

Produksijski pristup i analiza kratkometražnog filma "Briši moju grešku"

Bunić, Mislav

Master's thesis / Diplomski rad

2023

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University North / Sveučilište Sjever**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:122:129005>

Rights / Prava: [In copyright](#)/[Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2025-01-06**



Repository / Repozitorij:

[University North Digital Repository](#)



**SVEUČILIŠTE SJEVER
SVEUČILIŠNI CENTAR VARAŽDIN**



DIPLOMSKI RAD br. 089-MMD-2023

**Produkcijski pristup i analiza kratkometražnog
filma „Briši moju grešku“**

Mislav Bunić

Varaždin, lipanj 2023. godine

SVEUČILIŠTE SJEVER
SVEUČILIŠNI CENTAR VARAŽDIN
Diplomski studij Multimedija



DIPLOMSKI RAD br. 089-MMD-2023

**Produkcijski pristup i analiza kratkometražnog
filma „Briši moju grešku“**

Student:
Mislav Bunić,
0067487676(0313/336)

Mentor:
doc.dr.sc. Sanja Šamanović

Varaždin, lipanj 2023. godine

Sažetak

U ovome je radu opisan proces izrade kratkometražnog autorskog igranog filma „Briši moju grešku“. U filmu se radnja vrti oko glavnog lika Toma koji otkrije čarobni napitak „Đuza" koji mu omogući povratak u prošlost. Opisane su sve faze izrade, odnosno pretprodukcija, produkcija te postprodukcija. U pretprodukciji je obuhvaćeno pisanje treatmenta i sinopsisa, razrada likova, pisanje scenarija, izrada knjige snimanja te izrada financijskog plana. Faza produkcije obuhvaća snimanje filma. Film je sniman u interijerima i eksterijerima na nekoliko lokacija te je u njemu sudjelovalo nekoliko ljudi koji zajedno tvore glumačku i tehničku ekipu. Nakon produkcijske faze slijedi postprodukcija, koja je obuhvatila montažu, obradu slike i zvuka, dodavanje zvučnih i vizualnih efekata te animacija. Kada je film finaliziran potrebno ga je distribuirati na mjesta za koja je predviđen (kino, televizija, internet) te napraviti promociju kako bi došao do što većeg broja ljudi. Pokazano je da je s minimalnim brojem ljudi i malim budžetom uz puno osobnog angažmana i truda moguće producirati kratki igrani film.

Ključne riječi: produkcija, postprodukcija, pretprodukcija, kratkometražni film, briši moju, grešku

Abstract

This paper describes the process of creating a short author's film "Delete my mistake". In the film, the plot revolves around the main character Tom, who discovers the magical potion "Đuza" that enables him to return to the past. All stages of production are described, i.e. pre-production, production and post-production. Pre-production includes writing the treatment and synopsis, developing the characters, writing the script, the creation of a shooting book and the creation of a financial plan. The production phase includes the shooting of the film. The film was shot in interiors and exteriors in several locations and several people participated in it, who together form the acting and technical crew. The production phase is followed by post-production, which included editing, image and sound processing, adding sound and visual effects and animations. When the film is finalized, it is necessary to distribute it to the places for which it is intended (cinema, television, internet) and make a promotion in order to reach as many people as possible. It has been shown that it is possible to produce a short film with a minimum number of people and a small budget, with a lot of personal involvement and effort.

Keywords: production, post-production, pre-productin, short film, erase my, mistake

Prijava diplomskog rada

Definiranje teme diplomskog rada i povjerenstva

ODJEL	Odjel za multimediju		
STUDIJ	diplomski sveučilišni studij Multimedija		
PRISTUPNIK	Mislav Bunić	JMBAG	0067487676 (0313/336)
DATUM	05.05.2023.	KOLEGIJ	DIGITALNA VIDEO PRODUKCIJA
NASLOV RADA	Produkcijski pristup i analiza kratkometražnog filma „Briši moju grešku“		
NASLOV RADA NA ENGL. JEZIKU	Production approach and analysis of the short film "Erase my mistake"		
MENTOR	dr.sc. Sanja Šamanović	ZVANJE	docent
ČLANOVI POVJERENSTVA	1. izv.prof.art.dr.sc. Robert Geček- predsjednik povjerenstva		
	2. doc.dr.sc. Andrija Bernik		
	3. doc.dr.sc. Sanja Šamanović		
	4. doc.dr.art. Irena Škorić - zamjenica		
	5.		

Zadatak diplomskog rada

BROJ

OPIS

U radu je opisana produkciju kratkometražnog autorskog filma Mislava Bunića "Briši moju grešku". Sastavni dio diplomskog rada je i film. U radu je objašnjena ideja, tema, karakterizacija likova i odabir uloga, snimateljski pristup, te uloga rasvjete. Opisane su i tehničke karakteristike kao što su kamera, softveri za montažu i obradu slike. Cilj je bio i prikazati razlike u financijskom pristupu kod profesionalne produkcije i produkcije filma Briši moju grešku. Produkcija filma provedena je kroz tri faze koje su opisane u radu:

1. Pretprodukcija : opisan je rad na scenariju, izradi knjige snimanja, traženju lokacija za snimanje, nabavi i izradi rekvizita i ostalih materijala.
2. Produkcija: opisano je snimanje filma, pojašnjeni su svi procese tijekom snimanja, postavi rasvjete, kamere i mikrofona, ali i problemi s kojima se autor susreo.
3. Postprodukcija: opisan je proces montaže, obrade slike i zvuka te vizualnih efekata.

Dane su i smjernice za distribuciju i daljnji plasman filma.

U radu je dan poseban osvrt na cijeli proces iz perspektive autora i rada na filmu, te je posebno naglašena uloga ulogu autora i zahtjevnost obnašanja više funkcija tijekom produkcije filma.

ZADATAK URUČEN

15.06.2023.



Sanja Šamanović

Sadržaj:

1. UVOD	1
1.1. Produkcija općenito.....	1
1.2. Kratki igrani film	1
2. FILMSKA RADNJA I KARAKTERIZACIJA LIKOVA	2
2.1. Treatment i sinopsis	2
2.2. Likovi.....	3
3. PRETPRODUKCIJA FILMA	4
3.1. Pretprodukcija općenito	4
3.2. Razrada ideje i pisanje scenarija.....	4
3.3. Knjiga snimanja.....	9
3.4. Kasting glumaca.....	49
3.5. Lokacije i scenografija.....	49
3.6. Rekviziti.....	50
3.7. Kostimi.....	50
3.8. Šminka i frizura	51
3.9. Financije i budžet.....	51
4. PRODUKCIJA FILMA	57
4.1. Produkcijski dio.....	57
4.2. Režija	57
4.2. Rasvjeta	57
4.3. Snimanje slike	59
4.2.1. Kamera	59
4.2.2. Objektivi	60
4.2.3. Veličina digitalne slike	60
4.2.3. Broj slika u sekundi.....	61
4.2.2. Pokret kamere	61
4.2.3. Monitoring slike.....	62
4.3. Snimanje zvuka	63
4.3.1. Snimanje dijaloga	63
4.3.2. Snimanje zvučnih efekata.....	63
4.3.3. Snimač zvuka	64
4.3.4. Mikrofoni	64
4.4. Snimanje ekrana	65
4.5. Problemi kod produkcije	66

5. POSTPRODUKCIJA FILMA.....	67
5.1. Post-produkcija općenito	67
5.2. Montaža.....	67
5.2.1. Softver za montažu.....	67
5.3. Kolor korekcija.....	68
5.4. Vizualni efekti i grafika	69
5.5. Obrada zvuka.....	69
5.6. Glazba	70
5.7. Finalizacija	70
5.8. Distribucija i promocija.....	71
6. ZAKLJUČAK.....	72
7. LITERATURA.....	74

1. UVOD

Film je skup slika poslaganih u vremenu koje gledatelju daju iluziju pokreta, najčešće popraćen i zvukom. Film je nastao kao prikaz čovjekove želje da se obnovi i zauvijek učini živim ono što po prirodnom zakonima mora nestati [1]. Produkcija filma u širem smislu podrazumijeva kompletnu izradu filma od početka do kraja uzimajući sve aspekte izrade u obzir.

1.1. Produkcija općenito

Na filmu postoji barem jedan, a često i više vrsta producenata. Osim glavnog producenta tu su i njegovi suradnici, izvršni producent, ko-producent ili pak *line producer* [2]. Sukladno zahtjevnosti produkcije i veličini projekta postoji više ljudi koji su uključeni u produkcijski posao svaki sa svojim specijaliziranim zadacima. Dok je posao producenta i redatelja u kreativnim odlukama isprepleten, u organizacijskom segmentu i segmentu menadžmenta to često nije slučaj. Stoga, ako su producent i redatelj ista osoba potrebno je napraviti kompromis između kreativnih želja i financijskih i tehničkih mogućnosti [3]. U ovome filmu su producent i redatelj ista osoba što se u ovome slučaju pokazalo kao dobra odluka jer su se redateljske želje mogle uokviriti u produkcijske mogućnosti.

1.2. Kratki igrani film

Filmovi se prema rodovima dijele na: igrani film, dokumentarni film, propagandni film, obrazovni film, animirani film te eksperimentalni film [4]. Obilježje igranog filma su živi glumci i okruženja čije izvođenje napisanog teksta i akcija je zabilježeno kamerom. Osim prema rodovima filmovi se dijele i prema trajanju pa tako postoji dugometražni film, kratkometražni (kratki) film te filmski serijal i filmska serija [5]. Kratki igrani film je filmska vrsta koju obilježava trajanje ispod pola sata. U početku nastanka filma kao umjetničke forme svi filmovi su bili kratki, trajali su do 15 minuta [6]. Jedan od prvih kratkih filmova je nijemi, engleski film „Roundhay Garden Scene“ iz 1888. koji je trajao manje od tri sekunde [7]. Prvi duži film u povijesti je australski film „*The story of the Kelly gang*“ koji je trajao oko 60 minuta. U današnje vrijeme kratki filmovi su vrlo rasprostranjeni (posebice zbog interneta). Na primjer YouTube je tako otvorio vrata mnogim autorima koji žele besplatno distribuirati svoje kratke filmove.

2. FILMSKA RADNJA I KARAKTERIZACIJA LIKOVA

Igrani film karakterizira radnja koju nose likovi. S obzirom na radnju, ishode i odnose filmovi se dijele po žanrovima. Neki od žanrova su: komedija, drama, akcija, horor, znanstvena fantastika. Filmovi često mogu biti i kombinacija žanrova gdje neki žanr prevladava, a drugi su u elementima. Filmovi mogu imati i više funkcija. Jedna od nekoliko mogućih funkcija filma je zabavno-imaginacijska jer se film formira kao sredstvo zadovoljavanja maštalačkih i emotivnih funkcija gledateljstva [8]. Film „Briši moju grešku“ bi po svojoj radnji spadao upravo u tu skupinu dok bi po žanru bio drama s elementima fantastike.

2.1. Treatment i sinopsis

Sinopsis je kratki sadržaj filma. Jedna od njegovih zadaća je kratki prikaz priče potencijalnim producentima filma. Treatment je dokument koji opisuje priču filma. Piše se prije scenarija i u njemu se saznaje sve bitno o samoj priči filma. Za razliku od sinopsisa u treatmentu se prikazuje više detalja o likovima i događajima. Treatment za „Briši moju grešku“ prikazan je u sljedećem dijelu rada.

TREATMENT:

TREATMENT

Briši moju grešku

Mislav Bunić

Tom je informatičar. Radi u informatičkoj firmi od kuće. Dosađuje se od posla te na radiju čuje reklamu za piće „Đuza – piće koje stvara doživljaj“ te poruku da može osvojiti nagradu koja se nalazi s unutarne strane čepa. Pomisli kako je baš jučer kupio napitak te da bi ga mogao probati i pogledati da li je osvojio nagradu na čepu. Otvara frižider, uzima napitak, popije gutljaj te pogleda ispod čepa. Na stranici tvrtke koja proizvodi napitak upisuje kod s čepa. Stranica mu javlja povratnu informaciju kako je baš on sretni dobitnik te se pojavljuje animacija robota koji mu kaže neka popije gutljaj i izreče „Đuza briši moju grešku“ i nakon toga ga čeka nezaboravni doživljaj povratka u vrijeme. Tom je vrlo skeptičan ali opet znatiželjan pa popije gutljaj i s podsmjehom izgovori „Đuza briši moju grešku“. Ništa se ne desi te je Tom još više skeptičan. Slučajno zatrese stol te pritom sruši staklenu čašu koja se razbije. Pomisli da bi mogao ponovo popiti gutljaj i izgovoriti rečenicu da vidi hoće li djelovati. To i učini te se vrati u vrijeme prije razbijanja čaše kad je posljednji put izgovorio rečenicu. Počinje shvaćati kako to funkcionira te krene u kuhinju gdje uzima staklenku krastavaca i proljeje ju po podu. Ponovo isproba trik s napitkom koji se pokaže da funkcionira. Ne može vjerovati da je to zaista istina. Uzima napitak sa sobom i kreće u van iz stana. Ulazi u lift u kojemu je susjeda koja mu se sviđa a kojoj se nikada nije usudio prići. Uzima

napitak te iskušava svoju sreću i pokuša poljubiti susjedu. Susjeda se iznenadi te ga odgurne i opali pljusku. Tom je i očekivao takvu nekakvu reakciju pa popije napitak i vrati se u trenutak prije pokušaja poljupca. Međutim sjećanje mu ostaje pa tako shvati kako je sada u mogućnosti isprobati mnogobrojne stvari koje se prije nikada ne bi usudio, a pritom ne imati posljedice. Tako hoda po cesti i nezamislivim modnim kombinacijama, prosipa kokice susjedi po dok gledaju film te proživljava razne druge dogodovštine. Primijetio je da se vraćanjem u vrijeme ne vraća i količina napitka pa se on tako troši svakim gutljajem. Tomova sestra ga uporno naziva, ali ga nikako ne može dobiti jer je on prezaokupljen svojim doživljajima. Tom postaje ovisan o napitku i doživljajima koje mu napitak pruža te kupuje sve moguće zalihe. Jednog dana gleda reklamu na televiziji gdje upozoravaju da je proizvod povučen iz prodaje zbog opasnih nuspojava što Toma iznimno uznemiruje. Otvara frižider u kojemu vidi kako ima još samo za dva gutljaja. Začuje zvono na vratima pa iz predostrožnosti popije jedan gutljaj. Na vratima se pojavljuje njegova sestra koja ulazi u stan i odmah u svađajućem tonu počinje diskutirati s njim kako je postao čudan u zadnje vrijeme. Sestra dolazi do frižidera govoreći kako je žedna i uzima bocu „Đuze“ na što se Tom uspaniči i počinje joj otimati bocu. U svađi sestra pada i udara glavom o rub kuhinjskog ormarića te joj se boca prolije po podu. Tom je izvan sebe i ne može vjerovati što se dogodilo, provjerava puls no sestra ne diše. Isto tako gleda proliveni napitak koji liže njegova mačka. Sjedi na podu i plače te se odjednom sjeti kako je spremio cijelu bocu u ormarić za crne dane. Otvara ormarić i nalazi cijelu bocu napitka. Popije gutljaj i vrati se u vrijeme prije nego što je sestra pozvonila. Otvara joj vrata i grli ju te ju poziva na kavu jer se nisu dugo vidjeli. Sestra pristane i odlazi ga čekati vani, a on odlazi do posljednje boce napitka koju ima i zadovoljno ju prolije u sudoper. U tome trenutku mačka prođe kraj prolivene boce čime film završava.

2.2. Likovi

Likovi su središte bilo kojeg filma ili priče. Karakterizacija likova može biti direktna ili indirektna. Tako je direktna karakterizacija kada autor eksplicitno govori gledatelju o pojavi ili osobnosti lika, dok se kod indirektna to otkriva kroz akcije, dijaloge ili interakcije s drugim likovima [9]. Veoma je bitan je i odnos gledatelja i likova u filmu te koliko se gledatelj povezuje ili ne povezuje s likovima. Kako bi rekao Michael Rabiger: „Filmska publika u stvari ne dolazi vidjeti film već dolazi vidjeti sebe“ [10]. U filmu „Briši moju grešku“ radnja se vrti oko jednog glavnog lika – Toma. Tom je informatičar kojemu dosadi njegov svakidašnji posao te je u potrazi za novim iskustvima. Piće „Đuza“ mu to i omogućuje pri čemu on sam postaje ovisnik i žrtva neprestanih novih iskustava. Osim Toma u filmu se pojavljuje i lik Tomove sestre koja igra ključnu ulogu u Tomovom povratku na „pravi put“. Također su prisutni i sporedni likovi kao što je susjeda i voditelj vijesti. Životinje kao što je crni mačak također igraju značajnu ulogu u Tomovoj priči.

3. PRETPRODUKCIJA FILMA

3.1. Pretprodukcija općenito

Prije same produkcije filma potrebno je provesti fazu pripreme, razmotriti sve ideje o samoj radnji filma, likovima, njihovim odnosima. Isto tako potrebno je sagledati sve tehničke i financijske mogućnosti izrade filma. Pretprodukcija je bitan korak u izradi filma te se nikako ne smije preskočiti. Dobra organizacija u fazi pretprodukcije osigurava dobru produkciju te je glavno pravilo da se ne može napraviti previše pretprodukcijskog posla [11].

3.2. Razrada ideje i pisanje scenarija

Prije snimanja filma svakako je potrebno napisati scenarij odnosno tekst koji sadrži dijaloge između likova, opise radnji i akcija te opise okruženja u kojima se likovi nalaze kronološkim redom kojim gledatelj filma vidi radnju. Scenarij može biti prepravljan više puta prije nego se dođe do konačnog rješenja, a redatelj ima slobodu i tijekom bilo koje faze rada na filmu promijeniti neke dijelove ako smatra da će to biti bolje za film. Scenarij za ovaj film pisan je pomoću programa *Scrite* koji omogućuje jednostavno standardizirano oblikovanje formata scenarija. Cijeli scenarij filma se može vidjeti u sljedećem dijelu rada.

SCENARIJ:

INT. SOBA - DAN

TOM tipka po računalu usred posla. Uzdiše. Diže se od stola i pali radio.

GLAS (RADIO)

Vaš život je dosadan i suhoparan,
probajte piće "Đuza" i doživite
nezaboravno iskustvo. Pogledajte ispod
čepa, možda baš vi osvajate vrijednu
nagradu. "Đuza" piće koje stvara
doživljaj.

Tom odlazi do frižidera, otvara ga i uzima piće "Đuza". Otvara ga i popije gutljaj. Pozitivno iznenađeno kimne glavom i pogleda s donje strane čepa gdje piše kod "GR94S".

Odlazi natrag do stola s računalom i posjećuje stranicu napitka "Đuza", odabire tab NAGRADNA IGRA. Na ekranu se pojavljuje forma za upisivanje koda. Tom upisuje kod s čepa. Otvara se nova stranica s animacijom robota.

ANIMIRANI ROBOT

Dobrodošli. Vi ste sretni dobitnik. Popijte gutljaj i izrecite "Đuza briši moju grešku" i čeka vas nezaboravni doživljaj povratka u vrijeme.

Tom sa sumnjičavim izrazom lica uzima bocu i popije gutljaj.

TOM(S PODSMIJEHOM)

Đuza briši moju grešku.

Gleda oko sebe. Ne vidi ništa neobično. Okrene se i slučajno udari čašu. Čaša pada na pod i razbije se.

Tom ponovo uzima bocu i popije gutljaj.

TOM

Đuza briši moju grešku.

Film se vrti unazad do trenutka kad je tom prvi put izgovorio "Đuza briši moju grešku". Čaša je cijela na stolu.

Tom izbezumljeno stoji par trenutaka. Pucne prstima. Uzima teglu krastavaca. Popije gutljaj napitka.

TOM

Đuza briši moju grešku

Otvora staklenku i prosipa ju po podu. Nakon toga ponovo popije gutljaj.

TOM

Đuza briši moju grešku

Vrijeme se prevrti prije otvaranja staklenke. Tom s osmijehom potvrdno zamahne rukom. Stavlja bocu napitka "Đuza" u ruksak i krene van iz stana.

INT. STUBIŠTE. - DAN

Tom izlazi van iz stana. Tomova mlada i zgodna susjeda ulazi u lift, a on se požuri za njom.

INT. LIFT - DAN

Tom stoji kraj susjede i sramežljivo se smješka. Ona je namrgođenog izraza lica. Ne pokazuje nikakvu zainteresiranost za njega.

Tom uzima piće iz ruksaka i popije gutljaj.

TOM

Đuza briši moju grešku.

Susjeda ga gleda začuđeno. On ju hvata i pokušava poljubiti. Susjeda ga nakon dvije sekunde odguruje i opali pljusku.

SUSJEDA

Si normalan?

Tom ponovo ispija gutljaj.

TOM

Đuza briši moju grešku.

Vraća se vrijeme do trenutka prije poljupca. Tom se samo nasmiješi susjedi. Dizalo se zaustavlja. Susjeda prva izlazi iz lifta.

TOM

Doviđenja.

MONTAŽA RAZNIH SCENA

Pojavljuje se nekoliko scena u kojima se vidi iskorištavanje napitka. Vidljiv je protok vremena. Tom nosi paket pun „Đuza“ napitaka. Posprema ga u smočnicu. Tomova sestra naziva Toma. Tom ne odgovara. Još par scena.

INT. STAN - VEČER

Tom sjedi na kauču i jede čips. Na televiziji ide informativni program. Voditelj čita.

VODITELJ

Prekidamo program zbog važne vijesti. U bezalkoholnom napitku "Đuza" nađeni su tragovi štetne radioaktivne tvari stoga je napitak povučen s tržišta. Nuspojave još nisu poznate. Obavijestiti ćemo vas čim saznamo više informacija.

Tomu pada čips iz ruke. Lice mu se ukoči. Diže se i ide do frižidera. Otvora frižider i uzima posljednju bocu "Đuza" napitka u kojoj ima samo za dva gutljaja. Začuje se zvono na vratima. Uzima napitak i popije predzadnji gutljaj.

TOM

Đuza briši moju grešku.

Sprema bocu u frižider i odlazi do ulaznih vrata. Otvora vrata. Tomova sestra ulazi u stan.

TOMOVA SESTRA

Pa dobro šta ne otvaraš. Ne javljaš se
tjednima. Isuse kakav ti je tu nered.

Tom ju izbezumljeno gleda. Sestra odlazi do frižidera.

TOMOVA SESTRA

Vani je takva sparina.

Tomova sestra uzima bocu i kreće popiti gutljaj. Tom joj
počinje otimati bocu i naguravati se.

TOM

Pusti to!!!

Usred svađe sestra pada i udara glavom o kuhinjski element.
Boca pada i prolije se po podu.

Tom hvata sestru za ruku i pipa puls. Pulsa nema. Mačka liže
proliveni napitak. Tom sjeda na pod i počne plakati.

TOM

Za sve sam ja kriv.

Osmjehne se i diže se s poda. Odlazi do ormarića. Otvara ga i
vidi cijelu bocu "Đuza" napitka. Popije gutljaj.

TOM

Đuza briši moju grešku.

Vrati se u vrijeme prije dolaska sestre. Tom odlazi do vrata i
otvara ih i grli sestru.

TOMOVA SESTRA

Dobro što ti je, znam da se nismo
dugo vidjeli ali ono...

TOM

Istina, ajmo negdje van na piće da
se ispričamo.

TOMOVA SESTRA

Aj ok, možemo tu dolje u kafić.

TOM

Može, ti idi dolje ja dođem za
minutu dok se spremim.

Sestra izlazi iz stana. Tom odlazi do ormarića uzima napitak.
Odlazi do sudopera i izlije cijeli napitak u sifon. Zadovoljno
odahne. Mačka prođe pored prolivenog napitka.

KRAJ

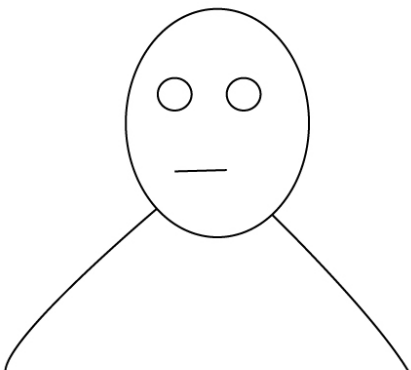
3.3. Knjiga snimanja

Knjiga snimanja ili *Storyboard* je nužna za što bolju realizaciju napisanog scenarija. Često se izrađuje u obliku stripa, odnosno crtaju se sličice koje predstavljaju kadrove koji će se snimati. Pri tome, ovisi o budžetu i umjetničkoj vještini koliko su detaljno scene nacrtane. Uz slike pišu se i komentari, poput pokreta kamere, upotrebe objektiva, opisi zvukova ili dijaloga. Svrha knjige snimanja je što lakša komunikacija redatelja i filmske ekipe ili glumaca. Cijela knjiga snimanja za film „Briši moju grešku“ može se vidjeti u sljedećem dijelu rada. Rađena je unutar *template-a* programa *Studio Binder*.

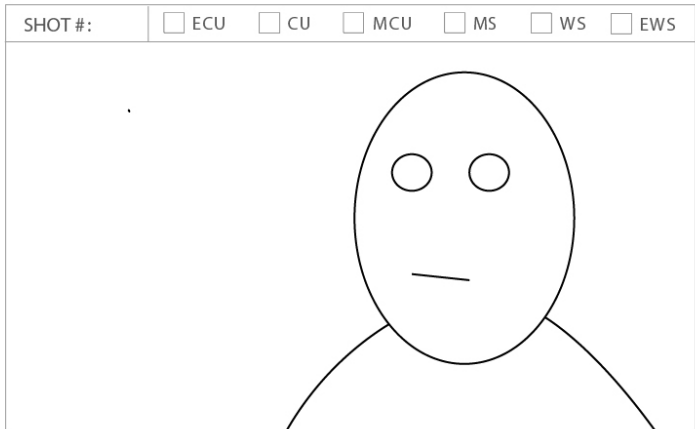
KNJIGA SNIMANJA:

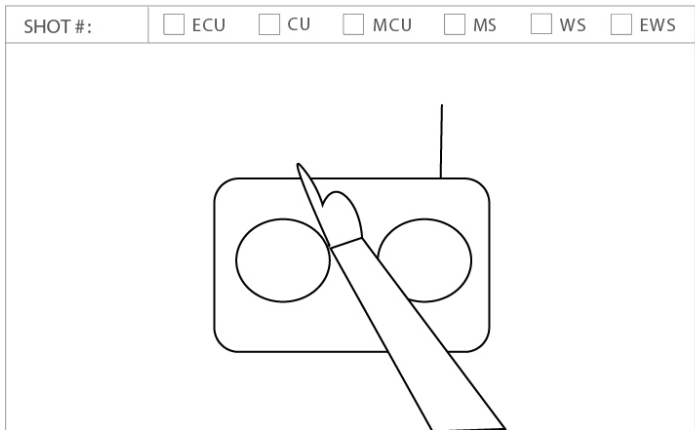
PROJECT BRIŠI MOJU GREŠKU SCENE _____ PAGE 1 of _____

SHOT #:	<input type="checkbox"/> ECU	<input type="checkbox"/> CU	<input type="checkbox"/> MCU	<input type="checkbox"/> MS	<input type="checkbox"/> WS	<input type="checkbox"/> EWS	ZVUK: TIPKANJE
<p>KOD KOD KOD KOD KOD KOD</p>							

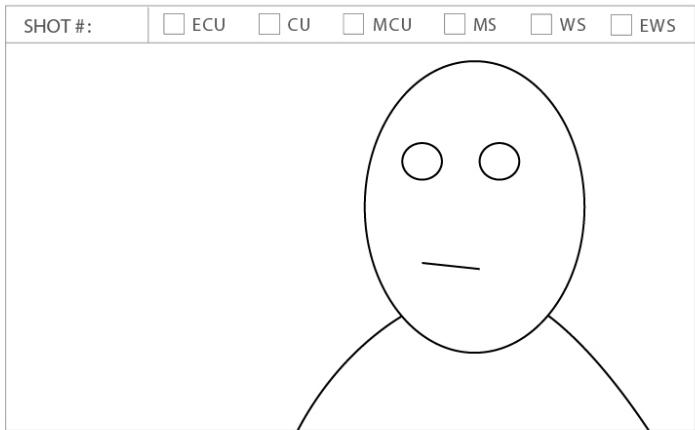
SHOT #:	<input type="checkbox"/> ECU	<input type="checkbox"/> CU	<input type="checkbox"/> MCU	<input type="checkbox"/> MS	<input type="checkbox"/> WS	<input type="checkbox"/> EWS	ZVUK: TIPKANJE
							

SHOT #:	<input type="checkbox"/> ECU	<input type="checkbox"/> CU	<input type="checkbox"/> MCU	<input type="checkbox"/> MS	<input type="checkbox"/> WS	<input type="checkbox"/> EWS	ZVUK: TIPKANJE
<p>NASLOV</p>							

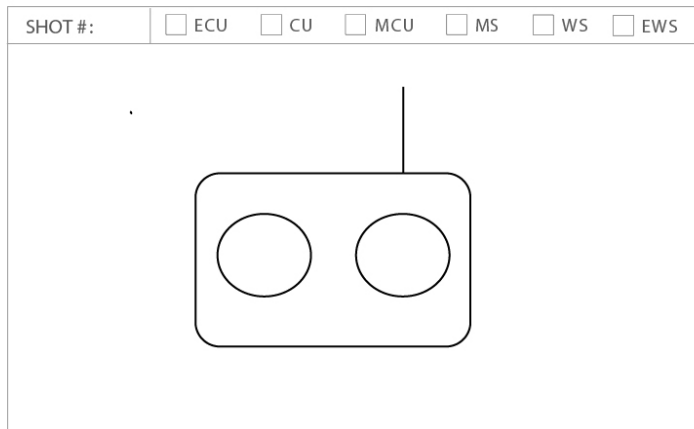




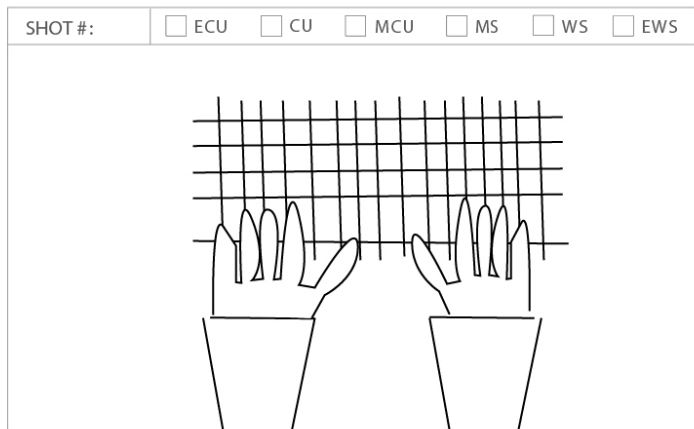
**VAŠ ŽIVOT JE DOSADAN I
SUHOPARAN**



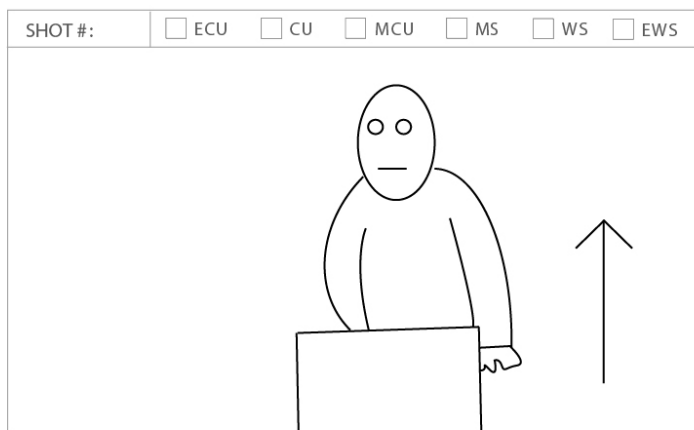
**PROBAJTE PIĆE ĐUZA I DOŽIVITE
NEZABORAVNO ISKUSTVO**

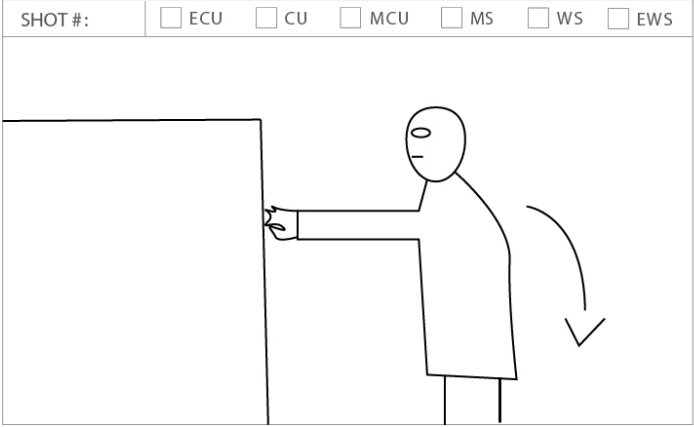
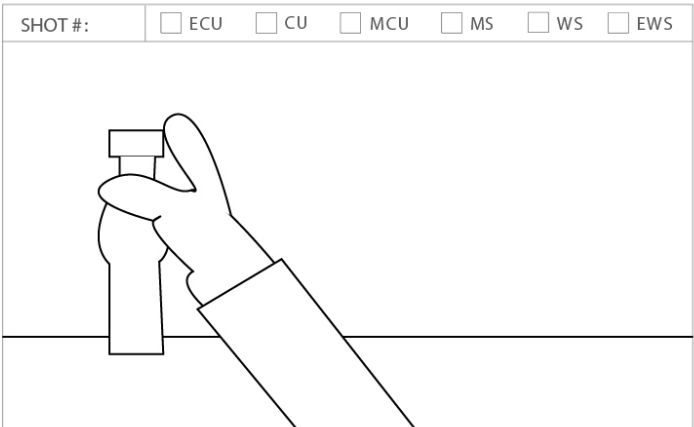
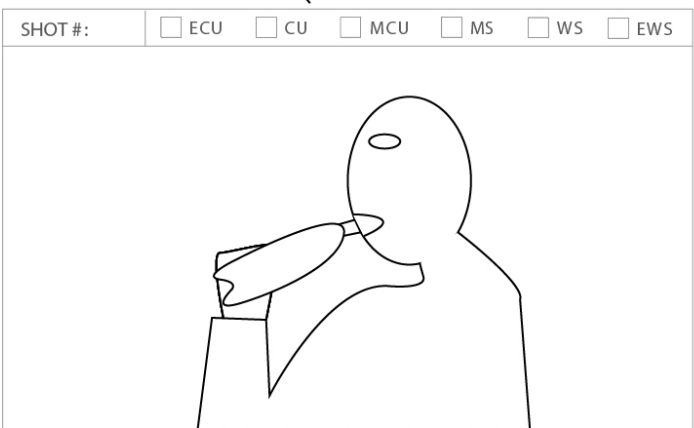


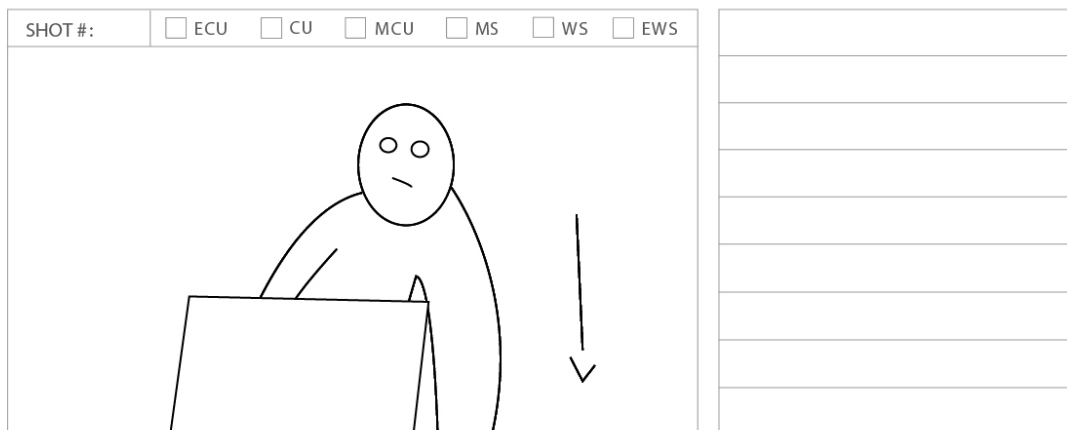
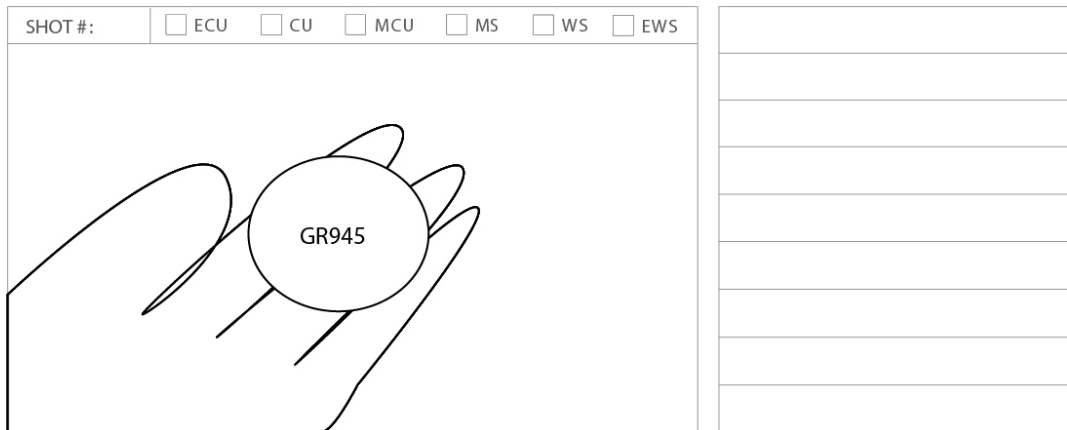
POGLEDAJTE ISPOD ČEPA
MOŽDA BAŠ VI OSVAJATE
VRIJEDNU NAGRADU

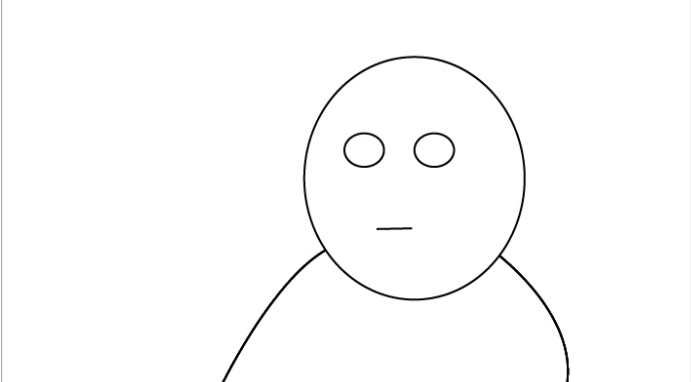





ĐUZA, PIĆE KOJE STVARA
DOŽIVLJAJ

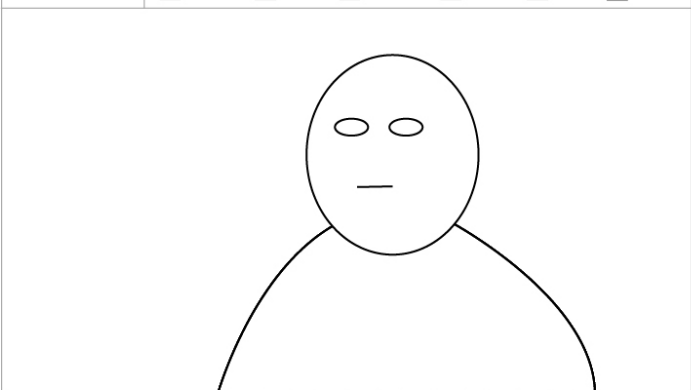


<p>SHOT #: <input type="checkbox"/> ECU <input type="checkbox"/> CU <input type="checkbox"/> MCU <input type="checkbox"/> MS <input type="checkbox"/> WS <input type="checkbox"/> EWS</p> 	
<p>SHOT #: <input type="checkbox"/> ECU <input type="checkbox"/> CU <input type="checkbox"/> MCU <input type="checkbox"/> MS <input type="checkbox"/> WS <input type="checkbox"/> EWS</p> 	
<p>SHOT #: <input type="checkbox"/> ECU <input type="checkbox"/> CU <input type="checkbox"/> MCU <input type="checkbox"/> MS <input type="checkbox"/> WS <input type="checkbox"/> EWS</p> 	

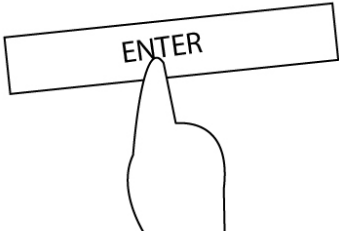


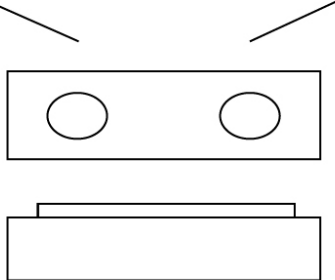
SHOT #:	<input type="checkbox"/> ECU	<input type="checkbox"/> CU	<input type="checkbox"/> MCU	<input type="checkbox"/> MS	<input type="checkbox"/> WS	<input type="checkbox"/> EWS	ZVUK: TIPKANJE <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
							

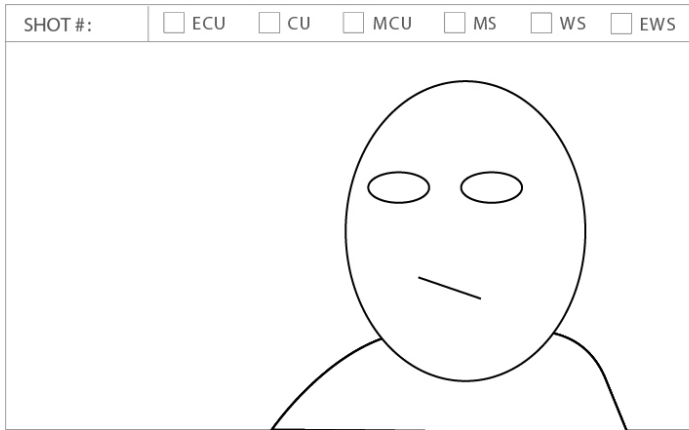
SHOT #:	<input type="checkbox"/> ECU	<input type="checkbox"/> CU	<input type="checkbox"/> MCU	<input type="checkbox"/> MS	<input type="checkbox"/> WS	<input type="checkbox"/> EWS	ZVUK: KLIK <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
							
							
							

SHOT #:	<input type="checkbox"/> ECU	<input type="checkbox"/> CU	<input type="checkbox"/> MCU	<input type="checkbox"/> MS	<input type="checkbox"/> WS	<input type="checkbox"/> EWS	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
							

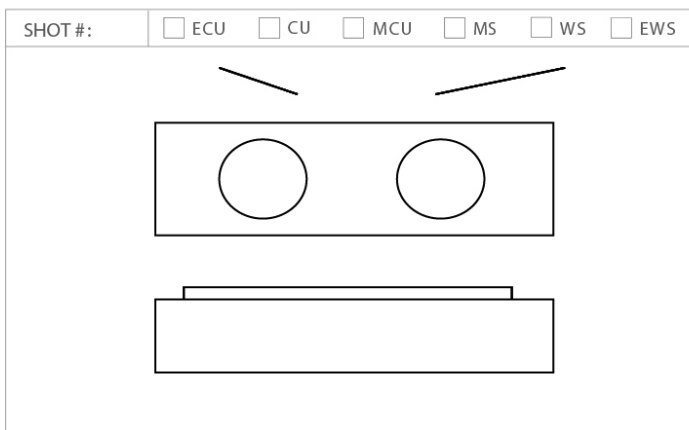
SHOT #:	<input type="checkbox"/> ECU	<input type="checkbox"/> CU	<input type="checkbox"/> MCU	<input type="checkbox"/> MS	<input type="checkbox"/> WS	<input type="checkbox"/> EWS	ZVUK: TIPKANJE
<p>UPIŠITE KOD</p> <p>GR...</p>							

SHOT #:	<input type="checkbox"/> ECU	<input type="checkbox"/> CU	<input type="checkbox"/> MCU	<input type="checkbox"/> MS	<input type="checkbox"/> WS	<input type="checkbox"/> EWS	ZVUK: KLIK
							

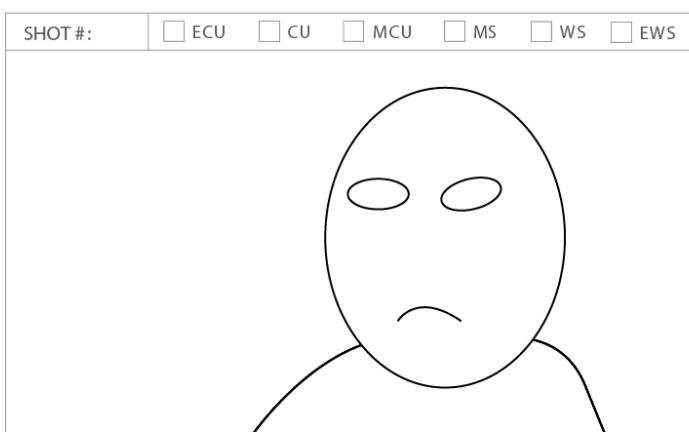
SHOT #:	<input type="checkbox"/> ECU	<input type="checkbox"/> CU	<input type="checkbox"/> MCU	<input type="checkbox"/> MS	<input type="checkbox"/> WS	<input type="checkbox"/> EWS	DOBRODOŠLI VI STE SRETNI DOBITNIK
							



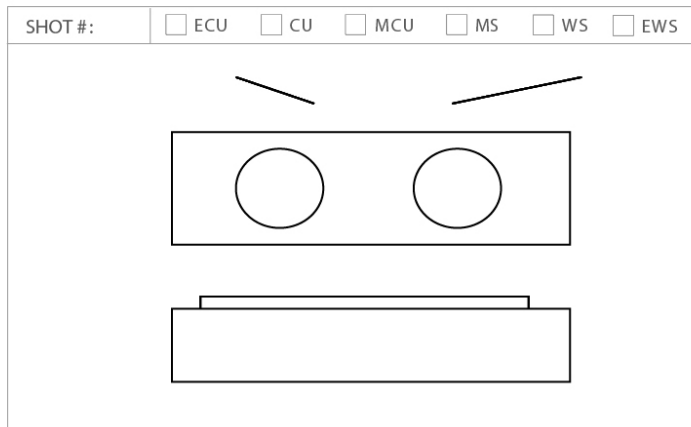
POPIJTE GUTLJAJ I IZRECITE



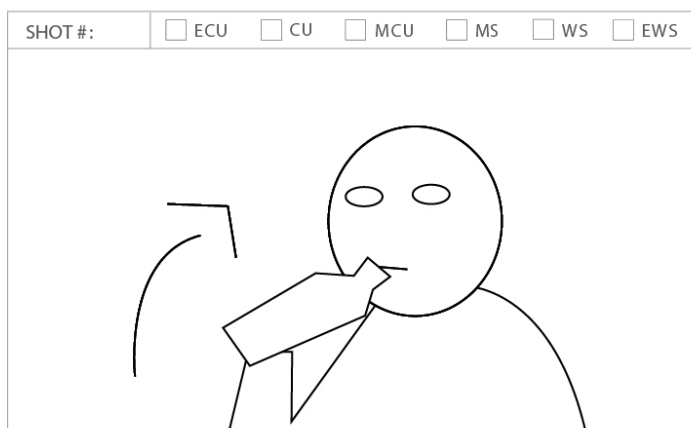
ĐUZA BRIŠI MOJU GREŠKU



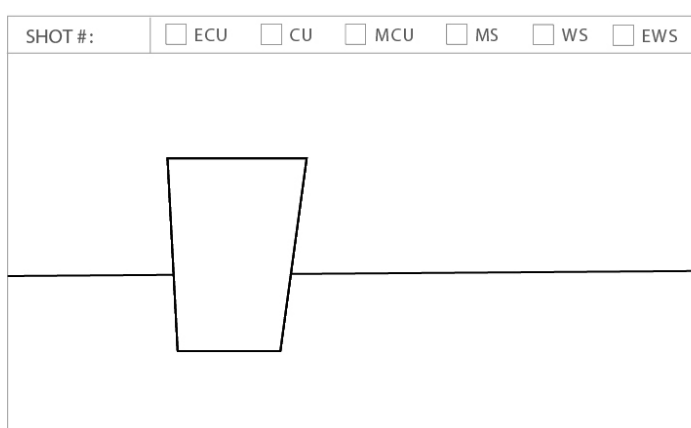
I ČEKA VAS NEZABORAVAN DOŽIVLJAJ

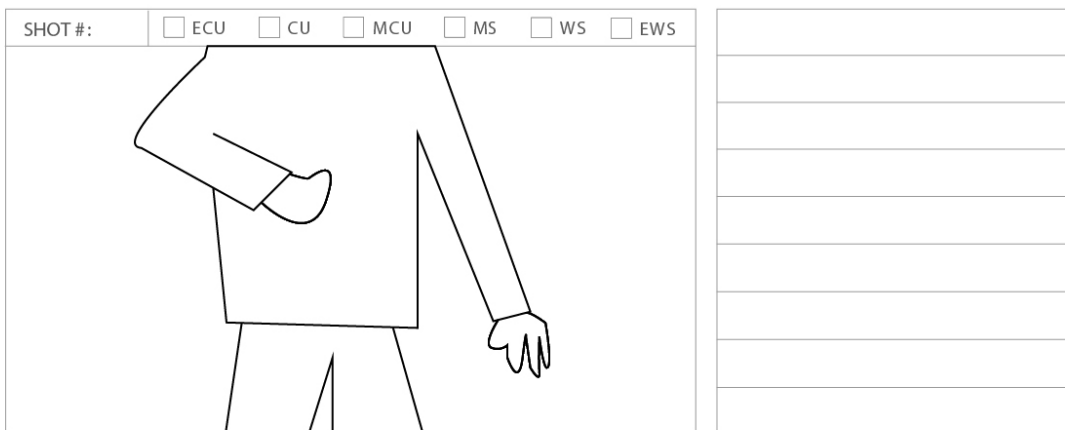
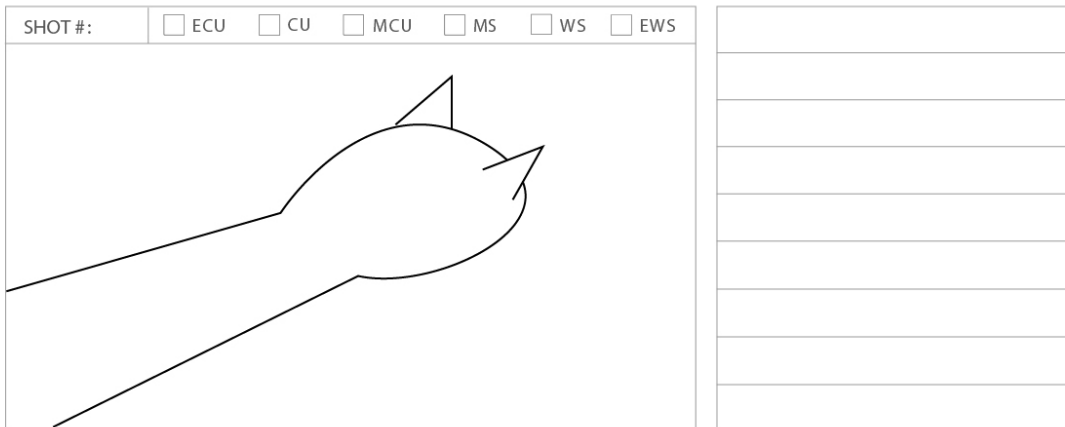
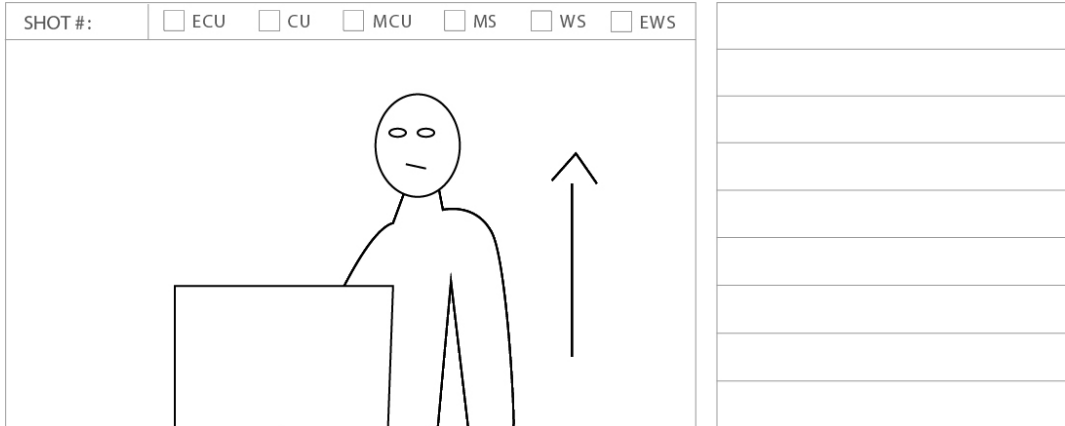


POVRATKA U VRIJEME



ĐUZA BRIŠI MOJU GREŠKU

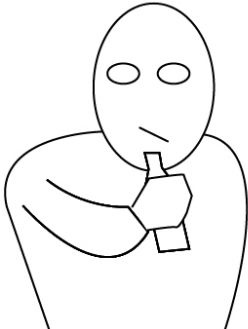


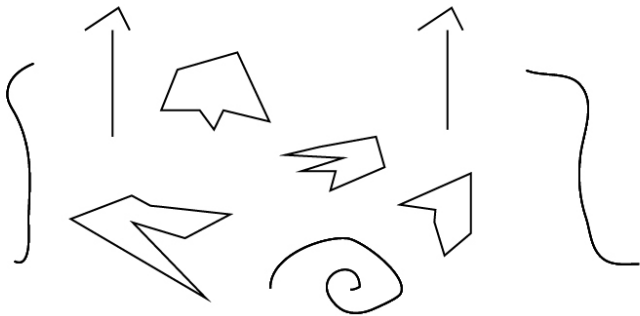


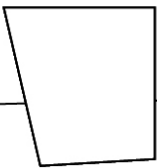
SHOT #:	<input type="checkbox"/> ECU	<input type="checkbox"/> CU	<input type="checkbox"/> MCU	<input type="checkbox"/> MS	<input type="checkbox"/> WS	<input type="checkbox"/> EWS	ZVUK: RAZBIJANJE ČAŠE <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>

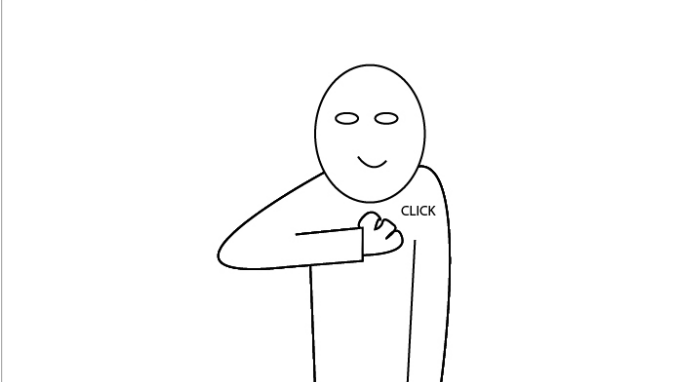
SHOT #:	<input type="checkbox"/> ECU	<input type="checkbox"/> CU	<input type="checkbox"/> MCU	<input type="checkbox"/> MS	<input type="checkbox"/> WS	<input type="checkbox"/> EWS	

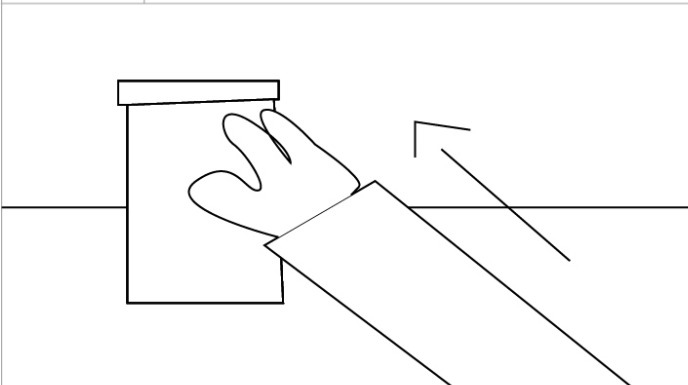
SHOT #:	<input type="checkbox"/> ECU	<input type="checkbox"/> CU	<input type="checkbox"/> MCU	<input type="checkbox"/> MS	<input type="checkbox"/> WS	<input type="checkbox"/> EWS	

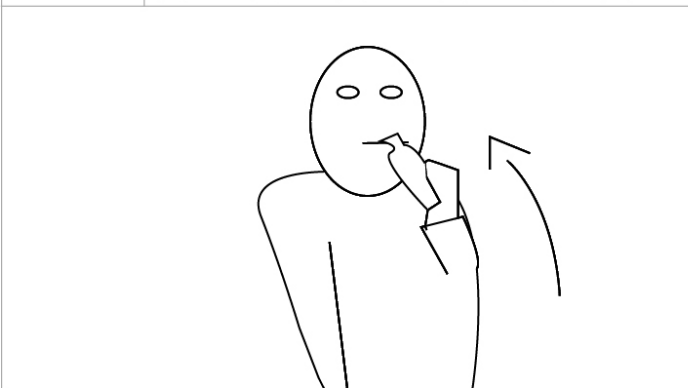
SHOT #:	<input type="checkbox"/> ECU	<input type="checkbox"/> CU	<input type="checkbox"/> MCU	<input type="checkbox"/> MS	<input type="checkbox"/> WS	<input type="checkbox"/> EWS	DUZA BRIŠI MOJU GREŠKU <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
							


SHOT #:	<input type="checkbox"/> ECU	<input type="checkbox"/> CU	<input type="checkbox"/> MCU	<input type="checkbox"/> MS	<input type="checkbox"/> WS	<input type="checkbox"/> EWS	ZVUK: REVERSE EFEKTI <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
							

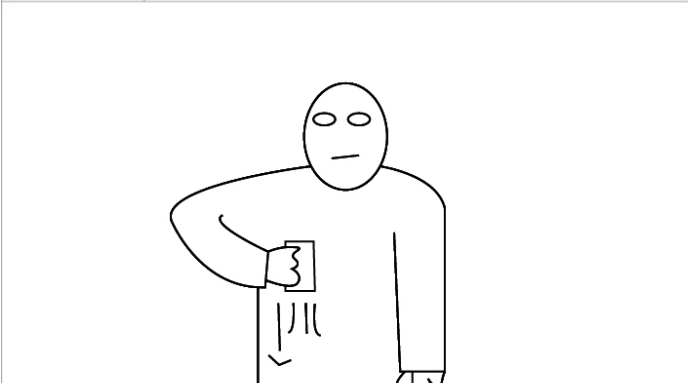
SHOT #:	<input type="checkbox"/> ECU	<input type="checkbox"/> CU	<input type="checkbox"/> MCU	<input type="checkbox"/> MS	<input type="checkbox"/> WS	<input type="checkbox"/> EWS	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
							

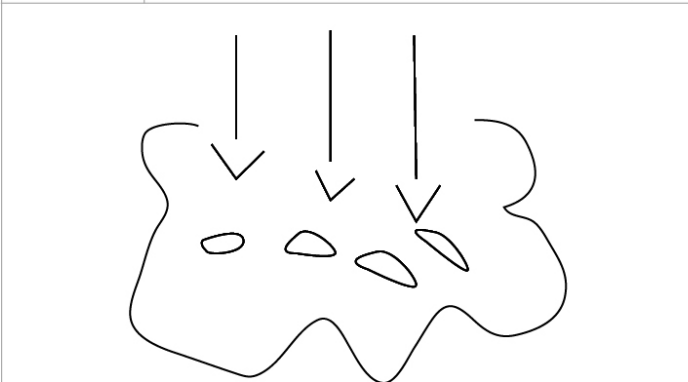
SHOT #:	<input type="checkbox"/> ECU	<input type="checkbox"/> CU	<input type="checkbox"/> MCU	<input type="checkbox"/> MS	<input type="checkbox"/> WS	<input type="checkbox"/> EWS	ZVUK: PUCKET
							

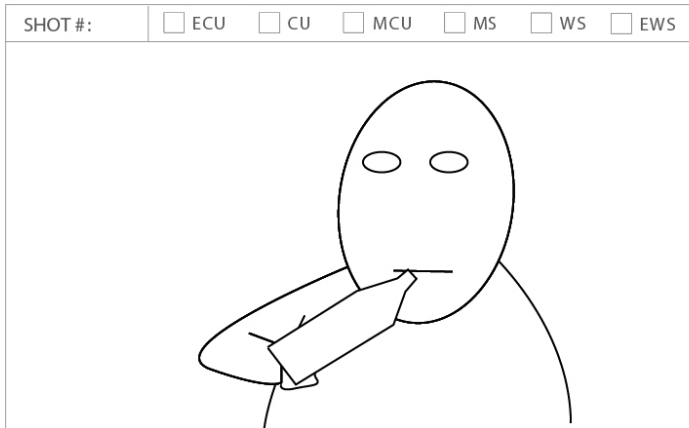
SHOT #:	<input type="checkbox"/> ECU	<input type="checkbox"/> CU	<input type="checkbox"/> MCU	<input type="checkbox"/> MS	<input type="checkbox"/> WS	<input type="checkbox"/> EWS	GLAZBA
							

SHOT #:	<input type="checkbox"/> ECU	<input type="checkbox"/> CU	<input type="checkbox"/> MCU	<input type="checkbox"/> MS	<input type="checkbox"/> WS	<input type="checkbox"/> EWS	GLAZBA
							ĐUZA BRIŠI MOJU GREŠKU

SHOT #:	<input type="checkbox"/> ECU	<input type="checkbox"/> CU	<input type="checkbox"/> MCU	<input type="checkbox"/> MS	<input type="checkbox"/> WS	<input type="checkbox"/> EWS	GLAZBA
							ZVUK: OTVARANJE STAKLENKE

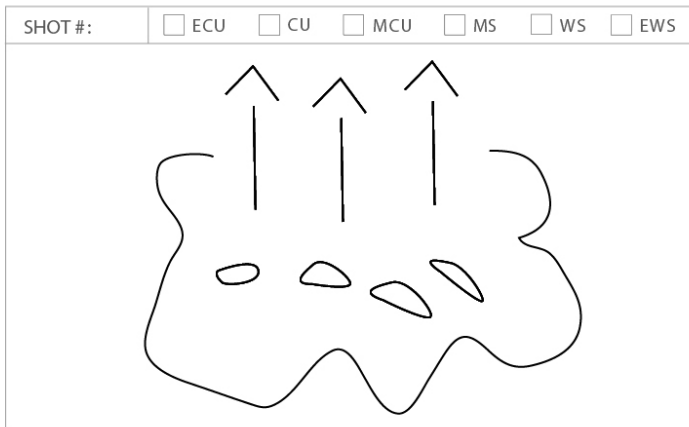
SHOT #:	<input type="checkbox"/> ECU	<input type="checkbox"/> CU	<input type="checkbox"/> MCU	<input type="checkbox"/> MS	<input type="checkbox"/> WS	<input type="checkbox"/> EWS	GLAZBA
							

SHOT #:	<input type="checkbox"/> ECU	<input type="checkbox"/> CU	<input type="checkbox"/> MCU	<input type="checkbox"/> MS	<input type="checkbox"/> WS	<input type="checkbox"/> EWS	GLAZBA
							ZVUK: PROLIJEVANJE

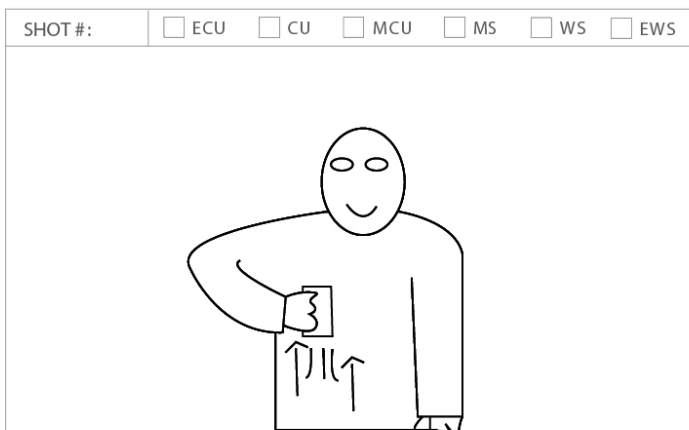


GLAZBA

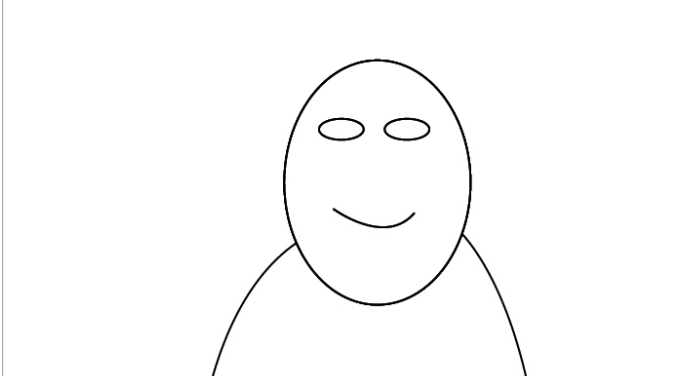
DUZA BRIŠI MOJU GREŠKU

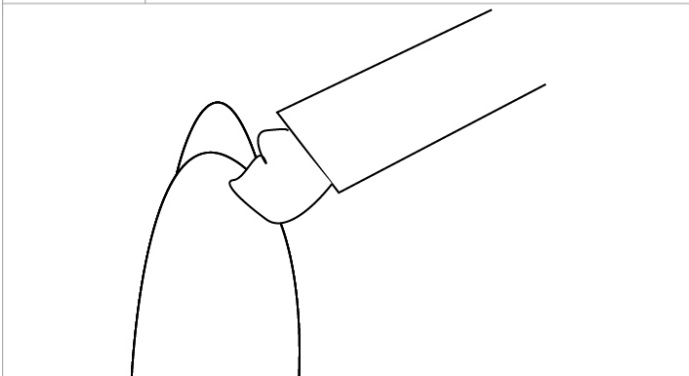


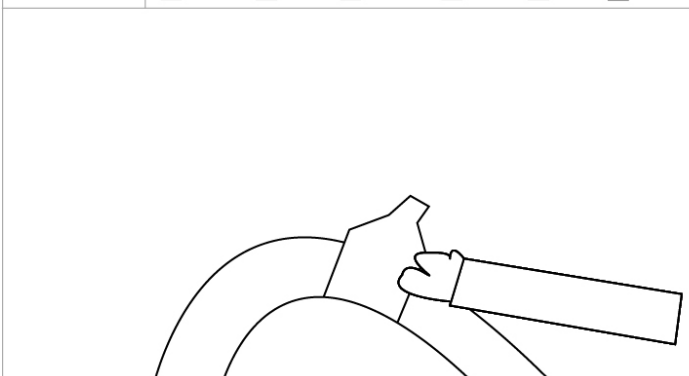
GLAZBA

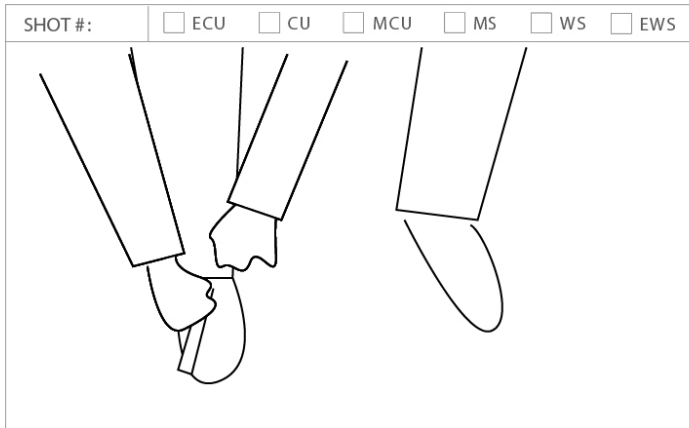


GLAZBA

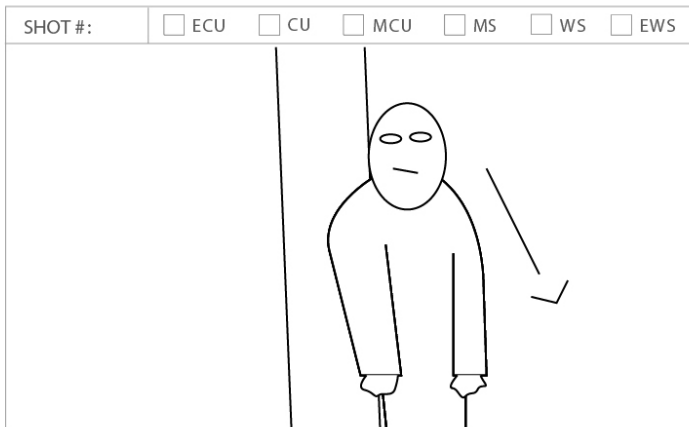
SHOT #:	<input type="checkbox"/> ECU	<input type="checkbox"/> CU	<input type="checkbox"/> MCU	<input type="checkbox"/> MS	<input type="checkbox"/> WS	<input type="checkbox"/> EWS	GLAZBA
							

SHOT #:	<input type="checkbox"/> ECU	<input type="checkbox"/> CU	<input type="checkbox"/> MCU	<input type="checkbox"/> MS	<input type="checkbox"/> WS	<input type="checkbox"/> EWS	GLAZBA
							

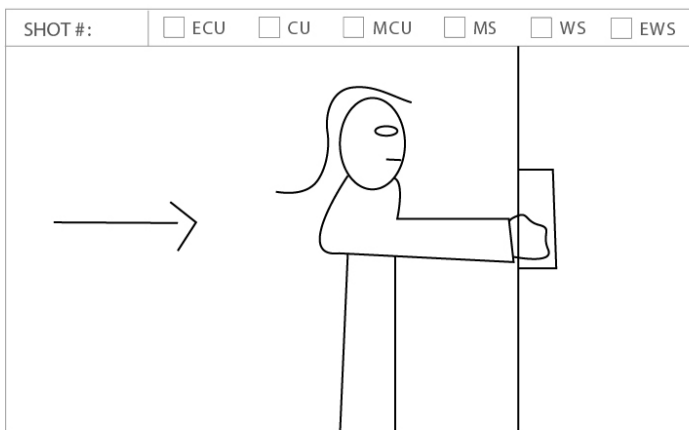
SHOT #:	<input type="checkbox"/> ECU	<input type="checkbox"/> CU	<input type="checkbox"/> MCU	<input type="checkbox"/> MS	<input type="checkbox"/> WS	<input type="checkbox"/> EWS	GLAZBA
							



GLAZBA

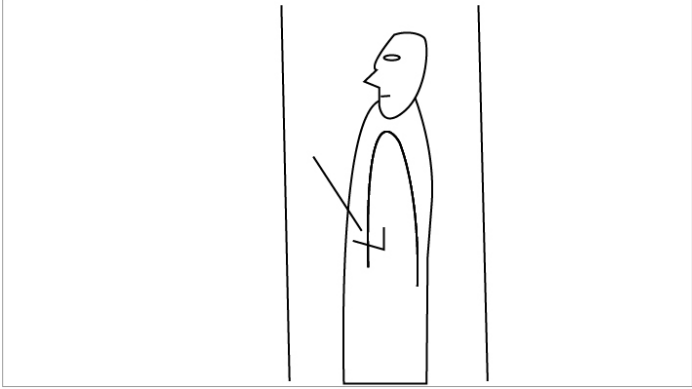
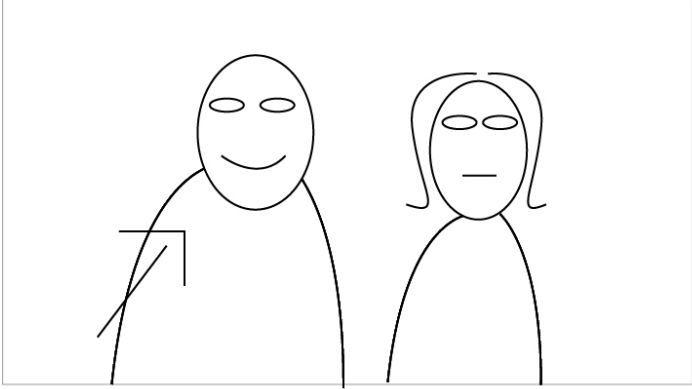
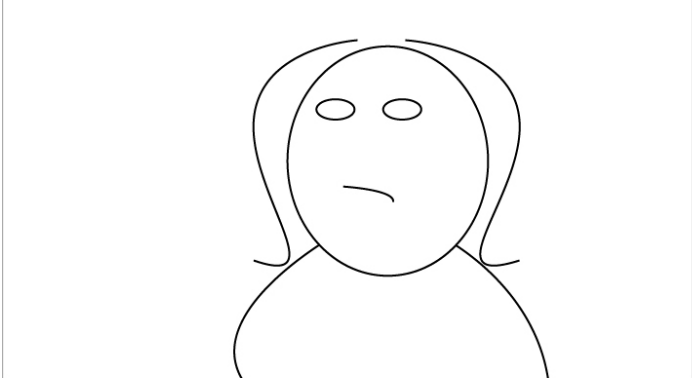


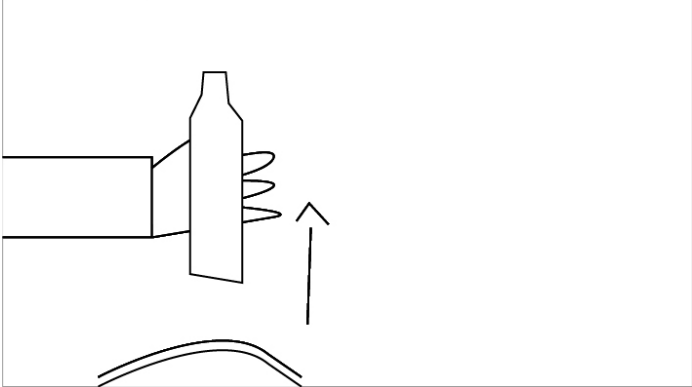
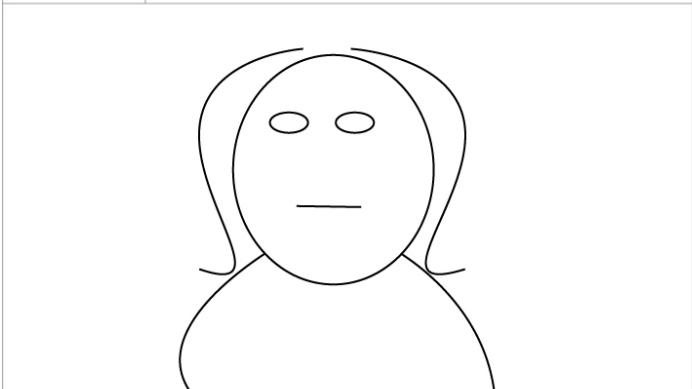
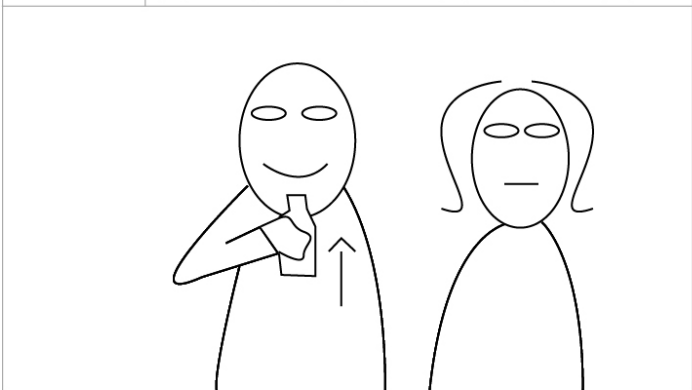
ZVUK: ZATVARANJE VRATA

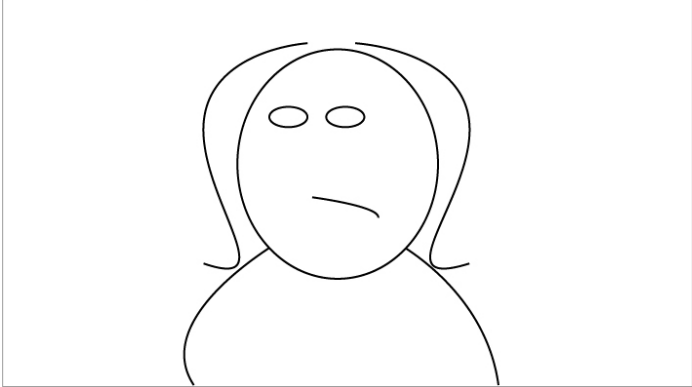
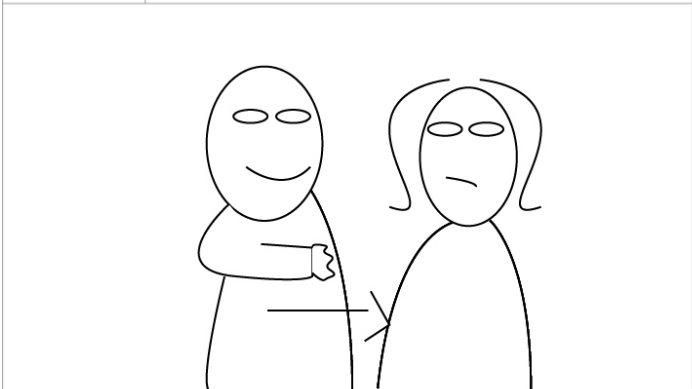
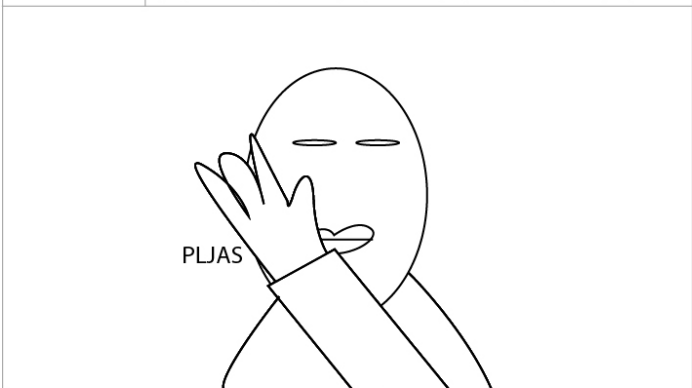


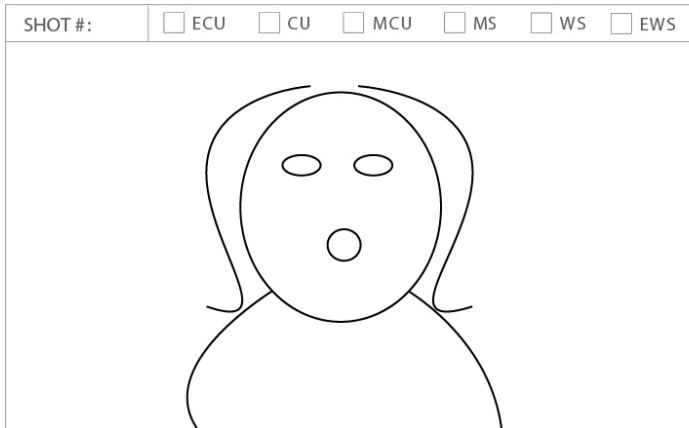
ZVUK: OTVARANJE VRATA

ZVUK: KORACI

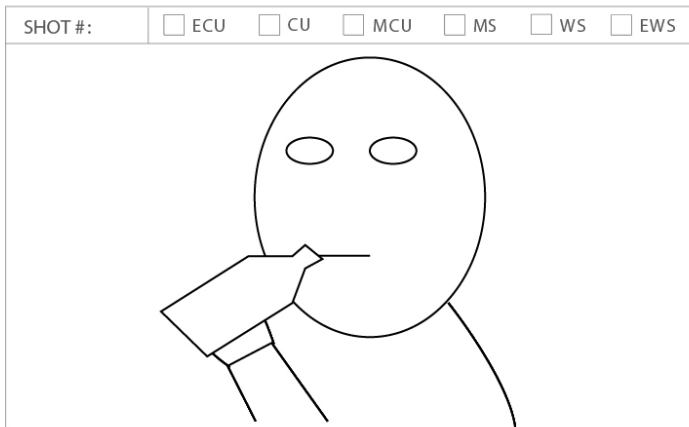
SHOT #:	<input type="checkbox"/> ECU	<input type="checkbox"/> CU	<input type="checkbox"/> MCU	<input type="checkbox"/> MS	<input type="checkbox"/> WS	<input type="checkbox"/> EWS	
							
SHOT #:	<input type="checkbox"/> ECU	<input type="checkbox"/> CU	<input type="checkbox"/> MCU	<input type="checkbox"/> MS	<input type="checkbox"/> WS	<input type="checkbox"/> EWS	
							
SHOT #:	<input type="checkbox"/> ECU	<input type="checkbox"/> CU	<input type="checkbox"/> MCU	<input type="checkbox"/> MS	<input type="checkbox"/> WS	<input type="checkbox"/> EWS	
							

<p>SHOT #: <input type="checkbox"/> ECU <input type="checkbox"/> CU <input type="checkbox"/> MCU <input type="checkbox"/> MS <input type="checkbox"/> WS <input type="checkbox"/> EWS</p> 	
<p>SHOT #: <input type="checkbox"/> ECU <input type="checkbox"/> CU <input type="checkbox"/> MCU <input type="checkbox"/> MS <input type="checkbox"/> WS <input type="checkbox"/> EWS</p> 	
<p>SHOT #: <input type="checkbox"/> ECU <input type="checkbox"/> CU <input type="checkbox"/> MCU <input type="checkbox"/> MS <input type="checkbox"/> WS <input type="checkbox"/> EWS</p> 	<p>ĐUZA BRIŠI MOJU GREŠKU</p>

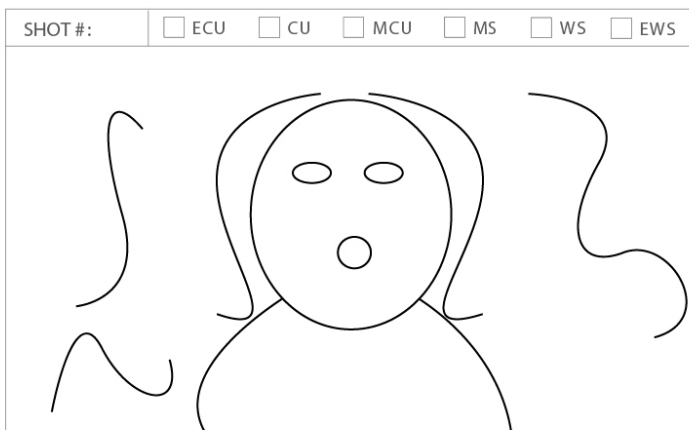
SHOT #:	<input type="checkbox"/> ECU	<input type="checkbox"/> CU	<input type="checkbox"/> MCU	<input type="checkbox"/> MS	<input type="checkbox"/> WS	<input type="checkbox"/> EWS	
							
SHOT #:	<input type="checkbox"/> ECU	<input type="checkbox"/> CU	<input type="checkbox"/> MCU	<input type="checkbox"/> MS	<input type="checkbox"/> WS	<input type="checkbox"/> EWS	
							
SHOT #:	<input type="checkbox"/> ECU	<input type="checkbox"/> CU	<input type="checkbox"/> MCU	<input type="checkbox"/> MS	<input type="checkbox"/> WS	<input type="checkbox"/> EWS	
							ZVUK: PLJUSKA



SI NORMALAN!?

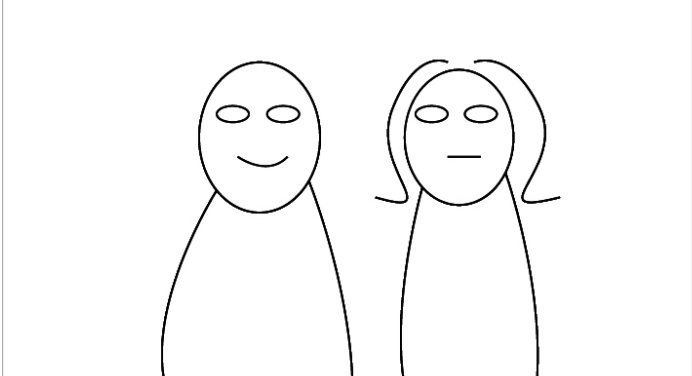


DUZA BRIŠI MOJU GREŠKU

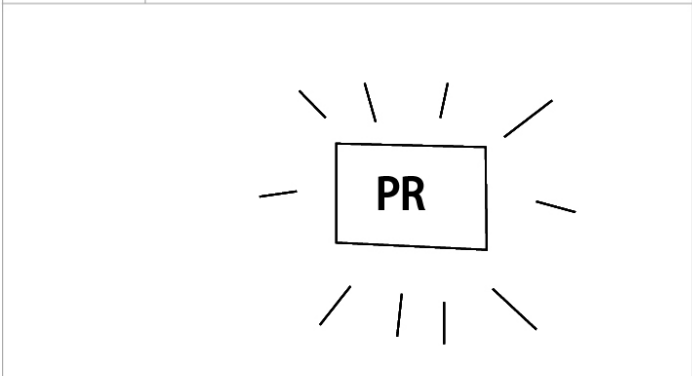


ZVUK: REVERSE EFEKTI

SHOT #: ECU CU MCU MS WS EWS

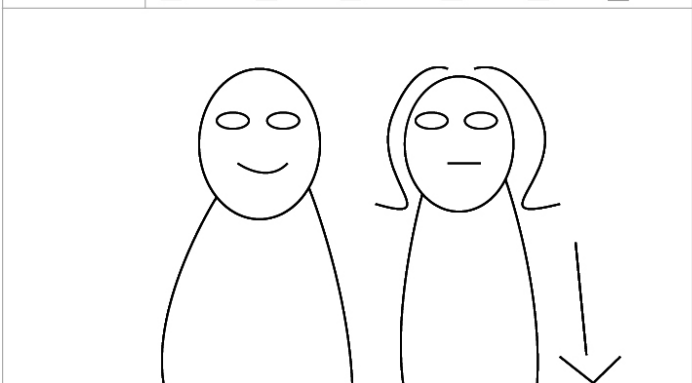


SHOT #: ECU CU MCU MS WS EWS

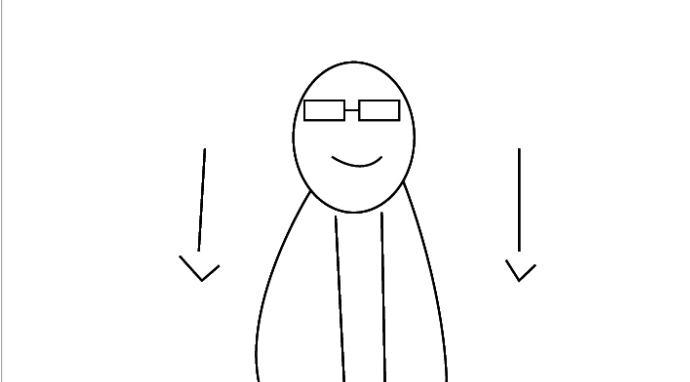



ZVUK: LIFT ZVONO


SHOT #: ECU CU MCU MS WS EWS

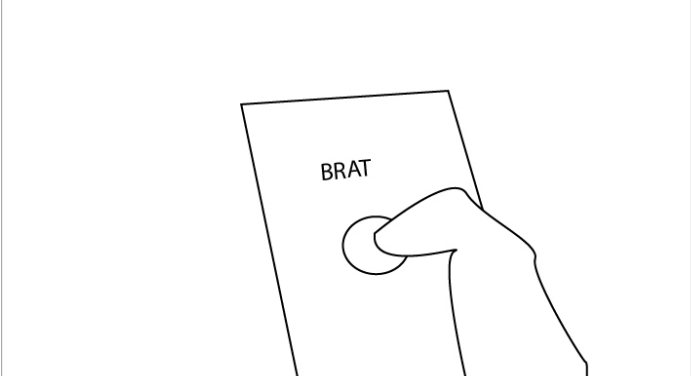


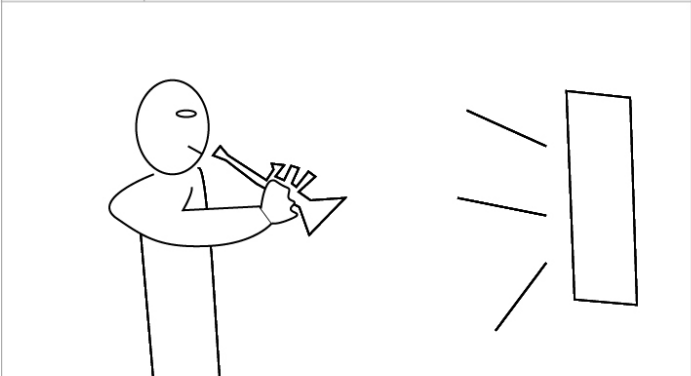
DOVIĐENJA

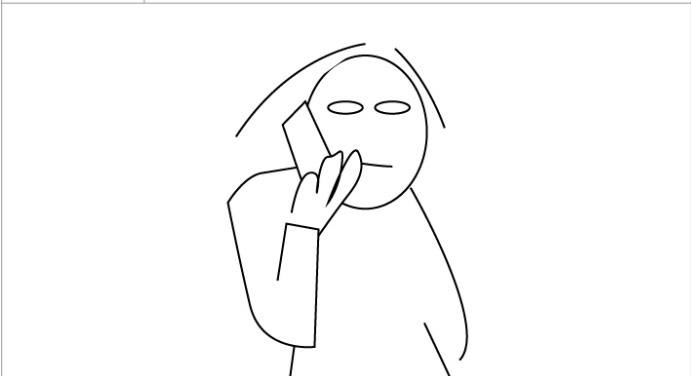
SHOT #:	<input type="checkbox"/> ECU	<input type="checkbox"/> CU	<input type="checkbox"/> MCU	<input type="checkbox"/> MS	<input type="checkbox"/> WS	<input type="checkbox"/> EWS	GLAZBA
							

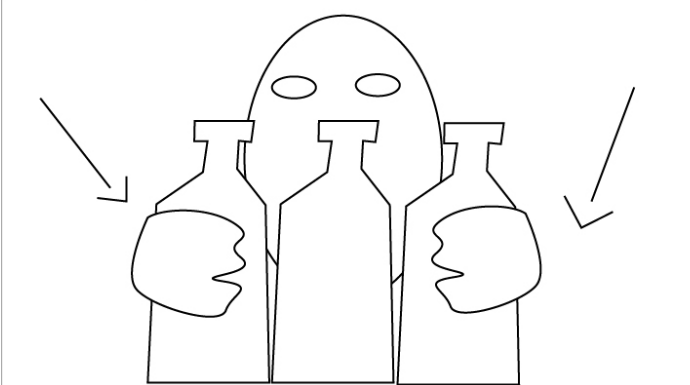
SHOT #:	<input type="checkbox"/> ECU	<input type="checkbox"/> CU	<input type="checkbox"/> MCU	<input type="checkbox"/> MS	<input type="checkbox"/> WS	<input type="checkbox"/> EWS	GLAZBA
							


SHOT #:	<input type="checkbox"/> ECU	<input type="checkbox"/> CU	<input type="checkbox"/> MCU	<input type="checkbox"/> MS	<input type="checkbox"/> WS	<input type="checkbox"/> EWS	GLAZBA
							

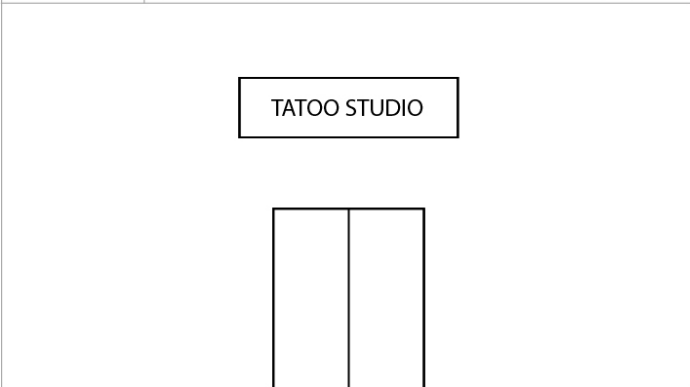
SHOT #:	<input type="checkbox"/> ECU	<input type="checkbox"/> CU	<input type="checkbox"/> MCU	<input type="checkbox"/> MS	<input type="checkbox"/> WS	<input type="checkbox"/> EWS
						
GLAZBA						

SHOT #:	<input type="checkbox"/> ECU	<input type="checkbox"/> CU	<input type="checkbox"/> MCU	<input type="checkbox"/> MS	<input type="checkbox"/> WS	<input type="checkbox"/> EWS
						
GLAZBA						
ZVUK: TRUBA						

SHOT #:	<input type="checkbox"/> ECU	<input type="checkbox"/> CU	<input type="checkbox"/> MCU	<input type="checkbox"/> MS	<input type="checkbox"/> WS	<input type="checkbox"/> EWS
						
GLAZBA						

SHOT #:	<input type="checkbox"/> ECU	<input type="checkbox"/> CU	<input type="checkbox"/> MCU	<input type="checkbox"/> MS	<input type="checkbox"/> WS	<input type="checkbox"/> EWS
						
GLAZBA						

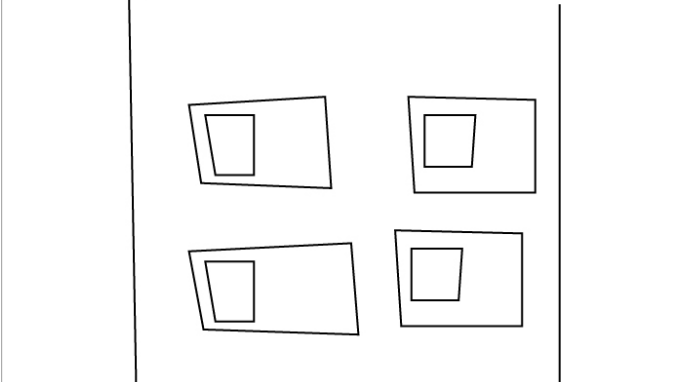
SHOT #:	<input type="checkbox"/> ECU	<input type="checkbox"/> CU	<input type="checkbox"/> MCU	<input type="checkbox"/> MS	<input type="checkbox"/> WS	<input type="checkbox"/> EWS
						
GLAZBA						

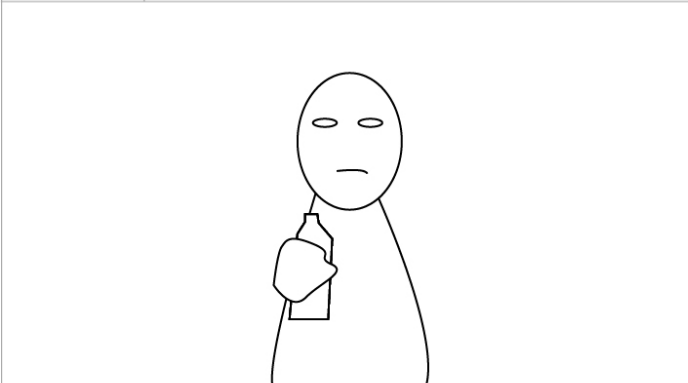
SHOT #:	<input type="checkbox"/> ECU	<input type="checkbox"/> CU	<input type="checkbox"/> MCU	<input type="checkbox"/> MS	<input type="checkbox"/> WS	<input type="checkbox"/> EWS
						
GLAZBA						

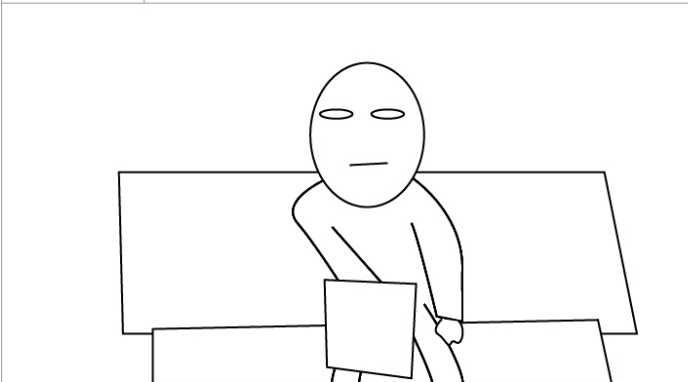
SHOT #:	<input type="checkbox"/> ECU	<input type="checkbox"/> CU	<input type="checkbox"/> MCU	<input type="checkbox"/> MS	<input type="checkbox"/> WS	<input type="checkbox"/> EWS	GLAZBA
							ZVUK: TETOVIRANJE

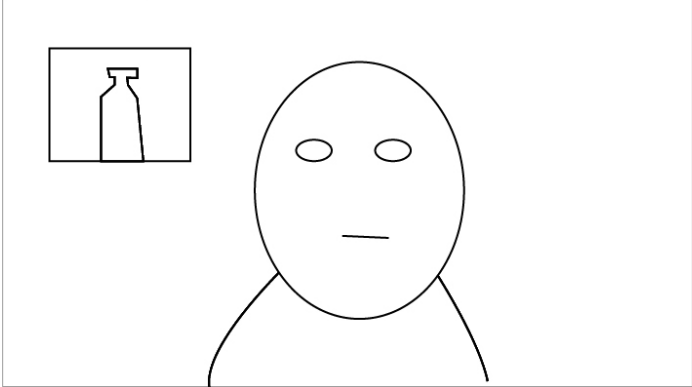

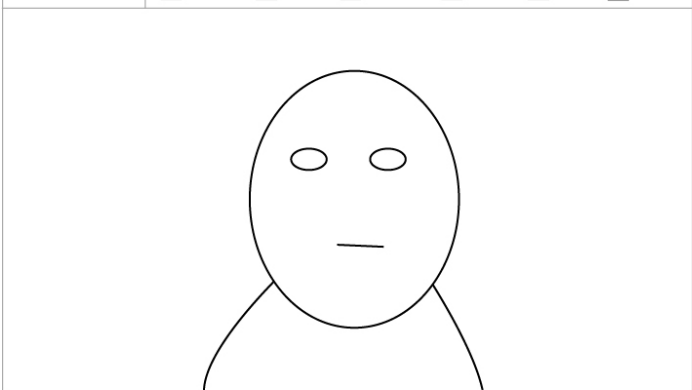
SHOT #:	<input type="checkbox"/> ECU	<input type="checkbox"/> CU	<input type="checkbox"/> MCU	<input type="checkbox"/> MS	<input type="checkbox"/> WS	<input type="checkbox"/> EWS	GLAZBA

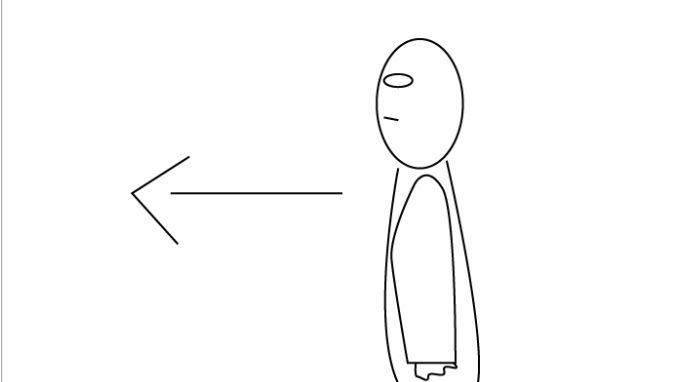
SHOT #:	<input type="checkbox"/> ECU	<input type="checkbox"/> CU	<input type="checkbox"/> MCU	<input type="checkbox"/> MS	<input type="checkbox"/> WS	<input type="checkbox"/> EWS	GLAZBA

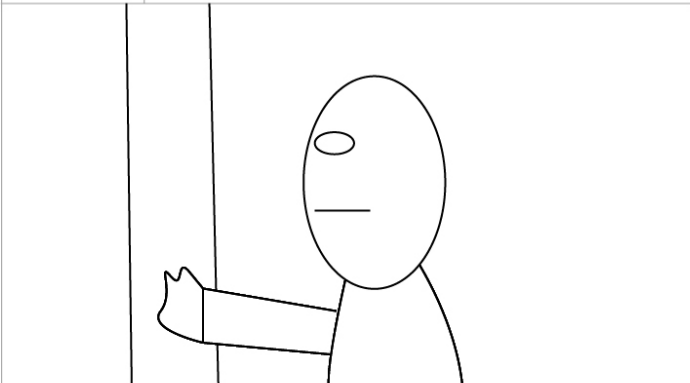
SHOT #:	<input type="checkbox"/> ECU	<input type="checkbox"/> CU	<input type="checkbox"/> MCU	<input type="checkbox"/> MS	<input type="checkbox"/> WS	<input type="checkbox"/> EWS	GLAZBA
							
							ZVUK: PROMET

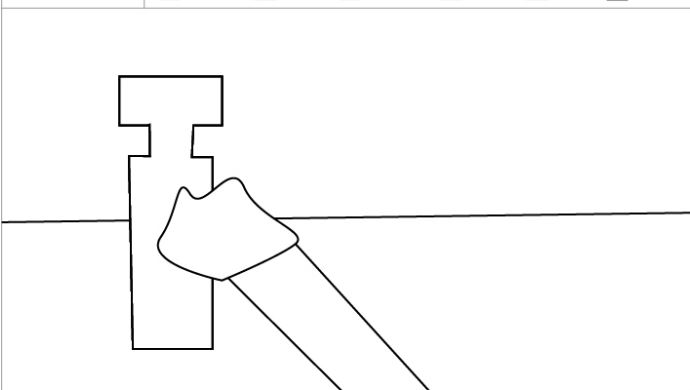
SHOT #:	<input type="checkbox"/> ECU	<input type="checkbox"/> CU	<input type="checkbox"/> MCU	<input type="checkbox"/> MS	<input type="checkbox"/> WS	<input type="checkbox"/> EWS	GLAZBA
							

SHOT #:	<input type="checkbox"/> ECU	<input type="checkbox"/> CU	<input type="checkbox"/> MCU	<input type="checkbox"/> MS	<input type="checkbox"/> WS	<input type="checkbox"/> EWS	ZVUK: JEDENJE ČIPSA
							
							PREKIDAMO PROGRAM

SHOT #:	<input type="checkbox"/> ECU	<input type="checkbox"/> CU	<input type="checkbox"/> MCU	<input type="checkbox"/> MS	<input type="checkbox"/> WS	<input type="checkbox"/> EWS	
							<p>ZBOG VAŽNE VIJESTI</p> <p>U BEZALKOHOLNOM NAPITKU</p> <p>ĐUZA NAĐENI SU TRAGOVI</p> <p>ŠTETNE RADIOAKTIVNE TVARI</p> <p>STOGA JE POVUČEN S TRŽIŠTA</p>
SHOT #:	<input type="checkbox"/> ECU	<input type="checkbox"/> CU	<input type="checkbox"/> MCU	<input type="checkbox"/> MS	<input type="checkbox"/> WS	<input type="checkbox"/> EWS	
							<p>NUSPOJAVE JOŠ NISU POZNATE</p>
SHOT #:	<input type="checkbox"/> ECU	<input type="checkbox"/> CU	<input type="checkbox"/> MCU	<input type="checkbox"/> MS	<input type="checkbox"/> WS	<input type="checkbox"/> EWS	
							<p>OBAVIJESTIT ĆEMO VAS ČIM</p> <p>SAZNAMO VIŠE INFORMACIJA</p>

SHOT #:	<input type="checkbox"/> ECU	<input type="checkbox"/> CU	<input type="checkbox"/> MCU	<input type="checkbox"/> MS	<input type="checkbox"/> WS	<input type="checkbox"/> EWS	ZVUK: ZVONO
							

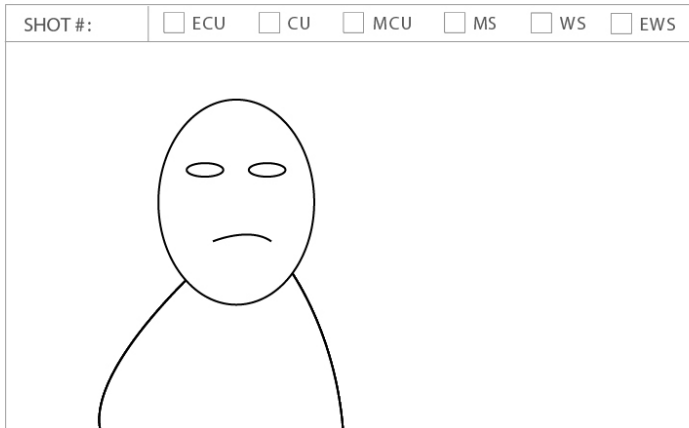
SHOT #:	<input type="checkbox"/> ECU	<input type="checkbox"/> CU	<input type="checkbox"/> MCU	<input type="checkbox"/> MS	<input type="checkbox"/> WS	<input type="checkbox"/> EWS	ZVUK: ZVONO
							

SHOT #:	<input type="checkbox"/> ECU	<input type="checkbox"/> CU	<input type="checkbox"/> MCU	<input type="checkbox"/> MS	<input type="checkbox"/> WS	<input type="checkbox"/> EWS	ZVUK: ZVONO
							

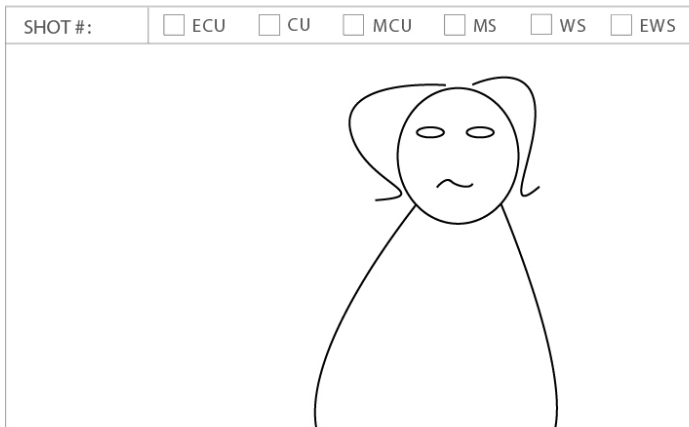
SHOT #:	<input type="checkbox"/> ECU	<input type="checkbox"/> CU	<input type="checkbox"/> MCU	<input type="checkbox"/> MS	<input type="checkbox"/> WS	<input type="checkbox"/> EWS	ĐUZA BRIŠI MOJU GREŠKU

SHOT #:	<input type="checkbox"/> ECU	<input type="checkbox"/> CU	<input type="checkbox"/> MCU	<input type="checkbox"/> MS	<input type="checkbox"/> WS	<input type="checkbox"/> EWS	ZVUK: ZVONO

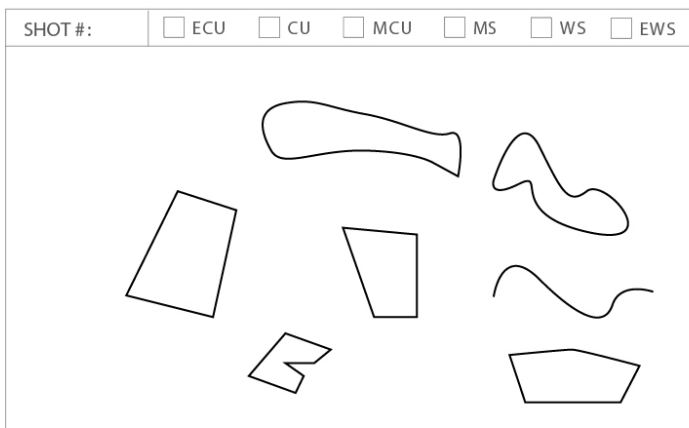
SHOT #:	<input type="checkbox"/> ECU	<input type="checkbox"/> CU	<input type="checkbox"/> MCU	<input type="checkbox"/> MS	<input type="checkbox"/> WS	<input type="checkbox"/> EWS	PA DOBRO ŠTA NE OTVARAŠ



I NE JAVLJAŠ SE TJEDNIMA



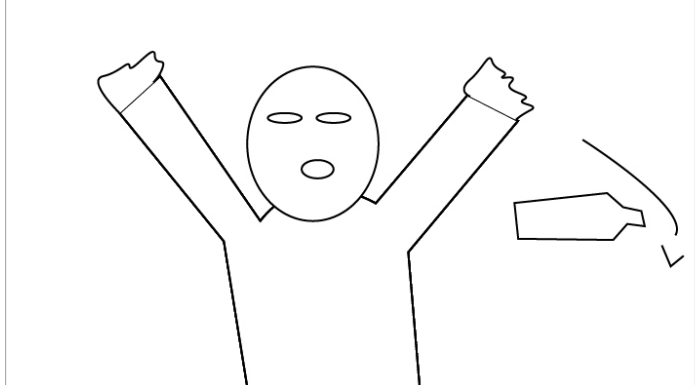
ISUSE KAKAV TI JE...



... TU NERED

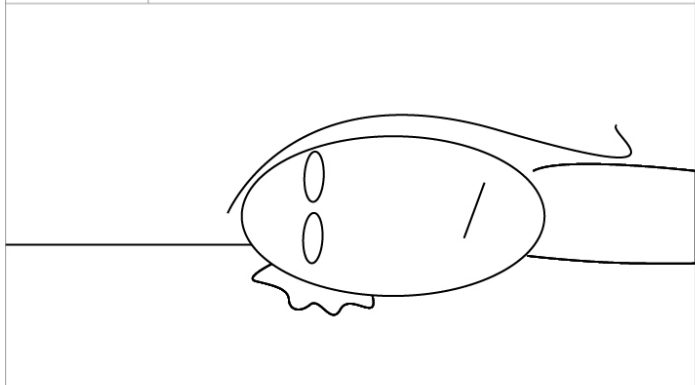
<p>SHOT #: <input type="checkbox"/> ECU <input type="checkbox"/> CU <input type="checkbox"/> MCU <input type="checkbox"/> MS <input type="checkbox"/> WS <input type="checkbox"/> EWS</p> 	<p>VANI JE TAKVA SPARINA</p> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
<p>SHOT #: <input type="checkbox"/> ECU <input type="checkbox"/> CU <input type="checkbox"/> MCU <input type="checkbox"/> MS <input type="checkbox"/> WS <input type="checkbox"/> EWS</p> 	<p>PUSTI TO !!!</p> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>
<p>SHOT #: <input type="checkbox"/> ECU <input type="checkbox"/> CU <input type="checkbox"/> MCU <input type="checkbox"/> MS <input type="checkbox"/> WS <input type="checkbox"/> EWS</p> 	<hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/> <hr/>

SHOT #: ECU CU MCU MS WS EWS



A stick figure with a neutral expression has its arms raised in the air. To the right, a bottle is shown in mid-air, with a curved arrow indicating its trajectory towards the figure.

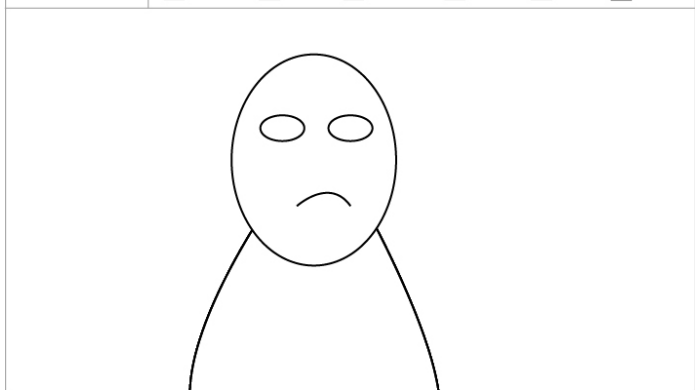
SHOT #: ECU CU MCU MS WS EWS



A close-up shot of a hand holding the head of the stick figure. The figure's eyes are wide open, and a single vertical line is drawn on its forehead, suggesting a mark or a point of focus.

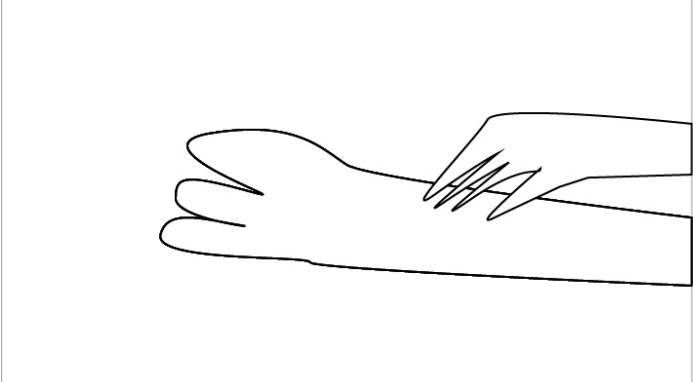
GLAZBA

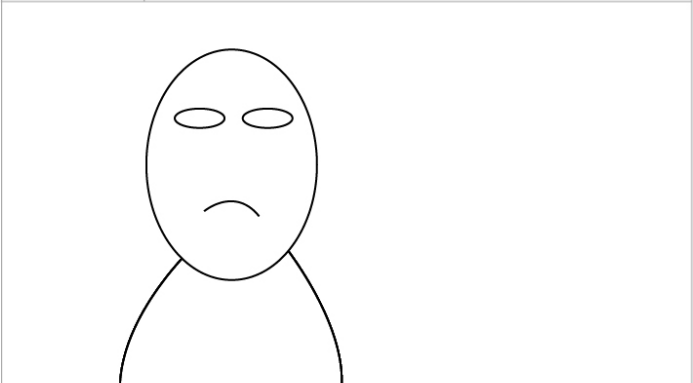
SHOT #: ECU CU MCU MS WS EWS

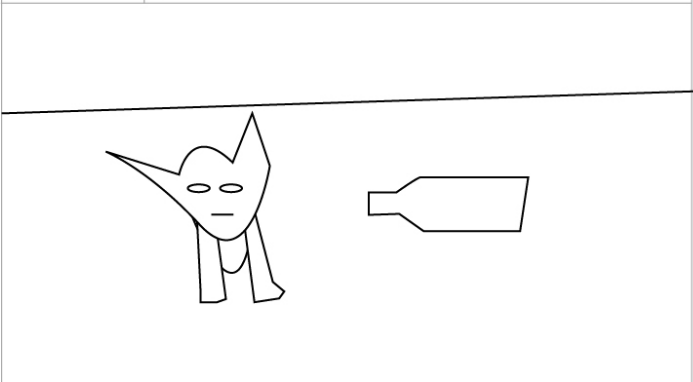


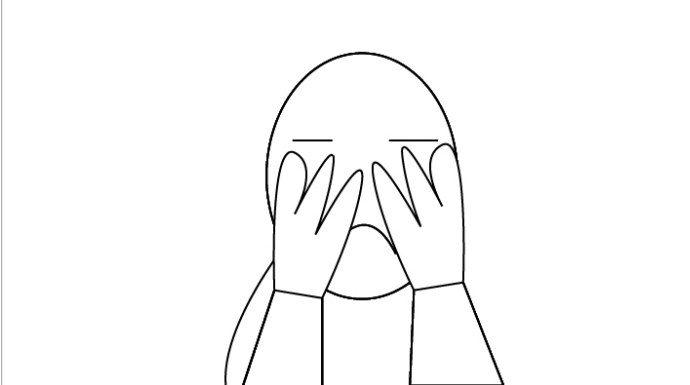
A close-up shot of the stick figure's face. The figure has a sad expression, with a downward-curving mouth and heavy-lidded eyes.

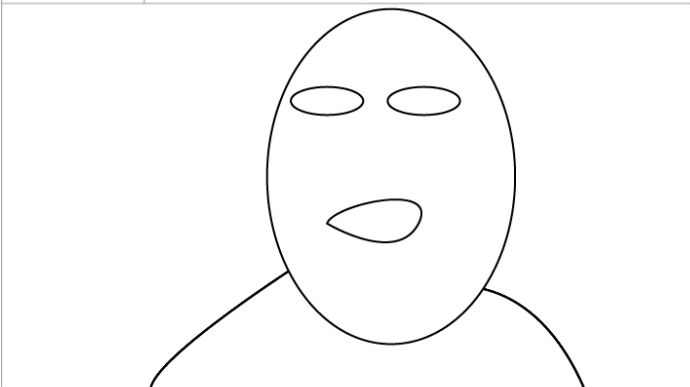
GLAZBA

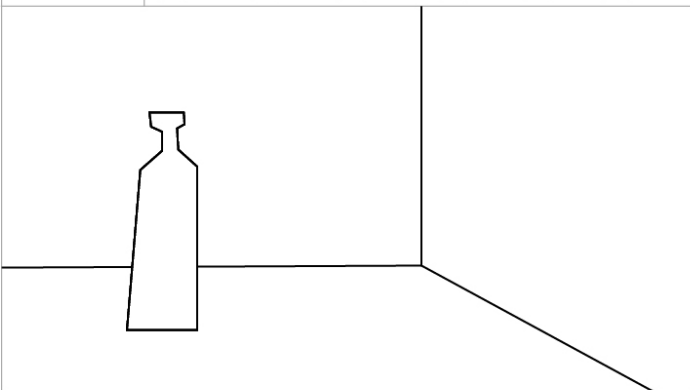
SHOT #:	<input type="checkbox"/> ECU	<input type="checkbox"/> CU	<input type="checkbox"/> MCU	<input type="checkbox"/> MS	<input type="checkbox"/> WS	<input type="checkbox"/> EWS
						
GLAZBA						

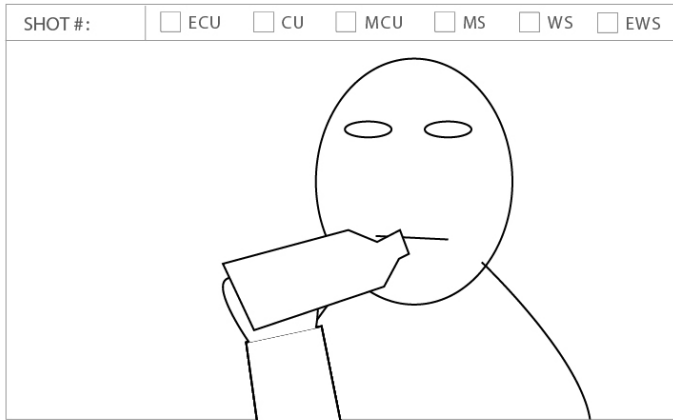
SHOT #:	<input type="checkbox"/> ECU	<input type="checkbox"/> CU	<input type="checkbox"/> MCU	<input type="checkbox"/> MS	<input type="checkbox"/> WS	<input type="checkbox"/> EWS
						
GLAZBA						

SHOT #:	<input type="checkbox"/> ECU	<input type="checkbox"/> CU	<input type="checkbox"/> MCU	<input type="checkbox"/> MS	<input type="checkbox"/> WS	<input type="checkbox"/> EWS
						
GLAZBA						

SHOT #:	<input type="checkbox"/> ECU	<input type="checkbox"/> CU	<input type="checkbox"/> MCU	<input type="checkbox"/> MS	<input type="checkbox"/> WS	<input type="checkbox"/> EWS	ZA SVE SAM JA KRIV
							

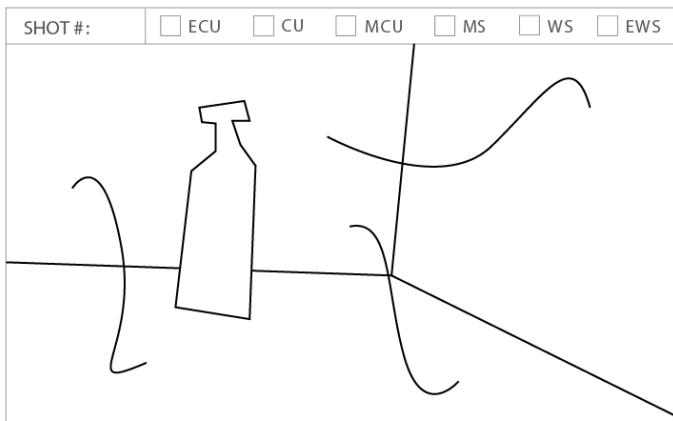
SHOT #:	<input type="checkbox"/> ECU	<input type="checkbox"/> CU	<input type="checkbox"/> MCU	<input type="checkbox"/> MS	<input type="checkbox"/> WS	<input type="checkbox"/> EWS	GLAZBA
							

SHOT #:	<input type="checkbox"/> ECU	<input type="checkbox"/> CU	<input type="checkbox"/> MCU	<input type="checkbox"/> MS	<input type="checkbox"/> WS	<input type="checkbox"/> EWS	GLAZBA
							



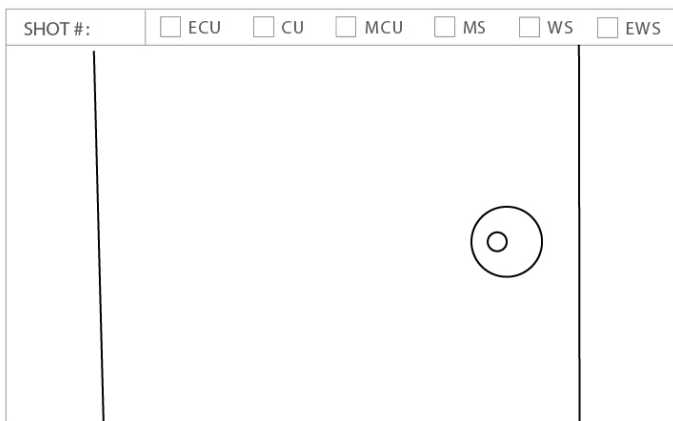
GLAZBA

ĐUZA BRIŠI MOJU GREŠKU

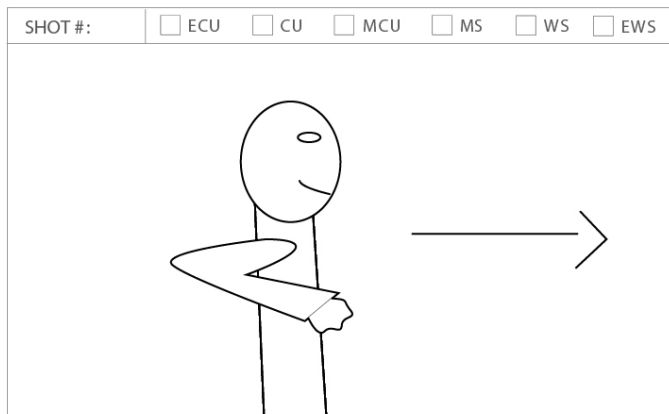


GLAZBA

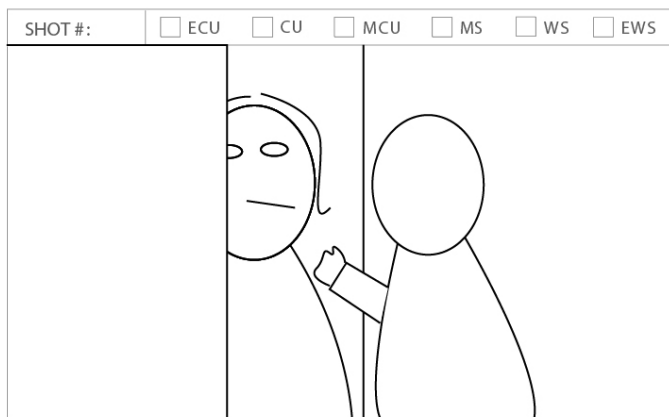
ZVUK: REVERSE EFEKTI



ZVUK: ZVONO



ZVUK: TRČANJE

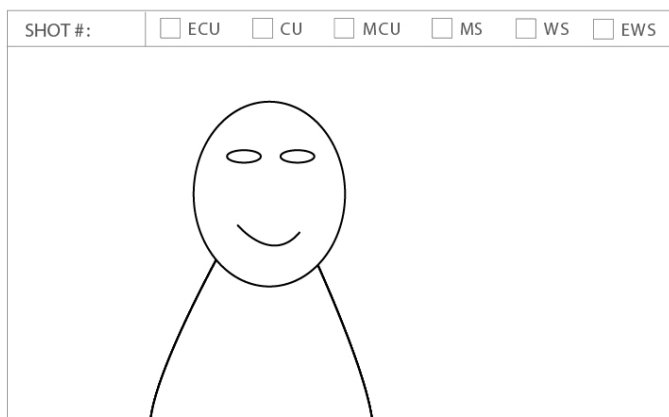


ZVUK: OTVARANJE VRATA

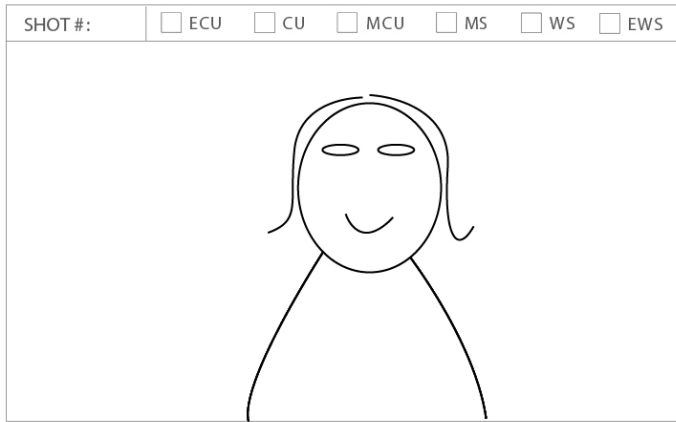
PA DOBRO ŠTA TI JE?

ZNAM DA SE NISMO DUGO
VIDJELI, AL ONO

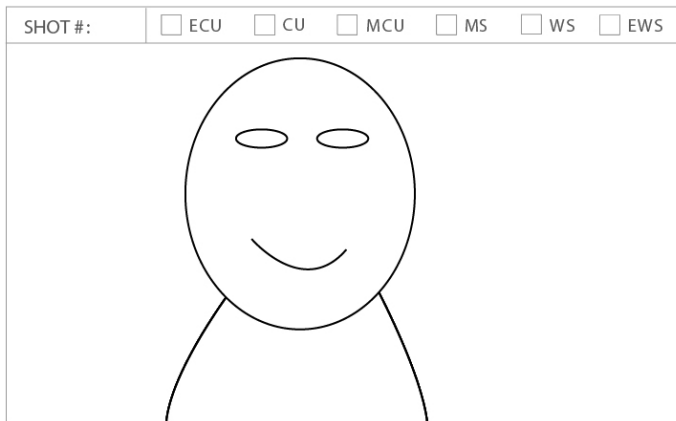
DA ISTINA



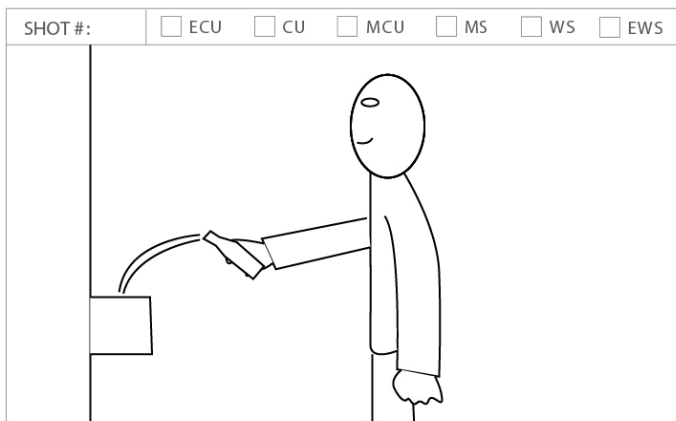
AJ IDEMO NEGDJE ONDA NA
NA PIĆE DA SE ISPRIČAMO



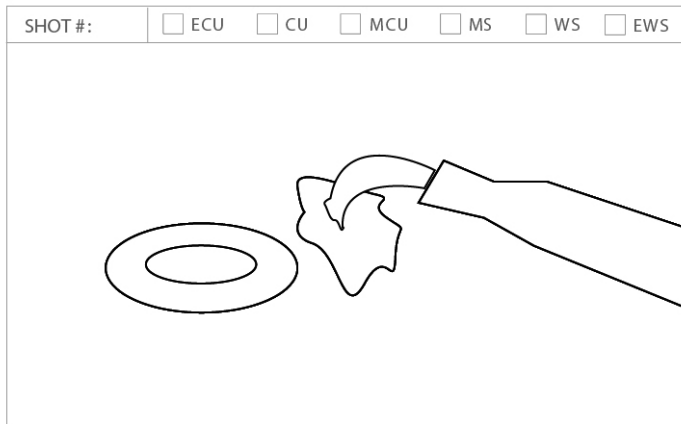
OK, IDEMO ONDA DOLJE U KAFIĆ



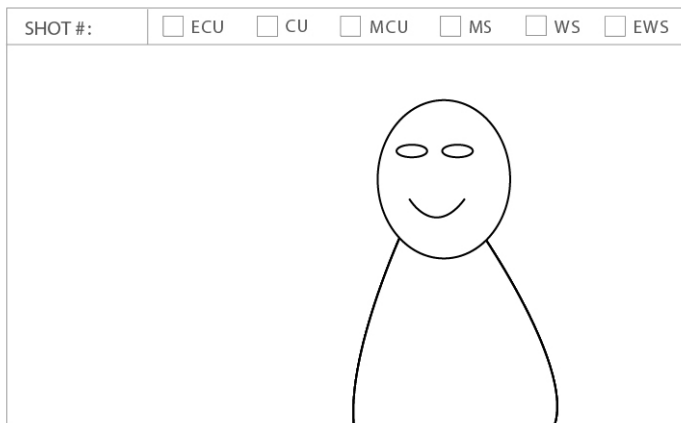
**MOŽE, TI IDI DOLJE, A JA DOĐEM
ZA MINUTU DOK SE SPREMIM**



ZVUK: PROLIJEVANJE

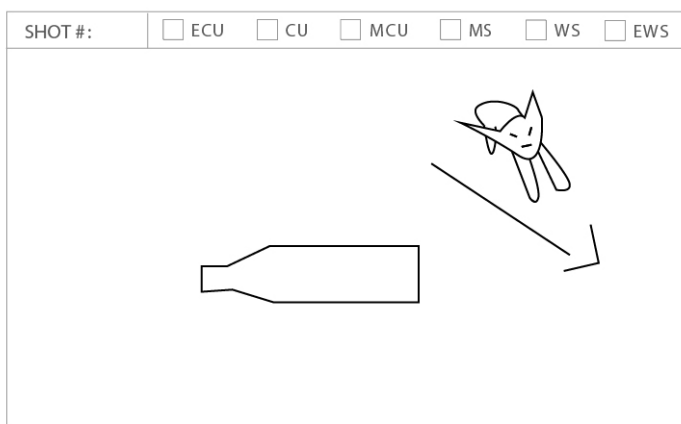


ZVUK: PROLIJEVANJE



AH...

ZVUK: HODANJE MAČKE



ZVUK: HODANJE MAČKE

3.4. Kasting glumaca

Važno je odabrati glumca ili glumicu koji što bolje mogu dočarati lik kojega su scenaristi i redatelji zamislili. Zbog toga je bitan kasting glumaca i audicija gdje se može vidjeti podudaranje zamišljenog lika i stvarne osobe odnosno glumca. Ako glumac vjerodostojno utjelovi ulogu može se reći da je kasting bio uspješan. Kasting često provodi producent ili specifičnija osoba – kasting direktor u suradnji s redateljem. U ovome se filmu pojavljuju dva glumca i dvije glumice koji nisu profesionalci već amateri s entuzijazmom. Glumci su izabrani jer su dobro odgovarali napisanim ulogama, a pri tome su bili i dostupni i zainteresirani za suradnju.

3.5. Lokacije i scenografija

Lokacije su okruženja u kojima se snimaju scene u filmu. Mogu biti eksterijeri i interijeri. Interijeri mogu biti stvarne lokacije (stvarni stan, stvarna sudnica) ili mogu biti načinjeni u studiju što pruža veću mogućnost preslagivanja različitih kulisa te tako stvaranja različitih vizualnih doživljaja. Kod odabira lokacija osim na vizualni dojam i potrebu filmske priče potrebno je obratiti pažnju i na logistiku (dostupnost električne energije, vremenski uvjeti, buka, dozvole za snimanje) što spada u produkcijski posao. Film „Briši moju grešku“ snimao se na nekoliko lokacija u Zagrebu i Varaždinu. Prevladavaju interijeri (stan, tattoo salon, lift), ali je za nekoliko manjih scena bilo potrebno i snimanje na eksterijerima (ulica, vrh zgrade). Usporedbu scena interijera i eksterijera prikazuje Slika 1.



Slika 1: Usporedba scene eksterijera i interijera

3.6. Rekviziti

Rekviziti su svi predmeti koji služe glumcima za interakciju. Mogu biti stvarni predmeti koji predstavljaju ono što jesu (čša, nož, torba) ili specijalno izrađeni predmeti koji predstavljaju nešto drugo (plastični pištolj, boca od lažnog stakla). Koordinacijom rekvizita se bavi rekviziter. Najvažniji rekvizit u ovome filmu je piće „Đuza“ oko kojeg se vrti cijela radnja filma. Rekvizit piće „Đuza“ je sačinjen od nekoliko elemenata koji zajedno tvore cjelinu. Tako su posebno odabrane boce, tekućina i tisak etikete koja je prethodno dizajnirana. Etiketa je dizajnirana u programu *Adobe Illustrator* te je kasnije tiskana na digitalnom pisaču i nakon toga nalijepljena na bocu. Izrađenu bocu prikazuje Slika 2.



Slika 2: Izrađena boca "Đuza" napitka

3.7. Kostimi

Kostimi su važan vizualni element koji dočaravaju vrijeme radnje, status likova ili pojedinu situaciju te pomažu u pojašnjenju sadržaja. Kostimografi i krojači oblikuju odjeću za film koja najbolje pristaje likovima koje glumci predstavljaju. Prosječni gledatelj će često lika pamtit baš po kostimu koji je nosio. U filmu „Briši moju grešku“ glavni lik je promijenio nekoliko kostima čime se naglasila promjena vremena radnje. Tako je na početku filma obučen poslovno (košulja) dok u drugome dijelu nosi kućnu varijantu (razvučena majica) što dodatno podcrtava njegov odnos prema svome životu tijekom filma.

3.8. Šminka i frizura

Šminka i frizura su još jedan element filma koji obogaćuju vizualni doživljaj gledatelja. Šminka se može rabiti da skriva neke nedostatke na licu glumca ali isto tako da ističe neke atribute. Uz pomoć šminke je moguće od osobe napraviti to da izgleda neprepoznatljivo. U ovome filmu je korištena osnovna šminka koja je služila za „omekšavanje“ lica glumaca.

3.9. Financije i budžet

Ovisno o zahtjevnosti produkcije i zamislama redatelja, film iziskuje određena financijska sredstva. Dok se budžeti velikih holivudskih filmova vrte u milijunima dolara moguće je snimiti kratki film uz minimalna sredstva ako je prisutan entuzijizam, volja i elementarno znanje. No svakako treba uzeti u obzir da snimanje kratkometražnog filma nije lagan zadatak. U sljedećem dijelu rada se može vidjeti usporedba primjera troškovnika za kratkometražni film (Tablica 1.) i troškovnika za film „Briši moju grešku“ (Tablica 2.). Mora se uzeti u obzir to da troškovi za film „Briši moju grešku“ nisu veliki između ostalog zbog toga što su korištene stvari koje su već posjedovane (kamera, svjetla, snimač) te su svi glumci i suradnici dobrovoljno sudjelovali. Troškovi su prikazani u kunama.

PRIMJER TROŠKOVNIKA ZA KRATKI IGRANI FILM:

Naslov:			
Redatelji scenarist:			
Producent:			
Produkcija:			
TROŠKOVNIK			
	OPIŠ TROŠKOVA	IZNOS (KN)	UKUPNO
I	PRETPRODUKCIJSKI TROŠKOVI		
	1 Obilazak I odabir lokacija za snimanje	6.000,00	
	2 Casting	1.000,00	
	3 Troškovi transporta	2.000,00	
	4 Uredski troškovi	500,00	
	5 Scenarist	30.000,00	
	6 Otkup autorskih prava	10.000,00	
	UKUPNO	49.500,00	49.500,00

II	HONORARI AUTORA I SURADNIKA			
	1	Redatelj	35.000,00	
	2	Asistent režije	4.500	
	3	Direktor fotografije	4.500,00	
	4	Asistent direktora fotografije	6.000	
	5	Clapmen	1.500,00	
	6	Snimatelj zvuka	15.000,00	
	7	Mikroman	7.000,00	
	8	Majstor rasvjete	8.000,00	
	9	Izvršni producent	7.000,00	
	10	Organizator	5.000,00	
	11	Scenograf	10.000,00	
	12	Rekviziter	3.500,00	
	13	Kostimograf	10.000,00	
	14	Šminker	14.000,00	
	15	Vozač	3.500,00	
	16	Producent	25.000,00	
	17	Oružar	10.000	
		UKUPNO	178.500,00	178.500,00
III	TROŠKOVI OPREME			
	1	Najam kamere s objektivom i stativima	30.000,00	
	2	Najam rasvjete	15.000,00	
	3	Agregat	10.000,00	
	4	Scenska tehnika	10.000,00	
		UKUPNO	65.000,00	65.000,00
IV	TROŠKOVI SNIMANJA			
	1	Telefon	2.000,00	
	2	Kostimi	4.000,00	
	3	Najam kombija	4.000,00	
	4	Igrajuće životinje	2.000,00	
	5	Najam oružja	20.000,00	
	6	Najam lokacija	4.000,00	
	7	Statisti	3.000,00	
	8	Troškovi kostima	15.000,00	
		UKUPNO	54.000,00	54.000,00
V	CATERING			
	1	catering ekipa 17 x 6 dana x 40 kuna	4.080,00	
	2	Catering glumci 4 x 65 dana x 40 kuna	960,00	
	3	Catering statisti 6 x 6 x 40	1.440,00	
		UKUPNO	6.480,00	6.480,00
VI	POSTPRODUKCIJA - SLIKA			
	1	Montažer slike	20.000,00	
	2	Asistent montažera	6.000,00	
	3	Vizualni efekti	12.000,00	
	4	Izrada špice i dizajn plakata	10.000,00	

	5	Prijevod na engleski i titlanje	3.000,00	
		UKUPNO	51.000,00	51.000,00
VII		POSTPRODUKCIJA - ZVUK		
	1	Dizajner zvuka	20.000,00	
	2	Asistent dizajnera	5.000,00	
	2	finalni mix zvuka	15.000,00	
		UKUPNO	40.000,00	40.000,00
VIII		TROŠKOVI GLAZBE		
	1	skladatelj	6.000,00	
		UKUPNO	6.000,00	6.000,00
IX		TROŠKOVI TRANSPORTA, SMJEŠTAJA I DNEVNICA		
	1	Smještaj ekipe – 6 autora x 6 dana x 250 kn	9.000,00	
	2	Smještaj filmskih djelatnika – 11 djelatnika x 6 dana x 250 kn	16.500,00	
	3	Smještaj glumci – 4 glumaca x 4 dana x 250 kn	4.000,00	
	4	Dnevnice - ekipa	3.600,00	
	5	Dnevnice - djelatnici	6.600,00	
	6	Dnevnice - glumci	1.600,00	
		UKUPNO	41.000,00	41.000,00
X		PROMOCIJA I FESTIVALI		
	1	Troškovi promocije	7.500,00	
	2	Tisak	2.000,00	
	3	Trošak festivala	12.000,00	
	4	Distribucija	15.000,00	
		UKUPNO	36.500,00	36.500,00
XI		OPĆI TROŠKOVI		
	1	Troškovi ureda	2.000,00	
	2	Mali catering	2.000,00	
	3	Bankarske usluge	3.000,00	
	4	Hard diskovi	6.000,00	
	5	Sitni potrošni materijal	1.200,00	
	6	Trošak komunikacije	1.200,00	
	7	Ostal inepredviđeni troškovi	7.000,00	
		UKUPNO	22.400,00	22.400,00
		Sveukupni troškovi	550.680,00	
		REKAPITULACIJA		
I		PREDPRODUKCIJSKI TROŠKOVI	49.500,00	
II		HONORARI AUTORA I SURADNIKA	178.500,00	

III	TROŠKOVI OPREME	65.000,00	
IV	TROŠKOVI SNIMANJA	54.000,00	
V	CATERING	6.480,00	
VI	POSTPRODUKCIJA - SLIKA	51.000,00	
VII	POSTPRODUKCIJA - ZVUK	40.000,00	
VIII	TROŠKOVI GLAZBE	6.000,00	
IX	TROŠKOVI TRANSPORTA, SMJEŠTAJA I DNEVNICA	41.300,00	
X	PROMOCIJA I FESTIVALI	36.500,00	
XI	OPĆI TROŠKOVI	22.400,00	
	UKUPNO	550.680,00	
	Production fee 5%	27.534,00	
	UKUPNI TROŠAK	578.214,00	

Tablica 1: Primjer troškovnika za kratkometražni film

TROŠKOVNIK ZA KRATKI IGRANI FILM „BRIŠI MOJU GREŠKU“:

Naslov: Mislav Bunić			
Redatelj scenarist: Mislav Bunić			
Producent: Mislav Bunić			
Produkcija:			
TROŠKOVNIK			
	OPIS TROŠKOVA	IZNOS (KN)	UKUPNO
I	PRETPRODUKCIJSKI TROŠKOVI		
	1 Obilazak i odabir lokacija za snimanje	0,00	
	2 Casting	0,00	
	3 Troškovi transporta	300,00	
	4 Uredski troškovi	0,00	
	5 Troškovi rekvizite	500,00	
	6 Scenarist	0,00	
	UKUPNO	800,00	800,00
II	HONORARI AUTORA I SURADNIKA		
	1 Redatelj	0,00	
	2 Direktor fotografije	0,00	
	3 Clapmen	0,00	
	4 Snimatelj zvuka	0,00	

	5	Majstor rasvjete	0,00	
	6	Izvršni producent	0,00	
	7	Organizator	0,00	
	8	Scenograf	0,00	
	9	Rekviziter	0,00	
	10	Kostimograf	0,00	
	11	Šminker	0,00	
	12	Vozač	0,00	
	13	Producent	0,00	
		UKUPNO	0,00	0,00
III		TROŠKOVI OPREME		
	1	Kamera s objektivima I stativima	0,00	
	2	Rasvjeta	0,00	
	3	Scenska tehnika	0,00	
		UKUPNO	0,00	0,00
IV		TROŠKOVI SNIMANJA		
	1	Telefon	0,00	
	2	Kostimi	0,00	
	3	Igrajuće životinje	0,00	
	5	Najam lokacija	0,00	
		UKUPNO	0,00	0,00
V		CATERING		
	1	catering ekipa 4 x 50 kuna	200,00	
		UKUPNO	200,00	200,00
VI		POSTPRODUKCIJA - SLIKA		
	1	Montažer slike	0,00	
	2	Vizualni efekti	0,00	
	3	Izrada špice I dizajn plakata	0,00	
	4	Prijevod na engleski i titlanje	0,00	
		UKUPNO	0,00	0,00
VII		POSTPRODUKCIJA - ZVUK		
	1	Dizajner zvuka	0,00	
	2	finalni mix zvuka	0,00	
		UKUPNO	0,00	0,00
VIII		TROŠKOVI GLAZBE		
	1	skladatelj	0,00	
		UKUPNO	0,00	0,00
IX		TROŠKOVI TRANSPORTA, SMJEŠTAJA I DNEVNICA		
	1	Smještaj ekipe i glumaca	0,00	
	2	Dnevnice – ekipa I glumci	0,00	
		UKUPNO	0,00	0,00

X	PROMOCIJA I FESTIVALI		
1	Troškovi promocije	0,00	
2	Tisak	0,00	
3	Trošak festivala	0,00	
4	Distribucija	0,00	
	UKUPNO	0,00	0,00
XI	OPĆI TROŠKOVI		
1	Troškovi ureda	0,00	
3	Hard diskovi	600,00	
4	Sitni potrošni materijal	100,00	
5	Trošak komunikacije	100,00	
6	Ostali nepredviđeni troškovi	100,00	
	UKUPNO	900,00	900,00
	Sveukupni troškovi	1.900,00	
	REKAPITULACIJA		
I	PREDPRODUKCIJSKI TROŠKOVI	800,00	
II	HONORARI AUTORA I SURADNIKA	0,00	
III	TROŠKOVI OPREME	0,00	
IV	TROŠKOVI SNIMANJA	0,00	
V	CATERING	200,00	
VI	POSTPRODUKCIJA - SLIKA	0,00	
VII	POSTPRODUKCIJA - ZVUK	0,00	
VIII	TROŠKOVI GLAZBE	0,00	
IX	TROŠKOVI TRANSPORTA, SMJEŠTAJA I DNEVNICA	0,00	
X	PROMOCIJA I FESTIVALI	0,00	
XI	OPĆI TROŠKOVI	900,00	
	UKUPNO	1.900,00	
	UKUPNI TROŠAK	1.900,00	

Tablica 2: Troškovnik za kratki igrani film „Briši moju grešku“

4. PRODUKCIJA FILMA

4.1. Produkcijski dio

Kada dođe dan snimanja potrebno je da je sve spremno i na svojem mjestu (uključujući suradnike, glumce, opremu, kameru, lokacije i ostale segmente). Što je bolje napravljena priprema to je proces snimanja lakši. *Dispozicija* ili raspored je važna za proces snimanja da svatko na setu zna kada se i što radi. Snimanje filma iziskuje točnost i vještinu u svakom aspektu (glumci koji znaju tekst, tehnički uvjeti, osviještenost o zadacima, znanje rukovanja opremom itd.). Na filmu „Briši moj grešku“ organizacija produkcije je usprkos malome broju sudionika bila zahtjevna zbog toga što su se morale uskladiti radna vremena i ostale obaveze svih koji su sudjelovali u produkciji.

4.2. Režija

Režijom filma se bavi redatelj koji je glavna osoba na snimanju filma. On usmjerava glumce i ostale sudionike na setu kako bi se što bolje realizirao zadani scenarij. Danas svatko tko ima nešto za reći te pristup nekakvoj opremi za produkciju može režirati film neke vrste [12]. Naravno ipak se ne smije olako shvatiti funkcija redatelja jer je on ključna figura u povezivanju priče napisane u scenariju i audio-vizualnog doživljaja kojeg krajnji gledatelj doživljava u obliku filma.

4.2. Rasvjeta

Rasvjeta podrazumijeva sva tijela koja emitiraju svjetlost. Razlikujemo prirodnu rasvjetu (sunce, mjesec) od one umjetne (reflektori, žarulje, ekrani). Samu svjetlinu svjetla moguće je regulirati ako rasvjetno tijelo na sebi ima regulator svjetline ili ako postoji neki vanjski sustav regulacije. Temperatura boje svjetla izražena u kelvinima određuje koje je boje emitirana svjetlost. U filmu su uz vanjsku rasvjetu korišteni i LED reflektori *Godox LEDP 120C* (Slika 3). LED reflektori u pravilu troše značajno manje električne energije te se manje zagrijavaju te su zbog toga danas česti izbor kod snimanja. Različite scene zahtijevaju različitu rasvjetu, isto tako se uporabom rasvjete mogu dobiti i različiti ugođaji kao na primjer dramatičnost (Slika 4).



Slika 3: Primjer rasvjetnog tijela koje je korišteno za scene u filmu (*Godox LEDP 120C*) (preuzeto s [13])



Slika 4: Primjer osvjetljenja dramatične scene u filmu "Briši moju grešku"

4.3. Snimanje slike

Za digitalno snimanje slike potreban je uređaj koji pretvara svjetlost u digitalni oblik odnosno digitalna kamera. Najmanja snimljena jedinica je *frame* (okvir) što je jednako jednoj fotografiji (sličici). Za doživljaj pokreta potrebno je imati barem dvije sličice, a kod filma je standard 24 sličice po jednoj sekundi. *Kadar* je jedan neprekinuti rad kamere odnosno dio filma koji nije prekinut rezom. Ovisno o tome koliki se dio lika vidi u kadru razlikujemo široke, srednje, i krupne planove te njihove kombinacije. Primjer krupnog plana prikazuje Slika 5. Niz kadrova u vremenu naziva se *sekvenca*. Glavna osoba na filmu zadužena za kameru, vizualni doživljaj i kompoziciju je direktor fotografije. Direktor fotografije je najbliži redateljev suradnik. U ovome filmu je to bila ista osoba.



Slika 5: Primjer krupnog plana

4.2.1. Kamera

U prošlosti su se filmovi pretežito snimali na film (po čemu su i dobili naziv). Taj je proces iziskivao veliko tehničko znanje i veće financije. Dolaskom računala i digitalnog doba snimanje se sve više prebacuje u digitalnu sferu. Najviše zbog jednostavnosti rukovanja, mogućnosti ponavljanja (kod fizičkog filma je bio problem pohranjivanja podataka) te lakšom manipulacijom i obradom slike. Digitalna kamera je uređaj koji pohranjuje svjetlosne informacije u binarni zapis. Glavne svjetlosne postavke kamere su: brzina zatvarača, otvor blende i ISO vrijednost. Danas više nije nužno koristiti velike kamere kako bi se dobila dobra

kvaliteta slike stoga je moguće snimiti kratkometražni film i s mobitelom. Za ovaj projekt je korištena mirrorless kamera Sony a6300 (Slika 6).



Slika 6: Kamera Sony a6300 korištena u filmu (preuzeto s [14])

4.2.2. Objektivi

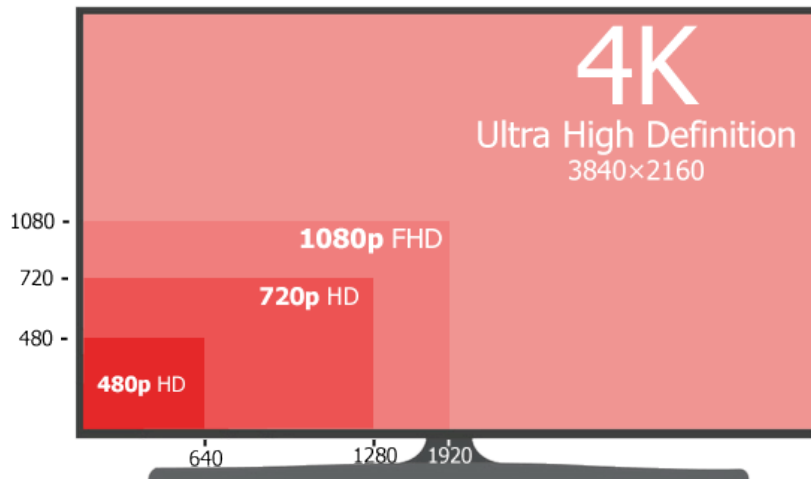
Objektiv je optički instrument koji prikuplja zrake svjetlosti te ih fokusira na senzor kamere. Kao takav je ključan dio kamere. U ovome filmu su korištena dva objektiva. Jedan s promjenjivom (zoom), a drugi s fiksnom žarišnom duljinom. Žarišna duljina određuje koliko je središte leće udaljeno od žarišta [15]. Što je žarišna duljina manja to objektiv hvata širu sliku prostora (širokokutni objektivi) dok je kod većih žarišnih duljina situacija obrnuta (teleobjektivi). Većina kadrova u filmu je snimana objektivom srednje žarišne duljine (50 mm) što je najbližnje ljudskome oku. Takav objektiv je odabran zato što se htio dobiti realističan i prirodni doživljaj filma.

4.2.3. Veličina digitalne slike

Veličina digitalne slike je broj piksela po širini pomnožen s brojem piksela po dužini. Što je veličina digitalne slike veća kvaliteta slike je bolja. Neke od danas relevantnijih veličina digitalnih video sadržaja su:

- HD (720p) - 1280x720 piksela
- Full HD (1080p) - 1920 x 1080 piksela
- 4K – 3840 x 2160 piksela

Odnose veličina digitalne slike prikazuje Slika 7. Međutim, sama veličina digitalne slike nije garancija kvalitetne slike već se trebaju promatrati i drugi elementi kao što su veličina senzora ili kvaliteta objektiv. Svi kadrovi filma „Briši moju grešku“ snimani su u 4K rezoluciji odnosno 3840 x 2160 piksela.



Slika 7: Prikaz različitih veličina slike (preuzeto s [16])

4.2.3. Broj slika u sekundi

Kadrovi u filmu su snimani u formatu od 25 sličica u sekundi osim nekoliko kadrova koji su unaprijed bili planirani za usporenu snimku. Oni su snimani u formatu od 100 sličica u sekundi te su kasnije usporavani na 25% brzine kako bi se dobila fluidna usporena snimka. Kada bi se usporavala snimka snimana u 25 sličica u sekundi dobio bi se efekt trzanja slike. Taj efekt je korišten u filmu kako bi se naglasili pojedini moment (poput vraćanja vremena unazad).

4.2.2. Pokret kamere

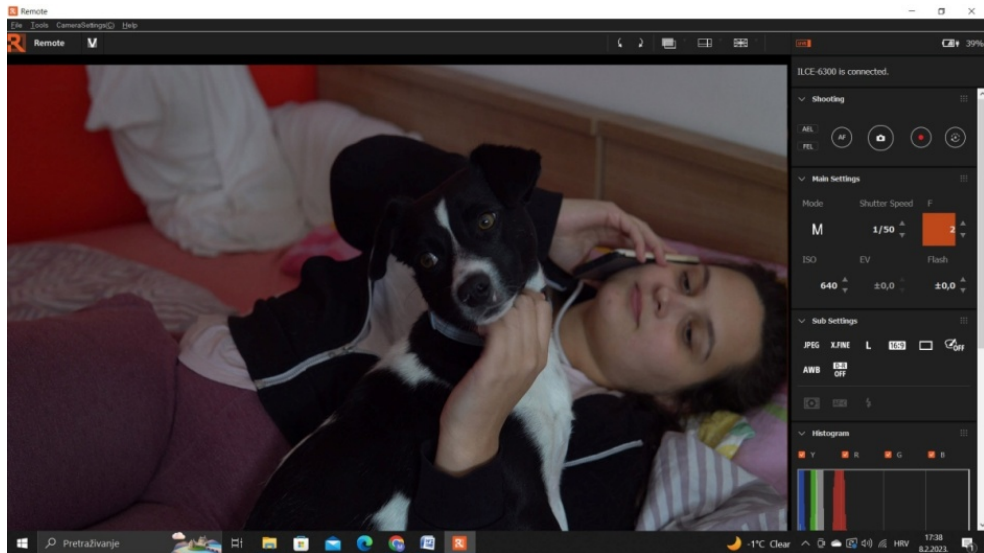
Pokret kamere je segment filma koji usmjeruje pažnju gledatelja. S obzirom na brzinu i smjer pokreta gledatelj dobiva različite utiske o sceni na filmu često čak i nesvjesno. Danas postoje razna pomagala kako bi se mogao ostvariti fluidan pokret kamere. U filmu je većina kadrova snimana u statičnom kadru. Za statični kadar potreban je jedino stativ ili tronožac koji drži kameru na određenoj visini te određenim kutom. Kamera iz ruke korištena je u slučaju kada se htio dobiti osjećaj nesigurnosti (npr. kadar gledanja sa zgrade - Slika 8)



Slika 8: Prikaz kadra snimanog kamerom iz ruke

4.2.3. Monitoring slike

Uz opremu za samo snimanje važno je i imati neki uređaj ili sistem koji daje povratnu informaciju o snimanoj slici u realnom vremenu. Za to se koriste monitori koji uz samu sliku daju još i dodatne informacije (npr. histogram) o svjetlosti, boji, oštini ili nekom drugom aspektu slike. U ovome filmu je korišten softver *Imaging Edge Desktop Remote* (Slika 9) koji je uvelike pomogao u snimanju kada je osoba morala biti u isto vrijeme i iza i ispred kamere. Kamera je putem USB kabla spojena s računalom te se na monitoru može vidjeti kadar koji se snima u realnom vremenu. Također, softver omogućava daljinsku kontrolu parametara kamere i samo pokretanje i zaustavljanje snimanja.



Slika 9: Prikaz sučelja softvera *Imaging Edge Desktop Remote*

4.3. Snimanje zvuka

Zvuk u filmu je element koji gledatelj često nesvjesno zanemaruje, a izrazito je važan. Kada bi isključili zvuk na filmu i samo ga gledali, veliki dio informacija bismo propustili. Iako su prvi filmovi bili „nijemi“, odnosno nisu imali zvuk, danas je film bez zvuka gotovo nezamisliv. U prošlosti se zvuk snimao na analogne medije poput magnetske trake no isto kao i slika je prešao u digitalnu domenu. Snimanje zvuka na digitalne medije uvelike je olakšalo posao. Između ostaloga omogućilo je snimanje i kopiranje datoteka bez dodavanja neželjenog šuma ili distorzije [17].

4.3.1. Snimanje dijaloga

Zvučno snimanje dijaloga zahtjeva spretan odabir mikrofona te njegovo pozicioniranje u odnosu na osobu koja govori uzimajući u obzir da se mikروفon filmu ne smije vidjeti u kadru (osim ako mikروفon nema namjenu u kontekstu filma) što dodatno otežava posao snimanja zvuka govora. Glumci u filmu „Briši moju grešku“ bili su ozvučeni usmjerenim kondenzatorskim mikrofonom.

4.3.2. Snimanje zvučnih efekata

Zvučni efekti mogu biti realni odnosno oni koje gledatelj očekuje kada vidi nešto na ekranu (npr. kucanje na vrata, pucanj pištolja, klik miša) ili nadrealni odnosno oni efekti koji ne postoje u stvarnome svijetu (češće kod animiranog filma). Zvučni efekti se često dodatno dosnimavaju

čime se bave *foley* umjetnici odnosno ljudi koji ciljano snimaju i obrađuju svaki zvučni efekt u filmu. Zvučna atmosfera obogaćuje gledateljev doživljaj te dodatno podcrtava prostor ili situaciju u kojoj se likovi nalaze. Primjer zvučne atmosfere je zvuk lifta koji se pojavljuje u filmu, dok je primjer zvučnog efekta koji je sniman naknadno zvuk tipkovnice.

4.3.3. Snimač zvuka

Digitalni snimač zvuka je uređaj koji pohranjuje zvučne zapise u digitalnu memoriju. Najčešće na SD memorijsku karticu. Kamera također u sebi ima snimač zvuka, ali često on zbog slabije kvalitete koristi tek kao referenca za sinkronizaciju slike i zvuka snimljenog s nekim vanjskim snimačem. U filmu se koristio snimač zvuka *Zoom H6* (Slika 10)



Slika 10: Snimač zvuka Zoom H6 (preuzeto s [18])

4.3.4. Mikrofoni

Mikrofon je uređaj koji pretvara zvučne valove u električne impulse te se oni dalje prenose do miksera, snimača, pretpojačala ili nekog drugog uređaja. Za snimanje je korišten kondenzacijski mikrofon *RODE NTG-2* (Slika 11). Takav mikrofon se koristi jer ima direkcijska svojstva pa tako lovi samo ondje gdje je usmjeren, a izolira pozadinsku buku. Također je korišten *lavalier*

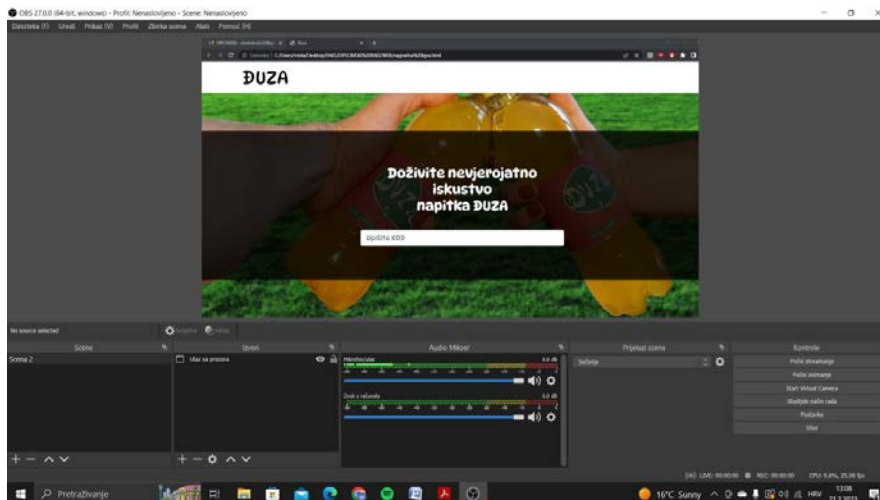
mikrofon (tzv. „bubica“) koji se pričvršćuje na govornika. Takav mikrofon se često može vidjeti u televizijskim emisijama pa je zbog toga i korišten u sceni koja prikazuje voditelja vijesti.



Slika 11: Mikrofon *RODE NTG-2* (preuzeto s [19])

4.4. Snimanje ekrana

Za neke scene korišteno je direktno snimanje ekrana računala. Za to je korišten softver *OBS* (*Open Broadcaster Studio*) koji se koristi za prijenos i snimanje sadržaja na ekranu. Sučelje OBS-a prikazuje Slika 12. Primjer je dodatno snimana web stranica direktno sa zaslona računala. Prednost direktnog snimanja ekrana je to da nije potrebna kamera i dodatno osvjjetljenje.



Slika 12: Prikaz sučelja za snimanje ekrana - *OBS*

4.5. Problemi kod produkcije

Problemi koji se javljaju kod same produkcije mogu biti različite prirode. Kod malih produkcija kao što je ova, najveći je problem nedostatak ljudi te tako nekoliko osoba obavlja sve poslove produkcije filma. Zatim je tu problem vanjskih utjecaja odnosno svih oblika nepredviđenih smetnji (ljudi koji prolaze, vremenski uvjeti, pričanje ljudi, lajanje pasa). Također je problem bio „natjerati“ životinje (mačku i psa) da odigraju ulogu. Mnogi nenadani problemi rješavali su se u tijeku same produkcije. Primjerice: kada su susjedi na lokaciji stana počeli glasno pjevati nije bilo druge nego pričekati da završe i tada nastaviti sa snimanjem.

5. POSTPRODUKCIJA FILMA

5.1. Postprodukcija općenito

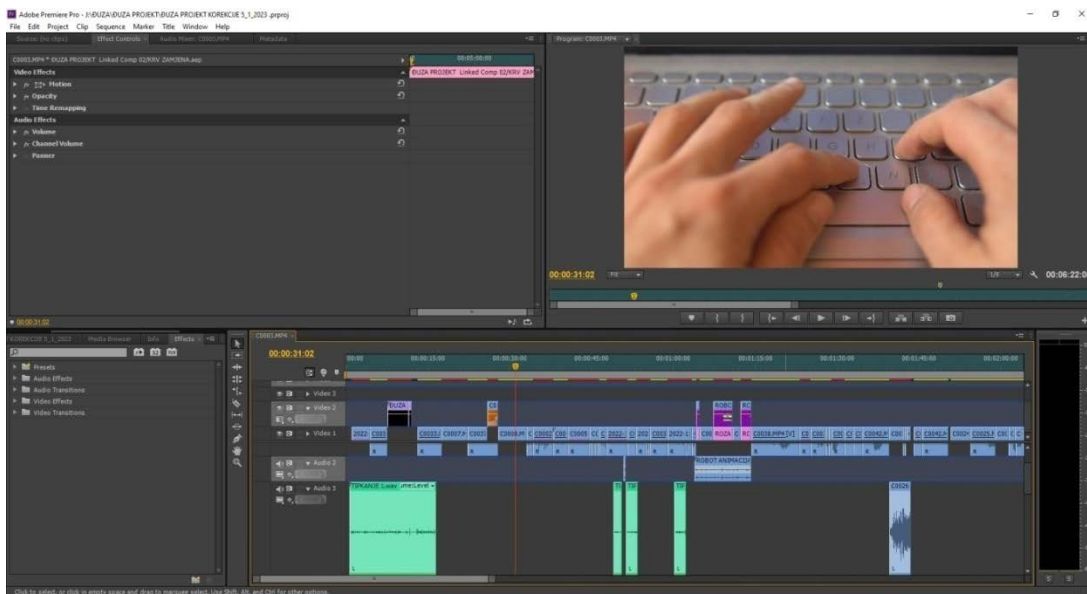
Post-produkcija obuhvaća dodatnu obradu slike i zvuka te njihovo spajanje u smislenu cjelinu. Također i kreiranje i primjenu vizualnih i zvučnih efekata, skladanje glazbe, dizajn zvuka, izrada dodatnih animacija.

5.2. Montaža

Postupak montaže (franc. Montage: sastavljanje, sklapanje, namještanje) je povezivanje kadrova u veće izlagačke cjeline [20]. No prije same montaže potrebno je pregledati sve snimljene materijale te odabrati one koji će biti upotrijebljeni u filmu. Nelinearna montaža za razliku od linearne montaže kojom su se koristili u prošlosti, omogućava slaganje video sadržaja bilo kojim redom što značajno olakšava posao montažera. Montažer spaja snimljenu sliku i zvuk u neprekinutu cjelinu koju kasnije gledatelj percipira kao film. U ovome filmu se koristila tehnika nelinearne montaže zbog mnogo lakšeg tijeka rada (to je također današnji standard).

5.2.1. Softver za montažu

Softver za montažu omogućuje organiziranje i sklapanje video i audio klipova u cjelinu. Za montažu je korišten softver *Adobe-Premiere Pro* (Slika 13).



Slika 13: Prikaz sučelja softvera za montažu – *Adobe Premiere Pro*

5.3. Kolor korekcija

Kolor korekcija je postupak manipulacije bojama, svjetlinom ili saturacijom na već snimljenom materijalu. Osoba koja se bavi kolor korekcijom naziva se kolorist, a njegov posao se može podijeliti na tehnički (ujednačavanje snimljenog materijala) i kreativni (stvaranje personaliziranog vizualnog jezika) [21]. Važno je da u filmu u konačnici nema nekih odstupanja boje (osim ako to nije u svrhu naglašavanja pojedinih segmenata). Primjer poboljšanja doživljava kolor korekcijom prikazuje Slika 14.



Slika 14: Prikaz neobrađene (lijevo) i obrađene (desno) slike u svrhu dobivanja boljeg efekta krvi

5.4. Vizualni efekti i grafika

Vizualni efekti su svi efekti napravljeni u postprodukciji koje gledatelj vidi na ekranu. Mogu služiti tome da prošire stvarnost odnosno da proizvedu dodatan sadržaj kojeg nije bilo na stvarnome setu ili da obogate već postojeći sadržaj. Jedna od najčešće korištenih tehnika za vizualne efekte je tehnika zelenog platna (*green screen*) koja omogućava brzo uklanjanje zelene pozadine te zamjene s nekom drugom. Moguće je koristiti i neku drugu boju (najčešće plavu), ali je zelena često dobar odabir zbog toga što se ne podudara niti s jednim prirodnim tonom kože. Za vizualne efekte je korišten program *Adobe AfterEffects*, a prikaz dodavanja pozadine tehnikom zelenog platna pokazuje Slika 15.

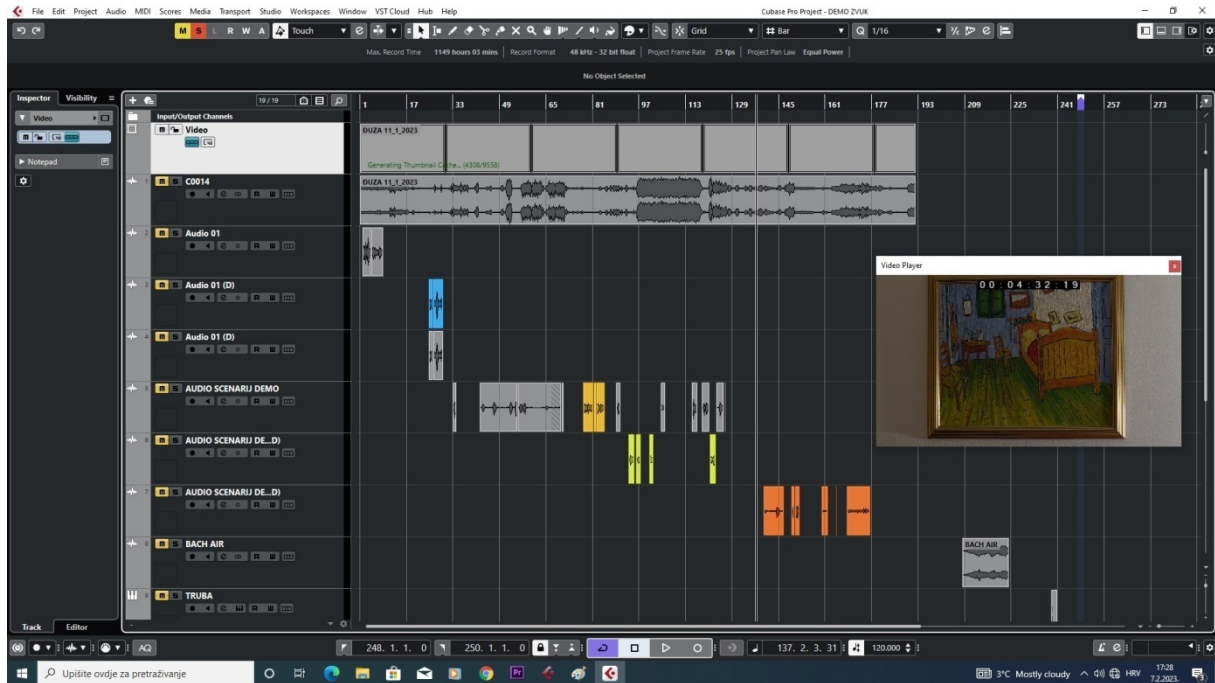


Slika 15: Prikaz dodane pozadine uporabom tehnike zelenog platna

5.5. Obrada zvuka

Snimljeni zvuk za film potrebno je dodatno obraditi kako bi bili sigurni da nema nekih neželjenih šumova i smetnji. Zatim je potrebno odrediti najbolje moguće odnose glasnoće svih zvukova. Isto tako zvuk je potrebno namjestiti da bude u pravom vremenu i sinkronizaciji sa slikom. Dodavanje zvučnih efekata kao što su ekvalizacija (ujednačavanje), kompresija, vremenski bazirani efekti i distorzije potrebno je u skladu sa željenim ishodom adekvatno

prilagoditi. U filmu je primjerice korišten „radio“ efekt koji filtrira visoke i niske frekvencije kako bi se dobio doživljaj slušanja snimke s radija. Za dodatnu obradu zvuka korišten je softver *Cubase 11* (Slika 16).



Slika 16: Prikaz sučelja softvera za obradu zvuka – *Cubase 11*

5.6. Glazba

Glazba u filmu je element koji dodatno emotivno oblikuje radnju. Iste scene mogu se doimati drastično drugačije ako se promijeni glazba. Izradom glazbe za film bavi se skladatelj koji ujedno može biti i glazbeni producent pa tako odmah snima ili oblikuje glazbu za film. Glazba za film može biti snimana u živo ili programirana na računalu uz pomoć mnogobrojnih alata, a nekada se koristi i već skladana glazba. Zbog jednostavnosti i financijske isplativosti mnogi se odlučuju za programiranje glazbe što je većinom slučaj i u ovome projektu. Neki instrumenti poput električne gitare snimani su uživo.

5.7. Finalizacija

Završni korak postprodukcije je finalizacija. Kada su napravljeni svi koraci postprodukcije film se mora izvesti (export) u odgovarajući format. Početak i kraj filma moraju biti točno određeni, zatim se mora odrediti rezolucija i pravi format datoteke (codec i container). Codec služi za kompresiju i dekompresiju video datoteke, a cilj je da se dobije što manja veličina datoteke, a

da je pad kvalitete pri tome neprimjetan. Poznatiji *codeci* su H.264 i HEVC za videa, a za audio mp3 i AAC. *Container* je standardizirani format video datoteke koji u sebi sadrži *codec*. Neki od poznatijih formata su: MP4, AVI, MOV. Na posljetku sve ovisi o tome gdje se film misli prikazivati. Ako je riječ o YouTube-u tada se najčešće koristi H.264 *codec* u MP4 containeru. Dok je riječ o televizijskoj distribuciji različite televizije koriste različite standardne formate dok se za kino distribuciju koristi poseban DCP (*Digital Cinema Package*) format.

5.8. Distribucija i promocija

Nakon što je film snimljen i dodatno obrađen te finaliziran potrebno ga je dovesti do željene publike. U današnje vrijeme postoji nekoliko mogućih mjesta distribucije, a to su: kino, televizija, Internet (streaming servisi) i kućna upotreba na fizičkim kopijama (DVD, Blue-ray) što danas i nije više toliko popularno. U današnje vrijeme moglo bi se reći da internet prednjači s mogućnošću gledanja različitih video sadržaja, pa tako i filmovima svih vrsta i žanrova. Posebice su popularni streaming servisi (Netflix, Disney +, HBO, Amazon Prime) ako govorimo o filmovima većih produkcija, dok su za filmove s malim budžetima ipak bolji načelno besplatni servisi kao što su YouTube ili Vimeo. Dobra promocija filma igra važnu ulogu u broju gledatelja. U samu promociju često odlazi veliki dio novca. U promociju spada izrada plakata, oglašavanje na društvenim mrežama, televizijske reklame, traileri. Film „Briši moju grešku“ će se objaviti na besplatnoj streaming platformi YouTube.

6. ZAKLJUČAK

Film kao medij zahtjeva niz različitih zanimanja i zanata stoga je po samoj svojoj prirodi multimedijalan. Produkcija kratkog igranog filma je složen i slojevit posao.

Potrebno je dobro provesti sve tri faze (pretprodukcija, produkcija, postprodukcija) kako bi proizvod na kraju bio zadovoljavajući. S malom ekipom je moguće producirati kratki igrani film ali uz veliki broj kompromisa i prilagodbi na situacije i budžet. Međutim ako je dobro provedena faza pretprodukcije te se na samome početku ide u smjeru sukladno budžetu, znanjima, dostupnoj opremi i ljudima, moguće je producirati film kako su ga scenarist i redatelj zamislili bez nekih značajnijih odustajanja od same ideje filma. Produksijska faza zahtjeva dobru komunikaciju redatelja i producenta s glumcima i ostalim ljudima koji rade na filmu kako bi samo snimanje teklo što glade. U fazi postprodukcije se snimljeni materijali dodatno obrađuju, montiraju i oblikuju u svrhu dobivanja finalne verzije filma. Stoga se može zaključiti da je produkcija kratkog igranog filma složen multimedijalni i multidisciplinarni posao koji zahtjeva dobru organizaciju, koordinaciju, znanje, a posebice kreativnost. Upravo zato produkcija kratkog igranog filma može biti vrlo izazovna, ali u isto vrijeme i uzbudljiva i nadahnjujuća i poučna.

HINON
ALISBRAIND

Sveučilište
Sjever



SVEUČILIŠTE
SJEVER

IZJAVA O AUTORSTVU

Završni/diplomski rad isključivo je autorsko djelo studenta koji je isti izradio te student odgovara za istinitost, izvornost i ispravnost teksta rada. U radu se ne smiju koristiti dijelovi tuđih radova (knjiga, članaka, doktorskih disertacija, magistarskih radova, izvora s interneta, i drugih izvora) bez navođenja izvora i autora navedenih radova. Svi dijelovi tuđih radova moraju biti pravilno navedeni i citirani. Dijelovi tuđih radova koji nisu pravilno citirani, smatraju se plagijatom, odnosno nezakonitim prisvajanjem tuđeg znanstvenog ili stručnoga rada. Sukladno navedenom studenti su dužni potpisati izjavu o autorstvu rada.

Ia, MISLAV BUNIC (ime i prezime) pod punom moralnom, materijalnom i kaznenom odgovornošću, izjavljujem da sam isključivi autor/ica završnog/diplomskog (obrisati nepotrebno) rada pod naslovom PRODUKCIJSKI PRISTUP I ANALIZA KRATOMETRAŽNOG FILMA (BEIJING) (UPISATI NASLOV) (upisati naslov) te da u navedenom radu nisu na nedozvoljeni način (bez pravilnog citiranja) korišteni dijelovi tuđih radova.

Student/ica:
(upisati ime i prezime)

Mislav Bunic
(vlastoručni potpis)

Sukladno čl. 83. Zakonu o znanstvenoj djelatnosti i visokom obrazovanju završne/diplomske radove sveučilišta su dužna trajno objaviti na javnoj internetskoj bazi sveučilišne knjižnice u sastavu sveučilišta te kopirati u javnu internetsku bazu završnih/diplomskih radova Nacionalne i sveučilišne knjižnice. Završni radovi istovrsnih umjetničkih studija koji se realiziraju kroz umjetnička ostvarenja objavljuju se na odgovarajući način.

Sukladno čl. 111. Zakona o autorskom pravu i srodnim pravima student se ne može protiviti da se njegov završni rad stvoren na bilo kojem studiju na visokom učilištu učini dostupnim javnosti na odgovarajućoj javnoj mrežnoj bazi sveučilišne knjižnice, knjižnice sastavnice sveučilišta, knjižnice veleučilišta ili visoke škole i/ili na javnoj mrežnoj bazi završnih radova Nacionalne i sveučilišne knjižnice, sukladno zakonu kojim se uređuje znanstvena i umjetnička djelatnost i visoko obrazovanje.

7. LITERATURA

- [1] Peterlić Ante: Osnove teorije filma, Hrvatska sveučilišna naklada, Akademija dramske umjetnosti, Zagreb, 2018.
- [2] Honthamer Eve Light: Thecomplete film productionhandbook, Elsevier INC, London, 2010.
- [3] Rea Peter W., Irving David K.: Productionanddirectingthe short film and video, Focal Press, London, 2015.
- [4] <https://filmska.lzmk.hr/natuknica.aspx?ID=5465> (siječanj 2023.)
- [5] <https://elektronickeknjige.com/knjiga/gilic-nikica/filmske-vrste-i-rodovi/4-filmske-vrste/>
- [6] Cooper Pat, DancygerKen: Writingthe short film, ElsvierFocal Press, USA, 2005.
- [7] <https://www.imdb.com/title/tt0392728/> (pristupljeno 14. siječnja 2023.)
- [8] Turković Hrvoje: Film kao znak i sudionik modernizacije, Akademija dramske umjetnosti, Zagreb, 2005.
- [9] Booth, Wayne C.: „Characterisation“ TheCraftofReasearch, University of Chicago Press, 2016.
- [10] Rabiger Michael: Directing Film Techniquesandaesthetics, Focal Press, USA, 2003.
- [11] Rea Peter W., Irving David K.: Production and directing the short film and video, Focal Press, London, 2015.
- [12] Rea Peter W., Irving David K.: Productionanddirectingthe short film and video, Focal Press, London, 2015.
- [13]
https://www.aviteh.hr/media/catalog/product/cache/d17cd82bef220a5289a6dd6d865f0999/1/5/1520937988_1341987.jpg
- [14] https://www.canosa.com.hr/slike/velike/sony-alpha-a6300-18-135-f-35-56-oss-kit--4548736081840_6.jpg
- [15] https://hr.wikipedia.org/wiki/%C5%BDari%C5%A1na_duljina

[16] <https://s33046.pcdn.co/wp-content/uploads/2018/04/wordimage-132.png>

[17] Wyatt Hilary, Amyes Tim: Audio Post Production for Television and Film, Focal Press, London, 2013.

[18]

https://www.aviteh.hr/media/catalog/product/cache/d17cd82bef220a5289a6dd6d865f0999/1/5/1585730760_1554843.jpg (pristupljeno siječanj 2023.)

[19] https://m.media-amazon.com/images/W/IMAGERENDERING_521856-T2/images/I/61ohioa4B8L.jpg (pristupljeno siječanj 2023.)

[20] <https://filmska.lzmk.hr/natuknica.aspx?ID=3561>

[21] Subotić Matej: Razvojni proces digitalne postprodukcije slike u igranom filmu, diplomski rad, Akademija dramske umjetnosti, Sveučilište u Zagrebu, 2022.