

CINEBUS 2018 - RAPORT

Nowy model Produkcyjny. Elementy układanki.

Filip Kovčín

Z wykształcenia jestem reżyserem, ukończyłem łódzką szkołę filmową, w branży filmowej jestem „od zawsze” (od 9 roku życia interesuję się filmem, jako dziecko również zajmowałem się aktorstwem). Pracuję, jako reżyser, montażysta, operator kamery, supervisor postprodukcji i scenarzysta.

Jestem współwłaścicielem i redaktorem działu technicznego kwartalnika FilmPRO - magazynu filmowego przeznaczonego dla filmowców profesjonalistów i specjalistów z branży audio/wideo (www.filmpro.com.pl). W ramach działań edukacyjnych FilmPRO organizuje wiele warsztatów, seminariów, prezentacji związanych z najnowszą technologią filmową. Często jestem związany z tymi działaniami. Wielokrotnie w ramach organizowanych przez FilmPRO działań zajmuję się prowadzeniem warsztatów i/lub prezentacji wspólnie z redaktorem naczelną Ireną Grucą-Rozbicką.

Współpracuję, jako wykładowca ze szkołami i instytucjami filmowymi:

PWSFTviT w Łodzi, Szkołą Wajdy, Akademią Filmową AMA w Krakowie i innymi. W ramach współpracy z NHEF (Nowe Horyzonty Edukacji Filmowej) zajmowałem się edukacją filmową uczniów gimnazjów i liceów z całej Polski. Moje wykłady najczęściej dotyczą technologii filmowej, montażu; poruszam elementy języka filmowego i elementy związane ze scenariopisarstwem.

Bywam również koproducentem filmów dokumentalnych i pełnometrażowych filmów fabularnych: „Południe – Północ”, „Italiani”, „Mała Wielka Miłość”, „Badjao – duchy Morza”, „Gdzie jest Księżyc”, „Wieża. Jasny dzień” (www.imdb.com / www.filmpolski.pl)

Reżyserowałem wiele reklam, krótkich form filmowych, programów telewizyjnych, seriali edukacyjnych itd. Tworząc teledyski współpracowałem z czołowymi zespołami i artystami sceny muzycznej: Kayah, Kazik, Nosowska, Tymon Tymański, Big Cyc, T-Love, Bregović, Lipnicka, Gaba Kulka, Krawczyk, Kortez.

Byłem zaangażowany w produkcję i nadzór postprodukcyjny kilku seriali telewizyjnych i filmów fabularnych zrealizowanych w Polsce w ciągu ostatnich 12 lat. („Pitbull 2”, „Pitbull 3”, „Przystań”, „Ojciec Mateusz” – I seria, „Last minute”, „Jak to się robi”, „Misja Afganistan”, „Phnom Penh lullaby...”).

Pracowałem również, jako operator kamery przy dwóch filmach dokumentalnych Romana Polańskiego: „A film memoir”, oraz „Weekend Mistrza”.

Przez 15 lat byłem współwłaścicielem firmy zajmującej się wynajmowaniem profesjonalnego sprzętu filmowego i telewizyjnego – EBH Polska.

W ramach współpracy z KIPA, i PISF-em prowadziłem wykłady związane z technologią

filmową i niektórymi zagadnieniami odnoszącymi się do pracy nad scenariuszem. Ściśle współpracuję z wiodącymi producentami profesjonalnego sprzętu filmowego i wideo: Sony, Panasonic, Canon. Zarówno w kontekście edukacyjnym jak i doradczym.

Współpracuję z PSC i Festiwalem Camerimage.

Wstęp

Gdy byłem dzieckiem marzyłem o tym by mieć specjalny wagon kolejowy, który byłby moim domem*. Wagon przyczepiałoby się do zwykłych pociągów jeżdżących po świecie. W wagonie miały znajdować się łóżka, meble, wszystkie pokoje, łazienki i kuchnia. Ten dom marzeń na kółkach miał jedną niewątpliwą zaletę: dzięki niemu można by podróżować po całym świecie jednocześnie pozostając w domu. Tak jak ślimak. Gdy usłyszałem o Cinebusie - pomyślałem dokładnie o tym samym: Omnia mea mecum porto!**

Jeśli przyjrzymy się elementom ściśle związanym z filmem, zauważymy jak na przestrzeni lat niemal wszystko stało się bliższe zwykłemu użytkownikowi. Technologia na najwyższym poziomie jest coraz bardziej dostępna. Sprzęt staje się mniejszy, lżejszy i jednocześnie lepszy. A co najważniejsze – staje się również tańszy. Kamery oferują coraz to szersze możliwości. Poziom cen względem choćby samej tylko rozdzielczości w ostatnich latach spadł wielokrotnie. Profesjonalna PAL-owska kamera sprzed laty kosztowała ok. 100.000 \$ bez obiektywu i wizjera. Dzisiaj nikt by jej nie dotknął. Obecnie mamy dostęp do rozdzielczości, która 20-krotnie przekracza rozdzielczość PAL za cenę co najmniej 10 krotnie niższą...

Żeby nagrywać dźwięk i obrabiać go na poziomie wymaganym przez profesjonalistów nie musimy już mieć potężnych „fabryk”. Wystarczą rozwiązania software’owe i hardware’owe, które umożliwiają obróbkę dźwięku na naprawdę przyzwoitym poziomie, które są jednocześnie cenowo bardzo dostępne.

To samo dzieje się z montażem obrazu. O ile kilkanaście lat temu posiadanie komputerów do montażu profesjonalnego wiązało się z ogromnymi wydatkami i nie każdy mógł na to sobie pozwolić (nie mówiąc już o konieczności posiadania bardzo drogich magnetowidów by materiał można było w ogóle wpisać do komputera), obecna sytuacja jest zupełnie inna. Profesjonalne rozwiązania są na tyle dostępne, że w praktyce każdy może je mieć. I w sensie wymagań technologicznych może pracować na poziomie, który parę lat temu był domeną tylko nielicznych zawodowców.

Kolejne elementy związane z produkcją filmową też przeżywają rewolucję. Wydawałoby się, że taki element, jakim jest korekcja barwna nigdy nie zejdzie z bardzo wysokiego poziomu cenowego, ale tu też widzimy znaczące zmiany. O ile problemem nie są już rozwiązania software’owe dot. korekcji barwnej – [niektóre z nich (z pewnymi ograniczeniami) są dostępne za darmo] – to referencyjne monitory nadal są niezwykle drogie (i dobre, nie da się ukryć). Ponieważ technologia nie stoi w miejscu – tutaj też widać zmiany. Na rynku wyświetlaczy można zauważyć, że przestrzeń barwna i rozpiętość tonalna szeroko dostępnych monitorów zbliżają się do tych wartości, jakie do niedawna miały tylko monitory

referencyjne. Rynek poniekąd sam generuje takie działania. Ceny maleją i samym tym grono potencjalnych użytkowników wzrasta. Walka o konkurencyjność powoduje, że monitory są coraz lepsze i jednocześnie tańsze. W tej chwili (2018 r.) w cenie nieco droższego monitora komputerowego jesteśmy w stanie dostać monitor wysokiej rozdzielczości, który swoimi parametrami naprawdę niewiele odbiega od monitora referencyjnego. I na dodatek posiada możliwość właściwego wyświetlania materiałów HDR (z ang. High Dynamic Range - wysoka rozpiętość tonalna), co do niedawna było marzeniem niejednego bogatego domu postprodukcyjnego.

Nie oznacza to oczywiście, że wszystko da się zrobić za pół darmo, ale wiele kluczowych rozwiązań związanych z obróbką dźwięku i obrazu do filmu staje się względem parametru cena/jakość niezwykle atrakcyjna.

Czy coraz to lepsze ogólnodostępne rozwiązania audiowizualne spowodują jakąś rewolucję? Patrząc na totalnie zatrzęsienie plików audiowizualnych wokół nas możemy sądzić, że powstaną arcydzieła, które w ilościach nieograniczonych podniosą siłą rzeczy ogólnoswiatowy poziom sztuki filmowej. Jednak z jakiegoś powodu tak się nie dzieje. Nie wszystko, co powstaje ma znamiona arcydzieła.

To z pewnością nie jest związane ze sprzętem. Na tym samym sprzęcie można zrobić zarówno arcydzieła jak i produkcje mialkie.

Z pewnością za to ma związek z wiedzą, pomysłem (scenariuszem) i wykonaniem.

Układanka jest prawie gotowa. Mamy wiedzę, mamy pomysł, mamy sprzęt.

Trzeba się zabrać za produkcję. Co zatem można zrobić by podnieść jakość produkcji? Czy jest coś, co można zmienić by było zarówno dobrze jak i tanio? Niewątpliwie potrzebny jest czas. I kolejne zmiany. W sposobie myślenia.

Dotyczy to przede wszystkim ostatniego elementu, jakim jest wykonanie. Czyli produkcja. Ale nie chodzi tylko sam **etap** produkcji, chodzi o znalezienie nowego sposobu myślenia, który uporządkuje i umożliwi **całą** produkcję. Od początku do końca.

Idea Nowego Modelu Produkcji Filmowej

Od momentu powstania pierwszych pełnometrażowych filmów do dzisiaj, niewiele się zmieniło w sensie myślenia o produkcji. Gdy słyszymy hasło **produkcja filmowa** mamy przed oczami ogromną maszynę ludzi, która stara się uruchomić gigantyczną kulę (produkcji) tak by w końcu dotrzeć do upragnionego finału (końca zdjęć). Ponieważ kula jest ogromna, potrzeba dużo ludzi by ją pchać. Gdy okazuje się, że teren już nie jest tak płaski jak na początku – trzeba zatrudnić jeszcze więcej osób by dalej pchać pod górę. Wreszcie, gdy jakoś udaje się kulę dopchać do szczytu, okazuje się, że znajduje się na tak labilnym miejscu, że zaczyna się staczać w dół, bez kontroli. Ani nikt jej nie zatrzyma, ani nikt nie wie, co się za chwilę stanie...

Tak mniej więcej wygląda produkcja filmowa dzisiaj.

Kula jest ogromna, zespół pchający kulę jest ogromny, wydawane pieniądze są ogromne i bardzo często nikt nie potrafi powiedzieć, czy to, co pchamy będzie jakimś sukcesem czy nie.

Dlaczego tak się dzieje? Z pewnością jest wiele osób lub instytucji, które się nad tym zastanawiają. Produkcja filmowa, jako zjawisko tkwi w dziewiętnastowiecznym sposobie myślenia. Jeśli coś działa - to czemu zmieniać? Myślę, że za niechęcią zmiany myślenia o samej produkcji, jako takiej stoją pieniądze. O ile można zmieniać artystyczne wizje, sprzęt, ludzi, technologię o tyle bardzo trudno zmienić podejście do pieniądza. Niektóre rzeczy się zmieniają nawet w tej strefie, ale to kosmetyka. Globalnie rzecz biorąc – w strefie produkcji filmowej nic się nie zmieniło od „Nietolerancji” Griffitha. Może osobom bezpośrednio zaangażowanym w produkcję filmów po prostu na tym zależy, by nie robić zmian?

Pomysł powstania Film Spring Open i Cinebusa jawi mi się jako.. [parafraza] „Jeden mały krok dla filmowca, a dla świata filmu skok ogromny”.

Chodzi o zmianę myślenia, chodzi o nowe podejście w robieniu filmów. Klaruje się pytanie: Jak i co trzeba zmienić w sposobie myślenia, w podejściu do produkcji by powstały filmy dobre i tanie?

Ta zmiana myślenia wpisana jest w ideę Film Spring Open i Cinebusa.

„Utrwalony przez lata system produkcji filmowych nie zmienił albo zmienił się w niewielkim stopniu w stosunku do radykalnie zmienionej technologii. [...] Tymczasem w świecie filmu niewiele się zmienia. Rewolucja technologiczna nie miała (albo ma mały) wpływ na system produkcji filmowej, chociaż powinna zwiększyć jego efektywność”³.

W powyższych słowach zawarta jest kluczowa informacja dotycząca myślenia o produkcji filmowej. W skrócie – przez lata nic się nie zmieniło. Przypomina mi to sytuację związaną z samochodami i komputerami. Gdyby w samochodach poczyniono takie postępy jak w komputerach, to samochody spalałyby 1dl paliwa na 1000 km, byłyby bezpieczniejsze niż jazda w windzie i kosztowałyby tyle co komputer. Podobnie jest w świecie filmu. Technologia sobie a produkcja sobie.

Jakie elementy są nieodzowne by poprawić jakość produkcji, by ją przyspieszyć, by ją uprościć i spowodować by stała się bardziej przewidywalna, bezpieczniejsza i tańsza?

Ponieważ założenia związane z powstaniem i funkcją Cinebusa nie zmieniają się z dnia na dzień i oparte są na dobrze przemyślanych założeniach – pozwolę je tutaj przytoczyć:

„Cinebus [...] pozwala na wyprodukowanie małych, kameralnych filmów od początku zdjęć do całkowitego zakończenia filmu (Produkcja i Postprodukcja). Za jego pomocą można obsłużyć plan zdjęciowy łącznie z reżyserskim „podglądem” i charakteryzacją aktorów, a także zmontować, archiwizować, wykonać podstawowe manipulacje obrazu i korekcję barwną, a także udźwiękować skończony już film. Za pomocą Cinebusa można transportować cały sprzęt potrzebny do realizacji małych filmów. W namiocie, który jest jego integralną częścią, jest sala projekcyjno-wykładowa (wymiennie z małym studiem bluescreenowym) co pozwala na prezentację i promocję powstającego filmu...”

A zatem, mamy do czynienia z de facto ruchomym studio produkcyjno-postprodukcyjnym przeznaczonym do produkcji i obróbki kameralnych filmów.

Jednak Cinebus byłby niczym bez głównych założeń, bez bazy, która nie musi się fizycznie mieścić w autobusie filmowym. Jest za to totalnie obecna w sposobie myślenia o Cinebusie i w Nowym Modelu Produkcyjnym. Oto podstawowe założenia:

1. Jakość
2. Oszczędność
3. Organizacja
4. Technika

Twórcy Cinebusa rozwijają powyższe założenia w ten sposób:

„Jakość – zarządzanie ryzykiem, czyli oprócz scenariusza tworzenie przewizualizacji (Brudnofilmu).

Oszczędność – model finansowania wprowadzony z sukcesem w Londynie przez firmę „Microwave”.

Organizacja – zarządzanie czasem w produkcji filmowej – efektywniejsze wykorzystanie czasu produkcji dzięki nowej organizacji pracy na planie, nowym narzędziom i ograniczeniu środków transportu (Cinebus).

Technika – zmodernizowana infrastruktura (Cinebus) i dostosowanie sposobu pracy poprzez odrzucenie starych, związanych z poprzednią techniką przyzwyczajień”.

Jakość.

Co to oznacza? Jak wynika z alegorycznego przykładu z kulą – gdy już kula jest na samym szczycie góry po gigantycznym trudzie całej masy ludzi, pojawia się pytanie: „Co dalej?” I okazuje się, że nikt nic nie wie. Dlatego, że nie przewidzieli, że po dojściu na sam szczyt zaczyna się zjazd z drugiej strony... Zarządzanie ryzykiem polega na stworzeniu filmu przed filmem, jego analizie, poprawianiu go i ustalenia pewnego wzoru, który umożliwia jasne i klarowne ukierunkowanie realizacji/produkcji. W Nowym modelu nazwano ten element przewizualizacją. Dzięki przewizualizacji można uniknąć wielu sytuacji stwarzających problemy lub je odpowiednio przygotować/opracować. Samym tym minimalizując ryzyko niepowodzenia. Jednocześnie można na poziomie przewizualizacji ocenić niektóre elementy filmu, sprawdzić reakcje i poziom zrozumienia u widza, zrozumieć dlaczego dana scena podoba się widzom lub nie itd.

O niektórych elementach/możliwościach przewizualizacji będzie mowa w dalszej części raportu.

Oszczędność.

Nie jestem producentem sensu stricto. I nie jestem w stanie opisać pewne elementy dotyczące tego punktu lepiej niż to zrobiła Magdalena Kamińska w swoim raporcie dot. Cinebusa za rok 2017. Oto jej słowa, pod którymi się podpisuję:

„Praca z ograniczonym budżetem wymaga stworzenia systemu wynagrodzeń, w którym taka realizacja będzie możliwa. Te systemy mogą być różne, dostosowane do konkretnych produkcji. Ważne jednak, by taki system był klarowny dla całego zespołu. Pozwala to uniknąć niepotrzebnych napięć i nieporozumień czy nierówności, które negatywnie wpływają na morale i pracę zespołu”.

Dodałbym jeszcze kilka słów związanych z technologią i realizacją filmu. Konieczne jest stworzenie również modelu (wizualnego/arkusowego), który pozwala uzmysłowić wszystkim w zespole, na jakie elementy kładziemy nacisk w produkcji, jakie elementy przewidujemy do zrealizowania w postprodukcji i jakie elementy wymagają wspólnego spojrzenia na konkretną sprawę by zaplanować workflow, który może stworzyć oszczędności.

Organizacja.

Zespół tworzący film to jedna wielka rodzina. Jak to w rodzinie bywa nie wszystko idzie gładko. Najczęściej z tego powodu, że ludzie nie rozmawiają ze sobą we właściwy sposób. Prostym przykładem są próby spektaklu. Aktorzy przychodzą do teatru, próbują, próbują, próbują i w końcu są gotowi do roli. Niedługo premiera. W świecie filmowym zapominamy, że w trakcie prób w teatrze zaangażowani są nie tylko aktorzy, ale i całe zaplecze techniczne – osoby bezpośrednio związane z tym, co się dzieje na scenie: suflerzy, inspicjenci, realizatorzy światła, rekwizytorzy, pracownicy techniczni, dział scenografii, nagłośnienia itp. Filmowcom **wydaje się**, że wystarczy, że aktorzy znają swoje role i wszystko będzie dobrze. Nie będzie. Bez odpowiednich rozmów, prób i pełnego zaangażowania osób związanych z filmem nie będzie filmu. Przykładowy zespół teatralny próbuje tygodniami czy miesiącami spektakl i po wielu godzinach spędzonych wspólnie jest w stanie realizować **na żywo** tydzień w tydzień to samo, tej samej jakości i najczęściej bez większych problemów przedstawienie. Innymi słowy, po odpowiednich próbach zespół teatralny robi w ciągu dwóch godzin to samo, co filmowcy robią przez miesiąc albo dwa... Dlaczego im się udaje? Bo są dobrze zorganizowani.

Wiele lat temu, gdy dotarła do mnie książka serbskiego pisarza urodzonego w Czarnogórze, Miodraga Bulatovicia „Czerwony kogut leci wprost do nieba” miałem marzenie by jego książkę zrealizować właśnie w sposób „teatralny”, jako że całość rozgrywa się w jednym czasie i (prawie) jednym miejscu. Chodziło mi o to by zebrać zespół filmowy, który przez kilka tygodni po prostu ćwiczyłby realizację filmu, i nagrywałby wszystkie próby na wideo po to by móc przeanalizować je wieczorem, by móc następnego dnia poprawić to, co trzeba byłoby poprawić i działać dalej. Sprowadzałoby się to do tego, że przez miesiąc ćwiczeń „na sucho” wszyscy już wiedzieliby dokładnie, co, gdzie i jak się dzieje. Gdy już wszystko byłoby posprawdzone, wypróbowane i zaakceptowane można było zaangażować **na jeden dzień tylko** odpowiednią ilość kamer, by zrealizować **cały film** w ciągu dwóch godzin, bez

powtórak, na żywo.

Nie zrobiłem nigdy tego. Choć nie oznacza to, że korzystając z najnowszych zdobyczy technologicznych wkrótce tego nie zrobię (w moim odczuciu Cinebus by się do takiego projektu idealnie nadawał). Chcę w tym raporcie zwrócić tylko na to uwagę, że my, jako filmowcy zapominamy o gigantycznym znaczeniu prób, przygotowania w procesie twórczym. Nie mówiąc już o oszczędnościach. Organizacja, o której mowa w podstawowych założeniach związanych z Nowym Modelem Produkcyjnym jest właśnie tym. Zarządzaniem czasem i zespołem. Tworzenie/szukanie odpowiedniego modelu związanego z konkretnym filmowym dziełem/wyzwaniem/produkcją jest kluczem do właściwej organizacji całego przedsięwzięcia, jakim jest film. Cinebus umożliwia dokładnie takie podejście o jakim mowa w powyższym przykładzie. I nie tylko to. Jeśli jesteśmy otwarci na nowe wyzwania, z pewnością będziemy w stanie znaleźć odpowiednie środki, narzędzia i metody by organizacja była skorelowana z konkretnym projektem filmowym.

Technika. Rewolucja w dydaktyce.

Cinebus jest naszpikowany najwyższej klasy sprzętem, o jakim filmowiec może tylko pomarzyć. Z założenia technika (technologia) ma być pomocna wszystkim, którzy realizują film. Wiąże się to z koniecznością nauczenia się korzystania z tego, co Cinebus i samym tym Nowy model produkcji filmowej oferują/umożliwiają. Kluczem do zrozumienia techniki jest... zrozumienie techniki. Brzmi to nieco dziwnie, ale tak jest. Nowe narzędzia można wykorzystać w pełni tylko wtedy, jeśli się zna możliwości tych narzędzi. Cały zespół powinien wiedzieć, jakie możliwości oferuje dostępna technologia. I korzystać z niej w sposób skorelowany z filmem i założeniami Nowego Modelu Produkcyjnego. Film Spring Open/Cinebus jest miejscem gdzie można w sposób empiryczny, wręcz organoleptyczny zrozumieć znaczenie i możliwości techniki potrzebnej do powstania filmu. Jeśli przyjrzeć się chociażby LIŚCIE SPRZĘTU to można zauważyć, że sprzęt, który jest na stałe związany z Cinebusem liczy niemal 500 pozycji! Nie dotyczy to sprzętu, który jest dostępny poza samym Cinebusem, a który może być wykorzystywany w sprzężeniu z możliwościami Cinebusa.

Film Spring Open 2018 – Warsztaty / Grupy kreatywne

W trakcie tegorocznego FSO uczestnicy mieli okazję w praktyce zapoznać się z tym, co dzisiejszy świat związany z technologią filmową ma do zaoferowania. Na najwyższym poziomie. Dzięki współpracy FSO z wieloma wiodącymi firmami związanymi z branżą audiowizualną, dostęp do praktycznie dowolnej topowej aplikacji lub sprzętu jest na FSO lub w Cinebusie jak najbardziej możliwy. To niesamowita wartość FSO/Cinebusa. Na przestrzeni dziesięciu dni wszyscy uczestnicy mogli korzystać z odpowiednio przygotowanego sprzętu/akcesoriów/software'u/technologii, która niczym nie ustępuje najbardziej profesjonalnym światowym produkcjom i wymaganiom (lista partnerów technologicznych w dalszej części raportu).

W trakcie Plenerów FSO cały czas trwały zarówno warsztaty tematyczne jak i praca w grupach zajmujących się ściśle określonymi zagadnieniami. Lista tematów i wykładowców

jest wręcz imponująca. Poniżej lista tematów omawianych w grupach kreatywnych (w wersji angielskiej) w porządku alfabetycznym wraz z informacją o wykładowcach:

A modern workflow on the set of audiovisual projects. Post-production during filming.	prof. Bogdan Dziworski
Animation group	Kamil Polak
Augmented Reality cinematic experience group	Wojciech Szczerba
Canon Nature film group	Maciej Thiem, Filip Bojarski, Anna Biernacik
CGI and modern editing group	Konrad Karolczyk
Commercial and promo film group	Marcin Ziębiński, Kamil Janik
Documentary film group	Laila Pakalnina
Film script open	Borys Lankosz, Łukasz M. Maciejewski
Graphics in film group	Maja Wolna
Interactive narration group	Florent Pallares
Internet creators group	Konrad Kruczkowski, Anna Siewiorek
Keeping Control in Extreme Filming Conditions	Martin Demmer
LG YouTubers group	Daniel Rusin (Reżyser Życia aka the Director of Life)
Music videos group	Kobas Laksa
New production model group - How to make films cheaper and better	Sławomir Idziak
No budget films	Andrzej Szypulski
OFFmaster group	Wiktor Obrok
Painting animation group	Daria Rzepiela, Tomasz Wętna
Previs group (Animatic)	Piotr Kukła
Selfie TV group	Łukasz Owczarzak
Sports film group	Marcin Koszałka
Virtual and Augmented Reality group	Konrad Ziaja

Gdy spojrzymy na listę nazwisk i szerokość tematyczną można zauważyć, że wszędzie obecne jest myślenie związane z Nowym Modelem Produkcyjnym. Widać, że nieustannie stawiany jest nacisk na kreacje, edukację i myślenie w nowy sposób. Powiedziałbym, że na FSO jest wszechobecne holistyczne podejście do Nowego Modelu Produkcyjnego. W dzisiejszym świecie, w którym młodzi twórcy zajmują się wieloma elementami jednocześnie tworząc swój film nie może być inaczej. Operator filmowy nie może zamknąć się tylko w szufladzie z napisem kamera; musi dotknąć zarówno montażu jak i dramaturgii i powinien wiedzieć jak korzystając z technologii może zrealizować swoją wizję. Reżyser z kolei nie może być tylko i wyłącznie znawcą literatury czy psychologii. Bez otwartości na inne elementy układanki niewiele dzisiaj zrobi. I FSO/Cinebus jest w tym znaczeniu niezwykle wspierające. Nie znam innego miejsca na tej planecie gdzie w tak krótkim czasie działoby się

tak dużo dla wszystkich, którzy tworzą lub chcą tworzyć film. I nie mówię tutaj o powstawaniu samych filmów w trakcie Plenerów. Mówię o zmianie podejścia, zmianie jakościowej, która po tych doświadczeniach zostaje na zawsze w głowie każdego z uczestników. Że tak się dzieje świadczy o tym nie tylko wzrastająca z roku na rok liczba uczestników, ale również, a może przede wszystkim to, że podczas tych dziesięciu twórczych dni, mimo zmęczenia, mimo pracy wszyscy znajdują czas na wspólne rozmowy, na wspólne zastanawianie się nad tym co i jak można jeszcze zrobić, by poprawić, zmienić w podejściu do filmu i jego realizacji. Te spotkania to zarówno chęć podzielenia się z innymi swoim nowym doświadczeniem jak i chęć weryfikacji tego wszystkiego, co związane jest z Nowym Modelem Produkcyjnym.

Podczas warsztatów i pracy w grupach poruszany jest niezwykle szeroki wachlarz tematów związanych z produkcją filmową. Oto lista sporządzona w układzie alfabetycznym tematów (nie wszystkich!), które były poruszane na tegorocznych spotkaniach filmowców:

Akurat Cosmo Lamp - możliwości
Animacja postaci i kreskówek w Cinema 4d
Cinematic Show w czasie rzeczywistym - pokaz możliwości VR
Co liczy się na Youtube
DJI: Drony i stabilizator Ronin; wózki Adicam, systemy stabilizacji
Duże efekty w małym filmie
Efekty specjalne w europejskich filmach katastroficznych
Efekty specjalne w produkcjach niskobudżetowych w praktyce
Ekstremalne treningi Film Spring Open
Film reklamowy jako poligon dla nowych rozwiązań filmowych
Filmowe wrażenia rozszerzonej rzeczywistości (AR)
Filmy przyrodnicze z Canonem - możliwości i zastosowania
Finansowanie filmów ze środków UE
Gimbale Gmotion - pokaz możliwości w praktyce
Jak napisać świetny synopsys filmu
Jak sprawić, by filmy były tańsze i lepsze
Jak zrobić pierwszy krótki film
Kamery Panasonic 360°
Kreacja, produkcja, praca z kamerą i postprodukcja filmu VR
Microsoft Hololens
Montaż - warsztat AVID
Motywacja, główna cecha pracy filmowca
Nieoczywiste metody pozyskiwania finansowania na samodzielne produkcje
Obiektywy Sigma Cine - demonstracja, parametry, praktyczne wskazówki
Wirtualne studio filmowe, nowy język i możliwości
Postprodukcja w czasie trwania zdjęć filmowych
Praca nad filmem z partnerem międzynarodowym

Prawdziwa wojna vs wojna w filmie
Prawne aspekty korzystania z dronów w pracy
Previs (animatic)
Prewizualizacja - narzędzie do twórczej przedprodukcji
Prezentacja projektów VR i AR
Prezentacja wirtualnych hologramów
Promocja filmu od A do Z
RAW czy nie RAW
Selfie TV
Sony Venice: praktyczna prezentacja kamery
Symposium nowego modelu produkcji
Szkolenie pitchingowe
Technologia HDR
Trening mentalny w zawodzie filmowca
Tworzenie animowanej rzeczywistości
Warsztaty z teleskopowym kranem filmowym i głowicą UAV
Wirtualna i rozszerzona rzeczywistość
Wizualna dramaturgia
Wprowadzenie do korekcji barwnej

Jak widać poruszane są niezwykle istotne tematy, obejmujące właściwie wszystko nad czym DZISIAJ filmowcy się zastanawiają, lub z czego korzystają. FSO to unikatowe miejsce/przestrzeń gdzie nie tylko tworzy się i w praktyce sprawdza Nowy Model Produkcyjny, ale również uwzględnia się niezwykle ważny aspekt, jakim jest EDUKACJA! Śmiało można powiedzieć, że FSO w połączeniu z Cinebusem to nie tylko Nowy Model Produkcyjny, ale również **NOWY MODEL EDUKACYJNY!**

Dlaczego tak sądzę? Będąc na Plenerach natychmiast widzimy, że ogromny nacisk kładzie się na praktyczne podejście (niepozbawione również wykładów / zajęć teoretycznych) – wszystko, co się dzieje w trakcie FSO sprowadza się do tego by natychmiast zdobytą wiedzę sprawdzić, zweryfikować w działaniu, tworzeniu, praktyce. To, że Plenery są czymś istotnym nie tylko dla obecnych i przyszłych twórców filmowych wyraźnie widać w zaangażowaniu firm produkujących sprzęt i narzędzia, z których uczestnicy Plenerów korzystają. Oto lista partnerów technologicznych w porządku alfabetycznym:

3LCD, 4Vision, Adicam, Akurat Lighting, Angenieux, Arri, Aruba, Avid, Barco, BEIKS, Blackmagic Design, Box Electronics/Rehard, Camsat, CamSat, Canon, Cinerental, Clico, Creative Tools, Cyfrowa Republika, Dilectro, DJI, Dramatify, Eizo, FotoTechnika, Freeway, Gmotion, Graficzne.pl, HP, HP Enterprise, Invent Core, IT Serwis, JBD, Kingston, Krakowski Park Technologiczny, Lacie, Luks Film, Mad Tree Film Service, Maxon, MBS, Movie Bird, Movietools.com, Neil Corbould Special Effects, Panasonic, Panavision, Qubig, Roland Polska, Samsung, Samyang, Sigma Cine Lenses, Sony, Technika Filmowa, UAV Robotics.

Współfinansowanie:

Projekt współfinansowany
przez Unię Europejską



Kreatywna
Europa
MEDIA

Ministerstwo
Kultury
i Dziedzictwa
Narodowego



MAŁOPOLSKA

Współorganizatorzy:



Krakow Film
Commission

Partnerzy:



Wydawnictwo
Agora



Partnerzy Technologiczni:



Cyfrowa Republika



THE FUTURE OF POSSIBLE



Partnerzy Organizacyjni:

Współpraca Redakcyjna:

Partnerzy Medialni:



Plenery Film Spring Open 2018 / Projekt współfinansowany przez Unię Europejską, Program Kreatywna Europa, komponent Media – Szkolenia dla profesjonalistów branży audiowizualnej.
Dofinansowano ze środków Ministra Kultury i Dziedzictwa Narodowego pochodzących z Funduszu Promocji Kultury, Polskiego Instytutu Sztuki Filmowej, Miasta Krakowa, Stowarzyszenia Filmowców Polskich.
Projekt realizowany przy wsparciu finansowym Województwa Małopolskiego.

Współorganizatorzy: Krakowskie Biuro Festiwalowe, Krakow Film Commission
Mobilny Kurs Audiowizualny – projekt realizowany ze środków Województwa Małopolskiego.

Skoro wiodące firmy na rynku, lub ich polscy dystrybutorzy / przedstawiciele tak mocno wspierają FSO / Cinebusa, oznacza to, że im na tym zależy. Widzą sens i głębokie znaczenie takich spotkań i rozwiązań, jakim jest FSO/Cinebus. Dla producentów sprzętu i narzędzi technologicznych to doskonałe laboratorium doświadczalne. Tym bardziej, że w tym laboratorium nie obracamy się w gronie tylko i wyłącznie inżynierskim. W tym ogromnym laboratorium poruszają się przede wszystkim artyści i to oni korzystają z niezwykłych osiągnięć inżynierii i technologii. I feedback, który powstaje po spotkaniach takich jak FSO jest absolutnie kluczowy dla producentów sprzętu, dostawców usług, firm tworzących narzędzia dla filmowców.

Symposium. Prezentacje. Warsztaty. Wykłady

Podczas tegorocznej edycji FSO było niezwykle dużo wartościowych prezentacji, spotkań i wykładów. Chciałbym zwrócić jednak uwagę na kilka z nich, które moim zdaniem świadczą o wyjątkowym wyczuciu chwili i myśleniu o przyszłości (nie tylko najbliższej) w kontekście Nowego Modelu Produkcyjnego.

Fabryka emocji.

Zacznę od bardzo wartościowego wykładu. W moim odczuciu znacząco poszerzającego pojęcie Nowego Modelu Produkcyjnego. Chodzi o wykład Sławomira Idziaka o Dramaturgii Wizualnej. Na pierwszy rzut oka wydaje się, że takie pojęcie jak Dramaturgia Wizualna niewiele wspólnego ma z samą produkcją. Jednak, dla uważnych słuchaczy przekaz był oczywisty, że to jeden z kluczowych elementów produkcyjnych. Innymi słowy – dlaczego mamy tkwić w SŁOWACH skoro opowiadamy OBRAZEM? Proste. I niezwykle istotne. Jeśli kiedykolwiek słyszeliśmy, że „Jeden obraz wart więcej niż tysiąc słów”, to dlaczego nadal jesteśmy niewolnikami słów? Przecież zwalnimy nasze tempo 1000 razy... Co w efekcie przekłada się na cały film. Jeśli my, jako filmowcy produkujemy emocje – to nie ma konieczności korzystania tylko ze słów. Obraz dociera znacząco mocniej do naszej świadomości niż jakikolwiek dźwięk, słowo. A o tym pracując nad filmem zdaje się, że zapominamy. Gwoli ścisłości – prędkość światła to 300.000 km/s a dźwięku 1240 km/h. To kolosalna różnica [dźwięk jest wolniejszy ok. 870.000 razy]. Takie są prawa fizyki, zarówno dla tych przed jak i tych za kamerą. Coś w tym jest. Warto więc chyba opowiadać obrazem.

„Postawcie pod znakiem zapytania wszystkie wybory scenarzystów, są wyczuleni na słowo, ale nie na obraz”⁴.

VR i Prewizualizacja

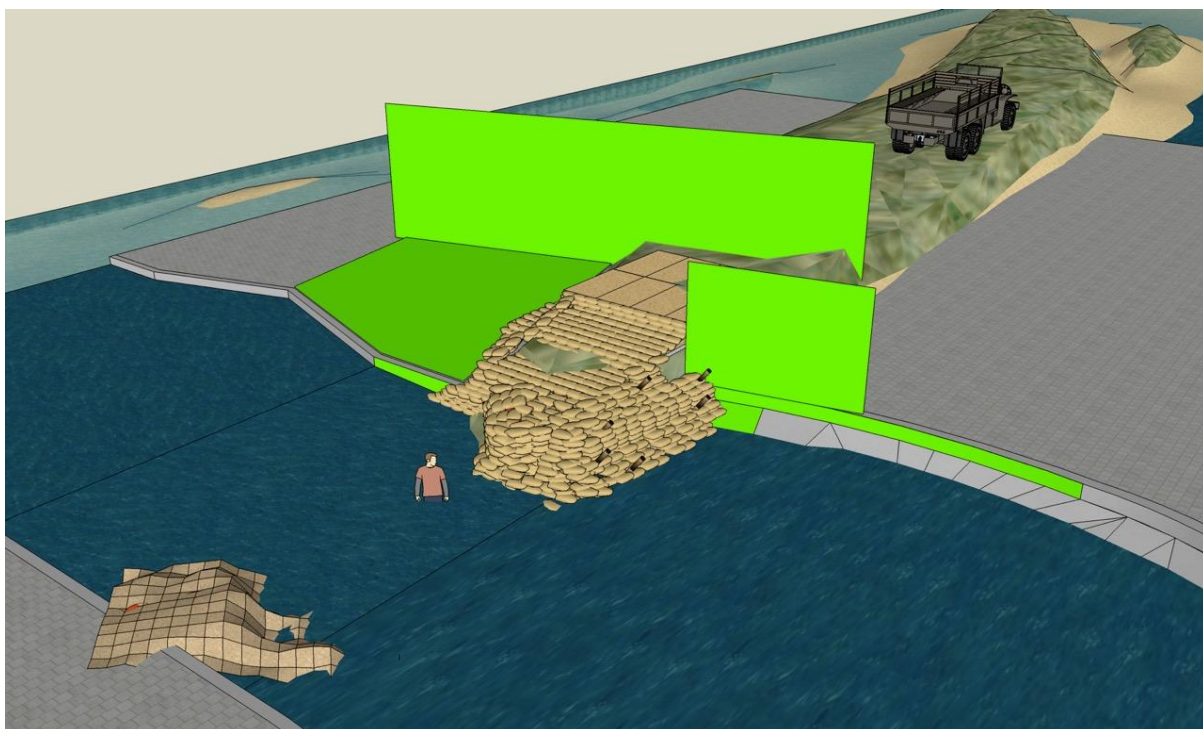
Poniżej znajduje się opis kilku moim zdaniem niezwykle ważnych spotkań, które miały miejsce podczas Plenerów a które były związane nie tylko z przyszłością warsztatów FSO, Cinebusa i Nowego Modelu Produkcyjnego, ale również przyszłością filmu w ogóle. Zdecydowana większość związana jest bezpośrednio lub pośrednio z technologią VR i

prewizualizacją.

Strategie mistrzów holenderskich

Piotr Kukła, autor zdjęć pracujący na co dzień w Holandii, wiele swoich filmów przygotowuje korzystając z szeroko pojętych narzędzi wizualnych. Podczas FSO dzielił się swoimi doświadczeniami z planu filmu „De storm” („Sztorm”). Piotr Kukła praktycznie wszystkie swoje filmy rozrysowuje, wizualizuje. Jeszcze do niedawna, po zakończeniu zaakceptowanego ujęcia przez reżysera, robił zdjęcia **aparatem fotograficznym**, podczas gdy aktorzy i ekipa odtwarzali tylko dla niego (operatora) dokładnie te same momenty sceny, co przed chwilą. W ten sposób, w epoce nieco wolniejszych komputerów (2009) i innych możliwości postprodukcyjnych, Kukła znalazł **wizualną** metodę na komunikowanie się z postprodukcją - przekazując im kluczowe momenty ujęcia zanim obraz został wywołany i obejrzany. Osoby zajmujące się postprodukcją dostawały regularnie wiele fotografii obrobionych w Photoshopie przez Piotra i od razu wiedziały, w jakim kierunku będzie przebiegać ich praca; jaka kolorystyka obowiązuje w danej scenie; mogli zwrócić uwagę kierownictwu produkcji, gdy okazałoby się, że warto coś zrobić dodatkowo itd. Proces postprodukcyjny został znacząco skrócony, a jakość i poziom komunikacji niezwykle podniesiono. Na pierwszy rzut oka wydawałoby się, że to strata czasu **fotografować** już nakręcone ujęcie by obrabiać go i przysyłać do postprodukcji, jednak to się na tyle sprawdziło, że producent po zapoznaniu się z oszczędnościami wynikającymi z tej metody zastosowanej w postprodukcji – zaakceptował to nowatorskie wtedy rozwiązanie. Na swoich warsztatach Piotr pokazywał przygotowania do filmu „De storm”. Film z pewnością nie powstałby w takich warunkach finansowych i czasowych gdyby nie przygotowanie kluczowych scen w komputerze. Piotr korzystał (rok 2008/9) z oprogramowania SketchUp by zrobić prewizualizacje wielu istotnych dla filmu i złożonych produkcyjnie scen. Mając tak przygotowany plan znacząco szybciej, lepiej i taniej cały zespół filmu pokonywał przeszkody, które mogłyby ich przerastać, lub znacząco opóźniać zdjęcia. Nie mówiąc już o pieniądzach, które trzeba by wydać by to samo osiągnąć post factum bez kontroli na bieżąco. Innymi słowy, kolejny element, który potwierdza konieczność znalezienia metod na przygotowanie filmu i sprawdzenie wielu kluczowych elementów zanim w ogóle do samych zdjęć dojdzie. Piotr Kukła nieprzypadkowo został zaproszony na FSO. I wszyscy, którzy byli na jego wykładzie lub uczestniczyli w pracach jego grupy doskonale o tym wiedzą. To, o czym Kukła mówił, to nic innego jak kolejne potwierdzenie konieczności korzystania z nowego sposobu myślenia, ograniczania kosztów, ograniczania ryzyka i lepszej współpracy przy produkcji filmu.



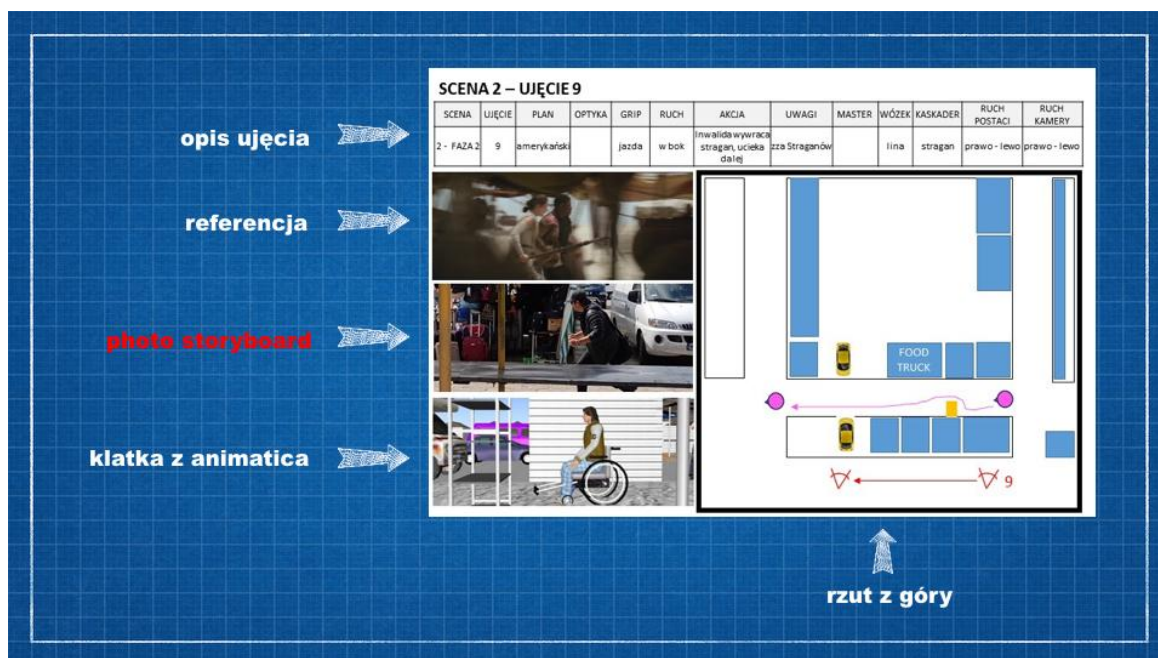


Ilustracje / fotografie: Piotr Kukla

900 stron

Operator Mateusz Pastewka i reżyser Aleksander Pietrzak zrealizowali swój debiutancki pełnometrażowy film fabularny „Juliusz” (premiera IX 2018 r.) między innymi dlatego, że umieli przekonać producenta filmu by zainwestował w ich projekt. Sam scenariusz by z pewnością nie wystarczył. Gdy zaprezentowali swój scenopis (scenorys) składający się z 900 stron rysunków, fotografii, planów sytuacyjnych, rozrysowanych ujęć i bardzo precyzyjnej przewizualizacji – stało się jasne, że są dobrze przygotowani. Wcześniej razem zrobili dwa krótkie filmy. Ich pełnometrażowy debiut obejrzało niemal 400.000 widzów. Mając na uwadze to, że mieli zaledwie 24 dni na nakręcenie całego filmu i budżet, który był mniejszy o połowę względem typowego polskiego filmu fabularnego, można powiedzieć, że sami poniekąd wkroczyli w Nowy Model Produkcyjny. Dzięki przewizualizacji reżyser i operator dokładnie wiedzieli, w którym miejscu mają ustawić kamerę, co będzie widoczne w tle, gdzie dokładnie mają się znaleźć aktorzy, jaka jest ogniskowa danego ujęcia i w związku z tym, jaka część scenografii musi być przygotowana, jaki jest charakter światła itd. I wiedzieli o tym nie tylko oni. Dzięki tym dziewięciuset stronom cała **ekipa** wiedziała dokładnie co, kto i w jakim momencie robi. W razie jakichkolwiek wątpliwości zawsze można było zerknąć do niezwykle precyzyjnego scenopisu/scenorysu i wszystko było jasne. W ten sposób, pracując dość szybko udało im się zakończyć zdjęcia w terminie, bez przekraczania budżetu. Mateusz Pastewka dzielił się swoimi spostrzeżeniami związanymi z realizacją filmu na FSO. Gdyby przeanalizować w całości ich podejście do realizacji filmu okazałoby się, że bardzo dużo z tego co zrobili w trakcie powstawania ich filmu mieści się niemal 1:1 w ramach Nowego Modelu Produkcyjnego. To niezwykle ważne, że takie osoby jak Mateusz Pastewka pojawili się na FSO. Uczestnikom Plenerów przekazali wprost, że idea Nowego Modelu Produkcyjnego działa, że dzięki niej wiele barier może zniknąć, i że zrobienie filmu w sposób nowoczesny, szybki i odpowiedzialny jest możliwe nawet dla debiutantów.





Ilustracje: Mateusz Pastewka / Gigant Films

„Budowany przez lata system jest coraz bardziej obciążony brakiem istotnych zmian i działa przeciwko przyszłym filmom i ich realizatorom. Młody reżyser zaczynając film dostaje informacje, że budżet wynosi, dajmy na to, dwa miliony, ale nie wie, że od 40% do 50% to nie są pieniądze dla filmu. Tych pieniędzy nie zobaczymy na ekranie. To są pieniądze, które roztopią się w źle funkcjonującym systemie. Gdyby realizator chciał sprawdzić, jak te środki są wydatkowane, zderzy się z górą lodową istniejącego systemu, czyli wygodnych dla poszczególnych fachowców, ale nieekonomicznych przyzwyczajęń i ich wykładni”.

Panel

W trakcie Plenerów odbył się panel dyskusyjny skupiający się na Nowym Modelu Produkcyjnym, ze szczególnym uwzględnieniem najnowszej technologii, jaką jest wirtualne studio i nowy język filmowy. Również rozmawiano o możliwościach VR i nowych kanałach dystrybucyjnych i promocyjnych.

W panelu uczestniczyli: Neil Corbould (SFX), Marcin Kocik i Bartek Leszek (White Kanga Studio), Sławomir Idziak, Maciej Ryśniak (Movie Bird), Łukasz Bem (Bemix Media), Robert Woźniak (Canon), Konrad Ziaja (Film Spring Open), Piotr Ługowski (MBS)

Podczas dyskusji rozmawiano o wielu aspektach związanych z wpływem nowej technologii na postrzeganie, organizację i samą produkcję filmową. Zaproszeni goście mówili o swoim podejściu do nowych technologii, ze szczególnym uwzględnieniem technologii VR. Na plenerach po raz kolejny doszło do współpracy między firmami (np. MovieBird nawiązał współpracę ze studiem White Kanga) właśnie dzięki panelowi poruszającym zagadnienia nad którymi obie firmy pracują niezależnie od siebie (nie wiedzieli o tym przed panelem!). W trakcie panelu pokazane były również osiągnięcia technologiczne, które mogą być dostępne

w profesjonalnych studiach telewizyjnych, takie jak Reality Virtual Studio firmy Zero Density (przedstawiciel w Polsce – firma MBS), które w sposób niezwykle realistyczny umożliwiają pracę z wykorzystaniem technologii studia wirtualnego. Rozmawiano o VR180 i motion capture w kontekście nie tylko gier i eventów ale również w kontekście edukacji filmowej.

VR 180 i AR



Zdjęcia: Cinematic VR

W ramach warsztatów wspieranego przez fachowców z Cinematic VR, był testowany sprzęt VR 180 i powstała interaktywna gra, która opierała się na modelu rozpoznawania mowy jako bazą do interakcji. Prowadzone były warsztaty wykorzystujące technologię AR. Dodatkowo, powstał materiał do teledysku korzystający z technologii AR. W trakcie realizacji korzystano z technologii motion capture. Powstał syntetyczny teledysk wykorzystujący wspomniane technologie.

Próby wirtualnego studia

FSO to nie tylko miejsce na prezentacje, warsztaty i realizacje filmów. To również miejsce gdzie powstają prace laboratoryjne. Pod koniec Plenerów, w namiocie Cinebusa odbyła się pierwsza w swoim rodzaju (można by powiedzieć – laboratoryjna) próba studia wirtualnego w sprzężeniu z konsumencką kamerą video (Canon XF205), w środowisku Unity (silnik do opracowania gier komputerowych). Do kamery były podłączone czujniki pozycji, skorzystano



z zestawu Oculus.

Zdjęcie: Filip Błażejowski / Film Spring Open

Na ekranie namiotu Cinebusa wyświetlano wcześniej przygotowane komputerowo wygenerowane tło. Projekcja, a właściwie wyświetlane tło było sprzężone z pozycją kamery – w tym sensie, że kamera wysyłała swoją pozycję w trzech wymiarach do stacji roboczej, która na podstawie tych danych generowała odpowiednią perspektywę tła. Skorzystano z metody przedniej projekcji, w której aktor znajduje się przed ekranem a sama projekcja została tak ustawiona by nie kolidowała z pozycją aktora (aktor nie rzucał cienia na ekran, projektor nie rzucał obrazu tła na aktora). W tym układzie prototypowym sprawdzono możliwości studia VR na żywo. Była to udana technologiczna próba metody zrobienia w stosunkowo niezłożonych warunkach studia VR.



Zdjęcia: Filip Błażejowski / Film Spring Open

„O nowym systemie nie warto tylko dyskutować i pisać. Trzeba go praktycznie sprawdzić i nie chodzi tylko o ekonomię i oszczędności”.

Prewizualizacja VR i język filmu

Twórcy filmów animowanych notorycznie korzystają z metod prewizualizacji. Ba, nawet gdy mają już gotową scenę – wyrenderowaną i praktycznie gotową do wykorzystania w filmie – nadal szukają lepszych rozwiązań i korygują aż do ostatniego możliwego momentu. Dlaczego by nie robić tak samo przy „normalnej” produkcji?

Sławomir Idziak jest zwolennikiem tworzenia prewizualizacji (PRE-VIS'ów) po to by jeszcze przed powstaniem zasadniczego filmu wiedzieć jak się uporać z przyszłym jego wyglądem. W dzisiejszych czasach film nie musi kojarzyć się z ogromną ekipą, toną sprzętu i milionem osobogodzin. W wielu sytuacjach można, bez zaniżania jakości, stworzyć kompaktowy zespół który z całym sprzętem do zdjęć i postprodukcji zmieści się w jednym autobusie. Dzięki między innymi temu, że cały film został odpowiednio przygotowany, a nawet nakręcony na “brudno” (brudnofilm).

Na tegorocznych Plenerach bardzo duże zainteresowanie wzbudził pokaz Realtime Cinematic, przedstawionego przez firmę White Kanga Studio. To specyficzny system (cały czas rozwijany) wykorzystujący technologię VR do prewizualizacji scen przyszłego filmu. Zostałem zaproszony do współprowadzenia z osobami z White Kanga praktycznego pokazu prezentującego możliwości systemu. W Realtime Cinematic, korzystając z technologii VR, motion capture, oraz mo-cap twarzy i wirtualnej kamery można zaplanować bardzo precyzyjnie przyszłe ujęcia filmu. System jest otwarty na import grafiki 3D i projektów scenograficznych z najbardziej popularnych aplikacji do tworzenia scenografii filmowej. Przed rozpoczęciem procesu prewizualizacji filmu, do systemu można wgrać przygotowaną wcześniej scenografię lub skorzystać z dostępnych w banku danych rozwiązań. To samo dotyczy wirtualnych aktorów. Można je wygenerować samemu lub skorzystać z bazy danych. Scena powstaje w momencie, gdy sprzęża się ze sobą wirtualną kamerę, scenografię i wirtualnego aktora, który na sobie ma 42 czujniki ruchu, które przekazują bezwzględne położenie do systemu a system natychmiast (na żywo) generuje ruchy wirtualnego aktora. Wszystko to sprzężone jest z wirtualną kamerą. Realtime Cinematic ma możliwość zapisu tak stworzonych ujęć i wyeksportowania ich w postaci plików wideo lub kluczowych klatek. Ogromną zaletą systemu jest to, że gotowy film, inscenizacje, dobór kąta widzenia kamery,

aktorów itd. można zmieniać w sposób dowolny, nawet po zrobieniu „zdjęć”. Daje to niemal nieograniczone możliwości twórcze i edukacyjne.



Zdjęcia: Filip Błażejowski / Film Spring Open

Poniżej przytaczam kilka zdań/punktów z raportu Magdaleny Kamińskiej z 2017 r. które potwierdzają w pełni to co się działo w ramach plenerów FSO w kontekście Cinebusa i Nowego Modelu Produkcyjnego a dotyczy roku 2018:

- świadomość ograniczeń czasu i środków (dłuższy proces realizacji więcej kosztuje)
- wspólna wizja - nie każdy pomysł można zrealizować w mikrobudżecie
- rozwój projektu (przygotowania) – podejmowanie decyzji już na etapie pracy nad scenariuszem; optymalizacja – ilość dni zdjęciowych, decyzje technologiczne
- **opracowanie systemu wynagrodzeń w grupie zdjęciowej**
- zespół – partnerskie relacje producent - reżyser przez cały proces powstawania filmu, od developmentu po eksploatację
- praca nad promocją już w trakcie realizacji
- montaż równoległy
- sprawna komunikacja, szacunek dla zespołu, cierpliwość, empatia

Proszę zwrócić uwagę, że jedynym elementem, który **nie** występuje w rozdziale o VR i przewizualizacji jest **opracowanie wynagrodzeń w grupie zdjęciowej**. Reszta punktów z raportu z 2017 r. jest przy każdym z omawianych wcześniej elementów rozdziałów obecna. W moim odczuciu FSO / Cinebus konsekwentnie realizuje założenia swojego programu związanego z Nowym Modelem Produkcyjnym.

Działania FSO / Cinebus

W trakcie roku 2018, poza pracą nad organizacją i realizacją Plenerów, FSO zorganizowało i współtworzyło bardzo szeroko omawiane spotkanie Film Summer Masterclass na granicy polsko-niemieckiej, w którym uczestniczyli studenci szkół filmowych: Uniwersytetu Filmu i Telewizji Babelsberg im. Konrada Wolfa i PWSFTviT w Łodzi.

Przy współpracy z miastem Görlitz i Film Spring Open studenci z Görlitz i Łodzi przez dwanaście dni działali wspólnie przy pełnym wykorzystaniu możliwości Cinebusa. Motto projektu: „Przekraczanie granic”. W trakcie Film Summer Masterclass zrealizowano osiem



filmów (w tym jedną animację) oraz dwa trailery.

Zdjęcie: Beata Marciniak / Film Spring Open

Dodałbym od siebie, że motto spotkania „Przekraczanie granic” to nie tylko temat filmowy, a również okazja by dzięki temu co umożliwia Cinebus rzeczywiście przekroczyć dotychczasowe granice w myśleniu o produkcji filmów.

W ciągu 2018 roku powstała również aplikacja na smartfony Selfie TV (Samowizja). Aplikacja dostępna za darmo zarówno w wersji na Androida jak i na iOS. Selfie TV umożliwia

przesyłanie zrobionych przez posiadaczy aplikacji plików wideo bezpośrednio do Cinebusa. W ten sposób każdy uczestnik jakiegoś zdarzenia: koncertu, eventu, imprezy plenerowej itd. może przysyłać obraz ze swojego telefonu do Cinebusa, (a stamtąd na telebeam) stając się współtwórcą danego zdarzenia. W tej chwili (koniec 2018 roku) rozbudowywana jest opcja strumieniowania. Dzięki systemowi Aruba Cinebus dysponuje wewnętrzną siecią, która niezależnie od sieci komórkowej przesyła sygnał od smartphone'ów do Cinebusa. Aruba jest w stanie pokryć obszar o średnicy ok. 500m bez zakłóceń, co sprawdza się w sytuacjach takich jak wspomniane eventy czy koncerty gdzie duża koncentracja mobilnych urządzeń zwyczajowo zapycha dostęp do jakiejkolwiek sieci (Układ do Selfie TV tworzą dwie zewnętrzne anteny z acces pointami, a także rozłożona sieć w Cinebusie).

Selfie TV to kolejny element bezpośrednio wpisujący się w Nowy Model Produkcyjny gdyż umożliwia posiadaczom aplikacji obecnym w danym miejscu bezpośrednio tworzenie kontentu, co dotychczas nie było możliwe w klasycznym modelu produkcyjnym. Selfie TV może również posłużyć, jako narzędzie promocji filmu bezpośrednio z planu filmowego, w trakcie trwania zdjęć, a nawet w okresie preprodukcji, gdyż łatwość obsługi (dosłownie kilka kliknięć) powoduje, że promocja filmu możliwa jest na bardzo wczesnym etapie w sieci / mediach społecznościowych.

Dzięki stałej współpracy z partnerami wspierającymi FSO, takimi jak np. Canon, Panasonic, Sony, Akurat itd. część sprzętu pożyczana jest od nich na same Plenery. FSO nie ma ich na stałe. To rozwiązanie umożliwia przy każdej kolejnej edycji Plenerów pracę na najnowszej generacji sprzęcie i jest w zgodzie z najnowszymi tendencjami na rynku. W trakcie Plenerów przez cały czas dostępne są również zaawansowane rozwiązania profesjonalne związane z postprodukcją. Dzięki partnerom FSO dysponuje oprogramowaniem Avid (Media Composer) i ProTools. Do dyspozycji uczestników jest również pakiet Cinema 4D. Do obróbki barwnej stosowany jest DaVinci Resolve. Na kursach edukacyjnych wykorzystywany jest również pakiet Adobe. Sam Cinebus opiera się w głównej mierze na rozwiązaniach hardware'owych i software'owych firmy BlackMagicDesign (w Cinebusie znajduje się kompletnie wyposażona szafa rackowa ze sprzętem BlackMagica, który umożliwia konwersję, skalowanie, miksowanie obrazu, odpowiednie krosowanie, wysyłanie i dystrybucję sygnału).

W Cinebusie jest na stałe podgląd reżyserski, ale są także wózki podglądu reżyserskiego, którymi można wyjechać i pojechać z podglądem na plan tam gdzie to konieczne, lub związane ze specyfiką terenu. Częścią wyposażenia Cinebusa są również dwa inne wózki z półkami do transportu różnego sprzętu.

W tej chwili jest składany wózek-szafa na wycinaki, a także wózek z siatki na kable.

Cinebus posiada dwa nowe namioty (4x4m) – które w dwie osoby można bardzo szybko rozłożyć i mogą służyć na planie do podglądu reżyserskiego a także jako dodatkowa przestrzeń robocza. Można je ze sobą połączyć i uzyskać przestrzeń 4x8 m.

W tym roku dodatkowo w Cinebusie zostały zrobione także dwie szuflady obejmujące całą wielkość luków bagażowych z pełnym wysuwem, które ułatwiają dostawanie się do sprzętu. Pod koniec roku Cinebus został wyposażony w dodatkowe otwierane okno na samym tyle

pojazdu.

Innymi słowy – Cinebus, jako zjawisko jest coraz bardziej dojrzałe, uniwersalne i łatwiejsze w obsłudze. Jest to niewątpliwie wzór godny naśladowania. Nie tylko w Polsce czy w Europie, ale z pewnością również na świecie.

Czy jest coś, co można by poprawić, zmienić, uzupełnić? Jeśli chodzi o sam sprzęt wykorzystywany w Cinebusie i podczas Plenerów FSO, jestem przekonany, że model udostępniania topowego sprzętu przez partnerów Plenerów jest jak najbardziej słuszny. Dzięki temu najnowsze rozwiązania technologiczne są zawsze na miejscu a uczestnicy Plenerów mają dostęp do tych samych rozwiązań, co najlepsze (i najbogatsze!) ekipy na świecie. Odnoszę wrażenie, że w żadnym elemencie układanki nie idzie się na kompromis.

Jak może wyglądać przyszłość Nowego Modelu Produkcyjnego w wydaniu FSO / Cinebus? W moim odczuciu bardzo pozytywnie. Przede wszystkim dlatego, iż jest to konstrukcja w procesie, nieustanna twórcza i mozolna praca na żywym organizmie. To przypuszczalnie jedyne miejsce na świecie gdzie w taki sposób, na taką skalę sprawdza się na bieżąco tyle elementów składających się na wszystko, czym jest film. I w zależności od sytuacji, wniosków, zauważonych i przeanalizowanych zdarzeń – odpowiednie rzeczy się modyfikuje, aktualizuje, porzuca lub podmienia. I jest to absolutnie poprawne. Gdyby **proces zmian** miał osobowość, z pewnością byłby wdzięczny wszystkim działającym przy FSO / Cinebusie za nieustanne poszukiwania, zmiany i podnoszenie poprzeczki.

Chciałbym jeszcze zwrócić uwagę na jedną rzecz związaną z edukacją. Tegoroczne spotkanie studentów w Görlitz pokazuje jeden z możliwych trendów w sposobie propagowania zarówno edukacji jak i Nowego Modelu Produkcyjnego z wykorzystaniem Cinebusa. Pomysł wykorzystania specjalnego autobusu, jakim jest Cinebus do spotkań z młodymi twórcami jest jedyny w swoim rodzaju. I sądzę, że warto go kontynuować. Nie ma takiej szkoły filmowej na świecie, która jeździłaby do studentów. A Cinebus to może robić w dowolnej chwili. Sądzę, że propagowanie Cinebusa poprzez współpracę z europejskimi (na razie!) szkołami dałoby wiele zarówno studentom, wykładowcom, jaki i generalnie filmowcom. Nic nie stoi na przeszkodzie by zorganizować współpracę między szkołami filmowymi w Europie i po stworzeniu odpowiedniego harmonogramu – odwiedzać dane miejsca w trakcie roku i tam realizować filmy studenckie wg Nowego Modelu Produkcyjnego.

Osobiście dodałbym do Cinebusa jeszcze jedną możliwość. Choć nie zawsze musi to być konieczne. To „Eqibus”. To wymyślona przeze mnie (tymczasowa) nazwa takiego, niemal bliźniaczego busa dla małej, zgranej ekipy, która realizuje film gdzieś w plenerze. Na świecie istnieją takie autokary przystosowane do spania kilkunastu osób, które podróżują po odległych, atrakcyjnych miejscach świata. W trakcie takich kilkutygodniowych zazwyczaj wycieczek ich uczestnicy stają się jedną rodziną, wspólnie przemierzając odległe miejsca. Wyobrażam sobie, że tego typu „Equibus” (bus dla ekipy) idealnie nadawałby się do transportu niedużej ekipy, która realizuje tego typu film. Wtedy już w zupełności można by wrócić na sam początek raportu i powiedzieć ponownie: „Omnia mea mecum porto”².

Filip Kovčín

¹ W raporcie od czasu do czasu wykorzystuję drobne fragmenty tekstów mojego autorstwa które ukazały się w magazynie FilmPRO (2015-2018) a dotyczyły Cinebusa, nowego podejścia do produkcji filmowej i przewizualizacji. Nie są w jakiś specyficzny sposób wyszczególnione w tekście.

² łac. „Wszystko, co posiadam, noszę ze sobą”

³ Cytaty, (tam gdzie nie ma innego odnośnika) pochodzą z eseju Sławomira Idziaka „Jak robić filmy taniej i lepiej?”

⁴ Z wykładu Sławomira Idziaka o Dramaturgii Wizualnej podczas Plenerów FSO, 2018

