

Kézikönyv a FILMLÁTVÁNYTERVEZÉSRŐL ÉS KIVITELEZÉSRŐL

BEVEZETÉS

Egy filmnek egyrészt vérkeringése, anatómiája van , másrészt lelke.

A film készítés és látványtervezés egy izgalmas, kreatív és nagyon komplex folyamat ami két síkon működik: egyrészt van a gyakorlati, funkcionális, konkrét része - fából építünk, textil ruhákat adunk a színészre, lámpákkal világítunk, nyersanyagra fényképezünk, sokan vagyunk a stábben hogy mindez létre tudjon jönni, és rengeteg pénzbe kerül ez az egész - másrészt van a tartalmi része: a film hatása ránk, miről szól, megérint minket vagy sem, szeretjük, értjük, inspirál, feldob, vagy unjuk és utáljuk. Ugyanígy épül fel az ember is: egyrészt testből - csontokból, izmokból, vérből, keringésből, másrészt viszont érzésekből, gondolatokból, akarásból, hitből.

A szakmában sokszor félnek a frissen végzett főiskolásoktól, habár nagyon energikusak, mert csak a szellemmel foglalkoznak, a nagy művészetben gondolkoznak, de a fejük a felhőkben, és még nem ismerik a gyakorlati buktatókat, a rendszert amin keresztül hatékonyak lehetnek. Ezért ez a tantárgy főleg a filmlátványtervezés konkrét vérkeringésével foglalkozik, a technológiájával, a működési rendszerével, a stábon belüli navigálással, kommunikációval, eszközökkel és nem annyira a spirituális részével, mert valaki vagy tehetséges, és van érzéke a látványhoz, vannak víziói és térlátása és vannak tér álmái, vagy nem - ezen nem tudok segíteni. Ha megvan ez az érzékenység benned, akkor ezzel a kézikönyvvel remélem hozzá tudok segíteni egy praktikus filmes gondolkodási módhoz, mint használati utasítás a tehetségedhez.

Milyen legyen egy film világa?

Ahogy minden embernek megvan a saját világa, ízlése, vágyai, hétköznapijai, úgy egy filmnek, bármelyik képkockát figyeljük meg, sajátos képi világa van. Egy rendező elme csoportosította őket egy történet köré, a film másfél-két órájában ugyanazon alkotók ízlése szűrte meg az adott lehetőségeket. Minnél karakteresebb, felismerhetőbb ez a világ, annál erősebb, és annál maradandóbb élményt fog a nézőben okozni – egyetlen egy képben össze tud sűrűsödni egy egész film mondanivalója, érzelmi vívódásai. Csak a gyengébb alkotásoknak nincs karaktere. (Persze egy film előkészítése és forgatása alatt rengeteg lehetőség nyílik arra, hogy elsodródjunk a fejünkben lévő víziótól, a kompromisszumok szorításában, de ez nem lehet kifogás - aki igazán erős egyéniségű, annak világa átsüt minden nehézségen.)

De mégis milyen nyelven fogalmazzuk meg a látványt...? Ugyanis nemcsak rengeteg műfaj - „genre” van a filmek közt: dráma, komédia, akciófilm, musical, kalandfilm, romantikus vígjáték, horrorfilm, thriller, road-movie, sci-fi, életrajzi film, dokumentumfilm - hogy csak egy párat említsek meg, és a listának sosincs vége, folyton bővül. Ezek a műfajok már önmagukban meghatároznak egy irányt, de ezen belül nagyon sok féle hangulatot lehet létrehozni a látvány segítségével. Például ugyanannak a szereplőnek a háza egy rendezésben sugározhat derűt, egy másikban pedig keserűséget. Választhatunk reális irányt a képi világban, amikor minden tárgy, kellék a háttérben elmeséli az ott lakók életét, a lehető legvalóságghűbben, ezzel kiegészítve a színészi játékot és a történet mesélést, (és a néző a ” tipikusban” mindig felismeri magát vagy valakit a saját környezetéből). Vagy választhatunk egy szürreális irányt, amikor a képek ereje pont különlegességükben rejlik - a stílzáltság emlékezetes marad.

Mi a különbség egy könyv és egy film között?

Egy film más érzéseinkre is hat mint egy könyv: a látásunkra (látjuk a színész arcát, arczordulásait, a környezetét, tájakat, idegen helyeket, lakásokat, ahová a való életben sosem pillantanánk be, és csodálatos fényélményekben lehet részünk, mindezt bizonyos képkivágások által elért érzelmi hatásokon keresztül (pl. nem mindegy hogy egy jelenetet nagytotálban látunk, vagy csupán egy arcon lévő reakciókból következtetjük ki, hogy mi történhet), illetve a hallásunkra (a zene rögtön egy bizonyos hangulatba tessékkel minket, a színészek hangja, kifejezőereje pontosítja a történetet, a zajok és zörejek a valóság élményével hatnak ránk). Szagos film még nincs, és a tapintás sem játszik filmlézés közben, (ha csak nem valakinek a kezét szorongatjuk félelmünkben horrorfilm nézés közben)

Miért van az, hogy sokan csalódásként élik meg, ha látnak egy filmes feldolgozást egy irodalmi műből? Egy könyvet olvasva, a saját képzeletünk építi fel a lelki szemeink előtt a történetet, kinek színesebben, izgalmasabban, karakteresebben, kinek kevésbé. Attól ha valaki nem tanult, szakképzett filmes, még lehet sokkal jobb fantáziája és képzelőereje, a saját élettapasztalatát, élményeit is beleszűrve (és ha őszinték vagyunk, sok kiégett filmes alkotóember is van, aki egy unalmas, erőtlén,

már látott, más filmekből összeollózott, következetlen világot mutat meg a vásznon). Ráadásul a legtöbbször egy film forgatása során rengeteg kompromisszumra kerül sor - a képzeletben viszont nincs akadály.

Egy irodalmi műből készült filmet adaptációnak hívunk, ami többé kevésbé hű az eredeti íráshoz. A producerek reménykednek abban, hogy egy könyv sikere garantálja majd a film sikerének egy részét. De minden esetben, egy adaptáció egy szubjektív megjelenítése a könyv világának, egy személyes interpretációja az alkotóknak, amit más alkotóközösség másképpen képzelne el. Nincs két ember egyforma ízléssel, és mivel egy film megrendezése, fényképezése vagy látványtervezése végtelen mennyiségű művészeti és gyakorlati döntések sorozata, minden film teljesen más, akár ugyanazon alapmű adaptáció is. Ezért kiemelten fontosak az „alkotók” egy filmben, mert ők azok, akik az újlenomatukat hagyják a filmen, ők adják meg a karakterét. A szerzői jogok és jogdíjak ezt a plusz értéket fedik. Ráadásul, kivételesen izgalmas az, ahogy az alkotótársak egymással együttműködnek - olyan ez mint egy vegyi folyamat- összeteszel két elemet, és nem lehet tudni hogy robbanás vagy párolgás lesz a vége, vagy mintha matematikában három találkozó körnek a közös halmaza volna 3 különböző személyiség közös válasza egy művészeti kérdésre - ami csak egy félnek nem tetszik, az nincs benne a közös izlésben - és ez nagyon jó szűrő lehet. Ráadásul több alkotónak sokkal több minden jut eszébe egy témáról, inspirálhatják egymást.

Mi tartozik a látványtervezéshez?

A látványtervező munkafelülete egy filmben minden ami a színészen kívül van a képernyőn : a helyszínek, az építészeti átalakítások, a berendezés, a kellékek, de tágabb értelemben, hozzá tartozhatnak a jelmezek, a smink és haj is, (habár ezek általában külön részlegek, a jelmeztervező hatásköre alá tartoznak)

Az a fontos ami közel van a kamerához

A filmdíszletek sajátossága az, hogy minden tárgy, bútor, fal fontossága egyenesen arányos a kamerához való közelségével – tehát sokkal fontosabbak azok a tárgyak amik előtérben vannak, a színész kezében, a játszó kellékek (pl. egy ablak amin kimásznak, egy fotel amin ülnek, egy pohár amiből isznak, egy gyufa felirata amivel meggyújtanak egy cigarettát, vagy egy térkép amit jelenetben nézegetnek) mint a háttérben egy elmosódott foltként szereplő egész szoba. De sokszor nem tudjuk előre hol lesz a kamera, melyik kilincsen lesz közeli vagy pont melyik kép előtt áll a színész, úgyhogy az a biztos, ha minden részlet hiteles.

A filmlátványt fénnel rajzoljuk

A filmdíszleteknél sokszor fontosabb elem az, hogy honnan jön a fény, és milyen rácsozatú ablakon, kapun vagy milyen lombon világítunk át, mint a fal színe, vagy az építészeti részletek valahol a háttérben. Ezért kell előre megbeszélni az operatőrrel a világítási hangulatot, mert lehet hogy egy egész tér sötétben lesz, csak a gyertyák fognak égni (és ilyenkor nagyon fontossá válik az a kicsi falfelület, amit a gyertyafény megvilágít), De az is lehet, hogy egy díszletelem olyan erős fényt kap, hogy elváltozik a színe (pl.: egy videoklipp forgatásnál, vörös mennyezetben kör alakú nyílásokon keresztül világítottunk, de a nyílások színe, mivel nagyon közel voltak a lámpák és nagyon nagy volt a fényerejük, a vörösből rózsaszínné vált).

Ha egy filmdíszletben nem tervezünk elég "természetes" fényforrást, ablakot, ajtót, nyílást, akkor nehéz helyzetbe hozzuk az operatőrt, mert akkor csak a mennyezet felől világíthat, mint egy rossz TV filmben.

A kamera mögött lévő lámpák és reflektorok fénye az operatőr hatásköre, de a kamera előtt lévő "effektfének" a díszlettervező felelőssége: ha klasszikus asztali, mennyezeti, fali, beépített vagy kültéri lámpákról van szó, vagy ha speciális díszvilágítás amit a technika csapat segítségével gyártunk le a film forgatásra egy jelenethez - ez mind együtt adja meg a kép fényrajzát. Mindezt egyeztetni kell az operatőrrel, mert az effektfényeknek még a színhőmérsékletük is különbözhet és ezt össze kell hangolni.

A látvány, a tárgyak, a lakások mesélnek

Az az izgalmas, igazán filmes látványvilág, amikor már egy képből, még történet nélkül, már átérzünk egy hangulatot, a kép már megfogalmaz valamit a történetből, a saját nyelvén: tárgyak elmesélnek valamit, azáltal ahogy el vannak rendezve, hogy milyen kopottak, miből vannak, egy lakás elmondja hogy ki lakik ott, (pl. pár otthagyt és már nem használt tárgy egy régi hobbiról vagy munkáról beszél, fontos a kép amit kitesz a falra a szereplő az ágya fölé, mert szereti vagy inspirálja, és az is fontos lehet, amit takargat vagy ide-oda pakol a lakásában. Figyeljük meg a hamutartót, vannak-e

benne csikkek, és mi van a szeméttbe - a pizzás dobozok? A falon az ágy mellett van-e egy kopottabb, zsírosabb folt kedvenc helyénél, ahol fel szokott ülni a szereplő. Vajon a szereplő inge kopott mosott gyűrött vagy élére vasalt a nadrágja, vajon a zsebkendő amit elvesz gyűrött gombóc vagy vasalt, tiszta... Vajon hogy stimmel jobban, ha jól fésült a mellékszereplő vagy kócos, laza, és talán jó ha van egy (ragasztott) sebhely az arcán ami megmaradt egy régi sérülésből... Ezek mind fontos részletek lehetnek, amiktől igazi és hiteles a film. Ezt meg tudjuk tanulni, ha odafigyelünk amikor bemegyünk valaki lakásába, megfigyeljük mit vesz fel napokon át, milyen tárgyakat szeret.

A látvány önmagában élmény lehet

Egy film látványa önmagába élmény lehet, vizuális élmény: fel lehet úgy is fogni mint festmény, vagy képzőművészeti installáció, ugyanazokkal a szempontokkal és hatásokkal működik. Én úgy látom a színész mögötti teret, mint egy festővásznat - végül is az eredmény, a filmvásznon kétdimenziós – és ebbe a képbe illeszkedően próbálok odafigyelni minden egyes részletekre, textúrákra, színekre, kontrasztokra, elrendezésre és kompozíciókra.

A látványnak a történetet kell szolgálni

Nem a látványtól lesz jó egy film, az csak hozzáadott érték, egy minőségi ugrás (persze illúzió romboló is lehet, ha a látvány nem sikerül jól, főleg ha épített díszletről van szó, lúzza a történet). Vigyázni kell, hogy a látvány ne legyen öncélú, hatásvadász, hanem mindig alátámassza, erősítse, szolgálja a történetet, dramaturgiaiailag helyes legyen, még akkor is ha nagyon erős

Trendtől függetlenül

Érdeemes odafigyelni, hogy egy film látványa ne másolja le szó szerint az aktuális divat és design trendeket, mert pár év múlva annyival ősdibb, elavultabb lesz az egész. Jobb megtalálni az általánosan érvényes szempontokat. Ezt a legjobban akkor elemezhetünk, ha egy klasszikus irodalmi műből vagy mítoszból való filmfeldolgozásokat hasonlítunk össze, különböző korokból, ahol már a haj és smink is árulkodik a korról, amiben készült (pl. Rómeó és Julia, Hófehérke, vagy Drakula mítosz..)

FILMLÁTVÁNYTERVEZÉS FÁZISAI: TERVEZÉS

Általában úgy kezdődik egy látványtervezőnek a munkája, hogy egyszer csak csörög a telefon: a rendező vagy gyártásvezető az, egy ismeretlen vagy régi jólismert kolléga – és az új filmtervről beszél, vagy jobbik esetben már előkészítésről ha már elegendő pénzt sikerült összegyűjteni ahhoz, hogy elinduljon a film gyártása). Innen kezdődik a visszaszámlálás a forgatás első napjáig.

Forgatókönyv olvasás

Először is a forgatókönyvet jó alaposan el kell olvasni, minden egyes mondatnál odafigyelve. Ha a koncentráció kicsit megakadna, vissza kell lapozni, mert ha nem, abban a tudatban marad az ember, hogy elolvasta a forgatókönyvet, mégis pár dologra nem emlékszik - ilyen nem fordulhat elő. Ezért az előszítés során többször is el kell olvasni a forgatókönyvet (amúgy is általában jönnek az újabb és újabb forgatókönyv verziók).

Helyszín- és kelléklisták elkészítése

Úgy emésztjük meg legjobban a forgatókönyvet és a ránk váró feladattengert, ha először is elkészítjük a helyszínlistát..

Én kétféle szoktam csinálni: egyrészt kimásolom az összes jelenet fejlécét helyszínnévvel egy listában, így könnyen le lehet ellenőrizni hogy megvan-e az összes jelenet.

Csak ezután csinálom meg írom ki egy külön listába csak a helyszíneket, mellé írva az összes jelenetszámot ami azon az egy helyszínen játszódik, külső- belsőt külön vége, (mert lehet hogy máshol lesznek forgatva), illetve egy belső különböző szobáit is jelölve, mert így a helyszíneresés során, könnyen rá lehet nézni, emlékeztetőül, milyen terekre is van szükség.

A következő lista a játzó kellékről szól. Ezek kiemelten fontosak a film összes berendezéséhez és kellékéhez képest.

Az első aszisztens dolga is ezeket a listákat előkészíteni, de nem érdemes ezt kivárni (ő lehet hogy később kezd, vagy sokára jut oda hogy ezeket megcsinálja és kiadja), mert egyrészt ha mi csináljuk, jobban rögzül minden, közben már ki is találhatjuk, hogy fogunk megoldani. Másrészt azalatt az idő alatt míg ezek a listák megérkeznek az aszisztenciától, nekünk a megoldásukon kell

dolgozni.

Lényeg, hogy a listák által sokkal átláthatóbb a feladatunk, és nem marad ki semmi.

Gyűjtés, referenciák

Mindig hasznos dolog kigyűjteni a film korából vagy stílusából való hangulatokat (régifotók, festmények a korból, leírások, vagy ha mai film, akkor abban a műfajban elkészült más művek). Jó más filmeket is megnézni a témában, tanulságos: mit ne akarjunk úgy csinálni, mihez képest szeretnénk jobbak lenni - könnyebb más hibáiból tanulni... Böngésszük az internetet, menjünk nézzünk szét könyvesboltokban, dvd kölcsönzőkben, könyvtárban.

Megbeszélés a rendezővel, vízió egyeztetés

A következő az első megbeszélés a rendezővel. Az ő elképzeléséhez kell mindig igazodni, azt kell a látvánnyal alátámasztani. Egy adott forgatókönyvhöz minden rendező másképp nyúl hozzá - előbb próbáljunk belemerülni az ő világába, aztán tervezzünk. Meg lehet próbálni meggyőzni, de az igazi profi abból hoz ki jót, ami a feladat, nem a feladaton módosít (nem árt megnézni a rendező előző munkáit, főleg ha már kiforrott személyiség, hogy ne olyan nyelvezetben javasoljal dolgozat ami nem az ő világa - sok felesleges kört meg lehet ezzel spórolni. De olyan is van, hogy neked vannak erősebb vízióid, és hogyha összeférhető az ő elképzeléseivel, akkor örülni fog és rád bízva majd...)

Megbeszélés a gyártással, határidők és pénzügyek tisztázása

A gyártásvezetővel is beszélgetni kell: Mikorra kell befejezni az előkészítést, a forgatást (általában mire a díszlettervező megjelenik a produkcióban, már van egy elfogadott ütemterv, ami persze csúszhat még ..)

Nagyon fontos: mennyire biztos, hogy elindul a film..? Megvan már a „greenlight” (azaz a zöldfény-„Mehet!”, a produceri teljes anyagi fedezet a filmre?) Sajnos sok olyan gyártó cég van, aki akkor is túráztatja a stábtagokat, és elindítja a film előkészítését, majd leállítja, rosszabb esetben esetleg nem fizeti ki a csapat munkáját, ha nincs meg a pénz a filmre –és nem mindenki táplálkozik művészzel, van akinek családot kell eltartani és számlákat befizetni...)

A látványhoz tartozó részlegvezetőket is együtt kell eldönteni: ki lesz az építész, berendező, fő technikus (a technikát van amikor inkább az operatőr dönti el) – a tervező dönt a végén az ő csapattagjairól, mert az ő felelőssége a minőség, de a gyártó cég fog leszerződni velük - nekik az a dolguk hogy minél olcsóbban hozzák létre azt a jó minőséget, (és sokszor megvan az „állandó” berendezőjük mondjuk, akitől a hosszú távú együttműködés miatt jobb árakat remélnek..)

Egy látványtervezőnek tudni kell nagyjából mennyit szánnak építészetre és berendezésre – ezt is meg kell tudni a gyártásvezetőtől, nehogy túlvizionáljuk a feladatot, ha úgyszincs miből megvalósítani - akkor kár a gőzért, egyszerűbbet kell kitalálni.

És persze a saját fizetést sem árt előre tisztázni ...

Helyszíneresés

A helyszíneresés a legfontosabb filmlátvány feladat. Nagy filmeknél külön helyszínválasztás vagy location részleg foglalkozik ezzel. Először fotón kell megnézni a külső vagy belső teret, aztán ha tetszik, pár szót kell ejteni a gyártási problémákról, és ha minden jónak tűnik, akkor a gyártásnak le kell szervezni egy terepszemlét az alkotóknak. Az előkészítésnek ebben a korai szakaszában még több verzió szokott lenni egy-egy főbb helyszínre, az alkotók majd ezekből válasszák ki a minden szempontból optimálisat, a következő szempontok figyelembe vételével:

HELYSZÍNERESÉSI SZEMPONTOK:

ESZTÉTIKAI:

Vizuálisan kielégítő..? Megfelel dramaturgiailag is a történetnek..? Tetszik a rendezőnek, az operatőrnek, és a látványtervezőnek is..?

OPERATŐRI, VILÁGÍTÁSI:

Az operatőr tud honnan világítani, van elég ablak vagy más nyílás..?
Elég magas a plafon hogy elférjenek a lámpák?
Vannak jó meglévő fényforrások (amihez mi hozzá tehetünk majd effekt fényeket)?
Az ablakokhoz hozzá lehet fézni kívülről, lehet világítani őket? (az jól jön ha van egy terasz, vagy ha földszinti, első emeleti a helyszín, mert ha nem , akkor egy emelvényt kell építeni a lámpáknak vagy **cherry picker**- t hozni, ami sok pénzbe kerül ám..)
A falak vagy falburkolatok textúrája előtt jól mutat-e a bőrszín? Vagy át kell festeni?
Az is szempont lehet, hogy mekkora mennyiségű ablaknyílást kell lemolinózni, pauszolni, vagy mennyi világítási hidat kell építeni. Az is befolyásolhatja a világíthatóságot, hogy ol van észak-dél.

GYÁRTÁSI:

Engedélyek, bérleti díj

Szabad ott forgatni? Meg lehet rá szerezni az engedélyt..?

Nem kér túl sokat a tulajdonos? Vagy ha igen, rugalmas, lehet vele alkudni pénzről és körülményekről ? (pl. ha egy forgatási napra sokat kér, akkor az előkészítési és bontási napokra max. fele annyit vagy semmit se kelljen kifizetni).

A gyártásvezető, vagy felvételvezető, location manager, mielőtt leül tárgyalni a kiválasztott helyszín tulajdonosával a bérleti díjról, tisztáznia kell a díszlettervezővel, illetve a világosítókkal, berendezéssel, építészettel, mennyi időre van szükség, az adott helyszín átalakítására, vagy bontására. Mindig a leggazdaságosabb megoldást keressük, de minden munka folyamatnak meg van a maga ideje.

A legrosszabb esetben, a forgatás hajnalán megy oda az előkészítő csapat, és este forgatás utáni éjszaka ki is pakolnak. De általában egy egyszerű, egy napos forgatásnál is legalább 1-2 nap kell előtte, mert az a jó ha az előkészítő részlegek nem egyszerre dolgoznak - egyszerűen azért, mert nem férnek el. Ha festeni is kell, az még több idő: ott végig kell gondolni a száradási időket. Ha padlót kell csiszolni vagy lakkozni, akkor eleve pár óra kiesik, mert nem lehet összejárákálni. Ilyenkor ezt éjszakára hagyják, és csak másnap jöhet a berendezés.

Néha ahhoz is kell igazodni hogy egy helyszínen csak hétfőgén lehet forgatni (pl. forgalmas utcákat csak akkor lehet lezárni), vagy múzeumoknál csak hétfőn, amikor amúgy is zárva vannak.

Ritkán az is megtörténhet, hogy nem pénzzel fizet a helyszíneért a film, hanem mással, de ez nem biztos, hogy jó ötlet. A gyártásnak mindig pontosan tudatni kell a tulajdonossal, milyen átalakítások várhatóak, hogy előre beleegyezessen, mert ha nem, nagyon kellemetlen helyzetbe kerülhet a stáb és a forgatás (pl. a Tamara c. filmben a székely paraszt bácsi csúrrjét teljesen átalakítottuk, de a gyártásvezető úgy egyezett meg vele, hogy az áramot bevezeti neki cserébe a falun kívül eső épületbe. Józsi bácsi a pénznek jobban örült volna, ezért mikor elkezdtünk falakat törni (amit nem közölt vele a gyártás) hogy a kamera tudjon végig "**fártolni**" (síneken mozogni), engem kergetett a traktorjáról, mert én voltam jelen és vezettem az építkezést - "Hún vagy Mounika, hadd téjpjelek meg..! Megtalállak én a Balalúzatéjren is, a fíjam ott dóugozik!") Pedig ugye a helyszíntulajdonossal való megegyezés nem a díszlettervező dolga volna...Azt lett a vége, hogy Józsi bácsi utánunk is bérbe adta az átalakított csúrt - diszkót csináltak belőle.)

Kerület

Olyan kerületben van a helyszín ahol lehet forgatni, ki bírjuk fizetni azt a kerületet?

Sokszor nem a helyszínbérlés a drága, hanem a területfoglalás a ház előtt, mivel négyzetméterenként, óránként, ki kell fizetni a város azon kerületének az összes stábjárművek által elfoglalt helyét amelyik a forgatás napján ott parkol- és egy filmforgatáshoz nagyon sok autó kell: világosítók, smink (és ruha) busz, büfébusz és tartózkodó, építészeti ügyeletautó, kellék ügyeletautó, technika ügyeletautó, mobil WC, esetleg lakókocsik a színészeknek, néha iroda lakókocsi, a filmes sofőrök személyi utója vagy mikrobusza, és a stáb összes magánautója (30-80fő)... (pl. A Bibliotheque Pascal főhelyszíne, a vízművek egy majdnem elhagyatott nagy területén egy romos épület, amit már csak paintball-ozásra használtak néha, azért számított nagyon olcsónak, mert az előkészítés, forgatás és bontás heteire- több mint egy hónap - nem kellett semmilyen külön parkolási díjat fizetni a Vízműveknek).

Sokszor egy produkcióba a gyártás előre megmondja helyszíneresés előtt, melyik kerületekből ne is ajánljunk helyszínt ilyen okokból. Budapest kerületeiből az I. ker.: a vár az egyik legdrágább, és nem s lehet bármekkora kamionokkal megközelíteni, illetve az V. kerület, ahol a legszebb épületek vannak- (a parlament és sok minisztérium is) - ezek gyakran eleve ki vannak zárva.

Parkolóhely, megközelíthetőség

Arra is kell gondolni, hogy van-e elég parkolóhely a helyszín körül? (pl. volt már olyan gyönyörű panorámás forgatási helyszínünk: egy lakás egy XII kerületi budai kis hegyoldali kanyargós utcában, ahol egyszerűen nem volt hely ennyi kamionnak, autónak, csak nagyon messze a lakástól, ezért soha többet nem mentünk vissza erre a helyszínre). Olyan szempontra is kellet már odafigyelni,

hogy egy mellékutcába azért nem tudtunk parkolni a kamionokkal, mert alatta pincék voltak, rossz szerkezeti megoldással, és statikailag nem biztos hogy kibírta volna azt a nagy súlyt.

Amikor viszont kőbányánál forgattunk, akkor az is leszorította a munkafelületünket, hogy csak 5 méterre a szakadéktól terjeszkedhetett a stáb, biztonsági okokból - ki volt szalagozva, bójázva a határ - mert kő csuszamlás veszély volt. És volt olyan szikla csúcs helyszínünk, ahol az határozta meg a távirótorony tervét, lévén egy megadott időnk, hogy mennyi anyagot lehet felvinni milyen járművel (a katonasággal is beszélni kellett, hátha nekik van olyan teherhordó járművük ami fe tud menni a meredek kanyargós és keskeny hegyi utacskán). Mivel a szokásos fémállványokat ott fent nem lehetett használni a díszlet festéséhez, ezért kétszer kellett dolgozni: egyszer a műhelyben összerakni, lefesteni, öregíteni, aztán szétszedni, elszállítani, és a helyszínen újból összerakni - ez több időbe, több munkaerőbe, tehát több pénzbe került.

Volt például olyan hegytető helyszín is, amit gyalog jól meg lehetett közelíteni, de a 700 kilós agregátort már nem lehetett felvinni a természetvédelmi területen lévő kis hegyi úton. Elkezdtünk új helyszínt keresni, de végül is az lett a megoldás, hogy a bázison maradt az „agri”, és 200-300 méter kábel vittel fel az áramot az erdőn keresztül.

Műemléképület

Ha műemléképület- mit engednek meg, mit nem? Ha kastélyokba, várakban forgatunk, akkor általában nem szabad fúrni, szegelni sem (max. a téglák közti fugákba, de azt se mindig), átfesteni is csak ritkán (mert pl. ha egy stukkót sokszor átfestenek, elveszti a domborúlatait). Ilyenkor úgy kell megtervezni a hozzáadott díszletet, hogy saját lábán álljon meg, és valamilyen előtét takarásokkal lehet csak kiiktatni a nem kívánt részeket. Volt olyan eset is, amikor a Nádasladányi kastélyban forgattunk, hogy a műemlékvédelmi hivatalba kellett festék mintát bevigyünk abból a festékből, amivel az ablakokat mázolni akartuk (habár még csak alapozó felszín volt rajtuk a restaurálás folyamatában).

Szomszédok

A szomszédok nem ellenkeznek, ha már volt ott több forgatás? (Első forgatásnál még általában kíváncsiak, segítőkészek, és nem tudják, hogy mivel jár mindez)

Nem olyan társasházról van szó, ahol minden egyes lakó alá kell írja az engedélyt..? Ugyanis az veszélyes, ha pár nap után kiderül, hogy valaki elutazott, vagy hogy egyetlen néni ke nem hajlandó aláírni a forgatási engedélyt..)

Lehet hogy pénzt kell a szomszédoknak is fizetni? Például amikor Szomjas 56os filmjével a VIII ker. -ben forgattunk és felvonultunk reggel 6kor a tankokkal, akkor az egyik szomszéd (jogosan) lejött, és pontosan tudta már kit kell keresni: „Hol vana gyártásvezető !?! (mivel azon a környéken forog minden világháborús film, mert annyira romos és ráadásul régi géppuska lyukak is vannak a falakban). Azzal fenyegetőzött, hogy csend háborításért kihívja a rendőrséget, ha nem kap egy kis pénzt. Sokszor a szomszédok meg tudják keseríteni vagy ellehetetleníteni a forgatást (pl. az egyik pasaréti villában ahol egy emeleti lakásban szoktunk forgatni, a földszinti lakó egyre több pénzt kért azért, hogy a világítási emelvényeket az ablaka elé telessük, úgyhogy a végén már nem mehettünk oda többet..)

Vannak olyan hirtelen felmerülő problémák, amiket nem lehet ad-hoc kiküszöbölni: a Kalandorokat forgattunk Erdélyben egy mezőn egy szekérrel, ahol jól mutattak a elektromos tornyok és a város a távolban, volt is önkormányzati engedélyünk, de egyszer csak megjelent pár katonatiszt leállítani a forgatást. Kiderült, hogy az a törvény, hogy 500 méterre katonai egységtől nem szabad forgatni, fotózni, mi meg úgy 300 méterre voltunk. Úgyhogy nem volt más választásunk, odébb kellett költözzünk, hiába vettük elő a bárány mosolyunkat, erre ráment legalább 1 óránk a hasznos forgatási időből.

STÁB:

A helyszínen belül, elfér a kamera, a stáb is, nem csak a jelenet? Mindig nagyobb helyszín kell, mint ami a filmen látszik, akkor is ha ez egy kis lakás, mert egyszerűen a minimális csapat is akinek a szobában kell lenni: kamera, operatőr, **focus puller**, mikrofonos, első asszisztens, és esetleg rendező elvesz jó pár köbmétert a térből. Az is mindenképpen előny, ha vannak még plusz szobák mint tartózkodó a sminkeseknek, fodrászoknak, ruhásoknak, a monitoroknak... Ha esetleg **second unit** (= második forgatási stáb külön kamerával akik a színész nélküli aprólékos, időigényes jeleneteket veszi fel) is forgat a helyszínen (pl. egy reklámnál **pack shot**-ot =a termékről közeli felvételek) akkor még több helyre van szükség.

LOGISZTIKAI:

A helyszín ne legyen messze a **bázistól** (= a hely ahol a stáb parkol a kamionokkal, buszokkal) és az aznapi felvétel esetleges más helyszíneire is legyen minnél közelebb. Ha vidéki helyszínről van szó, figyelembe kell venni azt, hogy minden egyes ott forgatott nap egy egész stábnyi (30-150fő) szállás,

napidíj többszöri oda-vissza utazás összegével drágább, mintha Budapest környékén maximum félóra találnánk meg (ahonnan mindenki haza mehet aludni). Ha egy túl messzi helyszínt megpróbálunk úgy leforgatni, hogy 1-2 óra utazást belekalkulálunk oda is, vissza is, akkor az a hasznos forgatási órákból kell elvenni, mert a stáb munkaideje korlátolt (10-12 óra). Sőt, az is szempont, hogy minden munkavégzés és másnapi munkakezdés között el kell teljen 11 óra pihenőidő.

HELYSZÍNKERESÉS FÁZISAI:

ARCHÍVUMBÓL:

Régi helyszínfotókat megnézni a rendezővel, operatőrrel a saját vagy a gyártó cég archívumából. Ha tetszik valamelyik helyszín, akkor utána kell nézni megvan-e még, adják-e még, újból ki kell fotózni- talán megváltozott, talán már nem szabad ott forgatni, talán ennek a filmnek a jeleneteihez bizonyos részeket alaposabban fel kell térképezni, kifotózni, más szemszögekben, más napszakban.

HELYSZÍNADÁSSZAL:

Miután megnézzünk az archívumokat, és még nincs minden helyszínre jó opció, akkor helyszínadáshoz fordulhatunk: neki is van saját archívuma, de ha ott sem találunk meg mindent, akkor el kell hogy menjen új helyszínfotókat készíteni. A látványtervezőnek irányítani kell hová menjen, (persze vannak saját ötletei is), ha nem tudjuk hová küldjük, akkor együtt kitalálni, kinyomozni, megkérdezni kollégákat, keresni interneten, valahogy mindig meg kell oldani. Előtte a gyártással meg kell beszélni hogy jó helyen van-e a helyszín, ha szükséges a felvételvezető vagy gyártásvezető vagy irodavezető szóljon oda hogy engedélyt kérjen egy fotózáshoz(van amikor a helyszínadás ezt maga elintézi). Néha szükséges a gyártó cégtől írni egy hivatalos faxot, hogy bejuthasson a fotós .

ELSŐ TEREPSZEMLE:

Az első terepszemle résztvevői: látványtervező, felvételvezető, fényképezőgép (vagy csak helyszínadás). Minden helyszínre több verziót kell kifotózni, amiket megnéz a rendező és operatőr, gyártás, kiválasztják a kedvenceket, még pár kiesik gyártási szempontok miatt.

MÁSODIK TEREPSZEMLE:

A második terepszemle résztvevői: rendező, operatőr, látványtervező, felvételvezető.

Ha valamelyik helyszínben az alkotók látnak fantáziát, a gépen megnézett fotók alapján, és úgy tűnik nincs elháríthatatlan akadály, akkor meg kell nézni személyesen az összes verziót, hogy a legjobb döntést meg lehessen hozni.

TECHNIKAI TEREPSZEMLE:

A technikai terepszemlén az alkotók és a gyártáson kívül, jelen vannak a forgatóstáb részlegvezetői (fővilágosító, gyártásvezető, helyszínbiztosító, építész, berendező, technikus, esetleg kaszkadőr). Ez egy párnapos, általában nagyon zsúfolt és fárasztó, de jóhangulatú dőcögés a buszban, amikor a csapat végignézi az alkotók által kiválasztott és a gyártás által jóváhagyott helyszíneket. Megbeszélik milyen jelenet fog ott játszódni, és nagyjából mi lesz a képből, tisztázzák mi a képhatár és hova lehet parkolni a stáb buszait, kamionjait. A játszó helyszínen belül néha el kell távolítani a forgatás idejére, aztán vissza tenni az oda nem illő elemeket, és ezt a gyártásnak tisztázni kell majd a tulajdonossal (pl. üzlet elé kipakolt a filmnek nem kívánatos árút, vagy cégért kell levenni vagy letakarni). Általában ki kell üríteni az utcákat autóktól, vagy legalábbis a közvetlen közelben lévő részeket, mert az nem történhet meg, hogy egy fél napon keresztül forgatott jelenetben ami a filmben 2 perc, egyszer ott van egy kocsi, aztán nincs, aztán egy másik jelenik meg... Ezt kontrollálni kell, ahogy a járókelőket is (ezért kell zárás és ezért van szükség statisztákra).

Akkor is ha a stáb olvasta már a forgatókönyvet, vagy látta már a látványterveket, a valóságban kiderülhetnek új problémák : sokadik emeletre nehéz felcipelni a lámpákat, nem fér be az ajtón vagy nem tud bekanyarodni egy szűk lépcsőházban a bútor vagy a zongora (berendezés), ki kell takarni még egy nem kívánt fényreklámot, ami nagyon zavaróan belátszik a képbe (építészet), ki kell kapcsolni az utcai világítást (gyártás), túl nagyok a távolságok tehát rádió kell a stábtagnak (gyártás), túl sok a turista ezen az utcán, ezért több ember kell a záráshoz (aszisztencia), túl forgalmas az út tehát nem lehet hasznos hangot venni (hangmérnök)

A részlegvezetők forgatás összes helyszínét megnézik, majd leadják a saját költségvetésüket (az első költségvetés a forgatókönyv olvasás alapján csak becslés, pontosat csakis terepszemle után és gyártási terv alapján készülhet).

A technikai terepszemle azért nagyon fontos, hogy a forgatás közben ne legyenek már új, előre nem látható problémák, mert minden túlóra sok pénzbe kerül, egy nap csúszás meg még több pénzbe...

Az alaprajzok, felmérések is nagyon jól jönnek mindenkinek, illetve a látványtervek is, még akkor is ha nem véglegesek. Nem kell minden helyszínről felmérést készíteni, de ha egy belsőt be kell

rendezni, akkor szükséges.

Ha műteremdíszleteink is vannak, akkor a terepszemle alkalmával azt is megnézi a csapat. Általában ilyenkor vagy kijelöljük a díszlet sarkait, megnézve minden részleg által az optimális elrendezést, hogy a díszlet is, lámpák is, a stáb is, a kellékasztal is elférjen, vagy, a már valamennyire álló díszletet nézzük meg, és még időben bele tudunk szólni)pl. ez a fal is legyen transzport, ezt az ablakpárkányt emeljük meg mert látjuk a fotóháttér allját..)

Ha hiányzik még egy-két helyszín a technikai alatt (ez gyakran megtörténik), akkor azt később, a forgatás alatt kell „letechnikaizni”, főleg ha egy legalább egynapos jelenetsorról van szó, nemcsak egy passzázsról (és ez igen kellemetlen tud lenni, hullafáradtan, egy forgatási nap után, este későn, pihenés helyett megtenni, amikor másnap nagyon korai kezdés van...)

Techhnikai terepszemle listái - jó információ áramoltatás

Ideális esetben, technikai terepszemlére már elkészítetted a főbb listákat(ha nem, akkor utána), vagy legalábbis a vázlataikat : a szerinted szülségek feladatok helyszínekre bontva a berendezésnek, építészetnek, technikának, illetve a gyártásnak az összes helyszínen való átalakítás listáit. Így a terepszemlén, mindegyik helyszínen a részlegvezetőkkel meg is beszélheted, kiegészítheted a listákat, tisztázva lesz minden.

Ez a kulcsa a minnél hatékonyabb munkának- a jó információáramlás!!! Ha a szükséges dolgokat össze vissza kommunikáljuk, amikor már nincs idő megcsinálni, vagy le van zárva a költségvetés, akkor fölösleges feszültséget keltünk és rosszabban fognak teljesíteni a részlegek. Ők is nyugodtabban, alaposabban és minőségesebben tudnak dolgozni, ha időben tudják mit kell csinálni (na ez az a pont az előkészítésben, amikor egy pár nyugodt esti vagy éjszakai órát érdemes beáldozni, és időben kiadni a listákat a részlegeknek, mint később „szívni”. Persze mindig lesznek újonnan felmerülő igények, de legalább a már ismerteket adjuk át rendszerezve, átláthatóan.

Helyszíntablók

Néha jól jön helyszíntablókat gyártani a kiválasztott helyszínekből (nem kötelező) – kinyomtatott fotókból kartonokra, vagy dossziéba fűzve, vagy az iroda falán, esetleg csak laptopon külön mappákba gyűjteni, így könnyebben össze lehet nézni a film helyszíneit story board - szerűen, egymásután, ahogy majd a filmben is követik egymást. Ha elkészül az iroda falán a „filmtérkép”- a helyszínek kinyomtatva, akkor mindenki odavándorol majd, hogy megbeszélje a maga dolgát- nagyon praktikus dolog minden részlegnek, de az alkotóknak is, mert rögtön jobban látszik a képsorból ha kilóg egy helyszín.

Felmérés, alaprajzok elkészítése

Jó alaprajzot készíteni, felmérni a főbb helyszíneket, főleg ha hozzá kell építeni, vagy be kell rendezni. Van amikor nincs látvány beavatkozás, de akkor is egy alaprajz segít a stábnak, gyártásnak, világosítóknak, hol parkoljanak. Ha utcáról vagy térről vagy természetben lévő helyszínről van szó, egy hozzávetőleges tereprajz is jól jön, nem kell feltétlenül pontosan felmérni.

Mindig érdemes megkérdezni a gártást, hátha a helyszíntulajdonosnak van alaprajza a lakásról, intézményről udvarról, és akkor megspórolunk egy kis energiát magunknak, úgyis ilyenkor előkészítés alatt végtelennek tűnő feladatsor vár ránk.

LÁTVÁNYTERVEK ELKÉSZÍTÉSE

Inspiráció

A filmes látvány megálmodásának több útja van- mindenkinek a saját személyiség diktálja melyikre lép. Az egyik a tudatos, építgetős, külső keresésre alapuló módszer, ami sok munkával, sok verzióval, a végén egy kikristályosodott eredménnyel jár. A másik, a belső, meditatív út, ami az alkotó hangulára és ihletre bízva a megoldást: sokáig semmi nem jut eszünkbe, aztán a tudatalatti hirtelen elküldi a képeket, a víziót, ami úgy jó ahogy van, vagy esetleg még dolgozni kell rajta. Van aki képes mindkét módszert kombinálni, mindkét agyféltekét jól beindítani egy feladatra, talán az a legjobb, mert kiegészítik egymást.

Egy profi akkor is korrekt munkát kell letegyen az asztalra, ha pont nincs ihlete. De az biztos, hogy a legjobb ötletek nem akkor jutnak eszünkbe, amikor agyongyötörjük magunkat, hanem amikor jól érezzük magunkat, a legváratlanabb helyzetekben, amikor teret adunk nekik, (pl. zuhanyzás, sétálás, evés, táncolás közben, nyugalmi pillanatokban...)

Minek

A látványterveknek funkciója az egyeztetés a rendezővel, operatőrrel, a másik információ átadás a kivitelezőknek (habár nekik a műszaki rajzok és a már letisztázott műleírások a legjobbak- és van hogy a rendező is csak a műszaki rajzon keresztül látja meg a tervet - ami tud nagyon hatásos is lenni)

Hogyan

Látványtervek készülhetnek ceruzával vagy tusrajzban, akvarellben, akrilrajzként a fóliára hozzáadva a helyszínfotóhoz, Photoshop látványtervben, 3D renderelésként (Google sketchup, Maya.. a lista folyamatosan bővül..), bamboo pennel, hangulat kollázsként.

A műszaki, kiviteli rajzok készülhetnek kézzel vagy Archicad, Autocad, Google Sketchup, illetve grafikai tervek, felírtok esetében vektoros grafikai programok: Illustrator, Coral draw). Nem a program, a nyelv számít, hanem az, hogy mit akarunk mondani, és mennyire precízen tudjuk ezt megtenni.

A makett elkészítése nem feltétlenül szükséges, de így sokkal jobban látszódnak az arányok (főleg ha ember figurákat is belehelyezünk) és megkönnyíti a térben látását a rendezőnek és operatőrnek (akik nem minden esetben olvasnak jól egy alaprajzot). Létezik látvány makett (ami színeiben és felület kezelésben is közelít a valósághoz) és munka makett (ami fekete fehér, a műszaki rajzból arányosan nagyított egy kartonra ragasztott vetületeit helyezi térbe a díszletnek. Persze semmi sem helyettesíti azt, amikor besétálhatunk az életnagyságú díszletbe, amikor hetek, hónapokig beszélgettünk róla- mindig akadnak meglepetések- kisebb avgy nagyobb mint ahogy képzeltük.)

Berendezési látványtervet akkor a legpraktikusabb készíteni, ha már van pár valóságos fotó bútorokról, raktárakból, boltokból (lehet előtte is, csak így pontosabb). A berendezési és kelléklistákat már hamarabb ki lehet írni, maximum még bővítjük közben.

Tipp: ha nincs eszközöd, legyen ötleted

Minden filmben egyszer csak eljutunk oda, hogy nincs pénz elég emberre, díszletre, nincs több idő... Akkor leszel jó látványtervező, ha minden gyakorlati akadály ellenére, kihozod a maximumot a helyzetből. A pénzt próbáld behelyettesíteni be a gyors, egyszerűen kivitelezhető és látványos ötleteiddel.

FILMLÁTÁNYTERVEZÉS FÁZISAI: KIVITELEZÉS, RÉSZLEGEK

BERENDEZÉS és KELLÉK

A berendező feladatai

Minden filmben van egy berendező, aki először forgatókönyvet elolvassa, majd a feladatot és a stílust egyezteti a tervezővel, rendezővel, (akikkel később fotók alapján elfogadtatja a főbb berendezési tárgyakat és kellékeket).

Aztán költségvetést készít amit elfogadtat a gyártásvezetővel (ő a gyakorlati felelős a producerek felé azért, hogy az egész film büdzséje be legyen tartva, ő készíti a szerződéseket, alkuszik meg a részlegekkel, koordinálja össze a részlegek költségeit). Sokszor többszörösen húzni kell a költségekből, illetve az igényekből, mire beleférünk a meglévő összegbe, és meg van rendelve a berendezési cégtől a "szolgáltatás" egy bizonyos áron.

A berendező irányítja a saját csapatát: a többi berendező asszisztent ("buyers") akik beszerzik a szükséges bútorokat, textileket, kellékeket - hova menjenek és hány darab mit hozzanak, illetve eldönti, hogy kölcsönveszik, megvásárolják vagy legyártják azokat.

A berendező kiszámolja a gyártási terv és a terepszemle alapján hány napra van szüksége egy helyszínen a megadott terv berendezésére, hány pakolóemberre, kellékesre, hány nap teherautóra van szükség, és "**diszponálja**" őket (értesíteni mikor hol legyen a kolléga, és kiket hív be aznapra), mindezt listák és táblázatok segítségével.

A berendező gondoskodik az átmeneti raktározásról, a helyszínek berendezéséről (együttműködve a gyártással azzal kapcsolatban, hogy melyik helyszínre mikortól lehet menni berendezni, meddig kell kiüríteni) , majd azok bontásáról és visszaszállításokról, (mennél több napig maradnak a tárgyak, bútorok náluk, annál több bérleti díjat kell fizetni) legvégül az elszámolás is az ő dolga.

Berendezési költségvetés

Kétféle berendezési költségvetés létezik: az egyik az egész filmre előre megbecsült összeg, tartalmazva az emberi, szállítási és dologi költségeket (vásárlás, gyártás, bérlet) részletezve, aminek

alapján a filmet gyártó cég és a berendező cég leszerződnek. Ezt hívják "**limit**" költségvetésnek, amihez a film végéig hozzá szoktak adódni új igények. Magyar filmeknél ez a leggyakoribb. Sokszor jobb előre megtudni a gyártásvezetőtől mennyi pénzt szánnak berendezésre (néha egyenesen a berendezővel beszélnek meg, nem a tervezővel - a gyártó cég a berendező céggel szerződik, alkudoznak, a tervezők jönnek mennek, de az alvállalkozók lehetnek fixek . A tervezőnek viszont jobb tudni előre mennyi van rá, mint kétszer dolgozni...). Nálunk a berendezőknek megvannak a saját állandó embereik, szerszámaik, raktáraik, kamionjaik.

Külföldön az a módszer a megszokott, hogy minden berendezési csapattag külön van leszerződtetve, hetenként kifizetve, az összes berendezési tárgyat és kelléket, szerszámot kamiont, raktárat, műhelyt, fokozatosan rendelnek meg, aztán minden egyes apró vásárlási vagy bérleti számlát le kell adni a produkciónak, amiből összeadódik a végső költség, így az anyagi kockázat vagy a nyereség nem a berendező cégé, hanem a filmet gyártó cégé.

Külföldi filmeknél amik Magyarországon forognak, szokott lenni egy külföldi és egy magyar berendező. Sok mindent hoznak, bérelnek, vásárolnak hoznak külföldről, általában a legszebb dolgokat , amik itt nem fellelhetőek, (a kint raktárak sokkal jobbak).

A berendezési költségvetés tartalmazza: a bérelt tárgyak és bútorok bérleti díját, a vásárolt tárgyak becsült összegét (tartalékkal), a gyártott tárgyak költségbecslését, az emberek fizetését (berendezők, beszerzők, kellékesek, kamera melletti kellékesek, szállítók), a járművek bérletét és költségeit (teherautók, saját autók, taxik, benzinköltségek), eszköz vásárlást, telefonköltséget, iroda és raktárbérleti költséget.

Sokszor bérletéhez le kell tenni a tárgy vagy bútor teljes összegét, amiből a végén vissza kapnak 70-80%ot , hogyha sértetlenül hozzák vissza (ezt hívják **kauciónak**, ezt a pénzt ideális esetben a film kell rendelkezésükre bocsájtja.)

Egyeztetés látványtervező és berendező közt

A látványtervező dolga letisztázni az adott film igényeit a berendező felé, ehhez készít: berendezési és kellék listákat, berendezési alaprajzokat, **dokumentációt** (= a kort vagy hangulatot elmagyarázó képanyagot), látványterveket, részrajzokat. A külföldi filmeknél a berendező egy kreatív ember, aki mindezt maga megteszi, a magyar filmeknél a berendező inkább egy kivitelező szokott lenni, aki a kért hangulatot próbálja létrehozni. Az biztos hogy minnél több dokumentációt adsz, annál jobban fogják megérteni mit szeretnél. De egy idő után már csak annak van értelme, hogy az általuk mutatott fotókból válasszál.

Külföldön általában a játszó kellékekre egy külön embert szerződtetnek, aki ezeket leegyezteti a tervezővel és a rendezővel - **prop master.**)

A berendező folyamatosan fényképeket mutat (vagy e-maillen küld) a tervezőnek bútor és kellék lehetőségekről, anyagmintákat, színmintákat, ameddig egy mindenki számára megfelelőt talál (persze van amikor szorít az idő, és abból kell választani, ami van, vagy ami fellelhető az üzletekben, nem lehet kivárni a pár hetes rendelési időket. – a tervezőnek is rugalmasnak kell lenni).

Játszó kellékek, előtér-háttér

Az összes filmes kellék közül, legfontosabbak a játszó kellékek-"**HEROE PROPS**" , (vagy „action props”). Kiemelt figyelmet érdemel az átgondolásuk, kitalálásuk, megtervezésük, főleg ha egy többszörösen visszajátszó kellékről van szó. Ezért nagyon fontos a kellékátvétel, ha lehet a forgatás előtt pár nappal, amikor még van a rendezőnek kis ideje és agya ,hogy tényleg odafigyeljen rá. A kelléktől függően változhat az akció is (nem mindegy hogy a fegyver kard, pisztoly, pengékkel ellátott legyező vagy beépített szuronyos cipő) A többi berendezési tárgy fontossága egyenesen arányos a kamerához való közelséggel. Tehát ami messze van, kevésbé fontos. A játszó kellékekre érdemes több figyelmet, keresgélést, pénzt szánni, mert a mindig „éles” a mozivásznzon, a színész közelében alaposan ki lesznek fotózva, uralják majd a képet, minden hiba sokszorosan látszik esetükben. Viszont azok a berendezési tárgyak, amik hátul vannak, sokszor „életlenben”, akár pontatlanok is lehetnek , nagy vonalakban kell stimmeljen az összkép- ez is hozzá tartozik a filmes csalásokhoz (már ha a rendező és operatőr az a típus, aki előre meg tudja mondani hol zajlik majd a jelenet).

A játszó kellékeket a rendezővel is előre el kell fogadtatni, nehogy a forgatáson derüljön ki, hogy ő igazából nem ilyenre gondolt (mert akkor várhat a stáb forgatási időből egy újabb kellék beszerzésére, és nagyon drága ám egy túlóra, meg nagyon ideges lesz mindenki ha nem jó a kellék, és azért nem lehet forgatni...). Kellékátvételnél jobban járunk, ha eleve több verziót is mutatunk a rendezőnek (hogy elkerüljünk a sok fölösleges kört).

Jelenettől, akciótól függően bizonyos kellékekből több azonos példányra van szükség ("**REPEATS**"), azért mert megsérülhetnek, megrongálódhatnak a játék során (pl. ha valaki falhoz ver egy csészét, elás egy tiszta kincses zsákocskát a földbe, akkor több kell belőle, és a rendezővel vagy az

aszisztenciával kell megbeszélni hány darab). Van amikor ugyanazt kell felvenni többször (pl. Mozart aláírja a kottát, akkor több megkezdett, kézzel írott kotta kell a kellékesnél legyen). Van amikor egy kellék egy film alatt időben változik, de a felvételeket nem kronológiában vesszük fel, ezért több fázisban kell legyártani azt, (pl. egy napló különböző jeleneteken keresztül való folyamatos megírása- néha ez kézdublőrrel van felvéve, egy virág elhervadása, egy útitáska háború alatti lekoszolódása, szétmálása.)

Helyszíni felmérés

A berendezni való helyszínt kell mérni (a közös terepszemlén, vagy a rajzoló, tervező külön kimegy a helyszínre emiatt), mert egy pontos alaprajzból kiderül mi fér el, mi nem (pl. gyakran előfordul díszletátvételkor, hogy ki kell tenni a díszletből pár fotelt, asztalt, ülögarnitúrát, mert túl zsúfolt a tér, nem tud mozogni benne a színész és a kamera). De nem csak az alaprajz fontos, hanem az ablakok méretei is, a függönyméretek miatt.

A látható tereken kívül, meg kell nézni az ajtóméreteket, a kanyarokat a folyosókon, lépcsőfordulókat, hogy kiderüljön be lehet-e vinni amit akarunk a helyszínre, milyen a megközelítése, hány ember kell hozzá (mindez már a berendező feladata).

Kölcsönzés

A filmek forgatásánál használt bútorokra és kellékekre csak átmenetileg van szükség, rövid időre, ezért előnyösebb a kölcsönzés mint a vásárlás. A forgatási időhöz (1-2-3..7..nap) hozzá kell adni a szállítási, berendezési, illetve bontási napokat is. Így bármilyen tárgyat, bútort legalább 3 napra, de inkább 1 vagy több hétre szoktak kölcsönözni. Attól függően, hogy milyen korról van szó, elsők a bútor raktárak (pl. TV raktár, főtí kölcsönző, a berendezők saját raktárai) aztán a magán a gyűjtők, antikvitás boltok, bútor boltok akik kölcsönöznek 10-20-30%ért, ha le van téve a bútor teljes ára kaucióba. Nagyobb külföldi filmeknél érdemes megnézni a bécsi, prágai, londoni vagy más külföldi raktárakat, mindenképpen nagyobb választékot találunk, és még az is megtörténhet, hogy olcsóbban bérelhetünk, viszont az oda-vissza szállítási költségek megmaradnak.). A modern filmeknél vagy reklámoknál, gyakran kölcsönzünk az Ikeából is. Ha múzeumi tárgyról vagy műtárgyról van szó, akkor kíséretet is adhatnak a tárgyhoz, festményhez, bútorhoz.

Azért előnyösebb a kölcsönzés, mert a film után, külön problémát jelent, hogy mi legyen a tárgyakkal, bútorokkal. Külföldi filmeknél ki szokták árusítani fél áron őket, de még akkor is sok dolog megmarad. A magyar filmeknél általában a berendezők raktáraiba maradnak, de sokszor az évekre való raktározás sokkal drágább, csak azért, mert "hátha egyszer majd pont ez kell...". Ugyanakkor meg bizonyos berendezőkkel meg pont azért szeretnek dolgozni, mert jó a raktáruk- ez egy örök

Vásárlás, legyártás

Ha apróbb tárgyokról, kellékekről van szó, akkor meg kell vásárolni azokat. Ha öregíteni, átfesteni, átkárpitozni kell a bútorokat, akkor meg kell vásárolni őket. Ha olyan korabeli filmről van szó, aminek a bútorai, kellékei nem fellelhetőek raktárakban, akkor le kell őket gyártani.

Berendezés által használt műhelyek

Legyártásnál vagy átalakításnál szükség van külső műhelyekre:

- **asztalosműhely** (bútorgyártásnál vagy egyéb kellék gyártásánál: pl. speciális bútorok, hordók, ládák, zászlórudak),
- **kárpitos** (pl. bútor vagy hintó át kárpitozásánál),
- **varrónő** (pl. függöny, terítő-, vagy párna készítésnél),
- **díszletfestő** (pl. zászló címerfestésnél, tárgyak vagy textilek, pl. zsákok öregítésénél),
- **szobrász** (pl. bronz kilincs öntésnél, kard készítésnél), vagy éppenséggel 900db megnyúzott műfókabőr elkészítésénél)
- **lakatos** (lámpák, gyertyatartók, tűzkosarak, szekér kiegészítő elemek),
- **ötvös** (pl. könyvet záró ékes kis zár és kulcsa, játzó doboz ékszer verete..)

Belső helyszínen meglévő bútorok

A berendezési terv elkészítésénél fontos megnézni mi a használható a helyszínen meglévő bútorokból, és mi az eltávolítandó (körbe kell alaposan fotózni a lakást, azokat a szobákat is amik nem játszanak, hátha van ott valami jó kis bútor, tárgy, amit fel tudunk használni..)

Azt is meg kell nézni, mi az ami nem mozdítható, vagy nem kivihető (zongora...) azt jobb

beletervezni, ha megengedi a történet.

Effektfények, operatőrrel egyeztetni való berendezési elemek:

A kamera mögött lévő lámpák és reflektorok fénye az operatőr hatásköre, de a kamera előtt lévő "effektfények" a díszlettervező felelőssége: ha klasszikus asztali, mennyezeti, fali, beépített vagy kültéri lámpákról van szó, vagy ha speciális díszvilágítás amit a technika csapat segítségével gyártunk le a film forgatásra egy jelenethez. Mindezt egyeztetni kell az operatőrrel, mert az effektfényeknek még a színhőmérsékletük is különbözhet és ezt össze kell hangolni.

A fényforrások fogják megadni a kép fényrajzát ha esti, éjszakai jelenetről van szó, tehát az operatőr világítási koncepciójába kell beilleszkednie. Ezért érdemes előkészítés alatt együtt átnézni vele minden egyes belső helyszínre tervezett függő lámpát, asztali lámpát, falikart, állólámpát, (ezeket hívjuk **effekteknek**). Az effektfényekre az operatőr majd ráépít a saját világításával. Fontosak a lámpaernyők is, az anyaguk, a színük, van-e rajtuk minta, mert jobban látszódnak mint az egész díszlet, ha félhomályban van.

Fontos megmutatni az operatőrnek anyagmintát az ablakra kerülő függönyökből is, mert az eltakarhatja, vagy elszínezheti a fényt, ami bizony az ő felségterülete a filmben. Ha műteremdíszletben vagyunk, akkor az ablakon kilátásnál belátszódnak olyan elemek, (utcai kandeláber, világító cégér vagy reklám, elmenő hintó, motor, mozgó árus, biciklis) amik segítenek a hiteles környezet megteremtésében – ezekről még kell beszélni az operatőrrel és a rendezővel is: látszik-e majd ez egyáltalán, illetve a rendezőasszisztenssel: mennyi idő van ezekre a felvételekre, (mert lehet hogy túl sok időt venne el a háttér megrendezése, ha statiszták is kellene hozzá).

Kültéri berendezés:

Berendezési tárgyakra szükség lehet úgy belső terekben mint kültéren. Az utcai berendezési tárgyak például: kirakatok berendezései, árusok, plakátok, kandeláberek, homlokzati lámpák, biciklik, autók, járművek, szemetes kosarak, konténerek, virágágyások, kerítések, ládák, hordók, csomagok, háborús filmekben homokzsákok, vagy akár barikádok. (A cégérek, szobrok már építészetnek számítanak).

Ha igazi helyszínen forgatunk - egy utcán vagy téren - akkor alaposan meg kell figyeljük a látszódo ablakoknak és erkélyeknek a lakók által használt tárgyait- itt szorosán együttműködve a gyártással néha meg kell őket kérjük (pl. egy korabeli filmnél) hogy tegyék be az erkélyről a műanyagszéket, az ablakból a műanyag cserepeket, engedjék meg, hogy a saját korabeli függönyeinket helyezzük az ablakba az ő modern irodai szalagfüggönyük helyett.

Statiszta kellékek:

Az utcai jeleneteknél elengedhetetlenek a járókelők, akiket fel kell ruházni statiszta kellékekkel: táskák, esernyők, szemüvegek, görbebotok, sétatálcák, bevásárló kosarak, szánkók, biciklik, gyerekjátékok – mind a mi dolgunk. A jelmeztervezővel akkor kell egyeztetni, ha egy fontosabb szereplő táskájáról, sétatálcájáról (vagy tárcájáról, noteszéről) van mondjuk szó - mert stílusban pontosan be kell illeszkedjen a szereplő arculatába. Az első asszisztenssel is egyeztetni kell, hogy hány statiszta van, hány férfi, nő, vagy gyerek - úgy pontosabban tudunk kellékeket hozni - szükség van-e állatokra...)

Forgatás, ügyeletes kellékesek :

A berendezés ügyeletes, kellékesek (általában ketten vannak a forgatáson, hogy tudjanak megmozgatni egy nagyobb bútort) őrzik és adják a színészek kezébe, majd a nap végén elteszik a játzó kellékeket, illetve a statiszták kellékeit. A díszletet már berendezve kapják meg, csak a nagyon törékeny dolgokat őrzik külön elcsomagolva, a gyertyákat ők gyűjtik meg és cserélik ki ha leégnek, (figyelve a gyertyaméret kapcsolódására ha azok az előtérben vannak), és ők figyelnek oda hogy jól állnak-e a függönyök, a párnák, hogy nem került modern elem a díszletbe (pl. néha otthagynak a stábtagnak egy műanyagpoharat, forgatókönyvet, és a képben van... - a díszlet kitakarítása a forgatás után a gyártás dolga, jobb esetben van külön takarítócsapat).

Egy belsőben gyakran előfordul, hogy be van rendezve az összes irány, de ahhoz, hogy a különböző szemszögeket felvegyék, a kamerának és a körülötte lévő stábnak helyet kell csinálni (pl. ki kell vinni az ágyat, az ülogarnitúrát, a szekrényt) - ez kisebb- nagyobb átállásokkal járhat (amit a kellékesektől az első asszisztens kér, és neki kell megmondani azt is, hogy mennyi időbe fog kerülni az átállítás, illetve a visszaállítás, azért, hogy minél hatékonyabban ki tudja használni a stáb az ilyen holt

időket (pl. próbára, világításra, ebédszünetre, sminkkorrekcióra). Ha fogunk még arra látni, akkor utána mindent vissza kell állítani, pontosan ugyanolyanra, kapcsolódva (ilyenkor jól jön egy digit fotó a berendezett díszletről mielőtt szétkapják).

A berendezés ügyelet dolga kialakítani a folyton vándorló monitor körüli székparkot is a rendezőnek, operatőrnek, részleg vezetőknél. Egy kellékesasztal mindig kell legyen valahol a helyszín közelében. Saját asztala szokott még lenni a „kraft”-nak, a kamera melletti kisbűfének.

Kertész csapat, növények:

A kertészet is a berendezéshez tartozik. Kisebb mennyiség esetében (egy kis virágágyás, pár vágott virág) könnyű a helyzet, de van amikor külön kertész csapatot kell hívni. A növények mindig kényes ügy, mert csak az aktuális évszak virágaiból lehet választani (hiába van a mesefilm forgatókönyvben tengernyi rózsaszín muskátli a bálteremben, ha a kertészetekben csak csoffadt fonnyadó muskátlik vannak.) Ha gyümölcsösről van szó, jobb úgy keresni helyszínt, hogy már legyenek ott fejlett gyümölcsfák, különben csak csemetéket tudunk beültetni, nagy lombosított fát nem.

Ha borostyánnal benőtt nagy mennyiségű kastélyablakra van szükségünk hetekig, akkor nagyon rosszul járunk az élő borostyánnal, ami levágva és az üveghez mesterségesen rögzítve 1-2 napon belül elfonnyad. A helyes döntés ilyenkor a műnövény- ilyesmiből már nagyon jó élethűek is vannak, és csak a közelibe kell igazítani használnunk.

Ha gyökerekkel benőtt barlangbejáratot kérnek tőlünk, az már szobrászmunka, és kiegészíthetjük igazi száraz növényekkel, ágakkal. De ha egy kandalló köré egy bizonyos pontos formájú faágra van szükség, akkor vagy megkeressük és megkomponáljuk száraz ágakból, vagy kifaragtatjuk szobrásszal, majd lefestjük kérgesre.

Ha az erdei út mellett mezei virágok vannak a forgatókönyvben, akkor beültethetünk párat (cserepestől, mohával eltakarva a kaspónyakát), de legyen még nálunk 1-2 tálca mezei virág amit majd kamera szerint ültet be az ügyelet.

Van olyan természet védelmi helyszín, ahova nem szabad kívülről hozott anyagokat használni - ilyenkor a nem kívánt turista jeleket a fákról sárral takarjuk el, a túl fehér kavicsot az úton pedig helybéli erdei avarral. (A „Postai úton” című filmnél egy kincs kiásása volt a jelenet. Abszurd módon, azért hogy ne ássunk, ne zavarjuk fel az ottani földet, a kiváasztott fa köré terítettünk egy geotextiliát, és arra tettünk több réteg földet, de csakis ugyanazon erdőből, a vakondtúrásos részekről- ebbe a földbe helyeztük el a kis pénzeszsákokat.)

Járművek:

A járműveket általában a berendezés **diszponálja**, az első asszisztens listái alapján, de van amikor a gyártás átveszi ezt a feladatot. Ha korabeli autókról, hintókról, szekerekről van szó, vannak gyűjtők, akik kölcsön adják őket. Ilyenkor a stíluson kívül vannak más szempontok is: Ha belül is vannak jelenetek, az operatőr is meg kell nézze a rendezővel, mert nagyon szűkös lehet a belső tér, és akkor új járművet kell választani, vagy a meglévőt átalakítani, úgy, hogy az egyik-másik fala kivehető legyen (ezt a tulaj vagy a technika részleg oldja majd meg).

Gondolni kell arra is, hogy a jármű a helyszínre kell majd érjen időben valahogy, hintó nem jár autópályán, így gyakran **trailer**-en viszik-hozzák, ami hozzá jön a majd kölcsönzési költségekhez, erre számítani kell.

Általában a korabeli járműveket már ismerő, tapasztalt tulajdonosai-vezetői kerülnek jelmezben statisztaként a filmbe, mint sofőrök, kocsisok. Ilyenkor szólni kell a jelmeztervezőnek, aki méreteket kér majd tőlünk. Ha esetleg tankokra van szükség (pl. egy '56os filmhez), az kényes ügy - a honvédséget is be kell vonni, az oda- visszaszállítás csak éjszaka lehetséges, mert a teljes forgalmat le kellene hozni állítani. és különben is pánikot keltene egy tanfelvonulás a körúton. (Mellesleg megjegyzem, hogy rettenetes érzés ha egy igazi tank csöve feléd fordul, még akkor is, ha tudod, hogy nem fog löni - rögtön át kell menjen az ember az út másik oldalára.)

Fontos odafigyelni a jármű pillanatnyi állapotára, tisztaságára a filmben - egy hosszú út után nem lehet frissen mosott az az autó és a kerekei, hanem poros, sáros.

Állatok:

Ha szükség van a filmben állatokra, akkor több időt kell szánni azokra a jelenetere, mert az állatok ritkán csinálják pont azt amit mi szeretnénk, ráadásul kérésre, felvételben, és többször egymás után, egyformán (ugyanaz vonatkozik a kisgyerekes jelenetekre is). Emiatt vannak erre szakosodott

filmes állatszaktörők, akiknek vannak idomított kutyáik, macskáik, ismernek állattartókat, tudnak bánni velük, fel tudják mérni, hogy mire lesz képes az a példány, mire nem.

Bizony plusz forgatási napot kellett beiktatni, amikor az állateledel reklámban nem táncolt a macska a zongora húrjain, mint a story board- ban.

Nagy hahotázást váltott ki bennünk az a kecske, aki a Tamara film forgatásán megette a dísznövényt, és, miután egy teljes órán keresztül hárman nagy nehezen a hátára szíjztunk egy védő pokrócokon fekvő kis asztallapot, (hogy a kecskéből mesés ebédlőasztal váljon), az első próba első percében megtalálta okosan a kiutat: 2 oszlop közé ugrott és egy mozdulattal levetette a hátáról az oda nem illő kelléket.

A Kalandorok forgatásán meg nem kis fejtörést okozott az, hogy nem volt külön állatosunk, hanem a helybéli erdélyi gyártástól kértünk egy idomított kutyát, meg egy telefonfülkét a falu közepére, mert az volt a jelenet, hogy telefonálás közben Rudolf Pétert jól megugatja egy nagy kutya. Hoztak is egy gyönyörű medve méretű kutyát (ami viszont nem volt idomított) és egy telefonfülkét (ajtó nélkül), mindezt 1 órával a jelenet forgatása előtt... Hát improvizálni kellett: elloptuk (kölcsönvettük pár órára) egy másik fülkének az ajtaját, de a nagykutya sehogy sem akart az ajtó előtt két lábra állva ugatni, hiába tettünk kolbászt a fülke tetejére, majd halálra rémült kismacskát a fülkébe. Végül egy kis pincsit találtunk aki nagyon idegesítette a nagykutyát, és egy srác felállt a fülke tetejére képen kívül, az ölében a pincsel, miközben színész a fülkében telefonált - csak így sikerült forgatókönyv szerint megugatni - viszont ki kellett komponálni a képből a fülke tetejét.. Megoldás mindig van, ha benne vagyunk egy kis kompromisszumban.

Kaszkadőrök, orvosi ügyelet:

Ha háttas lovakról van szó, akkor a kaszkadőrökhöz forduljunk, ők fognak lovagolni rajtuk, vagy ők fogják megtanítani a színészt erre. Bármilyen feladat van egy filmben, ami a színész épségét veszélyezteti, azt egy kaszkadőr végzi, mert ha a színész megsérül, az egész forgatás leállhat hetekre, hónapokra, (ezt meg nem engedheti meg magának egyetlen producer vagy gyártó cég sem).

Mindig mutassuk meg a kaszkadőrnek, azt a kelléket vagy díszletelemet amit ő használni fog (pl. ha kiugrik az ablakon és beleesik egy hordóba, akkor egyeztetni kell vele az ablak és a hordó méretét, ha felmászik és leesik a postakocsiról, akkor a vasszerkezetet nézessük meg vele, mielőtt elkészül, lehet hogy kérni fog egy plusz kis fémlétrát, vagy megerősítést valahová). Ami a képen kívül van, (matracok, szivacsok, emelvények) azt ők majd megoldják, hozzák. De ha a korabeli kötelet amin le kell csúsznia ő akarja hozni, akkor nézzük meg jó előre, mert lehet, hogy esztétikailag nem megfelelő, csak statikailag (nem kenderkötél, hanem műanyag vagy drótkötél, de ha igen, lehet, hogy tiszta új, kell rá egy kis koszolás, öregítés, drótkéfézés..)

Van amikor annyi kaszkadőrre volna szükség, amennyi nem áll rendelkezésre (pl. a Napóleon film forgatásánál, amikor a waterlooi csatát vettük: kiskatonák jöttek statisztálni - pár ezren) a kaszkadőrök lovagoltak és az első sorban a látványosabb harcokat csinálták. Ilyenkor ideális esetben a puskák szuronyai gumiból vannak- de ekkora mennyiségnél rendes szuronyok is voltak bőven, így nem véletlen hogy 5-ször vettük fel a jelenetet (2 dombról lefelé rohanva egymásnak rontottak) és 5 kéz és láb tört el közben, meg persze jó pár karcolás, horzsolás esett, a nagy sárban tényleg nagy dulakodás volt, alig lehetett az ágyukat ide-oda tologatni - de szerencsére ilyenkor mindig van a forgatáson orvosi ügyelet.

ÉPÍTÉSZET

Azt gondolná az ember, hogy ha nincsenek díszletek, meglévő helyszíneken forgatunk, akkor nincs szükség építészetre. De ez sosincs így, mindig akadnak kiegészíteni-, átalakítani-, eltakarnivalók.

ÉPÍTÉSZET: MEGLÉVŐ HELYSZÍNEK átalakítása:

Meglévő helyszínek hozzáépítésénél vagy átfestésnél, első a felmérés: készítsünk alaprajzot, majd egyeztessünk a gyártási emberekkel az átalakítások listáját, mert ebből nem mindig engednek meg mindent (pl. van ahol nem szabad átfesteni, vagy csak kifeszítő világosító rúdról lehet lelógatni a képeket, hogy nehogya megsértsük a falat, vagy pl. ha műemlék kastélyról van szó, akkor lehet, hogy külön engedélyt kell kérni mindenre a műemlékvédelemtől, és be kell vinni a műemlékvédelemhez a festéket vegyi analízálásra).

Az egyik leggyakoribb átalakítás belsőben az átfestés – mert a fehér falak nem mutatnak túl jól a kamerában - vagy tapétázás (a legtöbbször jól jön egy kis mozgás, textura a falfelületen, mert mindig a fal van a színész mögött, nagyon sokat láthatjuk, élesbe vagy életlenbe) majd visszafestés, visszaállítás. Van amikor le kell zárjuk a meglévő helyszíntben lévő teret egy díszletfállal, amibe ablakot vagy ajtónyílást is helyezhetünk, (pl. ha összejátszik más helyszínekkal). Létezik egy olyan maszkoló

tapéta – egy fehér öntapadós papír, amit műemlékek esetében használtunk, mert el lehet távolítani nyomtalanul. Például a „*Monte Carlo*” c. filmben a Petőfi Irodalmi Múzeum fehér ajtajait kellett lefesteni, de nem kaptunk rá engedélyt, mert minden festéssel és visszafestéssel tompulnak az eredeti profilok – ezért ezt a „*tough-back*”-et használtuk és erre festettük a kívánt színt- így már belemertek.

Ha korabeli filmekről van szó, akkor a meglévő helyszíneken mindig találunk modern elemeket, amiket el kell valahogy takarni (pl. a villanykapcsolókat, radiátorokat: ilyenkor falburkolat színű ornamentikát, a helyszín stílusához illő radiátor takarást, dobozt vagy más álcát kell kitalálnunk - függönyt, képet).

Ha a meglévő helyszínnel azonos elemeket szeretnénk készíteni (pl. ugyanolyan fa falbetétet vagy márványfestéses oszlopot) akkor célszerű az utolsó réteg festést a helyszínen elkészíteni, mert hiába is fotóznánk le, vakuval vagy anélkül, úgysem tudnánk teljesen színhelyesre készíteni a műhelyben.

Olyan feladatok is várhatnak az építészetre, hogy a világítási léceket, rudakat, kereteket gyártson és szereljen be a mennyezet alá. Az „*El Angel de Budapest*” című filmben, a spanyol nagykövetség központo termében egy nem látszó nagy keretet kellett a plafon alá készítsünk úgy, hogy nem volt szabad semmit a falhoz vagy plafonhoz rögzíteni. Ezért legyártottunk a terem sarkaiban és ajtajai mellett olyan profillécezt, pácolt faoszlopokat, amik észrevétlenül belesimultk a meglévő faburkoaltos klasszikus terem hangulatába- ezek tartották a keretet, amin a súlyos lámpák voltak.

Külső helyszínek – grafikai munkák

Gyakran fordul elő, hogy az utcai helyszíneknél, a meglévő reklámokat kell eltakarjunk. Ha például egy óriás plakát van a háttérben, akkor vagy 1. készítünk rá egy saját tervet, ami a film kontextusába illik, vagy 2. ha messze a háttérben van, letakarjuk molinóval, ponyvával, vagy bokrot ágat teszünk elé (megfelelő távolságba a kamera és a reklám közé), vagy 3. utómunkába kiveszik.

Korabeli filmeknél rengeteg grafikai munka kerül megtervezésre ilyenkor- korabeli cégek, üzletfeliratok.

BACKLOT= épített, más filmekből megmaradt szabadtéri díszletek

Korabeli filmek esetében, meg kell nézzük azt a pár meglévő állandó szabadtéri díszletet Budapest környékén, (lásd www.shootinginhungary.com) amiket stúdiók mellé építettek (pl. a főtí Mafilmhez tartozó: középkori várost és falut terekkel, utcákkal és belsőekkel: középkori kocsmá, szobák, lakás, Viktoriánus díszlet külsőkkel, híddal, csatornával, belsőekkel, Jeruzsálem díszlet (amit mexikói és arab falunak is használtak már, sőt átalakították japán utcává is), Koncentrációs tábor, Dynotopia Tvfilm fantasy díszlet, illetve az etyeki Korda Stúdiókhoz tartozó New Yorki utca).

Sokszor eleve azért dönt úgy egy külföldi film producere, hogy Magyarországra jöjjön, mert a film egy részét a már felépített díszletekben szeretné leforgatni.

Ezek a díszletek folyamatosan változnak, átalakulnak amikor használják őket (és sajnos bomlanak, áznak, tönkremennek amikor nem használják őket...) A kívánt változtatásokat, átépítéseket mindig el kell fogadtatni a stúdió vezetésével is, akik eldöntik azt is, milyen mértékben kell a forgatás után elbontani, visszaállítani vagy otthagyni a hozzáadott elemeket a forgatás után. Ha meglévő díszletekkel dolgozunk, utána kell kérdezni az előző produkció szerzői jogairól is.

Szabadtéri díszlet, időjárás

Ha valamilyen ok miatt szabadtéren kell díszletet építenünk (például egy magas épület tetejére, vagy gyönyörű tájba illesztve), akkor számolnunk kell a természet erejével : a szél könnyen megerősödhet, és belekaphat a díszletbe, főleg ha nagy falakról, vásznakról vagy éppen zászlókról van szó, ezért jobban le kell súlyozni, kikötni, megerősíteni a falakat, a rögzítéseket (jobb félni mint megijedni, ugye...). Olyan is történt már, hogy amikor egy kis szobrászmunkát kellett hozzáadni a cseszneki vár külsőjéhez- egy kapu fölé, a „*Secret of Moonacre*”, és a hozzáadott részeket helyben kellett hozzáfesteni a meglévő várkövekhez, olyan szél csatorna alakult ki ott a várudvaron a hegy tetején, hogy a festő keze kesztyűben is szétfagyott, így egy nappal több időbe telt az amúgy egyszerű munka.

Ha esik az eső, az szép is lehet a képen, de akkor az lehet a baj , hogyha nem kapcsolódik a jelenet délelőtti, még napsütésben felvett részéhez (mert egy teljes napig forgatunk, k.b. 3 hasznos percet egy filmből, ezért nem fog működni egymásra vágva a két különböző időjárású és fényviszonyú jelenet, ami a filmben egy időben, folyamatosan játszik).

Viszont ha épített díszletünk van az esőben, az sokkal nagyobb gubanc. Például a „*Monte Carlo*” című filmben, volt egy jelenetünk a Ferihegyi repülőtéren, ahol egy meglévő, használaton kívüli

utasfolyosóhoz kellett megépíteni egy repülőgép belépő terét, illetve a másik végén egy folyosó fordulót, kilátás helyett. Már előző nap kezdődtek a problémák, mikor kiderült, hogy minden munkás nevét 2 hete le kellett volna adni a biztonságiaknak, de csak az építész adta le, és 20 ember közül 5-en nemzetbiztonsági tiltólistán voltak (ki tudja miért, biztos fekete munkát is vállaltak régebben..) De ezt a problémát megoldottuk. De az igazi bajok csak akkor kezdődtek, amikor az egyedüli, csökkentett létszámú építési napunkon, sűrűn zuhogott az eső – a díszletek pedig fából, MDF-ből voltak, vizes alapú festékekkel festve – egy fél perc alatt annyira megvetemedtek volna ha kivisszük őket a hangárból, hogy utána egy egyenes fal élet, illesztést sem lehetett volna össze rakni a penge repülő díszlethez ... A meglévő helyszínen a használaton kívül lévő repülőgép pedig ott állt kint, megmozdíthatatlanul a z aszfalton az esőben, ahhoz kellett hozzáépítsük a mi díszleteinket. Hiába beszéltünk előző nap arról, hogy az egész díszlet fölé, köré egy fa ácsolmányt ponnyával kellene építeni az eső miatt – túl drága volt az árajánlat, úgyhogy csak 4 ponyvát vetettek velünk az Obiban. Viszont ezekkel nem lehetett tökéletesen beburkolni a díszletet, mert szivárgott, és a víz súlyától hozzá ért a falakhoz, befújta a szél az esőt... A padlóbetonhoz sem volt szabad rögzíteni, fúrni, csak az illesztésekbe (külön órákba került, míg kampókat, köteleket hoztak..) Aztán kiderült, hogy reptéren nem lehet csak úgy ponyvával játszani, mert ha elfújja a szél, belemehet egy levegőben lévő repülőgép motorjába, és komoly tragédiák történhetnek. De ezzel még csak a kisebbik végét oldottuk meg a díszletnek. A nagyobbikhoz egy óriás sátorra volt szükség. Rengeteg rendezvénycéggel kellett beszélni, de mindenki használta esőben a sátrát. Végül pár órán belül egy darab kopott, foltozott leselejtezett katonai sátor került elő jó méretben – mire kiderült, hogy nem elég magas, mert emelvényen volt a díszlet. Vízhatlanul magasítani improvizálva, rendelkezésre álló eszközökkel elég nehéz – megpróbáltunk a világosítóktól statívokat és bilincseket kérni, amikkel a sátor függőleges rudait meghosszabbítsuk, persze nem volt náluk 12 db... Végül is az egyedüli jó megoldást a napsütés hozta, jó időben már fél nap alatt összedobtuk a díszletet.

Ezért nézik a filmesek mindig az időjárás jelentést, mert egy egész napos forgatást tönkretehet. – például egy reklámfilmnél, ahol egy udvari hőemberes, műhavas jelenetet kellett felvegyünk szeptemberben, illetve egy kirándulást, el kellett tolnunk héttel a forgatást a folyamatos esőzések miatt, de egy játékfilmnél ezt ritkán lehet megtenni.

Ilyenkor jön jól az „**esődíszlet**”- ez egy kész tartalékdíszlet (műteremben vagy helyszínen, berendezve), ami a gyártási tervben későbbi héten, napon van betervezve, de eső esetén, ha nem lehet külsőt forgatni aznap, előrehozható, hogy ne vesszen teljesen kárba a nap. Ehhez arra van szükség, hogy sokkal hamarabb kész legyen, béreljék ki a helyszínt vagy a műtermet, már a külsős napokon, - ez egy plussz költség, amire nem mindig van lehetőség, de jól jön- olyasmi mint egy biztosítás, mert még mindig kevesebbe kerül, mint egy teljes napja az egész stábnak, a kibérelt felszerelésnek, a színészeknek.

MŰTEREM díszlet:

Különböző okokból lehet szükség műteremdíszletekre:

- ha nagyon speciális, megtalálhatatlan helyszínről van szó (pl. egy átalakított barlang, egy különleges nem létező kápolna vagy sci-fi téma..)
- vagy ha olyan helyszínen játszódik a jelenet ahol a valós helyen nem lehetne elférni a stábnak (pl. egy panel lakás),
- vagy ha átalakítva, rombolva is látjuk a helyszínt (pl. leég, vagy lövöldöznek, falrobbanások vannak),
- de akkor is érdemes műteremben forgatni, ha több hetes forgatás várható abban a díszletben, hogyha nem túl nagyméretű díszletről van szó.

Műteremdíszletben főleg nagy költségvetésű filmeknél lehet gondolkodni, sajnos a magyar filmek ritkán engedhetik meg maguknak ezt a kényelmet.

A műteremdíszlet előnyei:

A műteremdíszletben való forgatás egyik előnye az, hogy gyorsabban megy a munka, mert nincs minden díszletfal megépítve, ezért gyorsabban lehet átállni, mozogni a stábnak, ráadásul a díszlet részét képező falakból is ki lehet alakítani transzport fal részeket, amiket az építészeti ügyelet ki-be tud helyezni. (helyszínen lehet hogy több túlóra kellene ugyanennek a jelenetnek a leforgatásához, az átállásokkal és átvilágításokkal együtt.)

A másik előny az, hogy könnyebben lehet világítani, mert nincsenek plafonok, (csak ahol belátszik) viszont vannak világítási hidak.

A harmadik előnye a műteremben való forgatásnak, hasznos hangot lehet felvenni, nem szűrődik be kültéri zaj (ez az utólagos szinkron költségeit jelentősen csökkenti).

Ráadásul az előnyökhöz tartozik, hogy ha több nap forgatásról van szó, még az építészeti

költségekkel és műterembérleti díjjal együtt is olcsóbb a végeredmény mint ha összeadnánk egy igazi helyszíni bérleti díjait és a utcán való stábparkolásért kifizetett területfoglalási díjakat. A tartózkodók, smink szobák, öltözők, office buszok, mobil wc, aggregátor.díjai mind hozzájönnek egy helyszíni forgatáshoz. Ezeknek a költségeknek az összesített mérlegét a gyártásvezető tartja kézben, ő tudja igazán precízen össze hasonlítani a két verziót, de a döntés az alkotókkal együtt születik.

A műteremdíszlet hátrányai:

A gyenge pontja a műteremdíszletnek az ablakokon és ajtókon való kilátás - nehéz jól megoldani (de nem lehetetlen) és igazi mélységet varázsolni mögéjük. Ha éjszaka van, és függöny van az ablakokon, elég pár fényforrás (pl. villogó neonreklám a szemközti oldalon, utcai világítás, egy lomb a reflektor elé téve képen kívül ami már ad egy hangulatot és pár igazi árnyékot rajzol az ablakra, szembelevő homlokzatképre átvilágítható ablakokat, lehet esetleg sima fekete molinóból kivágni,- ezeket a csalásokat az operatőr oldja meg a világosító csapattal és a technikával együtt. Viszont ha nappali a jelenet, ennél jóval több kell – festett háttér, fotóháttér, **translight** vagy épített háttér, mozgó tárgyak, statiszták (vagy pl. egy hintó, egy motor, egy árus pont elmegy az ablak előtt). Az ablak vagy ajtó előterében lévő tárgyak mindig segítik az illúzió keltést (takaró- folyosófalak, oszlopok, kandeláber, növények amik belógnak..)

A másik esetleges gyengéje a műteremdíszletnek a felületkezelés – nehéz jól, valóságűen megcsinálni (habár kovacsolhatunk erényt is ebből, ha izgalmas festői felületekkel akarunk játszani, amikor nem reális díszletet szeretnénk építeni). Van olyan film, amiről ordít melyik díszlet az épített, és melyik az igazi, mert nem elég jó a festés, öregítés, látszódnak a sarkoknál az illesztések, vagy hiányoznak a funkcionális elemek (pl. egy mai lakásnál: radiátor, villanykapcsoló, telefon, légkondi, csövek...) Fontos ilyenkor a koszt is odafesteni a sarkokba, a kopásokat a kilincsek és kapcsolók mellé, a bejáratnál az ajtó alá – az a jó ha egy díszlet összeérik, (mint egy jó étel a hozzávalói a sütőben,) és nem látszik, hogy most, egy alkalomra lett össze dobva az egész. Sokszor lebukós ha úgy van megépítve vagy berendezve egy díszlet hogy jól nézzen ki, és nem úgy, mintha használnák, élneek benne. Képzeljük magunkat az egyik fotelbe, és gondoljuk végig a praktikus mindennapi történéseket abban a lakásban vagy hivatalban, és a funkció majd megválaszolja minden kérdésünket - és ez segít majd a koszos kialakításában is (pl. kilincsek, kapcsolók, konektorok mellett, székeknel a falnál amik mindig hagynak nyomot a támlájukkal, előszobában lábmagasságban ahol pár koszfolt szokott lenni a falon...).

Műszaki rajz, műleírás:

Az építendő díszletekről vagy díszletelemekről műszaki rajzokat és műleírásokat készítünk, referencia képeket csatolunk. Minél részletesebbek a tervek, annál pontosabb lesz a kivitelezés, annál közelebb lesz a vízióknhoz, annál kevesebb lesz a félreértés. Jó esetben ezeket asszisztensek vagy szakképzett műszaki rajzoló, építészek készítik el, de van amikor nekünk kell mindent végig rajzolni (ilyenkor esélyes, hogy ez lesz az éjszakai harmadik műszakunk aznapra).

Egy a lényeg: a rajzok pontosak, egyszerűek, érthetőek, átláthatóak, legyenek – akkor is értsen meg az asztalos vagy más szakember, ha nincs hozzá fűzött szóbeli magyarázat . Eleve legyenek ráírva a válaszok az esetleg felmerülő kérdésre (pl. a Beépített szekrény igazi fa vagy MDF-ből van? A nyílászáró pácolva van vagy olajjal festve? Melyik a meglévő része és melyik az építendő része annak a falnak a rajzon. A műköburkolat vagy párkány vakolt hungarocellből vagy gipszből van? A padló MDF-ből vagy betonból van? Hova kerüljenek transzport falak, van mennyezet a díszlet fölött, és ha igen hol, és kell-e mozgatni...)

Gyakran előfordul, hogyha nagyon sok díszletet kell egyszerre építeni, hogy hiába hívjuk fel milliói apró változtatással, kiegészítéssel, az infó egy része elvész az éterben (mivel az építésznek is véges a memória kapacitása). Ezért kell mindig mindent leellenőrizni a feladatot, nem elég kiadni, illetve ezért jó minél több információt ráírni a rajzokra (ilyenkor igazán érvényesül a „szó elszáll az írás megmarad” mondás...)

Amikor műszaki rajzolunk egy díszletet, érdemes figyelembe venni azt, hogy milyen jelenet játszódik ott, mennyire távol vannak a színészek a díszletben: azokat a falakat amik nagyon messze vannak, nem érdemes túlságosan kidolgozni, viszont ha egy fal előtt ül egy karosszékből a színész, és hosszú perces jeleneteket veszünk fel ott, akkor érdemesebb arra a falra költeni az ötleteket.

Költségvetés egyeztetés:

Ha megvan minden rajz és műleírás, illetve a technikai terepszemle, és beérkezett az

építészeti árajánlat , jöhetnek a számok egyeztetései a rendelkezésre álló összegekkel - a gyártásvezetővel, vagy a díszlettervező saját költségvetés összesítőjévé- addig, ameddig a két összeg nem közelít egymáshoz, illetve azonos.

Figyeljünk oda, hogy ez mindent tartalmazzon: anyagárat, munkaerőt, szállítást, bontási költséget, visszaállítást, az építész díját, ha szükséges daru , vagy más speciális teherhordó eszköz árát, esetlegesen felvonulási díjat (víz, áramellátás egy természeti helyszínen, wc, iroda konténer - ezek néha gyártási költségként elszámolhatóak, és akkor nem a látvány költségvetésbe tartozik). Mindehhez ideális esetben hozzájön egy kis ráhagyás, úgy 10% tartalék, mert mindig vannak újonnan felmerülő igények, a költségvetés lezárása után is. Ha túl sokba kerül amit szeretnénk, sajnos néha egyszerűsíteni kell - meg lehet beszélni a rendezővel és az operatőrrel mit lehet kihúzni, mi az a falrészlet ami úgy sem látszik, (tehát kidobott pénz, csak a kényelmesség miatt volna ott) . Aztán a csökkentett igényekkel újra kell számolni az építész költségvetést (ha nincs mit kihúzni, akkor egy másik helyszínen spórolni, vagy meggyőzni a gyártásvezetőt, hogy márpedig erre mindenképpen szükség van, adjon több pénzt építészetre...) . Sokszor 8- 10 költségvetés verzió is születik egymás után a végsőig. Addig kell áttervezni vagy húzni az igényeken, ameddig beleférünk a költségvetésbe. Ez egy kellemetlen hosszadalmas folyamat az előkészítés során, de sokkal hatékonyabb, mintha ehasználnánk a pénzt a pár kedvenc díszletre és a film teljes egészére már nem maradna semmi... Nagyon nehéz ezt az igénylistát megjósolni az elején, folyamatos többé-kevésbé pontos költségbecslésre van szükség, csak az a biztos ami már elmúlt- lessz ami többbe, lessz ami kevesebbe kerül majd. De sosem szabad a legjobb ötletekről lemondani, azon kell spórolni, ami nem látszik a filmen, ami nem ad hozzá az értékéhez (de nem a büfén vagy kaján mert akkor mindenki morcos és rosszabbul megy a munka - hanem egy túl drága helyszínen például, vagy egy a háttérben lévő nem olyan fontos de aránytalanul drága átalakításon.)

Az olcsóbb néha drágább :

Nincs az a film, ahol ne kelljen spórolni. Viszont sose akarjuk a jó szakembert, aki nyilván drágább, lecserélni olcsóbbra. Ugyanis például egy nem filmes építész, nem fogja tudni a filmes határidő fontosságát - az építőiparban nem nagy gond 1-2 napos csúszás, de egy filmnél katasztrofális - ki vannak bérelve a kamerák, lámpák, le vannak szerződötve a színészek, ott áll a stáb forgatásra készen... Egy filmes festő ismer olyan technikákat, amiket egy szobafestő nem. Egy filmes asztalos nem pazarolja az időt és a pénzt a díszlet hátára, vagy tartós anyagokra. Egy filmes kellékes tud gyors és hatékony lenni, szó szerint szalad ha hívják, mert minden perc drága, egy civil pedig lehet hogy olcsóbb, de lassabb - amikor elfordulsz, leül pihenni, majd elmagyarázza miért nem lehetett megcsinálni amit kértél.. Egy jó építész ott vesz anyagot ahol a városban a legolcsóbb, és nem a sarkon. Egy tapasztalt építész tudja úgy csoportosítani a munkaerőt gyártási terv szerint, hogy egy nap több díszleten dolgoznak, így kisebbek lesznek a végén a díszletek költségei.

Szóval ott dől el a munkád minősége és a későbbi feszültség foka, amikor össze állítod a csapatodat. Nagyon megszívathatod magad, ha rossz embereket választasz vagy elfogadod a gyártás által ráerőltetett olcsóbb embereket, de annyira, hogy akár nem is teljesítik azt, ami a te felelősséged. Néha a gyártás megpróbál ragaszkodni olcsó kivitelezőkhöz, de neked meg a minőség a dolgod. Ki kell harcolnod a jó csapatot.

Kijelölés:

A helyszínen építés első fázisa a díszlet sarkainak a pontos kijelölése. Sokszor a rendező és az operatőr is jelen van egy fontosabb díszlet kijelölésénél, mert fontos a tájhoz való elhelyezése a díszletnek. Az is számít mennyi hely marad a kameramozgásoknak. Arról nem is beszélve, hogy a rendezőknek elég rossz az alaprajz olvasási készségük - néha csodálkoznak, hogy az épített díszlet ilyen nagy vagy olyan kicsi lett, hiába volt elfogadott alaprajz.

Ha kijelölünk, a legjobb ha van mérőszalag, sok kijelölő oszlop a díszlet és bejáratok sarkaihoz (pl. lécs X talpra állítva, mint a karácsonyfa talpa) esetleg szalag, hogy a homlokzat főbb vonalai legyenek a földre rajzolva. Ha terepen vagyunk, akkor pár ágacska vagy kő is megteszi.

Ha műteremben vagyunk és **green- box** vagy **blue-box** festett háttéréink vannak, jó ha az utómunka felelős is jelen van, mert ő tudja mennyire szabad megközelíteni a zöld háttérrel az épített díszlettel, ahhoz hogy utólag ki tudják lyukasztani a képet (az ideális az 5 m, de ez nem mindig lehetséges minden irányban, sokszor a műterem nem elég nagy ehhez).

A műteremben való kijelölésnél, elhelyezésnél oda kell figyeljünk arra, hogy hol a bejárat, ahová beáll majd a kamion az asztalosmunkával, majd a világosítókamion a lámpákkal, jobb ha azon a részen szabadon hagyjuk a járást.

Minták:

A falak színeit időben ki kell választanunk az építész által kijelölt színskálából (Tikurilla, Trilakk, Héra, esetleg Pantone - de ez a színskála inkább nyomda színekre vonatkozik, nem falfestékekre), egyeztetve az operatórral. Majd kihagyhatatlan a jó minőség érdekében egy minta : 1-2 négyzetméternyi felületen:

- A mintának tartalmaznia kell a kiválasztott színeket a különböző elemeken (pl. nézzünk meg együtt egy falszint és egy fadarabot az ajtók végső színével. Persze ilyenkor kiválasztunk 2-3 közeli árnyalatot, hogy ebből az optimálisat tudjuk megtalálni végül.

- Ha lehet használjuk a mintához ugyanazt az anyagot amiből majd a díszlet készül (pl. ha a csempe MDF-ből van, akkor egy már kész 50x50cm-es, vagy 1m²-es részt nézzünk meg MDF csempéből, így még a fuga színét is ki kísérletezhetjük.

- Próbáljuk ki a mintán azt a felületkezelést, textúrát amit a díszleten is szeretnénk használni (pl. repedezett festésminta, leesett vakolatdarabokkal),

- Nézzünk meg azt a fényességet: selyemfényű lakk, mattlakk, sellak, bitumen..(pl. néha nem jó ha fényesek a nyílászárók, mert nagyon becsillannak a reflektorok, de ha minden matt, akkor túl díszletszerű az egész - nincsenek mindenhol érvényes szabályok, az ilyesmit alkalmanként kell eldöntsük...)

- Az ablakokba kerülő üvegekről is jó mintát nézni , hogyha nem sima víztiszta üvegek – és a mintákat az operatórral megnézni, a legjobbat kiválasztani: lehet matt, csíkos, *katedrál üveg* (domború saját anyagában mintás) , átlátszó vagy fehér, sárga, zöld, barna. Korabeli filmeknél érdemes eljárni az üveg felületével (nem mindig öntöttek ilyen tökéletesen sima üvegfelszíneket mint ma)- különböző lakkos festési eljárásokkal buborékokat varázsolhatunk a felületére – ami nagyon izgalmas lehet, hogyha pont kinéz a színész és a kamera az ablakon. Későbbi közepkori ablakoknál eljátszhatunk az ólomüveg mintákkal (pl. van rombusz alakú és van "sörösüvegfenék" alakú)

Műhelyek:

Mindig ellenőrizzük folyamatában a különböző műhelyekben készülő elemeket:

- **Asztalos** műhelyben: ajtókat, ablakokat, polcokat, szekrényeket, (fa deszkából és lécekből, rétegelt lemezből, MDF-ből)

- **Lakatos** műhelyben: fémkapukat, fémrácsokat, csöveket, fém záratokat, kilincseket, mozgó karokat, (bádogból, vasból, rézből)

- **Szobrász** műhelyben: kandallót, műkőfal felületeket, műtéglafalakat, párkányokat, oszlopokat, díszeket, figuratív elemeket -pl. oroszlanfej, kődombormű, ablaktokdísz,(hungarocellból, gipszből, fából, gumból, műgyantából, bronzból)

- **Festőműhelyben**: festett háttérket (pl. ablakkilátások: ég, táj, városi látkép), festett kárpit falbetéteket, festett márvány oszlopokat, kézzel festett cégéreket, címereket . A díszlet végső felületét is ők festik, de nem a műhelyben, hanem a műteremben vagy a helyszínen.

- **Grafikai stúdióban** : logókat, feliratokat, vászonra nyomtatott festményeket, „csiszolt üveg” ornamentikákat egy ajtóbetétbe, ablakba vagy tükörré

Ha ezt kihagynánk, akkor nagyvonalra az esélyünk, hogy egy kicsit másképpen alakulnak majd az elemek, mint ahogy azt mi elképzeltük, és már nem marad idő változtatni rajtuk. (Ráadásul az utólag változtatás kétszer munka, tehát pénz..)

Építési anyagok:

A díszletfalak a legolcsóbb anyagból készülnek ami kibírja azt a pár hetet ameddig egy díszletnek állnia kell: fa váz, rétegelt lemez vagy MDF burkolat (ha kültérről van szó, akkor nylon kerül a falak hátára és tetejére az eső ellen, habár ezt a hangmérnökök nem szeretik, mert a szél túl hangosan lobogtatja. Ezért ha egy külső díszlet épített beljészt szeretnénk forgatni, akkor jobban járunk ha azt műteremben tesszük).

A legkényelmesebb faanyagból dolgozni, de megtörténhet az, hogy bérelt alumínium fémvázra építenek. Vasvázat általában csak szükség esetén használunk, ha az indokolt (pl. ha nagyon vékony és erősnek kell lennie)

Ritkán más szempontok is előjöhhetnek mint simán csak a látvány (pl. ha bemegy a ló a díszletbe, akkor a padlókövet nem elég hungarocellból kifaragni, hanem betonból kell kiönteni, vagy ha egy magas toronyról van szó, ahová felmegy a stáb, akkor lehet hogy acélvázat kell készíteni, esetleg ráadás fagerendákkal megerősíteni, vagy ha nagyon fúj a szél a sziklán ahová épül egy ilyen torony, akkor lehet hogy le kell súlyozni: sódert vagy betont kell a talapzatba beépíteni...)

Építési idő:

Próbáljuk meg mindig kiharcolni az elegendő időt díszlet megépítésére (a műterem is hetente pénzbe kerül, a helyszín bérlete is, ezért a gyártás megpróbálja majd minimálisra szorítani ezt az időszakot, Ha túl kevés az idő, akkor napi 2-3 műszakra kényszerülnek a kivitelezők a végén (és az éjszakai munka senkinek sem jó), akkor nincs lehetőségünk időigényesebb felületkezelésre, akkor nem tudunk kijavítani elrontott részleteket vagy újrafesteni rossz felületeket, egyszóval a rövid idő mindig a minőség rovására megy.

A helyszínre is minél gyakrabban látogassunk el, mert mindig akadnak a folyamatban felmerülő kérdések, választási lehetőségek (és ha nem vagyunk ott, az egyszerűbbet választják, nem a szebbet) . Van amikor az igazi méretek kicsit mást mutatnak, mint amit papíron vagy makettben elképzeltünk, akkor menet közben még időben meg kell változtatni a tervet. Van amikor bizonyos helyeken egyszerűsíthetünk, hogy a jól látszódó helyeken igényesebbek, részletesebbek lehessünk.

Átlátások, az épített díszlet "szélei", molinó sátor

A kültéri épített díszleteknél, figyeljünk oda a díszlet nem direktben látszódó részeire, a széleire, az átlátásokra.

A csatlakozásnál a földdel, jó ha egy kis földet, gazokat teszünk a fal alatti részbe, amin átjön a fény hogy jobban beágyazódjon a díszletfal, nehogy lebukjunk, hogy kamu: fából van a fal, nem kőből.

Nagyon fontosak az ablakokon keresztül történő átlátások. Tegyük egy kis falvastagságot az üveglablakon túlra is (ami elvileg a szoba belseje fele van), mint a valóságban, és tegyük **molinót** (=fekete vásznat) k. b. egy méterrel a nyílás mögé, és fölé, alá, egy léckeret segítségével úgy, hogy teljesen kizárjuk a beszűrődő napfényt (**=molinó sátor**) mintha volna ott még egy tér, csak bebukik a sötétbe és nem látszik. Ilyenkor jól jön egy függöny is az ablakba, hogy még kisebb legyen az átlátás. Ha van járás egy ajtón egy kültéri díszletben (bemegy a színész) akkor érdemes ennél jobban odafigyelni az átlátásra (pl. kitalálni egy előszoba falat, dupla ajtót, szelfogót - mert ha direktbe látunk molinót az elég gagyi..). Ha a kamera oldalról látja az ajtón való bemenetet, akkor elég egy molinó sátor, de ezt az operatőrrel, rendezővel kell megbeszélni.

Figyeljünk oda az „épület sarkaknál”, illesztéseknél, sarkoknál, nehogy átjöjjön a fény (erre viszont jó a molinó, hogy hátulról betömjük az ilyen esetleges nem kívánt réseket).

Festés: évtizedek pár nap alatt:

A egyik legfontosabb és a legnehezebb része a díszletépítésnek a jó festés, mert általában nem tiszta új ropegős épületekben lakunk, ezért a díszletek nagy része idő koptatta, időáztatta hatást kell elérjen (sokszor ez esztétikailag is előnyösebb, mint a steril falak).

Nagyon izgalmas az, hogy egy díszlet megtervezésénél, a díszlettervező az eredeti építész a épületnek (abban a stílusban ami a kornak megfelelő volt, megtervezed az adott gazdagságú és személyiségű teret), aztán végig gondold a különböző lakóinak a szempontjait, és te vagy az idő lenyomata is – lehet hogy 2 napja készült el a díszlet, de úgy kell kinéznie mintha évek óta ott állna, kifakultabb színekkel, kicsit porosabban, koszosabban (pl. ha a dramaturgia indokolja, fontos odafesteni a belsőknél több koszt a sarkokba, a kilincsek mellé az erősebb kopást, egy-egy beázást a falon, akár repedést, pókhálót, a szín alatt lévő másik színt vagy tapétát, vagy egy régi kép helyét, kültérben a por-kosz-eső folyásokat, mohát, futónövényeket repedéseket, leesett vakolatot ahol alatta kilátszik a (mű)tégla és ahová oda van hazudva a vakolatvastagság, álló port a párkányokra, füstfestést a kémények köré, rozsdá folyásokat a fém elemek alá, graffitiket, leszakított plakátokat...) Ezek mind segítenek a valóságosság elérésében, nélkülük nehéz elhinni, hogy igazi épületekről van szó.

Egy jó díszletfestőnek sok technikai titka van (pl. nem minden festő tud egy csónakot úgy lefesteni pár nap alatt, hogy itt-ott felhólyagozódjon a felső réteg szín, mintha a vízben ázott volna évekig, korhadt volna szét, máshol lepattozzon a festék és alatta kilátszódjon az előző évi színe a csónaknak).

Fontos a festés előtt, már az anyag előkészítésénél is hozzá segíteni a jó festéshez. Például a egy új fagerendát, vagy deszkát lehet homokfújni, vagy égetéssel öregíteni, majd le drótkefézni, vagy vízszugárral öregíteni - így már egy megkopott fagerendát kapunk, aminek nincsenek tökéletes penge éle, és az erezetei jó mélyen látszódnak.

A festés után is lehet utólagos sérüléseket okozni a fapelületen - ahogy a valóságban is ez történne sok év alatt (pl. kalapácsütések, lánc ütések, de lehet rugdosni, vagy vésővel egy-egy szálkát kihúzni a fából..)

Esetlegesség, változatosság az épített díszletekben:

A valóságban nem minden épületet vagy lakást tervezett tanult, jó ízlésű építész. Van amikor empátiával bele kell képzeljünk magunkat a szereplőink jobb-rosszabb ízlés világába - nagyon jó játék és nagyon érdekes kombinációk fognak létrejönni falmintákból, építészeti dekorációkból, textilekből, mintákból, bútorokból. Merjünk csúnyák lenni, ízléstelenek lenni, egyszerűek, praktikusak, vagy túldíszítettek, barokkosak, ha kell - csak annyira mint ahogy azt a valóságban is látjuk. Olyan ez, mint egy jó színész játéka, minél ízesebb, változatosabb, karakteresebb, annál jobb.

Sokszor az idő érdekes dolgokat művel egy épülettel, ezeket figyeljük meg és alkalmazzuk, tervezzük bele bátran díszletekbe (pl. egy régi szép villába a kommunisták odafestettek egy olajlábazatot de megtartották a tapétát, belevágtak a falon lévő szecessziós stukkóba egy szellőztetőt, és nyitottak egy ablakot 2 szoba között, semmiféle profilos szegély nélkül, aztán jött egy öreg pénz nélküli néni aki az egészet átfestette égszínkékre, de ott maradtak a falak sérülései, repedései - ez már egy sokkal gazdagabb falfelület mint egy sima díszletfal..)

Összejátszó helyszínek, külső-belső:

Sokszor fordul elő, hogy más helyszínen vesszük fel egy épület külsejét, lépcsőházát, és a belsejét, vagy egy igazi külsőhöz megépítjük a lakás belsejét műteremben. Ilyenkor külön figyelmet kell szentelni annak, hogy a 2 összejátszó elem (pl.a bejárati ajtó és folyosó részlet, vagy egy ablak amin kinéznek) teljesen egyforma legyen. A legyártásuknál fotózzuk ki a hamarabb elkészült példányt a 2 egyforma összejátszó ajtóból (vagy az igazi lemásolandó ajtót), ablakból vagy előszobából, és figyeljünk oda, hogy egészen pontosan ugyanolyanra építsük és fessük a másikat, a hibáival együtt, mert a filmben egymásra lesz vágva, pár másodpercen belül, és nagyon meglátszik minden másság, ami nekünk nem tűnik fel ha 1-2 hónap különbséggel vesszük fel a 2 helyszínen lévő 2 ajtót. Az a legjobb, ha ugyanazokat az ajtószárnyakat használjuk, költöztetjük, de ezt a gyártási terv nem mindig engedi meg.

Munkavédelem, Tűzvédelem:

Egy díszletet statikailag nem kell annyira megépíteni, hogy évtizedekig bírja a gyűrődést, de arra a pár hétre nagyon oda kell figyelni a stáb és a színészek biztonságára (pl. ha van egy fa hidacska, amin elférnek 15-en, de a jelenetben csak 1 színész megy át rajta, akkor is rendesen meg kell építeni a 15 embernyi súlyra, mert az előkészítés alatt biztos hogy a stáb át fog mászkálni rajta).

Figyeljünk oda, hogy ne maradjanak fölösleges szögek a falakba, (főleg ne szemmagasságban), se rozsdás drótok, szögek a földön, (főleg nem nyáron amikor nyitott papucsba, saruba járnak az stábtagok).

Ha gyerekek is vannak a forgatáson, akkor külön figyeljünk oda minden otthagyt veszélyes tárgyra a díszletben(kábelek amibe bele lehet botlani, földre dobott padlót kímélő molinó amin meg lehet csúszni).

Műteremdíszletnél külön oda kell figyelni a tűzveszélyre - a díszlet és a műteremfal között 1,5m széles menekülő útvonalat kell hagyni egy esetleges tűz esetére. Természetesen műteremben dohányozni tilos.

Ha tudjuk, hogy láng lesz a díszletben - gyertya, kandalló, tűzkosár - akkor próbáljuk a körülötte lévő tárgyak tűzveszélyességét csökkenteni (pl. ne a függöny alá tegyük a gyertyatartót és ne hungarocellból készítsük a tűzkosarat tartó szobrot, hanem gipszből..)

Forgatás, építészet ügyelet:

Az építészet ügyelet átveszi az építészről a díszletet, és a forgatás közben felmerült díszlettel kapcsolatos hirtelen igényeket teljesíti. Van egy ügyelet autója, tele szerszámokkal és alapanyagokkal. Mindezt a lehető leggyorsabban teszi (mert 5 perc is nagyon sok egy forgatáson, ha 50 ember vár rá, a fölösleges köröket jó kiiktatni, mert ha nem, a nap végén jön a túlóra..). Ő az asztalos és festő munkákért felelős (nagy filmekben ketten vannak: egy festő és egy asztalos, kis filmekben egy ember látja el mindkét feladatkört). Az asztalos mozgatja a transzport falakat, összedob egy deszkatarakást egy modern elemre, vagy egy akrilfóliával takar ki egy nem kívánt feliratot, logót, reklámot. Megerősíti a szerkezetét a díszletnek ha túl sokan mennek fel rá, kicseréli az üveglakot a robbanóüveges ablakra, bemolinózza (=fekete vászonnal kitakarja) a hirtelen látszódó nem kívánt réseket a díszletben, **lepauszolja** (=matt áttetsző papírral beborítja) az üveglakot ha azt kéri az operátor, mert nem akar

élesen átlátni az ablakon, ponyvát dob egy távol lévő, képben túlságosan virító reklámra vagy éppen leakasztja az ajtót hogy a stáb jobban elérjen ha nem látunk arra, kijavítja egy megsérült díszletelemet (pl. egy leesett hungarocell darabkát aminek a helye hófehéren virít a képen és látszik a közeliben), eltünteti a csillogó modern csavarvégeket amik túl közel vannak a kamerához, beporozza az üvegablakot amiben tükröződik a kamera, vagy éppen ő mossa fel a padlót amit összejárált a stáb hogyha látszik a képen, vagy ha az operatőr azt szeretné, hogy tükröződjön..

Transzport falak:

A transzport fal egy épített díszletnek az olyan oldala, fala, amit úgy készítettek elő, hogy forgatáson pár perc alatt (max. 15) ki lehessen venni a helyéről azért, hogy elérjen a kamera és a stáb a felvenni való jelenettel együtt, majd annak az iránynak a leforgatása után ugyanolyan gyorsan vissza is lehessen tenni, úgy, hogy ezt ismételtén bírja ki, ne vetemedjen meg a fal széle, és az illesztéseken mindezt ne lehessen észrevenni. Néha célszerű kerekre helyezni a transzport falakat (amiket lábazattal könnyen ki lehet takarni).

Olyan helyre tervezzük transzport falat, ahol az építészeti részletek megengedik, hogy előről egy takarást tegyünk az illesztés elé (pl. egy oszlop, **lizéna** (=falhoz illesztett féloszlop, kémény, profilléc, ajtótok, tartógerenda, polcrendszer), mert nagyon illúzió romboló egy filmben, ha nyilvánvaló, hogy díszletben vagyunk. Általában 3m -nél nem kell szélesebb legyen egy ilyen nyílás, (ott már elfér a kamera, az operatőr, focus puller, mikrofonos, rendező), mert akkor nincs rendesen áthidalva a transzport fal fölötti rész.

Bontás:

Amikor lejátszott egy díszlet, (általában nagyon szomorú látvány, romokban hever az egész), akkor le kell bontani. Szerencsére ez már nem a látványtervező dolga, hanem a berendező és építészcsapaté. Az építész a gyártásvezetővel kell megbeszélje meddig van kibérelve a helyszín (tehát lehet-e másnap reggel menni bontani, vagy még aznap éjszaka kell, hogy hamar vissza lehessen adni a helyszínt vagy a műtermet, hogy ne kelljen fölöslegesen bérleti díjra költeni). Ha elmarad egy jelenet, nem tudták terv szerint felvenni, akkor még tartani kell a díszletet. Ideális esetben jó kívánni a **musztert** (a leforgatott nyersanyagot elviszik a laborba, és ott kiderül, hogy nem sérült-e meg, nincs-e rajta karc, nem kapott-e fényt, mert ha igen, akkor az egészet újra kell forgatni, majd a biztosító kifizeti..)

Külsős cégek:

Gyakran megtörténik, hogy célszerűbb egy bizonyos feladatnál külsős cégekkel dolgoztatni, mint a filmes építéssel (például amikor 8 méteres zászlórúd kell, minek legyártani, ha lehet bérelni, vagy ha koncert emelvény, fém állványzat kell, van elég koncerttechnikai cég, akiktől lehet bérelni, vagy ha például megszavazzák az igazi márványt a festett MDF márvány helyett, akkor el kell menni egy kőfejtőhöz). Ilyenkor jobban oda kell figyelni rájuk, főleg a határidők betartására, mert civil életben, építkezésnél, 1-2 nap csúszás nem nagyon számít, de a filmeseknél elképzelhetetlen hogy nincs kész a díszlet, és egy egész stábot potyára kell kifizetni, kamera, világítási és helyszínbérlési napi összegekről nem is beszélve..)

TECHNIKA, PIROTECHNIKA- Special effects (= SFX) :

Technika:

A technika részleg foglalkozik a speciális anyagokkal - köd, füst, szél, pára, víz, eső, hó, jég, tűz, elektromosság - mindenre megvannak a megfelelő technikai eszközök (szélgépek, füstgépek, mű hó, szárazjég..). De általában akkor is szükség van technika részlegre, ha látszólag semmi különös igény nincs a filmben: az operatőr azért kérhet füstöt, ködöt, kameramozgató technikát, (de a büfébusznak is a technika biztosítja az áramot, vizet, gázt.)

A technika ügyelet felelős a forgatáson a képben szereplő effektlámpákért, ő vezeti oda az áramot és kapcsolja be a beltéri asztali lámpákat, függőlámpákat, falikarokat, a kültéri kandalábereket, egy autó reflektorfényét ha azt bekapcsolva látjuk, egyeztetve a díszlettervezővel a designról és az operatőrrel a fényerőről. (A képen kívül lévő reflektorok fénye az operatőr és a viéágosítók birodalma),

Általában a technika oldja meg ha felmerül valamilyen fém munkával kapcsolatos igény (pl.

hirtelen el kell távolítani a forgatás idejére egy lerögzített utcai padot, szemetest). A közlekedési jelzőtáblák és utcai fémbóják eltávolításához komolyabb eszköz kell, úgyhogy ez a forgatás előtt szokott történni.

Az eső is a technikához tartozik. Az esőgépet úgy képzeljük el, mint egy óriás zuhanyzórózsát, ami a nagyon magasra van felemelve, a víz egy tartályból érkezik. A víz erejét és cseppek méretét az operatőrrel kell egyeztetni, és oda kell figyelni arra, hogy a kamera, a többi technikai eszköz és a stáb legyen közben megfelelően vízállóan betakarva. Ha háztartási vízről van szó, az is a technikához tartozik (pl. ha egy konyhai csapból folyik a víz a műteremdíszletben, vagy ha egy kád vízben fekvő látjuk a színészt - a technika ügyelete dolgoz kelemesen meleg tartania a vizet). De ha egy patakocskát, (vagy éppen kis tavat) kell varázsolni a díszletbe vagy a tájba, azt is a technikájé: pár köbméteres vizes tartályt kell valahová felülre elhelyezni, takarásba, ahonnan csöveken keresztül leeresztjük a vízszugarakat, úgy, hogy előzőleg nylonokkal kibéleltük az útját, különben beszívja a föld és nem is látszik a patak.

Ha például mocsarat kell készíteni, amibe bele süllyednek a színészek - az már kényesebb ügy: nem elég homokzsákokkal stabilizálni a mocsár szélét, nylonnal kibélelni azt, hanem az állagára is oda kell figyelni: meg kell találni azt a föld-víz-tözeg kombinációt, ami elég látványosan sűrű, viszont nem fog megártani a színész bőrének - ezt valószínűleg sok kísérletezés, idő és több minta után fogjuk megtalálni (pl. a "Charlie és a csokoládégyár" c. filmben lévő csoki folyó anyagát is hosszasan keresgéltek, mire egy olyan sűrű folyadékot kísérleteztek ki, ami nem a hasmenésre, hanem az olvadt csokoládéra emlékeztet...)

Ha behavazott utcára van szükségünk, azt a technika vagy a pirotechnika részleg készíti elő. Nagyon jó műhavak léteznek már, a hulló hó is hihetőn néz ki, csak drága. Ezért a távolba van amikor simán hungarocell darabokat szabnak az ablakokba, vagy kabát vatelint gyúrnek az épületek alá. Ha közelibe látunk pl. egy vércseppet a hóra hullani, akkor még mindig az igazi hó a legjobb - ha téli hónapról vagy szó, érdemes a korcsolya pályára kimenni, pár zsák jeges havat gyűjteni - az azért jobban mutat mint a műhó közeliben.

Pirotechnika:

Magyarországon a pirotechnika egy külön részleg, ők foglalkoznak a tűzzel, lánggal, robbantásokkal, és a működő fegyverekkel is (mindehhez speciális vegyi felkészültség és külön engedélyek kellenek, mert veszélyes játék). Forgatáson és néha előkészítéskor is kötelező a tűzoltó, sőt mentő ügyeletre is szükség van ilyen esetben.

A nem kívánt tűzveszély ellen a fa díszleteket be szokták fújni egy "lángmentesítő" folyadékkal, de ez sajnos csak késlelteti a tüzet, nem állítja meg igazán.

Pirotechnika a korabeli filmek világításához: kandallótűz, fáklyák, tűzkosarak:

Korabeli filmeknél (amikor még nem elektromossággal világítottak) esti, éjszakai jeleneteinél nélkülözhetetlen a pirotechnika részleg. Egy gyertyalánggal még a kellékes foglalkozik, de egy kandallótűznél már pirotechnikust hívunk, mert ő kell kiépítse a füst elvezetését a díszletből, be kell szerelje a gázcsöveket, amikről szabályozni lehet majd a lángok méretét. Ilyenkor figyeljünk oda, hogy a körülötte lévő díszletelemek tűzállóak legyenek (pl. a kandalló falán lévő kőborítás ne hungarocellból legyen, mert az meggyullad, hanem gipsz, vagy használhatunk igazi anyagokat, téglát is, csak akkor nem tudjuk túl könnyen megmozdítani, drágább és nehezebb építeni és bontani is). A pirotechnika hoz néha farönköket, ágakat amik megfestett gipszből vannak, hogy tudjanak lángolni a tűzben óráig, anélkül, hogy elhamvadjanak. De létezik elektromosan izzó szén is - amit vaskályhák átlátszó kiskapujába szoktak elhelyezni.

Külföldön gyakran használnak tűzkosarat, falikarokat, (ezeket fémből szokták készíteni) vagy fáklyákat (alkoholba vagy más jól égő anyagba mártott vászon darabokat tekernek rájuk, a rudakra végére).

Lángoló díszletek:

Ha egy lángoló díszlettel van dolgunk, akkor arra kell felkészülnünk, hogy azt a leégést, ami a valóságban pár óráig tartana, akár napokig fogják felvenni ezeket a jeleneteket, lehet hogy különböző kronológiai sorrendben. Így a lángoló berendezési tárgyakat éghetetlen anyagból kell készíteni. Például a „*Postai úton*” c. filmben, a lángoló postahivatalnál éghetetlen szivacszerű papírból csináltuk meg a levélkötegeket, utána meg is címezték a legfelsőbbeket a kellékesek, gipszkartonból építettük meg az amúgy fából lévő lángoló szekrényeket, a leveles zsákokat meg éghetetlen ponyvából varrattuk). De maga a díszlet is éghetetlen vagy lassan égő anyagból kell készülnön (gipszkarton falak, betonból

kiöntött kőpadló, a lángoló területek 2m -es körzetében). Ráadásnak, a látvány kedvéért az építészettel legyártattunk még leégett gerendákat és kupoladarabokat (amiket előzően egy nagy gödörben perzseltek szét). A berendezés hozott pár zsák szenet, azt szétszórta a díszletben - a hatás teljes volt (a levegő viszont szörnyen szennyezett lett a műteremben, úgyhogy az lett a vége, hogy mindenkinek kis fehér orr-száj influenza maszkja lett a forgatáson..)

Robbanások:

Akciófilmeknél, vagy háborús filmeknél gyakran fordulnak elő robbanások. Ezeket a jeleneteket jól elő kell készíteni - általában ezekről a részekről szoktak storyboard -ot is készíteni.. Arra kell készülni, hogy egy ilyen jelenetet legalább kétszer, de lehet, hogy ötször-hatszor is fel akarnak venni (ezt ilyenkor meg kell beszélni az első asszisztenssel, de az isétlések számát mindig szűkíti a rendelkezésre álló költségvetés). Ha például egy falrobbanásról van szó, akkor a falat több példányban kell megépíteni (valószínűleg műteremben, mert ott biztonságosabb robbantgatni). Ilyenkor megpróbálják úgy **fel~~snittelni~~** a jelenetet, hogy vágással jól össze lehessen illeszteni a helyszíni és a műtermi felvételeket. A középső, robbanó részt az SFX csapat készíti elő (pl. habszivacs téglákat épít be, amit majd hátulról nagy nyomású hőlégfúvóval fog kirobbantani) - amit az építészet bevakol és lefest úgy, mint a helyszínen lévő kapcsolódó falat. Vigyázni kell, hogy ne legyen túl vastag a vakolat, mert akkor nem fog kirobbanni, és figyelni kell a fal hátára, nehogy belátszódjon a díszlet tartószerkezete. Ilyenkor a legjobb mindig próbát csinálni, nem a forgatásra hagyni, mert így szebben, hatékonyabban és problémamentesen tudjuk leforgatni a jelenetet, amikor már ott az egész stáb.

Ha egy ablak robban ki, akkor több verzió van - biztonsági üveg, törőüveg, illetve ha ember is van a közelben, akkor cukorüveg, mert robbanásakor szilánkokra törve nem okoz akkora sérüléseket mint az igazi üveg.

VFX (Visual Effects) , CGI (Computer Generated Imagery) = UTÓMUNKA

Az 1990-es évektől kezdve a filmek látványvilágának illúziójához hozzásegítenek a számítógépes 3D szoftverek, amik teljesen új lehetőségeket nyitottak a filmművészetben. Mostmár nemcsak tereket, tárgyakat, de már bármilyen figurát és mozgást is képesek majdnem tökéletesen szimulálni (a tenger hullámozása, tűzlángolások, tömegek megsokszorosítása nagy csatajelenetknél, lerombolt, korabeli vagy nem létező városok képe filmben).

Művészeti és anyagi kérdés, mikor forduljunk utómunkához, és mikor próbáljuk a valóságban megoldani amit lehet (pl. mozgó dinoszauruszokat lehet motorikusan mozgatott és távirányított bábuként is a forgatáson felvenni, és akkor a színészi játék valószínűleg sokkal hitelesebb lesz, vagy be lehet illeszteni utómunkában - nem biztos hogy ez a költséghatékonyabb, viszont teljesen szabad teret ad a lehetőségeknek.)

Habár mindent meg lehet már építeni 3D-ben, a leghitelesebb akkor is a valóságban felvett felvétel (pl. ha egy 3D-ben megépített hajó megy a tengeren, akkor hitelesebb lesz a végeredmény ha igazi tengerről készült felvételekbe illesztjük bele, amin egy hasonló súlyú hajó halad előre, vagy pl. ha egy egész flottát kell megépíteni 3Dben, akkor jobb minőségű lesz a végeredmény, ha legalább 1 hajó meg van építve, és nem csak makettben, vagy legalábbis egy része, aminek a festése rothadása majd átmásolható a többire...)

A CGI jelenetek felvételéhez általában készítenek storyboard -ot, hogy mindenki számára egyértelmű legyen ez az elég nehezen átlátható folyamat.

A VFX jelenetek kombinálják a valóságosan felvett színészeket, egy számítógép által épített valósággal.

Green box, Blue box:

Ha a díszletben, forgatás közben van olyan elem, amit utólag számítógépesen adnak hozzá a felvett anyaghoz, akkor green-box (vagy blue-box) módszerhez folyamodunk - egy speciális, nagyon erős színű kék vagy zöld festéssel körbevett műteremben forgatunk (vagy csak az egyik irányban van kifestve egy ilyen zöld vászon). Ebből a képből könnyebb leválasztani a szereplőket, és a fantáziavilágot hozzá adni, mert elvileg tökéletes, sérülésmentes és árnyékmentes felület, csak a "**track point**"-ok (= fehér vagy sárga ragasztott pöttyök vagy keresztek a zöld háttéren) vannak rajta, amik a virtuális térben legalább egy szabályosan felosztott síkot adnak tájékozódásnak, amihez majd hozzáépítik 3D-ben a többi.

Nagyon nehéz világítani egy ilyen díszletet, mert mindenhol visszatükröződik az ordító szín,

még az arcokon is. Figyeljünk oda, hogy ha zöld hátterről van szó, akkor ne legyen zöld színű ruha a szereplőn, és ne legyenek zöld növények vagy tárgyak a díszletben, mert ez sok hét plusz munkát okozna több utómunkás szakembernek (=kidobott pénz..). Az sem segít nekik, ha nagyon kócosan szerte szét áll a haja egy színésznek vagy állatnak a zöld háttér előtt, mert azt így nehezebb digitálisan körbevágni és leválasztani a háttérrel.

Gyakran kombináljuk az épített díszletet és a CGI elemeket (pl. a színész mögött lévő 2-3m magasságig megépítjük igazi díszletben amit szeretnénk, és csak aztán adjuk hozzá a nagy totalban a virtuális építményt).

Amikor egy élőlényt konstruálnak meg digitálisan, amihez a színészek viszonyulnak valahogy, reagálnak rá, akkor hasznos odavinni a forgatásra egy bábút ami nagyjából az a méret, mint a digitális lény. Például a „*Secret of Moonacre*” című mesefilmben, a beszélő fekete oroszánkirályhoz jöttek a színészek megesküdni, és igencsak jól jött a forgatáson jelzésnek a bábszínházban legyártott kamu fekete bársonyoroszlán, ami ugyanolyan nagy volt mint a későbbi digitális párja, így könnyebb lett a jelenetet megrendezni, a beszélgetések irányát pontosan belőni – a végére teljesen megszerette a stáb: ő lett Ori, mindenki kedvenc játéka.

Különleges preparátumok, hullák, prosthetics, animatronics :

Az SFX-hez tartoznak továbbá a különleges preparátumok (lásd pl.: www.filmefex.hu)-monstrumok, motorikusan működő távirányított figurák (**animatronics**), maszkok, speciális jelmezek, (pl. holdjáró asztronauta ruhája, nagyon kövér ember-has, toka, állat-ember). Mindezek nem csak esztétikailag kell működőképesek legyenek, hanem arra is oda kell figyelni, hogy a színész vagy dublőr kibírja benne a 12 óra munkát (pl. a „*Postai úton*” c. filmben a gólemeket magas úszók játszották, gumijelmezekbe öltözve amiknek repedezett föld felületük volt. A jelmezek be voltak futtatva hűtőcsövekkel, amik hűvös vizet cirkuláltatnak).

A hullák is ehhez a részleghez tartoznak (felöltöztetett bábuk a színész jól kidolgozott arcával), vagy a halott lovak a csataterén (a közelebbiek bársonyborítással, a távolabbiak csak festve). Néha a díszletről vagy egy játészó tárgyról makettek kell készíteni amik felhetők közeliből a kamerával. (pl. egy túl drága tengeraltjáró díszletnek a hétszer kisebb mása, vagy egy Coca-cola -s üveg tízszer nagyobb mása, amin lecsúszhat a szereplő, ha pont erre volna szükség)

Ez a részleg azért vált le a technikáról, mert itt képzőművészek és iparművészek, kiváló szobrászok, festők, nagyon jó rajz tudással, technikai- és anyagismerettel dolgoznak a csapatban ahhoz, hogy élethűek legyenek a figuratív ábrázolások.

JELMEZ, SMINK ÉS HAJ

A jelmeztervező munkája nagyban hasonlít a látványtervezőjére, a rendezővel valló kommunikálást tekintve. Akkor jó a jelmezterv, ha a rendező teljesen elfogadja, mint az ő történetében hiteles figura ruhája. Ez többszörös egyeztetés és több ruhapróba után szokott megtörténni.

Az egyik legfontosabb információ a jelmeztervező számára, hogy kik a kiválasztott színészek, és mik a méreteik. Az előkészítés alatt, a főszereplőket próbálják minnél hamarabb megtalálni, de sokszor a mellékszereplők casting-ja nagyon sokáig elhúzódik, akár a forgatás alatt is. (gyártási terv borulás miatt akár színész csere is megtörténhet). A jelmez részleg előkészülhet tervek elkészítésével, anyagvásárlással, vagy raktárból kiválogatott ruhákkal, vásárolt méretfüggetlen kiegészítőkkel. De a lényeges ruhadarabokkal meg kell várni a pontos méreteket – ez nagyon sok stressz és éjszakázás oka szokott lenni ennél a részlegnél. A jelmeztervező aszisztens és jelmezkivitelező folyamatos forró dróton vannak emiatt a rendezőaszisztensekkel...

Figurák, karakterek:

Fontos a szereplőkben dramaturgiaiailag megtalálni a különböző karaktereket, ne legyen mindenki egyformán jóképű és jólöltözött, jólvasalt, mert az akkor olyan mint egy TV show, az élet pedig nem ilyen. Lehet hogy van valaki aki megpróbál elegánsan öltözni, csak nincs meg hozzá az ízlése, vagy kicsi rá az öltöny, rövidebb a nadrág hossz, vagy túl hanyag bő rajta minden – ilyenekkel lehet karaktert faragni egy mindig fess színészből is. Például ha van 4 főszereplő férfi, ne legyen mind egyforma.

A változatosság több irányból származhat:

- társadalmi (pl. rang, gazdagság, foglalkozás, származás),
- személyiségi (pl. szín, stílus: puritán, funkcionális vagy díszített, elegáns, vagy kihívó, szexi, vagy kényelmes, alternatív, ellenzéki...),
- korral kapcsolatos (fiatal, öreg, régimódi, high-tech),

- alkalomhoz vagy tevékenységhez kapcsolódó (alkalmi, otthoni, sportruha, hálóruga, munkaruha),

- pillanatnyi állapotot jelző (pl. kopott, fakó, tiszta új, átnedvesedett, valahol elszakadt, sáros, koszos, foltos, zilált).

Egy jelmeztervezőnek ezt mind figyelembe kell venni.

Ha megjelenik egy új figura a képen, olyan legyen a jelmeze, hogy mielőtt megszólalna a színész, már legyen róla egy véleményünk, mondjon el róla sok mindent - mint a való életben, ahol besoroljuk az embereket az öltözetük alapján, a többé kevésbé ismerteket és még a járókelőket is.

Öregítés, koszolás, gyűrődés:

Nagyon fontos az öregítés, koszolás, sározás (pl. ha valaki lóháton érkezett), a fakóbb színű ruha a nagyon használt részeken, kitérdelt nadrág, egy felszaladt szem, egy kilyukadt köpeny, gyűrődés az agglegény ruháján, egy hasadás, sérülés egy ruhán . Ez mind segít elhinni a nézőnek hogy nem egy színészt lát, hanem a szereplőt. (pl. elég illúzióromboló tud lenni, ha egy filmben egy teljes napos szaladgálás, üldözés után is frissen vasalt és izzadságfoltmentes a színész inge...). Sokszor szükség van egy ruhából több állapotú, öregítésű példányra, és az öltöztetőnek a rendező asszisztensnek és a szkriptesnek figyelemmel kell kísérni a kronológiát.

Jelmez a kamerával szemben:

A film jelmeztervezésnél, igyekezni kell az arc köré sűríteni a karaktert, nem csak a teljes sziluettre, mert sok a közeli (pl. a cipő nem számít annyira mint az, hogy mi van a fülébe a színésznek, a nyakánál, mert minden apróságnak jelentősége van ami a színész „éles feje” közelije körül van (pl. egy szemüveg, ingnyak, nyakkendő, sál, gallér, kalap, fülbevaló fontos karakterformáló elemek, illetve a haj és smink) .

A filmes karakterjelmez rásegít a színészi játékra, de nem szabad túlozni sem, mert akkor túl színházias lesz, túlkiabálja a karaktert, (ahogy a színész hangja sem lehet olyan erős a kamera előtt mint a színházban, sőt, suttoghat is, mert itt a néző olyan közel lesz a moziban mint a kamera, nincs egy színpadnyi távolság köztük).

Modern pólóknál figyeljünk a feliratokra, mert egy írott szövegnek hirtelen nagyon nagy jelentősége lesz a sok méter széles mozivászonon.

A jelmez ne legyen egyforma színű a háttérrel, díszlettel, mert beleolvadhat, de lehet úgy is dönteni, hogy ez tetszik nekünk – mindenképpen egyeztetni kell az operatőrrel és látványtervezővel. Arra is oda kell figyelni, hogy ha erős színeket használunk, ne taszítsák egymást díszlet színeivel- lehetett erős színben gondolkodni, de azok legyenek összekomponálva, harmóniába vagy diszharmóniába- ami pont a feladatuk.

Ha kockás anyagot használunk nadrágokra, zakókra, kabátokhoz, ruhához, nyakkenőhöz, mutassunk anyagmintát az operatőrnek, mert „bezizzenhet,, a kép. A teljesen hófehér felületeket is kényes ügy - régebben beteáztuk őket. Ma már az új kamerákkal minden másképpen van – lényeg hogy ezt is meg kell beszélni az operatőrrel.

A jelmez és a színész aki hordja:

A színész személyiségét a filmbéli karakterrel ötvözni lehet – megtörténhet, hogy egy színész nem tudja azt a ruhát jól viselni, amit a jelmeztervező kitalált neki. Az is lehet, hogy teljesen mást inspirál az ő alkata.

Fontos, hogy a színésznőknek előnyös legyen a ruhája, ne tehénitse, jól érezze magát benne, szeresse, különben hisztis primadonna válik belőle, és a filmnek sem jó ha valamitől nem érzi jól magát a színész, mert akkor rosszul fog játszani.

Ha táncosok vagy kaszkadőrök jelmezéről van szó, akkor kiemelt fontosságú, a kényelmesség, a ruha nem akadályozhatja, korlátozhatja mozgásában a színészt.

Jelmezlisták, kronológia, duplikátumok:

Vezetni kell egy precíz listát minden egyes színészről: hány ruhája van a film alatt a szereplőnek akit játszik, melyik napon történik az a jelenet a film időszámítása alatt (el kell dönteni az asszisztenssel, rendezővel együtt, hogy ez már másnap van, vagy még ugyanaznap, volt-e ideje átöltözni..)

Minden jelenetnél figyelni kell, hogy a szereplő melyik ruhája játszik ,melyik állapotában . (Néha az egyszerűsítés miatt nem nagyon öltöznek át, de ezt nem lehet minden esetben megtenni), Van olyan ruha amiből több fázis kell, ha elkoszolódik, elszakad a filmben és nem kronológiába veszik fel. Van olyan ruha amiből több egyforma példány is kellhet (ha a jelenetben beveződik, akkor lehessen a jelenetet többször is felvenni egymásután) vagy ha a kaszkadőrnek is le kell gyártani egyet belőle. De a főszereplő legfontosabb ruhájából, a biztonság kedvéért legalább két példány kell, ha megsérül, ne kelljen megvárni ameddig újat varrnak, és hogy lehessen néha kimosni az egyiket.

Ha az előző jelenetben kint havazott vagy esett az eső, akkor ne felejtjük el benedvesíteni a ruhát vagy hópelyheket szórni a vállára amikor a színész belép az ajtón.

Öltöztető:

Az öltöztető dolga a forgatáson felöltöztetni a színészt a jelmeztervező által pontosan kijelölt ruhadarabokba, ellenőrizni hogy a jelmez összes darabja rajta van és terv szerint áll rajta, őrizni és a nap végén eltenni a jelmezeket, azokat megfelelően tárolni, rendszerezni, illetve tisztítani, vasalni, javítani.

De az öltöztető dolga (a szkriptessel együtt) a felvételeknél felügyelni a ruhák filmben szereplő kronológiáját. (pl. ha elcsúszott a nyakkendő, kibomlott a masni a színész ruháján, vagy a kalap másik irányban van sréhen feltéve.)

Az sem ritka, hogy a színészek a hosszas várakozó óráikban leteszik a játszó kalapjukat, zakójukat a büfében, és elhagyják a játszó jelmezük darabjait - ez is az öltöztető dolga odafigyelni, megtalálni, megőrizni a jelmezt.

Smink és haj:

A színész haját minden forgatási nap be kell fésülni olyanra, amelyet a karakter kíván, és amilyen állapotban van a film azon napján, jelenetében, pontosan megfigyelve a szkriptessel, ha az előzően felvett jelenetben elcsúszott, összekócolódott, mert akkor ezeket a véletleneket meg kell ismételni, folytatni kell. Ez gyakran előfordulhat, mert egy 3 perces jelenetet a filmből egy egész álló nap is forgathatunk.

Fontos, hogy a frizura ne legyen olyan amitől a színész tekintete el van takarva, vagy amitől a fény ki van zárva az arcából (kivéve ha ez a karakter lényege). Az operatőr is el kell fogadja a sminket, mert ő tudja korigálni fénnel.

Az egyik sminkes alapfeladat az, hogy ne csillanjon meg a színész arca, oda kell figyelni arra, hogy ne jelenjenek meg izzadságcseppek a színész homlokán (a sok reflektortól és koncentrációtól ez gyakran megtörténik). Ilyenkor le kell púderezni, időt kell kérni az asszisztentstől hozzá.

A sminkkel rajzolt karakter részei lehetnek:

- a női smink mértéke, ízlésessége, alkalomhoz illő vagy nem illő mivolta
- különböző díszek az arc körül (pl. piercingek, tetoválások)
- a pillanatnyi állapot (pl. szemkarika, izzadság harmat),
- sebhelyek (kék-lila folt, ragasztott hegek, alvadt vér, karcolás, horzsolás),
- ápoltsági szint (pl. sárga fogak vagy éppen amerikai hófehér fogak, görbe fog, aranyfog, nagy sárgás , koszos körmök vagy megépített kifestett körmök),
- a kor (pl. hány éves a szereplő ebben a jelenetben - ha nagyobb időmúlások vannak, akkor: kopaszodás, őszülés, ráadás ráncok).

- a színész arcának alapkarakterén is lehet változtatni sminkkel (pl. szeplőket varázsolni, kontaktlencsével szemszínt cserélni, kampós orrot hozzáadni a meglévőhöz).

Ha csak a kezét látjuk, (vagy pont a hónaljat , egy dezodor reklámnál), akkor azt is be szokták púderezni vagy alapozni kell hogy ne csillogjon, esetleg kisebb hegeket eltüntetni. Ha kézdublőről van szó (pl. egy levélírásnál), akkor ugyanolyanra kell vágni, festeni a körmét, mint a színésznek.

Ha korabeli smink és hajról van szó, több és fontosabb a munka. A sok statisztás korabeli jelenetnél számolni kell kiegészítő sminkessel, fodrásszal, öltöztetővel.

Ha speciális állatszerű vagy fantasy figurákká kell átalakítani a színészt, akkor ez több óra sminkelést is igénybe vehet a forgatás előtt. Ilyenkor különleges művészi szintű maszkmesterek is részt vesznek a munkákban.

REKLÁM LÁTVÁNYTERVEZÉS

A reklám egy nehéz, kötöttségekkel teli, villámgyors műfaj.

Itt nem csak egy rendező ízlésének kell megfelelni, hanem az ő fölötté lévő reklámügynökség

kreatívainak (3-7 ember), akiknek sokszor más az elképzelésük, mint a rendezőnek, de ha nekik tetszik minden, akkor jön csak az utolsó és legfontosabb megfelelési fok: az ügyfél. Így bármilyen ötlet át kell menjen k. b. 10 ember különböző ízlésén - és mindenki beleszól, sokszor mindenki más irányt szeretne, és így történik meg néha az, hogy levagdosságot egy jó erős ötlet szárnyait... Ezért olyan nehéz jó reklámot csinálni.

Ráadásul e reklámot majdnem mindenki a pénzért csinálja, nemcsak önmagában a művészetért, úgyhogy olcsón kell megoldani a minél hatékonyabb látványt és a minőséget. Ha valaki hibázik, nem csak azt kockáztatja, hogy ő nem kap többet munkát, hanem azt is, hogy más gyártó céget keres az ügynökség, vagy más ügynökséget keres a kliens. Ezért nagyon félnek az új, be nem járatott stábtagnoktól, alkotóktól, ezért nagyon nehéz bekerülni a reklámparba.

Az Ügyfél, a Termék:

Az **ügyfél** az a kereskedelmi cég (pl. l' Oreal, Samsung, Danone), akinek a profilja a termék előállítására (a sampon vegyület maximalizálása, az elektronikus termékek egyre korszerűbb gyártása, a joghurt egészséges és tényleg friss és finom elkészítése). De ez önmagában nem elég, mert hát a kapitalizmus arról szól, hogy a vásárló válogat, ezért több egymással versengő cég gyártja ugyanazt a terméket, (pl. mobil telefonoknál: T-Mobile, Vodafone, Pannon), és nagyon meg kell harcolniuk a vásárlókért: úgy megtartani a meglévőket, mint új vásárlókat szerezni, hogy a profit megmaradjon vagy nőjön, de semmiképpen se csökkenjen. Csakhogy ehhez nem elég a jó és olcsó **termék**, (ha az pl. bálnán van csomagolva, vagy nem tud róla senki, ha nem ismerik, nem hallottak róla, nem fogják megvenni...) A kész terméknek meg kell teremteni az útját a vásárlókhoz, menedzselni kell, ahhoz, hogy meg is vásárolják. Ez a szükséglet hozta létre a kreatív partnert: a reklámügynökséget.

Reklámügynökség, Prezentáció:

A reklámügynökségnek az a dolga, hogy kitalálja, vagy újrafogalmazza ha kell a termékek arculatát, a vásárlók felé való megjelenését, személyiségét: a logó, a termék design, termék címkék, prospektusok, katalógusok, weboldal, plakátok.

Mivel általában minden termékből a piacon több konkurens cég található, ezért szükség van egy olyan fórumra is, ahol lehet a vásárlókat győzködni arról, hogy ez a termék jobb mint a többi hasonló (pl. egy fél perces TV-ben sugárzott reklámfilm alatt), hogy pont erre a termékre van szüksége ahhoz, hogy boldog legyen, egészséges legyen, szép legyen, vagány legyen, laza legyen, szexi legyen, jó módú legyen, biztonságban legyen, nyugodt legyen - és bármi más legyen, amiről a kreatívak azt gondolják, hogy a vásárlók szeretnének lenni. Tehát a reklámoknak az a feladatuk, hogy valahogy összekapcsolják a vásárlók vágyait a termékkel (amire amúgy legtöbb esetben semmi szükségük sincs...) Mindezen nagyon sok kreatív szakember agyal (szövegírók, art director -ok), mire kitalálják a reklám ötletét. Ez egy sok hónapos, sokszor kínkeserves folyamat, mire találnak egy olyan ötletet, reklámfilmtervet, amivel boldog az ügyfél (mert gyakran visszadobják az ötleteket, akkor jöhet az újabb..) "**brain storming**" (amikor egy asztalnál mindenki bedobja a saját ötleteit, gondolatait, ösztönözve egymást, együtt továbbfejlesztik őket, majd a legjobbat kiválasztják), és egy újabb "**prezentáció**". Ha el van fogadva a reklámötlet és story board szinten ki van dolgozva, akkor elkezdnek rendezőt keresni, aki szerintük az eddigi munkák alapján, meg tudja tölteni stílussal, étellel az ő ötletüket, illetve gyártó céget keresnek (ha nincsen már egy jól bevált kedvencük).

A legismertebb nemzetközi reklámügynökségek, amiknek Magyarországon is megvan a fiókjuk: McCann-Erickson, DDB, Publicis, Ogilvy, Leo Burnett...Vannak kisebb, rugalmasabb, olcsóbb, hatékonyabb cégek, akár helybéliek is, de egy nagy nemzetközi kereskedelmi cég legtöbbször ugyanolyan nemzetközi hírvé reklámügynökség partnert fog választani magának.

Célcsoport, Piac:

A reklámfilmeknél nagyon fontos hogy kinek szól: ők a **célcsoport** - mert más stílusú film tetszik pl. egy 20 éves fiúnak mint egy 45 éves férfinak, más győz meg egy férfit mint egy nőt (pl. lehet hogy egy férfi szemében túl nyálas vagy szépelgő egy szárnyas betét reklám, vagy egy nő szemében túl disznó paraszt egy sör reklám, de ez egyáltalán nem számít - annyi a lényeg, hogy a célcsoportnak tetszik.)

Gyakran készítenek egy forgatás alatt közös reklámfilmeket különböző **piacokra** (pl. a kelet - közép európai túl kicsi piacokat összevonják: magyar, román, lengyel, bolgár, cseh...)Ilyenkor csak szinkronizálni kell, vagy a szereplők lehetnek az adott különböző országokból érkező hírességek.

Packshot, Demo:

A packshot az a képsor (általában a reklámfilm végén) ami a terméket közeliben bemutatja, kimondva a nevét, megmutatva a formáját, címkéjét, logóját, hogy jól rögzüljön mit is kell vásároljunk ha tetszett a reklám. Sokszor ez nem is egy igazi termék, hanem egy megnagyobbított makett, vagy egy utómunkában megépített mása a terméknek (mert ennyire közeliben szinte elkerülhetetlen, hogy sérülések, karcolások kerüljenek pl. a joghurtos dobozra vagy túró rudi csomagolásra).

Gyártó cég, Tender, Treatment, Mood Board:

A reklámügynökség megpályáztatja (ez a "**tender**") az ügyfél által elfogadott reklámötletet. A meghívott gyártó cégek írnak egy költségvetést és meghívott rendezők írnak egy "**treatment**"-et (= rendezői elképzelés) -néha csatolva hozzá "**mood board**"-ot is (= hangulat képeket, amik bemutatják a film stílus irányát). Van amikor már megvan a gyártó cég, de rendezőt keresnek. Külföldi rendezőt is hívhatnak a minőség és változatosság reményében. Van amikor egy rendezőt mindig ugyanaz a gyártó cég képvisel. Mire az ügynökség eldönti kié lesz a munka, már gyakran alig marad elég idő a kivitelezésre, forgatásra (3-1hét). Ez sajnos a minőség rovására is mehet (nem lehet bármilyen helyszínre ilyen hamar megszerezni az engedélyeket, nem lehet 1-2 nap alatt annyi színészt vagy modellt jól megtalálni, akiből meglegyen a legjobb szereplő, és mire megtalálják, nem lehet az ő méretében a kívánt ruhát megtalálni, vagy olyan minőségben megvarratni...)

Helyszíneresés:

A reklámnál a helyszíneresés nemcsak a látványtervező dolga - van amikor a gyártó cég egy helyszínvadászal már megtalálta a helyszíneket mire a tervezőt felkéri, (a tervezőt a rendező választja, és mire odajutnak hogy ilyesmirel döntsön, addigra már muszáj haladni helyszíneresés ügyben- mert minél kevesebb az idő, annál nehezebb megszerezni az engedélyeket a több jó helyszínre).

Az a nehéz a reklámnál, hogy mindig 2-3 opció kell mindenre - mert az ügyfél hirtelen visszadobhatja - helyszínre, szereplőre, ruhára - ami megfelel minőségben és árban is: végig kell gondolni az összes helyszínre a berendezést, világítást, az összes szereplőre a játékot, a karaktert, a ruhát. A rendező folyamatosan kapcsolatban áll az ügynökséggel, tájékoztatja őket, hogy hol tart a helyszíneresés és casting.

PPM, PPM Booklet, PrePPM:

A reklám leforgatása előtt pár nappal, van egy nagy megbeszélés, ez a "**PPM**" (= pre production meeting), ahol a rendező és a gyártó cég, bemutatja ("**prezentálja**") az ügynökséggel együtt az ügyfélnek a több verziós szereposztást, ruhafotó verziókkal, már előkészített, leterepszemlézett helyszínverziókat látványtervvel, berendezési tárgy fotókkal, játszó kellékek fotóival több verzióban. Ezek mind egy füzetbe vannak összegyűjtve, amit **PPM Booklet**-nek hívunk. Ilyenkor még bármit visszadobhat az ügyfél (néha megpróbálják előre elfogadtatni a fő helyszínt, ha már nincs idő, vagy tartanak egy **PRE-PPM**-et, ahol előzetesen megpróbálnak a főbb dolgokban kiegyezni..) Emiatt a nincsenek vagy csak nagyon ritkán vannak jelmeztervek, hanem a stylist igazi ruhákat hoz el boltokból, majd utolsó pillanatban, ha elfogadták a szereplőket, kicseréli a megfelelő méretre. A díszletterv is úgy készül, hogy a valós helyszínbe azokat a bútordarabokat ajánlott belerajzolni, amiket berendezők abban a pillanatban be tudnak szerezni (kölcsonözve, vásárolva, vagy saját raktárból) - tehát ami biztosan kivitelezhető 1-2 nap alatt, mert ennél több idő ritkán van rá, és az nem történhet meg, hogy az ügyfél a forgatáson újjal mutogatja a PPM bookletben azt az ajánlott fotót székről, autóról, amit ígértek neki és nincs ott.

Art Department Chart

A reklámban így hívják azt a táblázatot, amit a filmesek diszpónak hívnak: tartalmazza az igénylistákat részlegekre bontva (építészet, berendezés, technika), helyszínenként, jelenetenként (ez esetben az art department részlegei). Ezt a listát az első asszisztens vagy a látványtervező készíti el. Így

könnyebben és gyorsabban, hatékonyabban lehet kérdéseket feltenni, tisztázni, a kivitelezőknek is átláthatóbb a feladat.

AZ ALKOTÓEMBER PSZIHOLÓGIÁJA

A tehetségedet alázattal szolgálni kell, te csak kaptad

Ha azt gondolod hogy zseni vagy, az kétszeresen veszélyes - ha sikerül, akkor azért, mert a fejedbe száll a dicsőség, ha nem sikerül, akkor belebetegszel, lelkiismeret furdalásod lesz, és nem tudod már hogy kifacsarni magadból az ihletet - pedig az vagy jön, vagy nem jön. Az egyedüli dolog amit tehetsz, az az, hogy jól kitanuld a szakmát – egy profi rossz passzban is le tud tenni az asztalra egy korrekt munkát .

Sokkal egészségesebb ha úgy veszed, hogy ez csak egy adottság amit kaptál, örököltél, de a felelősség nem a tied. Te csak képezd magad és szorgalmasan add meg a tehetségednek a lehetőséget, hogy kibontakozzon, így túl fogod élni azt is ha ha nem sikerül - nem a te hibát, te mindent megpróbáltál. Viszont ha elismernek, sem szállsz el, nem képezed magad istennek, hanem akkor is folytatod tovább az alázatos munkát.

Ne aggódj ha lopják az ötleted

Hogyha ellopnak egy ötletedet, ne zavarjon túlságosan, ne essél kétségbe, ne drámázz, ne sajnáld magad, legyél annyira tehetséges, hogy maradjon még másik 100 ötleted. Úgysem tudnak utolérni, ha tiéd a módszer és a tehetség - nem érdemes túl sokat rágódni rajta, lapozni kell, annyi lehetőséget tartogat a jövő, tiszta lappal kell mindig indulni.

Alkotói energia, tanuld meg gombnyomásra kihozni magadból a 100%-ot

Ha erős vagy, van akaratod, energiád és játékosságod, akkor lesz munkád is. Ez úgy működik, mint az mágnesesség, vagy az égitestek törvényei: az erősebb nap körül kering akár több hold is, mert mások is közel akarnak hozzád kerülni ha tele vagy életerővel, meríteni a te energiáidból, a többi alkotótársat is hozzásegíted a kreativitáshoz, egy motorral több mindig jól jön, a lelkesedés a legnagyobb kincs...

Ezt a mostani munkát tartsd fontosnak, ne azt a következőt, amihez ezáltal hozzájutsz. Mindig a jelen pillanatba hozd ki a legjobbat magadból, mindenki érezze azt, hogy az ő filmjére 100%-osan odafigyelsz, akkor is, ha az egy kisebb feladat, kihívás, rövidebb film. Amennyire fontosnak tartod te a részleteket, a saját művedet, pont annyira fognak mások is téged komolyan venni...

Gagyit nem csinálunk

A te felelősséged, hogy milyen lett a díszlet ami ott van a filmen – senkit sem fog érdekelni, hogy nem volt pénz, vagy nem volt rá elég idő, esetleg béna volt a kivitelező, vagy pocsékul beteg voltál a forgatás alatt... Mindig legyen erőd korrigálni, megharcolni a minőségért, egyszerűen kutya kötelességed kiharcolni vagy azt, hogy meglegyenek a feltételek, vagy azt hogy kimaradjon valami más, valamit egyszerűsíteni, ami nem látszik meg annyira a filmen, kihúzni egy nézés irányt a díszletből, egy másik helyszínt átcsoportosítani egy meglévőre. Valamit ki kell találni – de amit leteszel az asztalra, az csakis jó lehet.

Bekerülni a szakmába, következő

Nagyon nehéz bekerülni a szakmába, de olyan új emberre mindig van szükség, aki friss, szorgalmas, megbízható, tehetséges. Mindig van egy rés, amikor pont nem ér rá egyetlenegy profi sem, vagy kis költségvetésű filmhez szívesen bevállalnak egy fiatal (olcsó) tehetséget, és akkor elindulhatsz... És akkor az csak egy esély, az igazi munka akkor kezdődik, akkor bizonyíthatasz.

Az első színházi munkámat akkor kaptam, amikor lelépett Amerikába a tervező , aki előzőleg elvállalta –félt is a rendező, hogy csak egy becsvágyó diák vagyok, de aztán olyan jól sikerült, hogy újból velem akart dolgozni. Az első kisjátékfilmhez a tanáraink hoztak össze a rendező hallgatókkal – és minden osztálytársamnak ugyanígy megvolt az esélye, de csak én dolgoztam utána 10 évig a Hajdu Szabolccsal, 4 nagyjátékfilm, egy kicsi - a többiekből nem lett ilyen alkotópáros. Az egyik első filmet azért kaptam meg, mert éjszakákon át segítettem számítógéppel egy kellékfotót meg trükkölni

ugyanannak a rendezőnek a kisfilmjéhez, és megtetszett neki a lelkesedésem, kitartásom. Az első külföldi filmben azért dolgozhattam, mert csak én voltam olaszul beszélő díszlettervező aszisztens a közelben. Az első reklámot azért kaptam, mert a Columbus felfedezte indiánokról olyan pályázatot adtam le, ami hemzsegett a sok régi indiános ceruzarajzomtól - az egész gyártócég, és a rendező is azért kapta meg azt a munkát, és az utána következő Pannon reklámokat pár évig, mert azt mondta az ügynökség, hogy olyan lett a pályázat, mint egy mesekönyv(vagy legalábbis ez is hozzásegített a döntésükhöz). Sosem lehet tudni, a sok sok befektetett munkából melyik hoz majd valamit (ezt hívják a közgazdászok kockázati befektetésnek..), vagy a sok tulajdonságból melyik adja meg az első esélyt, ahol bizonyítani lehet – lényeg, hogy bármit csinálsz, bármilyen apró dolgot, jó legyen, mert ha meg vannak veled elégedve, akkor futótűzként terjed el, és mindig lesz munkád, de ha nem, az is elterjed, és egy mondattal elintézik, ha valaki szóba hozna...

Feltöltődés

Az fontos, hogy TE legyél jól, egy kreatív állapotba hozott lény, feltöltődve.

A pihenés is a hatékonyság része! Utazzál, járj kiállításokra, legyél kíváncsi a társművészetekre, fontos a zene, irodalom, képzőművészet, inspiráló és feltöltő élményeket kell begyűjteni mindenhol. Legyél boldog ember, ez az első, a munka előtt - a párod fontosabb, a barátaidat se zárd ki a munka miatt, a családhoz is vissza kell térni néha, különben kiégsz, lemerülsz, elfáradsz... A munkában mindig csak adsz, de kapni is kell néha...

A testedet is altatni, etetni kell – a legfontosabb munka eszközöd. Legyél kipihent: aludjál, ne csak éjszakázz, sportolj, nagyokat sétálj, ússzál, fussál, szex is kell, jókat enni, egészségesen, vitaminokat....ha nincs idő, meg kell rá találni, kevesebbet kell elvállalni, vagy intenzív időszak után pár hét nyugit hagyni magadnak, mert ha nem, fel fog borulni az egyensúlyod, és már nem tudsz elég jól teljesíteni. De sajnos láttunk már idegösszeomlást, sőt öngyilkosságot is filmeseknél feltöltődés hiányában, és sajnos haltak már meg filmes díszlettervezők ötven valahány évesen – ez nem játék, nagyon megégetheti magát az ember ha nem figyel oda...

Időérzék, realitásérzék

A filmeseknek egészen speciális érzékelésük van a valóságról - teljesen más sebességű az idő amikor dolgozunk - néha éjjel-nappal, esőben-sárban, nagyon erősen koncentráva folyamatosan, mint a jól működő gépek. Aztán hirtelen vége az egésznek, marad egy nagy űr és pár nap vagy hét döglet (valamikor a szervezet vissza kell vegye a pihenés adagját). A civileknek sokkal kiegyensúlyozottabb, nyugodtabb, normálisabb (és unalmasabb) munka- és életritmusuk van. De nem véletlenül kötöttünk ki ennél a szakmánál, csak az bírja ki, aki ez a típus, aki megőrülne a napi 8 órától évtizedekig ugyanazon a munkahelyen.

Nagyon izgalmas életünk van, az biztos, folyamatosan bővül a világtképünk: olyan helyeken járunk (munkaidőben) ahová normális ember sosem jutna el: kastélyok, várak, börtönök, temetők, kórházak, tornatermek, iskolák, kis falvak, nagyvárosok, bányák, barlangok, pazar gyönyörű tájak.. De vigyázni kell, hogy ez az ideiglenesség, átmenetiség, felületesség ne terjedjen át az életünk összes részére, mert ez egy torz érzékelés és értékrendszer.

Az a jó, hogy mindenki jó hülye

Az a jó a filmesek közt, hogy mindenki jó hülye, egyáltalán nem unalmas, a kapcsolatokban és beszélgetésekben is az emberek folyamatosan megpróbálják meglepni és szórakoztatni egymást és magukat. Viszont ugyanez a rossz is néha: annyira hülye tud lenni mindenki, hogy az már fárasztó - egy filmes sajnos sokszor kiszámíthatatlan, improvizatív, megbízhatatlan, lusta, egoista - ha erre vagyunk felkészülve, talán nem ér kellemetlen meglepetés.

Alkotótársi kémia

Ne csak jól szolgálj ki az ügyet és a rendezőt, hanem minden hullámrezgését figyeld, próbáld megérteni, az ő szemével látni, az ő stílusát megérezni, átvenni, még akkor is ha nem a te világod... A rendező is nézzon fel rád, tudjatok együtt nyugodtan koncentrálni, de amikor pihenés van, legyél érdekes, szívesen hallgasson téged beszélni másról is, ne csak az ő munkájáról, az ő egójának meghosszabbításáról, legyen kíváncsi a véleményedre a világ dolgairól, (tehát már csak ezért is legyenek véleményeid és élményeid). Szeressenek, szívesen legyenek a társaságodban, akár egy pohár sör mellett, ettől lesz kellemes mindkét oldalnak a munka, és ez is szempont lesz amikor

gondolkodnak a következő filmnél kit hívjanak, mert jó szakemberből több van, az még önmagában nem elég. Olyan egy közös filmes munka, mintha hónapokra összeköltöznél a csapattal – és az ember jól megnézi kivel van kedve összeköltözni, kinek van kedve elviselni a hangulatváltozásait, bogarait, idegeit, kit fog minden nap nézni, ösztönösen olyat választ mindenki, akinek a társaságában szívesen volna, akinek jó és inspiráló a kisugárzása...

Legyen kifejlődött véleményed

Legyen véleményed más műveiről is. Tudni kell különbséget tenni a jó és a rossz között. Bármilyen feladatot meg lehet jól és rosszul oldani, van gagyi, profi, elegáns, és van egyszerű gyönyörű megoldás - húzni kell egy vonalat, pontosan kell tudnod azt is, hogy hogyan ne csináld, (persze van amikor kísérletezel, és nem vagy biztos abban, hogy sikerülni fog vagy sem).

Mindig tudsz tanulni másoktól, járjál nyitott szemmel, nézd meg azt, hogy más hogy tervez, mit lát érdekesnek, mit tart fontosnak, milyen technikát használ, milyen a világa.

Ne fárasztuk egymást, hatékonyan kommunikáljunk

Ha van egy csomó kérdésed a rendezőnek, ne egyenként tedd fel, minden órában egyet, hanem gyűjtsd össze őket, és egyszer üljetek le 15-30 percre amikor tiszta neki is az agya, oda tud figyelni a kérdéseidre és bele tudtok merülni a látvány témába, mert egy rendezőnek minden részlegnek a kérdéseire válaszolnia kell, nagyon fárasztó ide-oda ugrálni a koncentrációval, jobb elmélyülni egy témában mint kapkodni köztük.

Munkáról röviden és tisztán kommunikáljunk, mert forgatás alatt nagyon kevés az idő, minden perc számít, ebbe is hatékonyan kell lenni.

Ellenőrzés, double check, triple check

Mindig minden rendszerben van hiba. Maximum csökkenteni lehet a mennyiségét. Ha írsz egy e-mailt, terveket, vagy helyszíneket küldesz, listákat írsz mások munkájához, mindig olvasd vissza egyszer, de néha kétszer, háromszor is – mindig sietség van, sokfelé kell figyelni, de így legalább te szűröd ki a saját hibáidat, nem másokat fárasztasz vele, és nem járatod le magad. Ez közhelynek tűnhet, de sokszor annyira ki kell használni minden egyes percet egy film előkészítésénél, annyira sűrű az idő, hogy az ember hajlamos mindent gyorsan átnyomni a neten – csak hogy a kolléga is siet és fáradt, lehet, hogy nem veszi észre és 2 db széket hoz 20 helyet...

Ha fontos dologról van szó (fő játészó kellekkel kapcsolatban a rendező véleménye, vagy például operatőrrel megbeszélte díszlet képhatár) – néha jobb rákérdezni még egyszer, mert az még mindig kisebb erőfeszítés, mint a már megvásárolt kelleket visszavinni és mást keresni, vagy mint utólag még hozzáépíteni egy métert a díszlethez, ha az már megépült és le van festve. Ezt hívják az angolok „**double check**” -nek.

Odafigyelés

Akkora nyomás alatt kell egy forgatáson dolgozni, akkora stresszben van és rohan mindenki, hogy sajnos sokszor az emberek a másikon töltik ki a feszültségüket, ordibálnak, aláznak, minél feljebb van valaki a hierarchiában, annál inkább azt hiszi, hogy megengedheti magának, és ez nagyon rombolja a munka morált. (pl. volt olyan rendező aki azt mondta, ő csak így tud állapotba kerülni, csak így tud alkotni - gyereket is izgalmi állapotba lehet csak csinálni.) Ilyenkor próbáljuk meg csak az infót meghallani, és a többit elengedni a fülünk mellett. Van az a típusú stábtagnak, aki nem tudja megvédeni magát, csak nyel és csinálja a dolgát, de ez a sok feszültség óhatatlanul összeegyül, és valaki a végén összeomolhat. (Meg lehet próbálni, ha képes rá, az összeomlás megelőzésére, négy szemközt, munka után nyugodt körülmények közt megbeszélni a „zaklató munkatárssal” hogy ez a hangnem nem tesz jót a munka minőségének, a teljesítménynek, – azért mindenkinek van egy minimális önkritikája - de néha ez is csak olaj a tűzre) Ha ezt látjuk másokkal történni, próbáljunk közbeszólni, lecsitítani, és megvédeni a gyengébbet – senki sem rosszindulatból ilyen, de a film és a művészet olyan mély tudatalatti erővel dolgozik, a lélek mély bugyraival, hogy könnyen elszabadulhatnak az indulatok. Sajnos megtörténik, hogy hiperérzékeny alkotóemberek, mivel maguk is bizonytalanok, kívül keresik állandóan a hibát, és másokra vagy a körülményekre kenik folyamatosan az összes problémát. De annyira kár érte, ha egy jó alkotótársi viszony ilyen kommunikációs problémák miatt szakad meg.

Hinni kell a másikban, bízni

Mindenki úgy dolgozik a legjobban, ha bíznak benne. Inkább ezt éreztessük a csapattársainkkal, ne basztassuk őket. Mert a film egy nagy csapatmunka, és ha sikerül mindenkinek a legjobbat kihozni magából, akkor csodák születnek, és egy nagyon erős és jó közösség részei lehetünk. De van olyan is, hogy mindenki alig várja hogy túl legyen a forgatáson, haza akar menni, (ez leggyakrabban a rossz hangulat miatt van, nem a pénztelenség miatt – márpedig ezen lehet változtatni). A munka minőségén is pontosan meglátszik ha csak meg akarják úszni minimális energiákkal. De az is lehet a mi dolgunk, hogy megtaláljuk az alkotótárs motorját, mozgatórugóját, segítsünk hozzá, hogy a maximumot akarja letenni az asztalra, mert nem lehet rögtön kirúgni az embereket ha hibáznak, (mint az angol-szász filmekben, ahol másnap más fog dolgozni jönni).

Sok jó és gyors döntés nyomás alatt

Egy filmforgatásnál rövid idő alatt rengeteg döntést kell hozni, főleg az alkotóknak, és a részlegvezetőknek. Minden egyes döntés sok másik emberre hathat ki, úgyhogy nagyon fontos hogy ne csináltassunk fölösleges köröket másokkal. Ha egy új igény merül fel forgatás alatt ami időbe kerül, akár 20 percbe vagy fél órába, az veszélyes lehet, mert még a végén drága túlóra lesz belőle. Ha tényleg szükség van rá, akkor ok, de lehet, hogy jobb lesz a film, ha az a 20 perc arra van szánva, hogy a színész jól eltalálja a jelenetet, és nem arra, hogy pl. egy háttérben életlenben lévő elem takargatásával megy el az idő. Mindig mérlegelni kell minden kérést – mekkora minőségi ugrást ad mennyi fáradsággal. (pl. ha a forgatás előtti este 8kor a díszletátvételnél a rendező nem szereti a tapéta árnyalatát, akkor: egyrészt egy kellékes megnézi éjszaka a raktárban van-e valami textil amit fel lehetne tenni abba a falbetétbe, vagy megkéri a jelmezeseket hátha nekik van valami, de ha nem találnak semmit a raktárakban, akkor egy építészeti beszerző megy majd reggel OBI-ba - mert csak az reggel nyílik 8kor, nem 10kor- hogy megnézze van-e másik árnyalatú tapéta, abban a mennyiségben, és ha igen, a reggeli dugóban leghamarabb 9-9:30ra ér a helyszínre vele + és 2 tapasztalt tapéтарagasztó ember kell hozzá, és pár óra, hogy szépen feltegyék az új tapétát arra a falra. Tehát bármennyire is mindent megteszünk, reggel nem lehet abba az irányba kezdeni a forgatást. Ilyenkor mérlegelni kell, érdemes-e pár órát elveszíteni a munkaidőből egy ilyen apró árnyalatnyi különbség miatt, esetleg meg lehet próbálni improvizálni : oda rendelni egy festőt, aki egy lazúros átlátszó festék réteggel rámege a tapétára éjszaka, és akkor nem lesz annyira zavaróan kontrasztos – ez lehet, hogy gyorsabb, habár száradási idővel jár, illetve el kell fogadni valakinek az új árnyalatot az éjszaka közepén..)

Dilemma

A legnehezebb: dönteni, választani, igent vagy nemet mondani egy munkára, az egyik utat kiválasztani, vagy a másikat és az időbeosztásodat összerakni. Ezt a szabálytalan életmódot, bizonytalanságot sosem lehet megszokni, néha éjjel-nappal megy az ipar, hónapokig, máskor pár hét, akár hónap teljes semmi, totális ritmusváltás, amíg csörög egy telefon, és másnap visszakapcsolhatsz rögtön 5ösbe. Ha jön egy új lehetőség, (persze a pálya elején mindent bevállal az ember boldogan) de mielőtt igent mondasz végig kell gondold: meg tudod csinálni? (a te képességeiddel, ennyi pénzből, ennyi idő alatt..) Ha úgy érzed belebuksz, inkább bele se kezdjél, jobban jársz. Gondolkozzál el azon is, hogy vajon jó a csapat, jó a mű, mert elvesz majd jópár hónapot vagy évet az életedből - ezt akarod, nem inkább feltöltödni, fejlődni..?

Emberi kapcsolatok, munka kapcsolatok

Az nagyon nehéz ebben a szakmában, hogy ha egyszer van munkád, az nem tart évekig, mint minden más rendes civil munkánál, csak pár hónapig, vagy hétig, aztán újból nincs munkád... Ráadásul nem elég jó szakembernek lenni - mert abból több van, hanem az is kell, hogy az emberek szívesen legyenek a társaságodban, (ha lehet, ne legyen túl sok idegesítő szokásod...).

Kétféle képen juthatunk munkákhoz - egyrészt ha valaki látott tőled valahol egy filmet, ami tetszett szakmailag. Másrészt ha valaki azok közül akikkel már dolgoztál, tovább viszi a híredet, persze a jó híredet. Külföldi filmeknél pedig az a szokás, hogy egy betöltendő munkára megnéznak 3-6 a helybeliek által ajánlott szakembert, akinek az önéletrajza elég meggyőző, és utána még fel is hívnak pár honfitársukat akikkel már dolgoztál, hogy milyen volt a teljesítményed - mert sokkal keményebb a konkurencia, mint nálunk.

A következő munkák szempontjából egy film alatt talán a legfontosabb a kapcsolatod a

rendezővel, operatőrrel, producerrel és gyártásvezetővel, mert ők döntenek majd el, ki legyen a többi csapattag (habár sosem lehet tudni, ki mesél majd jól rólad, akiben megbíznak: az első asszisztens, egy felvételvezető vagy hangmérnök). De ugyanolyan fontos a jó kapcsolatod a részlegvezetőddel vagy kivitelezőkkel, ügyelettal, mert ezen múlik a saját munkád minősége (és van az a pont, amikor nem csinálják meg amit kérsz, ha nem akarják...)

Szóval ez a munka 50% pszichológia, mert ugyanúgy kell tudni jól szót érteni a producerrel, mint a díszletépítőmunkással - nyilván más nyelven. Végül az összes stábtaggal legyen jó kapcsolatod, fontos hogy jó hangulatban folyjon a munka, mert több időt töltesz velük, mint a családdal, pároddal, barátaiddal, az biztos.

Flow

Az áramlás az nagyon fontos. Egy Chicagói Egyetemi tanár: Csíkszentmihályi Mihály pszichológus írt erről - kereste a boldogság forrását: rengeteg embert megkérdezett, és a boldog pillanatok egy jó része része ugyanazt fedi: mindenki arról számolt be, hogy szeret belemerülni egy tevékenységbe (legyen az festés, matematikai feladat megoldása, sport, főzés, gyereknevelés, imádkozás, zöldség ültetés és kapálás, olvasás, mérnöki feladat megoldása, szervezés, táncolás, egy idegen nyelv tanulása, vagy éppenséggel egy gyárszalagnál végzett, másoknak monoton munka...) Az elején, amikor még nem tudjuk csinálni, akkor nehezünkre esik. Aztán ahogy belejövünk, kezd izgatni a dolog, kezdjük élvezni. Aztán egy idő után, már annyira tetszik, hogy észre sem vesszük az idő múlását, már önmagába örömet okoz a tevékenység, és hiányzik, ha nem csinálhatjuk. Ezt nevezi **flow**-nak, áramlásnak, amikor a figyelmünk belemerül valamibe, megszűnik a külvilág, ott vagyunk a pillanatban, és ez jó. (Ki is lehet zökkenni belőle- mint amikor a tanár beszédét megszakította egy kérdés, és aztán - "Hol is tartottam..?"- kell egy kis idő míg vissza talál a történet fonalához.)

Hát mi filmesek is ezt csináljuk - ha jól csináljuk - el is feledkezünk az időről: úgy el telik fél év az életünkből egy forgatással, hogy észre sem vettük. De ha sikerült megtalálnod azt a műfajt, amiben jó vagy, vagy idővel jó lehetsz, amit szeretsz, amibe szívesen belemerülsz, akkor boldog ember leszel.

Érdeemes arra oda figyelni, hogyha sokkal bonyolultabb feladatot kapsz, mint amit meg tudsz oldani, az stresszelni és frusztrálni fog, nem biztos hogy jól teljesítesz. Ha túl egyszerű feladatot kapsz, azt meg unod, és akkor az frusztrál, hogy nincsenek kihasználva a képességeid. A legjobb az, ha a felkészültségednél egy kicsit nehezebb a megoldani való - ez az amikor aktívan kihasználod a tudásod és a kreativitásodat is, tanulsz is, elemekben vagy - ilyenkor jön létre a flow.

Felelősség

Igenis komoly felelősséggel jár a nyilvánosság. Nem mindegy, hogy úgy jön ki az ember a moziból, hogy úgy érzi magát, mintha gyomorszájon vágták volna, vagy kijön és úgy érzi, hogy megjött a kedve az élethez. Nagyon nagy érzelmi hatással lehet egy tömény másfél órás film. Ez mágia. Használjuk jóra a mágikus erőnket. És az emberek sok mindent elhisznek abból, amit Tv-ben, moziban látnak. Például úgy képzeljük el vizuálisan a múltbéli korokat, ahogy a filmekben láttuk. Az igaz, hogy minden ami a kamera előtt van hazugság és egyszerűsítés és tömörítés, de azért oda kell figyelni a hitelességre is. Ráadásul az óriási luxus amit mi csinálhatunk – állami adópénzekből fizetnek a művészetünkért, a fantáziánk megvalósításáért, úgyhogy jól meg kell gondolni, elég jó művész vagy-e, vagy tudsz-e olyat csinálni, ami sok embert szórakoztat, elgondolkoztat, vagy megérint, mert ha nem, akkor inkább költsék gyógyításra, iskolákra azt a sok pénzt...

Ez jó játék !

Ez az egész filmezés csak játék, nem szabad túl komolyan venni..! Szerencsére nem hal meg senki sem ha hibázunk, nem vagyunk sebészek - ha valami nem sikerül, elrontod, kínos helyzet alakul ki, nem a világ vége, le kell vonni a tanulságokat, és lapozni kell... A stressz, gyomorgörcs, aggodás nem segít, van aki hajlamos rá (főleg a nők..), de ha túlságosan akarsz valamit, könnyebben elrontod. Úgyhogy csak lazán, élvezettel, kapjon el az áramlat, a művészet lényege hogy létrehozzunk valamit szépet örömszerzés céljából. Bármilyen befér, ez egy fantáziavilág, ebben ez a gyönyörű.

SZAKSZÓTÁR - FILMEZÉS mint KOMPLEX CSAPATMUNKA, KOMUNIKÁCIÓ

Gyártási terv

SHOOTING SCHEDULE

A gyártási terv egy táblázatszerű forgatási naptár, ami tartalmazza napokra bontva a forgatókönyv összes leforgatni való jelenetszámát egysoros emlékeztető jelenetleírással, felvételi sorrendben, a forgatókönyv szerinti helyszín megnevezését, illetve a forgatás helyszínét, napszakát.

A gyártási terv nélkülözhetetlen a stáb összes részlegének, ennek alapján tudnak helyszínt szervezni, biztosítani, ebben a sorrendben gyártják le a ruhákat, építik, berendezik és bontják le a díszleteket, ehhez képest szervezik a szállásokat, a színészek utazásait.

A gyártási tervet az első asszisztens készíti, figyelembe véve a színészek ráérését, a helyszín csoportosítási szempontokat (pl. egy helyszínen játszódó összes jelenetet célszerű egyben leforgatni, de akkor lehet, hogy van olyan színész aki 1-2 napra nem játszik, hiába utazott ide a film miatt) a helyszín által kikötött időpontokat (pl. van ahol csak hétvégén engednek forgatni, van ahol este zárás után...) bizonyos kronológiai szempontokat (pl. előbb az ép díszletben lehet felvenni a jeleneteket, aztán a díszlet leégését, végül a leégett díszletben játszódó jeleneteket), átállási, átrendezési, átvilágítási, színész és statiszta öltözési és sminkelési, és egyéb szempontokat. Ráadásul a gyártási terv, mint ahogy a forgatókönyv is, folyamatosan változhat, még a forgatás alatt is.

A legnehezebb szempont pontosan megbecsülni az 1 nap alatt felvehető forgatott anyag mennyiségét lehetőleg túlóra nélkül- a minőség érdekében minél kevesebb jelenetet kell egy napra tervezni- ugyanakkor bele kell férni a producer által kijelölt forgatási napszámba. Ha több túlóra van, oda kell figyelni arra, hogy a forgató stábnak megmaradjon a 12 óra pihenési ideje (ez vonatkozik az éjszakáról nappalra, nappalokról éjszakai forgatásra való átállásokra is).

Diszpós Könyv

BREAKDOWN (FAT SCHEDULE)

A diszpós könyv egy forgatókönyv szerinti igénylista, jelenetenként egy-egy oldalra lebontva, ami tartalmazza a különböző részlegek tennivalóit, egyszerűsített felsorolás formájában .

Segítséget nyújt a különböző részlegeknek, hogy gyorsan és átláthatóan vissza tudják nézni mi a dolguk aznapra: szereplők, ruha (a szereplő melyik ruhája, melyik állapotában - van olyan ruha amiből több példány kell, ha elkoszolódik, elszakad a filmben és nem kronológiába veszik fel, vagy ha kaszkadőrnek is le kell gyártani egyet belőle) smink (hány éves az a színész ebben a jelenetben ha nagyobb időmúlások vannak, kopaszodás, tetoválás, kontaktlencse..), berendezés-kellék (főleg a játzó kellékek, amiket a színész a kezébe vesz, közel van a kamerához, a többi díszletterv szerint), építészet (játzó épület feliratok, szobrok, átfestések..) technika/SFX (eső, köd, működő lámpák a játzó autón ami a kamerának is megfelelően, működő csap a műteremdíszletben..) egyéb..

A diszpós könyvet az első asszisztens készíti el az előkészítés során, és újítja fel minden új forgatókönyv változatnál, - ez egy tökéletes "double check " (=kétszeres ellenőrzés) a stábtagnak, ugyanis minden részleg előkészíti magának ugyanezeket a listákat, de könnyen belecsúszhat valami hiba vagy pontatlanság, könnyen el lehet nézni egy dátumot vagy félreérteni egy forgatókönyvben szereplő igényt, mivel ilyenkor egyszerre millió dologra kell odafigyelni (és csak az nem hibázik aki nem dolgozik).

Napi diszpó

CALL SHEET

A napi diszpó, a diszpós könyv egy napra vonatkozó oldala, kiegészítve azt a pontos kezdési idővel, ebédidővel, nap vége időponttal, időjárás jelentéssel, gyártási stábtagnak telefonszámaival, esetleg a helyszínre jutást

segítő magyarázattal, térképpel. A napi diszpót mindig az előző forgatási nap estéjén adnak ki, mivel tartalmazza a forgatás alatt esetlegesen kialakult változásokat, csúszásokat.

Akkor jöhet létre csúszás a gyártási tervhez képest, ha például ha nem vettek fel egy jelenetet vagy pár közelit valami miatt egy másik nap és így más jelenetszámok is vannak benne mint a gyártási tervben, ha megbetegedett egy színész és teljesen más jeleneteket kell felvenni, attól függően, hogy milyen színészeket és helyszínt lehet mozgósítani, vagy ha időjárás miatt helyszínt kell változtatni (lásd esődíszlet).

A másnapi diszpót vagy kézbe kapják a stábtagnak a forgatás végén, vagy e-mailen esténként.

Irodalmi forgatókönyv

SCRIPT

Az irodalmi forgatókönyv az a verziója a könyvnek, amit az író (és általában rendező is) együtt készítettek elő, amivel a producer és a gyártó cég megpályázta a pénzeket, aminek alapján a részlegek el tudnak indulni munkájukban - első költségvetés, szereposztás, helyszíneresés.

Ahogy közeledik a forgatás, egyre több verzió forgatókönyv készül. Van amikor még a történet lényegében is változik valami - más lesz a vége, vagy hozzáíródnak, kihúzódnak jelenetek, néha egy színészre átírnak egy szerepet, egy új helyszíntre átalakítanak jelenetet. Máskor egyszerűsíteni kell, kihúzni drága elemeket - erre Hollywoodban egy külön szakma alakult ki: a "script doctor" - neki az a dolga, hogy úgy írja át a forgatókönyvet, hogy ugyanolyan jó legyen, de fele annyiba kerüljön (a klasszikus példa - ha nincs pénz az épített hajót megmutatni a viharban, akkor majd bejön valaki és azt mondja: hajótörést szenvedtem..)

Technikai forgatókönyv

SHOOTING SCRIPT

A technikai forgatókönyv az a verziója a könyvnek, ami már röviden leírja a technikai igényeket, jelölve jelenetenként a filmben szereplő külső vagy belső helyszínt, a napszakot, végső jelenetszámokkal, amiket a gyártási tervben vissza tudunk keresni.

A technikai forgatókönyv akkor készül, amikor már a rendező, operatőr, látványtervező (az alkotók) előkészítik a forgatást, elfogadták a főbb helyszíneket. A különbség az irodalmi forgatókönyvhöz képest az, hogy le vannak írva fontosabb technikai igények: kameraállások (pl. nagy totál, kis totál, közeli), speciális technikai eszközöket igénylő jelenetek (kőd, eső, steady-cam, krán, fahrt..), pontosabb díszletleírás

(kinéz az ablakon, bejön az ajtón, mégsem egy új helyszínen játszódik a jelenet, hanem össze van vonva, a már meglévő helyszínek alapján.

Technikai Terepszemle

TECH SCOUT, TECH REKEE

A technikai terepszemle alatt a forgatóstáb alkotói (rendező, operatőr, látványtervező) és részlegvezetői (fővilágosító, gyártásvezető, felvételvezetők, helyszínbiztosító, építész, berendező, technikus...) végignézik az alkotók által kiválasztott és a gyártás által jóváhagyott forgatókönyv szerinti összes helyszínt, megbeszélve az ott felmerülő problémákat.

Tisztázzák mi a képhatár és hova lehet parkolni a stáb buszait, kamionjait. A játzó helyszínen belül néha el kell távolítani a forgatás idejére, aztán vissza tenni az oda nem illő elemeket, ezt a gyártásnak tisztázni kell majd a tulajdonossal (pl. modern biztonsági kamerákat, homlokzatmegvilágító lámpákat), ki kell üríteni az utcákat autóktól (ilyenkor a helyszínt biztosítók előző este le szalagozzák a

parkolóhelyeket, kinyomtatott üzenettel a szomszédoknak - akik természetesen nem szoktak örülni, hogy nincs parkolóhelyük, főleg a belvárosban..)

Akkor is ha a stáb olvasta már a forgatókönyvet, vagy látta már a terveket, de a valóságban a technikai terepszemlén kiderülnek a problémák (sokadik emeletre nehéz felcipelni a lámpákat, nem fér be az ajtón a bútor vagy a zongora, ki kell takarni egy reklámot ami belóg a képbe, ki kell kapcsolni az utcai világítást, nagyok a távolságok ezért rádió kell a stábtagnak, sok a turista ezen az utcán ezért több ember kell a záráshoz, túl forgalmas az út ezért nem nagyon lehet hasznos hangot venni...) A technikai terepszemle azért nagyon fontos, mert ott mindenki mindenkivel le tudja tisztázni a felmerülő problémák megoldásait, minden egyes helyszínnel kapcsolatban, mert ott van az összes részleg, így a forgatás közben már nem történhet új, előre nem látható probléma, mert minden túlóra sok pénzbe kerül, (egy nap csúszás meg annál is többbe...)

Díszletátvétel

SET APPROVAL

A díszletátvétel egy komolyabban átalakított, berendezett vagy épített díszlet átvétele egy forgatás során, ami ideális esetben a helyszínen való forgatás előtt legalább egy-két nappal történik, hogy legyen idő a korrigálásokra.

Habár a már berendezett díszlet előzetes megbeszélések, leegyeztetett tervek szerint készül el, de a valóság mindig kicsit más mint az elképzelések. A díszlettervező és csapatai ezen dolgoznak napok, hetek, hónapok óta, viszont a többi alkotó friss szemmel látja, tehát lehet hogy egy zavaró elemet ki tetetnek a díszletből, vagy kérnek még egy bútort, tárgyat, az is előfordulhat, hogy a tapéta nem tetszik (ezért kell az ilyesmit előre leegyeztetni). Ha már kész a díszlet, a rendező és az operatőr már jobban át tudja gondolni a helyszínen az összes kamera állást és ilyenkor is felmerülhet pár új kérés, (pl. ide még kell egy takarás fal az ajtónyílás mögé, ott magasítsuk meg ezt a másik falat, arra meg mégis kellene egy saroknyi plafon, ide kérnek az előtérbe egy áttört könyvespolcot, vagy pl. hogy az asztal itt rossz helyen van, nem fér el a fájrt .)

A z egyik felmerülő nehézség: az új igényekre már nincs idő, már nincs pénz, de mindig lehet valamilyen kompromisszumot kötni az alkotók és a gyártásvezető között, ha szükséges, mert a kisebb kérések bele szoktak férni a kivitelezők addigi költségvetésébe. A másik nehézség, hogyha már hetek vagy hónapok óta forgat a stáb, és este kimerülten kell még erre is koncentrálni a rendezőnek, operatőrnek – ilyenkor jobban oda kell figyelni a kommunikációra.

Játszó kellékek

ACTION PROPS

A játszó kellékek azok a tárgyak, amik a forgatókönyv szerint a színész közvetlen közelében vannak, és elengedhetetlenek a játékához.

Játszó kellék lehet például a toll amivel ír, a levél amit megír, a pecsét amit odanyom a végére, a tintatartó amibe a tollat megmártja, a bélyeg amit rátesz és a boríték amibe beleteszi a levelet, a biblia amit olvas, a dohány amit elszív, a telefon amivel beszél, a pénz amivel fizetnek, a pénzeszsákok amiket kiásnak a földből és az ásó amivel azt kiássák .

Kellék átvétel

PROPS APPROVAL

A kellékátvétel fő játszó kellékek átvétele a rendező és operatőr által a berendezőtől vagy kellékestől és a tervezőtől, ami ideális esetben az egész forgatás előtt pár nappal történik.

Nemcsak az a fontos, hogy a kellék a történetbe jól illeszkedjenek bele, helyesek legyenek korban, stílusban, hanem azt kell végig gondolni, hogy fog a végső képen mutatni a filmben (pl. lehet, hogy a kis színésznhöz túl nagy az a kés, lehet, hogy egy vízzel teli varázsgömbön zavaró a csap és közeliben látszik a ragasztás, lehet hogy az egész road movie alatt szereplő autóbelsőben a kárpit textúrája nem elég rajzos, vagy az autó színe nem látszik eléggé az erdő előtt, lehet, hogy a toll amivel közeliben írja a kottát Mozart nem ír elég folyékonyan, lehet hogy a napló azon oldalainak éle amibe a

szereplő képben ír , nincsenek meggyűrődve-koszolódva..)

Ruhapróba

COSTUME FITTING

A ruhapróba egy játékfilmben játszó összes szereplő színész jelmezeinek forgatás előtti felpróbálása, korrigálása, rendező (és operatőr) által való elfogadása, még a mai korban játszódó mindennaposnak tűnő filmeknél is.

A színész van mindig a kép előterében, ezért nagyon kiemelt szerepet játszik a ruhája is. A filmes jelmezekben nagyon fontos a válltól felfele is jól megfogalmazni a figurát, mert rengeteg közeli van (egy nyakkendő, egy fülbevaló, egy szemüveg, sokkal fontosabb szerepet játszhat, mint a színházi színpadi jelmezeknél, ahol a összhatásnak, sziluettnek talán nagyobb szerepe van mint az ilyen részleteknek).

A jelmez el kell találja a szerepben eljátszott személyiséget, társadalmi szintet, a rendező és jelmeztervező ízlés világán, értelmezésén átszűrve. Egy korabeli filmnél a a jelmezek be kell illeszkedjenek a korba vagy éppen elrugaszkozhatnak attól, ha az a koncepció.

Nagyon fontos előre összenézni a különböző szereplők egymáshoz való viszonyát: színekben,(pl. ha mindenki színtelen ruhában van, akkor egy piros ing nagyon uralkodni fog a képen), személyiségi jegyekben (pl. ha ugyanabból a körből jövő több srácot látunk, akkor a személyiségének variációja az érdekes, máskor pont a nagy kontraszt – érezzük azt amikor ránézünk 2 szereplőre, mennyire más világból jöttek), rangban, (pl. lehet hogy az a jó, ha rögtön látjuk ki az úr és ki a szolga, de ha mégsem egyértelmű, akkor az elmond valamit az úr személyiségéről).

Fontos átgondolni a jelmezek viszonyát díszlethez képest (pl. ha véletlenül ugyanolyan árnyalatú a ruha, mint a fal színe, akkor nehéz jól fényképezni, de így is lehet hagyni, mint kivételesen izgalmas szín-forma játék). Ha erős színekben gondolkodunk, akkor figyeljünk oda a diszharmóniára. De stílusosan se legyen 2 külön világ a díszlet és a jelmez (ha hiper reális a díszlet, akkor a jelmez se legyen nagyon elvont, fordítva inkább működhet..)

A ruhapróbánál találkozunk először a színész a rátervezett ruhákkal – megtörténhet, hogy vannak benne számára nagyon zavaró elemek, vagy nem tud azonosulni azzal a figurával, és akkor nem fog jól játszani, úgyhogy meg kell találni a közös nevezőt, akár egy teljesen új figurát kitalálni, amiben otthonosabban érzi magát. Érdemes külön oda kell figyelni a hiú (vagy éppen bizonytalan) színészre vagy színész típusra, aki mindenképpen az előnyös jelmezt kedveli, akár nagy harcok, hisztik árán is.

Öltöztető

WARDROBE SUPERVISOR, DRESSER

Az öltöztető dolga a forgatáson felöltöztetni a színészt a jelmeztervező által pontosan kijelölt ruhadarabokba, ellenőrizni hogy a jelmez összes darabja rajta van és terv szerint áll rajta, őrizni és a nap végén eltenni a jelmezeket, azokat megfelelően tárolni, rendszerezni, illetve tisztítani, vasalni, javítani, és a felvételeknél felügyelni a ruhák filmben szereplő kronológiáját.

Például előfordulhat, hogy elcsúszott a nyakkendő, kibomlott a masni a színészen, az öltöztető figyel oda erre. Az sem ritka, hogy a színészek a hosszas várakozó órákban leteszik a játszó kalapjukat, zakójukat a büfében, és elhagyják a játszó jelmezük darabjait - ez is az öltöztető dolga odafigyelni, megtalálni, megőrizni a jelmezt, és az, hogy amikor szükség van rá, mindig jó állapotban legyen.

Ügyelet

STAND-BY

Az ügyelet azoknak a kamera melletti stábtagnak a megnevezése (legyen az kellékes, építészet-ügyelet vagy technika-ügyelet) akik a forgatás közben felmerült látvánnyal kapcsolatos hirtelen igényeket teljesítik, futólépésben (mert 5 perc is nagyon sok egy forgatáson, ha 50 ember vár rá).

Az építészet ügyelet az asztalos és festő munkákért felelős (nagy

filmekben ketten vannak: egy festő és egy asztalos, kis filmekben egy ember látja el mindkét feladatkört).

Az asztalos mozgatja a transzport falakat, összedob egy deszkatakarást egy modern elemre, megerősíti a szerkezetét a díszletnek ha túl sokan mennek fel rá, **bemolinózza** (=fekete vászonnal kitakarja) a hirtelen látszódnó nem kívánt réseket amiken keresztül át jön a fény a díszletben, **lepauszolja** (=matt áttetsző papírral beborítja) az üvegablakot ha azt kéri az operatőr, ponyvát dob egy távol lévő, képből túlságosan virító reklámra, vagy éppen leakasztja az ajtót hogy a stáb jobban elférjen amikor a kamera nem lát arra. A festő kijavítja egy megsérült díszletelemet (pl. egy leesett hungarocell darabkát ami látszik a közeliben), leöregíti azt a falrészletet ami túl modern így, hogy a kamera közelébe került, eltünteti a csillogó modern csavarvégeket amik megcsillannak, beporozza az üvegablakot amiben tükröződik a kamera, vagy éppen ő mossa fel a padlót amit összejárált a stáb hogyha látszik a képen.

A technika ügyelet oldja meg az elektromossággal, vízzel, füsttel, köddel, fémmel kapcsolatos igényeket.

Tehát a technika ügyelet felelős a képből szereplő effekt lámpákért, ő vezeti oda az áramot és kapcsolja be a beltéri asztali lámpákat, függőlámpákat, falikarokat, a kültéri kandelábereket, egy autó reflektorfényeit ha azok jelenetben égnék, egyeztetve a díszlettervezővel a designról és az operatőrrel a fényerőről.

Általában a technika oldja meg ha felmerül valamilyen fémmunkával kapcsolatos igény (pl. hirtelen el kell távolítani a forgatás idejére egy lerögzített utcai padot, szemetest). A közlekedési jelzőtáblák és utcai fém bóják eltávolításához komolyabb eszköz kell, úgyhogy ez a forgatás előtt szokott történni.

A eső, és mindennemű víz is a technikához tartozik (pl. ha egy konyhai csapból folyni kell a víznek a

műteremdíszletben, vagy ha egy kád vízben fekvő színészt - a technika ügyelet dolga kellemesen melegen tartania vizet.)

Ha az operatőr füstöt kér, azt is a technika hozza.

A berendezés ügyelet vagy kellékesek (általában ketten kell legyenek a forgatáson hogy el tudjanak mozgatni egy bútort) őrzik és adják kézbe, majd a nap végén elteszik a játszó kellékeket és a statiszták kellékeit, illetve ők rendezik át kamera helye szerint a díszlet berendezését.

A díszletet már berendezve kapják meg, csak a nagyon törekeny dolgokat őrzik külön elcsomagolva, a gyertyákat ők gyűjtik meg és cserélik ki ha leégnek, (figyelve a gyertyaméret kapcsolódására ha azok az előtérben vannak), és ők figyelnek oda hogy jól állnak-e a függönyök, a párnák, hogy nem került modern elem a díszletbe (pl. néha otthagynak a stábtagnak egy műanyagpoharat, forgatókönyvet..).

Egy belsőben gyakran előfordul, hogy be van rendezve az összes irány, de ahhoz, hogy a különböző szemszögeket felvegyék, a kamerának és a körülötte lévő stábnak helyet kell csinálni (pl. ki kell vinni az ágyat, az ülőgarnitúrát, a szekrényt) - ez kisebb- nagyobb átállásokkal járhat (amit a kellékesektől az első asszisztens kér, és neki kell tudni azt is, hogy mennyi időbe fog kerülni az átállítás, hogy minél hatékonyabban kihasználja a stáb az ilyen holt időket (pl. próbára, világításra, ebédszünetre, sminkkorrekcióra). Ha fogunk még arra látni, akkor utána mindent vissza kell állítani, pontosan ugyanolyanra, kapcsolódva (ilyenkor jól jön egy digitális fotó a berendezett díszletről mielőtt szétkapják). Végül a berendezés ügyelet dolga kialakítani a folyton vándorló monitor körüli székparkot is a rendezőnek, operatőrnek, részleg vezetőknél.

Túlóra

OVERTIME

A túlórák a nap végén ledolgozott időt jelentik, ami a gyártási terv szerinti tervezett munkaidőn túl vannak.

Egy filmforgatásnál, az idő teljesen más sebességű, mint a normális életben. Például ha

hiányzik egy ceruza, de pont az a ceruza, ami a játzó kellék és pontosan olyannak kell lennie, mint a jelenet elején, amit már leforgattak egy előző nap, akkor az egy nagyon fontos ceruzává válik, mert erre vár az egész stáb, 40-100 ember, és minden perc számít. Rengeteg olyan dolog fordulhat elő egy forgatásokon, ami pár perc (vagy pár óra) csúszást okozhat: ha elromlik egy technikai eszköz, elszakad egy ruha, megizzad a színész és be kell púderezni az orrát mert becsillan, kell egy takarás de messze parkolt az építészeti ügyelet autó ami futólépésben is 15 perc oda-vissza, ha belegabalyodott a színész a szövegébe és kell neki egy kis szünet, vagy átmászkáltak a járókelők a háttérben, mert nincs elég rendezőasszisztens aki zárjon, és meg kell ismétetni a jelenetet, ha fúrnak, kalapálnak a szomszéd épületben és nem lehet hasznos hangot venni, ameddig nem beszéli meg velük a gyártás, hogy hagyják abba... De sok kicsi sokra megy, és nagyon nem jó ha naponta csak 1-2 túlórával lehet csak teljesíteni az betervezett leforgatandó anyagot, mert egyrészt pénzbe kerül - bizonyos stábtagnak fizetni kell a túlóráért, (de néha ez még mindig olcsóbb, mint visszamenni másnap arra a helyszínre), másrészt ha túlóra van, akkor másnap annival később lehet kezdeni a munkát mert 12 óra pihenő mindig jár a stábnak, és így lehet, hogy a forgatás végéhez hozzá kell adni még pár nap pótforgatást - ami ugyancsak sok pénz. Ezért értékes egy jó asszisztens, aki olyan mint egy jó katonatiszt: összerázza a stábot, hajtja a gyors ritmust. Néha nagyon nehéz az alkotóknak, főleg a tapasztalatlanoknak, ennyire sebesen és hatékonyan, koncentráltan dolgozni, de ők járnak a legjobban ha a pénz nem a túlórákra folyik el, hanem olyan helyre megy, ami majd meglátszik a filmen (pl. több statisztá, jobb helyszín, szebb díszlet, jobb színészek). Így is általában csak 3 perc hasznosat szoktak leforgatni 12 óra alatt egy játékfilmnél (persze ez lehet sokkal több és sokkal kevesebb is, attól függ, hogy mennyire bonyolult a jelenet...)

Annyit lehet tenni, hogy mindenki tegye a munkát egész nap, amikor hívják, legyen a lehető leggyorsabb és hatékonyabb. Kívülről, lehet hogy úgy tűnik egy forgatás, mintha ott állna rengeteg ember aki nem csinál semmit, de ez pont ezek miatt az időspórolások miatt van - ott kell legyen kéznél az a stábtagnak és szakember, aki rögtön megoldja a problémát. (amúgy biztosak lehetünk benne, hogy fölösleges embert sosem fizetne egy film sem, mert minden filmben van valaki: a gyártásvezető - akinek az a dolga, hogy a lehető legolcsóbban, költség hatékonyan készüljön el a film, persze anélkül, hogy ez a minőség rovására menjen). Ezért annyira bonyolult és hierarchikus egy filmforgatás, mint egy háborúra felkészült hadsereg, teljes ellátással: ha például a mező közepén kell forgatni, akkor akár hónapokkal előtte leszórják sóderrel azt a mezőt, ahol parkolni fog a stáb, (a "Napoleon" c. filmben felszántattuk azt a földet ahol a csatajelenet lesz, hogy a lovak ne törjék ki a bokájukat ha vágatniuk kell, és már hónapokkal a forgatás előtt beültettük fűvel) odahoznak öltözőbuszokat, sminkes buszokat, büfébuszt, ebédlőszátrat, mobil WC-eket, iroda lakókocsikat, világosító kamionokat, egyéb ügyeleti autókat, mentőautót - óriási költségek mindezt azért, hogy akkor, abban a pillanatban amikor forgatni kell, minden kéznél legyen, rögtön, semmi miatt se késlekedjen a forgatás. Mert hát ugye a filmnél nagyon érvényes az, hogy az idő pénz.

Transzport fal

WILD WALL

A transzport fal egy épített díszletnek az olyan oldala, fala, amit úgy készítettek elő, hogy forgatáson pár perc (max. 15) alatt ki lehessen venni a helyéről azért, hogy elférjen a kamera és a stáb, majd annak az iránynak a leforgatása után ugyanolyan gyorsan vissza is lehessen tenni, úgy, hogy bírja a gyűrődést és az illesztéseken mindezt ne lehessen észrevenni.

Olyan helyre tervezzük transport falat, ahol az építészeti részletek megengedik, hogy előlről egy takarást tegyünk az illesztés elé (pl. egy oszlop, lizéna=falhoz illesztett féloszlop, kémény, profiléc, ajtótok, tartógerenda, polcrendszer), mert nagyon illúzió romboló egy filmben, ha nyilvánvaló, hogy díszletben vagyunk. Néha kerekre szokták tenni a transzport falakat (amiket lábazattal könnyen ki lehet takarni a díszlet felőli oldalon). Általában 3m -nél nem kell szélesebb legyen egy ilyen nyílás, (ott már elfér a kamera, az operatőr, focus puller, mikrofonos, rendező).

Molinó sátor

BLACK CANVAS TENT

A molino sátor egy fénykitakarási segédeszköz: fekete vászonból (egy vagy több rétegben) készített sátor könnyű fa szerkezettel, amit leginkább díszletnek nyílásai (ajtók, ablakok) mögé szoktak felhúzni, hogy a mögülük bejövő óránként változó fény ne befolyásolhassa fénykonstrukciót a díszletben.

A molinókat az operatőr kéri és az építészet kezeli (a fa szerkezete miatt). Van amikor csak kitarunk egy ablakot molinóval, 30-100cm-el az üveg mögött, mintha ott egy sötét szoba volna. De ha ajtóról van szó, amin keresztül járás is van (pl. kimegy rajta jelenetben egy statisztá) akkor lapolni kell a molinót, átjáró nyílással, úgy, hogy mögötte is sötét legyen.

Esődíszlet

RAIN COVER SET

Az esődíszlet a filmnek egy olyan belső helyszíne vagy műteremdíszlete, ahol időjárástól függetlenül lehet forgatni, és rendelkezésre áll berendezve azokon a forgatási napokon, amikor a stáb kint forgat a szabad ég alatt: ha elered az eső vagy a hó, és le kell állni a forgatással emiatt, bemenekülhet a stáb az esődíszletbe más jeleneteket felvenni, és nem vész kárba egy teljes forgatási nap.

Nincs minden filmben esődíszlet, van amikor ez luxusnak számít, (mint a biztosítás) nincs rá pénz, hogy elővigyázatosak legyünk, és hetekig berendezve tartsunk egy díszletet, béreljük a helyszínt vagy a műtermet, csak a biztonság kedvéért, amikor nem is biztos hogy szükség lesz rá. A z egyik buktatója az esődíszletnek az, hogy a stábköltözéssel is elmegy egy része a napnak. Ráadásul egy másik jelenethez más színészek kellene, akiknek lehet hogy hirtelen oda kell utazni. Szerencsére a kis szemű szemerkélő eső nem látszik a filmen, csak ha a föld is benne van a képben, és látszik a nedves aszfalt, föld, homok. Olyan is megtörténhet, hogy egy jelenet elején esik az eső és felveszik úgy, aztán amikor hozzá kell forgatni valamit, és süt a nap, nem kapcsolódik, akkor jobb locsolgatni az aszfaltot, és úgy fejezik be a hátralévő részt a jelenetből

Szóval ha rossz az idő, az mindig nehéz ügy - ezért forgatják a legtöbb filmet nyáron. Persze a kánikula sem tesz jót a hatékonyságnak - ilyenkor ventilátorokat és mobil légkondit kell hozni a stábnak (de felvételben lehet, hogy ki kell kapcsolni, mert nem berreg). Mindenre van megoldás, csak idő és pénz kell hozzá.

Second Unit

SECOND UNIT

A second unit egy másik, kisebb forgatási stáb aki ugyanazon a filmen dolgozik, azokon az aprólékos és időigényes jeleneteken, amikben nincs főszereplő színész.

A second unit szokta felvenni az "inserteket," (közelik pl. egy levél megírásáról, egy madár elrepüléséről, a lovaskocsi kerekének pörgéséről, egy vízcsepp lehullásáról, egy bonyolult gépezet működéséről), a csatajelenetektől kaszkadőrös részek összes részletét, irányát, vagy reklámnál "pack shot" -okat (a termékről közeli felvétel).

Csak a nagyobb filmek engedhetik meg maguknak a second unitot, mert az 2 kamerát és stáb fizetést jelent, de az eredmény biztos, hogy jobb, minőségesebb lesz.

Vannak olyan jelenetek (pl. robbanások, sok statisztás jelenetek) amit 2 vagy több kamerával érdemes felvenni, mert több pénz volna megismételni másnap ugyanazt, mint plusz 1-2 kamera és operatőr, focus puller...

Bázis

PARKING LOT

A bázis az a terület egy filmforgatási helyszín mellett, ahol a stáb összes járműve parkol- világosító kamionok, építészet-, berendezés- és technika ügyletautók, smink és öltöző busz, büfé, iroda kocsik, stáb magánautók.

A bázis a lehető legközelebb kell kerülni a helyszínhez, hogy ezzel se menjen az értékes idő, de sajnos néha nincs akkora parkolóhely a ház előtt. Ha egy nap több helyszín van, akkor célszerű a bázist ugyanott megtartani, nem költöztetni, mert az 1-2 óra - ha közel vannak egymáshoz a helyszínek.