

Kratkometražni film "Reditus"

Sajko, Matija

Undergraduate thesis / Završni rad

2022

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

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:122:124499>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2025-01-15**



Repository / Repozitorij:

[University North Digital Repository](#)





Sveučilište Sjever

Završni rad br. 190/MED/2022

Kratkometražni film „Reditus“

Matija Sajko, 5776/336

Prijava završnog rada

Definiranje teme završnog rada i povjerenstva

ODJEL Odjel za umjetničke studije

STUDIJ preddiplomski sveučilišni studij Medijski dizajn

PRISTUPNIK Matija Sajko

MATIČNI BROJ 5776/336

DATUM 13.09.2022

KOLEGIJ Umjetnička i medijska fotografija

NASLOV RADA Kratkometražni film „Reditus“

NASLOV RADA NA ENGL. JEZIKU short film "Reditus"

MENTOR Doc. art. dr. sc. Mario Periša

ZVANJE Docent umjetnosti

ČLANOVI POVJERENSTVA

1. izv. prof. art. Simon Bogojević Narath, predsjednik povjerenstva
2. doc. art. Antun Franović
3. Doc. art. dr. sc. Mario Periša, mentor
4. izv.prof. art. Iva Matija Bitanga
- 5.

Zadatak završnog rada

BROJ 190/MED/2022

OPIS

Film je jedan od najboljih medija za ispričati priču. Ovaj rad razmatra povijest filma, žanrova i kulturoloških fenomena te kako on utječe na publiku. U radu se također osvještuje na psihičke i fizičke posljedice duljeg boravka u virtualnom svijetu. Praktični dio rada sastoji se od izrade filma, točnije od predprodukcije, produkcije i postprodukcije.

U radu je potrebno:

- Prikazati povijest i razvoj filma
- Navesti i obrazložiti filmske žanrove
- Nabrojiti i opisati kulturološke fenomene u filmu
- za praktički dio rada je bilo potrebno opisati cjelokupan proces predprodukcije, produkcije i postprodukcije. Točnije sinopsis, storyboard, knjigu snimanja, montaža i uređivanje, izrada i odabir glazbe te zaključak

ZADATAK URUČEN

POTPIS MENTORA

Mario Periša

SVEUČILIŠTE
SJEVER

Očisti obrazac



Sveučilište Sjever

Odjel za Medijski dizajn

Završni rad br. 150/MED/2022

Kratkometražni film „Reditus“

Student

Matija Sajko, 5776/336

Mentor

Mario Periša, Doc. Art. Dr. Sc.

Koprivnica, rujan 2022. godine

Predgovor

Rad posvećujem prvo svojoj porodici i prijateljima koji su bili uz mene od samog početka izrade i prekoračili svaku granicu kako bi mi pomogli u svemu što je trebalo ali i nije trebalo.

Zahvaljujem glavnom glumcu i bratu Jurici koji je ne samo glumio izrazito dobro, nego skladao savršenu glazbu za ovaj film. Doc. Art. Dr. Sc. Mario Periša zaslužuje najveću zahvalnost jer bez njegove pomoći i stručnog usmjerenja ovaj rad ne bi bilo moguće realizirati.

Sažetak

Film je najjači medij kojim možemo ispričati neku priču. Za završni rad sam izabrao medij filma kako bi mogao prikazati probleme, strahove, emocije ali i neke od opasnosti velikom svijeta virtualne realnosti. Korištenjem snažnih kadrova i zastrašujuće ambijentalne glazbe sam uspio ispričati tu priču.

Završni rad obuhvaća teoriju filma, problemima provođenja velike količine vremena u svijetu virtualne realnosti, postupcima i idejama za izradu filma, predprodukciju, produkciju i postprodukciju audio i vizualnog dijela filma „Reditus“. Reditus je latinska riječ koja znači vraćanje, okretanje ili povratak koja najbolje opisuje fabulu filma. Kroz film pratimo protagonista Juricu koji traži izlaz iz nemilosrdnog i nepoznatog post-apokaliptičnog svijeta. Film je rezultat svih naučenih tehnika i iskustva tijekom studija u ove 3 godine te mnogih pogledanih filmova. Predprodukcija se sastoji od redateljskog koncepta, sinopsisa, storyboarda i knjige snimanja. Produkcija se sastoji od snimanja na napuštenim lokacijama na prostoru i oko grada Varaždina te oko Trnovca Bartolovečkog. Postprodukcija se sastoji od montaže i izrade glazbe za film u programima „Premiere pro 2020“ i „FL studio 20“.

Ključne riječi: Reditus, priča, predprodukcija, produkcija, postprodukcija, film, zvuk

Popis korištenih kratica

FPS	sličice u sekundi (frames per second)
HD	Visoka rezolucija (high definition)
VR	Virtualna realnost (virtual reality)
Itđ.	I tako dalje
mm	milimetri
LUT	Lookup table
VFX	vizualni efekti (visual effects)
OST	tonski zapis glazbene pratnje filma (original soundtrack)

Sadržaj

1.	Uvod	1
2.	Povijest filma.....	3
2.1.	Povijesno razdoblje.....	4
2.2.	Sovjetska teorija montaže.....	6
2.3.	Zlatna era Hollywooda	7
2.4.	Camera Stylo	7
2.5.	Novi Hollywoodski pokret	8
3.	Žanrovi.....	10
4.	Predprodukcija.....	11
4.1.	Redateljski koncept.....	11
4.2.	Scenarij.....	12
4.3.	Knjiga snimanja	14
4.4.	Storyboard	20
5.	Produkcija	23
5.1.	Snimanje.....	23
6.	Postprodukcija.....	25
6.1.	Montaža filma.....	25
6.2.	Glazba.....	26
7.	Problemi virtualnog svijeta	28
7.1.	Fizički problemi.....	28
7.2.	Apsorpcija u virtualni svijet	28
8.	Zaključak.....	29
9.	Literatura.....	31
	Popis slika.....	32
	Prilozi	33

1. Uvod

Prilikom izrade završnog rada je izabran medij filma kao izražajno sredstvo. Sama ideja se rodila gledajući mnogih filmova u kojima su zbivanja fikcionalna te se nalaze u post-apokaliptičnom svijetu. Najveća inspiracija je bio film „Ready player one“ te filmovi „Automata“, „9“, „I am legend“ i „Interstellar“.

Odabran je medij filma jer se on najbolje uklapa sa idejom priče . Ovaj kratki film je nastao kako bi pobudio osjećaj straha, brige i zabrinutosti u gledatelju. Žanr filma je kratki film, što ga i najbolje opisuje. Kratki film nije namijenjen široj publici kao neki drugi žanrovi već je više koncentriran prema autoru da ispriča svoju istinsku priču putem medija filma.

Film prati protagonista Juricu koji luta post-apokaliptičnim svijetom u nadi za izlazak. Nakon mnogih padova i neuspjelih pokušaja, napokon vidi izlaz iz ovog svijeta i odluči otići zauvijek. Film prati ambijentalna glazba koja savršeno komplimentira film jer svaka scena i kadar su točno usklađeni sa glazbom. U filmu nema dijaloga već su tu i tamo koji uzvici. Dijalog je u ovom filmu nepotreban. Cilj je da publika sama razmišlja i vidi poantu filma, nego da se sve servira na pladanj. Tako film ne bi bio sočan. Mnogo je truda bilo uloženo ne samo na snimanje i scenarij već i na zvuk i glazbu. Glazba je ambijentalna, tamna i misteriozna da izazove osjećaj straha i nelagode u gledatelju.

O ovom radu je opisan sveukupni proces izrade filma "Reditus". Proces izrade se sastoji od predprodukcije, snimanja i postprodukcije korištenjem različitih alata. Film je nastao u razdoblju od nešto manje od tjedan dana. Predprodukcija se sastojala od organizacije i inspiracije. Glavni glumac, protagonist, i brat Jurica mi je pomogao u svakom djelu filma. Što god je trebalo biti napravljeno, on je napravio. Kakve god lokacije su bile, on je pristao na to. Jurica je bio glavni i jedini pomoćnik u filmu, ako isključimo savjete i potporu prijatelja i familije. Ne samo da je glumio već je i napravio glazbu za film. Naučena je greška od prijašnjih radova da je bolje angažirati što manje ljudi u projekt, da ne bi došlo do pobune ili nereda. Predprodukcija je razdoblje koje je zahtijevalo najviše posla, jer sam cilj bio da priča ima smisla, ali da je i zanimljiva.

Sveukupno vrijeme uloženo u ovaj rad je otprilike 3 mjeseca s time da je većina uložena u predprodukciju i ideje kako bi produkcija i postprodukcija bila bez problema i rupa. Snimljeno je otprilike nekoliko stotina kadrova te sam nakon detaljne eliminacije i biranja ostavio stotinjak najboljih. Svaku scenu sam snimao minimalno dva do tri puta kako bi u postprodukciji odabrao bolju i da eliminiram problem ponovnog snimanja na nekoj udaljenijoj lokaciji.

Navedeni su problemi i prepreke u cjelokupnom procesu izrade rada, kao što su problemi sa organizacijom glumaca i termina produkcije te nepredvidljivim stanjima napuštenih lokacija. Tu je i uvijek bila opasnost da nas netko ne otjera, prijavi ili zove policijsku intervenciju na tim lokacijama.

U praktičnom dijelu rada se prikazuje poznavanje izrade medija filma u svakom aspektu. Prikazuje se proces predprodukcije, produkcije i postprodukcije te izrade redateljskog koncepta, sinopsisa, storyboarda i knjige snimanja. Navodi se sva oprema i softver korišten u izradi ovog kratkog filma te kako su oni korišteni u procesu izrade filma. Detaljno se navodi svaki proces i postupak od samih početka i ideja.

U teoretskom dijelu rada se prikazuje i objašnjava povijest filma, žanrova, kulturoloških fenomena te kakvi su problemi kod dužeg korištenja naočala za virtualnu realnost bez stanke ili pauze. Intenzitet efekata i problema se razlikuje kod svakoga ali su navedeni najčešći problemi od fizičkih do psihičkih. Također je i naveden najvažniji pojam: „apsorpcija u virtualni svijet“ kojim se naš mozak toliko usredotoči na jednu jako stimulativnu aktivnost da je sve ostalo gotovo ili potpuno zanemarivo. Apsorpcijom u virtualnu realnost možemo izgubiti pojam o provedenom vremenu u tom virtualnom svijetu i snositi neželjene posljedice.

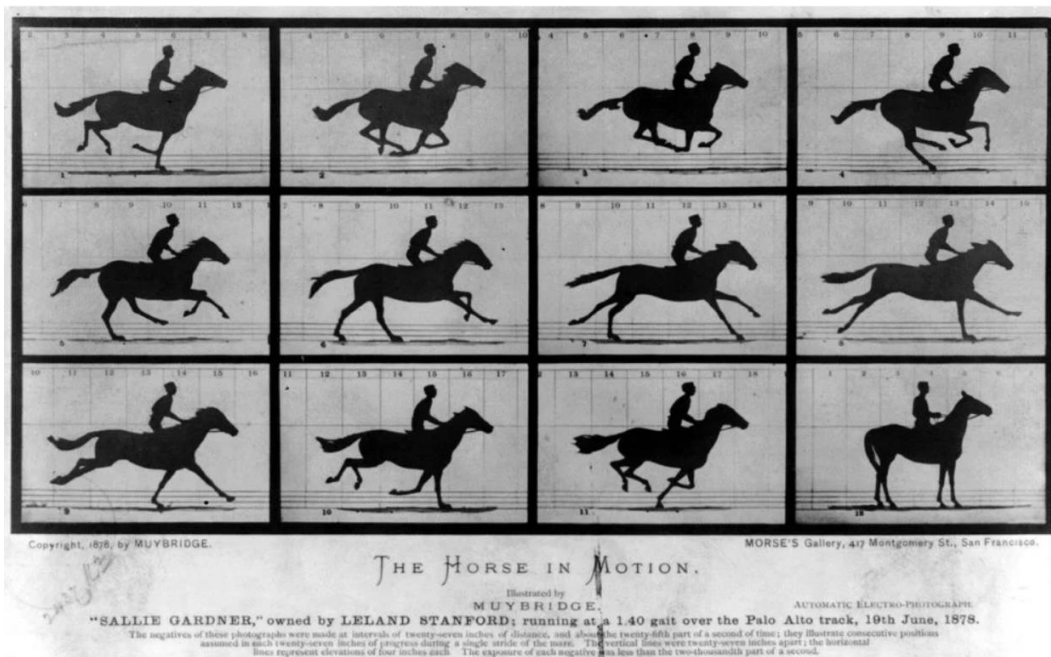
Cilj ovog rada je prenijeti gledatelju kakav je to osjećaj biti izgubljen u nepoznatom svijetu bez izlaska, koji se nadovezuje na kognitivnu apsorpciju našeg uma na medij virtualne realnosti. Želim da bol i patnju protagonista Jurice prenesem gledateljima da se i oni pokušaju staviti u njegove cipele i vidjeti kako je to biti izgubljen. Najvažnije cilj je da gledatelj nakon odgledanog filma razumije probleme koji se javljaju ako se ne poštvaju pravila virtualnog svijeta i da cijeni što ima više-manje slobodan realan život, da nije rob virtualnog svijeta.

Struktura ovog rada sastoji se od filmske teorije i povijesti, predprodukcije, redateljskog koncepta, sinopsisa, knjige snimanja, produkcije, postprodukcije, teorije o problemima provođenjem velike količine vremena u virtualnom svijetu i zaključka.

2. Povijest filma

Povijest filma možemo podijeliti u 2 razdoblja. Pretpovijest filma i prava povijest filma. U pretpovijest (od XVII do XIX. stoljeća) možemo svrstati sve metode prije otkrića temeljne filmske tehnike. Ono obuhvaća sve eksperimentalne ideje i izume koji su konačno doveli do otkrića pravog filma. Pretpovijesno razdoblje možemo podijeliti na još 2 razdoblja: predznanstveno i znanstveno. Predznanstveno razdoblje obuhvaća svaki pokušaj i eksperiment bez znanstvene podloge i tehnike na vizualnom području. Bitno je bilo zabilježiti ili imitirati pokret iluzijom, na primjer kazalište sjena ili prividno kretanje. [1]

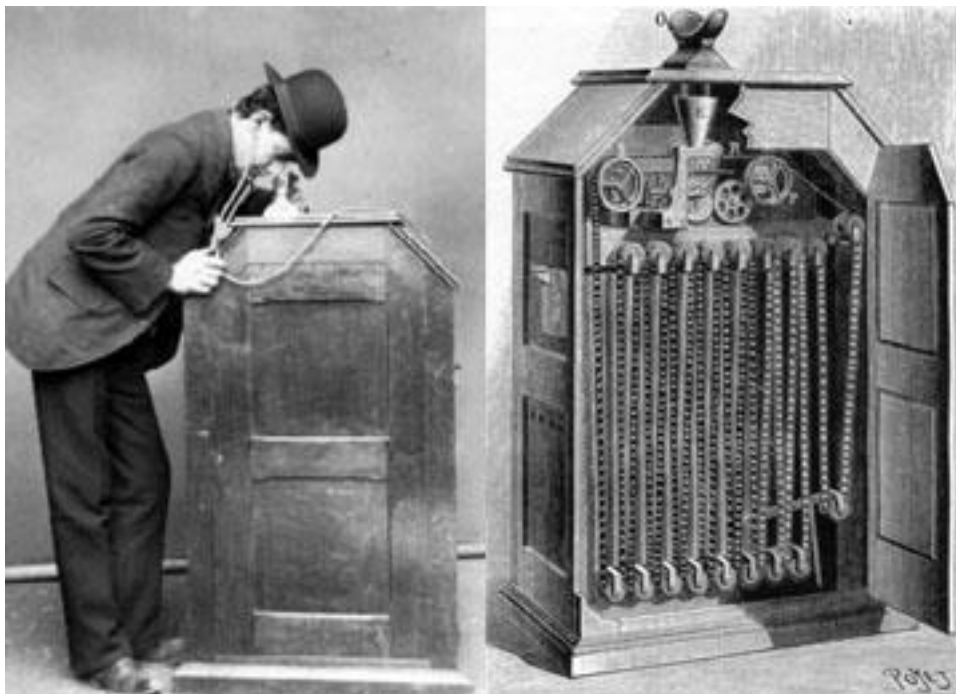
Znanstveno razdoblje započinje u XIX. Stoljeću sa znanstvenom revolucijom. Počinje se eksperimentirati i proučavati što u konačnici vodi do otkrića prave filmske tehnike. Najvažniji preokret jest da se pomoću niza statičnih fotografija dobije niz slika koje daju pokret. Prvi eksperiment je napravio Edward Muybridge sa svojom serijom fotografija „The horse in motion“ (konj u pokretu) 1867. Napravio je pokus kojim je dokazao da konj u nekim trenucima trčanja ne dodiruje tlo. Stavio je 24 fotoaparata jedan do drugog te povezo okidač svakog fotoaparata konopcem. Kako je konj trčao tako je trgao konopce koji su okidali okidače na fotoaparatima te fotografirali konja kako trči. Rezultat je bila serija 12 fotografija koje pokazuju intervale pokreta ako ih promatramo kronološki ili gledamo kao seriju kroz projektor. [2]



Slika 1: Edward Muybridge, "The horse in motion"

2.1. Povijesno razdoblje

Početak pravog razdoblja filma su obilježili Thomas Alva Edison i William Kennedy Dickson novim uređajem zvanim kinetoskop, ili „kino za jednog čovjeka“. Bio je veličine i oblike ormarića sa mehanizmom za transport filmske vrpce od oko 15 metara na valjcima. Krajevi filma su bili spojeni pa se projekcija mogla vidjeti u neprekidnom krugu. Na vrhu se nalazilo izvor svjetla i pločica koja se rotirala suprotnom smjeru vrpce. Svjetlo bi se puštalo samo kada bi se sličica nalazila ispod rupe. Kinetoskop je patentiran 8. 10. 1888., a demonstriran je 1893. U Chicagu. To nije projektor u klasičnom smislu, pošto je isključivo namijenjen individualnom gledanju. Osoba je ubacila novčić i imala priliku vidjeti film od par sekundi gledajući kroz rupu na vrhu uređaja. [3]



Slika 2: „Kinetoskop“

Braća Lumiere su izumili Kinematograf, uređaj koji je dopustio publici masovno gledanje filma. To je aparat koji se sastoji od projektora i kamere. Mehanički je sličan kinetoskopu no mehanizam i sam uređaj je mnogo kompaktniji te nije samo za individualno gledanje već za veću publiku. Prva javna projekcija filma je održana u Parizu 22. 3. 1895. te se taj datum gleda kao datum rođenja filma. Prvi film prikazan je bio „Izlazak radnika iz tvornice Lumière“ publici od 10 gledatelja. 28. 12. 1895. U pariškom Grand Caféu je bila prva kinoprodukcija u povijesti gdje je prisustvovalo 120 gledatelja. Prikazano je bilo 10 filmova među kojima „Dolazak vlaka na stanicu“ gdje su ljudi navodno pobjegli kako ih ne bi pregazio vlak. [4]



Slika 3: Auguste i Louis Lumiere, „Dolazak vlaka na stanicu“

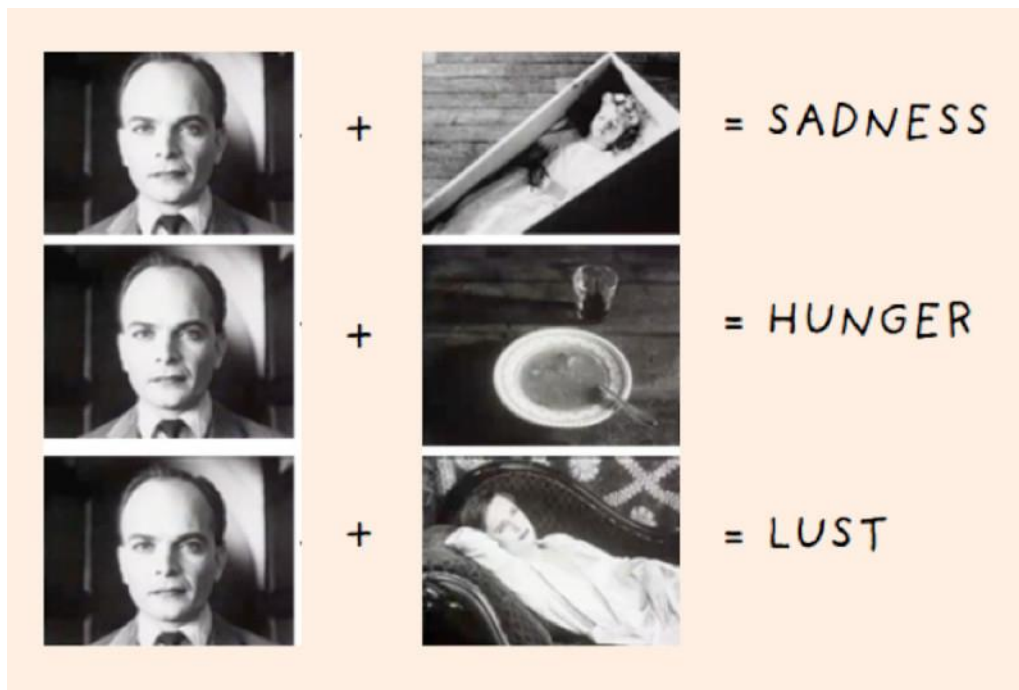
Prvi film u boji je bio „Posjet moru“ („a visit to the seaside“) 1908. Sniman procesom kinemacolor. Prvi usavršeni film u boji je bio „Čarobnjak iz Oza“ („The Wizard of Oz“) sniman technicolor filmom. [5]

Nastavljajući sa usavršavanjem filmske tehnike, slijedi pronalazak tehnike zvučnog filma 1927. filmom „pjevač jazza“ („Jazz singer“). To je bio prvi dugometražni film koji je uzeo sinkroniziranu glazbu, pjevanje i dijalog. Prve riječi u filmu su bile “Wait a minute! Wait a minute! You ain’t heard nothing yet!” [1]. Kraj 20-ih godina se pojavljuje „zvučna revolucija“. Dodavanjem zvuka u film se mijenja sama priroda komunikacijskog kanala.

2.2. Sovjetska teorija montaže

Jedan od većih preokreta u filmskoj povijesti jest Sovjetska teorija montaže. Sovijeti su počeli stvarati kino koje se oslanjalo na montažu. Sergei Eisenstein je smatrao da je montaža u filma isto važna kao i slike. On je tvrdio da kombinacijom spojenih slika izrezani na određene načine mogu stvoriti kompleksne ideje više nego same slike. Njegovi filmovi nalikuju onima koje danas gledamo u kinima, 100 godina kasnije. U to doba, američki filmovi su bili snimani sa statičnim kadrovima bez mnogo pokreta kamera, dok su u SSSR-u Eisensteinovi filmovi bili dinamični sa brzim rezovima u montaži, imali mnogi izbor kadrova, planova, pokreta...

Lev Kuleshov je 1920-ih napravio eksperiment. Napravio je kratki film gdje se na prvom kadru pokazuje lice čovjeka koji ne prikazuje emocije. Drugi kadar je prikazivao zdjelu juhe. Treći opet istog čovjeka. Četvrti djevojčicu u lijesu, peti istog čovjeka. Šesti privlačnu djevojku i zadnji kadar ponovno istog čovjeka. Kad je Lev pitao publiku što misli kakva je ekspresija čovjeka na kadru poslije juhe, rekli su gladan. Poslije kadra sa lijesom da je žalostan, a poslije privlačne djevojke da je požudan. Naravno, čovjekovo lice se nije promijenilo tijekom cijelog filma, ali publika je ipak asociirala njegove osjećaje. Čovjek nije trebao glumiti da je tužan niti je trebalo to prikazati tekstom. Publika je to sama shvatila, i to je dokazao Kuleshov eksperiment. Nazivamo ga Kuleshovim efektom. [6]



Slika 4: „Kuleshov efekt“

2.3. Zlatna era Hollywooda

Krajem 20-ih, u SAD-u se javlja „zvučna revolucija“. Filmovi su sve više postali obogaćeni glazbom i dijalogom. Početkom 30-ih, snimanje se polako selilo iz eksterijera u velike studije u Kaliforniji. Postoje 5 velikih produkcijskih kuća: Metro-Goldwyn-Mayer, Paramount, RKO, Warner Brothers i 20th Century Fox. Javljaju se i prve Hollywoodske zvijezde: Marilyn Monroe, Humphrey Bogart, Laurence Olivier, Greta Garbo, Rita Hayworth itd. U to vrijeme je također snimljen jedan od najboljih filmova svih vremena: „Citizen Kane“ od Orsona Wellesa koji se također smatra i prekretnicom što film može biti. Jedan od najpoznatijih, kreativnijih, imitiranih i voljenih redatelja Alfred Hitchcock, inspiriran sovjetskom teorijom montaže, je dodao svoj umjetnički štih i time režirao jedne od najboljih filmova svih vremena na kojima se i danas uči. Par njegovih filmova su „Čovjek koji je znao previše“, „Psycho“, „Ptice“ i ostali. Zlatna era Hollywooda je trajala od 1920-ih do 1960-ih. [7]



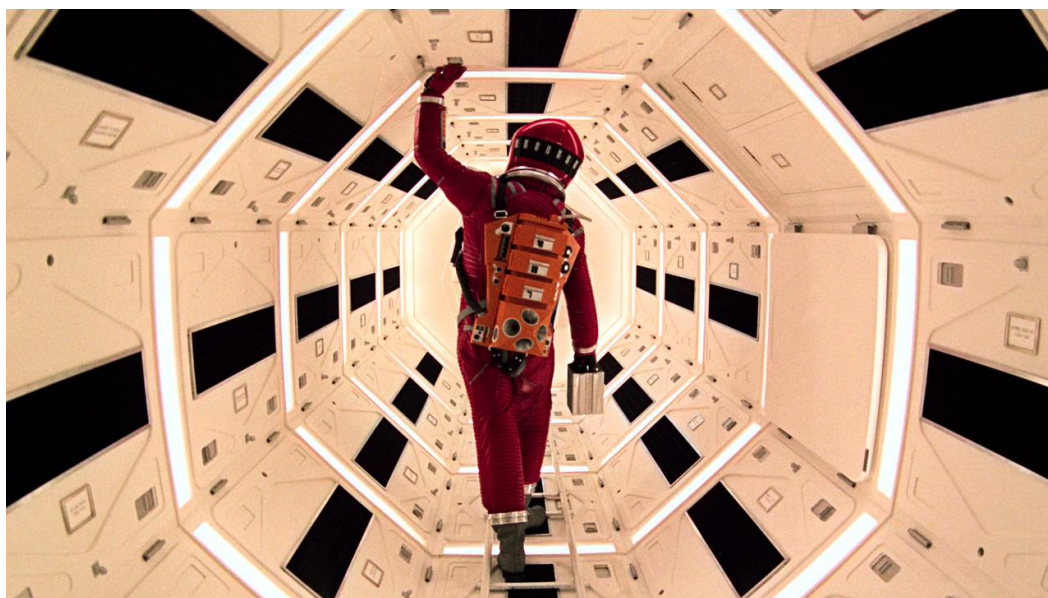
Slika 5: Alfred Hitchcock, „Psycho“

2.4. Camera Stylo

Alexandre Astruc smatra da je pravi um iza filma direktor, ne produkcijska kuća. On je izjavio „Režija više nije sredstvo ilustriranja ili predstavljanja scene, već pravi čin pisanja. Redatelj ili autor piše svojom kamerom kao što pisac piše svojim perom.“ [8]. U francuskoj se javlja „auteur teorija“ kojom se kaže da su redatelji glavni umjetnici svog filma, a ne samo tehničari ili ime na papiru. Javljaju se mnoge nove filmske tehnike, mnoge od njih eksperimentalne i avangardne. Camera stylo je bio pokret kojim je autor filma mogao izraziti sebe, ideju i slobodu.

2.5. Novi Hollywoodski pokret

Sredinom 1960-ih se Hollywood promijenio. Produkcijske kuće više nisu bile na vrhu ljestvice već redatelji i režiseri. Novi Hollywood je slika slobode autora pa priča svoju priču putem novih tehnologija i filmskih tehnika. Izlaze mnogi novi akcijski, krvavi i uzbudljivi filmovi kao što su „Ralje“, „Kum“, „Egzorcist“, „2001.: Odiseja u svemiru“, „Isijavanje“, „Zvezdani ratovi“ itd. Pojavljuju se mnogi novi redatelji u licu Hollywooda. Martin Scorsese, koji donosi realizam i brutalnost likova na filmove kao „Razjareni bik“ i „Taksist“. Steven Spielberg čovjek za koji je režirao prve blockbustere, na primjer „Ralje“ i „Bliski susret treće vrste“. U osamdesetima se može ozbiljno vidjeti i korištenje VFX-a (vizualni efekti). Pioniri VFX-a su „Jurski svijet: Carstvo“ i „Terminator“. Novi žanr koji je sve popularniji je znanstvena fantastika koji koriste najnoviju tehnologiju VFX-a za to vrijeme. Skoro svaki blockbuster u osamdesetima je morao uključivati eksplozije. 1999. Film Matrix označava početak nove ere; Matrix je kulminacija svih pokreta američkog kina 80-ih i 90-ih sa mnogo VFX-a, odličnom glazbom i eksplozijama, koje možemo vidjeti i danas. [9]



Slika 6: Stanley Kubrick, „2001.: A Space Odyssey“



Slika 7: Jeff Goldblum i Sam Neill, „Jurski svijet: Carstvo“



Slika 8: James Cameron, „Terminator“

3. Žanrovi

Filmove možemo podijeliti po namjeni, tehnici ostvarivanja, formatu vrpce, ozvučenju te ako je on profesionalni ili amaterski, kratkometražni ili dugometražni. Žanr označava glavni način kategorizacije filmova temeljem na sličnostima u narativnim elementima. Osnovna žanrovska podjela filma se dijeli na fikcije ili dokumentarne, igrane, animirane, apstraktne ili eksperimentalne. Filmovi se također kategoriziraju s obzirom na format, raspoloženje, temu, mjesto radnje ili ciljanom publikom. [10] Žanrovi se mogu granati i u podžanrove, na primjer od apokaliptičnih imamo podžanrove zombie apokaliptičnih, nuklearnih apokaliptičnih, čudovišnih apokaliptičnih, prirodne katastrofe itd. Žanrove možemo dijeliti i u hibride, na primjer spajanje komedije i horora kao u filmu „Scooby-doo“. [11]

- Format filma se odnosi na širinu vrpce. Mogu biti 35mm, 16mm ili 8mm formati.
- Raspoloženje se odnosi na emocionalni ton filma.
- Tema se odnosi na glavni misao rasprave u filmu.
- Mjesto radnje je okolina zbivanja radnje u filmu.
- Ciljana publika se odnosi na skupinu ljudi kojoj želimo prikazati film.

Glavne filmske žanrove možemo podijeliti na sljedeće: avantura, animacija, akcija, biografski, western, dječji, dokumentarni, drama, povijesni, komedije, kratki, kriminalistički, ljubavni, misterija, mjuzikli, znanstveno-fantastični, porno, obiteljski, ratni, sportski, trileri, eksperimentalni, znanstvena-fantastika i hororci. [12]

Prema istraživanju „Parrot analytics“ najpopularniji filmski žanrovi u 2021 su: drama, komedija, akcijski filmovi, dokumentarni filmovi, dječji, animirani filmovi i hororci. [13]

4. Predprodukcija

Predprodukcija je cjelokupni proces planiranja elemenata prije produkcije. Odabiru se glumci, redatelj i snimatelj te se piše scenarij. [14] Planiranje predprodukcije je jedan od najvažnijih ako ne i najvažniji postupak izrade ovog filma. Proteklih par godina sam pogledao mnoge filmove kako bi dobio inspiraciju za svoj film. Vidio sam mnoge filmove koji su me inspirirali, ponajviše „Ready player one“ od kojeg sam i dobio ideju. Odlučio sam za apokaliptično okruženje jer je takav film vrlo zanimljivo snimiti ali i pogledati. Uvijek ima „to nešto“ u napuštenim lokacijama koje plaši redatelja ali i gledatelje.

Potrebno je bilo odabrati glavnog protagonista, lokacije snimanja, napraviti storyboard, sinopsis, koncept i ideju filma. U predprodukciji nam je najviše pomogao storyboard i sinopsis. Pomoću sinopsisa je glavni glumac znao točno što mora napraviti i izvoditi, a pomoću storyboarda sam ja znao točno što, kako i na koji način snimiti kasnije u produkciji.

4.1. Redateljski koncept

Odlučili smo se na sljedeće lokacije: napuštena zgrada kod Grabanica, napuštena lokomotiva i vlak blizu željezničkog kolodvora, šuma kod Dravskog parka, polje u šumi Dravski park, cesta prema Aquacity jezeru, jezero Aquacity, željeznički most iznad Drave i napuštena škola Jugoslavenskih željeznica u Varaždinu. Izabrao sam svog brata kao glavnog i jedinog glumca jer mi je uvijek pri ruci te je uvijek bio voljan sudjelovati u bilo kojem od mojih projekata.

Važno je isplanirati sve prije samog snimanja. Od lokacija, vremena u danu i noći, snimateljske opreme, rekvizita, kostimografije i naravno scenarija. Apsolutno je važno doći na snimanje spreman te smo nabavili sve što je bilo potrebno i potrudili se da je sve spremno za snimanje filma. Napunio sam baterije za fotoaparat i gimbal te imao popis stvari koji sam uvijek imao sa sobom, kako ne bih slučajno zaboravio nešto od opreme. Mjesecima prije snimanja sam istraživao napuštene lokacije po gradu Varaždinu da vidim koje se najbolje mogu uklapati u izradu mog filma.



- 1 - Fotoaparat Sony a7ii
- 2 - Objektiv Zeiss Touit 12mm f/2.8
- 3 - gimbal Feiyutech AC2000
- 4 - stativ Arno P-07

Slika 9: popis korištene opreme

Odlučio sam koristiti svoju opremu: Sony A7II fotoaparat sa Zeiss Touit 12mm ultra-širokokutnim objektivom na feiyutech AC2000 gibalu i Erno P-07 stativu. Ciljao sam na velike, snažne kadrove sa puno totala i laganih sporih pokreta.

Naravno, dolaskom na lokaciju snimanja mnogo toga se toga može promijeniti jer su lokacije napuštene lokacije u Varaždinu, a ne u nekom mom prostoru.

4.2. Scenarij

Scenarij tekst koji detaljno opisuje sadržaj i prizor u filmu. On prikazuje sve što se prikazuje na sceni, sve što glumac izvodi i na koji način. Specificiraju se ambijenti, likovi i njihovi postupci te dijalozi ako postoje. Scenarij je velika smjernica kako bi se film mogao snimiti po planu te da likovi znaju točno što treba napraviti, na koji način i u koje vrijeme. [15]

SCENARIJ

REDITUS

EXT. SCENA I- NAPUŠTEN VLAK (total i krupni kadar) dan

JURICA se stvori u nepoznatom post-apokaliptičnom Svijetu. Nalazi se u napuštenom vagonu vlaka. On je zbunjen i prestrašen. Ne zna koliko dugo je bio ovdje, potpuno je izgubio pojam o vremenu i prostoru. Na sebi ima naočale za virtualnu realnost i Hazmat odijelo. Odmah skida naočale i gleda gdje se nalazi. Zbunjen je i želi natrag kući. Ponovno stavlja naočale kako bi se vratio nazad u svoj svijet, ali naočale više ne rade. Hoda po vagonu ali ne može vidjeti nikakve znakove života. U vlaku pronalazi par konzervi hrane i staklenku vode. Odluči izaći iz vlaka kako bi pronašao nekoga za pomoć. Kreće na daljnje istraživanje ovog strašnog Svijeta. (glazba 1) (2 min)

EXT. i INT . SCENA II- NAPUŠTENE LOKACIJE (total, američki, krupni i ptičja) dan i noć

Slijede kadrovi hodanja i istraživanja ovog nemilosrdnog i zapuštenog svijeta. Protagonist JURICA napušta vlak i kroz šumu traži izlaz. Izlaskom iz šume, prati tračnice koje ga vode u nepoznato. Civilizacije nema nigdje. Nailazi na napuštenu lokomotivu. Nastavlja hodati dalje kroz polja, doline i brijege, sve dok ne dođe do napuštenog grada. Ulazi u zgradu, u kojoj nema znakova života. U zgradi je sve zapušteno, razbacano, razbijeno i vandalizirano.. (glazba 1) (1 min)

EXT. SCENA III- POLJE (Total, detalj i krupni) noć

JURICA izlazi iz grada jer vidi da nema tamo nikoga tko bi mu mogao pomoći. Odluči se zaputiti prema šumi, gdje baca svoj ruksak i uspijeva zaspati usred polja. (glazba 1 i 2) (1 min)

EXT. SCENA IV- POLJE (krupni plan, američki plan, total i gledište iz prvog lica) dan

JURICA se budi i odluči skinuti masku kako bi mogao pojesti hranu i popiti vodu koju je našao u vlaku. Vidjevši da je potrošio sve svoje zalihe, baca svoj prazan ruksak u bijesu. Razočaran je i ljut. Ubrzo saznaje da mu je teže disati i počinje kašljati. Odmah traži svoju gas masku i stavlja je nazad

na lice. Udahne par daha filtriranog zraka da dođe k sebi. Razočaran je i počinje vikati u jadu, vidi da nema izlaza. Odluči baciti svoje Hazmat odijelo i ruksak te krene šetati kroz nepoznate puteve zadnji put samo sa gas maskom i odjećom. (glazba 2) (2 min)

EXT. SCENA V-JEZERO (total, krupni plan) dan

Nailazi na napuštenu cestu koja ga vodi jezeru. Vidi klupicu koja gleda prema jezeru i zamisli se. Skida svoju masku i dubokim pogledom u kameru kazuje kako mu je teško. Zaklapa oči jer vidi samo jedan izlaz iz ovog svijeta. Diže se sa klupice i kreće prema jezeru. Hoda u to hladno i tamno jezero sve dok ne nestane pod površinu i utaplja se. (glazba 2) (2 min)

ODJAVA

4.3. Knjiga snimanja

Knjiga snimanja je najbolji prikaz za izradu filma. To je zapis gdje je scenarij razrađen na temelju snimanja filma. Svaka scena je označena sa rednim brojem, mjestom, vremenom radnje te željenoj prognozi. U opisu su kadrovi u kojem su opisani njegovi sadržaji, parametri kod snimanja te zvukovi. [16]



REZ

-Kadar 1
-interijer, dan
-krupni plan
-kamera polako udaljava od subjekta.

- Jurica se budi, zbunjen je i skida naočale.



REZ

-Kadar 8
-interijer, dan
-krupni plan
-kamera prati subjekta.

- Jurica hoda te pronade ruksak i konzerve sa hranom i bocu vode.



REZ

-Kadar 2
-interijer, dan
-srednji plan
-kamera se okreće lijevo-desno.

- Kamera snima interijer vlaka.



REZ

-Kadar 9
-interijer, dan
-krupni plan
-kamera prati subjekta.

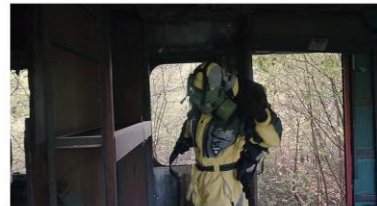
- Jurica hoda te pronade ruksak i konzerve sa hranom i bocu vode.



REZ

-Kadar 3
-eksterijer, dan
-total
-kamera se polako udaljava od vlaka.

- Kamera snima total vlaka u šumi.



REZ

-Kadar 10
-interijer, dan
-krupni plan
-kamera je statična.

- Jurica stavlja ruksak na leđa.



REZ

-Kadar 4
-interijer, dan
-blizi plan
-kamera se lagano pomiče prema subjektu.

- Jurica pokušava staviti VR naočale.



REZ

-Kadar 11
-interijer, dan
-srednji plan
-kamera prati subjekta.

- Jurica hoda prema kameri. Traži izlaz iz vlaka.



REZ

-Kadar 5
-interijer, dan
-blizi plan
-kamera se lagano vrti oko subjekta.

- Jurica je u panici i drži se za glavu. Pokušava se smiriti.



REZ

-Kadar 12
-eksterijer, dan
-srednji plan
-kamera prati subjekta.

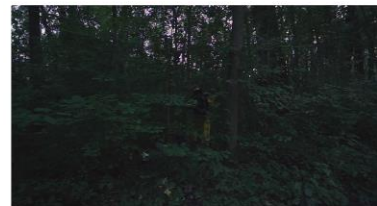
- Jurica hoda prema kameri. Izlazi iz vlaka u šumu.



REZ

-Kadar 6
-interijer, dan
-blizi plan
-kamera prati subjekta.

- Jurica hoda prema kameri. Pogledom prati situaciju oko sebe.



REZ

-Kadar 13
-eksterijer, dan
-total
-kamera prati subjekta.

- Jurica hoda prema naprijed u šumu. Kamera ga prati i snima mu leđa.



REZ

-Kadar 7
-interijer, dan
-detalj
-kamera je u pokretu prema naprijed.

- Gledište Jurice, nered u vlaku.



REZ

-Kadar 14
-eksterijer, dan
-total
-kamera prati subjekta.

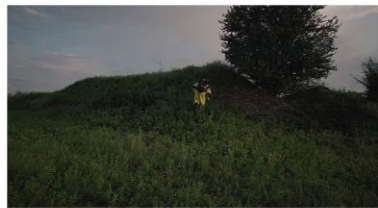
- Jurica hoda prema naprijed po putu. Kamera ga prati i snima mu leđa.



REZ

-Kadar 15
-eksterijer, dan
-total
-kamera prati subjekta.

- Jurica hoda prema naprijed ka pruzi. Kamera ga prati i snima mu leđa.



REZ

-Kadar 22
-eksterijer, dan
-total
-kamera prati subjekta.

- Jurica se penje na brijeg. Kamera ga prati i snima mu leđa.



REZ

-Kadar 16
-eksterijer, dan
-total
-kamera prati subjekta.

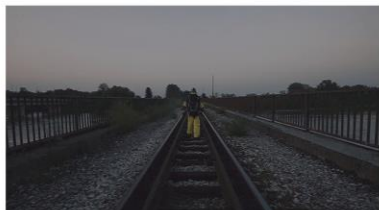
- Jurica hoda prema naprijed po pruzi. Kamera ga prati i snima mu leđa.



REZ

-Kadar 23
-eksterijer, dan
-total
-kamera se pomiče od dolje prema gore.

- Jurica hoda prema naprijed napuštenuj zgradi.



REZ

-Kadar 17
-eksterijer, dan
-total
-kamera prati subjekta.

- Jurica hoda prema naprijed po pruzi na mostu. Kamera ga prati i snima mu leđa.



REZ

-Kadar 24
-eksterijer, dan
-srednji plan
-kamera je statična.

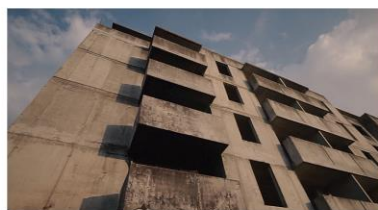
- Kamera snima vodu kako curi niz napuštene zgrade.



REZ

-Kadar 18
-eksterijer, dan
-krupni plan
-kamera prati subjekta.

- Jurica hoda prema naprijed po pruzi prema kameri. Gleda u daljinu.



REZ

-Kadar 25
-eksterijer, dan
-srednji plan
-žablja perspektiva, kamera je statična.

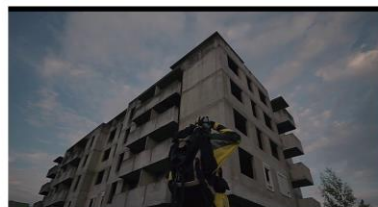
- Kamera snima zgradu, eksterijer.



REZ

-Kadar 19
-eksterijer, dan
-total
-kamera prati subjekta.

- Jurica hoda prema naprijed pored lokomotive. Kamera ga prati i snima mu leđa.



REZ

-Kadar 26
-eksterijer, dan
-total
-žablja perspektica, kamera statična.

- Jurica stoji pored zgrade.



REZ

-Kadar 20
-eksterijer, dan
-total
-žablja perspektica, kamera statična.

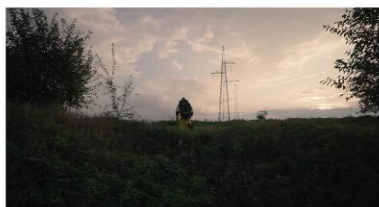
- Jurica stoji pored velike lokomotive.



REZ

-Kadar 27
-eksterijer, dan
-total
-kamera prati subjekta.

- Jurica hoda pored zgrade. Kamera ga prati i snima mu leđa.



REZ

-Kadar 21
-eksterijer, dan
-total
-kamera prati subjekta.

- Jurica prema dalekovodu. Kamera ga prati i snima mu leđa.



REZ

-Kadar 28
-interijer, dan
-total
-kamera prati subjekta.

- Jurica hoda niz hodnik napuštene zgrade. Kamera ga prati i snima mu leđa.



-Kadar 29
-eksterijer, dan
-total
-kamera prati subjekta.

- Jurica hoda prema naprijed po putu. Kamera ga prati i snima mu leđa.

REZ



-Kadar 36
-eksterijer, noć
-total
-kamera se pligano pomiče prema desno.

- Kamera snima kako dolazi noć.

REZ



-Kadar 30
-eksterijer, dan
-detalj
-kamera prati subjekta.

- Jurica hoda prema naprijed po polju divljih kupina. prati kameru.

REZ



-Kadar 37
-eksterijer, dan
-detalj
-kamera je statična.

- Jurica se budi usred polja.

REZ



-Kadar 31
-eksterijer, noć
-total
-kamera prati subjekta.

- Jurica hoda kroz šumu prema polju.

REZ



-Kadar 38
-eksterijer, dan
-srednji plan
-kamera je statična.

- Jurica se ustaje i gleda oko sebe.

REZ



-Kadar 32
-eksterijer, noć
-blizi plan
-kamera je statična.

- Jurica hoda prema kameri, zagleda se uokolo i uzdahne.

REZ



-Kadar 39
-eksterijer, dan
-blizi plan
-kamera je statična.

- Jurica iz ruksaka vadi malo hrane i vode što mu je ostalo.

REZ



-Kadar 33
-eksterijer, noć
-srednji plan
-kamera je statična.

- Jurica baca ruksak na polje.

REZ



-Kadar 40
-eksterijer, dan
-blizi plan
-kamera je statična.

- Jurica skida gas masku i udahne par puta.

REZ



-Kadar 34
-eksterijer, noć
-srednji plan
-kamera je statična.

- Jurica sjedi usred polja, pogleda uokolo i legne na leđa.

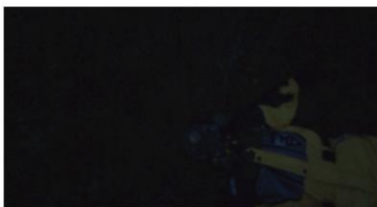
REZ



-Kadar 41
-eksterijer, dan
-blizi plan
-kamera je statična.

- Jurica jede hranu iz konzerve prstima.

REZ



-Kadar 35
-eksterijer, noć
-srednji plan, ptičja perspektiva
-kamera odlazi od subjekta.

- Jurica zaspi.

REZ



-Kadar 42
-eksterijer, dan
-srednji plan
-kamera je statična.

- Jurica jede.

REZ



REZ

-Kadar 43
-eksterijer, dan
-detalj
-kamera je statična.

- Jurica baca praznu konzervu u travu.



REZ

-Kadar 50
-eksterijer, dan
-total
-kamera je statična, ptičja perspektiva.

- Jurica viče zato što je žalostan i bespomoćan. Skvrči se i plače.



REZ

-Kadar 44
-eksterijer, dan
-krupni plan
-kamera prati subjekta laganim pokretima.

- Jurica pije vodu iz boce dok ne popije svaku kap.



REZ

-Kadar 51
-eksterijer, dan
-blizi plan
-kamera je statična.

- Jurica je u panici. Udahne si par daha filtriranog zraka i smiri se.



REZ

-Kadar 45
-eksterijer, dan
-detalj
-kamera je statična.

- Jurica baca praznu bocu u travu pored konzerve.



REZ

-Kadar 52
-eksterijer, dan
-srednji plan
-kamera je statična.

- Jurica skida sa sebe hazmat odijelo.



REZ

-Kadar 46
-eksterijer, dan
-srednji plan
-kamera prati subjekta laganim pokretima.

- Jurica prazni ruksak koji je prazan. U bijesu baca ruksak.



REZ

-Kadar 53
-eksterijer, dan
-detalj - total
-kamera se pomiče prema gore.

- Jurica baca svoje odijelo pored konzerve i boce. kreće prema šumi.



REZ

-Kadar 47
-eksterijer, dan
-krupni plan
-kamera je statična, žablja perspektiva.

- Jurica kašlje i guši se.



REZ

-Kadar 54
-eksterijer, dan
-blizi plan
-kamera prati subjekta prema naprijed.

- Jurica hoda prema šumi prema naprijed.



REZ

-Kadar 48
-eksterijer, dan
-blizi plan
-kamera je statična.

- Jurica uzima gas masku sa poda.



REZ

-Kadar 55
-eksterijer, dan
-detalj
-kamera putuje dijagonalno. žablja perspektiva.

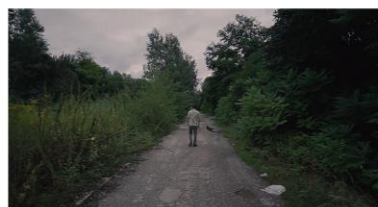
- Detalj krošnja drveća od ispod.



REZ

-Kadar 49
-eksterijer, dan
-krupni plan
-kamera je statična.

- Jurica brzo stavlja masku na glavu.



REZ

-Kadar 56
-eksterijer, dan
-total
-kamera se lagano pomiče prema subjektu.

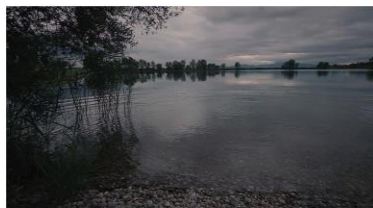
- Jurica hoda po putu laganim koracima.



-Kadar 57
-eksterijer, dan
-total
-kamera lagano prati subjekta.

- Jurica hoda prema jezeru.

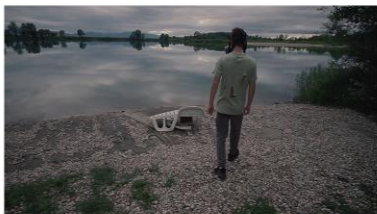
REZ



-Kadar 62
-eksterijer, dan
-total
-kamera je statična.

- Jurica nestaje u crno jezero.

REZ



-Kadar 58
-eksterijer, dan
-total
-kamera prati subjekta laganim pokretima.

- Jurica dolazi do jezera i sjedi na potrganu klupicu.

REZ



-Kadar 59
-eksterijer, dan
-krupni plan
-kamera je statična.

- Jurica gleda prema jezeru i razmišlja.

REZ



-Kadar 60
-eksterijer, dan
-total
-kamera je statična.

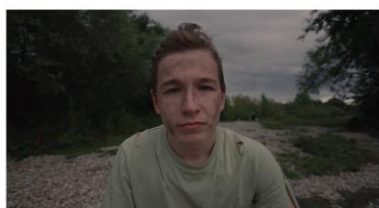
- Prolazak oblaka.

REZ



-Kadar 61
-eksterijer, dan
-krupni plan
-kamera je statična.

- Jurica gleda ravno u kameru par sekundi.



-Kadar 61
-eksterijer, dan
-blizi plan
-kamera je statična.

- Jurica skida gas masku, udahne zrak i pogleda u kameru. Nakon par sekundi zatvara oči.

REZ



-Kadar 62
-eksterijer, dan
-total
-kamera je statična.

- Jurica se diže i hoda u jezero.

4.4. Storyboard

Storyboard je grafički organizator koji planira priču. To je moćan alat na kojemu možemo vizualno i kronološki prikazati informacije naše priče. To je ustvari skup crteža u linearnoj sekvenci koji sa opisom pričaju priču. Scene filma su razbijeni na komadiće nacrtane skicom. Tako je najlakše redatelju vizualizirati priču ali i glumcima da vide što je potrebno napraviti u produkciji. [17]

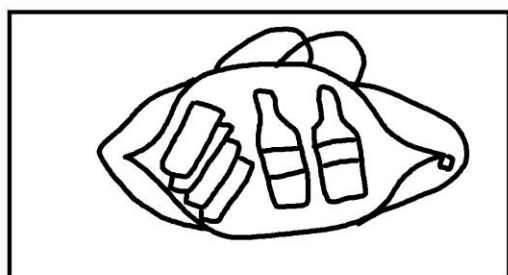
"Reditus" Storyboard



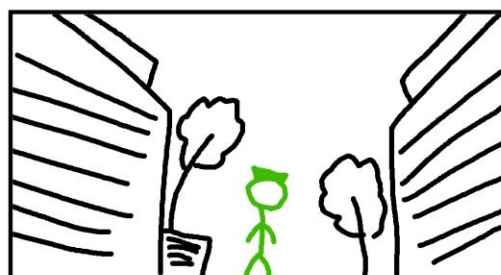
Scena 1 - interijer - krupni plan
Jurica je u napuštenom vagonu.



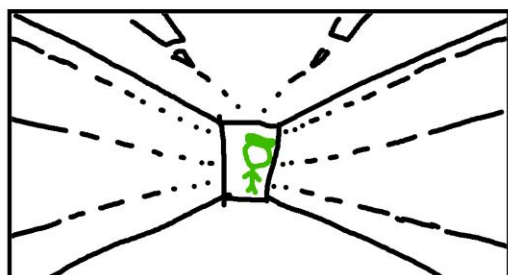
Scena 1 - eksterijer - total
Total napuštenog vagona izvana



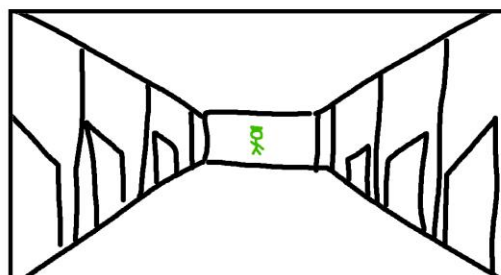
Scena 2 - interijer - krupni plan, detalj
Pokazuje se ruksak sa hranom i vodom.



Scena 3 - eksterijer - total
Lutanje kroz napuštene lokacije; zgrade
Snimanje od leđa u totalu



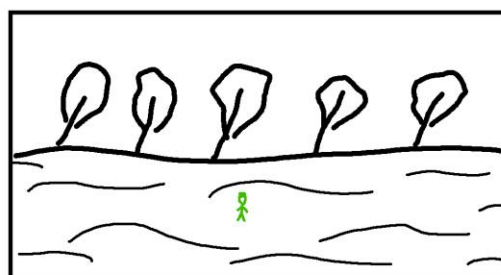
Scena 4 - eksterijer - total
Lutanje kroz napuštene lokacije; pothodnik
Snimanje od leđa u totalu



Scena 5 - eksterijer - total
Lutanje kroz napuštene lokacije; škola
Snimanje od leđa u totalu

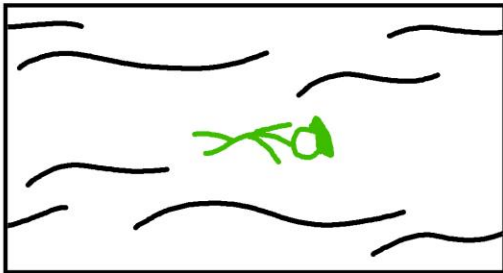


Scena 6 - eksterijer - total
Lutanje kroz napuštene lokacije; cesta & šuma
Snimanje od leđa u totalu

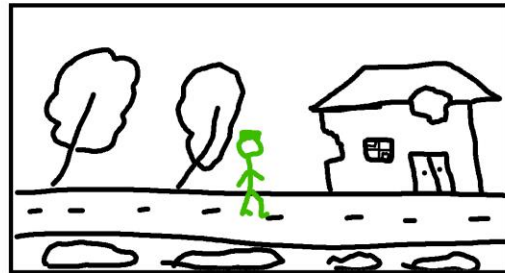


Scena 7 - eksterijer - total
Lutanje kroz napuštene lokacije; Polje
Snimanje od leđa u totalu

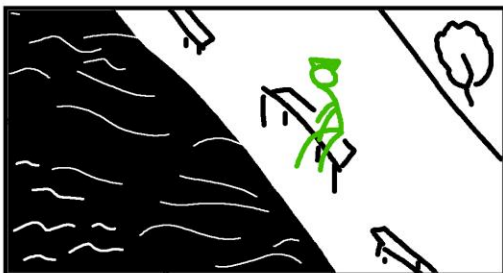
"Reditus" Storyboard



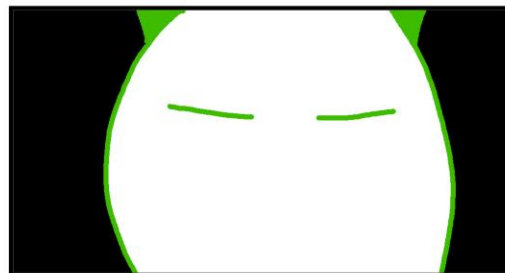
Scena 9 - eksterijer - total, ptičja perspektiva
Jurica leži usred polja i zaspi



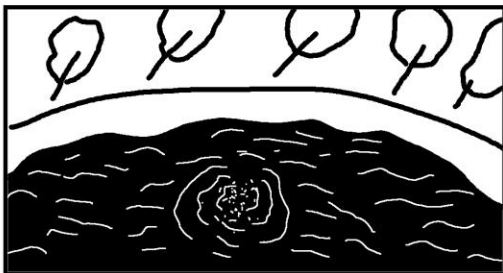
Scena 10 - eksterijer - total
Jurica hoda po napuštenoj cesti prema
jezeru



Scena 11 - eksterijer - srednji plan
Jurica sjedi na klupici pored jezera i razmišlja
pored prazne torbe



Scena 11 - eksterijer - detalj
Jurica skida gas masku i gleda ravno u
kameru par sekundi. zatvara oči



Scena 12 - eksterijer - total
Jurica ulazi u jezero i utaplja se
Kraj

5. Produkcija

Produkcija je proces proizvodnje i realizacije, u ovom slučaju snimanja. Dolazi nakon predprodukcije. [18]. Proces produkcije je trajalo u periodu od 23.8. do 29.8. Snimalo se 5 dana, na različitim lokacijama diljem Varaždina. Sve scene su snimane poslije 5 sati kako bih izbjegao jako Sunce i dobio najbolji rezultat, sa iznimkom na jednu scenu koja je snimana predvečer. Snimanje je trajalo od 2 do 5 sati na dan. Kako bi došli do svih lokacija, neke bolje neke teže pristupačne, koristili smo vlastite električne romobile. Na sreću, snimanje na napuštenim lokacijama je prošlo bez problema. Na svim lokacijama je sveukupno snimljeno otprilike 400 kadrova ali je nakon eliminacije za postprodukciju ostavljeno njih stotinjak. Svaka je scena snimljena više puta kako bi izbjegli nepredviđene probleme u postprodukciji. Možda na zaslonu of fotoaparata snimak izgleda oštro i u redu, a na zaslonu računala je promašaj.

Svaki kadar je snimljen istom opremom: Sony A7II fotoaparatom i Zeiss Touit 12mm objektivom. Za neke kadrove je bio potreban gimbal dok je za neke bio potreban samo stativ ili se moglo snimati rukom.

Na jezeru je snimljeno 17 kadrova, kod napuštene zgrade 13 kadrova, na polju i u šumi 34 kadrova, u napuštenom vlaku 20 kadrova, u napuštenom prostoru Jugoslavenske škole i na mostu još 4 kadra.

5.1. Snimanje

- 23.8

Snimanje je započelo u utorak na jezeru Aquacity kod Trnovca Bartolovečkog blizu Varaždina. To je ujedno i zadnja scena filma: dolazak na jezero, sjedanje na klupicu i dubok pogled u kameru nakon kojeg slijedi utapanje. Jurica je bio desetak sekundi pod hladnom vodom i odmah se obrisao i presvukao u novu odjeću kako se ne bi slučajno prehladio.

- 24.8

Dan kasnije, u srijedu, smo se uputili prema napuštenim zgradama u Grabanicama blizu Varaždina. Na moj horror, samo je još jedna ostala napuštena i zapuštena. Na drugoj zgradi pored je bila započeta renovacija. Snimili smo par kadrova totala hodanja kroz polje divljih kupina, hodanja uz dalekovod i hodanja oko i prema zgradi. Iako u filmu Jurica izgleda kao da hoda u interijeru zgrade, zapravo je interijer snimljen u potpuno drugoj građevini zato što nema načina da se uđe u ovu zgradu.

- 25.8

U četvrtak smo se uputili prema polju usred šume i snimili scenu gdje protagonist Jurica baca ruksak i odlazi spavati usred polja. U planu je bilo prvo snimiti i drugu scenu sa buđenjem koja dolazi kasnije a tek onda sa odlaskom na spavanje. Međutim ponestalo nam je Sunca i svaki snimak druge scene je bio neupotrebljiv.

- 26.8

Petak je bio najzanimljiviji i najteži dan za snimanje. Skoro smo odustali od traženja napuštenog vlaka jer je bio nevidljiv sa puta kojim smo hodali tražeći ga. Već smo se vraćali prema kući kad ga nisam našao pomoću GPS-a na mobitelu. U vlaku je bilo i najopasnije snimati zbog njegovog upitnog stanja. Trebalo nam je otprilike 2 sata snimanja u vlaku sve dok nisam ispraznio skoro sve baterije na fotoaparatu. Nakon uspješno snimljene scene u vlaku, krenuli smo prema napuštenoj Jugoslavenskoj željezničarskoj školi gdje sam snimio kadar interijera kojeg sam stavio za interijer zgrade u Grabanicama. Također sam snimio i par kadrova hodanja po pruži dok smo još imali malo sunčevog svjetla.

- 29.8.

U ponedjeljak sam snimio scenu buđenja na polju, koja je ujedno i zadnja scena koju je bilo potrebno snimiti. Uspjeli smo snimiti sve kadrove na vrijeme te smo se uputili prema željezničkom mostu kako bi iskoristili zadnje zrake Sunca. Nakon zaključenog zadnjeg dana snimanja, odmah smo se uputili prema kući i započeli sa postprodukcijom.

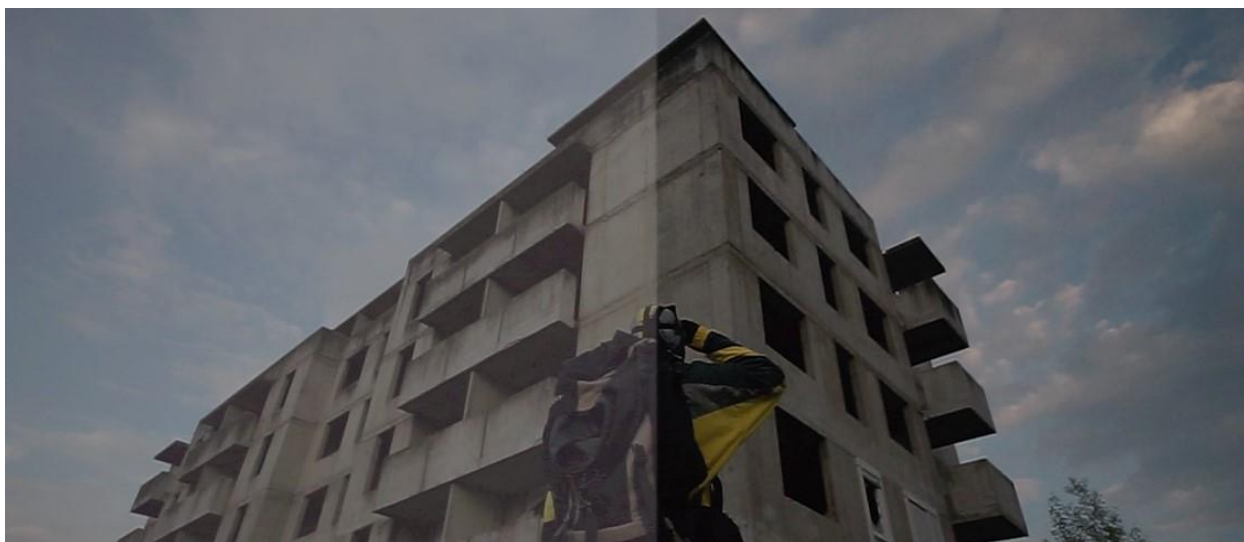


Slika 10: lokacije snimanja za film

6. Postprodukcija

Postprodukcija je dio procesa koji slijedi nakon produkcije koji se sastoji od montiranja i uređivanja snimljenog materijala. [19]. To je rad na filmu u software-u nakon završetka snimanja. Postprodukcija se koristi za snimanje filmova, video produkcije, audio produkcije ili fotografije. Proces postprodukcije se u ovom filmu se sastoji od montaže, color korekcije i izradom glazbe.

Snimao sam u S-LOG2 profilu sa rezolucijom od 1920x1080 full HD u 16:9 formatu kojeg sam putem programa „Premiere Pro 2020“ stavio u format 1.85:1 rezolucije 1920x1038. Na sve kadrove sam dodao Fuji Eterna 250D Fuji 3510 LUT. Efekte koje sam koristio su brightness & contrast, VR De-Noise i temperature change.

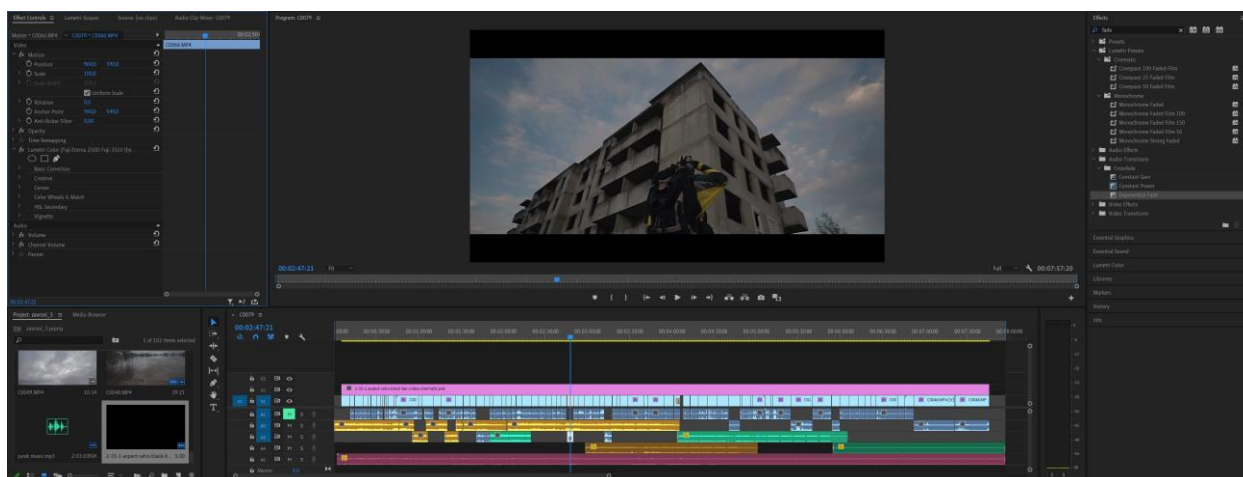


Slika 11: Sirov snimak prije dodavanja lut-a & korekcija i poslije

6.1. Montaža filma

Montaža u filmskom smislu je povezivanje kadrova u cjelinu. Montaža filma se planira već u scenariju ili u ovom slučaju, u sinopsisu. Putem montaže se stvara film točno tako kako redatelj želi. Montaža stvara čaroliju filma, daje joj fabulu i ritam. [20].

Montažu sam izvodio u programu „Premiere Pro 2020“ te je rezolucija gotovog filma 1920x1038. Proces montaže je bio zahtjevan zbog mnogih kadrova i scena u cjelokupnom filmu. Proces eliminacije lošijih kadrova je dugo trajao no svi kadrovi nakon eliminacije su bili tehnički ispravni i spremni za montažu. Slagao sam kadrove i glazbu da se savršeno podudaraju.



Slika 12: Film „Reditus“ u programu „Premiere pro 2020“

6.2. Glazba

Glazba ima izrazito važnu ulogu u filmu. Za ovaj film sam odlučio angažirati svog brata i ujedno glavnog glumca da je sklada od početka. Glazba je naizgled jednostavna no uloženo je mnogo truda i nastalo mnogo verzija sve dok nismo skupa kirurški pregledali i odabrali onu pravu. Proces skladanja i biranja glazbe je trajao tjedan dana. U prvom dijelu filma je cijela glazba sa klavirom, ambijentalnim zvukovima i efektima, a na kraju filma, poslije buđenja u polju je ista glazba samo bez klavira i efekata. Samo ambijentalni tonovi. Diljem cijelog filma sam stavio ambijentalne zvukove prostora u kojem je sniman (za scenu u šumi zvuk šume, za scenu hoda po mostu zvuk rijeke itd.). Na pojedinim kadrovima sam dodao foley (zvuk hodanja, ulaska u jezero, vjetra itd.).

Glazba je nastala u programu FL studio 20. Korišteni su sljedeći zvučni efekti koji se već nalaze u programu: „FX piano nightmare“, „IMP spring 16“, „IMP Stormdrain_culvert“, i „IMP bunker“. Instrument koji je bio korišten je sintisajzer „PoiZone Stage Grand“ i „Grand piano“.



Slika 13: OST filma u programu „FL studio 20“

7. Problemi virtualnog svijeta

Opće je poznato da gledanje u monitor na dulje periode vremena na malu udaljenost nosi svoje probleme. Još je veći problem kada imamo monitor od naših očiju svega par centimetara. Nošenje tih naočala na dulji period vremena može izazvati mučninu, vrtoglavicu i dezorijentaciju. Efekti su još jače pojačani ako naočale uparimo sa slušalicama. Razlog toga je zato što smo potpuno uronjeni u taj virtualni 3D Svijet koji se ne podudara ovom Svijetu, i time naša osjetila nisu prilagođena virtualnom Svijetu. Neki neuroni u mozgu se čak mogu i ugasiti zbog toga što se naše vizualno iskustvo ne podudara što vaše tijelo osjeća. Zato uvijek treba koristiti naočale u malim količinama vremena maksimalno do 30 minuta sa stankama od oko 10 do 15 minuta. [21].

Naravno da se ti efekti razlikuju kod svakoga, ali kako bi se spriječili ili barem smanjili ove psihološke probleme potrebno je biti oprezan kada se koriste naočale za virtualnu realnost te ih koristiti odgovorno i brinuti o vremenu provedenom noseći njih.

7.1. Fizički problemi

Čim uklonimo osobi glavna osjetila prostora (vid i sluh) i stavimo ih u malu prostoriju da mašu sa rukama i hodaju uokolo, rezultati su poprilično predvidljivi. Naočale za virtualnu realnost blokiraju vidljivost stvarnog svijeta koje time pogoršavaju opasnost pada ili ozljeda korisnika i / ili drugih oko korisnika. Dokazano je da duža uporaba tih naočala može negativno utjecati na balansu, koordinaciju i reakcijsko vrijeme korisnika. [21]. Korisnik se može previše uživjeti u virtualni svijet i pasti preko prepirke u pravom svijetu, ili rukom slučajno udariti u nešto ili nekog.

7.2. Apsorpcija u virtualni svijet

Kognitivna apsorpcija predstavlja stanje duboke uključenosti osobe u neku aktivnost. Moguće je osjećati duboku ili potpunu uključenost u neku aktivnost. Osoba je potpuno obuzeta njome te je sve ostalo nebitno. Kognitivna apsorpcija se može iskusiti kada korisnik ima jasan cilj na kojeg je koncentriran u potpunosti ili ako je medij dovoljno stimulativan da na ostale stimulanse i osjetila djelomično ili potpuno zanemarimo. Apsorpcijom u virtualni svijet se može izgubiti pojam koliko se vremena zapravo provelo unutar tog prostora, pogotovo ako je povećan užitak i zadovoljstvo korisnika tijekom interakcije. [22]. Upravo to sam i htio naglasiti i prikazati ovim filmom.

8. Zaključak

Svijet virtualne realnosti može biti opasan ako izgubimo pojam sa stvarnim životom. Filmom „Reditus“ sam to, nadam se, i pokazao. U film je bilo uloženo mnogo sati, znoja, rizika, ali i krvi. Ako barem jednu osobu moj film potakne na razmišljanje, smatram da sam napravio dobar posao. U ovom cijelom procesu predprodukcije, produkcije i postprodukcije sam naučio da je najvažnije pripremiti svaki detalj, jer time je svaki proces brži i jednostavniji. Snimanjem ovog filma sam odlučio upotrijebiti cjelovito znanje koje sam naučio tijekom studiranja te smatram da se to može uočiti na samom filmu. Vidim da se sa malom količinom resursa može napraviti jak film koji potiče publiku na razmišljanje, ali i da se mogu staviti u cipele protagonista i vidjeti kako je to biti izgubljen. Da sve zaokružim, film je najjači medij za ispričati priču te se nadam da putem ovog filma možete razumjeti i vidjeti kako je naš svijet zapravo prekrasan, realan i živ.

Sveučilište
Sjever



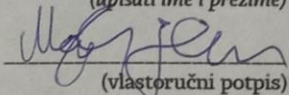
IZJAVA O AUTORSTVU
I
SUGLASNOST ZA JAVNU OBJAVU

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.

Ja, MATIJA SAJKO (ime i prezime) pod punom moralnom, materijalnom i kaznenom odgovornošću, izjavljujem da sam isključivi autor/ica završnog/diplomskog (obrisati nepotrebno) rada pod naslovom KRAJKOMETRAŽNI FILM "REDITUS" (upisati naslov) te da u navedenom radu nisu na nedozvoljeni način (bez pravilnog citiranja) korišteni dijelovi tuđih radova.

Student/ica:

(upisati ime i prezime)

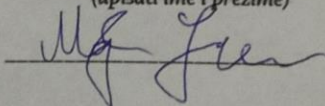

(vlastoručni potpis)

Sukladno 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.

Ja, MATIJA SAJKO (ime i prezime) neopozivo izjavljujem da sam suglasan/na s javnom objavom završnog/diplomskog (obrisati nepotrebno) rada pod naslovom KRAJKOMETRAŽNI FILM "REDITUS" (upisati naslov) čiji sam autor/ica.

Student/ica:

(upisati ime i prezime)



9. Literatura

- [1] POVIJEST FILMA. Filmska enciklopedija, mrežno izdanje. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2019. Pristupljeno 8.9.2022.
- [2] KINETOSCOPE. Filmska enciklopedija, mrežno izdanje. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2019. Pristupljeno 9.9.2022. <<http://filmska.lzmk.hr/Natuknica.aspx?ID=2673>>.
- [3] Hrvatski po Rebi, medijska kultura, mrežno izdanje. Pristupljeno 8.9.2022.
- [4] <https://www.indiewire.com/2020/02/lumiere-brothers-arrival-of-a-train-4k-update-1202208955/>, mrežno izdanje. Pristupljeno 8.9.2022.
- [5] <https://screenrant.com/first-color-movie-world-flesh-devil-wizard-oz/>, mrežno izdanje. Pristupljeno 8.9.2022.
- [6] https://upwikihir.top/wiki/Soviet_montage_theory, mrežno izdanje. Pristupljeno 8.9.2022.
- [7] <https://www.arcadiapublishing.com/Navigation/Community/Arcadia-and-THP-Blog/June-2019/The-Rise-and-Fall-of-Hollywood%E2%80%99s-Golden-Age>, mrežno izdanje. Pristupljeno 8.9.2022.
- [8] <http://www.newwavefilm.com/about/camera-stylo-astruc.shtml>, mrežno izdanje. Pristupljeno 8.9.2022.
- [9] <https://mancunion.com/2022/02/15/history-of-film-new-hollywood/>, mrežno izdanje. Pristupljeno 8.9.2022.
- [10] <http://zagrebfilm.hr/katalog-pop/uvod-u-filmske-vrste/>, mrežno izdanje. Pristupljeno 8.9.2022.
- [11] https://www.wikiwand.com/sh/Filmski_%C5%BEanr, mrežno izdanje. Pristupljeno 9.9.2022.
- [12] <https://www.premiumbeat.com/blog/guide-to-basic-film-genres/>, mrežno izdanje. Pristupljeno 9.9.2022.
- [13] <https://www.statista.com/statistics/715161/most-in-demand-tv-genre-in-north-america/>
- [14] <https://hmn.wiki/hr/Pre-production>, mrežno izdanje. Pristupljeno 4.9.2022.
- [15] scenarij. Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2021. Pristupljeno 11. 9. 2022. <<http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=54809>>.
- [16] knjiga snimanja. Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2021. Pristupljeno 11. 9. 2022. <http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=32112>, mrežno izdanje. Pristupljeno 4.9.2022.
- [17] <https://www.storyboardthat.com/hr/articles/e/što-je-a-scenarija>, mrežno izdanje. Pristupljeno 4.9.2022.
- [18] <https://jezikoslovac.com/word/v821>, mrežno izdanje. Pristupljeno 4.9.2022.
- [19] <https://www.wikiwand.com/hr/Postprodukcija>, mrežno izdanje. Pristupljeno 5.9.2022.
- [20] MONTAŽA. Filmska enciklopedija, mrežno izdanje. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2019. Pristupljeno 5.9.2022. <<http://filmska.lzmk.hr/Natuknica.aspx?ID=3561>>.
- [21] https://assets.publishing.service.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/923616/safety-domestic-vr-systems.pdf, mrežno izdanje. Pristupljeno 5.9.2022.
- [22] <https://link.springer.com/content/pdf/10.1007/s10055-020-00440-y.pdf>, mrežno izdanje. Pristupljeno 5.9.2022.
- [23]

Popis slika

Slika 1: Edward Muybridge, "The horse in motion"	3
izvor: https://www.smithsonianmag.com/smithsonian-institution/how-19th-century-photographer-first-gif-galloping-horse-180970990/ Pristupljeno 5.9.2022.	
Slika 2: „Kinetoskop“	4
izvor: https://www.reflexions.uliege.be/cms/c_24658/en/kinetoscope . Pristupljeno 5.9.2022.	
Slika 3: Auguste i Louis Lumiere, „Dolazak vlaka na stanicu“	5
izvor: https://www.cinemuse.org/reviews-posts/the-arrival-of-a-train-1897 Pristupljeno 5.9.2022.	
Slika 4: „Kuleshov efekt“	6
izvor: https://aniradichita.com/what-is-the-kuleshov-effect-learn-the-importance-of-video-editing/?utm_source=rss&utm_medium=rss&utm_campaign=what-is-the-kuleshov-effect-learn-the-importance-of-video-editing . Pristupljeno 5.9.2022.	
Slika 5: Alfred Hitchcock, „Psycho“	7
izvor: https://www.ciakmagazine.it/photogallery-trailer/psycho . Pristupljeno 6.9.2022.	
Slika 6: Stanley Kubrick, „2001.: A Space Odyssey“	8
izvor: https://mubi.com/films/2001-a-space-odyssey . Pristupljeno 6.9.2022.	
Slika 7: Jeff Goldblum i Sam Neill, „Jurski svijet: Carstvo“	9
izvor: http://www.filmofil.ba/novi-trailer-za-jurassic-world-otkriva-pobjesnjele-dinosaure/ Pristupljeno 6.9.2022.	
Slika 8: James Cameron, „Terminator“	9
izvor: https://mojtv.hr/m2/film.aspx?id=1537 . Pristupljeno 6.9.2022.	
Slika 9: popis korištene opreme	12
Slika 10: lokacije snimanja za film.....	24
Slika 11: Sirov snimak prije dodavanja lut-a & korekcija i poslije.....	25
Slika 12: Film „Reditus“ u programu „Premiere pro 2020“	26
Slika 13: OST filma u programu „FL studio 20“	27

Prilozi

USB stick