

Przewodnik po technikach szkoleniowych i metodologii wdrażania



OGRES ONLY
EXIST IN FAIRY
TALES



Co-funded by
the European Union

Niniejszy materiał został sfinansowany przy wsparciu Komisji Europejskiej. Treść tego materiału odzwierciedla jedynie poglądy autorów, a Narodowa Agencja ani Komisja Europejska nie ponoszą odpowiedzialności za jakiekolwiek wykorzystanie zawartych w nim informacji

SPIS TREŚCI

Wprowadzenie

- Cele kursu
- Struktura lekcji
- Projekt końcowy: Krótki film o przemocy wśród młodzieży
- Przepływ pracy i oś czasu
- Filmy polecane do dalszej analizy

-

Lekcja 1 - Pisanie dla kina

- **Temat jako przewodnik po opowiadaniu historii**
 - Identyfikacja pilnej potrzeby narracyjnej
 - Temat jako klucz do interpretacji
 - Przykłady motywów narracyjnych w kinie
- **Od motywu do scenariusza**
 - Profil postaci (historia, cechy psychologiczne i fizyczne)
 - Badanie odniesień wizualnych (malarstwo, fotografia, teatr, film)
 - 9-punktowa struktura narracyjna
 - Streszczenie: Definicja i pisanie
 - Od konspektu do scenariusza: Podstawowe elementy
- **Ćwiczenie: Pisanie streszczenia historii**

-

Lekcja 2 - Reżyseria i język filmowy

- **Rola dyrektora**
 - Reżyseria jako spojrzenie na rzeczywistość
 - Od scenariusza do obrazu: Wybory reżyserskie
- **Kadrowanie i punkty widzenia**
 - Skala ujęć i kąty kamery
 - Rodzaje obiektywów i ich wpływ na obraz
 - **Ćwiczenie: Wybór punktu widzenia do opowiedzenia historii**
- **Ruchy kamery**
 - Rodzaje ruchów (panoramowanie, śledzenie, dźwig)
 - Narracyjne efekty ruchów kamery
- **Subiektywna kamera i punkt widzenia**
 - Różnice między ujęciami subiektywnymi, półsubiektywnymi i fałszywie subiektywnymi

Niniejszy materiał został sfinansowany przy wsparciu Komisji Europejskiej. Treść tego materiału odzwierciedla jedynie poglądy autorów, a Narodowa Agencja ani Komisja Europejska nie ponoszą odpowiedzialności za jakiekolwiek wykorzystanie zawartych w nim informacji	
---	--

- Konstruowanie subiektywnej sekwencji
- **Długie ujęcie i głębia ostrości**
 - Różnica między długim ujęciem a ujęciem sekwencyjnym
 - Narracyjne wykorzystanie głębi ostrości
- **Muzyka i dźwięk w kinie**
 - Różnica między dźwiękami diegetycznymi i niediegetycznymi
 - Rola muzyki w budowaniu atmosfery

-

Lekcja 3 - Dialogi i struktura scenariusza

- **Dialog w kinie**
 - Narracyjna funkcja dialogu
 - Pisanie skutecznych dialogów: Ton głosu i autentyczność
- **Ćwiczenie: Pisanie filmowego dialogu**
 - Budowanie konfliktu poprzez dialog
 - Charakteryzacja poprzez język

-

Produkcja filmów krótkometrażowych

- Pisanie i poprawianie scenariusza
- Warsztaty castingowe i aktorskie
- Filmowanie i montaż
- Postprodukcja i finalizacja

-

Dodatek

- Odniesienia filmowe
- Przykłady scenariuszy
- Narzędzia i oprogramowanie dla scenarzystów i reżyserów

Niniejszy materiał został sfinansowany przy wsparciu Komisji Europejskiej. Treść tego materiału odzwierciedla jedynie poglądy autorów, a Narodowa Agencja ani Komisja Europejska nie ponoszą odpowiedzialności za jakiekolwiek wykorzystanie zawartych w nim informacji	

LEKCJA 1- Pisanie dla kina

1. Wprowadzenie.

Witamy na kursie pisania i reżyserii, którego celem jest dostarczenie wszystkich niezbędnych elementów do opracowania i rozwinięcia narracji filmowej, która odnosi się do określonego tematu oraz dostarczenie wszystkich niezbędnych elementów, aby móc przełożyć ten scenariusz na obrazy. Wspólnie zastanowimy się nad koncepcją reżyserii, punktu widzenia, zbliżenia i sceny dialogowej. Kurs będzie składał się z trzech etapów, z których każdy będzie obejmował część teoretyczną i praktyczną.

Dziś pierwsze spotkanie, w pierwszej części wspólnie zrozumiemy, jak napisać fikcyjną historię dla kina; w drugiej części postaramy się rozwinąć temat waszych historii i przedstawić rzeczywistość za pomocą języka fotografii.

Podczas drugiego spotkania poznamy gramatykę filmowania, rodzaje ujęć i kryteria wyboru punktu widzenia za pomocą ruchów kamery. Po południu odbędzie się ćwiczenie dotyczące studium zbliżenia, w którym każdy będzie mógł użyć profesjonalnej kamery do nakręcenia obiektu w zbliżeniu.

Trzecie i ostatnie spotkanie będzie składać się z trzech części: lekcji wprowadzającej na temat technik konstruowania dialogów, fazy ćwiczeń, w której każdy z was będzie mógł napisać własny dialog, oraz momentu, w którym będziecie mogli nakręcić wcześniej napisaną scenę dialogową.

Szkolenie to będzie przydatne przy opracowywaniu projektu, fikcyjnego filmu krótkometrażowego, którego tematem będzie przemoc wobec młodych ludzi i który musi mieć następujące cechy:

- Maksymalny czas pracy wynosi 10 minut;
- Współczesne otoczenie;
- Maksymalnie 4 wykonawców w obsadzie składającej się z równej liczby mężczyzn i kobiet;
- W planie reżyserskim musi znajdować się co najmniej jeden plan sekwencji o minimalnym czasie trwania dwóch minut.

Niniejszy materiał został sfinansowany przy wsparciu Komisji Europejskiej. Treść tego materiału odzwierciedla jedynie poglądy autorów, a Narodowa Agencja ani Komisja Europejska nie ponoszą odpowiedzialności za jakiekolwiek wykorzystanie zawartych w nim informacji

Po szkoleniu przejdziemy do drugiej fazy pracy, w której każda organizacja będzie miała za zadanie zrealizować stworzony przez siebie film krótkometrażowy.

Etap ten będzie trwał 15 dni, podczas których eksperci spotkają się z grupą 25 dziewcząt i chłopców w wieku od 16 do 25 lat. Młodzi ludzie będą uczestniczyć w spotkaniach i, przy wsparciu ekspertów, napiszą i wyprodukują krótki film odzwierciedlający temat projektu.

przez nas harmonogram, który jest efektywny i optymalny dla rozwoju i wdrożenia projektu, zostanie podzielony na następujące etapy:

Dzień 1: **Refleksja nad tematem** (5 godzin) Dzień 2: **Scenariusz** (5 godzin)

Dzień 3: **Scenariusz** (5 godzin)

Dzień 4: **Weryfikacja** scenariusza (5 godzin)

Dzień 5: **Casting, wybór aktorów i przygotowanie projektu** (5 godzin) Dzień 6:
Warsztaty aktorskie (5 godzin)

Dzień 7: **Warsztaty aktorskie** (5 godzin)

Dzień 8: **Warsztaty** aktorskie (5 godzin)

Dzień 9: **Inspekcje** (5 godzin)

Dzień 10: **Zestaw** (10 godzin)

Dzień 11: **Zestaw** (10 godzin)

Dzień 12: **Edycja** (5 godzin)

Dzień 13: **Edycja** (5 godzin)

Dzień 14: **Edycja** (5 godzin)

Dzień 15: **Montaż i postprodukcja** (5 godzin)

Niniejszy materiał został sfinansowany przy wsparciu Komisji Europejskiej. Treść tego materiału odzwierciedla jedynie poglądy autorów, a Narodowa Agencja ani Komisja Europejska nie ponoszą odpowiedzialności za jakiekolwiek wykorzystanie zawartych w nim informacji

Następujące filmy są zalecane do rozwoju projektu:

- *"Wątpliwość"* Johna Patricka Shanleya;
- *"Jagten"* Thomasa Vinterberga;
- *"L'Été dernier"* w reżyserii Catherine Breillat;
- *"La malaeducación"* Pedro Almodòvara;
- *"La bestia nel cuore"* autorstwa Cristiny Comencini;
- *"Spotlight"* Toma McCarthy'ego;
- *"The lovely bones"* Petera Jacksona;
- *"Song for a Raggy boy"* autorstwa Aisling Walsh;
- *"Au nom du fils"* autorstwa Vincenta Lannoo;
- *"Lolita"* Stanleya Kubricka;
- *"Sleepers"* w reżyserii Larry'ego Levinsona.

2. Temat jako przewodnik po opowiadaniu historii.

Pisanie historii jest spowodowane konkretną wewnętrzną potrzebą autora. Potrzeba ta nie jest oczekiwana, ale pojawia się, ponieważ jest wynikiem nagłej potrzeby, której autor doświadcza w tym konkretnym momencie swojego życia i którą zamierza podzielić się ze światem, a tym samym z publicznością, uniwersalną potrzebą, która musi być zrozumiała i możliwa do podzielenia przez wszystkich. Ta pilna potrzeba jest realizowana poprzez identyfikację konkretnego tematu; temat będzie przewodnikiem dla twojej historii. Jest to temat, którym autor zamierza podzielić się z publicznością, przedstawiając konkretny punkt widzenia i interpretację.

Interpretacja tematu może, ale nie musi być dzielana przez widzów, ale nie będzie to symptomem hipotetycznej porażki, ponieważ kino ma za zadanie wywołać

Niniejszy materiał został sfinansowany przy wsparciu Komisji Europejskiej. Treść tego materiału odzwierciedla jedynie poglądy autorów, a Narodowa Agencja ani Komisja Europejska nie ponoszą odpowiedzialności za jakiekolwiek wykorzystanie zawartych w nim informacji

refleksje, wątpliwości, karmienie masy krytycznej, podziały. Przykładowe tematy to niemożliwa miłość, ambicja, porażka, druga szansa i przemoc wobec nieletnich.

Temat może odpowiadać gatunkowi lub mieszance gatunków. Klasyczne gatunki powstały około lat 40. w Hollywood i są to western, film noir, komedia, film biograficzny, film przygodowy; dziś jednak gatunki mieszają się ze sobą, istnieją przykłady, w których western spotyka się z thrillerem, jak w filmie Jane Champion *"The Power of the Dog"*.

3. Od motywu do scenariusza.

Po sprecyzowaniu tematu możemy przystąpić do opracowania profilu postaci, który zawiera historię, cechy fizyczne i psychologiczne postaci, ich pochodzenie społeczne i kulturowe, ich pragnienia, czyli to, czego chcą, ich potrzeby, czyli to, czego pragną oraz ich fatalną wadę, czyli wadę, słabość, traumę, którą mają w środku.

Następnie proces pisania odbywa się poprzez poszukiwanie wizualnych odniesień (malarstwo, fotografia, film, przedstawienia teatralne) nieodłącznie związanych z opowiadaną historią.

Następnie należy sporządzić 9-punktowy konspekt, który będzie zawierał główne punkty narracji.

Podstawowym krokiem jest zatem napisanie tematu, któremu aktywnie się w drugiej części lekcji.

Tematem jest historia w formie krótkiej opowieści wizualnej i musi zawierać zwarte i wyczerpujące wskazówki dotyczące niezbędnych elementów historii: głównego bohatera i postaci.

Niniejszy materiał został sfinansowany przy wsparciu Komisji Europejskiej. Treść tego materiału odzwierciedla jedynie poglądy autorów, a Narodowa Agencja ani Komisja Europejska nie ponoszą odpowiedzialności za jakiekolwiek wykorzystanie informacji zawartych w niniejszym materiale.

główni bohaterowie; lokalizacja czasoprzestrzenna, początek, środek i historii. Czytelnik musi być w stanie natychmiast zorientować się w fabule, koncepcja fabularna musi rzucać się w oczy. Fabuła musi być uproszczona, postacie zredukowane do minimum, a sposób pisania prosty i wciągający.

Należy pamiętać, że temat wymaga wizualnej, a nie narracyjnej formy pisania. Autor musi zatem opisać to, co widać, co się dzieje, a nie to, co dzieje się w wewnętrznej przestrzeni postaci, której nastroje muszą wynikać z obrazów, działań, a nie z opisu autora.

Na przykład, jeśli postać Marco jest zdenerwowana, niespokojna, czeka na coś, w temacie opisalibyśmy, jak zachowuje się w związku ze swoimi emocjami, a nie jak się czuje, więc moglibyśmy napisać: "Marco wielokrotnie spogląda na zegarek, obgryza paznokcie, jego twarz ocieka potem".

Po temacie następuje szczegółowy zarys scenariusza, czyli lista scen, w których, w jeszcze bardziej zwięzły i wizualny sposób niż w temacie wyjaśniamy rozwój filmu scena po scenie.

Przykład: scena 1: Marco zabija Franco.

Innymi słowy, jest to bardzo zwięzła specyfikacja tego, co dzieje się w poszczególnych scenach.

Wreszcie, gdy wszystkie te kroki zostaną wyjaśnione i zdefiniowane, można przystąpić do pisania scenariusza.

Scenariusz jest najbardziej znaczącym i złożonym tekstem, ponieważ stanowi konstrukcję narracyjną filmu, a także kładzie podwaliny pod rozważania produkcyjne, które należy podjąć przed rozpoczęciem zdjęć.

W scenariuszu ujęcia i dialogi są szczegółowo rozplanowane, dzieląc akcję na sceny, które są stopniowo numerowane. Każde ujęcie opatrzone jest swego rodzaju tytułem wskazującym miejsce, w którym rozgrywa się akcja, specyfikacją techniczną, czy jest to "wewnątrz" czy "na zewnątrz" (istotne dla wyboru filmu i sprzętu) oraz porą dnia, w której rozgrywa się akcja, taką jak dzień, noc, świt (ważne dla oświetlenia).

Niniejszy materiał został sfinansowany przy wsparciu Komisji Europejskiej. Treść tego materiału odzwierciedla jedynie poglądy autorów, a Narodowa Agencja ani Komisja Europejska nie ponoszą odpowiedzialności za jakiekolwiek wykorzystanie zawartych w nim informacji

4. Reżyseria jako spojrzenie na świat; wskazówki.

Po przygotowaniu scenariusza ważne jest, aby zrozumieć, jakie spojrzenie nadać historii. Reżyseria to w istocie nic innego jak spojrzenie na rzeczywistość, co z technicznego punktu widzenia przekłada się na punkt widzenia.

Jak w praktyce wykorzystać punkt widzenia w kinie? Poprzez ustawienie kamery. Punkt widzenia odpowiada na pytanie "gdzie ustawić kamerę?".

5. Ćwiczenie.

Napisz temat własnej historii zgodnie z tym, czego nauczyłeś się podczas , pamiętając o zleconym temacie, przemocy wobec nieletnich, i zacznij zastanawiać się nad własnym spojrzeniem, tj. z jakiego punktu widzenia potraktować temat i opowiedzieć historię.

Lekcja 2 - Reżyseria i język filmowy

1. Wprowadzenie.

Co kierowanie?

Można odpowiedzieć na to pytanie, podając "techniczną" definicję reżyserii:

organizacja "inscenizacji", ujęć, reżyseria aktorów i zarządzanie

przejścia od "papieru" (scenariusza) do rzeczywistego filmu. Ale gdyby tak było, reżyser byłby tylko menedżerem z zadaniem zarządzania procesem produkcji. jednak nie jest. W erze charakteryzującej się nieustanną radością z obrazów, rola reżysera jest kluczowa.

Niniejszy materiał został sfinansowany przy wsparciu Komisji Europejskiej. Treść tego materiału odzwierciedla jedynie poglądy autorów, a Narodowa Agencja ani Komisja Europejska nie ponoszą odpowiedzialności za jakiekolwiek wykorzystanie zawartych w nim informacji

Reżyser ma "stworzyć" zbiorową wyobraźnię, wychodząc od idei i pokazując rzeczywistość jako reprodukcję. Nie jest to kwestia kopiowania, ale raczej tworzenia prawdziwego symulakrum rzeczywistości, z unikalnym punktem widzenia i obrazami, których nie można znaleźć w obiektywności rzeczy.

Poprzez inscenizację scenariusza, współpracę i koordynację różnych działów (scenografia, zdjęcia, montaż itp.) oraz kierowanie aktorami, reżyser musi nie tylko

Celem nie jest "symulowanie" życia, ale wypracowanie własnego spojrzenia i punktu widzenia, który wykracza poza zasady i przepisy przemysłu filmowego.

własny punkt widzenia, który wykracza poza zasady i czasy samej rzeczywistości.

2. Pojęcia techniczne:

2.1 Skala ujęć i samolotów.

Kiedy mówimy o "pola" i "skali płaszczyzny", mamy na myśli zestaw możliwości oferowanych przez

Każde kadrowanie reprezentuje element "profilu" w różnych odległościach. "Ujęcia" są definiowane jako te, w których przestrzeń sceniczna zajmuje większą część niż obiekt, a "płaszczyzny" to ujęcia, w których dominuje obiekt.

Oczywiście nie tylko pozycja kamery decyduje o tym, na którym "stopniu" skali pól i płaszczyzn stoimy.

Musimy również wziąć pod uwagę ogniskową wybranego obiektywu.

Niniejszy materiał został sfinansowany przy wsparciu Komisji Europejskiej. Treść tego materiału odzwierciedla jedynie poglądy autorów, a Narodowa Agencja ani Komisja Europejska nie ponoszą odpowiedzialności za jakiekolwiek wykorzystanie zawartych w nim informacji

Przed wymienieniem i opisaniem skali pól i płaszczyzn konieczne jest krótkie omówienie klas obiektywów:

- Obiektywy szerokokątne: są to obiektywy o ogniskowej od 35 mm (z wyłączeniem) w dół; obiektywy te podkreślają odległości między tym, co jest blisko aparatu, a tym, co jest daleko, nadając obrazowi głębię. Powodują one jednak silne zniekształcenia w przypadku zbliżeń.

- Obiektywy normalne: Obiektywy o ogniskowych od 35 mm (włącznie) do 50 mm są nazywane "normalnymi" właśnie dlatego, że ich pole widzenia jest najbliższe ludzkiemu oku. Ponieważ nie powodują zniekształceń, są często używane do "normalizacji" obrazu, czyniąc go bardziej znanym dla widza.

- Teleobiektywy: O obiektywie mówi się, że jest "teleobiektywem", gdy ma ogniskową większą niż 65 mm, do 250. Z tym typem obiektywu łatwiej jest pokazać z bliska obiekty znajdujące się daleko od kamery, ale trzeba wziąć pod uwagę efekt "dwuwymiarowości", jaki nadają obrazowi, zgniatając elementy i ustawiając ostrość tylko niektórych z nich.

Po tym krótkim wprowadzeniu do rodzajów obiektywów, wymieńmy "skalę ujęć i płaszczyzn":

- "Bardzo długie" ujęcie: rodzaj ujęcia, które obejmuje bardzo dużą część przestrzeni i umieszcza scenę lub postać w jej otoczeniu. Klasycznym przykładem są bardzo długie ujęcia używane w westernach, które podkreślają ogrom amerykańskich przestrzeni. Bardzo długie ujęcie pełni zatem funkcję nie tylko opisową (otoczenia), ale także kontekstualną w odniesieniu do występujących w nim postaci.

- "Długie" ujęcie: ponownie jest to szerokie ujęcie, w którym jednak postacie i działania są bardziej rozpoznawalne. Widz zachowuje więc dystans, ale kadrowanie bardziej wkracza w narrację.

Niniejszy materiał został sfinansowany przy wsparciu Komisji Europejskiej. Treść tego materiału odzwierciedla jedynie poglądy autorów, a Narodowa Agencja ani Komisja Europejska nie ponoszą odpowiedzialności za jakiekolwiek wykorzystanie zawartych w nim informacji

• Ujęcie "całościowe": opisuje scenę w całości, umieszczając postacie w bardziej precyzyjnym kontekście niż w poprzednich ujęciach i sprawiając, że ich sylwetki, ruchy i działania są wyraźniejsze.

• "Średnie" ujęcie: przy średnim ujęciu kadrowanie powraca do punktu widzenia podobnego do tego, jaki widz teatralny, z postaciami zajmującymi większą część przestrzeni, równą jednej trzeciej lub nawet połowie pionowej reprezentowanej przestrzeni. W ten sposób przywrócona zostaje relacja między postaciami a ich otoczeniem.

• Pełnometrażowe: w porównaniu z poprzednimi ujęciami, w tym przypadku (i w kolejnych) postać ludzka nabiera większego znaczenia, a centralność postaci zostaje potwierdzona; w szczególności w przypadku ujęcia pełnometrażowego postać zajmuje dwie trzecie lub więcej pionu obrazu i jest pokazana w całości, od stóp do głowy.

• Plan amerykański: uzyskuje się go poprzez kadrowanie postaci od kolan w górę i pozwala na większe skupienie się na tym samym, bez wykluczania charakterystycznych szczegółów. Plan amerykański narodził się w rzeczywistości w kinie westernowym, kiedy broń kowbojów musiała zostać włączona do kadru bez możliwości zbytniego oddalenia się, tracąc centralność postaci.

• Półpostać: kadruje postać ludzką od pasa w górę i jest często używana do powiązania kilku postaci, pokazując ich związek i dystans.

• Półzbliżenie (lub ujęcie półdługie): postać (lub postacie) są ujęte od klatki piersiowej w górę i zyskują na znaczeniu. Półzbliżenie jest również używane do ujęć strzeleckich i ujęć odwrotnych w dialogach.

• Zbliżenie: obiekt, kadrowany od ramion w górę, jest odizolowany od kontekstu, a jego ekspresja staje się centralnym elementem obrazu.

Niniejszy materiał został sfinansowany przy wsparciu Komisji Europejskiej. Treść tego materiału odzwierciedla jedynie poglądy autorów, a Narodowa Agencja ani Komisja Europejska nie ponoszą odpowiedzialności za jakiekolwiek wykorzystanie informacji zawartych w niniejszym materiale.

- Bardzo duże zbliżenie: jeszcze ciaśniejsze niż zbliżenie, to ujęcie skupia się jeszcze bardziej na twarzy postaci i uwydatnia jej wyraziste rysy.

Przypomina się "Dobry, zły i brzydki" i wykorzystanie przez Sergio Leone zbliżeń w celu podkreślenia ekspresji Lee Van Cliffa, Clinta Eastwooda i Eli Wallacha podczas "próby".

- W szczególności: ciasne ujęcie, odnoszące się do części twarzy lub ludzkiego ciała, mające na celu wyeksponowanie tej części, ruchu lub gestu.

- Detal: ponownie bardzo ciasne ujęcie, ale w przeciwieństwie do Detalu podkreśla część obiektu.

2.2 Wybór punktu maszyny: kąt, nachylenie, wysokość.

Wybór punktu kamery (tj. punktu, w którym należy ustawić kamerę) zależy nie tylko od odległości i używanego obiektywu, ale także od innych zmiennych, takich jak kąt, nachylenie i wysokość.

Przed przeanalizowaniem różnych możliwych opcji w odniesieniu do tych trzech zmiennych, jest zrozumienie, w jaki sposób wybierany jest punkt kamery:

Reżyser musi zinterpretować punkt kamery WIZUALNIE, czyli zdecydować, gdzie kamera zostanie fizycznie umieszczona, oraz NARRACYJNIE, czyli gdzie kamera zostanie umieszczona.

Niniejszy materiał został sfinansowany przy wsparciu Komisji Europejskiej. Treść tego materiału odzwierciedla jedynie poglądy autorów, a Narodowa Agencja ani Komisja Europejska nie ponoszą odpowiedzialności za jakiekolwiek wykorzystanie zawartych w nim informacji

Teraz spróbuj wyobrazić sobie "standardową" sytuację z postacią wyśrodkowaną, zwróconą przodem do kamery w średniej odległości od niej i prostopadle do płaszczyzny kamery. W tej , przesuując kamerę, reżyser może nadać temu samemu tematowi określone znaczenie, zawsze inne.

Wymieńmy niektóre z możliwych wariantów.

Kiedy mówimy o KĄCIE kamery, mamy na myśli jej obrót wokół dwóch hipotetycznych osi, poziomej i pionowej w odniesieniu do filmowanego obiektu.

Każdy kąt generuje inny wpływ na widzów, dlatego reżyser musi starannie wybrać punkt kamery.

- Plongée (pion): kamera kręci z góry pionowo na osi sceny. Taka pozycja zwiększa uczucie psychologicznego "przygnięcia" u widza, ale nie tylko.

- Z góry: zwiększając wysokość kamery w stosunku do sceny i przechylając ją w dół, uzyskujemy ten kąt, szeroko stosowany ze względu na jego "negatywną" wartość, aby wyrzucić presję na widza, przygniatając postać do ziemi i "opowiadając" sytuację słabości lub podziwu.

- Wysokość oczu (poziomo): odpowiada najczęstszemu sposobowi, w jaki ludzie patrzą na siebie.

- Od dołu: obracając głowicę kamery w górę i/lub obniżając jej wysokość, uzyskuje się ujęcie, które daje "moc" i przewagę kadrowanemu obiektowi. Pomyślmy na przykład o dolnym kącie użytym przez Stanleya Kubricka w filmie Full Metal Jacket do ustawienia kamery podczas przemowy sierżanta Hartmana do szeregowego Jokera. Kombinacja kąta subiektywnego i dolnego daje widzowi wyobrażenie o wyższości sierżanta nad żołnierzem i pokazuje jego siłę.

Niniejszy materiał został sfinansowany przy wsparciu Komisji Europejskiej. Treść tego materiału odzwierciedla jedynie poglądy autorów, a Narodowa Agencja ani Komisja Europejska nie ponoszą odpowiedzialności za jakiekolwiek wykorzystanie zawartych w nim informacji

• Supine (contra-plongée): pionowe ujęcie od dołu do góry, prostopadle do podłoża. Podkreśla siłę i znaczenie tematu lub ekstremalnie podkreśla sens sceny.

Powyżej wymieniono pionowe kąty kamery, która może jednak zmieniać swój kąt również w poziomie w stosunku do obiektu lub sceny:

• Frontalny: kamera jest umieszczona przed obiektem, a w przypadku zbliżenia twarz i mimika są zaakcentowane, ale punkt widzenia kamery jest również "znormalizowany", ponieważ kąt czołowy jest najbliższy codziennemu życiu.

• Trzy czwarte: dynamika jest nadawana akcji, ale część twarzy postaci może również ukryta (w "Siódmej pieczęci" Ingmar Bergman ukrywa część twarzy Śmierci podczas spowiedzi rycerza Antoniusa).

• Profil: gdy postać jest kadrowana z profilu, jej wzrok jest zwykle skierowany na coś, co dzieje się poza kadrem. W ten sposób reżyser może zdecydować się na uduchotworzenie sceny poprzez ukrycie twarzy aktora.

Tył/Pięty: Postać jest pokazywana od tyłu podczas wykonywania czynności lub rozmowy z inną postacią. Korzystając z tego kąta, reżyser pozwala widzom skupić się na działaniu postaci, a nie na jej wyrazie twarzy, czyniąc ją uczestniczącą w scenie.

Przykładem może być sekwencja otwierająca film 8½ Federico Felliniego: Guido (Marcello Mastroianni) we wszystkich ujęciach zawsze pokazywany jest od tyłu lub z piętego planu, a uwaga widzów "popychana" jest w kierunku jego działań.

Niniejszy materiał został sfinansowany przy wsparciu Komisji Europejskiej. Treść tego materiału odzwierciedla jedynie poglądy autorów, a Narodowa Agencja ani Komisja Europejska nie ponoszą odpowiedzialności za jakiekolwiek wykorzystanie zawartych w nim informacji

Oczywiście połączenie różnych kątów, wysokości i kątów nie jest "pewną receptą", ale raczej stanowi zestaw możliwości, które reżyser ma i musi wykorzystać, aby opracować własną wizję i punkt widzenia na rzeczywistość.

2.3 Ruchy kamery.

Pomijając początki kina, w których kamera była zamocowana na statywie, możemy wskazać możliwość poruszania kamerą jako jedną ze szczególnych cech sztuki kinematograficznej; Jeśli pozycja kamery, kąt i nachylenie, o których mówiliśmy wcześniej, mogą być zapożyczone z fotografii, kino jest jedyną sztuką, która oferuje możliwość zdynamizowania obrazu lub przesunięcia kamery zgodnie z pewnymi potrzebami twórczymi, aby wprowadzić widza w "filmową" przestrzeń, zwiększając w ten sposób informacje, które widz otrzymuje, podkreślając trójwymiarową naturę obrazu i pozwalając reżyserowi na większą możliwość ekspresji.

Ruchy kamery to pierwszy poziom, do którego należy się odnieść, aby określić dynamikę filmu. Główne z nich to:

- Zamocowana na statywie: podobnie jak we wczesnych eksperymentach braci Lumière, kamera w tym przypadku jest zamontowana na statywie i nie wykonuje żadnych ruchów.

Nie oznacza to, że nic się nie dzieje, że nie ma o czym opowiadać, to raczej wybór, za pomocą którego reżyser chce wysłać widzowi komunikat o statyczności, bezruchu, ale i obiektywności narracji.

Przykład: "2001: Odyseja kosmiczna" Stanleya Kubrika. Kiedy Monolit zostaje wprowadzony i mężczyźni wchodzą z nim w interakcję po raz , kamera jest nieruchoma w każdym ujęciu; w ten sposób narracja

Niniejszy materiał został sfinansowany przy wsparciu Komisji Europejskiej. Treść tego materiału odzwierciedla jedynie poglądy autorów, a Narodowa Agencja ani Komisja Europejska nie ponoszą odpowiedzialności za jakiekolwiek wykorzystanie zawartych w nim informacji

Widz nie porusza się wraz z bohaterami, ale jest zapraszany przez reżysera do obserwowania sceny z niemal dokumentalną intencją.

- Panoramiczny: poprzez zamocowanie kamery na statywie, kamera obraca się wokół własnej osi w poziomie lub w pionie. Panoramowanie daje widzowi możliwość "rozejrzenia się" (zawsze pod egidą reżysera) i zaprezentowania otoczenia (w poziomie) lub postaci (w pionie).

Odmianą panoramowania jest tak zwane panoramowanie "slap", w którym efekt zaskoczenia można uzyskać bardzo szybkim i nagłym ruchem.

- Ujęcie śledzące: dzięki zastosowaniu wózka na gąsienicach lub oponach kamera swobodnie porusza się w przestrzeni, a nie tylko obracać, jak w przypadku panoramowania. W ten sposób można uzyskać różne rodzaje ruchu: można podążać za postacią poruszającą się w przestrzeni, można ją wyprzedzać, kadrując ją z przodu lub poruszać się w jej tempie.

Na poziomie semantycznym, ujęcie śledzenia postaci od tyłu może być na przykład wykorzystane do "porzucenia" tej postaci.

- Dolly i Crane: dwa instrumenty przydatne do szerszego zakresu ruchów to Dolly (mechaniczne ramię używane jako podpora zamocowana na ruchomej platformie) i Crane. Środki te pozwalają na większą widowiskowość obrazu, ale także szerszy zakres ekspresji reżysera.

2.4 Subiektywne.

Subiektywne powinno znaleźć się wśród ujęć, które pełnią określoną funkcję w toku narracji. Jest to ujęcie, które wyraża punkt widzenia konkretnej osoby.

Niniejszy materiał został sfinansowany przy wsparciu Komisji Europejskiej. Treść tego materiału odzwierciedla jedynie poglądy autorów, a Narodowa Agencja ani Komisja Europejska nie ponoszą odpowiedzialności za jakiekolwiek wykorzystanie informacji zawartych w niniejszym materiale.

W ten sposób reżyser postanawia sprawić, że punkt widzenia trzech różnych podmiotów będzie zbieżny:

postać, narrator i widz.

Subiektywizm nie tylko pozwala na voyeurystyczne kadrowanie ujęcia, ale jest prawdziwą identyfikacją widza z daną postacią. Konstrukcja subiektywu może opierać się na 6-punktowej strukturze zdefiniowanej w następujący sposób:

1. Reprezentacja z NIE-subiektywnego ujęcia przestrzeni
 2. Prezentacja w ramach powyższego kadrowania wyglądającej postaci
 3. Przejście (zazwyczaj przerwa) do drugiego ujęcia, równoczesnego z poprzednim (a więc bez chronologicznego rozwoju narracji).
 4. Kadrowanie w nowej pozycji, pod kątem przypominającym pozycję, w jakiej postać znajdowała się w punkcie 2.
 5. Ujęcie w punkcie 4 przedstawia obiekt.
 6. Ciągłość całości nadaje właśnie świadomość widza, że patrzy oczami postaci pokazanej w poprzednich ujęciach, symulując w ten sposób jej wzrost, kąt względem obiektu i pozycję w przestrzeni.
- Do subiektywnego ujęcia można dodać oscylacje, ruchy, rozmycia czy detale, których funkcją jest właśnie uświadomienie widza i sprawienie, by jeszcze mocniej utożsamiał się z postacią.
- "Prostym" subiektywistom towarzyszą dwa inne warianty: półsubiektywny, który funkcjonuje dokładnie tak samo jak subiektywny, ale jest umieszczony pod innym kątem do postaci, pozostawiając go w

Niniejszy materiał został sfinansowany przy wsparciu Komisji Europejskiej. Treść tego materiału odzwierciedla jedynie poglądy autorów, a Narodowa Agencja ani Komisja Europejska nie ponoszą odpowiedzialności za jakiegokolwiek wykorzystanie informacji zawartych w niniejszym materiale.

ujęcie tylko częściowe (piąte lub trzy czwarte ujęcia) i pokazanie widzowi tego, co widzi; oraz "fałszywy subiektywny", który poprzez ruch przełamuje związek między punktem widzenia postaci i widza, wprowadzając samą postać do ujęcia i stając się obiektywem.

2.5 Plan sekwencji, długie ujęcie, głębia ujęcia.

Z czysto technicznego widzenia, Piano Sequenza to ujęcie (stałe lub ruchome) bez cięć, w którym sekwencja narracyjna jest zakończona.

Techniki Sequence Plan nie należy mylić z techniką Long Take, która różni się od pierwszej tym, że choć jest ujęciem bez cięć, to NIE wyczerpuje sekwencji narracyjnej.

Głębina ostrości odpowiada przestrzeni, na którą ustawiona jest ostrość w kadrze. Na przestrzeni lat głębina ostrości była jednak wykorzystywana w różny sposób.

We wczesnym kinie, a tym bardziej w klasycznym kinie hollywoodzkim, to temat kadru był "w centrum uwagi", aby nie rozpraszać widza szczegółami otoczenia.

Nawet technologia kamer i studiów uniemożliwiała skupienie się na otoczeniu i obiektach w tym samym czasie.

2.6 Muzyka filmowa.

Niniejszy materiał został sfinansowany przy wsparciu Komisji Europejskiej. Treść tego materiału odzwierciedla jedynie poglądy autorów, a Narodowa Agencja ani Komisja Europejska nie ponoszą odpowiedzialności za jakiekolwiek wykorzystanie informacji zawartych w niniejszym materiale.

We wczesnych dniach kina, kiedy nie było technicznej możliwości odtworzenia nagranych dźwięków, który towarzyszyłby obrazowi wideo, w sali kinowej nadal znajdował się akompaniament dźwiękowy.

Sugeruje to, że zawsze uważano za niezbędne, aby film był dziełem, które w najpełniejszy sposób wpłynie na widza, tak bardzo, że kiedy dźwięk, zajęło kilka lat opracowanie odpowiednich ścieżek dźwiękowych, tak jak je dziś rozumiemy: połączenie wszystkich ekspresyjnych materiałów, z których powstaje dźwięk.

Na dźwięk składają : odgłosy, słowa i muzyka.

W ten sposób dźwięk staje się jednością z obrazem filmowym i przyczynia się do dodania mu wartości ekspresyjnej. To właśnie w wyborze dźwięku reżyser może i musi interweniować, aby zmienić, wzmocnić lub nawet zmniejszyć dźwięk.

Na przykład w "Mechanicznej pomarańczy" szał walca towarzyszący Alexowi podczas sekwencji morderstwa i ten wybór całkowicie zmienił "ton", przekształcając scenę sadystycznej przemocy w porywający balet.

Należy jednak fundamentalnego rozróżnienia, nie tylko z technicznego widzenia, między dźwiękami diegetycznymi a dźwiękami pozadiegetycznymi.

W pierwszym przypadku odnosimy się do tych dźwięków, które znajdują się w rzeczywistości filmowej (słowa, które bohaterowie); podczas gdy w drugim przypadku (extradiegetic) mówimy o tych dźwiękach, które NIE istnieją w rzeczywistości filmowej, których bohaterowie nie słyszą i nie mogą usłyszeć, ponieważ są zewnętrzne w stosunku do przestrzeni opowieści (dźwięk "Triello" Ennio Morricone, który towarzyszy wizualnemu "Triello" Sergio Leone w "Dobrym, złym i brzydkim").

Niniejszy materiał został sfinansowany przy wsparciu Komisji Europejskiej. Treść tego materiału odzwierciedla jedynie poglądy autorów, a Narodowa Agencja ani Komisja Europejska nie ponoszą odpowiedzialności za jakiekolwiek wykorzystanie zawartych w nim informacji

Z biegiem czasu funkcja muzyki nawet się rozszerzyła, stając się instrumentem z własną funkcją estetyczną, która nie jest podporządkowana funkcji obrazu.

Można powiedzieć, że o ile wcześniej rola muzyki sprowadzała się jedynie do "uczestnictwa", o tyle teraz dołączyła do niej rola "dystansu" wobec , wręcz obojętności, w zależności od tego, co autor chce przekazać za pomocą dzieła jako całości.

Role zostały niemal "zrównane", a muzyka zyskała swoje własne ruchy, tak jak kamera stała się świadoma swoich własnych, przechodząc od nieruchomej kamery do coraz bardziej odważnych i eksperymentalnych ruchów.

W ten sposób figury muzyczne, takie jak *motyw przewodni*, *nagłe przerwanie* czy *uwertura*, się również w kinie. Figury te, istniejące wcześniej w ujęciach muzycznych, stają się narzędziami powiązanymi z obrazem filmowym.

Lekcja 3 - Dialogi i struktura scenariusza

1. Dialog.

Dialog bez wątpienia stanowi fundamentalny element scenariusza, ponieważ pomaga wyeksponować informacje o scenerii, momencie historycznym i postaciach; pokazuje stan bohaterów, mówi coś o ich osobowościach w odniesieniu do historii i nadaje akcji narracji. W rzeczywistości za każdym razem, gdy postać dialoguje, nawet z samym sobą, w rzeczywistości porusza historię, to znaczy przenosi ją z punktu A do punktu B.

Niniejszy materiał został sfinansowany przy wsparciu Komisji Europejskiej. Treść tego materiału odzwierciedla jedynie poglądy autorów, a Narodowa Agencja ani Komisja Europejska nie ponoszą odpowiedzialności za jakiekolwiek wykorzystanie zawartych w nim informacji

Ale czym jest dialog?

Bardzo zwięzła odpowiedź mogłaby brzmieć: każde słowo wypowiedziane przez jakąkolwiek postać do kogokolwiek.

Etymologia słowa *dialog* sięga połączenia dwóch słów ze starożytnej greki: *dia* - oznaczającego "poprzez" i *legein* - oznaczającego "". Dosłowne tłumaczenie tych dwóch słów brzmi zatem "poprzez mówienie", czyli działanie realizowane słowami, a nie gestami. Każda linia wypowiedziana przez postać jest "aktem performatywnym", co oznacza, że słowo wykonuje działanie. Kiedy postać mówi, działa raczej werbalnie niż fizycznie, a zatem każdy dialog, tj. każda wypowiedziana akcja, przenosi scenę do następnego *taktu*, a jednocześnie przybliża lub oddala postać od celu, jakim jest spełnienie głównego pragnienia.

Linie postaci mogą poruszać się na trzech różnych frontach: w kierunku innych, w kierunku siebie, w kierunku czytelnika lub widza.

Ważne jest, aby pamiętać, że niezależnie od tego, czy jest to wypowiedziane wewnątrz, czy wykrzywane światu, linia musi odzwierciedlać potrzebę, a zatem musi próbować osiągnąć cel. Żadna postać nie mówi do nikogo (nawet do siebie) bez ważnego powodu. Podczas pisania dialogu ważne jest zatem, aby zadać sobie pytanie: dlaczego ta postać mówi tę rzecz? Co próbuje osiągnąć?

2. Ćwiczenie.

W świetle powyższych rozważań proszę o wykorzystanie pozostałego czasu na napisanie dialogu o następującej charakterystyce:

- Dialog musi mieć maksymalną łączną długość 2 stron;

Niniejszy materiał został sfinansowany przy wsparciu Komisji Europejskiej. Treść tego materiału odzwierciedla jedynie poglądy autorów, a Narodowa Agencja ani Komisja Europejska nie ponoszą odpowiedzialności za jakiekolwiek wykorzystanie zawartych w nim informacji

- musi odbywać się pomiędzy maksymalnie dwiema mówiącymi postaciami (nie może być monologiem, czyli dialogiem postaci z publicznością/widzami, ani solilokwium, czyli dialogiem postaci z samą sobą);

- Dwie postacie muszą mieć wyraźnie określone, ale przeciwstawne cechy (np. dorosły i dziecko; niegrzeczny i łagodny człowiek; odważny i tchórz) i muszą być posiadaczami wartości, które są w wyraźnym kontraście do siebie (np. żarliwy katolik i przekonany ateista; nieuleczalny optymista i niepokieszony pesymista).

- W dialogu obaj bohaterowie muszą osiągnąć punkt krytyczny, innymi słowy, najbardziej niepohamowaną i ekstremalną obronę wartości, których są nosicielami;

- Dialog musi być postrzegany jako scena, musi zatem, w granicach swojej zwięzłości, mieć początek, rozwinięcie i koniec; musi zatem wypełniać łuk narracyjny.

W tym ćwiczeniu proszę o wykorzystanie informacji z poprzednich lekcji dotyczących pomysłu na historię i arkusza postaci.

Dialog musi być zatem spójny z tematem filmu krótkometrażowego i stworzonymi postaciami, ponieważ może być jedną ze scen, które zostaną uwzględnione w scenariuszu.

Produkcja filmów krótkometrażowych

Faza produkcji filmu krótkometrażowego to moment, w którym pomysły i umiejętności nabyte podczas nabierają kształtu w postaci konkretnego produktu audiowizualnego. Ta część kursu prowadzi uczestników przez różne etapy tworzenia filmu krótkometrażowego, od pisania do postprodukcja.

Pisanie i poprawianie scenariusza

Niniejszy materiał został sfinansowany przy wsparciu Komisji Europejskiej. Treść tego materiału odzwierciedla jedynie poglądy autorów, a Narodowa Agencja ani Komisja Europejska nie ponoszą odpowiedzialności za jakiekolwiek wykorzystanie zawartych w nim informacji

Scenariusz jest sercem krótkometrażowego: definiuje fabułę, dialogi, scenerię i działania postaci. W tej fazie:

- Proces rozpoczyna się od napisania **streszczenia** i opracowania **szczegółowego konspektu**.
- Scenariusz jest pisany stopniowo, koncentrując **się na strukturze narracji i tempie**.
- Poprawki są wprowadzane na podstawie informacji zwrotnych od trenerów i innych osób, aby poprawić spójność, płynność i zaangażowanie.
- Określane są wytyczne reżyserskie i specyfikacje techniczne, takie jak wybór ujęć i przejść.

Celem jest **stworzenie ostatecznego, dopracowanego scenariusza**, który jest przejrzysty i gotowy do wstępnej produkcji.

Warsztaty castingowe i aktorskie

Wybór odpowiednich aktorów ma kluczowe znaczenie dla ożywienia postaci i uczynienia historii wiarygodną. W tej fazie:

- Aktorzy są wybierani **na podstawie profili postaci** poprzez przesłuchania i czytania testowe.
- Warsztaty aktorskie są organizowane, aby pomóc aktorom zrozumieć ich postacie i poprawić ich grę.
- Aktorzy **pracują nad próbami** scen, koncentrując się **na emocjach postaci, mowie ciała i prowadzeniu dialogów**.

Warsztaty te zapewniają, że aktorzy są dobrze przygotowani przed rozpoczęciem zdjęć.

Filmowanie i montaż

Jest to faza produkcji, w której scenariusz jest przekształcany w rzeczywisty materiał filmowy. Składa się z:

- **Poszukiwanie lokalizacji** w celu znalezienia najlepszych ustawień dla filmu.
- **Dni zdjęciowe**, podczas których film jest nagrywany zgodnie z **planem reżyserskim i listą ujęć**.

Niniejszy materiał został sfinansowany przy wsparciu Komisji Europejskiej. Treść tego materiału odzwierciedla jedynie poglądy autorów, a Narodowa Agencja ani Komisja Europejska nie ponoszą odpowiedzialności za jakiekolwiek wykorzystanie zawartych w nim informacji

- **Koordinacja techniczna**, zapewnienie właściwej pracy kamery, oświetlenia i nagrywania dźwięku.

Po zakończeniu filmowania rozpoczyna się postprodukcja:

- **Montaż**: Wybór i montaż najlepszych ujęć, dopracowanie tempa i zapewnienie ciągłości.
- **Projektowanie dźwięku**: Dostosowywanie dialogów, dodawanie efektów dźwiękowych i integracja muzyki.
- **Klasyfikacja kolorów**: Wzmocnienie wizualnego stylu i atmosfery filmu.

Celem jest **stworzenie atrakcyjnej ostatecznej wersji** filmu krótkometrażowego.

Postprodukcja i finalizacja

Ostatnia faza obejmuje dopracowanie filmu i przygotowanie go do dystrybucji. Obejmuje to:

- **Finalizacja montażu**, zapewnienie płynnych przejść i dopracowanej oprawy wizualnej.
- **Miksowanie dźwięku**, równoważenie poziomów dźwięku i integracja ścieżki dźwiękowej.
- **Dodawanie napisów lub tłumaczeń**, jeśli są wymagane.
- **Eksportowanie ostatecznej wersji** w różnych formatach na potrzeby pokazów, festiwali lub platform internetowych.

Ukończony film krótkometrażowy jest teraz gotowy do zaprezentowania publiczności.

Dodatek

Odniesienia filmowe

Lista najważniejszych filmów zalecanych do dalszego studiowania. Filmy te dostarczają **mocnej fabuły, kinematografii i technik reżyserskich** istotnych dla kursu.

Przykłady scenariuszy

Przykładowe scenariusze z profesjonalnych filmów lub projektów studenckich, pomagające uczestnikom **zrozumieć format scenariusza, strukturę i pisanie dialogów**.

Niniejszy materiał został sfinansowany przy wsparciu Komisji Europejskiej. Treść tego materiału odzwierciedla jedynie poglądy autorów, a Narodowa Agencja ani Komisja Europejska nie ponoszą odpowiedzialności za jakiekolwiek wykorzystanie zawartych w nim informacji

Narzędzia i oprogramowanie dla scenarzystów i reżyserów

Zbiór przydatnych zasobów, w tym:

- **Oprogramowanie do pisania scenariuszy** (np. Final Draft, Celtx, WriterDuet)
- **Oprogramowanie do montażu** (np. Adobe Premiere Pro, DaVinci Resolve, Final Cut Pro)
- **Narzędzia Storyboard** do wizualizacji scen przed rozpoczęciem zdjęć
- **Platformy internetowe do dystrybucji filmów** i prezentowania projektów studenckich

Ten dodatek służy jako **praktyczny przewodnik** do kontynuowania pracy nad filmem poza kursem.

Niniejszy materiał został sfinansowany przy wsparciu Komisji Europejskiej. Treść tego materiału odzwierciedla jedynie poglądy autorów, a Narodowa Agencja ani Komisja Europejska nie ponoszą odpowiedzialności za jakiekolwiek wykorzystanie zawartych w nim informacji