prie objektų bei aplinkos skleidžiami triukšmai).
- Muzika (dažniausiai naudojama užkadrinė muzika).

Užduotis

Pasirinkite vieną filmo sceną ir nubraižykite schemą, kokius garsus girdite, sugrupuokite juos į kadrinius ir užkadrinius garsus.

Montuojant filmo garsą, verta prisiminti „2 vietų automobilio“ taisyklę. Filmuotojai yra pastebėję, kad žiūrovas geriausiai įsisavina informaciją, kai vienu metu vyrauja ne daugiau nei 2 garsų grupės (dvi vietos automobilyje). Pavyzdžiui, skambant intensyviai muzikai, nerekomenduojamas dialogas, nes šie du garsiniai elementai varžysis dėl žiūrovo dėmesio. Esant intensyviems garsiniams efektams ir dialogui, muzikai praktiškai „nebelieka“ garsinės erdvės. Taigi pagal garsų prioritetą, montavimo programoje įprastai garso takeliai yra suskirstomi šia tvarka:

- 1) Dialogas (gali turėti kelis takelius, jei šiems reikalingi skirtingi apdorojimo parametrai)
- 2) Garsiniai efektai (vienas ar keli takeliai, kurie naudojami kaip kadriniai garsai)
- 3) Garsiniai efektai 2 (kitoje takelių grupėje gali būti išskirti užkadriniai garsai)
- 4) Muzika (filmui pritaikyta ar sukurta muzika).

Montavimo etape dažniausiai išryškėja filmavimo metu padarytos klaidos ar neatitikimai. Neretai įrašytas pagrindinių veikėjų dialogas būna su trikdžiais (pvz. aktorius tuo metu judėjo ir nukrypo nuo mikrofono, arba pritaisytas mikrofonas sučežėjo ir įsirašė trikdžiai). Kartais trikdžiai būna objektyvūs, pavyzdžiui, sceną nufilmavus girdisi skrendantis lėktuvas, kuris filmui yra visiškai nereikalingas. Tokiu būdu filmuotojai pasiryžta pergarsinti veikėjų dialogą studijoje ir išvengti šių išvardintų problemų. Pergarsinimas yra sudėtingas procesas, ir net profesionaliems aktoriams neretai būna sunku tai padaryti įtikinamai. Visgi tiek Holivudo,

² Literatūroje ar šaltiniuose anglų kalba šie garsai yra skirstomi į *diegetic* (kadriniai) ir *non-diegetic* (užkadriniai).

tiek rusų kine pergarsinimas yra plačiai naudojamas, nes montavimo metu leidžia valdyti garsų santykį (dialogą, garsinių efektų) iki smulkmeniškumo³.

Užduotis

Siekdami išmokti dirbti su garsu montavimo programose, paimkite žinomo filmo sceną ir pamėginkite sukurti jai visiškai naują garsą (tiek dialogą, tiek kadrinius, užkadrinius garsus, pritaikykite, jei reikia, muziką). Dėl įdomumo galite laisvai interpretuoti, ką šneka veikėjai, pritaikyti įvairiausią garsinį kontekstą (pavyzdžiui, už lango girdisi karas arba intensyvūs miesto garsai). Atkreipkite dėmesį, kaip vienas ar kitas garsinių elementų išryškinimas visiškai pakeičia scenos prasmę.

Scenos garsinis jungimas naudojamas tam, kad montuojant keičiami kadrai (vienų ar kitų veikėjų akcentavimas) netrikdytų žiūrovo dėmesio. Filmo kūrėjai pastebėjo, kad psichoakustiškai žiūrovo „vieta“ scenoje nesikeičia, todėl pasirinktas scenos garsinis kontekstas taip pat turėtų išlikti pastovus, nežiūrint to, kad realiai esant toje aplinkoje ir keičiant pozicijas kartu su kamera, garsas atitinkamai taip pat kistų. Tam pasiekti dažniausiai garsiniuose efektuose esantys užkadriniai garsai (pavyzdžiui, kambario tyla, kurią taip pat reikia įrašyti filmuojant, kad po to būtų galima panaudoti montuojant, t. y. jungiant skirtingas garsines aplinkas), išlieka pastovūs, o dialogai ir kiti garsai atitinkamai su montažo „kirpimu“ keičiasi minimaliai.

Montuojant filmo garsą, reikia vengti atvejų, kuomet keli (ar visi) garsai prasideda arba baigiasi vienu metu, ypač kartu su vaizdu, nes jie atkreipia nereikalingą dėmesį į patį montажą (filmo kūrėjai stengiasi, kad žiūrovas įsitrauktų į filmo pasakojimą, o ne kreiptų dėmesį į techninius dalykus).

Filme naudojamas garsas gali būti puikia priemone perteikti papildomą su istoriją susietą informaciją. Pavyzdžiui, vizualiai yra sudėtinga parodyti, kad veikėjai yra prie jūros, mieste, kare ar apsupti daug žmonių minioje. Su garso pagalba, naudojant užkadrinius garsus, tokią kontekstą galima nesunkiai sukurti. Be to, filmo garsas turi atspindėti, kas vyksta ekrane, tačiau neturi paryškinti, ką ir taip puikiai žiūrovas mato. Ši taisyklė dažnai taikoma, naudojant filme muziką. Jei personažas verkia, nėra būtina dėti tiesiog liūdną muziką, nes jo liūdesys ir taip yra gerai matomas. Vietoj to, garsų pagalba arba turinčia kontekstinę prasmę muzika galima atskleisti veikėjo liūdesio priežastį (prisiminimai iš vaikystės, artimo žmogaus netektis

³ Plačiau apie pergarsinimą galima surasti įvairiuose internetiniuose šaltiniuose anglų kalba (ieškoti ADR – Automated Dialogue Replacement).

ir panašiai). Filme skambanti muzika suteikia pagrindinį emocinį kontekstą ir prasmę, leidžia geriau atskleisti vidinius veikėjų išgyvenimus ir jausmus.

Užduotis

Montavimo programoje pasirinkite savo filmo sceną ir atlikite eksperimentą, kaip scenos prasmę ir vykstančius įvykius keičia skambanti muzika. Atkreipkite dėmesį ne vien į tai, kokią nuotaiką suteikia muzika, bet kaip tam tikras stilistinis pasirinkimas (džiazas, rokas, klasikinė muzika ar kita) keičia filmo kontekstą ir prasmę.

Jei ketinate savo filmą pristatyti festivaliuose, siųsti konkursams ar rodyti viešai, verta iš anksto pagalvoti apie teisių į kūrinį įgijimą. Šiuo atveju tai labiausiai susiję su filme skambančia muzika. Pagal įstatymus, jei neturite autorių raštiško leidimo, negalima naudoti filme jų muzikos, tad montuojant filmą reikia vengti komercinių dainų, o muzikos klausimus spręsti galbūt pasitelkiant kolegas mokykloje ir įrašant savo garso takelį, nuo ko filmo kokybė tik praturtės.

Verta atminti, kad pagrindinė garsinė informacija filme visuomet išliks dialogas ar tekstinė informacija (užkadrinis balsas). Balsui „tarnauja“ visa kita garsinė informacija, o kartais pagal tai derinamas ir filmo vaizdas.

II Etapas

Antrajame etape turėtų būti mokoma tų dalykų, kurie leistų dar tiksliau ir išraiškingiau perteikti istoriją, dar estetiškiau užfiksuoti vaizdą bei abu šiuos elementus suderinti. Šiame etape akcentuojamas komandinis darbas, kuris turėtų būti sustyguotas taip, kad kiekvienas jos narys aktyviai dalyvaudamas procese ne tik paspartintų filmo kūrimą, bet sukurtų pridėtinę vertę.

Patartina, kad kiekvienas mokinys turėtų galimybę išbandyti visus komandos narių „vaidmenis“, t. y. pabūti scenaristu, režisieriumi, operatoriumi ir t.t. Tokiu būdu jis geriau suvoks subordinacijos reikšmę bei ugdytų tolerantiškumą kitiems komandos nariams. Sėkmingiausia tokios vizijos įgyvendinimo formulė – kiekvienam sukurti po scenarijų ir rotacijos ar burtų keliu keistis komandomis ir funkcijomis. Pavyzdžiui, Mantas yra Miglės (režisierės) scenaristas, o Miglė – Mortos (režisierės) operatorė.

Esant tokiam užimtumui, planavimas yra būtinas, o tai dar viena kompetencija, kurios galima įgyti filmų kūrimo pamokų metu.

Filmavimo komanda ir jos narių funkcijos

Peržvelgę didelio biudžeto filmų titrus pamatysite, kad prie jų dirbo keli šimtai žmonių. Tai parodo, kad tokių filmų pastatymas yra sudėtingas dalykas, tačiau mažo projekto įgyvendinimui tikrai nereikia tiek daug dirbančio personalo. Visiems filmams reikalingi šie pagrindiniai dalykai – kamera, garsas ir pats kūrėjas. Galimas atvejis, kad visą filmą padarys vienas žmogus, tačiau tai yra reta, nes visgi geriausią rezultatą pavyksta pasiekti dirbant komandoje. Praktikoje pastebėta, kad mažiems projektams reikalingi šie komandos nariai, kurie atlieka tokias funkcijas:

Režisierius yra kūrybinės filmo dalies įgyvendinimo vadovas. Jis privalo parinkti tinkamus filmo kalbos elementus istorijos papasakojimui. Išmanydamas dramaturgiją, režisierius turi taip sudaryti filmo kadruotę, kad ji būtų paveiki. Kitas svarbus aspektas - režisieriaus darbas su aktoriais, nes jis yra tiltas tarp aktorių ir filmo fiksavimo proceso, tarsi aktorių vadovas, vedlys. Filmu dramaturginė bus linija žymiai geresnė, jei režisierius skirs didžiausią dėmesį šioms dalykams, o ne kadro kompozicijai ir apšvietimui, kurių niuansus labiau reikėtų patikėti operatoriui. Dokumentiniuose filmuose režisierius taip pat didžiausią dėmesį skiria pašnekovams, reikalingos informacijos iš jų gavimui, o ne techniniams nufilmavimo dalykais. Svarbu, kad režisierius mažoje scenoje ar interviu visada jaustų visos

istorijos pulsaciją, ir kaip ši maža dalelė įsilies į visą filmą. Tai tarsi projekto strategas, todėl jam ir nepatartina pernelyg daug įsitraukti į konkrečios scenos smulkius techninius niuansus.

Operatorius filmą fiksuoja kamera, tačiau jo funkcijos yra platesnės nei tik pats filmavimas. Jis dalyvauja filmo kūrimo procese, dirbdamas kartu su režisieriumi prie kadruotės, turi būti susipažinęs su lokacijomis, įvertinti jų tinkamumą filmavimams, teikti patarimus dėl kadro kompozicijos. Tačiau kadro planų parinkimas yra režisieriaus kompetencija. Dažnai operatoriai būna ir montuotojai. Montavimo patirties turintys operatoriai kaip taisyklė žymiai optimaliau ir geriau filmuoja, nes jie greičiau nupėja, kaip filmuojama medžiaga montuos. Operatorius yra atsakingas ir už apšvietimą. Tuo metu, kai režisierius repetuoja su aktoriais, operatorius kuria apšvietimą, o šio kūrybinio proceso rezultatus įvertina ir patvirtina režisierius.

Scenaristas sukuria ir dramaturgiškai sutvarko istoriją, parengia jos scenarijų, kurį vėliau režisierius su savo komanda paverčia režisūriniu scenarijumi. Tuo dažniausiai scenaristo darbas ir pasibaigtų, tačiau dirbant mažose komandose scenaristas labai praverčia filmavimuose fiksuodamas, kokios filmo scenos vietos buvo nufilmuotos, kokiais kadro planais ir kokios režisieriaus pastabos išsakytos. Svarbu dokumentuoti, ar viskas filmavimuose užfiksuota, kas buvo numatyta pagal planą. Skirdamas dėmesį tam, bei pagalbai filmavimo aikštelėje kitiems smulkiems dalykams (juk visada prireikia kam nors pagalbos), geras scenaristas yra tikras režisieriaus lobis.

Garso operatorius reikalingas, jei filmavimuose naudojama sudėtingesnė garso įrašymo technika (keli fiksavimo šaltiniai, mikrofonai ir panašiai). Dažnai šią funkciją gali atlikti ir operatoriai, bet jei turite galimybę operatoriaus neapkrauti papildomomis funkcijomis, leiskite pasirūpinti garsu specialiai tam paskirtam žmogui. Jei tai nėra dažnai prie filmų garso dirbantis žmogus, tuomet visada verta padaryti bandymus, kaip veikia įranga, ypač garso fiksavimo. Įsitikinkite, kad dirbantis žmogus gerai fiksuoja garsą, o įranga nekelia nesklaidumų, kad po to nebūtų nemalonių staigmenų montuojant, kai visas filmas nufilmuotas.

Prodiuseris yra techninės filmavimų dalies vadovas, atsakingas už kūrybinės režisieriaus dalies įgyvendinimą. Prodiuseris visuomet balansuoja ties riba, kur įmanoma įgyvendinti filmų sumanymus, o kur reikia ieškoti alternatyvų. Kita vertus, prodiuseris turi būti kūrybiškas ir ieškoti įvairių būdų, kaip pasiekti norimą režisieriaus efektą. Juk visi nori matyti įdomius ir nestandartinius filmus, tad jei prodiuseris nueis lengviausiu keliu, tai matysis ekrane. Prodiuseris dalyvauja nuo pat projekto parengimo pradžios, organizuoja darbų eigą, suranda reikiamus rekvizitus, filmavimo įrangą, aktorius ir t.t. Prodiuseris gali atlikti daug praktinių funkcijų ir pačiuose filmavimuose, kuomet reikia paruošti filmavimo aikštelę, padėti

sustatyti įrangą, pasirūpinti komandos narių būtiniausiais poreikiais, kad jie galėtų geriausiai atlikti savo darbą.

Montažo režisierius dažniausiai būna pats režisierius ar operatorius dėl žmonių ar resursų stokos. Tačiau labai naudinga, jei filmą gali montuoti tiesiogiai su filmavimais nesusijęs žmogus, mat, pagal scenarijų jis atrenka tinkamiausius kadrus ir matydamas tik filmuotą medžiagą, perteikia istoriją. Dažnai filmavimuose dalyvavę žmonės yra pagauti euforijos arba visiško nusivylimo ir kuri laiką objektyviai negali vertinti nufilmuotos medžiagos. Montuotojas gali pamatyti tą istoriją žiūrovo akimis. Į filmo montavimo procesą įsitraukia ir režisierius (kartais nuo pat pradžių, kartais po pirminio montažo), ir kartu su montuotoju sudeda pagal scenarijų nufilmuotą istoriją. Darbas komandoje yra naudingas tuo, kad rezultatus tarsi žiūrovas gali iškart matyti ir įvertinti kolega, tad atsiranda žymiai konstruktyvesnis kūrybinis darbas. Montuotojo uždavinys yra paruošti filmo galutinę versiją, sutvarkyti jos spalvas, garsą, išvesti į reikiamą formatą.

Dirbant komandoje svarbu tarpusavio supratimas ir geras bendradarbiavimo ryšys. Prieš filmuojant galite atlikti keletą pratimų/žaidimų, kurie padės šį ryšį sutvirtinti.

Užduotis

Klasėje yra pristatyta daug kėdžių, ant kurių sėdi mokiniai. Viena laisva kėdė yra priešingoje pusėje, nei stovi mokinys. Mokinys, lėtai eidamas tarp kėdžių link laisvosios, turi ant jos atsisėsti, tačiau sėdintys mokiniai gali persėsti ir užimti laisvą kėdę, taip atlaisvindami savo kėdę. Lėtai einančio mokinio tikslas yra atsisėsti ant kėdės, tuo tarpu sėdintys mokiniai turi grupėje veikti taip, kad persėsdami neatlaisvintų per arti einančiam mokiniui savo kėdės.

Filmų dramaturgija

Dramaturgija – įvykių, glaudžiai susijusių su veikėjais, visuma. Dramaturgijos kūrimas yra viena sudėtingiausių filmų kūrybos sričių. Jos tikslas – sudominti žiūrovą, įtraukti jį į siužetą ir leisti kartu su veikėjais išgyventi įvykius. Taigi dramaturgija egzistuoja ne tik dramos kūriniuose, bet ir kituose žanruose. Jei kūrinys stokoja dramaturgijos, jis tampa neįdomus, nuobodus ar net erzinantis.

Užduotis

Pažiūrėkite filmo ištrauką. Nupasakokite, kas jums labiausiai įstrigo. Kokią informaciją ar nuojautą jums suteikė filmo ištraukos? Kaip, jūsų manymu, pasisuks įvykiai ateityje?

Dramaturginė linija

Dramaturgijos pagrindas kuriamas per įvykius, kurie tiesiogiai pakeičia veikėjų charakterius ar likimą. Kuriamas kiekvieno svarbesnio veikėjo dramatinė linija, nes kiekvienas įvykis skirtingus veikėjus veikia skirtingai.

Žiūrovo dėmesys daugiausia skiriamas pagrindinio veikėjo dramatinei linijai. Jei šiam veikėjui nebetenka susidurti su vis naujomis kliūtimis ar priimti naujų sudėtingų sprendimų (nebėra vidinio ar išorinio konflikto), tai jo dramatinė linija nutrūksta. Tuomet žiūrovas pasirenka kitą stebėjimo objektą ir nebesupranta filmo prasmės, nes nebesuvokia visumos.

Užduotis

Pažiūrėkite filmo ištrauką, kurioje veikia bent keli veikėjai. Atpasakokite ištraukos įvykius iš skirtingų veikėjų pozicijos. Nurodykite skirtumus ir nustatykite to priežastis.

Dramaturgijos kūrimas

Kaip jau minėta anksčiau, konfliktas – dramaturgijos pagrindas. Konfliktas išryškėja tuomet, kai iš anksto žinome tai, ką veikėjas nori (kokia vidinė jo motyvacija) ir (arba) ko siekia. Konflikto stiprumas tiesiogiai proporcingas norų ir (arba) siekių priešpastatomoms kliūtimis. Kliūtys gali būti pačios įvairiausios – nuo baimės (vidinė kliūtis) iki pavojaus gyvybei (išorinė kliūtis). Kuo konfliktas stipresnis, tuo aukštesnę dramatinę tašką jis pasiekia. Aukščiausias dramatinis taškas yra vadinamas **kulminacija**.

Užduotis

Papasakokite konfliktinę situaciją. Įvertinkite ją. Nurodykite konflikto priežastis.

Pvz., mergina pradėjo nekęsti geriausios draugės (vidinis konfliktas), nes ją į pasimatymą pakvietė vaikinai, kurį pati yra išsimylėjusi. Konfliktas gana stiprus ir gali turėti nemalonių padarinių (sukurti naujų konfliktinių situacijų). Konflikto priežastis – atsiradusi dviguba kliūtis: vaikinai domisi kita mergina ir iškilęs pavojus draugystei.

Galimi atvejai, kai konfliktas yra numatomas. Tai ryškiausiai atsiskleidžia detektyvuose ir siaubo filmuose. Kai žiūrovas žino ar nujaučia tai, ko nežino filmo veikėjas, sukuriama tam tikra įtampa ar intriga, prikaustanti dėmesį, nes žiūrovas įtaria, kokios kliūtis laukia veikėjo, bet nežino, kaip veikėjas pasielgs joms iškilus. Galime daryti išvadą, kad dramaturgijai svarbu

ne tik konflikto paruošimas (informacija apie veikėjus), konfliktinė situacija, bet ir tai, kas po to seka (veiksmai, sprendimai). Kuo netikėtesni (bet įtikinantys) bus konflikto padariniai, tuo filmas bus įdomesnis žiūrovui.

Detektyvų kūrimo praktika moko, kad skaitytojas (žiūrovas) susitapatins su tuo veikėju (-ais), kuris (-ie) kažko nežino. Tai labai neblogas būdas įtraukti žiūrovą, todėl kartais kažko nepasakyti yra ne mažiau svarbu nei pasakyti viską. Tam būtina sąlyga – žiūrovas (skaitytojas) turi orientuotis situacijoje ir žinoti tos situacijos aplinkybes.

Užduotis

Išstudijuokite kuriamo filmo siužetą. Nurodykite dramaturginius momentus. Nustatykite elementus, išryškinančius šiuos momentus. Priskirkite juos konkreitiems veikėjams.

Kiti dramaturgijos elementai

Dramaturgija turi savo charakterį, kurį apibūdina tarpusavyje susiję elementai:

Tempas nurodo, kaip dažnai vyksta konfliktai. Jei konfliktai vyksta retai, tempas yra lėtas (poetinio stiliaus žanrai: dramos, melodramos). Kai konfliktų kyla dažnai – greitas (veiksma žanrai, trileriai, situacijų komedijos).

Pulsacija nurodo įtampos kilimą ir kritimą. Įtampa kyla, kai atsiranda konfliktas, krinta, kai šis išsprendžiamas.

Intensyvumas nurodo įtampos stiprumą.

Jei šias sąvokas paverstume grafiku, tai tempas nurodytų laiką (x ašis), pulsacija – įtampos kryptį (y ašis + –), intensyvumas – stiprį (y ašis).

Pagrindiniai veikėjai paprastai turi po du tokius „grafikus“ – pirmasis atskleidžia vidinį pasaulį (kaip jis jaučiasi), antrasis – išorinį (kaip jam sekasi pasiekti išsikeltus tikslus). Jei šie grafikai sutampa ar vieno jų nėra – veikėjas yra neįdomus, nes nėra vidinio konflikto.

Užduotis

Nubraižykite dramaturginį grafiką kuriamam filmui. Kiekvienam veikėjui brėžkite po atskirą liniją (pagrindiniams – po dvi).

Iš nubraižyto grafiko mes galime spręsti apie filmo dinamiką (ar jis yra išraiškingas ar ne). Galime nustatyti kulminacijas (aukščiausios įtampos pasiekimus). Nuspręsti, kaip vystosi ar nesivysto siužetas. Kurio veikėjo linkme jis krypsta. Nustatyti, ar pasakojimas sklandus. Trumpiau tariant, grafikas parodo mums, ar filmas bus įtraukiantis ir sėkmingas.

Užduotis

Išstudijuokite savo nubraižytą dramaturginę grafiką. Pabandykite nustatyti veiksmingas (žiūrovą įtraukiančias) ir neveiksmingas filmo vietas. Paaiškinkite to priežastis.

Dramaturgijos tobulinimas

Pažvelgus dramaturginį planą (grafiką) nustatomos tos vietos, kurios yra pertętos ar perkrautos, per intensyvios ar per daug pasyvios, kiti abejotini momentai. Tuomet „kreives“ galime pakoreguoti: sutrumpinant, praplečiant (papildant), perkeliant tam tikrus siužeto įvykius. Kartais reikia drastiškesnių priemonių – išmesti netinkamas siužeto (scenarijaus) vietas, pakeisti jas veiksmingesnėmis, įterpti naujų. Visa tai daryti reikia gana atsakingai, nes kartais net ir dėl mažų pakeitimų pasikeičia filmo prasmė ar, dar blogiau, jos netenkama.

Užduotis

Perrašykite siužetą taip, kad jis atitiktų jūsų dramaturginę viziją.

Dramaturgijos atskleidimas

Jau formuojant idėją galima numatyti dramaturgiją. Jei pirminis konfliktas ir jo padariniai ryškūs, tikėtina, kad dramaturgija, bent iš dalies, bus atskleista.

Rašant (tobulinant) veikėjų charakteristikas, pabrėžiamos tos savybės, kurios sudaro prielaidas konfliktams atskleisti.

Kuriant siužetą, tinkamas įvykių ir aplinkybių išdėstymas sustiprina dramatinę liniją.

Rašant scenarijų, kuriamos dramaturgijai tinkančios situacijos, dialogai ir veiksmai.

Režisuojant ypač kreipiamas dėmesys į tai, ko nėra scenarijuje. Išryškunami tie elementai, kurie atskleidžia vidinį veikėjų pasaulį: per vaidybą, kadru kompozicijas, spalvas, filmavimo vietas išnaudojimą, garsinį foną, montažą ir kt.

Patarimai žengiantiems toliau: paskaitykite keletą klasika tapusių knygų, pažiūrėkite keletą klasikinių filmų. Tai geriausi dramaturgijos pavyzdžiai (būtent dramaturgija paverčia juos nemirtingais). Stebėkite, kaip autoriai vysto siužetą, kaip „ruošia“ veikėjus vienam ar kitam įvykiui, kokias priemones naudoja išryškinti veikėjų vidiniam pasauliui, kokiais būdais kelia įtampą ir ją slopina.

Personažo kūrimas, savybių išryškėjimas

Veikėjų savybės

Veikėjų charakteristikos – tai veikėjų (personažų) savybių aprašas. Filmų kūrimo procese šie aprašai yra vienas svarbesnių filmo kūrimo įrankių. Neveltui anglų kalboje vaidybiniai filmai vadinami bruožų filmais (*feature film*). Mėgėjų filmuose dažnai matome, kad veikėjai dažnai elgiasi nenatūraliai, jų dialogai „perspausti“, neįtikinamai paaiškinamas jų elgesys. Visa tai rodo, kad buvo per menkai įsigilinta ar išvis nekreipta dėmesio į veikėjo charakterį, būseną, motyvaciją ar pan. Siekiant to išvengti, filmų kūrėjai stengiasi kuo geriau „pažinti“ savo veikėjus. Peržiūrėkite metodinių rekomendacijų diske esantį pavyzdį „Ameli“ (Jeunet, 2001) (pran. *Amelie*) ir atkreipkite dėmesį, kaip kuriami yra personažai.

Užduotis

Pažiūrėkite keletą filmų ištraukų. Papasakokite, kokį įspūdį paliko jums vienas ar kitas veikėjas. Ką galite pasakyti apie jo charakterį? Kokia tikėtina jo įprastinė aplinka? Nurodykite, kurie filmo momentai turėjo įtakos tokioms jūsų išvadoms.

Pagrindinės veikėjų savybės perteikiamos filmuose

1. Personažo vaidmuo

Kiekviename filme kiekvienas personažas atlieka bent vieną šių funkcijų:

- Pagrindinis veikėjas (protagonistas).
- Oponentas pagrindiniam veikėjui. Gali būti priešininkas ar varžovas (antagonistas).
- Įsimylėjimo (meilės) objektas.
- Geriausias draugas.
- Artimas ar patikimas veikėjas.
- Bendražygis (partneris).
- Veikėjas, paspartinantis tam tikrus įvykius (katalizatorius).
- Vadovas, globėjas, patarėjas, auklėtojas (mentorius).
- Pramogą suteikiantis veikėjas.
- Kita.

2. Kokią emociją veikėjas turi sukelti žiūrovui

- Simpatiją – kai žiūrovas kartu išgyvena su veikėju. Jam yra artimos veikėjo problemos, o pasiekimai džiugina.
- Empatija – kai žiūrovas toleruoja veikėjo poelgius, nes suvokia poelgių priežastis.
- Antipatija – kai žiūrovas tikisi, kad veikėjas gaus „tai ko nusipelnė“.

3. Kaip veikėjas reaguoja į aplinką

- Veikėjas yra užsisklendęs.
- Veikėjas yra atviras.

4. Veikėjo tikslai ir poreikiai.

Tikslas apibrėžia tai, ko veikėjas labai nori. Poreikis, tai ką veikėjas turi įgyvendinti (nebūtinai tikslui pasiekti). Tai pagrindinės veikėjų savybės, perteikiamos kuriant filmą, nes pagrindiniai konfliktai, dilemos ir sprendimai susiję būtent su veikėjų tikslais ir poreikiais. Santykis tarp šių dviejų sąvokų bei išorinių aplinkybių sukuria veikėjo motyvaciją vienaip ar kitaip elgtis.

5. Išskirtiniai veikėjo bruožai

Veikėjo bruožus nulemia:

- Kilmė.
- Socialinė aplinka.
- Išsilavinimas (intelektas).
- Gebėjimai.
- Trūkumai.
- Pomėgiai.
- Požiūris į įvairius dalykus.
- Asmenybės bruožai.
- Tai, kas jam patinka, kas nepatinka.
- Kokį gyvenimo būdą propaguoja.
- Charakterio savybės.
- Įprastinis elgesys.

Užduotis

Išsamiai apibūdinkite žinomą personažą ar realiai egzistuojantį asmenį (tai gali būti ir geriausias draugas). Nurodykite jo išskirtines savybes. Atskleiskite psichologinį portretą.

Pvz., „Batman‘as“ (žmogus šikšnosparnis), arba Briusas Veinas, kriminalais pasižymintio miesto – Gotham gyventojas, gimęs turtuolių šeimoje. Dar vaikystėje jo akyse buvo nužudyti tėvai, todėl artimiausiu žmogum tapo šeimos liokajus Alfredas, kuriam vieninteliu jis gali patikėti visas savo paslaptis. Jo tėvai buvo Gotham miesto šviesuoliai, todėl, gerbdamas jų atminimą, savo gyvenimą skiria jų idealams siekti. Pasakiški turtai, kuriuos jis paveldėjo, asmeninis žavesys ir pragmatiškas mąstymas leidžia jam puoselėti tėvų atminimą, tačiau noras atkeršyti už tėvų žūtį ir pažaboti tai, kas atėmė iš jo brangiausias žmones, paskatino jį pasukti ir kitu keliu – tapti kovotoju prieš kriminalinį pasaulį. Šis vidinis Briuso Veino konfliktas priverčia užsidėti kaukę ne tik ant veido. Suvokdamas, kad gėrio siekimas ir kerštas yra prieštaraujantys dalykai, jis susikuria sau ribas ir taisykles, ties kuriomis jam nuolat tenka balansuoti, todėl jis ir yra pasmerktas nuolat kovoti ne tik su realiais priešais, bet ir su savimi, to rezultatas – vienišas gyvenimas.

Veikėjų savybių kūrimas

Gyvenime idealių žmonių nebūna, todėl kuriant charakterius, svarbu nurodyti ir blogąsias, ir gerąsias jų savybes. Taip charakteris taps įtikinamesnis. Kuo daugiau informacijos bus pateikta apie charakterį, apie jo formavimosi priežastis, tuo artimesnis jis bus ne tik kūrėjui, bet ir žiūrovui. Verta atkreipti dėmesį į tai, kad žiūrovui įdomūs tik tie veikėjai, kurie turi išskirtinių bruožų (tai, kas nebūdinga kitiems žmonėms). Taip pat žiūrovus domina tie veikėjai, kurie elgiasi neįprastai įprastinėse situacijose. Tačiau čia slypi pavojus. Siekiant perteikti išskirtinį charakterį ar elgseną, būtina sudaryti tam sąlygas: atskleisti motyvus ir aplinkybes.

Dokumentiniams filmams charakteriai taip pat kuriami: surenkama kuo daugiau faktinės informacijos apie filme dominuojančius veikėjus ir filmo eigoje išryškinami jų bruožai. Skirtumas nuo meninio filmo – veikėjai yra neišgalvojami, tačiau gali būti įvairiai interpretuojami.

Filmuose, kur veikėjai yra ne žmonės (dažniausiai animaciniuose filmuose) naudojama personifikacija – kai negyvi daiktai ar gyvūnai yra tapatinami su žmogumi ir be sau būdingų savybių turi nemažai žmogiškųjų.

Užduotis

Sukurkite išskirtinius charakterius veikėjams, kurie bus jūsų ar draugų filme.

Savybių vystymas, transformacija ir tobulinimas

Kiekviename filme turėtų atsiskleisti tai, kaip filmo istorija pakeičia veikėjus. Kokią gyvenimo pamoką jie išmoksta, kaip filmo įvykiai paveikia jų asmenybes.

Būna atvejų, kai veikėjų pagrindiniai charakterio bruožai nesikeičia, tačiau būdami aktyvūs filmo dalyviai jie patys pakeičia istoriją, paveikdami kitus istorijoje dalyvaujančius veikėjus.

Jei filme nėra nė vieno šių atvejų, vargu ar žiūrovui toks filmas patiks ir ar jis bus įtikinamas.

Galima daryti išvadą, kad santykis tarp istorijos ir joje dalyvaujančių veikėjų yra neatsiejamas. Dažniausiai filmo logikos klaidos atsiranda ten, kur to ryšio nėra, todėl kiekvienas įvykis filme turi būti lydimas ir derinamas su veikėjų charakteristika:

1. Žiūrovas turi pažinti veikėją prieš įvykį arba per įvykį pažinti veikėją.
2. Žiūrovas turi suprasti ar bent numanyti, kaip įvykis paveiks veikėją arba kaip veikėjas pasuks įvykį norima linkme.

Jei konkretus įvykis ar filmo siužetas nederą su jame dalyvaujančio veikėjo charakteristika, vadinasi, reikia išryškinti tas veikėjo savybes ar patirtį, kurios atitiktų įvykio logiką. Kitas būdas – pakreipti įvykį logiška linkme, atsižvelgiant į jame dalyvaujančiuosius.

Užduotis

Įvertinkite savo ir kitų sukurtas veikėjų charakteristikas kuriams filmams. Nurodykite, kurios veikėjų savybės yra tinkamos, o kurios ne. Pagrįskite savo nuomonę.

Veikėjų savybių išnaudojimas

Veikėjų charakteristikos pasitelkiamos beveik visuose filmo kūrimo etapuose. Jomis remdamiesi profesionalūs kūrėjai kuria siužetus, scenarijus. Aktoriai atrenkami pagal tai, kaip jie sugeba įkūnyti personažą. Režisieriai, dailininkai, kompozitoriai pagal jas sukuria atitinkamus personažui portretus, nuotaiką, atmosferą. Kadruotės dailininkai ar operatoriai parenka pagal jas atitinkamas kompozicijas. Montuotojai ir garso ir vaizdo dizaineriai naudoja atitinkamas išraiškos priemones. Net marketingo atstovai personažų išskirtines asmenybes naudoja kaip prekinį ženklą.

Filmavimo aikštelės apšvietimo kūrimas

Filmuose naudojamas apšvietimas sukuria tam tikrą nuotaiką, įspūdį, kuris jam teikia vientisumo arba reikiamose vietose perteikia ir paryškina reikalingus dramatinis niuansus. Apšvietimo naudojimas ir nustatymas yra viena iš pagrindinių priežasčių, kodėl profesionalūs filmavimai taip ilgai užtrunka (pavyzdžiui, kelių sekundžių scenos dalį gali tekti filmuoti keletą valandų ar net dienų), nes kiekviena kadro kompozicija yra apgalvota, aktoriai apšviesti tam tikru kampu, jiems judant po aikštelę, apšvietimas turi atitinkamai atlikti savo funkciją. Todėl kino operatorius su režisieriumi turi iš anksto suplanuoti ne tik kadruotę pagal filmavimo vietas, bet ir nuspręsti, koks ir kaip bus naudojamas apšvietimas. Be abejo, mokykliniuose projektuose brangių apšvietimo lempų ir įrangos galbūt ir nenaudosite, bet turėdami filmavimo apšvietimo kūrimo pagrindus, galėsite pasiekti geresnių rezultatų savo projektuose.

Natūralus apšvietimo šaltinis gamtoje yra saulė ir mėnulis, šviečiantys zenite (virš galvos) ar besileidžiantys (šviečiantys kampu), jų šviesumas ir intensyvumas sukuria tam tikrą įspūdį. Natūraliu apšvietimu taip pat gali būti laikomi įvairūs kadre matomi (ar suprantami kaip egzistuojantys šalia) šaltiniai, pavyzdžiui šviesa, sklindanti iš patalpų, lempos, gatvių šviestuvai, laužo šviesa. Filmuose dažniausiai stengiamasi atkartoti ir sustiprinti natūralų apšvietimą, kuris leidžia žiūrovui aiškiai identifikuoti šviesos šaltinį (pvz., nuo televizoriaus sklindanti šviesa pritemusiam kambaryje). Rečiau pasitaiko atveju, kur apšvietimas taikomas neįprastu kampu, o toks panaudojimas dažniausiai sukuria neįprastą nuotaiką.

Užduotis

Paimkite nešiojamą kišeninį prožektorių ir pašvieskite sau į veidą iš apačios. Atkreipkite dėmesį, kaip apšviestas veidas iš karto kuria siaubingą, zombišką nuotaiką, nes toks apšvietimas žmogui yra nenatūralus. Atlikite tolesnius eksperimentus su prožektoriumi. Kokią nuotaiką kuria apšvietimas, jei jis projektuojamas nuo viršugalvio, iš šono ar iš nugaros.

Pagal pobūdį, apšvietimas yra skirstomas į švelnią ir kontrastingą šviesą. Vidurdienyje, kai saulė yra ryški, šešėliai turi aiškius kontūrus, kameroje toks vaizdas atrodys kontrastingas, nes gerai apšviestos vietos bus ryškios (tad greičiausiai reikės sumažinti kameros ekspoziciją), o tamsias vietas bus sunku įžiūrėti. Jei tokios kontrastingos šviesos įspūdį reikia sukurti

interjere, naudojami yra taškiniai prožektoriai ar lempos, kurių pagalba išgaunami ryškūs šešėliai. Labai sufokusuota šviesa nuo objekto mes ryškų šešėlį.

Švelnios šviesos natūralų apšvietimą galima pamatyti debesuotą dieną, kai šešėlių praktiškai nėra, arba jie nežymūs ir tolygūs, nesudarantys ryškaus kontūro. Vaizdo kameroje yra tolygiai užfiksuojamas vaizdas, nėra per ryškių ar pernelyg tamsių kadro vietų. Todėl neretai apsiblaususios vasaros dienos apšvietimas yra vienas iš fotografų ir kino operatorių mėgstamiausių, nes veikėjai ar aktoriai gali laisvai judėti, nebijodami, kad jų veido išraiškas sunku bus užfiksuoti, o patekus į šešėlį nedingsta spalvingumas, užtenka filmavimo vietoje esančios šviesos. Interjere tokį apšvietimą galima pasiekti naudojant patalpos dieninių lempų apšvietimą, arba skaidytos šviesos prožektorius, lempas su filtrais.

Kino kūrėjai taip pat vartoja „auksinės valandos“ terminą, kai saulė yra arti horizonto, natūralus saulės apšvietimas gražiai ir tolygiai apšviečia aplinką, tačiau neakina aktorių. Tokiu paros metu saulės šviesa tolygiai užpildo filmavimo vietą švelnia šviesa, kartais suteikia jai neįprastų estetinių atspalvių.

Apšvietimo šiltumą ar šaltumą lemia mėlynos ir raudonos spalvos santykis kadre palyginus su nustatytu baltos šviesos balansu. Baltos šviesos balansą sudėtingesnėse kamerose reikia nustatyti laikant baltą popieriaus lapą priešais objektyvą patalpoje/lauke, kur norima filmuoti ir nurodant kameras, kaip tokiame apšvietime „atrodo balta spalva“. Taip galima išgauti natūralų atspalvį, o jei kas šiek tiek nepavyksta – pakoreguoti montavimo metu. Visgi su baltos šviesos balansu kino menininkai mėgsta ir paeksperimentuoti. Nurodant kameras skirtingos spalvos baltos spalvos balansą, išgaunamas įdomus apšvietimo sprendimas, o pats vaizdas užfiksuojamas kadre „žymiai giliau“ nei panašų efektą būtų norima pasiekti kompiuterio pagalba montavimo metu, nes, tokiu atveju, keistūsi visų spalvų savybės. Keičiant baltos spalvos nustatymus, pavyzdžiui, vietoj baltos paduota gelsva spalva išgautų šiek tiek mėlynesnius atspalvius vaizde.

Užduotis

Pamėginkite eksperimentuoti su apšvietimu, spalvų keitimų ir efektų kūrimu. Pavyzdžiui, naudodami ultravioletines lempas ir specialius tamsoje spindinčius rašiklius, galite sukurti ateivių ir monstrų personažus savo fantastinių žanrų filmuose. Kita vertus, kulminaciniuose filmo taškuose galima susiplanuoti, kokį vaidmenį atliks apšvietimas ir kaip norimą rezultatą pasiekti (pavyzdžiui, gal aštriuose dramaturginiuose taškuose galėtų būti atitinkamai kontrastingas apšvietimas?).

Filmavimo aikštelėje yra naudojamas kelių krypčių apšvietimas.

Pagrindinė šviesa – žiūrovui suvokiama ir suprantama kaip natūrali šviesa, sklindanti iš filmavimo vietos. Gyvenime taip pat suvokiame pagrindinę šviesą ir jos šaltinį. Dieną tai galėtų saulė (tiek pro langus sklindanti į patalpas, tiek natūrali lauke), naktį - laužas, gatvės žibintas, kambario apšvietimas, kuris apšviečia aktorius. Pagrindinė šviesa gali būti natūralus šaltinis, arba sustiprintas (kartais ir sukurtas) lempų pagalba. Pavyzdžiui, kambaryje neužtenka pagrindinės šviesos, sklindančios per langus, tad prožektorių pagalba ši šviesa yra sustiprinama. Labai galingi profesionalūs prožektoriai, pastatyti lauke ir šviečiantys per langą į vidų, gali sukurti saulės šviesos imitaciją, sklindančią į patalpą. Filmuojant svarbu, kad kamera iš esmės filmuotų panašia kryptimi, kuria sklinda pagrindinė šviesa, kitu atveju, pastačius kamerą prieš šviesą, pavyzdžiui, langą, nebus galima identifikuoti pagrindinio objekto (pastarasis bus tamsoje), o pagrindinė šviesa greičiausiai netiks filmavimui ir veikiau taps ryškia fono šviesa.

Užpildančioji šviesa yra naudojama tam, kad pagrindinė šviesa nesukurtų ryškių šešėlių (ypač ant aktorių veidų) ir nenustelbtų kitų esančių svarbių elementų kadre. Dažniausiai užpildančioji šviesa naudojama šviečiant aktorių veidus, kompensuojant pagrindinės šviesos sukurtus šešėlius. Užpildančioji šviesa turi būti tokio intensyvumo, kad panaikintų nepageidaujamus pagrindinės šviesos šešėlius, bet ir nesukurtų naujų. Kartais pakanka elementarių šviesą atspindinčių skydų, kurie puikiai išlygina sklindančią ant aktorių veidų šviesą. Tokius skydus galima pasidaryti ir patiems (naudojant baltos spalvos putų polistireną, ar šviesą atspindinčius skydus, naudojamus automobilių prietaisų skydams apsaugoti, dedamus po priekiniu stiklu karštą vasaros dieną). Dažnai užpildančioji šviesa sklinda ta pačia kryptimi kaip nustatytas kameros objektyvas, bet tai nėra taisyklė.

Piešiančioji ir kontūro šviesa statoma priešinga pagrindinei šviesai kryptimi ir naudojama tik tuo atveju, jei norima labiau išskirti aktorius nuo kadre matomo fono. Pavyzdžiui, filmuojant bibliotekoje, knygų lentynos gali tapti pakankamai intensyviu fonu ir patys personažai gali „pranykti“ vaizde. Tokiu atveju, kontūro šviesa suteikia didesnę kontrastą tarp aktoriaus ir fono, padidina vaizdo gylį ir padeda išspręsti susidariusią problemą.

Filmavimo aikštelės **bendrasis, fono apšvietimas** naudojamas tuomet, kai neužtenka šviesos lygio ir fonas yra per tamsus. Verta įsidėmėti, kad pakeitus fono apšvietimą, tenka atitinkamai reguliuoti ir visas kitas šviesas, nes aikštelės apšvietimas priklauso nuo visų esančių šviesų santykio.

Specializuotos paskirties apšvietimas yra naudojamas norint išgauti įvairius efektus ar sukurti tam tikrą nuotaiką. Pavyzdžiui, taškiniai prožektoriai, nedideliu intensyvumu nukreipti į aktoriaus akis, suteikia joms žibėjimo, nukreiptas į plaukus – plaukų spindėjimo, paryškina banguotumą, plaukų kontūrus.

Užduotis

Pamėginkite eksperimentuoti su šviesa. Net kino profesionalai ne kartą yra įrodę, kad įdomių šviesos sprendimų galima pasiekti, naudojant buityje esančius šviesos šaltinius. Pasitelkite įvairias priemones – nešiojamus, prikabinamus prie raktų prožektorius, stacionarias lempas. Kambariuose filmuodami įsukite ryškesnes lemputes, kurios savo forma bus įprastos žiūrovo akiai, tačiau dėl šviesos srauto intensyvumo efektyviau apšvies visą filmavimo aikštelę.

Teisingas filmavimo apšvietimo taikymas

Patyrę filmuotojai visuomet stengiasi kuo labiau išnaudoti natūralią šviesą. Tai leidžia sutaupyti laiką ir nors neturint geros apšvietimo įrangos, vis tiek gražiai nufilmuoti vaizdą. Dažniausiai paplitęs pagrindinės šviesos (ar su lempomis ar natūralia šviesa) taikymas yra kuomet šviesos šaltinis sklinda trijų ketvirčių pakreipimu (nuo aktoriaus veido), ir šiek tiek virš aktoriaus galvos. Tokiu būdu aktoriaus veidas įgauna gražiausius ir tolygiausius veido bruožus, šviesa paslepia raukšles ar paakių šešėlius. Tokio apšvietimo trūkumas tas, kad ekrane projektuojamas vaizdas prasčiau užfiksuoja kambario erdvę (gylį), nes šviesa neišskiria savo šešėliais objektų. Ryški pagrindinė šviesa kuria linksmesnę, lengvesnę nuotaiką, o silpna – mistinę atmosferą ir niūrią nuotaiką.

Šoninė pagrindinė šviesa pritraukia žiūrovo dėmesį, nes sukuria įdomius šešėlius ar išryškina tam tikras aktoriaus veido dalis, pavyzdžiui, akį, skruostą ir nosį, gali perteikti savitą nuotaiką. Šoninė šviesa puikiai gali būti panaudota norint formuoti scenos dramaturgiją. Pavyzdžiui, augant scenos įtampai, naudojama pagrindinės šviesos transformacija: iš trijų ketvirčių gali tapti šonine (aktorius pasisuka tam tikru kampu ar nueina į tam tikrą numatytą filmavimo aikštelės vietą). Įtampai slopstant, šoninę šviesą vėl galima pakeisti į trijų ketvirčių.

Kamerai judant, jei neužtenka natūralaus aikštelės apšvietimo, stacionarūs šviestuvai gali nebeatlikti savo funkcijos, nes kamera ir aktorius išeis iš jų veikimo zonos. Tuomet geriausia yra naudoti ant kameros primontuojamas lempas, o jei tokių nėra, kameros asistentas gali judėti su lempa kartu su operatoriumi tuo pačiu greičiu. Be abejo, reikia praktiškai įvertinti, ar toks būdas pasiteisina, o galbūt reikia ieškoti tinkamesnio sprendimo.

Patyrę operatoriai sukurdami aikštelės apšvietimą stengiasi įdomiai apšviesti ir jos foną. Netolygus meninis fono apšvietimas sėkmingai gali prisidėti prie scenos dramaturgijos, ir skirtingai nuo ryškių ir vienodai nušviestų TV laidų programos ar pokalbių šou, fonas ir personažas jame savo dramaturginę funkciją galėtų įgyvendinti taip pat ir apšvietimo pagalba.

Užduotis

Pažiūrėkite keletą filmų ištraukų. Įvardykite, koks apšvietimas yra panaudotas vienoje ar kitoje scenoje, kokiomis kryptimis jis sklinda, nustatykite pagrindinės šviesos šaltinį.

Pasiruošimas filmavimui

Patirtis rodo, kad filmavimams yra būtina pasiruošti iš anksto. Kuo smulkiau bus susiplanuota, kas turi būti pasiekta kiekvienoje scenoje, tuo labiau bus užtikrinta, kad nebus pamiršti svarbūs dalykai, o pats filmavimo procesas vyks greičiau ir sklandžiau. Prisiminti visų smulkmenų neįmanoma ir nereikia, filmų kūrėjai turi skirti didžiausią dėmesį kūrybiniam sumanymo išpildymui. Todėl besiruošiant filmavimams būtina susidaryti režisūrinį scenarijų, kadruotę ir scenos diagramą, kurios leis filmo prodiuseriui susidaryti filmavimo planą.

Režisūrinis scenarijus

Turint filmo scenarijų reikia pasiruošti filmavimams ir suplanuoti, kaip popieriuje surašytą istoriją galima perteikti į filmą. Režisūriniame scenarijuje yra numatoma scenos trukmė (sekundėmis), reikalingas rekvizitas, veiksmo laikas, papildomų efektų panaudojimas ir kiti su filmavimo įgyvendinimu susiję techniniai ir meniniai aspektai. Verta režisūriniame scenarijuje sudėti kiek galima smulkesnių detalių, nes filmavimuose režisierius turi visą dėmesį skirti darbui su aktoriais ir istorijos užfiksavimui, tad smulkmenos (o kartais ir stambios detalės) gali užsimiršti, taip bus stabdomas darbas, gaištamas laikas.

Užduotis

Dirbdami grupėse po du, sudarykite savo filmo režisūrinį scenarijų ir duokite jį paskaityti kolegai. Įvertinkite, kaip režisūrinį scenarijų suprato jūsų kolega ir atkreipkite dėmesį, kokie reikalingi papildymai. Atlikite šią užduotį ir su kolega. Ar, gavus režisūrinį scenarijų, pavyktų suprasti, kaip reikėtų nufilmuoti filmą? Aptarkite klasėje, kas pavyko gerai, bei įvardinkite dažniausiai pasitaikančias klaidas, suraskite jų sprendimo būdą.

Scenos diagrama

Scenos diagrama (angl. *blocking*) yra iš paukščio skrydžio sudarytas scenos planas. Susiradus filmavimo vietą yra naudinga nusibraižyti jos planą, natūralios šviesos kryptį bei susidėti scenoje vykiančio veiksmo planą. Tai galima daryti ir su aktoriais repeticijos metu, kuomet bus repetuojamas ne vien filmo scenarijus, bet bus galima paieškoti, kaip išpildyti sceną vizualiai. Jei reikalingi keli aktoriai ir jie lengvai pasiekiami, tai jų buvimas leis paprasčiau perprasti įmanomą scenos užfiksavimą filme. Taigi scenos diagrama leis suplanuoti kamerų išdėstymą ir taupiai naudoti laiką, kuomet reikia užfiksuoti scenos veiksmą filmavimo metu. Stenkitės scenoje vykstantį veiksmą režisuoti taip, kad atsiskleistų patalpos ar vietovės ilgiausia ašis. Tokiu būdu išgausite giliausią kadro kompoziją. Planuojant scenos veiksmą, greičiausiai reikės nusistatyti veiksmo liniją, kuri sutampa su tarp veikėjų nubrėžta linija. Jei scenoje yra du veikėjai, tai linija eis tarp jų, jei daugiau, tai reikia pasirinkti pagrindinio scenos (nebūtinai pagrindinio filmo) veikėjo liniją su jo veiksmo kryptimi. Pavyzdžiui, jei scenos veikėjas stovi nuošalyje ir tylomis stebi klasę, scenos veiksmo linija yra tarp veikėjo ir jo stebėjimo dėmesio centro. Veiksmo linija reikalinga tam, kad nebūtų pažeista 180 laipsnių taisyklė, kuri užtikrina geresnį žiūrovo orientavimąsi scenos aplinkoje, kai bus žiūrimas filmas. Plačiau apie 180 ir 30 laipsnių taisykles žiūrėti filmo montavimo skyriuje.

Veiksmo linija gali pasikeisti, jei scenoje esantys veikėjai pradeda judėti ir keičiasi jų tarpusavio linija. Taip užfiksuojama nauja veiksmo linija, tačiau veikėjų judėjimą yra pageidautina parodyti, kitu atveju, veikėjai kaip „burtininkai“ tiesiog atsiras kitoje vietoje ir tai blaškys žiūrovą.

Scenos diagrama leis taupyti laiką. Tam, kad su kiekvienu kadro planu nereikėtų keisti apšvietimo, patartina susiplanuoti, kokių reikės planų filmo scenoje ir juos nufilmuoti (nežiūrint to, kad montavime eiliškumas gali būti visai kitoks). Sužymėjus kameros pozicijas, jas galima perkelti į scenarijų, kad matytųsi, nuo kurio scenarijaus taško iki kur vyksta vaizdo fiksavimas toje pozicijoje. Gera scenos diagrama pasižymi tuo, kad reikia mažiausio skaičiaus kameros pozicijų. Patartina fiksuoti vienoje pozicijoje tiek scenos trukmės, kiek yra įmanoma, nes montaže ši medžiaga gali labai praversti. Užfiksavus visą reikiamą medžiagą iš tos pozicijos, galima perkelti kamerą, sustatyti apšvietimą ir pasiruošti kitos pozicijos filmavimui. Todėl labai dažnai filmų kūrėjai filmuoja filmą ne nuo pradžios iki galo, bet susiplanavę pagal kameros pozicijas, reikalingas scenas. Jei filmo pradžia ir pabaiga vyksta tame pačiame name,

tikėtina, kad abi šias filmo scenas reikėtų užfiksuoti vienu ypu, o filmo vidurys gali būti filmuojamas kitoje vietoje, kitu laiku.

Patyrę filmų kūrėjai pataria keisti kameros kampus, kuomet scenoje vyksta ir dramaturginiai pasikeitimai. Šie pasikeitimai dažnai sutampa su aktorių judėjimu. Aktoriaus judesys scenoje turi įgauti aiškia prasmę, kitu atveju, judėjimas yra nemotyvuotas. Be abejo, statiški ir tik besikalbantys aktoriai yra nuobodu (primena pigius TV serialus), tad čia ir atsiskleidžia personažo savybių atskleidimas, galimybė taupiomis kino priemonėmis atskleisti istorijos gylį. Stenkitės aktorių visada išlaikyti veiksmu, ar tai būtų fizinis veiksmas, ar matomas psichologinis išgyvenimas, pagrįstas veiksmu. Svarbiausius dramaturginius taškus scenoje vertėtų užfiksuoti bent keliais planais tam, kad montažo metu, reikalui esant, juos būtų galima paryškinti.

Užduotis

Pasirinkite mėgstamo filmo vieną sceną ir esminiais punktais įvardinkite, kokie dramaturginiai dalykai įvyksta tarp veikėjų. Nubrėžkite tos scenos diagramą ir sužymėkite, kokius planus ir kiek kameros pozicijų panaudojo filmo kūrėjai.

Filmavimo planas ir grafikas

Filmo sėkmingas užfiksavimas priklausys nuo planavimo. Prodiuserio uždavinys yra užtikrinti, kad būtų surinkta visa filmavimo komanda, dirbantys prie filmo žmonės turėtų grafiką, kada vyksta filmavimo darbai, kad būtų sukomplektuota filmavimui reikalinga technika, rekvizitas, išspręstas transportas, surašyti adresai, atspausdinti žemėlapiai, kuriuose bus dirbama, atsakingų už vietovę žmonių kontaktai, gauti leidimai filmuoti, surašytos oro prognozės filmavimo dieną ir kita reikalinga informacija.

Užduotis

Sudarykite filmavimo planą ir jo išdėstymą. Pasvarstykite, jei filmo kūrybinis sumanymas tampa pernelyg sudėtingas techniškai įgyvendinti, galbūt reikia ieškoti alternatyvių meninių sprendimų? Prodiuserio ir režisieriaus darbas yra surasti pusiausvyrą tarp kūrybinės raiškos ir techninių galimybių. Atminkite, kad geras filmas nebūtinai yra techniškai sudėtingas.

Kuo prodiuseris sistemiškiau pasiruoš filmavimui, tuo lengviau jam bus valdyti visą projektą, bei optimaliai panaudoti reikiamus išteklius. Pavyzdžiui, jei reikalinga išnuomuoti fėjos drabužius, galbūt jos nufilmavimą galima atlikti per vieną dieną visam filmui, tam, kad

po to būtų galima tuos drabužius iškart gražinti ir taip taupyti filmo biudžetą. Visose vietose, kur vyks filmavimas, prodiuseriui reikia gauti tos vietos šeimininkų leidimą filmuoti (net ir pačioje mokykloje). Visada filmavimo komanda atrodo profesionaliau, kai įspėja, susiderina tokius klausimus iš anksto. Lietuvoje filmuojant gatvėje yra paprasčiau ir specialių leidimų iš savivaldybių dažniausiai nereikia, jei naudosite minimalią įrangą. Tačiau jei gatvėje reikalinga nufilmuoti masinė scena, naudojama apšvietimo įranga, vyksta intensyvaus veiksmo filmo fiksavimas, tuomet verta su vietos seniūnija tokius dalykus suderinti, net ir mokyklos projekto rėmuose tam, kad nekiltų nesklandumų su praeiviais, ar net policija. Gavus leidimus filmuoti, patys filmuotojai jausis drąsiau ir galės didesnę dėmesį skirti darbui. Dokumentinių filmų žanruose taip pat reikalingi leidimai filmuoti, jei imami interviu iš pašnekovų. Tokį leidimą galima pasirašyti, arba nufilmuoti pašnekovą aiškiai paklausus, ar jis neprieštarauja, kad bus filmuojamas, o medžiaga bus panaudota jūsų dokumentiniam filmui. Atminkite, kad žmogaus teisės yra aukščiausia vertybė, ir niekas negali būti verčiamas filmuotis, jei to nenori (yra išimčių su viešaisiais asmenimis, bet čia jau profesionalios žurnalistikos etikos ribos). Kita vertus, žmonių nuomonės keičiasi, tad užsitikrinus, kad tikrai turite pašnekovų, dalyvių sutikimą, prodiuseris gali būti tikras, kad niekas nesugadins filmo gamybos.

Užduotis

Skirkite savo filmo projektui atskirą aplanką, kuriame laikysite su filmu susijusius visus dokumentus – scenarijų, režisūrinį scenarijų, darbo planą, leidimus filmuoti, sutartį su komanda ir kt. Atskirkite visus dokumentus skirtukais pagal jų pobūdį, kad reikalui esant galėtumėte greitai susiorientuoti ir juos rasti.

Prodiuserio uždavinys yra susitarti visais klausimais ir su filmavimo komanda. Tam, kad vienas ar kitas aktorius atliktų sutartus įsipareigojimus, filmavimo komanda neišsilakstyti, reikia kiekvieną filmo projektą fiksuoti raštu, jo dalyvius aprašyti, bei atitinkamai užtikrinti, kad dalyvaujantys būtų surašyti filmo titruose. Prodiuseris privalo paminėti visus, kurie pagelbėjo kuriant filmą. Atminkite, dauguma jums padėjusių žmonių greičiausiai dirbo nemokamai, tai jų paminėjimas titruose yra mažiausia padėka, ką galėtumėte padaryti.

Užduotis

Perskaitykite pasirinkto filmo titrus (geriausia būtų pasirinkti trumpo metro, nes jie trumpesni) ir atkreipkite dėmesį, kokios yra pareigos ir kokia eilės tvarka yra išdėstyti titrai. Užfiksuokite šią tvarką savo užrašuose ir pritaikykite vėliau kuriant savo filmo titrus.

III etapas

Kuomet yra gerai įvaldyti tokie filmų kūrimo elementai kaip dramaturginis istorijos pasakojimas ar tikslingas bei įtaigus vaizdinis jos perteikimas, interpretacijos perteikimas montažo pagalba, galima imtis sudėtingesnių sferų – žanrų kūrybos ar darbo su aktoriais. Į šį etapą įtraukti kaip kadruotė ar filmų sklaida. Į juos taip pat verta atkreipti dėmesį, nes jie gali suteikti didesnių garantijų filmo sėkmei.

Vėlgi patartina, kad kiekvienas mokinys sukurtų po filmą ir turėtų galimybę išmėginti visus komandos narių vaidmenis, nes įgavę didesnio patyrimo ir naujų žinių, jie jau galės kurti brandžius filmus ir pateisinti į mokymo procesą įdėtas pastangas.

Žanro kūryba

Prancūzų kalboje žanras reiškia rūšį, istoriškai buvo asocijuojamas su biologinėmis gyvūnų ar augalų rūšimis. Vėliau šis žodis sėkmingai pradėtas naudoti menų „rūšiavimui“, todėl kaip dauguma meno kūrinų turi savo stilistiką ir žanrą, lygiai taip pat ir filmai yra skirstomi pagal žanrus. Žanrai naudingi tuo, kad leidžia nuspręsti, kokiam žiūrovui filmas yra skirtas. Be abejo, filmų žanrai dažnai susimaišo tarpusavyje ir galima aptikti tokių žanrų hibridų, kaip romantinė veiksmo komedija veiksmo trileris. Kartais šie žanrai yra tarpusavyje tiek priešingi, kad jų sumaišymu filmų kūrėjai stengiasi pasiekti neįprastų. Pavyzdžiui, filme *Baisus filmas* (rež. K. I. Wayans) (angl. *Scary Movie*) siaubo filmuose sutikti personažai veikia komediniame kontekste, todėl ši komedija yra neįprasta. Filmų teoretikai pažymi, kad filmų skirstymas į klasikinius žanrus praranda prasmę, nes šiuolaikiniame mene žanrai yra tampriai persipynę. Visgi dažniausiai filmai yra skirstomi į vaidybinius ir dokumentinius filmus.

Užduotis

Prisiminkite vieną dokumentinį ir vieną vaidybinį filmą. Įvardykite, kokio jis žanro ir pagrįskite savo nuomonę.

Kiekvienas filmų kūrėjas turi nusistatyti ribas žanro, kuriame bus pasakojama jo istorija, o jei naudojami keli žanrai, tai jų simbolika filme turi būti pagrįsta. Tokiu būdu bus išlaikomas stilistinis vientisumas, be to, lengviau bus pristatyti filmą žiūrovams ir pagrįsti jų lūkesčius. Todėl pravartu susipažinti su pagrindiniais filmų žanrų bruožais.

Kiekvienas filmų žanras turi savitas taisykles ir bruožus, kurie padeda filmus atskirti tarpusavyje. Pavyzdžiui, komediją, dramą, veiksmo, romantinį ar siaubo filmą vieną nuo kito skiria tam tikros veikėjų savybės, siužeto aplinkybės, ar pasakojamos istorijos pabaiga.

Komedija

Pagrindinis komedijų veikėjas (ar jų grupė) priversti įveikti „nesusipratimą“, kuris yra „aptemdęs“ visus kitus veikėjus, o kartais ir patį pagrindinį veikėją. Komedijos baigiasi laimingai (išskyrus „juodąsias komedijas“), kuomet pagrindinis veikėjas pasiekia savo tikslą, o jo oponentai tampa „geresniais“, praregėdami tikrąją tiesą, arba tiesiog bendruomenė „blogiukus“ pasmerkia ir jie nebėra pavojingi. Dažnai komedijos susipina su romantinėmis siužeto linijomis, kuriose pagrindiniai veikėjai (įprastai vaikinai ir merginos) siekia būti kartu, bet jų tėvai tam priešinasi. Tik pagrindiniams veikėjams suradus būdą, kaip įrodyti savo buvimo kartu svarbą, tėvai „palaimina“ jų pasirinkimą. Sėkmingiausių komedijų pavyzdžiai yra „Kažkas apie Merę“ (rež. B. ir P. Farrelly) (angl. *There's Something About Mary*), Mažieji Fokeriai (rež. P. Weitz) (angl. *Little Fockers*) ir kt. Komedijoms gali būti būdingas perdėtas veiksmas (angl. slapstick), kurio šmaikštumo pagrindą sudaro pagrindinio veikėjo įvairūs nuotykių. Charlie Chaplin yra vienas ryškiausių šio komedijos žanro atstovų, į savo vaidybą įtraukdavęs cirkiškumą.

Komedija yra sudėtingas žanras, nes siužetą paversti šmaikščiu yra rimtas iššūkis net patyrusiems filmų kūrėjams. Tad imtis šio žanro reikėtų tuomet, jei anekdotų iš juokingų istorijų pasakojimas yra natūralus filmo kūrėjo charakterio bruožas. Tikėtina, kad tai pavyks perteikti ir ekrane.

Imantis komedijos, pravartu anksti siužete suteikti humoro formą, kad žiūrovui būtų aišku, kokio žanro filmą jis žiūri. Jei juokingas filmo momentas bus nutemptas į galą, tai filmas ir jame vykstantis siužetas gali būti palaikytas visai ne komedija, o kito žanro filmu.

Drama

Drama yra vienas populiariausių filmų žanrų, dažnai turintis sąsajų su kitais filmais (veiksmo, siaubo, fantastikos ir t.t.) Pagrindinis veikėjas dramoje siekia savo tikslą, tačiau dėl aplinkos ir kitų veikėjų priešiško, tai padaryti tampa labai sunku, ar neįmanoma. Svarbu, kad pagrindinis veikėjas per istoriją patirtų ką nors naujo, atrastų savo gerąsias savybes, ar įvyktų kitoks pozityvus jo charakterio lūžis. Dramos dar yra skirstomos į tragedijas, kurių bruožas tas, kad pagrindinis veikėjas, nors ir pasiekia teigiamą lūžį, suvokimą, visgi pabaigoje miršta.

Dramų pavyzdžiai Niujorko gaujos (rež. M.Scorsese) (angl. *Gangs of New York*), Bus Kraujo (rež. P.T. Anderson) (angl. *There Will Be Blood*), Šindlerio sąrašas (rež. S. Spielberg), (angl. *Schindler's List*) ir kt.

Net ir labai rimtose dramose verta įtampą retkarčiais sumažinti ir leisti žiūrovui atsipalaiduoti, gal net filmui suteikti komedinių elementų. Tai suteiks filmui daugiau dramatinių vingių, o patys personažai taps spalvingesni.

Vyraujanti dramatos tematika yra meilė ir tarpusavio žmonių santykiai, o tokių romantinių istorijų pasakojimas siužetas dažnai yra sentimentalus.

Siaubo filmai

Siaubo filmai prikausto dėmesį, nes juose žiūrovas gali patirti tai, ko realiame gyvenime, greičiausiai, vengtų iš visų jėgų. Siaubo filmuose pagrindiniams veikėjams tenka susidurti su pabaisomis (Svetimas, rež. R.Scott), (angl. *Alien*), paslaptiniais reiškiniais Egzorcistas (rež. W. Friedkin (angl. *The Exorcist*), o kartais kovoti su pačiu savimi (Švytėjimas, rež. S.Kubrick) (angl. *Shining*). Siaubo filmuose verta vadovautis patarimu, kad rečiau rodomas siaubo šaltinis suteikia didesnę dramatinę svorį. S.Spielbergo filmo Nasrai (angl. *Jaws*) viena iš sėkmių - kad mechaninis ryklys filmavimo metu stipriai gedo, ir kūrėjams reikėjo ieškoti būdų, kaip perteikti ryklio grėsmę, jo beveik neparodant. Tai tapo filmo privalumu, nes ryklio puolimo laukimas suteikė daugiau įtampos, nei pati kova su plėšrūnu.

Kuriant siaubo filmą pačiam filmo kūrėjui pravartu aiškiai žinoti, kas yra pagrindinis „blogiukas“ ir kodėl jis daro „siaubingus“ dalykus pagrindiniam veikėjui. Kitaip tariant, istorijos dramaturgijai vistiek reikia sukurti formą su savo veikėjais ir jų motyvacijomis, kitu atveju, filmo siaubo reiškiniai taps tiesiog trumpalaikiais triukais be aiškios krypties.

Veiksmo filmai

Kaip nusako pats pavadinimas, pagrindinis filmo siužeto varomasis variklis yra veikėjo veiksmas, kuris dažniausiai pasižymi ypatingose aplinkybėse. Šie filmai neskiria tiek dėmesio vidiniams veikėjo išgyvenimams, ar potyriams, nes veikėjai yra įtraukti į besikeičiančių įvykių (dažniausiai jiems pavojingų) verpetą. Veiksmo filmuose veikėjai žūtbūt turi nugalėti priešą, todėl gan ryškiai filmo pradžioje dažnai nurodoma teigiamos pagrindinio veikėjo savybės ir išryškinamos neigiami „blogiečio“ veiksmai, kurie „pateisina“ priemones, kodėl prieš blogį reikėtų kovoti iš visų jėgų. Džeimso Bondo filmų serija yra puikus pavyzdys, kuomet „gerietis“ Bondas, nors ir naudodamas panašias kovos priemones kaip „blogiukai“

kovoja dėl pasaulio išsaugojimo. Šią kovą dėl didesnio gėrio bet kokia kaina žiūrovas „pateisina“, nors verta pažymėti, kad „gerietis“ jėgą demonstruoja tik prieš „blogiukus“.

Veiksmo filmus yra sudėtinga padaryti be biudžeto, nes žiūrovai yra išlepinti ekstravagantiškų hollywoodinių triukų. Tačiau Robert Rodriguez sugebėjo įrodyti savo debiutiniu filmu *El mariachi*, kad įsimintina veiksmo filmą galima pasatyti vos už 7 tūkstančius JAV dolerių.

Veiksmo filmą nuo siaubo filmo skiria tai, kad jis nesiekia perteikti šleikštulio ar baimės.

Moksliniai fantastiniai filmai

Fantastiniai filmai nukelia į nebūtus laikus ir vietas, suteikdami žiūrovui galimybę pabėgti nuo realybės. Fantastiniai filmai dažniausiai eina greta su kitais žanrais (drama, veiksmo, siaubo, rečiau komedijomis). Dažnai fantastiniuose filmuose pagrindinio veikėjo veiksmas atspindi tarsi ilga kelionė, kurios metu jis patiria naujus dalykus, priverčiančius jį pasikeisti, ar subręsti kaip asmenybei.

Mokslinių fantastinių filmų siužetuose dažnai yra gvildenamos filosofinės, moralinės temos, pavyzdžiui, žmonijos ateities scenarijai, katastrofų imitacijos ir panašiai. Šių filmų skirtumas nuo paprastų istorinių ar draminių siužetų yra toks, kad fantastiniuose filmuose dažnai dominuoja mokslas ar moksliniai paaiškinimai, kurie bent iš dalies yra pagrįsti ir realiame gyvenime. Fantastiniams filmams galima priskirti „Diena po rytojaus“ (rež. R.Emmerich (angl. *The Day After Tomorrow*)) „Pradžią“ (rež. Ch. Nolan), (angl. *Inception*) „Įsikūnijimas“ (rež. J. Cameron) (angl. *Avatar*) ir kt.

Moksliniai fantastiniai filmai nuo paprastų fantastinių skiriasi tuo, kad pastarųjų siužetas jokiais būdais negalėtų egzistuoti realiame gyvenime. Tokiems filmams galima priskirti „Harių Poterį“ (angl. *Harry Potter*), „Žiedų valdovą“ (angl. *The Lord of the Rings*) (rež. P.Jackson) ar „Supermenų“ (angl. *Superman*) filmų serijas.

Trileris

Trileriu siekiama žiūrovą įbauginti ir laikyti įtampoje tol, kol paaiškės pagrindinis priešininkas ir jis bus įveiktas. Dažnai trilerio pagrindiniu veikėju tampa paprastas žmogus, kuris dėl susiklosčiusių aplinkybių patenka į nepalankią padėtį. Pagrindinis veikėjas turi rasti būdą ne tik kaip įveikti nematomą varžovą, bet pirmiausia, išlikti gyvas. Klasikinis trilerio pavyzdys yra „Svaigulys“ (rež. A. Hitchcock) (angl. *Vertigo*), „Bėglis“ (rež. A.Davis) (angl. *Fugitive*), „Mirtinas potraukis“ (rež. A. Lyne), (angl. *Fatal Attraction*) ir kiti.

Trilerių veikėjams būdinga kovoti prieš įvairius socialinius, politinius sąmokslus, kurie yra aktualūs jų kūrimo laikotarpiui.

Dokumentika

Dokumentinių filmų stilius gali būti panašus į vaidybinių, t.y. juose gali dominuoti vienas ar keli pagrindiniai veikėjai, jų noras įveikti kliūtis, bei istorijos pabaiga, kurioje matyti, kaip jiems pavyko pasiekti savo tikslus. Kita vertus, dokumentinis filmas gali tiesiog stebėti ir konstatuoti reiškinio atsiradimą, ieškoti jo priežasčių, miestelio gyvenimą, įdomių kultūrinių, politinių, istorinių įvykių apžvalgą ir t.t.

Dokumentiniuose filmuose svarbu išlaikyti faktų autentiškumą, kad vaizduojami įvykiai ar vaizdai būtų pagrįsti faktais, dažnai šių filmų tikslas yra edukacinis, suteikti žiūrovui žinias apie vieną ar kitą reiškinį. Pavyzdžiui, filmas pasakojantis apie globalinį atšilimą „Nepatogi tiesa“ (rež. D. Guggenheim) (angl. *An Inconvenient Truth*).

Be abejo, dokumentiniuose filmuose, ypač istoriniuose pasakojimuose, dažnai naudojami įvykių iliustracijos (pavyzdžiui, *History Channel* rodomose programose dažnai matomos inscenizacijos, net žymių veikėjų atkūrimas, pasitelkiant aktorius) tam, kad žiūrovas būtų labiau įtrauktas į pasakojamą istoriją.

Dokumentiniai filmai gali būti ir labiau eksperimentiniai, ekspresionistiniai, kuomet siužetas neturi aiškios linijos. Tokie poetiški etiudai yra priskiriami prie dokumentikos, nors juose ir nėra argumentuotos „faktų“ kalbos. Metodinių rekomendacijų diske galite rasti filmą „Rudens ugnis“ (rež. H.G. Weinberg), angl. *Autumn Fire*.

Egzistuoja nemažai atvejų, kuomet dokumentiniai filmai tampa surežisuoti, o objektyvi tiesa yra ne kas kita, kaip filmų kūrėjų požiūris. Tokie filmai lengvai gali tapti propagandiniai, o jų fiktyvumas angliškoje kultūroje atskleidžiamas vadinamas *mockumentary* (angl. *mock-up* reiškia padirbti, suklastoti). Toks „dokumentinių“ filmų pristatymas kertasi su etikos normomis, nes yra apgaulinėjamas žiūrovas, o kartais ir patys filmo dalyviai (Boratas: Kultūriniai atradimai Amerikoje, siekiant padaryti Kazachstaną didinga ir šlovinga šalimi, rež. L. Charles) (angl. *Borat: Cultural Learnings of America for Make Benefit Glorious Nation of Kazakhstan*).

Užduotis

Keletą kartų įdėmiai perskaitykite jūsų kuriamo filmo scenarijų. Nepakenkdami siužetinėms linijoms, veikėjų charakteristikoms ar bendrai filmo dramaturgijai, papildykite (ar pritaikykite) scenarijų tokiomis detalėmis, kurios suteiktų filmui vientisesnį žanrą.

Kadruotė

Išdėsčius scenos diagramą ir kameros pozicijas pagal scenarijų, vyksta darbas su kadruote ir reikalingų kadru dydžių parinkimas. Dažniausiai scenos diagramos ir kadro dydžių padaryti nenuvykus į tikrąją lokaciją yra neįmanoma, nes neaišku, kokios kompozicijos tiks lokacijai, ar patalpos dydis nesudarys tam tikrų techninių apribojimų. Todėl verta pasidaryti schematinę kadruotę pačioje lokacijoje, arba bent užfiksuoti galimus kadru dydžius.

Kadruotė kuriama pagal scenos dramaturgiją, jai naudojami jau aptarti bendri, vidutiniai, stambūs planai, detalės, dengiamieji kadrai. Kadru skirtingumas reikalingas tam, kad kadruotėje užfiksuotumėte nuoseklią scenos dramaturgijos eigą. Skirtingas planų naudojimas yra priimtinas, tačiau reikia įsitikinti, ar motyvuotai dramaturgiškai keičiasi kadru planai.

Jei yra numatytas kameros judėjimas, tai kadruotėje reikia pažymėti svarbiausius (dažniausiai sutampančius su dramaturgija) scenos momentus, kur turėtų atsispindėti užfiksuota judančios kameros kompozicija. Priklausomai nuo tokių taškų, judantiems kadrams gali prireikti nuo dviejų iki kelių kadruotės paveikslėlių.

Kadruotės pasiteisins, jei padarysite repeticiją pačioje lokacijoje ir įsitikinsite, ar pavyks nufilmuoti norimą rezultatą.

Užduotis

Nupaišykite schematinę kadruotę pasirinkto filmo scenai ir paanalizuokite, kokius kadrus naudoja filmo kūrėjai, siekdami išreikšti dramatinę eigą.

Darbas su aktoriais ar interviu pašnekovais

Filmavimas paprastiems žmonėms nėra įprastas kasdieninis reiškinys, tad natūralu, kad iš pradžių jis gali varžyti ir žmonės prieš kamerą gali jaustis nejaukiai. Dirbant su aktoriais, apsipratimas su kamera įvyks natūraliai, o imant interviu, kai daug laiko tam nėra, o žmogus jaučiasi nejaukiai, patartina pastačius filmavimo įrangą šiek tiek pabendrauti su žmogumi bendromis temomis, o patį filmavimą nsureikšminti ir pradėti tarsi pratęsiant jūsų pokalbį, prisijungus trečiam pašnekovui (jūsų kamerai). Filmavimų metu svarbu, kad komanda netriukšmautų, nejudėtų taip nesukeldama papildomo triukšmo ar šešėlių bei, svarbiausia, neblaškėtų nereikalingai pašnekovų ar aktorių. Imant interviu ir užduodant klausimus, režisieriui svarbu balsu nepertraukti pašnekovo, ypač su trumpais patvirtinančiais žodeliais, kurie įsirašys į filmo garsą ir sunku bus juos pašalinti. Jei norite padrašinti pašnekovą, kalbėti ir tęsti mintį, galima patvirtinančiai linguoti galvą, bei palaikyti nuolatinį akių kontaktą. Kuo entuziastingesnis būsite jūs, tuo su didesne energija jums atsakys ir pašnekovas.

Užduotis

Pasitreniruokite imti interviu. Tam sudarykite tris klausimus, aktualius mokyklos problematikai ir padarykite tariamą interviu su kolega. Galite viską nufilmuoti ir nemontavę peržiūrėti medžiagą, kad įvertintumėte jos kokybę. Aptarkite klasėje, kaip pavyko interviu, kokios galimos pastabos ir rekomendacijos ateityje.

Darbas su aktoriais reikalauja žymiai didesnių režisieriaus pastangų, nes nuo to priklausys filmo sėkmė. Svarbu, kad aktoriai suvoktų savo kuriamo personažo savybes, o režisierius privalo užtikrinti, kad aktoriai perteiktų reikiamą nuotaiką tam tikroje filmo scenoje. Dažnai mažai patirties turintys aktoriai stengiasi paryškinti emocijas, perteikti jas forsuočiai. Filmas nėra teatras, gerai pasisekusi vaidyba laikoma ta, kur aktoriai atrodo kaip natūralūs žmonės gyvenime, tad ir repetuodami siekite perteikti norimas emocijas subtiliai ir natūraliai. Jei tai sunkiai sekasi padaryti, repeduotami filmuokite aktorių vaidybą ir po to kartu ieškokite, kaip tinkamai perteikti norimą efektą. Dažnai žmonės pamatę save ekranuose visai kitaip interpretuoja vaidybą ir patys pamato daromas klaidas. Kita vertus, psichologiškai žmonės yra linkę save nuvertinti, pamatę vaidybą ekrane, režisieriaus misija yra paskatinti gerąsias vaidybos puses ir stengtis dirbti kartu, norint išgauti reikiamą vaidybą taisytinuose variantuose. Režisierius turi skatinti ir motyvuoti savo aktorius, nes jis yra jų darbo rezultato pirminis įvertinimas, kuriuo aktoriai pasikliaus.

Tam, kad aktorių vaidyba filme būtų įtikinama ir suprantama, atminkite, kad aktorius gali sėkmingai perteikti tik vieną dramatinę mintį ar emociją vienu metu, o perteikimas sėkmingiausias yra per veiksmą, todėl lokacijose yra naudinga turėti rekvizitą, kurį aktorius gali naudoti scenos išpildyme. Rekvizitas gali būti labai įvairus- nuo tinkamų filmo kontekstui buitinių baldų iki daiktų. Puiki režisūra atsiskleidžia tuomet, kai tie daiktai yra naudojami paryškinti filmo temą ar pagrindinę idėją.

Esant galimybei, repetuokite filmo scenarijų kartu su aktoriais. Įsigilinkite į dramos esmę, siužeto detales. Režisierius gali sulaukti puikių pastabų ir pasiūlymų iš aktorių, nes jie įsijaučia į veikėjų personažus, mato istoriją „jų akimis“. Tokios repetacijos leis surasti istorijos silpnąsias vietas ir režisūriškai laiku jas ištaisyti. Tam kad aktoriams būtų lengviau susiorientuoti dramaturginėse vingrybėse, numatykite scenos dramaturginį žemėlapi, t.y. įvertinkite kokiose vietose kurie aktoriai turi didesnę įtaką kitų atžvilgiu ir kada šie momentai keičiasi. Be abejo, šie dramaturginiai aspektai turi atsispindėti scenarijuje, tačiau padėkite aktoriams sudėstyti jų tinkamas vietas lokacijoje ir atraskite įtikinamai vaidybai reikalingus išraiškos būdus. Darbas su aktoriais yra kūrybinis procesas, tarsi antras filmo kvėpavimas, kuomet sukūrus istoriją ant popieriaus, turint šiuos rėmus, reikia ją sukurti filme.

Užduotis

Dirbdami grupėse po du skirtingai suvaidinkite sceną, kurioje vienas aktorius įeina ir sako „Labas“, kitas atsako „Tu pavėlavai“, o pirmasis į šią repliką pasako „Žinau“. Šią sceną galima suvaidinti labai skirtingai, suraskite daugiausiai variantų ir juos pristatykite prieš visą klasę.

Filmo sklaida ir žiūrovų paieška

Pati įsimintiniausia akimirka filmų kūrėjui yra premjera, kuomet ilgas ir puoselėtas darbas yra pristatomas žiūrovui. Nuo anksčiau įdėtų pastangų priklausys, kaip žiūrovas supras ir įvertins filmą. Nors žiūrovai dažnai yra ir išrankūs, matę įvairiausių filmų (dažniausiai juos pasiekia geriausi filmai, o prastesnių filmų gausybė visame pasaulyje lieka nuošalyje) visgi jūsų įdėta meilė ir darbštumas tikrai bus pastebėtas.

Organizuojant filmo premjerą, verta suplanuoti ir įgyvendinti filmo pristatymą. Lygiai taip pat kaip mus pasiekia komercinio filmo plakatai ir reklama, taip ir mokyklos ribose verta pagalvoti, kaip pritraukti daugiau žiūrovų, galbūt naudojant plakatus, žaidimus, loterijas ir kitus viešinimo įrankius. Žiūrovas nori būti ne tik įtrauktas į patį filmą premjeros metu, bet labai svarbu istorijos pristatymas iki tol, nes tokiu būdu pavyks sukurti lūkestį, o tai pasitarnaus ir sėkmingesniui filmo interpretavimui.

Užduotis

Paruoškite filmo komunikacijos planą, kada ir koku metu turi pasirodyti informacija apie filmą, ar bus reikalinga sukurti filmo pristatymo klipą, numatykite, kokiais informacijos šaltiniais naudositės.

Pristatant filmą auditorijai, tikriausiai visa filmo komanda labai jaudinsis ir bus jautri bet kokiai kritikai. Stenkitės įsiklausyti į žiūrovų pastabas ir patarimus, nes jie gali būti naudingi dirbant prie ateities projektų. Kita vertus, geri filmai dažnai sukuria dviprasmiškas nuotaikas, tad nekreipkite dėmesio, jei kritika yra emocionali ir nekonstruktyvi. Geri kūrėjai prie to turi priprasti.

Interneto pagalba suraskite festivalius, pagal kurių reikalavimus galėtumėte pasiūlyti savo filmą. Dažnai tenka išsiųsti daug filmo kopijų daugeliui festivaliui, kurie arba atrenka jūsų darbą, arba ne.

Priedai

Scenarijaus rašymo pavyzdžiai ir taisyklės

Internete yra keletas nemokamų programų, kurias galima taikyti scenarijaus rašyme. Siūlome naudotis Celtx programa, nes ji turi visas reikalingas funkcijas scenarijaus rašymui, apdorojimui ir pateikimui, taip pat šia programa naudojami daug kino profesionalų, tad turėdami klausimų, ar norėdami atsisiųsti papildomų scenarijaus pavyzdžių iš interneto, nesunkiai galėsite tai padaryti: <http://www.celtx.com/>

Scenarijaus rašymas naudojant Celtx programą

Žemiau išvardinti pagrindiniai darbo su Celtx reikalingi veiksmai ir esminės programos funkcijos. Prieduose taip pat rasite pavyzdinę scenarijaus rašymo bylą (scenarijaus pavyzdys.celtx).

Atidarius programos langą, kairėje pusėje matyti projekto biblioteka (*project library*), apačioje bibliotekos lango – scenos (*scenes*). Kairiau rašomas scenarijaus tekstas, o dešinėje pridedami projektui skirti komentarai, paveikslukai ir reikalingi priskirti objektai prie žodžių (pagal scenarijų programos pagalba galima sudėlioti, kokie aktoriai bus reikalingi konkrečiai scenai, kokie daiktai, rekvizitai ir t.t.)

Rašant scenarijų, esminės funkcijos yra scenų pavadinimai, veiksmas, veikėjai ir dialogai. Scenos pavadinimą nuo veiksmo galima skirti paspaudus ‚enter‘ klavišą (pavadinimas yra pilkame fone). Scenos veikėjo vardas nustatomas paspaudus ‚tab‘ klavišą. Parašius veikėjo vardą ir paspaudus ‚enter‘ automatiškai programa leis rašyti tam veikėjui dialogą.

Scene Details (scenos detalės, detalizavimas). Šis skirsnis skirtas smulkiai aprašyti sceną. Kuo „spalvingiau“ ją aprašysite, tuo lengviau jūs galėsite paaiškinti filmavimo komandai, kas, kaip ir ką turi atlikti, kas turi būti kadre, o ko ne. Galėsite nustatyti improvizacijos ribas, „apsidrausti“ nuo klaidų ar informacijos trūkumo/pertekliaus.

Alternate Name (alternatyvus scenos pavadinimas). Susikuriame aiškesnį scenos pavadinimą, nes paprastai scenos pavadinime rašome tik vietą ir laiką (pvz., pirmas pasimatymas“- taip kalbėdami su kitais komandos nariais, žinosime, apie kokią konkrečiai sceną kalbame).

Description (aprašymas). Aprašome įvykius (be dialogų), kurie padėtų visiems suprasti, kas konkrečiai scenoje vyksta.

Media (vazdinės ir garsinės priemonės). Jei reikia, „prisegam“ paveikslėlius, garsus ir visą kitą medžiagą, kuri padėtų geriau suvokti sceną.

Kaip aprašyti filmo personažus (veikėjus)? Atsakyti į žemiau pateiktus klausimus (vertimai nepažodiniai):

Tie, kurie naudojami Celtx programa, Lentelės (kalbantiems veikėjams) jau bus sukurtos. Jas rasim paspaudę ant *Master Catalog* ir pasirinkę Veikėjo vardą.

Nekalbantiems veikėjams spaudžiame *File > Add Item...* pasirenkam *Character*, įrašome vardą (*Name:*) ir spaudžiam *Ok*

Full Name (pilnas vardas). Įrašom vardą, pagal kurį mes tiksliai galėtume identifikuoti veikėją. Pvz., fabriko pamainos viršininkas duoda nurodymus pavaldiniams, į kuriuos kreipiasi vardais.

Description (Veikėjo aprašymas). Aprašome veikėjo funkciją filme, pagrindinius siekius, įtaką ir pan. Pavyzdžiui, tai pagrindinis veikėjas, siekiantis karjeros ir rezgantis nešvarius sandorius, jo veiksmų pasekmė - jo išsižada visi draugai ir artimieji.

Media (vaizdinė ir garsinė medžiaga)- jei reikia, „prisegam“ paveikslėlius, garsus ir visą kitą medžiagą, kuri padėtų geriau apibūdinti veikėją.

In Scenes: (Dalyvauja scenose)- Tie, kurie naudojami Celtx programa, pastebės- jei veikėjas kalba- automatiškai atsiras scenų pavadinimai, kuriose jis kalba.

Detailed Physical Description (Detalus išvaizdos aprašymas)- Čia, jei reikia, aprašome būtinus aktoriui išvaizdos kriterijus (*Distinguishing Features*- išskirtiniai bruožai).

Character Traits (Charakteringi Bruožai) – labai svarbus punktas, nes čia sukuriame veikėjui pagrindinės ir išskirtinės charakterio savybės (tai padės geriau supažindinti aktorių su vaidmeniu).

Pvz., energinga, nuolat besišypsanti, tačiau labai išsiblaškiusi bobutė, linkusi į meną.

What is the Principal Function of this Character? (pagrindinė veikėjo „pozicija“ filme) :

Pratagonis – pagrindinis veikėjas (Maximus filme „Gladiatorius“(2000), rež. Ridley Scott)

Antagonis – oponuojantis veikėjas pagrindiniam (Dr. Hanibalas Lechteris filme „Avinėlių tylėjimas“ (1991), (rež. Jonathan Demme)

Best friend – geriausias draugas (Semas filme „Žiedų valdovas“ (2001), rež. Peter Jackson)

Love interest – įsimylėjimo (meilės) objektas (Trinity filme „Matrica“ (1999), rež. broliai Wachowski)

Confidante – veikėjas, padedantis atskleisti pagrindinio veikėjo jausmus ir mintis (Michael Sullivan Jr. filme „Praradimų kelias“ (angl. Road to Perdition) (2002), rež. Sam Mendes)

Partne – draugas, susijęs tam tikrais bendrais interesais, su pagrindiniu veikėju daugiau mažiau keliaujantis per visą istoriją (Ellie Burr filme „Nemiga“ (angl. Insomnia) 2002, rež. Christopher Nolan)

Catalys – „katalizatorius“, veikėjas, padedantis ar paspartinantis tam tikrus įvykius (Morpheus filme „Matrica“ (1999), rež. broliai Wachowski)

Mentor – globėjas (Gandalfas filme „Žiedų valdovas“, (2001), rež. Peter Jackson)

Comic relief – komiškas personažas, suteikiantis filmui komiškumo (Chad Feldheimer, filme „Perskaityk ir sudegink“, 2008, rež. broliai Coenai)

Other – kita

Motivation (motyvacija, norai, siekiai)

What is the Goal of this Character? (koks filme yra pagrindinis veikėjo tikslas, siekis)- čia aprašome ne veiksmą (uždirbti daug pinigų), o būtent siekį, norą ar troškimą (būti turtingam)

What is the Character's plan to achieve the goal? (ko tikisi ar ką ketina veikėjas daryti, siekdamas įgyvendinti ar išsaugoti savo siekius)- štai čia jau aprašome konkrečius veiksmus.

Pvz., ketina surasti jį palikusius tėvus ir atkeršyti už nelaimingą vaikystę.

Character Background (jau susiformavę veikėjo bruožai ir statusas)- čia surašome viską, kas galėtų išryškinti ir įprasminti veikėjo charakterio bruožus, padėti aktoriui geriau suvokti vaidinamą personažą, išskirti jį iš kitų.

Family Background – šeimyninė padėtis, statusas, išskirtiniai šeimos ar giminės bruožai

Habits/Vices – gebėjimai, trūkumai, pomėgiai ir pan.

Education – išsilavinimas, auklėjimas, pažinimas

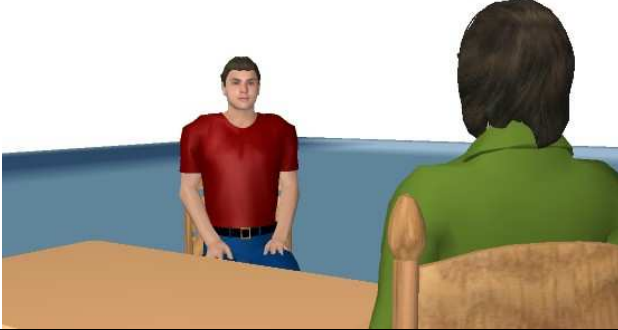
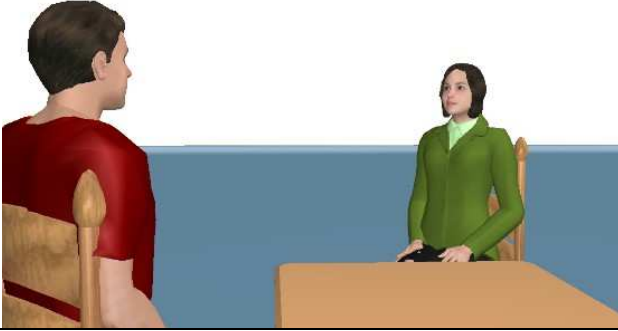

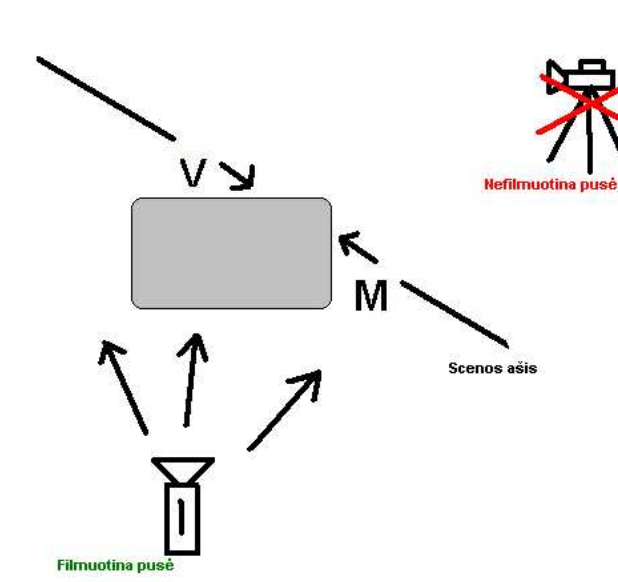
Personality – asmenybės bruožai

Likes – ką mėgsta, kas patinka

Dislike – ko nemėgsta, kas nepatinka.

Filmo montavimo priedai



Scenos montavimo pavyzdys

<p>a) Scenos pristatymas. Naudojama medžiaga, nufilmuota lygiagrečiai su scenos ašimi. Jei scenoje yra svarbesnis vyro vaidmuo, vaizdas orientuojamas pirmiausia į jo pristatymą.</p>	
<p>b) Atliepiamasis vaizdas. Pristatomi yra kiti scenoje veikiantys veikėjai, „apibrėžiama“ veiksmo erdvė. Žiūrovui padeda orientuotis erdvėje, jei kitame kadre po pristatymo vienas ar keli elementai iš prieš tai esančio kadro taip pat yra matomi ir lengvai atpažįstami.</p>	
<p>c) Dramaturginiai akcentai. Kuomet scenos erdvė yra identifikuota, galima dėti akcentus į dramaturginius dalykus. Šiame pasirinktame pavyzdyje vyro vaidmuo yra svarbesnis, tad scenoje daugiau dėmesio yra skiriama jo personažui. Atitinkamai vidutiniame plane yra rodomas būtent jis.</p>	
<p>d) Tiek pagrindinis, scenos pristatymo kadras, tiek atliepiamasis kadras yra vidutinio plano, o c kadras, nors ir stambesnis, iš esmės yra pagrindinio, pristatomojo (a) priartinta kadro dalis, kurios paskirtis yra perteikti scenos dramaturginę eigą.</p>	

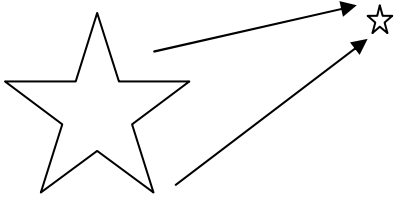
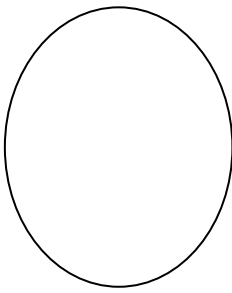
Personažo pozicionavimas kadre

<p>Vaizdas iš priekio. Personažo žvilgsnis beveik nukreiptas į kameros objektyvą. Režisieriai šią poziciją dažnai naudoja siekiant didžiausio žiūrovo susitapatinimo su personažu.</p>	
<p>Trijų ketvirčių vaizdas. Žvilgsnio trajektorija krypsta iš vieno ekrano krašto į kitą. Ne toks stiprus susitapatinimo jausmas, tačiau nuo scenos konteksto žiūrovas jaus arba nejaus empatijos personažui. Trijų ketvirčių kadras gražiai jungiasi su personažo stebimu objektu.</p>	
<p>Šoninis vaizdas. Tolesnė nuo kameros akis yra sunkiai matoma. Žiūrovas tarsi stebi personažą, šiam to nematant, empatija nėra didelė, kadras perteikia scenos „objektyvumą“.</p>	
<p>Profilinis vaizdas. Sustiprėja šoninio vaizdo ypatumai, kuomet personažą žiūrovas stebi „objektyviai“, per didesnę atstumą. Šis kadras skiriasi nuo šoninio tuo, kad prarandamas asmeninis žiūrovo ryšys su personažu.</p>	
<p>Nugaros (šono) vaizdas yra pasiekiamas, jei matoma personažo skruosto linija, akies kraštas, galima pastebėti tam tikras veide atsispindinčias emocijas. Personažą sunku identifikuoti. Toks vaizdo pozicionavimas yra tarsi kieno nors stebėjimas, nužvelgimas iš padilbų.</p>	
<p>Vaide iš nugaros negalime identifikuoti personažo. Kadangi visos personažo emocijos yra paliktos žiūrovo fantazijai, kartais toks režisūrinis sprendimas būna stipresnis, nei personažo suvaidinta emocija. Kai kuriais atvejais režisieriai panaudoja šį pozicionavimą pasiekti stipriems emociniams išgyvenimams (Pavyzdžiui, kulminacijose aktoriai „nususuka“ nuo kameros ir jų išgyvenimus žiūrovams reikia „susikurti“ patiems).</p>	

Akių linijos reikšmė dramaturgijai

	
<p>Pavyzdys: Neutralus žvilgsnis</p>	<p>Pavyzdys: Žvilgsnis nukreiptas žemyn</p>

Montažas pagal dėmesio centrą

<p>A</p> 	<p>B</p> 
<p>Kiekvieną kadra žiūrovas pirmiausia nuskaito pagal jame esančią informaciją. Po to žiūrovas seka kuria linkme vyksta kadre veiksmas. Kita kadra (B) svarbu komponuoti taip, kad pradinė įdomi žiūrovui informacija apie kadra atsidurtų panašioje vietoje, kur buvo prieš tai buvusio (A) kadro žiūrovo dėmesys.</p>	

Dažniausiai pasitaikančios montavimo problemos ir jų sprendimo būdai

Problema	Galimi sprendimai
Nufilmuota medžiaga yra prasta, neinformatyvi, palyginus su kitomis scenomis.	Išmesti visą sceną, sutrumpinti, arba perrašyti ir perfilmuoti sceną.
Vaidyba neįtikinama, lėkšta dramaturgija, veikėjų veiksmai pernelyg lengvai nuspėjami. Aktoriai atrodo nedėmesingi, neįsijautę į personažą.	Pakeisti kadru eilėškumą, trukmę, ritmą.
Scenos pabaiga yra lengvai nuspėjama.	Nenaudoti „sufleruojančių“ kadru, pakeisti scenos struktūrą ar jos vietą filme.
Kelios scenos ar net jų dalys perteikia tą pačią prasmę.	Atsisakyti kurios nors scenos arba tą pačią informaciją perteikiančių kadru.
Netolygus dramaturginis scenos vystymasis. Jaučiamas nevienodas emocinis intensyvumas, scena neatvedama iki kulminacinio taško.	Pakeisti kadru trukmę ar sukeisti juos taip, kad susijungtų į logišką grandinę ir vestų svarbiausių kadru link.
Scena dviprasmiška.	Sudėti kadru ar scenas tokia tvarka, kad išryškėtų kontekstas, leidžiantis teisingai suprasti pateikiamą informaciją.

Scenarijaus rašymo taisyklės

Dramaturginio scenarijaus rašymo pavyzdys

pagal

Matt Carless

išversta į Lietuvių kalbą

Kiekvienas scenarijus privalo turėti titulinį lapą. Prie didesnių projektų kaip kontaktinė informacija ir nurodomi filmų agentai ar adresas nurodomas kairės pusėsprodiuserinės kompanijos. apačioje, nepamirškite nurodyti telefono numerį ir elektroninio pašto adresą, nes tai populiariausi susisieki- mo būdai.

EKSTERJERAS (TOLIAU EKST.) LOKACIJA #1 - DIENA

Taip yra pradedamas jūsų filmo scenarijus. Scenos pavadinimai yra rašomi didžiosiomis raidėmis ir privalo pateikti šią informaciją:

Interjeras/ eksterjeras (vidus/ laukas), lokacija (vietovė), diena ar naktis (laikas).

Scenos veiksmas rašomas praleidus vieną eilutę po scenos pavadinimu, galima rašyti tiek didžiosiomis, tiek mažosiomis raidėmis, praleidžiant vieną eilutę tarp paragrafų.

Scenos aprašyme turi matytis tik tie dalykai, kurie vyksta ekrane, negalima veltis į novelinius aprašymus apie personažo mintis ar jo priešistorę.

Stenkintės viename paragrafe nerašyti daugiau nei keturias ar penkias eilutes. Laikykite paragrafą svarbiu ritminiu scenos elementu.

INTERJERAS (TOLIAU INT.) LOKACIJA #2 - NAKTIS

Naują sceną pradėkite praleisdami dvi eilutes nuo paskutinės scenos. Visuomet po scenos pavadinimo turi sekti scenoje vykstančio veiksmo aprašymas.

PERSONAŽAS #1

Personažo vardas rašomas didžiosiomis raidėmis, lapo centre. Dialogas yra lygiuojamas į kairę pusę.

PERSONAŽAS #2

Personažai filme yra vadinami vardu arba pavarde, taip pat personažo pavadinimą galima pasirinkti pagal atliekamą filme jo/jos rolę (jei niekas filme jų nevadina vardu). Pasirinktas vardas turėtų išlikti pastovus per visą filmą.

PERSONAŽAS #1

Dialogas rašomas iškart po personažo vardo, lapo centre, lygiuojamas į kairę pusę. Naudojamos didžiosios ir mažosios raidės.

Dialogą kelti į kitą scenarijaus lapą patartina tik tuo atveju,

(TOLIAU)

(PRATESTA)

PERSONAŽAS #1 (pratęsta)
 jei pirmame lape yra ne mažiau
 kaip dvi eilutės, ir jos sudaro
 bent vieną išbaigtą sakinį.
 Kitame lape reikia pakartoti
 personažo vardą, kieno dialogas
 yra sakomas. Celtx programa tai
 daro automatiškai.

PERSONAŽAS #2
 Įterptinės pastabos (angl.
 parenthetical) rašomos mažosiomis
 raidėmis, skliausteliuose
 atskiroje eilutėje nuo dialogo.
 (pauzė)
 Niekada nepalikite įterptinių
 pastabų scenarijaus lapo
 apačioje, kai dialogas yra
 skeliamas į kitą lapą. Perkelkite
 jį į kitą lapą ir įterpkite
 iškart po personažo vardo.

Jei scenos veiksmas pertraukia personažo dialogą, tai
 rašoma tame pačiame lape, tik pridendant pastaba, kad
 dialogas yra tęsiamas toliau. Lietuviškai būtų (tęsti),
 angliškai (cont'd).

(PERSONAŽAS #2 (Cont'd)
 Taip pat galima tiesiog rašyti
 personažo vardą ir tęsti dialogą
 be (Cont'd) pastabos. Dialogas
 neturi būti "pakabintas" be
 aiškios priklausomybės, kam jis
 skirtas. Celtx programa veiksmų
 aprašymus, dialogus ir kitas
 pastabas tarp lapų jungia
 automatiškai.

INT. LOKACIJA #1 -DIENA

Kai kuriais atvejais du personažai kalba tuo pačiu metu.
 Reikėtų stengtis vengti tokių situacijų ir naudoti jas tik
 tuo atveju, jei tai yra neišvengiama. Jei du personažai
 kalba vienu metu, scenarijuje tai užrašoma taip.

PERSONAŽAS #1
 Parašykite, ka personažas
 turi pasakyti karėje.

PERSONAŽAS #2
 Parašykite, kokiomis
 frazėmis šis personažas
 turi pertraukti dialogo
 metu PERSONAŽA #1.

PERSONAŽAS #2
 Šis personažas galiausiai sugeba
 įtikinti antrą personažą.
 Stenkintės saikingai naudoti
 persidengiantį dialogą.

EKST. LOKACIJA #2 - NAKTIS

Kartais personažui gali tekti kalbėti užsienio kalba. Priešingai, nei dažnai yra manoma, klaidinga yra rašyti dialogą užsienio kalba. Paprastai yra priimtina scenarijų pateikti tokia kalba, kokia ji bus naudojama visame filme.

PERSONAŽAS #1

(prancūziškai)

Kalbos įvardinimas pažymimas įterptinėse pastabose (angl. parenthesis), o pats dialogas rašomas lietuviškai.

PERSONAŽAS #2

(Rusiškai; lietuviški titrai)

Jei jūsų personažas šneka užsienio kalba su titrais, tai scenarijuje tai galima nurodyti kaip pavaizduota čia.

Jei visoje scenoje bus kalbama užsienio kalba, tuomet tai reikia nurodyti scenos veiksmo aprašymo pradžioje.

PASTABA: DIALOGAS ŠIOJE SCENOJE YRA VENGRŲ KALBA SU LIETUVIŠKAIS TITRAIS.

PERSONAŽAS #1

Tuomet dialogas rašomas normaliai, lietuvių kalba

PERSONAŽAS #2

O kai scenos dialogai užsienio kalba baigiami, pabaigoje vertėtų pridėti atitinkama pastaba.

TITRŲ PABAIGA.

Esant ypatingai priežasčiai nurodyti užsienio kalbą šalia vertimo, galima naudoti dvigubo dialogo metoda, kai užsienio kalba yra kairėje, o vertimas dešinėje (nurodant įterptinėje pastaboje, kad tai yra titrai).

INT. LOKACIJA #2 - DIENA

Scenų perėjimas (angl. transition) yra techninė informacija, nusakanti scenų jungimo metodą. Įprastai scenos yra jungiamos paeiliui, nebent dramaturgiškai yra būtina tai kitaip.

Scenų perėjimai dažniausiai yra naudojami filmavimo techniniame scenarijuje, bet jei yra būtina nurodyti tai dramaturginiame scenarijuje, tuomet tai žymima taip.

VAIZDAS PEREINA Į:

EKST. LOKACIJA #1 - NAKTIS

Visuomet scenos pavadinimus junkite su toliau esančiu veiksmu. Nepalikite scenos pavadinimo "kaboti" vieno puslapio apačioje, o veiksmą aprašyti kitame.

Kartais yra verta pradėti sceną naujame lape, jei matote, kad scena netrumpa, o pirmame lape telpa tik keletas eilučių. Tačiau scenas nesunkiai galima atskirti į kelis lapus, o CELTX programa tai padarys automatiškai, pridėdama prierasą (CONTINUED).

VĒLIAU

Jei reikia nurodyti prabėgusį laiką, tai galima padaryti prirašius didžiosiomis raidėmis prierasą, t.y. "potemę". Nėra būtina kartoti pagrindinės scenos pavadinimo, jei iš esmės lokacija ir laikas nepasikeitė.

KAMBARIO KAMPAS

Lygiai taip pat galima išskirti ilgas ir sudėtingas scenas skiriant dėmesį į specifines veiksmo vietas, jas aprašant potemės principu. Šis būdas labiausiai pasiteisina, kuomet reikia aprašyti scenas, kuriose veikia daug personažų.

EKST. LOKACIJA #2 - NAKTIS

Kai kada būna reikalinga personažus girdėti, tačiau jų kadre nėra. Prie personažo vardo galima pridėti įterptinę informaciją, žyminčią, 'ne kadre (N.K.), angliškai (off screen - O.S.)

PERSONAŽAS #1

(N.K.)

"Ne kadre" reiškia, kad personažas fiziškai yra scenoje, tačiau jį galime tik girdėti, pavyzdžiui šneka iš gretimo kambario.

PERSONAŽAS #2

(Balsas už kadro)

Balsas už kadro (angliškai voice over, V.O.) naudojamas tuomet, kai personažas fiziškai nėra scenoje, bet galime jį girdėti per mechninį įrenginį, pavyzdžiui telefoną ar radiją. Šis žymėjimo būdas taip pat tinka, kai personažas pasakoja savo istoriją.

PERSONAŽAS #2

Jei reikia išskirti kur personažas šneka "ne kadre",

(TOLIAU)

(PRATESTA)

TESTI:

5.

PERSONAŽAS #2 (pratęsta)
"balsa už kadro", tuomet
techniškai tai yra žymima prie
personažo vardo.

PERKIRPIMAS - INT. LOKACIJA #1/ LOKACIJA #2 - DIENA

Jei yra būtina padaryti kirpimą tarp scenos lokacijų, kur
veiksmas vyksta vienoje scenoje, bet skirtingose
lokacijose, tuomet tai yra žymima per pasvirusį brūkšnį.
Toks žymėjimo būdas naudojamas, pavyzdžiui, užrašant
pokalbį telefonu.

PERSONAŽAS #1
(į telefona)
Galima užrašyti dialogą įprastu
būdu.

PERSONAŽAS #2
(į telefona)
Užrašomas taip pat dialogas,
tačiau iš įterptinių pastabų yra
aišku, kad personažai bendrauja
tarpusavyje.

PERSONAŽAS #1
(į telefona)
Būtina yra nurodyti, kada
pokalbis telefonu yra baigiamas.
(padeda telefono ragelį)
Tai ypač svarbu nurodyti, jei
toliau scenoje personažo
tekstas bus tęsiamas po
telefoninio pokalbio.

INT. LOKACIJA #1 -DIENA

Atitinkamai galima abi lokacijas nurodyti atskirai.

PERSONAŽAS #1
(į telefona)
Pirmojo personažo dialogas
nurodomas įprastai.

INT. LOKACIJA #2 - DIENA

Apibūdinama kita lokacija.

PERSONAŽAS #2
(į telefona)
Užrašomas antrojo personažo
dialogas.

KIRPIMAS:

(PRATĖSTA)

TESTI:

6.

PERSONAŽAS #1
(į telefoną)
Tęsimas toliau pokalbis,
patogiai perkerpant veiksmą toje
vietoje, kur reikalinga, nes
pirmoji lokacija yra jau
nurodyta.

PERSONAŽAS #2
(padeda telefono ragelį)
jei pokalbis yra baigiamas ir
liekame su tuo pačiu veikėju, tai
nėra būtina iš naujo nurodyti
scenos pavadinimo ir lokacijos,
nes tai jau buvo padaryta
anksčiau.

INT. LOKACIJA #1 -NAKTIS

Kitas būdas nurodyti telefoninį pokalbį yra rodant tik
viena personažą kadre, kai kitas tik girdimas (Balsas už
kadro).

PERSONAŽAS #1
(į telefoną)
Šis personažas yra matomas kadre.

PERSONAŽAS #2
(Balsas už kadro)
Šio personažo balsas tik girdimas
per pirmojo personažo telefono
aparata.

PERSONAŽAS #1
Pirmasis personažas visos scenos
metu yra matomas.

EKST./INT. LOKACIJA #1 - DIENA

Jei yra scena, kurioje veiksmas nuolatos keičiasi tarp tos
pačios lokacijos vidaus ir lauko, pavyzdžiui, namo
koridoriaus ir kiemo, scenos pavardime galima taip ir
nurodyti.

Tačiau nurodykite, kurioje vietoje yra perėjimas iš vienos
vietovės į kita.

KADRŲ EILIŠKUMAS:

A) KADRŲ EILIŠKUMAS - tai grupė trumpų kadrų, kurie sudaro
istorijos pasakojimą. Jie yra naudingi tuo, kad gali
pagelbėti greičiau ir efektyviau vystyti siužetą.

B) Kadrai yra išdėliojami logiška seka, kurioje aiškiai
turi matytis veiksmo pradžia, vystymas ir pabaiga.

(PRATESTA)

TESTI:

7.

C) MONTAŽAS: tai eilė kadru, sudėliotų tam tikra seka, kad nupasakotų istoriją ir pasiektų norimą efektą.

D) Naudojama tuomet, kai norima sukurti tam tikrą emocinę aplinką, pavyzdžiui, filmo pagrindinių titrų linija, arba naudojant archyvinę medžiagą.

E) Tiek KADRU EILIŠKUMO, tiek MONTAŽO sąvokos yra naudojamos tam, kad išvengti nereikalingų scenų pavadinimų ten, kur pateikiama scenose informacija yra per trumpa, ar jose atsispindi tik techninės detalės.

EKST. LOKACIJA #2 - NAKTIS

Ekране matomas rašytinis tekstas, laiškai, ar ženklai yra pateikiami keliais būdais. Trumpas tekstas, toks kaip ženklas, gali būti nurodytas taip: "ŽENKLO PAVADINIMAS"

"Ilgesni tekstai, pavyzdžiui,
laiškas yra rašomi kaip dialogas,
išskirti dvigubomis kabutėmis.
Galima naudoti didžiąsias ir
mažąsias raides, arba viską
parašyti DIDŽIOSIOMIS RAIDĖMIS,
tai priklauso nuo rašomo teksto
pobūdžio."

EKST. LOKACIJA #1 - NAKTIS - 1956, PRISIMINIMAS

Jeį naudojami "prisiminimai" (angl. flashback), tai jiems scenarijuje skiriama atskira scena, o užrašymas yra toks.

JAUNAS PERSONAŽAS #1

Svarbu yra nurodyti tikslų
laikotarpį, kada prasideda
"prisiminimas".

JAUNAS PERSONAŽAS #2

Jeį "prisiminimai" vyksta per
kelias nuoseklias scenas, tuomet
tai galima nurodyti kaip
"prisiminimų seka" scenos
pavadinime.

Nurodykite, kada prisiminimai ar prisiminimų seka baigiasi ir kada prasideda nauja scena.

PRISIMINIMŲ PABAIGA.

INT. LOKACIJA #1 -DIENA

Kaip taisyklė, scenų numeriai nenurodomi dramaturginiame scenarijuje, jos pasirodo tik techniniame režisūriniame scenarijuje kartu su informacija apie kadruotę, techninius režisūrinius sprendimus. Šios informacijos reikėtų vengti dramaturginiame scenarijuje.

(PRATESTA)

TESTI:

8.

Jei programa nedaro to automatiškai, nepamirškite sunumeruoti scenarijaus puslapių. Pirmas lapas prasideda nuo pirmos scenos lapo, ne nuo titulinio.

Kad lapai neišsisklaidytų, verta juos susegti susegtuvu, jei didesnis scenarijus - įrišti į segtuvą.

UŽSKLANDA Į:

INT. LOKACIJA #2 - NAKTIS

Įprastai vaidybinio filmo scenarijus yra baigiamas su perėjimų į "UŽSKLANDA UŽSIDARO" ir užrašymu "PABAIGA".

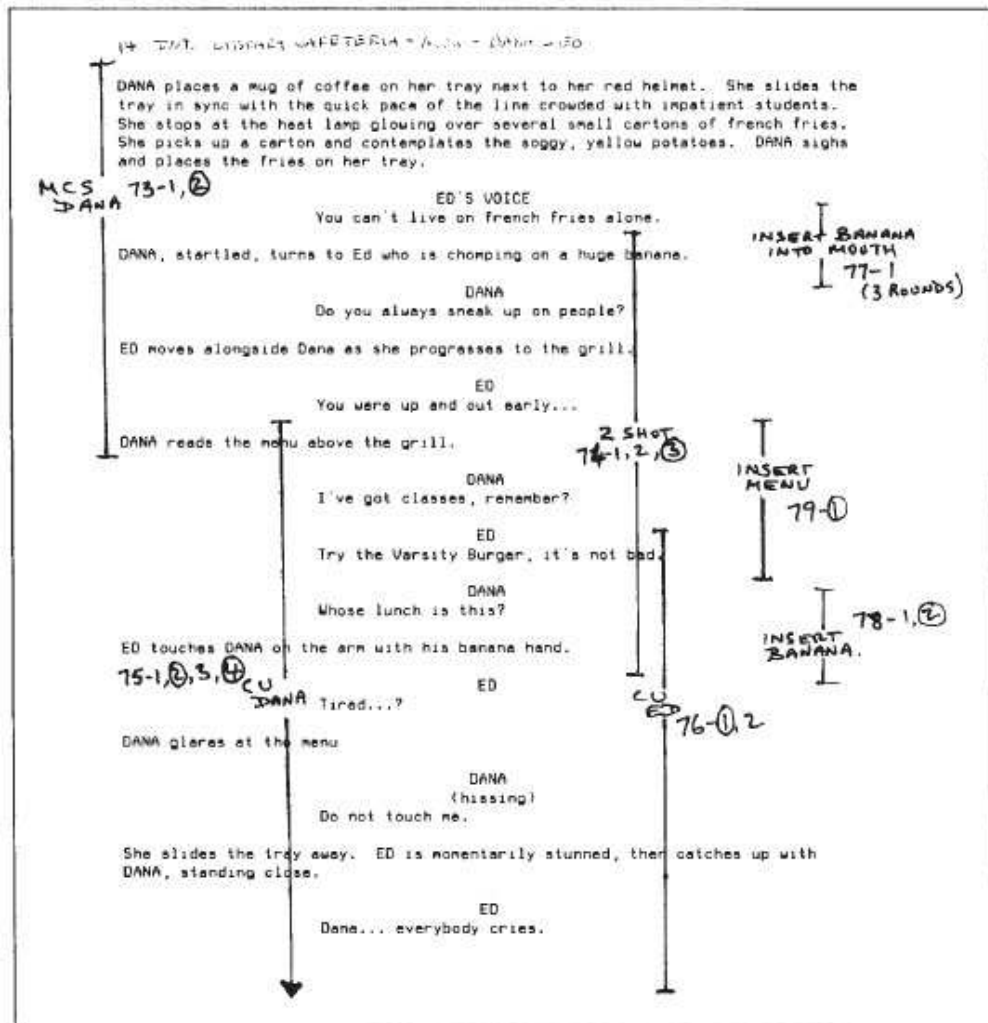
Dažniausiai filmo pabaigoje "UŽSKLANDA UŽSIDARO" rašoma tik pilno metro vaidybiniuose filmuose ar televizijos serialuose. Jei reikalinga užsklanda pačiame scenarijuje, t.y. tarp scenų, tai naudojama "UŽSKLANDA Į:" terminas.

Tačiau, kaip buvo minėta anksčiau, scenų perėjimus reikia naudoti saikingai ir tik būtinose vietose.

UŽSKLANDA UŽSIDARO.

PABAIGA.

Režisūriniai žymėjimai scenarijuje



Scenarijuje pažymėta nuo kur filmuota pasirinktu planu. Prie brūkšnio parašytas kadro tipas (stambus, vidutinis, smulkus, įterptinis ir t.t., scenos numeris, ir apibrauktas labiausiai pavykęs dublis). Šaltinis Michael Rabiger, *Directing, film techniques and aesthetics*, Focal Press, 2007).

Literatūra

1. Bordwell D., Thompson K., 2004, *Film art: an introduction*, 7th edition, New York, NY: The McGraw-Hill Companies)
2. Clevé, B., 2006, *Film Production Management*, 3rd Ed., Oxford: Focal Press
3. Cope, P., *Skaitmeninio filmavimo pagrindai*, 2009, versta iš anglų kalbos, Vilnius: Alma littera
- Altman, R., 2002, *Film/Genre*, London: British Film Institute.
4. Costello, J., 2004, *Writing a Screenplay*, Great Britain by Cox & Wyman, Reading, Berks: The United Kingdom
5. Grove, E., 2004, *Raindance producers' lab: lo-to-no budget filmmaking*, Oxford: Focal Press
6. Hasse, C., 2003, *Acting for Film*, New York, NY: Alworth Press
7. Hedgecoe, J., *Fotografijos knyga*, 2009, versta iš anglų kalbos, Vilnius: Alma littera
8. Internetinė kino menininkų svetainė www.kinomanai.lt
9. Kozloff, S., 2000, *Overhearing Film Dialogue*, University of California Press
10. Mita, A., 2006, *Kinas tarp pragaro ir rojaus*, LMTA: Vilnius
11. Paškevičius, R., 2008, „Kaip rašyti pirmąjį kino scenarijų“, Vaizdų kultūros centras
12. Proferes, N., 2005, *Film Directing Fundamentals – See Your Film before Shooting*, Burlington, MA: Focal Press
13. Rabiger, M., 2008, *Directing : film techniques and aesthetics*, 4th ed., Oxford: Focal Press
14. Schatz, T., 1981, *Hollywood Genres: Formulas, Filmmaking and the Studio System*, Random House: NY, New York
15. Schneider, S.J., *1001 filmas, kuri privalote pamatyti per savo gyvenimą*“, 2007, versta iš anglų kalbos, Vilnius: Naujoji Rosma
16. Stoller, B.M., 2009, *Film Making for Dummies.*, 2nd Ed., IN, Indianapolis: Wiley Publishing
17. Van Sijll, J., 2005, *Cinematic Story Telling: 100 the most powerful film conventions every filmmaker must know* , Michael Wiese Productions: CA, Studio City