



Development Skills

Umenie vývoja

**Dvojdňový seminár pre filmových profesionálov z oblasti filmového a
televízneho priemyslu
Prednášajúci: Stephen Cleary**

Bratislava, 13. – 15. apríl 2005

****Určený pre scenáristov, režisérov, producentov, „vývojárov“, agentov,
výkonných pracovníkov – a všetkých, ktorí pracujú so scenármi
a príbehmi****

www.aristadevelopment.com

13. apríl 2005 (streda) / 10:00 – 18:00

Časť 1. Úvod.

Definovanie vývoja.
Náležitosti, ktoré robia z vývoja samostatné remeslo/disciplínu.
Dramaturgia ako aspekt techniky vývoja.
Vzťah medzi jednotlivcom a prácou na vývoji.
Úloha citovej odozvy vo vývoji.

Časť 2. Otázky a vývoj.

Profesionálne požiadavky vývoja – ako fungujú príbehy?
Vývoj – ako fungujú príbehy?
Klasická teória príbehu.
Mimezis.
Dramatická pravda.
Hollywoodska pravda vs. pravda Nezávislých.

11:30 Prestávka na občerstvenie.

Časť 3. Čo potrebujete, aby ste sa stali dobrým „vývojárom“?

Technická expertíza – porozumieť štruktúre.
Definovanie akcie.
Definovanie charakteru.
Definovanie zápletky.
Kto čo kedy vie?
Otázky, ktoré si treba klásť pri čítaní scenára.

13:00 – 14:00 Prestávka.

Časť 4. Komunikačné schopnosti a vývoj.

Vytvorenie pracovného vzťahu.
Analyzovanie príbehu.
Zhodnotenie talentu vášho tímu.
Pochopenie hraníc.

Časť 5. Práca so scenáristami.

Spoznávanie svojho scenáristu.
Ilúzia objektivity.
Pochopenie vlastnej úlohy „vývojára“.
Prebádanie príbehu prostredníctvom spoznávania scenáristu.
Otázky, ktoré treba klásť o príbehu.
Otázky, ktoré treba klásť o scenáristovi.

15:30 Prestávka na občerstvenie.

Časť 6. Základné princípy adaptácie.

Rekonštrukcia.
Re-imaginácia.
Dekonštrukcia.

14. apríl 2005 (štvrtok) / 10:00 – 18:00

Časť 1. Krátke materiály.

Pochopiť význam krátkych materiálov.

Premisa.

Log Line.

Step Outline.

11:30 Prestávka na občerstvenie.

Synopsa.

Synopsa príbehu.

13:00-14:00 Prestávka

Časť 1. Krátke materiály (pokračovanie).

Treatment.

Predávajúci treatment.

15:30 Prestávka na občerstvenie.

Časť 2. Praktický vývoj.

Porozumieť tomu, ako vyvíjate.

Vývoj ako priemyselný/kultúrny proces.

Medzinárodná ekonomika vývoja.

15. apríl 2005 (piatok) / 09:00 – 12:00

Individuálne konzultácie projektov.

História Aristy

Spoločnosť Arista Development je medzinárodne renomovaná vďaka svojim skúsenostiam v oblasti filmového a televízneho vývoja. Vznikla v roku 1996, pričom bola prvou organizáciou poskytujúcou seriózne vzdelávanie v oblasti umenia vývoja pre „vývojárov“, producentov a scenáristov v Európe. S podporou programu MEDIA Európskej únie sa jej workshopy s názvom Story Development stretli s nebývalým záujmom. Z absolventov treba spomenúť Damiena O'Donnella (režisér filmu *East is East*), Johnnyho Fergusona (scenárista filmu *Gangster No1*), či Frances Higsonovú (producentka filmu *The Magdalene Sisters*). Arista tiež v Londýne organizuje výročnú konferenciu Business of Development Conference, na prednáškach založené podujatie „Specials“ o scenáristickom remesle, ako aj rôzne programy pre klientov z celého sveta, medzi ktorými sú aj New Zealand Film Commission a Film Victoria v Melbourne.

Kontakt:

Arista Development

11 Wells Mews, London, W1T 3HD, UK.

T: +44 20 7323 1775 F: +44 20 7323 1772

E: arista@aristotle.co.uk

W: www.aristadevelopment.com

O Stephenovi Clearym

Filmový producent, zakladateľ a riaditeľ spoločnosti Arista Development.

Stephen založil Aristu v roku 1996, odkedy sa z nej stala najväčšia súkromná agentúra zameraná na vývoj, ktorá spolupracuje s filmármi z celej Európy, ako aj s mnohými inštitúciami, ktoré sa venujú financovaniu a vývoju. Predtým Stephen päť rokov pôsobil v British Screen, z toho tri roky ako vedúci vývoja. Vyvinul viac ako 50 hraných filmov, medzi inými filmy ako *Rob Roy*, *Before The Rain*, *The Escapist*, *Land and Freedom*, *The Killer Tongue*, *Photographing Fairies*, *The Darkest Light* a *The Governess*. Svoj prvý hraný film *New Years' Day* produkoval v roku 2000, a v tom istom roku spoluprodukoval ďalší film – *Goodbye Charlie Bright*. Je konzultantom programu ACE v Paríži, členom skupiny PACT nezávislých producentov, členom Production Advisory Group Sgrin Wales a iných subjektov audiovizuálneho priemyslu, ako aj riaditeľom spoločnosti Cuba Films.

Semináre Development Skills – Umenie vývoja

Semináre Development Skills – Umenie vývoja sú dvojdnové workshopy, ktoré sa konajú v európskych mestách s podporou programu MEDIA Európskej únie. Doteraz sa konali v Kodani, Ríme, Taline, Helsinkách, Prahe, Galway a Drama v Grécku.

Semináre predstavujú úvod do princípov vývoja filmu, televízie a nových médií, spolu s praktickým sprievodcom v jednej z významných oblastí vývoja, ktorou je adaptácia zdrojového materiálu pre iné médium. Súčasťou je tiež všeobecné oboznámenie sa s medzinárodnými modelmi štruktúry príbehu a prezentácia vyvíjania pre účely trhu. Seminár sa zvyčajne venuje týmto témam:

Úvod do vývoja: história vývoja v mediálnom priemysle, a súčasná situácia tvárou v tvár ekonomike vývoja a jeho medzinárodnému rozsahu. Logika v pozadí vývoja, problémy, ktorým musia „vývojári“ čeliť na rôznych úrovniach. Meranie úspechu v oblasti vývoja, rozvrhnutie kariéry vývoja.

Úvod do dramaturgie: porozumieť, ako pracujú tvoriví ľudia, vytvoriť realistický plán vývoja; vyvíjať ľudí alebo projekty? Princípy komunikácie. Posúdiť a zlepšiť svoje schopnosti v oblasti tvorivého vývoja.

Adaptácia: Viac ako 60% úspešných naratívnych hraných filmov pre film a TV sú adaptácie, čísla pre oblasť nových médií sú ešte omnoho vyššie. Aké sú základné otázky, ktoré si treba klásť, keď musíte čeliť výzve adaptácie z pohľadu scenáristu? A z pohľadu producenta a „vývojára“? Aké sú rozdiely v požiadavkách rôznych médií? Praktická príručka pre profesionálov z oblasti médií.

Medzinárodné modely štruktúry príbehu: Isté modely naratívnej štruktúry sa neustále používajú pri produkovani naratívnych hraných filmov pre medzinárodný trh. Aké sú tieto modely, ako ich najlepšie pochopiť a používať, aké si kladú nároky, aké sú ich silné stránky a limity? Budú tieto modely nahradené novšími? Aký je vzťah medzi kultúrami lokálnych príbehov a naratívnymi modelmi? Detailná analýza súčasnej situácie v modelovaní štruktúry príbehu.

Vyvíjanie pre trh: Porozumieť ekonomike vývoja z pohľadu toho, kto vývoj financuje. Princíp návratnosti a vývoja ako ziskovej činnosti. Uvádzať do súvislosti náklady oddelenia vývoja a celkové zisky spoločnosti. Úloha predaja a marketingu v rámci procesu vývoja. Využitie vývoja na to, aby sa váš projekt stal viac „predateľným“. Prezentácia projektu počas vývoja.