

## 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 rengetegbe 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, 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 térletlátása 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.

### ***Mi a különbség egy könyv és egy film között?***

Egy film más érzéseinkre is hat mint egy könyv: a látásunkra (látjuk a színész arcát, arczdüléseit, a környezetét, tájakat, idegen helyeket, lakásokat, ahová a való életben sosem pillantanánk be, és csodálatos fényélményekben lehet részünk.), illetve a hallásunkra (a zene rögtön egy bizonyos hangulatba tessékel 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 filmnézés 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 meg 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 víziót mutat meg a vásznon). Ráadásul a legtöbbször egy film forgatása során rengeteg kompromisszumra kerül sor - a képzeletben viszont nincs akadály.

### ***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 hozzá tartozhatnak a jelmezek, a smink is.

### ***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 fényel rajzoljuk***

A filmdíszleteknél sokszor fontosabb elem az, hogy honnan jön a fény, és milyen rácsozatú ablakon vagy kapun van milyen lombon világítunk, mint a fal színe, vagy milyen építészeti részletek vannak 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 fontosá 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 mennyezetben lévő égő vörös falu kör alakú lyukak egy videoklipp műteremdíszletben rózsaszínné váltak, ha azokon keresztül világítottunk).

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 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, az ahogy el vannak rendezve, az, 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 mi az amit takargat vagy ide-oda pakol a lakásában.. figyeljük meg a hamutartót, vannak-e benne csikkek, és mi van a szemétkébe - 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 elővesz 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 filmvászon is 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 (éppen illúzió romboló is lehet, ha nem sikerül jól, főleg ha épített díszletről van szó). Vigyázni kell, hogy a látvány ne legyen öncélú, hatásvadász, hanem mindig alátámassza, erősítse, szolgálja a történetet, dramaturgiailag helyes legyen, még akkor is ha nagyon erős a látvány és viszi, vezeti a történetet.

### ***Trendtől függetlenül***

Érdekes odafigyelni, hogy egy film látványa ne másolja le szó szerint az aktuális divat és design trendeket, mert pár év múlva annyival ósdiabb, 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 Júlia vagy Drakula mítosz..)

## **FILMLÁTÁNYTERVEZÉS FÁZISAI: TERVEZÉS**

### ***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 1-2 dologra nem emlékszik - ilyen nem fordulhat elő, ezért többször is el kell olvasni a forgatókönyvet előszítés során (amúgy is általában jönnek az újabb és újabb forgatókönyv verziók).

### ***Helyszín- és kelléklisák elkészítése***

Úgy emésztjük meg legjobban a forgatókönyvet és a ránk váró feladatokat, ha kiírjuk egy külön listába csak a helyszíneket, mellé írva az összes jelenetet ami azon a helyszínen játszódik, jelenetszámonként, egy másik listába meg a játszó kellékeket. Nem érdemes kivárni, míg az első asszisztens elkészíti a listákat, mert ha mi csináljuk, jobban rögzül minden, közben már ki is találhatjuk it hogy fogunk megoldani. Listákkal sokkal átláthatóbb a feladatunk, gyorsabban vissza lehet keresni

egy megtalálni való helyszínt munka közben, nem marad ki semmi.

### **Gyűjtés, referenciák**

Mindig hasznos dolog kigyűjteni a film korából vagy stílusából való hangulatokat (régii fotók, 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 internet, menjünk, nézzünk szét könyvesboltokban, dvd kölcsönzőkben.

### **Megbeszélés a rendezővel, vízió egyeztetés**

A következő a megbeszélés a rendezővel - az ő elképzeléséhez kell mindig igazodni, ahhoz kell a látványt hozzátenni. Egy adott forgatókönyvhöz minden rendező másképp nyúl hozzá - előbb próbáljunk belemerülni az ő világába, aztán tervezzük. 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 olyan nyelvezetben javasoljál dolgokat 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 ..) A látványhoz tartozó részlegvezetőket is együtt kell eldönteni: ki lesz az építész, berendezés, technika (a technikát van amikor inkább az operatőr dönti el) – a tervező a végső döntés 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 minőséget. Tudni kell nagyjából mennyit szánnak építészetre és berendezésre, nehogy túlvizionáljuk a feladatot, ha úgyszincs miből megvalósítani kár a gőzért, egyszerűbbet kell kitalálni.. És persze a saját fizetést sem árt előre tisztázni ...

### **Helyszíneresés**

A helyszín keresés a legfontosabb látvány feladat. Nagy filmeknél külön helyszínavadász vagy location részleg foglalkozik ezzel. Először fotón kell megnézni, 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 – ilyenkor még több verzió szokott lenni egy főbb helyszínrre, majd ezekből válasszák ki az optimálisat.

## **HELYSZÍNKERESÉSI SZEMPONTOK:**

### **ESZTÉTIKAI:**

Vizuálisan kielégítő, megfelel a történetnek dramaturgiailag is, tetszik a rendezőnek, tetszik az operatőrnek, meg a látványtervezőnek?

### **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 féni kívülről, lehet világítani őket? (az jó ha van egy terasz, vagy ha földszinti, I 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 akkor át kell festeni? Az is szempont lehet, hogy mekkora mennységű ablaknyílást kell lemolinózni, pauszolni, mennyi világítási hidat kell építeni. Hol van észak-dél- ez is befolyásolhatja a világíthatóságot.

### **GYÁRTÁSI:**

#### **Engedélyek, bérleti díj**

Szabad ott forgatni? Nem kér túl sokat a tulajdonos? Vagy ha igen, rugalmas, lehet vele alkudni ?

(pl. ha egy forgatási napra sokat kér, akkor az előkészítési és bontási napokra max. fele annyit vagy semmit se kelljen kifizetni).

A gyártásvezető, vagy felvételevezető, location manager, mielőtt leül tárgyalni a kiválasztott

helyszín tulajdonosával a bérleti díjról, tisztázni kell a díszlettervezővel, illetve a világosítókkal, berendezéssel, építéssel, 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, mai egy napos forgatásnál is legalább 1-2 nap kell előtte, mert az a jó ha az előkészítő részlegek nem egyszerre dolgoznak - egyszerűen nem férnek el. Ha festeni is kell, az még több: ott végig kell gondolni a száradási időket. Ha padlót kell csiszolni vagy lakkozni, akkor eleve pár óra kiesik, mert nem lehet összejárkálni. Ilyenkor ezt éjszakára hagyják, és csak másnap jöhet a berendezés.

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

Ritkán az is megtörténhet, hogy nem pénzrel fizet a helyszíneért a film, hanem mással, de ez nem biztos, hogy jó ötlet. És 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, hogy a kamera tudjon végig "**fártolni**" (síneken mozogni), engem kergetett a traktorjáról, mert én voltam jelen és vezettem az építkezést- "Hol vagy Mounika, hadd tépjelek meg..!") Pedig ugye a helyszíntulajdonossal való megegyezés nem a díszlettervező dolga volna...Végül is utánunk Józsi bácsi bérbe adta az átalakított csúrt - disco-t 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 jármű helyét amelyik a forgatás napján ott parkol- és egy filmforgatáshoz nagyon sok autó kell: világosítók, smink (és ruha) busz, büfébusz, kajabusz, építészeti ügyeletautó, kellék ügyeletautó, technika ügyeletautó, mobil WC, esetleg lakókocsik a színészeknek, esetleg iroda lakókocsi, 1-2 filmes sofőr kisautója vagy mikrobusza, és a stáb összes magánautója (30-80fő)... (pl. A *Bibliothèque Pascal* főhelyszíne azért számított nagyon olcsónak, mert az előkészítés és 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 kerületekbe 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-(de 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 helyszínrünk: 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 nem mentünk vissza erre a helyszínre).

Olyan szempontokra is kellel már odafigyelni, hogy egy mellékutcába azért nem tudunk 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- ki volt szalagozva, bójázva a határ - mert kő csuszamlás veszély volt. És volt olyan szikla csúcs helyszínrünk, ahol az határozta meg a távírótorony 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 utacsán). 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.

### **Műemléképület**

Ha műemléképület- mit engednek meg, mit nem? Ha kastélyokba, várakban forgatunk , akkor általában nem szabad fúrni, szegelni sem (max. a téglák közti fugákba), átfesteni is csak ritkán

(mert pl. ha egy stukkót sokszor átfestenek, elveszti a domborulatait). Ilyenkor úgy kell megtervezni a hozzáadott díszletet, hogy a 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**

És 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 nénike 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 tudták már hogy kit kell keresni: a gyártásvezetőt (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 ki hívja 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 *Kalandorok*at 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? (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 sem baj ha vannak még plusz szobák mint tartózkodó a sminkeseknek, fodrászoknak, ruhásoknak, a monitornak..) . 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 minél közelebb. Ha vidéki helyszínről van szó, figyelembe kell venni azt, hogy minden egyes ott forgatott nap egy egész stábnyi (40-150fő) szállás, napidíj többszöri oda-vissza utazás összegével drágább, mintha Budapest környékén max. félórára találnánk meg (ahonnan mindenki haza mehet aludni). Ha egy túl messzi helyszínt megpróbálunk úgy leforgatni, hogy 1-2 óra utazást beleszámítunk 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 12 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 szemzőgekből, más napszakban.

### **HELYSZÍNADÁSSZAL:**

Ami után megnézzünk az archívumokat, és még nincs minden helyszínrre 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 helyszínadász ezt maga elintézi). Néha szükséges a gyártó cégtől írni egy hivatalos faxot, hogy bejuthasson a fotós .

### **ELSŐ TEREPSZEMLE:**

Az első terepszemle résztvevői: látványtervező, felvételvezető/sofőr, fényképezőgép (vagy csak helyszínadász). Minden helyszínrre 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.

### **TECHNIKAI TEREPSZEMLE:**

A technikai terepszemle alatt a forgatóstáb részlegvezetői (fővilágosító, gyártásvezető, helyszínbiztosító, építész, berendező, technikus, esetleg kaszkadőr) megnézik az alkotók által kiválasztott és a gyártás által jóváhagyott helyszíneket. Megbeszélik milyen jelenet fog ott játszódni, és nagyjából milyen lesz a látvány. 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, (ezt a gyártásnak tisztázni kell majd a tulajdonossal), ki kell üríteni az utcákat autóktól. 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, ki kell takarni még egy nem kívánt fény reklámot reklám ami belóg a képbe, ki kell kapcsoltatni az utcai világítást, túl nagyok a távolságok tehát rádió kell a stábtagnak, túl sok a turista ezen az utcán, ezért több ember kell a záráshoz, túl forgalmas az út tehát nem lehet hasznos hangot venni...)

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

### **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.

### **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.

### **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 bízta 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, talán az a legjobb, mert kiegészítik egymást.

Egy profi akkor is korrekt munkát kell legyen az asztalra, ha pont nincs ihlete. De az biztos, hogy a legjobb ötletek nem akkor jutnak eszünkbe, amikor agyongyötrjük 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 ceruza vagy tusrajz, akvarell, akrilrajz fóliára a helyszínfotóhoz hozzáadás ként, Photoshop látványterv, 3D renderelés, elektronikus sketch pad, hangulat kollázs.

A műszaki rajzok készülhetnek kézzel vagy Archicad, Autocad, illetve grafikai tervek, felírtok esetében vektoros grafikai programok: Illustrator, Coral draw)

A makett elkészítése nem feltétlenül szükséges, de így sokkal jobban látszódnak az arányok (főleg ha ember figurákat is behelyezünk) 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.

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 bővíjük közben.

## **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 majd 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 meg van rendelve a berendezési cégtől a "szolgáltatás" egy bizonyos áron.

A berendező irányítja a saját csapatát: a többi berendező asszisztenst ("**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), mindezekről általában listákat és táblázatokat készít.

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, 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 beszélik ezt 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...).

Külföldön az a módszer is megszokott, hogy minden berendezési csapattag külön van leszerződötve, hetenként kifizetve, az összes berendezési tárgyat és kelléket és számszámot 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. Azért a külföldi filmeknél is vannak előzetes, hozzávetőleges költségbebecslések, de az általában a külföldi berendezőnél marad, ugyanis csak ő tudja mennyi mindent szeretne külföldről hozatni (a kint raktárak sokkal jobbak), mennyit itt beszerezni.

A berendezési költségvetés tartalmazza: a bérelt tárgyak és bútorok bérleti díját, a vásárolt tárgyak becsült összegét (tartalékkal), az emberek fizetését (berendezők, beszerzők, kellékesek, kamera melletti kellékesek), a járművek bérletét és költségeit (teherautók, saját autók, taxik, benzinköltségek), eszköz vásárlást, telefonköltséget, iroda és raktárbérlési költséget. Sokszor bérléshez 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 rendelkezésre 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 képanyag), látványterveket, részrajzokat. (A külföldi filmeknél a berendező egy kreatív ember, aki mindezt maga megteszi, a magyar filmeknél a berendező inkább egy kivitelező, aki a kért hangulatot próbálja létrehozni. Náluk a játzó kellékekre egy külön embert szerződtetnek, aki ezeket leegyezteti a tervezővel és rendezővel - **prop master.**)

A berendező folyamatosan fényképeket mutat (vagy e-mailen 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.)

#### **Játzó kellékek, előtér-háttér:**

A legfontosabbak a játzó kellékek-**"action props"** (ezért kell a kellékvétel, ha lehet a forgatás előtt) - a többi berendezési tárgy fontossága egyenesen arányos a kamerához való közelséggel. A játzó kellékekre érdemes több figyelmet, keresgélést, pénzt szánni, mert a mindig „éles” színész közelében alaposan ki lesznek fotózva, uralják majd a képet, minden hiba sokszorosán látszik esetükben. Viszont azok a berendezési tárgyak, amik hátul vannak, (sokszor „életlenben”), akár pontatlanok is lehetnek - már ha a rendező és operatőr az a típus, aki előre meg tudja mondani hol zajlik majd a jelenet- ez hozzá tartozik a filmes csalásokhoz.

A játzó 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...). Kellékvételkor, 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). Van amikor ugyanazt kell felvenni többször (pl. Mozart aláírja a kottát, akkor több kézzel írott kotta kell). 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 folyamatos megírása, egy virág elhervadása, egy útitáska háború alatti lekoszolódása, szétmálása. )

#### **Helyszíni felmérés:**

A berendezni való helyszínt először is fel kell mérni (közös terepszemlén, vagy külön ki kell menni a helyszíni emiatt), mert egy pontos alaprajzból kiderül mi fér el, mi nem (pl. gyakran előfordul díszletátvételkor, hogy ki kell tenni a díszletből pár fotelt, asztalt, ülőgarnitúrát, 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 függőyméretek miatt.

A látható tereken kívül, meg kell nézni az ajtóméreteket, a kanyarokat a folyosókon, lépcsőfordulókat, hogy kiderüljön be lehet-e vinni amit akarunk a helyszíni, 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. Így bármilyen tárgyat, bútort legalább 3 napra, de inkább 1 vagy több hétre szoktak kölcsönözni. Attól függően, hogy milyen korról van szó, első a

bútor raktárak (pl. TV raktár, fóti kölcsönző, a berendezők saját raktárai) aztán 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 marad. A magyar filmeknél általában a berendezők raktáraiba maradnak, de sokszor az évekre való raktározás sokkal drágább, csak azért, mert "hátha egyszer kell majd pont ez...".

#### **Vásárlás, legyártás:**

Ha próbált tárgyról, 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.

Legyártásnál vagy átalakításnál szükség van külső műhelyekre:

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

#### **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.

#### **Operatőrrel egyeztetni való berendezési elemek:**

A fényforrások fogják megadni a kép fényrajzát, ha esti, éjszakai jelenetről van szó, tehát az operatőr világítási koncepciójába kell beilleszkedjen. Ezért jó előkészítés alatt átfutni vele minden egyes belső helyszínre tervezett függő lámpát, asztali lámpát, falikart, állólámpát, (ezeket hívjuk effektnek), Ezekre az operatőr majd ráépít a saját világításával. Fontosak a lámpaernyők is, miből vannak, milyen színűek, van-e rajtuk minta, főleg esti jeleneteknél, mert jobban látszónak (ha és bennük az izzó) mint az egész díszlet, ha félhomályban van.

Fontos megmutatni az operatőrnek az ablakra kerülő függönyökből is anyagmintát, mert az eltakarhatja, vagy elszínezheti a fényt, (ami bizony az ő felségterülete a filmben). Ha műteremdíszletben vagyunk, akkor az ablakon kilátásnál belátszódhatnak 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: fog-e ez egyáltalán látszani, illetve az asszisztenssel: 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 szorosan együttműködve a gyártással néha meg kell őket kérjünk (pl. egy korabeli filmnél) hogy tegyék be az erkélyről a műanyagszéket, az ablakból a műanyag cserepeket, engedjék meg, hogy a kellék 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, sétapálcák, bevásárló kosarak, szánkók, biciklik, gyerekjátékok – mind a mi dolgunk - a jelmeztervezővel akkor kell egyeztetni, ha egy fontosabb szereplő táskájáról, sétapálcájáról (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 ügyelete, kellékesek (általában ketten kell legyenek a forgatáson, hogy tudjanak megmozgatni egy nagyobb bútort) őrzik és adják kézbe, majd a nap végén elteszik a játsszó kellékeket, illetve a statiszták kellékeit. 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 ülgarnitúrát, 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, illetve a visszaállítás, 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 digit fotó a berendezett díszletről mielőtt szétkapják).

A berendezés ügyelete dolga kialakítani a folyton vándorló monitor körüli székparkot is a rendezőnek, operatőrnek, részleg vezetőnek.

### **Kertész csapat, növények:**

A kertészet is a berendezéshez tartozik. Kisebbségi 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 csófadat fonnyadó muskátli van.) Ha gyümölcsfakertészről van szó, jobb ügy keresni helyszínt, hogy már legyenek ott fejlett gyümölcsfák, különben csak csemetéket tudunk beültetni. 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- ilyesből már nagyon jó élethűek is vannak - 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 fára van szükség, azt vagy megkeressük 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 nyakát), de legyen még nálunk 1-2 tálca mezei virág amit majd kamera szerint ültet be az ügyelete.

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 meg helybéli erdei avarral.

### **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 kölcsönözik őket. Ilyenkor a stíluson kívül vannak más szempontok is: Ha belül is vannak jelenetek, az operatőr is meg kell néznie 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.

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 hozzá 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 átmegy az ember az út másik oldalára. )

Fontos odafigyelni a jármű pillanatnyi állapotára 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 jelszóra, és többször egymás után egyformán (ugyanaz vonatkozik a kigyerekes jelenetekre is). Emiatt vannak erre szakosodott filmes állatszaktörők, akiknek vannak idomított kutyáik, macskáik, ismernek állat tartókat, 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. És 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 szíjaztunk 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: loptunk (kölcsonvettük) egy másik fülkének az ajtaját, de a nagykutya sehogy sem akart az ajtó előtt két lábra állva ugatni, hiába tettünk kolbászt a tetejére, halálra rémült kismacska a fülkébe. Végül egy kis pincsit találtunk, aki nagyon idegesítette a nagykutya, és egy srác felállt a fülszeletjére, az ölében a pincsel, színész a fülkében - csak így sikerült forgatókönyv szerint megugattatni - viszont ki kellett komponálni a képből a fülszeletjét.. Megoldás mindig van, ha benne vagyunk egy kis kompromisszumban.

### **Kaszadőrök, orvosi ügyelet:**

Ha háttér lovagról 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 kötelek 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**

### **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 lefogatni a képeket, hogy nehogy 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 analízásra).

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 teret egy díszletfallal, amibe ablakot vagy ajtónyílást is helyezhetünk, (pl. ha összejátszik más helyszínekkel).

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.

### **BACKLOT= épített, más filmekből megmaradt szabadtéri díszletek**

Korabeli filmek esetében, meg kell nézzük azt a pár meglévő állandó szabadtéri díszletet (lásd [www.shootinginhungary.com](http://www.shootinginhungary.com)) Budapest környékén, amiket stúdiók mellé építettek (pl. a *fóti Mafilm*hez tartozó: középkori város és falut terekkel, utcákkal és belsővel: középkori kocsmák, szobák, lakás, Viktoriánus díszlet külsővel, híddal, csatornával, belsővel, Jeruzsálem díszlet (amit mexikói és arab falunak is használtak már), Koncentrációs tábor, Dynotopia Tvfilm fantasy díszlet, illetve az *etyeki Korda Stúdió*khöz 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 elbontani, visszaállítani vagy otthagyni a hozzáadott elemeket a forgatás után. Ha meglévő díszletekkel dolgozunk, utána kell kérdezni az előző produkció szerzői jogairól is.

### **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 transport 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 műterembérelti díjjal együtt is olcsóbb a végeredmény mint ha összeadnánk egy igazi helyszín bérelti 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.

### **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** (habár kovácsolhatunk erényt is ebből, ha izgalmas festői felületekkel akarunk játszani, ha nem reális díszletet szeretnénk építeni). Van olyan film, amiről ordít melyik díszlet az épített, és melyik az igazi, mert nem 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 össze érik, (mint a hozzávalók 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, élnének 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.

### **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 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 értse meg az asztalos vagy más szakember, ha nincs hozzá fűzött szóbeli magyarázat – már 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 hungarocellból vagy gipszből van, a padlókö 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 az építésznek is véges a memória kapacitása - hiába hívjuk fel millió apró változtatással, kiegészítéssel, az info egy része elvész az éterben - ezért kell mindig mindent leellenőrizni, nem csak kiadni, illetve ezért jó minél több infót ráírni a rajzokra (ilyenkor nagyon igaz a „szó elszáll az írás megmarad” mondás...)

### **Költségvetés egyeztetés:**

Ha megvan minden rajz és műleírás, illetve a technikai terepszemle, akkor jöhet a beérkezett építészeti árajánlat egyeztetése - a gyártásvezetővel, vagy a díszlettervező saját költségvetés összesítőjével. Figyeljünk oda, hogy ez mindent tartalmazzon: anyagárat, munkaerőt, szállítást, bontási költséget, visszaállítást, az építész díját, ha szükséges daru, vagy más speciális teherhordó eszköz, esetlegesen felvonulási díjat (víz, áramellátás egy természeti helyszínen, wc, iroda konténer.- ezek néha gyártási költségként elszámolhatóak),. Mindehhez ideális esetben hozzá jön egy kis ráhagyás, úgy 10% tartalék, mert mindig vannak új 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 újraszámolni (ha nincs mit kihúzni, akkor egy másik helyszínen spórolni, vagy meggyőzni a gyártásvezetőt, hogy márpedig erre mindenképpen szükség van, adjon több pénzt építészetre...) 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, egy túl drága és nem elég jó kivitelezőn...)

### **Az olcsóbb néha drágább :**

Nincs az a film, ahol ne kelljen spórolni. De 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...A 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,

konkrétan szalad, ha hívják, mert minden perc drága, egy civil pedig lehet, hogy olcsóbb, de lassabb - ha elfordulsz, leül pihenni. Egy jó építész ott vesz anyagot, ahol a városban a legolcsóbb, és nem a sarkon. Egy tapasztalt építész tudja úgy csoportosítani a munkaeőit 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 összeállítod 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, néha ki kell harcolnod a jó csapatot, és már könnyű lesz a dolgod.

### **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, számít a hely ami a kameramozgásoknak marad. Arról nem is beszélve, hogy a rendezőknek elég rossz az alaprajz olvasási készségük - néha csodálkoznak, hogy ez ilyen nagy vagy olyan kicsi igazából, hiába volt elfogadott alaprajz...

Ha kijelölünk, a legjobb ha van mérőszalag, valamilyen kijelölő oszlop -(pl. lécz talpra állítva, mint a karácsonyfa talpa) esetleg szalag, hogy a homlokzat főbb vonalait legyenek a földre rajzolva. Ha terepen vagyunk, akkor pár ágacska vagy kő is megteszi.

Ha műteremben vagyunk és **green-box** vagy **blue-box** festett háttérünk van, jó ha az utómunka felelős is jelen van, mert ő tudja mennyire szabad megközelíteni a zöld háttérrel, 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).

### **Minták:**

A falak színeit időben ki kell válasszuk az építész által kijelölt színskálából – Tikurilla, Trilakk, Héra, Pantone (egyeztetve az operatőrrel). Majd kihagyhatatlan a minőség érdekében egy minta – 1-2 négyzetméter felületen – ami tartalmazza: a kiválasztott színeket a különböző elemeken ( pl. nézzünk meg együtt egy falszínt, egy gipszstukkó minta színével és egy fadarabon az ajtó végső színével), ha lehet már azt az anyagot amiből majd a díszlet készül (pl. ha a csempe MDF-ből van, akkor egy már kész részt nézzünk meg, így még a fuga színét is ki kísérletezhetjük), azzal a felületkezeléssel, textúrával amivel a díszlet kezelve lesz ( pl. repedezett festésminta, leesett vakolatdarabokkal), azzal a fénnyel: selyemfényű lakk, mattlakk, sellak, bitumen..(pl. néha rossz ha fényesek a nyílászárók, mert nagyon becsillannak a reflektorok, de ha minden matt, akkor túl díszletszerű az egész, nincsenek mindenhová érvényes szabályok, az ilyesmit minkén alkalmanként eldönthetjük...)

Az ablakokba kerülő üvegekről is jó mintát nézni , hogyha nem sima víztiszta üveg– és ezeket operatőrrel egyeztetni: lehet matt, csíkos, katedrál üveg, átlátszó vagy fehér, sárga, zöld, barna. Korabeli filmeknél érdemes eljátszani az üveg felületével (nem mindig öntöttek ilyen tökéletesen sima üvegfelületet 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:

- **Aasztalos** műhelyben: ajtókat, ablakokat, polcokat, szekrényeket, (fából , rétegelt lemezből, MDF-ből)

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

- **Szobrász** műhelyben: kandallót, műkőfalakat, műtégfalakat, párkányokat, oszlopokat, díszeket, figuratív elemeket -pl. oroszlánfej, kődombormű, ablaktokdíz,( hungarocellból, gipszből, fából, gumiból, műgyantából, bronzból)

- **Festőműhelyben**: festett háttérket (pl. ablakkilátások: ég, táj, városi látkép), festett kárpit falbetéteket, festett márvány oszlopokat, kézzel festett cégéreket, címereket

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

Ha ezt kihagynánk, akkor nagy rá az esélyünk, hogy egy kicsit mássá 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 préselt lemez 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..) Ritkán más szempontok is előjöhetnek 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 fel megy 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 is, ezért a gyártás megpróbálja majd minimálisra szorítani ezt az időszakot, de vigyázni kell, nehogy a minőség rovására menjen.)

A helyszínre is minél gyakrabban látogassunk el, mert mindig akadnak a folyamatban felmerülő kérdések, választási lehetőségek- van amikor az igazi méretek kicsit mást mutatnak, mint amit papíron vagy makettben elképzeltünk, és bizonyos helyeken egyszerűsíthetünk, a jól látszódó helyeken igényesebbek, részletesebbek lehetünk.

### **Átlátások, az épített díszlet "szélei"**

Figyeljünk oda a díszlet nem direktben látszódó részeire, a széleire. Például kültéri díszletnél, a csatlakozás a földdel: jó ha egy kis földet, gazokat teszünk oda, hogy jobban beágyazódjon a díszletfal, nehogy lebukjunk, hogy fából van, nem kőből). Nagyon fontosak az átlátások az ablakoknál - tegyünk egy kis falvastagságot az üveglapon belülre is, mint a valóságban, és tegyünk **molinót** (=fekete vásznat) k. b. egy méterrel a nyílás mögé, és fölé (**=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 (bemegy a színész) akkor érdemes ennél jobban odafigyelni az átlátásra (pl. kitalálni egy előszoba falat, dupla ajtót, szélfogót - mert ha direktbe látunk molinót az elég gagyi...). Figyeljünk oda az 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 ropogós épületekben lakunk, ezért a díszletek nagy része idő koptatta, áztatta hatást kell elérjen. Nagyon izgalmas az, hogy egy díszlet megtervezésénél, te vagy az eredeti építész az 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. 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, máshol lepattogzzon a festék és alatta kilátszódjon az előző évi színe a csónaknak). De már az anyag előkészítésénél is hozzá lehet segíteni a jó festéshez (pl. a egy új fagerendát lehet homok fűjni, vagy előégetéssel öregíteni, majd le drótkéfézni, vagy vízszaggárral öregíteni - így már egy megkopott fagerendát kapunk, aminek nincsenek tökéletes penge élei - de a festés után is lehet utólagos sérüléseket okozni neki - 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 képzeljük magunkat a szereplőink jobb-rosszabb ízlés világába - nagyon jó játék (pl. cigány palota belsőjének megtervezésekor) 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 izesebb, 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:**

Sokszor fordul elő, hogy más helyszínen vesszük fel egy épület külsejét, lépcsőházát, és belsejét, vagy egy igazi külsőhöz megépítjük a lakást belülről. 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 gyártásuknál 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, 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, 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 15en, de a jelenetben csak 1 színész megy át rajta, akkor is rendesen meg kell építeni a 15 emberes súlyra, mert az előkészítés alatt biztos, hogy a stáb át fog mászkálni rajta).

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

Műteremdíszletnél külön oda kell figyelni a tűzveszélyre - a díszlet és a műteremfal között 1-1,5m 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 építészől a díszletet, és a forgatás közben felmerült díszlettel kapcsolatos hirtelen igényeket teljesíti, a lehető leggyorsabban (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 deszkatakarást egy modern elemre, megerősíti a szerkezetét a díszletnek ha túl sokan mennek fel rá, kicseréli az üvegablakot a robbanóüveges ablakra, bemolinózza (=fekete vászonnal kitararja) a hirtelen látszódnó nem kívánt réseket a díszletben, **lepauszolja** (=matt áttetsző papírral beborítja) az üvegablakot ha azt kéri az operatőr, ponyvát dob egy távol lévő, képen túlságosan virító reklámra vagy éppen leakasztja az ajtót hogy a stáb jobban elférjen 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 (max. 15) alatt ki lehessen venni a helyéről azért hogy el férjen a kamera és a stáb , majd annak az iránynak a leforgatása után ugyanolyan gyorsan vissza is lehessen tenni, úgy, hogy ezt ismételtelen bírja ki és az illesztéseken mindezt ne lehessen észrevenni. Néha célszerű kerekre helyezni a transzport falakat (amiket lábazattal könnyen ki lehet takarni).

Olyan helyre tervezzünk transzport falat, ahol az építészeti részletek megengedek, 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. 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..)

## **Special effects (= SFX) TECHNIKA, PIROTECHNIKA:**

### **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, műhó, 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 effekt lámpákért, ő vezeti oda az áramot és kapcsolja be a beltéri asztali lámpákat, függőlámpákat, falikarokat, a kültéri kandelábereket, egy autó reflektorfényét ha azt bekapcsolva látjuk, egyeztetve a díszlettervezővel a designról és az operatőrrel a fényerőről.

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 fém bóják 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 zuhanyzórozsát, ami a nagyon magasra van felemelve. 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 ügyelet dolga kellemesen melegen tartania vizet). De ha egy patakocskát, (vagy éppen kis tavat) kell varázsolni a díszletbe vagy a tájba, azt is a technikáé: pár köbméteres vizes tartályt kell valahová felülre elhelyezni, takarásba, ahonnan csöveken keresztül leeresztjük a vízsugarakat, úgy, hogy előzőleg nylonokkal kibéleltük az útját, különben beszívja a föld és nem is látjuk 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-tőzeg 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 keresgélték, 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 kellene, mert veszélyes játék), forgatáson és néha előkészítéskor is kötelező a tűzoltó, sőt mentő ügyelet is 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 filmek esti, éjszakai jeleneteinél nélkülözhetetlen a pirotechnika részleg (amikor még nem elektromossággal világítottak). Egy gyertyalánggal még a kellékes foglalkozik, de egy kandallótűznél már pirotechnikust hívunk, mert ő kell kiépítse a füst elvezetést a díszletből, be kell szerelje a gázcsöveket, amikről szabályozni lehet majd a lángot méretét - ilyenkor figyeljünk oda, hogy a körülötte lévő díszletelemek tűzállóak legyenek (pl. a kandalló falán lévő kövek ne hungarocellból legyenek, mert az meggyullad, hanem gipszből, 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 órákig, anélkül, hogy elhamvadjanak. De létezik elektromosan izzó szén is - amit vaskályhák átlátszó kiskapujába szoktak elhelyezni. Kültérben gyakran használnak tűzkosarat, falikarokat, (ezeket javasolt fémből készíteni) vagy fáklyákat (alkoholba vagy más jól égő anyagba mártott vászon darabokat tekernek rájuk a rudakra)

### **Lángoló díszletek:**

Ha egy lángoló díszlettel van dolgunk, akkor arra kell készülnünk, hogy akár napokig fogják felvenni ezeket a jeleneteket, lehet hogy különböző kronológiai sorrendben - azt a leégést, ami a valóságban pár óráig tartana. Így a lángoló berendezési tárgyakat éghetetlen anyagból kell készíteni (pl. a lángoló postahivatalnál: éghetetlen szivacszerű papírból csináltuk meg a levélkötegeket, utána meg is címezték őket, gipszkartonból építettük az amúgy fa lángoló szekrényeket, a leveles zsákokat meg éghetetlen ponyvából varratuk). De maga a díszlet is éghetetlen vagy lassan égő anyagból kell készülnjön (gipszkarton falak, betonból kiöntött kőpadló, a lángoló területek 2m -es körzetében). Ráadásnak, a látvány kedvéért az építészettől kértünk még leégett gerendákat és kupoladarabokat (amiket előzően egy nagy gödörben perzseltek szét). A berendezés ráadásnak 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, 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-hatször is fel akarnak venni (ezt ilyenkor meg kell beszélni az első asszisztenssel, de a számukat mindig szűkíti a rendelkezésre álló költségvetés ). Ha például egy falrobbanásról van szó, akkor a falat több példányban kell megépíteni (valószínűleg műteremben, mert ott biztonságosabb). 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 robbanáskor szilánkokra törve nem okoz akkora sérüléseket mint az igazi üveg.

### **VFX (Visual effects ) , CGI (computer generated imagery) = UTÓMUNKA,**

Az 1990es évektől kezdve a díszletben való valóság illúzióhoz hozzásegítenek a számítógépes 3D szoftverek, amik teljesen új lehetőségeket nyitottak a filmművészetben. Nemcsak tereket, tárgyakat, de már bármilyen figurát és mozgást is képesek majdnem tökéletesen szimulálni (tenger hullámmása, tűzlángolás, tömegek megsokszorozítása nagy csatajelenetekenél, lerombolt vagy korabeli vagy nemlétező városok képe filmekben). 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 költségkímélőbb, viszont teljesen szabad teret ad a lehetőségeknek.)

Habár mindent meg lehet már építeni 3dben, de a leghitelesebb akkor is a valóságban felvett

felvétel (pl. egy épített hajó és az igazi 1:1-es robbanása, vagy igazi tenger 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...)

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 festékek körbevett műteremben forgatunk (vagy csak az egyik irányban van kifestve egy zöld vászon). Ebből a képből könnyebb leválasztani a szereplőket, és a fantáziavilágot hozzáadni mert elvileg tökéletes, sérülésmentes és árnyékmentes felület, csak a "**track point**" -ok (=fehér vagy sárga ragasztott pöttyök vagy kereszték a zöld háttéren) vannak rajta, amik adnak a virtuális térben legalább egy szabályosan felosztott síkot tájékozódásnak, amihez majd hozzáépítik 3D-ben a többi.

Nagyon nehéz világítani egy ilyen díszletet, mert mindenhol visszatükröződik egy ennyire ordító szín, még az arcokon is. Figyeljünk oda, hogy ha zöld háttérről 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 embernek (=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 körbe vágni és leválasztani a háttérről.

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).

### **Különleges preparátumok, hullák, prosthetics, animatronics :**

Az SFX-hez tartoznak továbbá a különleges preparátumok (lásd pl.: [filmeffex.hu](http://filmeffex.hu))-monstrumok, motorikusan működő távirányított figurák (**animatronics**), maszkok, speciális jelmezek (holdjáró asztronauta ruhája, nagyon kövér ember-has, toka-, állatember )-. Mindezek nem csak esztétikailag kell működjenek, hanem arra is oda kell figyelni, hogy a színész vagy dublőr kibírja benne a 12 óra munkát (pl. a jelmezbe vannak építve hűtő csövek 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 díszlet vagy tárgy maketteket amik az igazi pontos, de méretet váltó mása (pl. egy túl drága tengeraltjáró díszletnek a hétszer kisebb mása, egy Coca-cola -s üveg tízszer nagyobb mása, amin lecsúszhat a szereplő, ha erre van 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**

### **Figurák, karakterek:**

Fontos a szereplőkben megtalálni a különböző karaktereket, ne legyen mindenki egyformán jóképű és jól öltözött, jól vasalt, mert az akkor olyan mint egy TV show, az élet 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 5 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 alternatív, ellenzéki, mindezt azon a koron belül),
- korral kapcsolatos (fiatal, öreg, régimódi, high-tech),
- alkalomhoz vagy tevékenységhez kapcsolódó (alkalmi, otthoni, sportruha, hálórúha, 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 már legyen róla egy véleményünk, mondjon el róla sok mindent, mint a valóságban, ahol besoroljuk az embereket még az utcán is.

### **Öregítés, koszolás, gyűrődés:**

Nagyon fontos az öregítés, koszolás, sározás (pl. ha valaki lóháton jött), a fakóbb színű ruha a nagyon használt részeken, kitérdelt nadrág, egy felszaladt szem, egy kilyukadt köpeny, gyűrődés az aggregény ruháján, - ez mind segít elhinni a nézőnek hogy nem egy színészt lát, hanem a szereplőt. (pl. elég illúzió romboló tud lenni, ha egy filmben egy napos szaladgálás, üldözés után is frissen vasalt és izzadságoltmentes a színész inge..)

### **Jelmez a kamerával szemben:**

Filmnél igyekezni kell az arc köré is csoportosítani a karaktert, mert sok a közeli (pl. a cipő nem számít annyira mint az, hogy mi van a fülébe, a nyakánál, mert 10 m széles mozi vásznon 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 széles mozivásznon.

A jelmez ne legyen egy 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 sok színben gondolkodni, de azok legyenek harmóniába.

Ha kockás anyagot használunk nadrágokra, zakókra, kabátokhoz, ruhához, nyakkenőhöz, mutassunk anyagmintát az operatőrnek, mert „bezizzenhet”, a kép.

### **A jelmez és a színész aki hordja:**

A színész személyiségét a filmbeli karakterrel ötvözni lehet– megtörténhet, hogy egy színész nem tudja azt a ruhát viselni, amit a jelmeztervező kitalált neki, vagy mást inspirál az ő alkata. Fontos, hogy a színésznőknek előnyös legyen a ruhája, ne tehénítse, jól érezze magát benne, szeresse, különben hisztis primadonna válik belőle, és a filmnek se jó ha valamitől nem érzi magát a színész, rosszul fog játszani. Ha táncosok vagy kaszkadőrök jelmezről van szó, akkor kiemelt fontosságú, a kényelmesség, a ruha nem akadályozhatja, korlátozhatja mozgásában a színészt.

### **Jelmezlisták, kronológia:**

Vezetni kell egy listát minden színésről, hogy az ő szerepének hány ruhája van a film alatt, melyik napon játszódik az a jelenet a film története alatt (el kell dönteni az asszisztenssel, rendezővel együtt, hogy ez már másnap van, volt-e ideje átöltözni..)

Minden jelenetnél figyelni kell, hogy a szereplő melyik ruhája játszik, melyik állapotában - 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 bevizeződik, akkor tudják többször felvenni egymásután) vagy ha a kaszkadőrnek is le kell gyártani egyet belőle.

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

### **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, összeköcolódott, 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 korrigálni 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 része lehetnek:

- a női smink mértéke, izlésessége, 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 alap karakterén is lehet változtatni sminkkel (pl. szeplőket varázsolni, kontaktlencsével szemszín cserélni, kampós orrot hozzáadni a meglévőhöz).

Ha csak a kezét látjuk, akkor azt is be lehet púderezni vagy alapozni kell hogy ne csillogjon, esetleg kisebb hegeket eltüntetni. Ha kézdublőről van szó (pl. egy levélírásnál), akkor ugyanolyanra kell vágni 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.

## **AZ ALKOTÓEMBER PSZICHOLÓGIÁJA**

### ***A tehetségedet alázattal szolgálni kell, te csak kaptad***

Ha azt gondoldod 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. 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 képzeled 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, 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 játékoságod, 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...

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 oda figyelsz, 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...

### **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... Legyél kipihent: aludni kell, sportolni, nagyokat sétálni, úszni, futni, szex, jókat enni, egészségesen, vitaminokat...ha nincs időd, 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.

### **Időérzés, realitásérzés**

A filmeseknek egészen speciális érzékelésük van a valóságról - teljesen más sebességű az idő amikor dolgozunk - néha éjjel-nappal, esőben-sárban, nagyon erősen koncentrálnak folyamatosan, mint a jól működő gépek, aztán hirtelen vége az egésznek, marad egy nagy űr és pár nap vagy hét döglés (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 világtévedésünk: 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 filmek között, 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 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...

### **Mű a kontextusban, gagyi, profi, vagy egyszerűen gyönyörű**

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 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 kérdésetek a rendezőnek, ne egyenként tedd fel, minden órában egyet, hanem gyűjtsd össze őket, és egyszer üljetek le 15 percre amikor tiszta neki is az agya, oda tud figyelni 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 hatékonyak kell lenni.

### ***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 összegyűlik, 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, 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 hiper érzékeny 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 másokban, 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 felesleges 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 életlenül lévő elem takargatásával megy 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 falra, vagy megkérjük a jelmezeseket hátha nekik van valami, de ha nem találnak semmit a raktárakban, akkor egy építészet beszerző megy reggel OBI ba -mert csak az már reggel nyílik 8kor, nem 10kor- hogy megnézzék 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 tapétaragasztó 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 rámegegy a tapétára éjszaka – 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 időbeosztásokat 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 visszkapcsolhat 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 jó pár hónapot vagy évet az életedből - ezt akarod, nem inkább feltöltődni, 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 téled 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 megnéznek 3-6 a helybeliek által ajánlott szakembert, akinek az önéletrajza elég meggyőző, és után 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 kapcsolatot a rendezővel, operatőrrel, producerrel és gyártásvezetővel, mert ők döntenek majd el, ki legyen a többi csapattag (habár sosem lehet tudni, ki mesél majd jót rólad, akiben megbíznak: az első asszisztens, egy felvételvezető vagy hangmérnök). De ugyanolyan fontos a jó kapcsolatot 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 pakoló munkással - nyilván más nyelven. Végül az összes stáb taggal legyen jó kapcsolatot, fontos hogy jó hangulatban folyjon a munka, mert több időt töltesz velük, mint a családdal, pároddal, barátaiddal, az biztos.

### **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 meg jött 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.

## **SAKSZÓTÁR - 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 stábtagoknak, 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 stábtagok 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 stábtagok a forgatás végén, vagy e-mailen esténként.

**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 helyszínre 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..)

**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 (kód, 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).

**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 játsszó 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, homlokzattmegvilágító lámpákat), ki kell üríteni az utcákat autóktól (ilyenkor a helyszín 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 többé...)

## **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 fáhr .)

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 legyen korban, stílusban, hanem azt kell végig gondolni, hogy fog a végső képen mutatni a filmben (pl. lehet, hogy a kis színésznőhöz 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 szolgál, 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) színésznő 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 játzó kalapjukat, zakójukat a büfében, és elhagyják a játzó jelmezü 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, építész-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 építész-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 deszkatarakást egy modern elemre,

megerősíti a szerkezetét a díszletnek ha túl sokan mennek fel rá, **bemolinózza** (=fekete vászonnal kitakarja) a hirtelen látszódó 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, képben 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 képben 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 égnek, 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 látjuk a 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 stábtagok 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 digit 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 játszó 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 átmászkalnak a járókelők a háttérben, mert nincs elég rendezőasszisztens aki zárjon, és meg kell ismételn a jelenetet, ha fúrnak, kalapálnak a szomszéd épületben és nem lehet hasznos hangot venni, ameddig nem beszél 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 annyival 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, ebédlősátrat, 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.

## **Transport 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 díszletek 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 építészeti kezeli (a fa szerkezete miatt). Van amikor csak

kítakarunk 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, be menekülhet 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 csatajeleneteből 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, építészeti-, berendezés- és technika ügyletautók, smink és öltöző busz, büfé, iroda kocsis, 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.

## REKLÁM LÁTVÁNYTERVEZÉS

A reklám egy nehéz, kötöttségekkel teli, nagyon gyors 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, mindenki beleszól, sokszor mindenki más irányt szeretne, ezért olyan nehéz jó reklámot csinálni.

Ráadásul e reklámot majdnem mindenki a pénzért csinálja, nem csak 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 stábtagoktól, 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 előállítás (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-Mobil, 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. bénán 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 neki 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 filmtervet, 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 elkezdenek 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 helybeliek is, de egy nagy nemzetközi kereskedelmi cég legtöbbször ugyanolyan nemzetközi híru 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 eurpai 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 pack shot az a képsor (általában a reklám film 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, karcok 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 embert casting -olni, akiből meglegyen a legjobb szereplő, és mire megtalálják, nem lehet az ő méretében a kívánt ruhát megtalálni, vagy olyan minőségben megvarrni...)

### **Helyszínkeresés:**

A reklámnál a helyszínkeresés nemcsak a látványtervező dolga - van amikor a gyártó cég egy helyszínvadással már megtalálta a helyszíneket mire a tervezőt felkérlik, (a tervezőt a rendező választja, és mire odajutnak hogy ilyesmirel döntsön, addigra már muszáj haladni helyszínkeresés 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 helyszínkeresés 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, játzó kellékek fotóival több verzióra. Ezek mind egy füzetbe vannak összegyűjtve, amit **PPM Bookletnek** hívunk. Ilyenkor még bármit visszadobhat az ügyfél (néha megpróbálják előre elfogadtatni a fő helyszínt, ha már nincs idő, vagy tartanak egy **PrePPM**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 a azokat a bútorarabokat jó berajzolni, amiket berendezők abban a pillanatban be tudnak szerezni kölcsönözve, 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 mutogassa a PPM bookleteben azt a széket, autót, 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.