

Filmska izražajna sredstva - nositelji emocije unutar filma

Jembrek, Dominik

Undergraduate thesis / Završni rad

2020

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

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:122:379622>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2025-04-02**



Repository / Repozitorij:

[University North Digital Repository](#)





**Sveučilište
Sjever**

Završni rad br. 127/MED/2020

Filmska izražajna sredstva – nositelji emocije unutar filma

Dominik Jembrek, 2692/336

Koprivnica, rujan 2020. godina

Prijava završnog rada

Definiranje teme završnog rada i povjerenstva

ODJEL	Odjel za umjetničke studije		
STUDIJ	preddiplomski sveučilišni studij Medijski dizajn		
PRISTUPNIK	Dominik Jembrek	MATIČNI BROJ	2692/336
DATUM		KOLEGIJ	
NASLOV RADA	Filmska izražajna sredstva – nositelji emocije unutar filma		
NASLOV RADA NA ENGL. JEZIKU	Film means of expression - carriers of emotion within the film		
MENTOR	doc.art.dr.sc. Mario Periša	ZVANJE	docent umjetnosti
ČLANOVI POVJERENSTVA	1. izv.prof. art. Simon Bogojević Narath - predsjednik povjerenstva		
	2. doc.art. Iva-Matija Bitanga- član		
	3. doc.art.dr.sc. Mario Periša- mentor		
	4. doc.art. Antun Franović- zamjenski član		
	5. _____		


Zadatak završnog rada

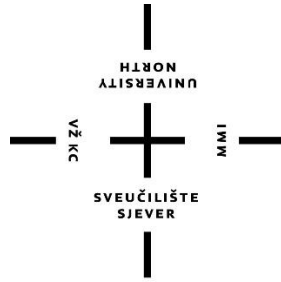
BROJ	127/MED/2020
OPIS	

Film je najpoznatija umjetnost današnjice i dio je našeg svakodnevnog života. Ovom literaturom razmatrati će se razvoj filma i kako komunicira s publikom. U kratko se navodi povijest filma u svijetu i u Hrvatskoj. Analizirane su vrste i rodovi filma, s kojom vrstom publike komunicira i kako utječe na publiku. Navode se filmska izražajna sredstva, koja im je upotreba i kako se prenosi emocija. Praktični dio rada je izrada filma, od pisanja pa do kreacije te kako korištenjem filmskih izražajnih sredstava doći do željenog produkta.

U radu je potrebno:

- prikazati povijesne početke filma u svijetu i Hrvatskoj
- definirati i objasniti izražajna sredstva i osnovno pojmovlje u filmu
- za praktični dio rada potrebno je bilo: izraditi scenarij, odabrati glumce, izraditi filmsku glazbu, snimiti, režirati, napraviti montažu, napraviti kolor korekciju, smjestiti zvuk u prostor uz korekcija zvuka
- iznijeti zaključak na zadanu temu

ZADATAK URUČEN	17.9.20	POTPIS MENTORA	
----------------	---------	----------------	--



**Sveučilište
Sjever**
Odjel za Medijski dizajn

Završni rad br. 127/MED/2020

Filmska izražajna sredstva – nositelji emocije u filmu

Student

Dominik Jembrek, 2692/336

Mentor

Mario Periša, Doc. art. dr. sc.

Koprivnica, rujan 2020. godina

Predgovor

Kroz studiranje sam shvatio koliko je filmska umjetnost važna za društvo. Završnim radom želja mi je bila prikazati život studenta koristeći se filmskim izražajnim sredstvima.

Veliko hvala mentoru doc. art. dr. sc. Mariu Periši na savjetima i stručnoj pomoći prilikom izrade završnog rada. Zahvaljujem se prijateljici Ivoni Pek na podršci i predivnom prijateljstvu kroz cijelo studiranje. Iznimno hvala cijeloj obitelji i najbližim prijateljima na pruženoj moralnoj podršci. Hvala mojoj djevojci Mariji Kerečin koja je vjerovala u mene. Posebno hvala najboljem prijatelju Mati Todoroviću bez čije pomoći ne bi završio rad. Jednako hvala prijateljima Vilimu Hrasteku, Roku Vrbanoviću i Nikoli Vnučecu koji su više nego pomogli u izradi završnog rada.

Rad posvećujem svojem djedu, Stojadinu Stankoviću, koji nažalost više nije sa nama. Pružio mi je priliku za bolju budućnost i hvala mu od srca!

Sažetak

Film je najpoznatija umjetnost današnjice i dio je našeg svakodnevnog života, uči nas o životu i šalje poruku. Ovom literaturom razmatrat će se razvoj filma i komunikacije u njemu kroz povijest. U kratko se navodi povijest filma u svijetu i u Hrvatskoj. Analizirane su vrste i rodovi filma, s kojom vrstom publike komunicira i kako utječe na publiku. Navode se filmska izražajna sredstva, koja im je upotreba i kako se prenosi emocija. Praktični dio rada je izrada filma, od pisanja pa do kreacije. U zaključku se ističe utjecaj filma u našim životima.

KLJUČNE RIJEČI: ritam, kontinuitet, kadar, redatelj, tehnika izvođenja

Summary

Film is the most known form of art and is a part of our everyday lives. It teaches us about life and sends a message. This literature reflects on the development of film and communications in it throughout history. History of the film in Croatia and the rest of the world is being briefly stated. Genres of film are analysed, what kind of audience it communicates with. Filmic means of expression are stated, what is their purpose and how do they transmit emotion. The practical part of the thesis is the making of a movie, from writing to creation. Influences of the film are stated in the conclusion.

KEY WORDS: rhythm, continuity, frame, director, performance technique

Popis korištenih kratica

FPS sličica u sekundi u filmu

SF/ZF znanstvena fantastika

itd. i tako dalje

mm milimetar

DVD optički medij za pohranu

CD-ROM zastarjeli optički medij za pohranu

List of used abbreviations

FPS frames per second in the movie

SF / ZF science fiction

itd. and so on

mm millimeter

DVD optical storage media

CD-ROM obsolete optical storage media

Sadržaj

1. Uvod.....	1
2. Definiranje filma.....	3
2.1 Povijest filma.....	3
2.2 Film u Hrvatskoj.....	4
2.3 Baza filma.....	5
2.4 Rodovi i vrste filmova.....	6
2.5 Igrani film.....	6
2.6 Animirani film.....	7
2.7 Dokumentarni film.....	7
2.8 Eksperimentalni film.....	7
2.9 Obrazovni (znanstveni) film.....	7
2.10 Propagandni film.....	8
3. Filmska izražajna sredstva.....	8
3.1 Kadar.....	8
3.2 Scena i sekvencija.....	9
3.3 Okvir.....	9
3.4 Objektiv.....	10
3.5 Filmski plan.....	10
3.6 Kut snimanja ili rakurs.....	13
3.7 Pokreti kamere.....	15
3.8 Osvjetljenje.....	16
3.9 Boja.....	17
3.10 Zvuk.....	18
3.11 Preobrazba vremena.....	19
3.12 Filmske interpunkcije, vremenski prelazi (montažne spone).....	19
3.13 Montaža.....	20
3.14 Scenografija, kostimografija i maska.....	21
3.15 Gluma.....	21
4. Izrada filma - od ideje do finalnog produkta.....	23
4.1 Sinopsis praktičnog djela.....	23
4.2 Izrada finalnog produkta.....	24
5. Zaključak.....	32
Literatura.....	34
Popis slika.....	35

1. Uvod

Film je sveopći medij i jedan od najpoznatijih umjetnosti 21. stoljeća koju nazivaju sedma umjetnost. Umjetnici su oduvijek težili napraviti dobar, razumljiv film umjetničkog značenja no često nastaju filmski proizvodi koji nemaju prevelikog umjetničkog značenja osim da zabavljaju gledatelje. Film osim što zabavlja gledatelje također mora imati iza sebe neku poruku koju će slati gledatelju, koristeći se tehnologijom i tehnikom koja samo postoji u mediju filma.

Filmografija je imala svoje uspone i padove koji su se većinom ticali same komunikacije u filmu i sadržaja koji se prikazivao. Glavni problem kod filma je što su ljudi smatrali da je film napravljen izričito za nepismenu publiku jer je u većini slučajeva film lakše shvatiti nego čitanje same knjige. Kako se razvijao film tako se razvijala i sama komunikacija u filmu, različiti žanrovi pridonijeli su i razvoju različite komunikacije. Što se tiče samoga filma on je dio vizualne komunikacije koja pripada neverbalnoj vrsti izražavanja. Na stvaranju filma sudjeluje velik broj osoba, a redatelji, glumci i kamermani samo su dio jedne velike cjeline, cjeline kojom se kreira umjetnost film.

Emocija je ono što drži čovjeka živim. Na naše emotivno stanje utječe prostor u kojem se nalazimo, ali i situacije kojima se okruženi. Film može utjecati na tu emociju. Može nas nasmijati, rastužiti, deprimirati i tjerati nam strah u kosti. Priča priču, daje poruku, ima mogućnost prikazati fiktivno, ne postoji granica. Film koji ćemo gledati biramo sami. Gledamo, promatramo, slušamo i reagiramo. Svojom slikom i svojim zvukom medij filma nas vodi u sve krajeve svijeta i natrag. Ne samo da komunicira s publikom već i u sebi ima skrivena značenja, poruke i simbole.

Krešimir Mikić govori (2001., p 10): „U današnjem je društvu film samo jedno od sredstava priopćavanja, odnosno komuniciranja s gledateljstvom. Mediji se, kada govorimo o vizualnim medijima, temelje na filmu (fotografiji) kao svom ishodištu, nakon čega slijede televizija, video, DVD, ono što danas nazivamo multimedija (računalo, CD-ROM i drugo) i likovna oprema (dizajn) kada se govori o vizualnim komunikacijama. Razumjeti filmski medij nije tako jednostavno. U filmu se koriste specifični filmski postupci koje je nužno poznavati. Film je istovremeno dio tržišne razmjene, proizvod složene filmske industrije, ali može biti i

umjetničko ostvarenje, rezultat ljudske maštovitosti i darovitosti. Ništa manje značajna nije ni uloga tehnike bez koje je film neostvariv.“ [1]

Sam rad bazira se na istraživanju tehnika izrade filma, prijenos emocija, poruke, to jest komunikacija filma sa publikom, te njegovom poviješću. Kako bi se došlo do željenih informacija koriste se knjige i web stranice.

Rad je podijeljen na pet poglavlja. Komentiraju se različita filmska sredstva, od najmanje jedinice filma pa do montaže. Vrijeme proizvodnje pa i sama percepcija vremena u filmu. Koliko je redateljeva vizija bitna u filmu, koju estetiku i dinamiku pridonosi filmu. Gluma i scenografija koja potiče iz kazališta, kako je našla novi dom u filmu i time se razvila nova vrsta glume i scenografije.

Praktičnim djelom se prikazuje kako poznavanjem svih filmskih izražajnih sredstava nastaje medij filma. Obraća se pažnja na problematiku pisanja, režiranja, snimanja zvuka, korekcije boje, kompozicije, kadriranja, odabira objektiva i ostalih izražajnih sredstava. Navode se softveri kojima je bilo moguće dovesti film u život. Nude se jednostavna rješenja pomoću kojih se kreirao film. Kreativnost koja je potrebna ne samo sa režijske strane već i kreativnost svih na snimanju. Kako se kontinuitetom i ritom filma može upravljati kako bi gledatelj dobio poruku. Bitnost boje i svijetla. Sve to stoji u značajima filmskih izražajnih sredstava čijom i malom promjenom film dobiva totalno drugačije značenje. Postojanje cilja kojega je teško postići.

Samim radom i uređivanjem filmskog medija, u petom poglavlju dati će se zaključak o važnosti filmskih izražajnih sredstava, njihova bitnost ili ne bitnost.

U šestom i sedmom poglavlju nalazi se literatura i popis fotografija.

Film je danas dostupan svima, ljudi ga gledaju na televiziji, u kinu, na mobilnim uređajima. Upoznajemo se s filmom još od malih nogu, taj isti medij nas prati do kraja života. Gledatelja potiče na razmišljanje, vadi iz njega emocije koje možda gledatelj nikada nije osjetio. Komentira i kritizira društvo u kojem je nastao.

2. Definiranje filma

Definiranjem pojmova i određenih situacija u mediju filmu rješava se problem ne razumijevanja i teškog praćenja.

Spomenuti će se kratka povijest filma u svijetu i Hrvatskoj. Kako je film napredovao i što je baza svakog film, te koje načine dijelimo filmove.

2.1 Povijest filma

Razvijanje kreće krajem 19. i početkom 20. stoljeća. Film se sastoji od pokretnih slika to jest, minimalno 20 slika koje se prikazuju u sekundi (eng. FPS-Frames per second). Film se razvijao sve do najznačajnijeg oblika, oblika komunikacije, komunikacije koja ima i danas, a u isto vrijeme film imao je značajan utjecaj na umjetnost i tehnologiju. Peterlić A. (2008.) iznosi kako je nakon: „prve skice Leonardo Da Vincieve camereobsure kojom se na zidu mogla pratiti projekcija nekog predmeta, trebalo još nekoliko stotina godina do pojave prvog kinematoskopa, prvog projektora koji je poznat u povijesti filma.“ [2]

Od 1874. do 1895. godine traje razdoblje kronofotografije. Edward Muybridge je koristio pokretnu fotografiju kako bi analizirao pokrete ljudi i životinja. Njegov najpoznatiji rad iz 1878. godine, naime Muybridge E. je postavio 24 fotoaparata jedan do drugog te je tako snimio kretanje konja. Mikić (2001.) govori kako je: „dan 28. Prosinca 1895. smatra rođenjem kinematografije, tog dana su braća Lumière svojim univerzalnim uređajem kinematografom, koji je istovremeno služio kao kamera, uređaj za kopiranje i projektor, održali prvu projekciju svojih filmova u Indijskom salonu pariškoga Grand Cafée.“ [1]

S početkom razvoja filmskog medija formirale su se dva pravca pomoću kojih su se kasnije formirale vrste filmova, žanrovi i načini snimanja. Braća Lumière su zapisivali, snimali, bez ikakve intervencija u prostoru, građi scene, bez isceniranih događaja pred kamerom, fiktivno ne postoji, dokumentirali su ono što vide, takva pravac u filmu je proizveo filmove koje danas nazivamo činjeničnim ili dokumentarnim filmom.

Drugom pokretu je začetnik Georges Méliès, koji je stvarao priče, glumci se služ kako bi prenio poruku. Mikić (2001. P 70) iznosi: „Promatrajući njegov opus danas, najčešće bez

glazbene pratnje (rijetke su projekcije njegovih raznih filmova uz pratnju klavira), zaboravljamo da je on došao iz glazbenog kazališta i da je često snimao cijele operete. Možda stoga ne bi bilo pogrešno reći da je upravo on pionir vizualne glazbe i glazbenog videa.“ [1] To filmovi bili su nijemi filmovi koji su koristili samo vizualni zapis te su za vrijeme prikazivanja bili popraćeni glazbom. Na internetskoj stranici Crosatalite (2020.) se iznosi kako je: „Prvi zvučni film službeno je prikazan 1927. u Americi, a nosio je naziv "Pjevač jazza" ili "Jazzpjevač".“ [8] Filmski razvoj je rastao velikom brzinom, napredovalo se u samome snimanju (bolje kamere i objektiv), snimanje zvuka koje je se razvijalo zajedno s razvojem mikrofona i snimača. Sam zvuk koji ima materijalno značenje u filmu postao je čišći, vizualni efekt efikasniji i bolji. Komunikacija u filmu je postala jednostavnija i bolja, razvojem digitalne slike filmski svijet postao je čišći, čitaniji.

2.2 Film u Hrvatskoj

Radić (2015., Culturenet.hr) navodi: „kako se film na hrvatskom tlu pojavio godinu dana nakon prvih pariških projekcija braće Lumière. 8. listopada 1896. u Zagrebu je održana prva filmska projekcija, a na repertoaru su bili upravo filmovi Lumièrovih. 1906. godine u Zagrebu se otvora prvi stalni kinematograf, a godinu kasnije i prva distribucijska tvrtka, Urania, Furtinger i drug.“ [3] Radić (2015., Culturenet.hr) ističe kako je zapis: „Poljaka Stanisława Noworyte, koji je 1903. snimao šibensku luku, bio najstariji poznati filmski zapis snimljen u hrvatskoj. Prvi hrvatski filmaši smatrani su: Zagrepčanin Josip Halla i Splitsanin Josip Karaman, koji su počeli snimati oko 1910. godine, snimajući reportaže i ine dokumentarne zapise. Prva domaća produkcijska kompanija Croatia, koja je 1917. proizvela prvi hrvatski igrani film „Brdsko u Zagrebu“, film Arnošta Grunda. Taj je film kao i sva ostala igrana ostvarenja nastala u Hrvatskoj u razdoblju između dva svjetska rata su izgubljeni.“ [3]

Radić (2015., Culturenet.hr) iznosi: „Što se tiče eksperimentalnog filma hrvatski su filmaši, uz animirani film, postigli odlične kreativne rezultate u međunarodnim okvirima. Mihovil Pansini i Tomislav Gotovac, koji medij filma i njegovu strukturu oblikuju svojom anticipacijom i time ulaze u red onih svjetskih autora koji anticipiraju strukturalističke filmske tendencije. Ante Babaja bavi se sličnim filmskim istraživanjima, te 1966. godine postiže najviši domet filmom „Tijelo“.“ [3] Nagradu koju svake godine dodjeljuje Akademija filmskih umjetnosti i znanosti u Americi, koju dobivaju ljudi koji su te godine pokazali

izvršnost u filmskoj industriji, pod imenom Oscar, crtani film „Surogat“ Dušana Vukotića, je prvi hrvatski i također prvi neamerički dobitnik te nagrade.

Državno osamostaljenje 1991., koje je proizvelo traumatična ratna zbivanja, te sama promjena društva, ekonomije i politike ostavilo je snažan trag, te su zbog toga proizašli mnogi dokumentarni i igrani filmovi ratne tematike.

Radić (2015.) zaključuje: „Premda hrvatski film nije poznat na svjetskoj filmskoj sceni, pretežito djelujući u relativno oskudnim produkcijskim uvjetima, hrvatska kinematografija ipak ulazi u 21. stoljeće s određenim optimizmom, ulaskom u europske filmske integracije Euroimage i Eureka. Time pokazuje da kako se svojom kreativnošću, umjetnički uzleti mogući čak i na ovakvim prostorima, te time pruža snažno nadahnuće suvremenim autorima i autorima koji dolaze.“ [3]



*Slika 1 Dušan Vukotić s nagradom Oscara za najbolji crtani film 1962. godine
Izvor: <http://zagrebfilm.hr/o-nama/izdvojeni-projekti/surogat/>*

2.3 Baza filma

Kadar je baza, to jest jedinica svakog filma. Njime se bez ikakvih prekida prati zbivanje. Za vrijeme snimanja, to jest od uključenja kamere i njezinog isključenja kadar zovemo snimani kadar, a kada se taj kadar montira zovemo ga montažerski kadar. Svaki kadar je određen onim što se u njemu vidi, to jest sam sadržaj kadra, prizor koji vidimo, njegov parametar, te dužinom trajanja. Sam postupak određivanja što će se vidjeti u kadru i na koji način nazivamo kadriranje. Skup kadrova naziva se scena. Raskadriranje je postupak u kojem različite prizore,

to jest scene, dijelimo na uzastopne kadrove. H. Turkovića (2008.) iznosi kako bez dobrog kvadriranja nema dobrog kadra. [4] Prilikom snimanja se mora točno odrediti na koji ćemo način snimiti kadar. Premda je kadar najmanja dinamička jedinica filma ona je najvažnija. Bez dobrog kadra nemamo dobar film. Kada smo napravili dobro kadriranje, i snimili kadrove na način na koji smo htjeli, dolazi do montaže. Montaža je spajanje svih kadrova u jedan te tako nastaje film. Tijekom montaže kadrovi se razdvajaju montažnim prijelazom. Najpoznatiji montažni prijelaza jest rez, u kojem se kadar krati do djela gdje želimo napraviti prijelaz, te uz njega dodajemo drugi kadar koji je rezan na željeni početak, spajamo ih na način da slijede jedan iza drugoga.

2.4 Rodovi i vrste filmova

Film dijelimo na rodove, vrste i podvrste. Mikić (2001., p 107) iznosi kako se: „u svakodnevnoj komunikaciji uobičajen je naziv žanr, no kada se spominje u nastavi medijske kulture uobičajeno je govoriti o filmskom rodu, pod čime se podrazumijeva igrani, dokumentarni i animirani i film.“ [1] Rod se uvijek nastoji klasificirati i sistematizirati, te zato to čini filmologija, znanost o filmu. Mikić (2001, p 107) govori kako je: „filmski rod nadređeni pojam koji obuhvaća dokumentarni, igrani, animirani, eksperimentalni, obrazovani (znanstveni) i propagandni film. Što bi značilo da rodovska podjela u teoriji filma jedno je od područja gdje stručnjaci imaju oprečne stavove, smatrajući da se takve klasifikacije temelje na nejedinstvenim kriterijima, da se očekuju tipične strukturalno funkcijske značajke pojedinog filma, da to utječe na vrstu gledateljeva doživljaja i slično.“[1]

Filmove možemo podijeliti i po njegovom samome raspoloženju, tako postoje: biografski film, animirani film, povijesni film, komedija, kriminalistički, vestern, ljubavni film, mjuzikl, drama, avanturistički film, triler, znanstvenofantastični (SF ili ZF), strave i užasa (poznatije horror), akcija i dokumentarni film.

2.5 Igrani film

Komercionalno dominantan film. Većinom ga karakterizira izrazita naracija i fikcija te je time usmjeren širim slojevima publike i industrijskoj proizvodnji. Igrani film se razlikuje po raspoloženju (ZF, triler, avanturistika itd.). Proleksis enciklopedija, 2012 ističe da: „S obzirom na duljinu, dijeli se na kratkometražni (do 30 min), srednjometražni (30–60 min) i

dugometražni (preko 60 min), mada se pod pojmom.“ [5] Kako se razvijala računalna tehnologija, jača procesorska jedinica računala, tako su i nastali igrano-animirani filmovi.

2.6 Animirani film

Film koji je napravljen pomoću animacija. Mikić (2001., p 281)[1] daje vrlo jednostavno značenje animacije a to je da: „se ne snima sam prizor u pokretu, nego se pokret dobiva snimanjem faznih promjena statične situacije sličice po sličicu. Animirati se mogu živi ljudi (piksilacija), predmeti (animacija predmeta), modeli, crteži slika, računalni programiranje slike i drugo.“ Većinom su ovakvi filmovi namijenjeni za najmlađe gledatelje, no zbog razvoja računalne tehnologije i detalja koje je moguće napraviti nastaju animirani filmovi koji su namijenjeni i za odraslu publiku.

2.7 Dokumentarni film

Riječima Mikića (2001., p 107) dokumentarni film je: „filmski uradak koji se tematski i sadržajno oslanja na događaje u zbilji. Dokumentarni film za razliku od igranog filma nije obilježen fiktivnim, namještenim i isceniranim događajem.“ [1] Stvarni događaj prikazan u zbiljskim, društvenim, prirodnim i životnim tijekovima. Treba imati na umu kako je taj stupanj realističnosti dokumentarnog filma donekle ipak dvojben. Mnogi filmovi su snimani kao dokumentarni, no njihova radnja je itekako fiktivna.

2.8 Eksperimentalni film

Kako mu i samo ime govori, film koji nastaje putem eksperimentiranja. Mikić (2001., p 283) govori kako je to: „dani naziv za svaki film u kojem se pojavljuje nešto inovativno u samome području filma, bilo to način izražavanja ili način na kojem se tretira tematika.“ [1]

2.9 Obrazovni (znanstveni) film

Kako je svakome filmu temeljno da prenese priču i poruku tako je ovom rodu filma temelj da pojmovno i opisno izlaže. Prema H. Turkoviću (2008.) postoje četiri vrste takvog filma: „nastavni filmovi, čija je svrha da se upotrijebi u nastavnome procesu u skladu s nastavnim planovima, općeobrazovni film čije cilje obrazovanje odraslih ljudi, te instruktivni ili obučavajući film koji demonstracijom podučiti gledatelja kako da uradi nešto. Postoji i znanstveno-popularni film koji prenosi znanstvene činjenice.“ [4]

2.10 Propagandni film

Prema filmskome pojmovniku: „Cilj mu je utjecanje na ponašanje ljudi u izbornim životnim prilikama. U propagandni film spadaju: reklamni film, propagandni dokumentarni film i promotivni film. Postaje jako popularan nakon Drugog Svjetskog Rata.“ [9]

3. Filmska izražajna sredstva

Filmska izražajna sredstva su sredstva koja djeluju zajedno i tvore film. To su sastavnice filma pomoću kojih film dobiva svoje „lice“, svaka promjena ili ne promjena daje filmu drugačije značenje. Mijenja ritam filma, osjećaj i atmosferu. No samo njihovo poznavanje nije dovoljno kako bi se napravio film. Praćenjem, to jest, gledanjem ostalih filmova saznajemo za druge mogućnosti i značenja.

3.1 Kadar

Spomenuto je da je kadar osnovna jedinica svakoga filma. On se razlikuje po duljini. Tako imamo kratak i dugi kadar. Mikić (2001. , p 28.) [1] piše kako je u tom slučaju potrebno razlikovati mjernu duljinu od doživljaja duljine. Ne postoji pravilo pomoću kojega ćemo nazvati neki kadar kratkim a nekim dugim, jer ćemo ponekad za istu vremensku duljinu kadra imati drugačiji doživljaj njegove duljine. Različiti su preduvjeti o kojima će ovisiti duljini kadra. Mikić (2001. , p 29. i 30.) [1] piše: „U jednom kontekstu činiti će nam se da je neki kadar izuzetno dug, a u nekom drugom da je kratak. Sigurno je međutim da kratki kadrovi i te kako djeluju na gledaočeve emocije, dok drugi kadrovi djeluju nekako realističnije (zbivanje kao da se odvija pred kamerom u neprekinutom slijedu, bez montažnih intervencija), pa tako ta duljina djeluje i na ljudsku svijest, na ljudski misaoni ustroj[...]“

Kadar po njegovome stanju može biti statični (kamera je na jednome mjestu) i dinamični (kamera se kreće). To sve ovisi o pokretu kamere, to jest, njezinom stanju u kakvom se nalazi, da li je fiksirana (stoji na mjestu) ili ju pokreće nešto (pokretna je). Kadrovi također imaju dubinu, dok neki ne. Tada razlikujemo plošne i dubinske kadrove. Oštrina svih planova slike (prednji, srednji i pozadina) je ista u dubinskome kadru. Mikić (2001., p 31.) [1] kako takva vrsta kadra najviše odgovara gledatelju, njegovom iskustvu, kako on vidi svijet oko sebe te se zbog toga takav kadar domilje realističnije od plošnog.

Gledajući film primjećujemo razliku između kadrova po onome tko ih gleda, to jest, dijelimo ih s promatračeve strane. Tako postoje: objektivni, subjektivni i redateljski. Objektivni kadar je kadar, iz kojeg gledatelj promatra, nadzire situaciju kao da je tamo, dokumentira. Subjektivni kadar je pogled samog lika, vidi se svijet njegovim očima, pokret kamere imitira njegove pokrete, ukratko gledatelj gleda kroz oči lika u filmu. Redatelj redateljskim kadrom komentira događaj, upravlja njime kako bi prebacio fokus na ono što želi da gledatelj vidi.

3.2 Scena i sekvencija

Prilikom izrade film kadrovi se slažu u veće cjeline montažnim postupkom. Scena je prva veća cjelina. Kadrovi se vežu u scenu putem prostora i vremena. Scena je prizor nekog događaja u vremenu, kada spajanjem kadrova dobijemo radnju iz različitih planova. Takve scene dijelimo na akcijske i dijaloške, spominju se još i psihološke, odnosno ugođajne. Kada se više scena zareda to jest spoji, nastaje sekvenca, odnosno sekvencija. Mikić (2001. p 32) komentira sekvenciju: „To je dio filmske cjeline koji ima zaokruženu narativnu strukturu. Prikazuje se priprema i odlazak na fakultet. Scena buđenja, scena odijevanja, scena uređivanja u kupaonici, scena zajutarka, scena izlaska iz stana – sve one čine sekvenciju odlaska na fakultet. Druga sekvencija u ovom našem izmišljenom filmu jesu prizori na fakultetu.“[1] Kada objedinimo kadar i sekvencu nastaje kadar-sekvencija. To je kada se tijekom jednog kadra izmjeni više scena. Mikić (2001. P 32) [1] komentira efektivnost kadra-sekvencije da ona dinamičnim pokretom kamere gledatelj stvara privid kontinuiteta, neprekinutost, to je montaža unutar kadra koja predstavlja otklon od uobičajenog, putem čega se naglašava zbivanje.

3.3 Okvir

To je ekran, slika koja se nalazi unutar okvira. Mikić (2001. p 32) izriče kako je filmski ili televizijski drugačiji od slikarskog, kako je ta slika kao zatvoreni svijet, koji postoji sam za sebe, bez uplitanja vanjskog. Ono što se nalazi izvan filmskog okvira je bitno, jer pripada gledateljevom iskustvu, ono što ne vidi, ali čuje. Odlučnost što će se prikazivati unutar okvira a što neće donose redatelj i snimatelj. Njime pokazuju razliku između onog realnog i filmskog. To je prvi korak u režiji, kako se autor odnosi prema prostoru. Tim se prostorom izriče velika važnost koju dijeli s vremenom.

3.4 Objektiv

Mehaničko-optički sustav kojim se bilježi svijet na kameru. Razlikujemo ih prema vidnome kutu, koji ovisi o žarišnoj duljini. To je udaljenost od središta objektivna do točke žarišta, točke u kojoj kroz leću prolaze sve zrake svjetlosti. Srednji objektiv, radi na principu našeg oka, to jest, vidni kut, veličina predmeta, volumen, oblik, dubinska oštrina u slici je najbliža viđenju našeg oka. Mikić (2001., p 37) [1] govori kako je kadar snimljen tim objektivom za neke ljude ne zanimljiv, dosadan jer se danas teži neobičnom. Također navodi kako se iz toga razloga dokumentarni filmovi najviše snimaju takvom vrstom objektivna. Vidni kut čiji je vidni kut znatno manji od vidnog kuta našeg oka jest uskokutnik ili teleobjektiv. On približava udaljene predmete i smanjuje prostor između planova slike. Kadrovi snimljeni ovakvim objektivom daju dojam da je lik stopljen s pozadinom, nastaje plošni kadar, a razlog je mala dubinska oštrina. Objektiv velikog vidnog kuta i velike dubinske oštine nazivamo širokokutnik. Prostor izgleda dublje, veće i prostornije, dobivamo dubinski kadar. No zbog toga su prednji planovi izobličeni i veći su nego što jesu. Razlika u pokretima se također može primijetiti koristeći takve kadrove. Mikić (2001., p 38) ističe kako pokreti uzduž optičke osi kamere se uvijek doimaju brži, dok pokreti okomiti na os objektivna doimati će se znatno sporije zbog velikog vidnog kuta. Neki objektivni su posebno građeni, naime, njihovom se građom postiže da lakše, mijenjanje objektivna, jer takvi objektivni se sastoje od više vrsta objektivna. Zum (zoom) objektivni su objektivni promjenjiva vidnog kuta. Zumom se izdvaja neki važni detalj ili otkriva nešto novo, neki objekt ili lik, te time ostvarujemo efekt dedukcije, to jest dedukcije. Mikić (2001. P 39) [1] govori kako izražajno sredstvo ne postoji za sebe, već kako njihov spoj, stvara film. Poznavanje objektivna i njihovo korištenje mora biti kontrolirano, da se ne bi izgubio kontinuitet izgleda i prepoznatljivosti, jer time pazimo da naš gledatelj nije zbunjen.

3.5 Filmski plan

Filmski plan je ono što kamera vidi, to jest filmski prostor, prostor koji obuhvaća objektiv kamere. Nazivi planova se mjere po visini odrasle osobe. Kada biramo planove, njihov redoslijed, moramo težiti da jasno ispričamo priču u filmu i da ne buni gledatelja, odnosno, da znamo usmjeriti pozornost gledatelja. Mikić (2001. P 42) [1] govori kako svaka zemlja ima svoju podjelu planova i nazivlje. Planovi prostora su planovi koji služe da gledatelja upoznaju sa prostorom. Total je ime tog plana, koji ima i potplanove, polutotal i veliki-daleki total. U takvim se planovima nazočnost lika niti ne primjećuje, jer se želi navesti naglasak na sam prostor, karakterizira ga. Naravno s polutotalom naš lik će se vidjeti cijeli. Velike je

informativne vrijednosti. Dalija Pintarić (2009.) iznosi kako je taj kadar; „establishing shot“, filmski plan pomoću kojega će se gledatelj upoznati sa prostorom, osobom u određenom prostornom kontekstu, mjestu u kojem će se odvijati radnja.“ [6] Takvi planovi također mogu poprimiti simboličku i metafizičku vrijednost. To sve ovisi o kontekstu i redatelju, to jest kako on zamišlja film i o kojem se sadržaju radi.



Slika 2 Primjer total plana, Show ide dalje (The Show Must Go On), Nevio Marasović, 2010.

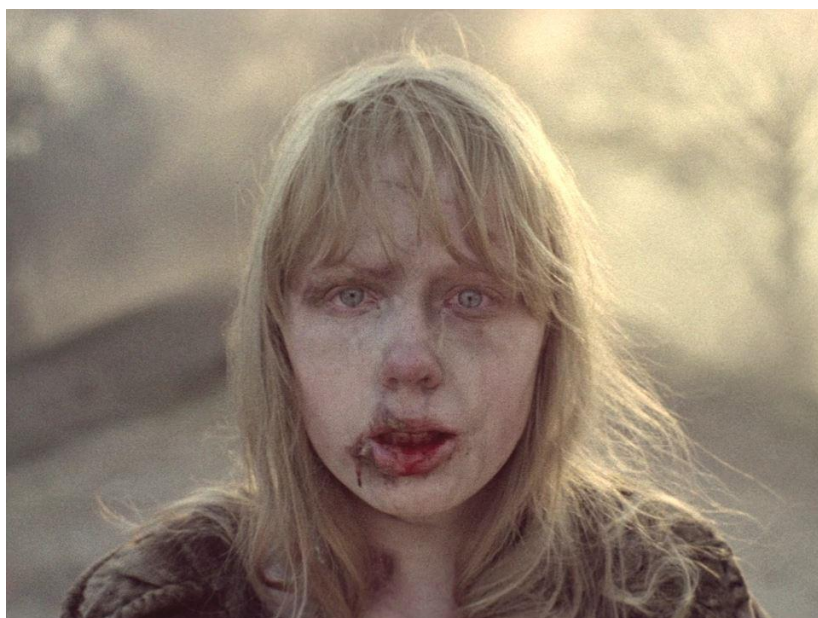
Izvor: <https://www.havc.hr/infocentar/novosti/the-show-must-go-on-nevija-marasovica-dostupan-besplatno-online>

Zatim postoje planovi radnje ili akcije. To su planovi gdje se lik vidi u cijelosti s prostorom i sam tijekom radnje je više razumljiv gledatelju. Lik se vidi cijeli (od glave pa do pete), no prilikom kadriranja, mora se pronaći kompozicijsko rješenje pomoću kojega će se ostaviti prostora iznad i ispod lika kako ga ne bi izrezali, jer bi time kadar bio loš. Takav plan naziva se srednji plan, čije je potplan američki. Mikić (2001., 42 i 43) navodi kako je: „američki plan dobio ime radi korištenja u američkim vestern filmovima, najviše u prizorima revolveraškog dvoboja, gdje se prikazivala osoba od koljena na više, s namjerom da se pozornost usmjeri na reakciju revolveraša.“ [1]



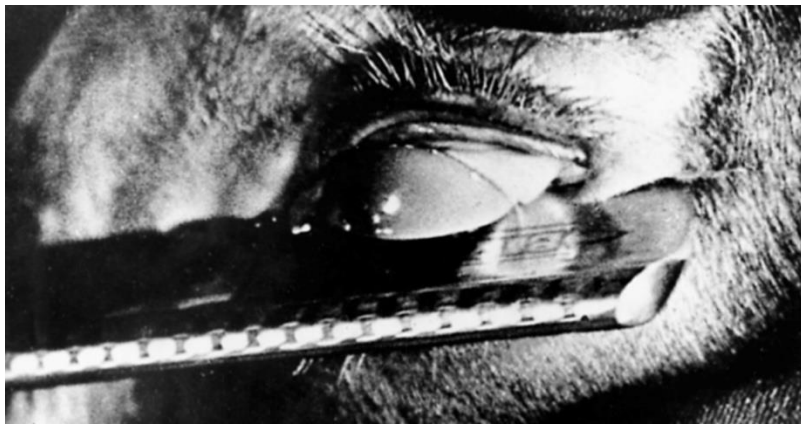
Slika 3 Primjer srednjeg plana, Psiho (Psycho), Alfred Joseph Hitchcock, 1960.
Izvor: <https://www.thecinetravelist.net/maps-in-films/86-psycho-alfred-hitchcock-1960-all-the-maps>

Postoje planovi za osobe i likove. Blizu plan je plan u kojemu se osoba prikazuje od pojasa pa do tjemena. U takvim se kadrovima približavamo liku, pratimo ga, sav fokus je prebačen na njega te zbog toga je prostor zanemariv. Krupnim planom se više približavamo liku, prikazujemo njegovu glavu, ulazimo u njegovu intimu, shvaćamo ga, vidimo njegove osjećaje.



Slika 4 Primjer krupnog plana, Idi i smotri (Come and See), Elem Klimov, 1985.
Izvor: <https://www.imdb.com/title/tt0091251/mediaviewer/rm171916544>

Detalj je plan koji prikazuje ljudski ili predmetni detalj. Prikazuje se samo oko, uho, prst, sat na ruci, gumb itd. Mikić (2001, p 43) izriče kako je: „detalj dokaz da film nije samo mehanička reprodukcija zbilje, jer u životu nikad nismo u mogućnosti gledati samo nečije oči bez da vidimo ostatak lica, naravno, ako nećemo rabiti neka pomagala.“ [1] Kada koristimo detalj možemo ga koristiti kao jednostavan prijelaz iz jednog u drugi kadar, jer njime ne vidimo kakav je prostor, samo detalj, te time možemo izazvati neko iznenađenje ili pak stvoriti napetost.



*Slika 5 Primjer detalj plana, Andaluzijski pas (Un chien andalou), Luis Buñuel, 1929.
Izvor: <http://film.lzmk.hr/slika.aspx?id=96>*

3.6 Kut snimanja ili rakurs

Isto kao i kod planova, kutovi snimanja određuju se prema visini odraslog prosječnog čovjeka. Kada snimamo subjekt na visini koja odgovara polovici visine onoga koga snimamo, govorimo o normalnoj vizuri, to jest ne postoji rakurs. Mikić (2001., p 43) navodi: „Sam naziv rakurs dolazi od francuske riječi raccourcir, a što znači skratiti. Naime, sve ono što nije snimljeno iz nekog kuta bit će skraćeno u perspektivi, odnosno, neće zadržati prirodni odnos dimenzija.“ [1]

Kadrovi koji su snimani iznad sredine subjekta su snimani u gornjem rakursu, a oni ispod sredine su iz donjeg rakursa. Mnogi znaju te rakurse nazivati ptičjom (gornji) i žabljom (donji) perspektivom, no to su nazivi za najviši gornji i donji rakurs (kut od 90 stupnjeva gore ili dolje). Odabirom rakursa možemo mijenjati doživljaj prostora i samu psihološki učinak na gledatelja. Njime otvaramo oči gledatelja u neke nove, nepoznate spoznaje. Kada koristimo donji rakurs prema osobi činimo ju većom, važnijom, dok koristimo gornji, osoba se čini manje vrijednija, napadnuta, kao da ju gledamo „iz visoka“. Naime, redatelj se ponekad igra

tim spoznajama i koristi rakurs kako bi kadar djelovao zanimljivije. Mikić (2001., p 44) iznosi kako: „Gledatelja se želi šokirati, ne običnošću snimljenog, a to najčešće završava kao igra forme, koja prelazi u karikaturu i razbija kontinuitet filmskog izlaganja.“ [1] Danas se rakursima stvara naracija konteksta i redatelj time tvori svoj stil.



*Slika 6 Primjer gornjeg rakursa, Svjetionik (The Lighthouse), Robert Eggers, 2019.
Izvor: <https://www.architecturaldigest.com/story/willem-dafoe-robert-pattinson-the-lighthouse-movie-robert-eggers-interview>*



*Slika 7 Primjer donjeg rakursa, Svjetionik(The Lighthouse), Robert Eggers, 2019.
Izvor: <https://www.imdb.com/title/tt7984734/mediaviewer/rm1071035137>*

3.7 Pokreti kamere

Pokretna kamera je izražajno sredstvo koje pripada samo filmskoj umjetnosti. Pokretom kamere stvaramo i proširujemo, odnosno, opisujemo prostor. Također pokretom kamere vodimo priču filma dalje. Svaki pokret ili ne pokret, odlučuje našu dinamiku filma, ističe ili ne ističe neki predmet ili lik te kontinuitet nekog prostora. Kamere mičemo samo dok nam je potrebno, sudjeluje u priči, kada ima razlog. Ponovno je tu redateljeva odluka u pitanju, njegova vizija koja vodi film.

Panorama ili švenk je pokret kamere pri kojem kameru mičemo, okrećemo oko njezine osi. Takvi pokreti kamere mogu biti vertikalni i horizontalni. Njome rješavamo problem prostora, odnosno, širimo ga. Većinom se panorama izvodi s tronožcem (stativ ili stalak), pomoću kojega se kamera, kadar pomiče, kreće te nas time nosi s jedne strane mjesta na drugo i time se kompozicija širi, postaje veće i gledatelju proširuje saznanje o prostoru. Njome otkrivamo nešto novo, proširujemo pogled u prostor i time postizemo iznenađenje. Postoji i podvrsta panorame: brišuća panorama ili filaž. [1] Mikić (2001., p 46) navodi kako obična panorama ima sporiji pokret, te tako lakše gledatelj shvaća što se događa, dok kod filaža je taj pokret kamere izuzetno brži te se zbog toga prostor ne može ni shvatiti. [1] Filažom prelazimo s jednog mjesta u drugo, mijenja se prostor i ambijent.

Vožnja ili far je postupak u kojem se kamera miče zajedno s postoljem na kojem je montirana. To može biti bilo koje prometalo od automobila pa do posebno dizajnirana pokretljiva postolja zvana dolly kolica. Mikić (2001., p 47) iznosi kako se: „vožnjom kamera približava, udaljava, prati ili prolazi kraj subjekta kojega snimamo.“ [1] Time mijenja perspektivu, odnose između predmeta ili osobe. Kada se želi naglasiti nešto u filmu, objasniti i zainteresiranost gledatelja redatelj će se odlučiti za vožnju kamere prema naprijed te time odvesti gledatelja u nešto novo. Naravno sama brzina pokreta vožnje i približavanja odlučena je tematikom filma i dinamikom koja je potrebna u tom trenu. Vožnjom unatrag sugeriramo neki rastanak, gubitak, naš predmet snimanja postaje manji, ostavlja ga u širom prostoru te se na kraju vožnje prikazuje nešto što se nije znalo, nije vidjelo. Bočna ili latelarna vožnja pomaže oko kreiranja tenzije, podiže napetost, prati osobu ili lika. Vožnja kamere je komentar koji daje novo viđenje i svojim pokretom priča priče.

Vožnja kamere ponekad nije dovoljna kako bi se postigla velika dinamičnost u filmu. Za to nam je potreban kran, specijalna dizalica pomoću koje se mogu izvoditi pokreti u svim smjerovima, na kojoj se nalaze snimatelj i njegov pomoćnik. Ponekad je i kran montiran na kolica, tada je njegova dinamika još veća. Kranom proširujemo prostor, dolazi do velike promjene rakursa i mijenjanja pozicija velikom brzinom. Kada se kranski pokreti previše koriste dolazi do upućivanja postojanja filmske tehnike, koja u većini slučajeva nije toliko potrebna, te time film gubi zanimljivost i postaje dosadan. Postoji i varijanta kрана: louma, kojom se digitalno upravlja, bez da su na njoj snimatelj i pomoćnik. Kretnju louma kрана Mikić (2001., p 48) [1] naziva gotov „nadaravnom“ i koliko su takvi pokreti vrlo često očaravajući.

Kada se želi postići potpuno poistovjećenje s likovima, gdje se ne podređuje filmskoj tehnici, snimati će se iz ruke, kamera će biti slobodna. Takva tehnika snimanje se obično koristi u dokumentarcima, ali i u filmovima koji imitiraju dokumentarni film.. Mikić (2001., p 49) iznosi: „Kada je sadržaj radnje primaran, važniji od perfektnosti same snimke (primjerice u ratnim reportažama), sve nesavršenosti snimanja iz ruke bit će manje važne, ali se time dobiva neponovljiva životnost na ekranu.“ [1]

Pomoću uređaja steadicam, kojeg zajedno s kamerom nosi kamerman, omogućuje snimanje dinamičkih i sasvim mirnih kadrova. To je uređaj koji funkcionira na sustavu opruga. Njime se mogu snimiti vrlo dugi kadrovi, jer snimatelj uređajem može dulje držati kameru mirnom. Mikić (2001., p 49) iznosi kako se steadicam vrlo učestalo koristi jer pri tom na mjestu snimanja nisu potrebna ostala pomagala, što pojednostavljuje i pojeftinjuje snimanje, premda u ponekim situacijama rezultati takvog snimanja djeluju pomalo neprirodno, premirno.

3.8 Osvjetljenje

Korištenja svjetla u filmu, postavljanje osvjetljenja je usko povezana s kompozicijom i scenografijom. Prema Mikiću: „razlikujemo prirodno svjetlo koje dolazi od sunca ili mjeseca te umjetno, koje nastaje pomoću lampi, reflektora.“ [1] Kada se „igramo“ svjetlom, gradimo, pomoću reflektora ili ostalih svjetlosnih tijela govorimo o građenom svjetlu. Kada koristimo svjetlo se zatječe na mjestu snimanja, postoji, nije kontrolirano, postoji, bilo to umjetno ili prirodno govorimo o nađenome svjetlu. Sama kompozicijska vrijednost svjetla u filmu nosi kako bi se izrazio volumen i dubina, stvorio novi ugođaj, stvaranje vidljivosti onoga što se

snima te oblikovanje kompozicije svjetlosti i sjena unutar kadra. Svjetlom ne samo da mijenjamo ugođaj, već i karakter objekta. Svjetlošću daje bitne informacije gledatelju. Građeno svjetlo je svjetlo koje se prati, odnosno, sve je određeno njime, točan položaj glumca, kamera i ostala izražajna sredstva rade prema tome svjetlu. Kod postojećeg svjetla dobiva se prirodni, realni ambijent, no samim time snimke su dosta tamnije u takvome ambijentu. Svjetlo također može biti u boji, a o tome odlučuje redatelj, komentira priču u filmu i time daje potpuno novi smisao kadru.



Slika 8 Primjer korištenja građenog svjetla za postizanje željene atmosfere, Mandy, Panos Cosmatos, 2018.

Izvor: <https://bloody-disgusting.com/movie/3518067/latest-mandy-image-puts-chainsaw-hands-nicolas-cage-yes-please-want/>

3.9 Boja

Boja kao izražajno sredstvo je najrealističnija sastavnica filma uz svjetlo i zvuk. Mikić (2001., p 53) iznosi: „[...] crno-bijeli filmovi donose manje vizualnih informacija (detalja) od filma u boji, a to može imati i posljedicu da gledatelj biva više uvučen u priču filma, dijalog, psihologiju likova.“[1] To je bilo u početku filma s bojom, no danas se film u boji doživljava kao nešto svakodnevno. Boja se može koristiti kako bi se postigao naturalizam, boje koje vidi ljudsko oko, te kao umjetnička interpretacija, estetska primjena kojom redatelj upravlja emocijama gledatelja. Budući da danas skoro svaki igrani film ima svoje određene boje pomoću kojih želi prikazati određenu emociju koji film nosi, dokumentarni filmovi i filmovi čija je tematika „realna“ boja ima materijalno svojstvo, tvori kadar koji bojama ne želi izreći

neko značenje. U igranim filmovima se bojom interpretira, komentira, govori gledatelju kako da se osjeća, igra se njegovim emocijama. Kada se boja izrazito koristi u filmu kako bi se postigla estetika, ona mora funkcionirati zajedno s kompozicijom i ostalim izražajnim sredstvima kako bi prenijela željenu emociju. Mikić (2001., p 54) govori kako je: „sama boja u filmu objektivna istina, kada se rabi kako bi se postiglo nešto naturalno, a postaje subjektivna laž kada se miješa s maštom.“ [1] Boja tako postaje simbol, nositelj značenja koji je jači od samog prizora, nadilazi ga.



*Slika 9 Primjer interpretacije bojom, Suspiria, Luca Guadagnino, 2018.
Izvor: <https://www.brightwalldarkroom.com/2020/03/18/suspiria-2018/>*

3.10 Zvuk

Zvuk kao izražajno sredstvo je najrealističnija sastavnica filma uz svjetlo i boju. Kada vidimo izvor zvuka taj zvuk postaje materijalni element, a kada je izvan kadra, izražajno sredstvo. Kada čujemo govor u filmu, on je realan, svakodnevan, različit je od onog u kazalištu. Naravno i taj govor može težiti više kazališnom ako želimo postići neki efekt ili emociju unutar filma. No ako pretjeramo s govorom u filmu, to jest, da je to nositelj filma, bez ostalih izražajnih sredstava, itekako može naštetiti samome filmu. Dijalog služi kako bi okarakterizirali naš lik, razvijaju se odnosi i radnje. Šum je jedna od bitnih sastavnica zvuka unutar filma. Njime se komentira te se stvara ugođaj i simbolika. Kada se čuje zvuk izvan kadra, koji nije direktno prikazan, u pozadini, naziva se: off zvuk. Tišina je sredstvo kojom ćemo promijeniti cijelu atmosferu u filmu. Kada se svi šumovi i glazba u filmu spuste, smanje, nastane tišina kojom smo stvorili napetost, nelagoda. Tišina je uvijek djelotvorna u

filmovima strave i užasa, signal koji šalje gledatelju da će se nešto desiti. Kada se želi komentirati neki osjećaj, da bude jači od svih zvukova, koristi se glazba. Glazba također može biti materijalna sastavnica, radnja se odvija u prostoru gdje svira glazba. Glazba u filmu prati radnju, ilustrira, pretvara vizualno u auditivno. Filmska glazba je glazba koja je napravljena za određeni film, prilagođava se onom vizualnom. Takva glazba upotpunjuje film i daje mu karakter kojega će gledatelji pamti. Mikić (2001., p 61) komentira kako treba izbjegavati korištenje popularne glazbe, pregnantne instrumentalne skladbe, a ne dolazi iz same radnje, ambijenta, jer će zasjeniti sliku, izbijat će u prvi plan, a slika bi trebala biti više značajnija u filmu. [1]

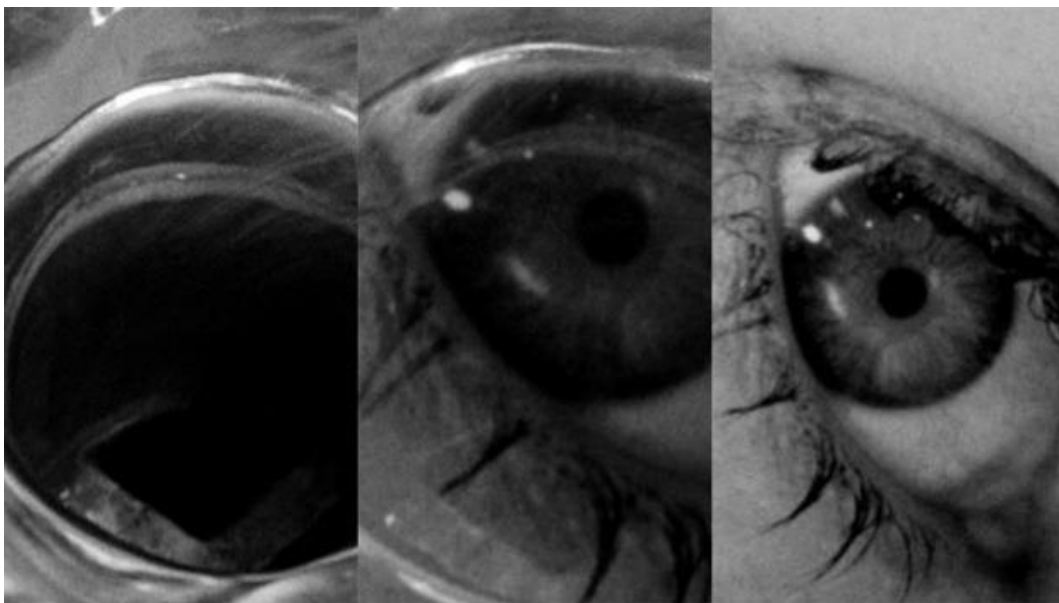
3.11 Preobrazba vremena

Vrijeme je filmsko izražajno sredstvo čija uloga nije dominantna kao kod ostalih. Vremenom se manipulira, bilo to samom montažom ili usporenim snimkom. Vrijeme kao svojstvo unutar filma ne pripada ljudskom, ne može u jednom trenu biti jutro u drugome noć i obrnuto. Narušava se kronologija. Mikić (2001. P 72 i 73) navodi kako se filmsko vrijeme može podijeliti u četiri vrste. Vrijeme trajanja filma je vrijeme kojeg gledatelj uopće nije svjestan. Neki će filmovi trajati 20 minuta dok će drugi 120. [1] Samo vrijeme radnje filma odlučeno je njezinom pričom, hoće li u filmu biti prikazan dan, tjedan ili cijeli život nekog lika. Tada se govori o literarnom ili dramskome vremenu. Sam doživljaj gledatelja o tome koliko je neki film trajao naziva se psihološko vrijeme. Mehaničko vrijeme filma nastaje tehnikama filma. Manipuliramo vremenom projekcije. Usporavanjem, ubrzavanjem, zaustavljanjem ili vraćanjem vremena postiže se nova emocija, novi prizor i značenje. Peterlić (2018.) iznosi kako se: „[...] pojedinim preobrazbama zbiljskoga vremena, film može jasnije usmjeravati prema svojem završetku, mogu se praviti u dimenziji vremena metrička ponavljanja i njihove varijacije, može se tvoriti metrička struktura filma, ostvariti simetrija.“ [10]

3.12 Filmske interpunkcije, vremenski prelazi (montažne spone)

Filmska interpunkcija je spajanje kadrova u film na različite načine. Razlog spajanja kadrova je prostor i vrijeme. Zatamnjenje je filmska interpunkcija u kojoj kadar postaje sve tamniji i tamniji dok nije u potpunosti crn. Zatamnjenjem se ističe kraj neke radnje, sekvence. Od tamnjenje je obrnuta od zatamnjenja, kadar iz potpune tame postaje svijetao, vidljiv te se time započinje neka nova sekvenca. Pretapanje je postupak, interpunkcija gdje se iz jednog kadra prelazi u drugi tako da se jedan zatamnjuje a drugi iz tame u osvjetljava. Takav prijelaz

sekvencija se koristi za prikazivanje prolaza vremena. Zastor je vrlo sličan pretapanju, samo što kod njega kadar prelazi preko drugog. Danas najpoznatija i najkorištenija filmska interpunkcija jest rez. Mikić (2001., p 76 i 77) govori: „Upravo rez stvara dojam kako film prikazuje kontinuirano zbivanje, iako je riječ o diskontinuitetu. Pomoću reza se skokovito, diskontinuirano prikazuje zbilja, odnosno neko događanje, a stvara se privid kontinuiteta.“ [1]



Slika 10 Primjer filmske interpunkcije pretapanja, Psiho (Psycho), Alfred Joseph Hitchcock, 1960.

Izvor: <https://www.cbsnews.com/news/psycho-shower-scene-the-scene-that-changed-film-forever/>

3.13 Montaža

Montaža je način povezivanja kako bi se ostvarila cjelina, a postoje tehnička i stvaralačka. Njome sažimamo i dramaliziramo priče. Film se organizira na način da je vrijeme, odnosno kontinuitet vremena razumljiv, time da se isključiva nebitno, čiji izostanak ne utječe na tijek filma. Kod montaže imamo dvije mogućnosti spajanja: dvostrukom ili višestrukum ekspozicijom te spojiti kadar s kadrom, kontinuitet. Mjesto samog reza određuje pokret kamere, zvukovi, sami pokreti glumci i ostala izražajna sredstva. Kada se montažom stvara iluzija kontinuiteta filma, rezovi, odnosno montaža koja je gotovo ne primjetna gledatelju, govori se o postupku kontinuirane ili narativne montaže. Mikić (2001., p 79) [1] komentira kako se ovom montažom gotovo besprijekorno radnja teče, poštuje dramsku konstrukciju: uvod, zaplet, sukob, vrhunac, rasplet te time upravlja doživljajem i reakcijom publike. Kada montažom želimo izvesti neku simboliku, poruku govorimo o diskontinuiranoj montaži.

Usporavanjem ili ubrzavanjem, rezanjem, mijenja se ritam filma, atmosfera, dodaje se napetost, tada se govori o ritmičkoj montaži. Montaža nije samo spajanje kadrova već i spajanje vizualnog s tonskim. Montažom se osigurava neprekinuti tijek radnje, davanje informacija te davanje novih značenja u filmu. Mikić (2001., p 84) [1] iznosi kako svaki film ima svoj govor, govor koji je formiran znakovima u kadru i među kadrovima, a taj znak je svaka fizička i intelektualna promjena, audiovizualni stimulans koji je izgrađen na gledateljevom iskustvu i time tvori poruke.

3.14 Scenografija, kostimografija i maska

Mikić (2001., p 84) govori o scenografiji, kostimografiji i maski: „Oni su sastavni dio, primjerice kazališta, dakle nisu filmski specifikum. Ujedno ih možemo shvatiti i kao dio zbilje, dakle kao materijalni elementi filma.“ [1] Ovim izražajnim sredstvima se stvara prostor, karakteriziraju se likovi, stilizira se. Također se može postići simbolika. U žanrovima gdje se prikazuje nešto nadnaravno, gdje se eksperimentira, ova izražajna sredstva vode film i čine ga zanimljivijim, drugačijim. Peterlić (2018.) komentira: „Kostimi, scenografija i maska u ovakvu razmišljanju jedino su relevantni onda kad ne djeluju kao „nađeni“ u zbilji, kao neka „stvar po sebi“ iz zbilje, nego kad su na neki način disparatni (fizički, geografski, i povijesno) prikazanoj cjelini izvanjskog svijeta, kad se dakle u prizoru pojavljuju ne po njezinoj volji, nego po volji stvaratelja filma, ili kad predstavljaju zbiljski slučaj (što opet djeluje kao kakvoća koja je u filmu po volji stvaratelja).“ [10]

3.15 Gluma

Gluma u filmu kao izražajno sredstvo mora djelovati realno, svakodnevno, emocija i držanje lika istinska, a ne umjetna. Kada se snimam nekog koji ne zna da ga se snima govorimo o metodi snimanje skrivene kamere. Mikić (2001., p 86) govori kako je takvo snimanje etički i moralno upitno, no mi takvim snimanjem postizemo maksimalnu realnost i životnost. Snimanjem metodom razgovora ili ankete također se postiže realnost iz snimanja, ispitivač postavlja pitanja onome koga se snima. [1] Takav način snimanja, to jest, izrada takve metode je u većini dokumentarnih filmova i time je vidljiva realna emocija, naravno montažom se može upravljati tim odgovorima, skraćivanjem, odabirom odgovora koji se čine više zanimljiviji. Ova metoda se također rabi u igranim filmovima koji simuliraju dokumentarne. Što se tiče samih glumaca u filmu, mogu se podijeliti filmske glumce i neprofesionalne filmske glumce. Profesionalni glumac će dati više, suzdržaniji je, mimikom, ekspresijom daje

ne ukočene ljudske pokrete. Naravno, i ostala filmska izražajna sredstva utječu na emociju koju će filmski glumac prenijeti. Rad s neprofesionalnim glumcima je drugačiji. Takvi glumci većinom glume sami sebe, automehaničar glumi automehaničara, programer glumi programera. Oni se nalaze u pozadini, tamo su kako bi popunili scenu, radnju samog filma, kamera je ovisna o njima, a ne oni kameri, daju filmu životnost. Gluma, kao i scenografija, kostimografija i maska dolazi iz kazališta, no razlika između kazališne i filmske glume je velika. Mikić (2001., p 87) uspoređuje, komentira razliku između dvije glume: „Glumac mora cijelo vrijeme biti svjestan kontinuiteta svoje uloge, o mjestu kadra koji trenutačno snima u cjelokupnom filmu, a što upravo neki glumci, naučeni na rad u kazalištu nisu u stanju.“ [1] Peterlić (2018.) govori o tome što je čovjek u filmu: „U filmu je on biće koje za gledatelja ima najveću vrijednost u osvjedočenju da je prikazani svijet i svijet čovjekove moguće zbilje. Zbog te „elementarne“ kvalitete on je nužno objektom gledateljeve najdublje identifikacije, i to ne samo s njim, nego i s filmom u cjelini.“ [10]



Slika 11 Primjer dobre glume i dobrog kadriranja kako bi se prenijela emocija straha, Isijavanje (The Shining), Stanley Kubrick, 1980.

Izvor: <https://consequenceofsound.net/2020/05/the-shining-scariest-scene/>

4. Izrada filma - od ideje do finalnog produkta

Definiranjem i poznavanjem filmskih izražajnih sredstava krenulo se s izradom. Sam proces stvaranja filma ne počinje snimanjem, počinje idejom. Ta se ideja razrađuje u priču, priču koja ima svoj početak i kraj. Razrada likova i njihovih djela. Koja je tematika? Zašto? Kakav će tempo biti? Hoće li radnju filma gledatelj razumjeti? Ime filma? Tko će biti glumci? Koliko će trajati film?

4.1 Sinopsis praktičnog djela

Naziv filma: Sve spava poput buke

Zemlja i godina proizvodnje: Hrvatska, 2020.

Redatelj: Dominik Jembrek

Glavne uloge: Vilim Hrastek i Roko Vrbanović

Filmska vrsta: Psihološka drama

Trajanje: 28 minuta i 20 sekundi

Student Hrvoje dobiva novog cimera iz Zagreba, Borna. Između njih se stvara prijateljstvo, provode slobodno vrijeme zajedno, odlaze u grad na zabave, vraćaju se veseli i pijani. Njihov odnos se mijenja u trenutku kada Borna koji je učio za ispit padne, a Hrvoje koji nije ni taknuo knjigu približno kao Borna prođe.

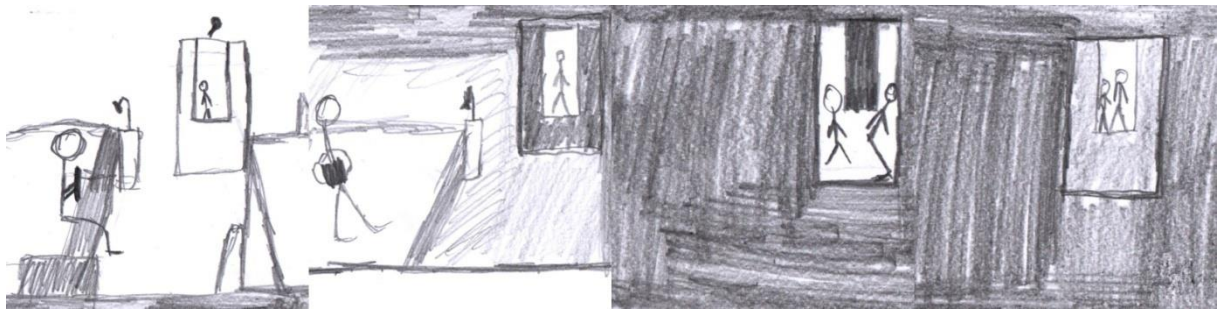
Hrvoje je avanturističkog duha, vodi dionizijski stil života, voli se zabavljat, svira gitaru, neuredan, lijen, vjeruje da će se sve samo ispraviti, pozitivan, uvijek je tu za svojeg prijatelja, zna kada je u krivu, alkohol i glazba su mu cijelo vrijeme na pameti, . Borna se voli zabavljat, ali u toj zabavi zna granicu, vodi apolonski stil života, uredan, marljiv, željan naučiti svirati gitaru, lažov, bezobrazan, perverznan.

Buka auditivno vodi radnju filma. Buka u početku nije primjetna, to jest, svi su naviknuti na nju, nije u centru pažnje, u prostoru je no likovi ju zajedno proizvode, dijele ju zajedno. Kasnije postaje simbol koji okreće cijelu radnju filma.

Glumci su usmjereni da budu realni, pod to se misli da je njihova gluma istinska, poznata gledatelju, da kamera ne ovisi o njima već da oni prate kameru, nalaze se u prostoru kao svoji

likovi i samo oni, ništa više, ništa manje. Djeluju svakodnevno, a ne umjetno. Radnjom, prostorom i vremenom se dobiva ono filmsko. Iluzija vremena i korištenja prostora kako bi se postigao kontinuitet, ništa nije da samo postoji, da je nađeno, već ima svoje mjesto i svrhu.

Samim kadriranjem, režijom, postignuto je ono željeno: pogled u tuđi život, kršenje privatnosti i mira, kako s gledateljeve strane tako i kod samih likova, dijeljenje života s drugom osobom, komentiranje i promatranje. Zato je prijem samog snimanja bilo potrebno odrediti vrstu kadra, rakurs, objektiv i dati im značenje. Širokokutnim objektivom proširio se prostor, dobio je veću ulogu. Zajedno sa spojem totala i gornjeg rakursa dobiva se osjećaj promatranja, osuđivanja tuđeg života.



Slika 12 Storyboard, provjera funkcionalnosti kadra i postava svijetla u prostoru, 1. svijetlo po danu, 2. svijetlo po mraku kada se vide Bornina i Hrvojeva soba, 3. svijetlo po mraku kada se radnja odvija samo u hodniku, 4. svijetlo po mraku kada se radnja odvija u Hrvojevoj sobi

4.2 Izrada finalnog produkta

Pisanje, odnosno razrada filmskog kontinuiteta, priče i radnje je jedinica filma od koje sve počinje. Naravno kadar je jedinica, baza, koja stvara film, daje mu odraz, no ako film nije zanimljiv, nema kontinuitet, radnja je „razbacana“, ima previše, a time premalo, film postaje patnja za gledatelja. Riječima Alfreda Hitchcocka iz knjige „Hitchcock o Hitchcocku“ Sidneya Gottileba iz 2000. govori kako kada se jednom odredi „tempo“ filma, moramo ga se držati čitavo vrijeme, u protivnome, će film biti rastrgan. [7] Sama ideja, tema, filma „Sve spava poput buke“ vrti se oko života studenskih cimera. Borna, kojeg je glumio kolega Roko Antun Vrbanović, dolazi živjeti u stan s Hrvojem, studentom koji se voli zabavljati, kojeg je glumio kolega Vilim Hrastek. U početku se stvara novo prijateljstvo, družu se i zabavljaju no jedan dan se desi prekretnica koja mijenja atmosferu ostatku filma.

Kada se razradila tema, priča i izabrali glumci, sljedeći korak je bio pronaći i odrediti mjesto snimanja. Za mjesto radnje odredila se moja kuća iz razloga jer su glumci tijekom snimanja presjedali kod mene. Time bi se skratilo vrijeme pripreme ostalih filmskih sredstava, naravno i gubitak vremena putovanja na mjesto snimanja time je bio skraćen za 100%.

O samome kadriranju sam razmišljao za vrijeme pisanja i razrade teme. Budući da se dobrim kadriranjem i izborom plana i rakursa također iznosi priča, komentira se, a da pritom ne bunim gledatelj, to jest, usmjeravam njegovu pozornost razradio sam sljedeće. Širokokutni kadar, u polutotalu, gornji rakurs kako bi se vidio cijeli prostor i likovi u njemu s ciljem da gledatelj ima doživljaj da gleda kroz kameru, gleda u tuđi život. Smatram da se takvim pristupom u gledatelju javlja znatiželja, proučava prostor i kretnje likova, kakav je njihov život. Sve to podsjeća na popularan reality show: „Big Brother“, gdje gledatelji prate život ljudi koji zajedno dijele kuću. Cijeli film je sniman iz tog jednog kadra u kojem se mijenja prostor i ljudi, kadar-sekvenca, pomoću kojeg se postiže privid kontinuiteta i radnja dolazi više do izražaja.



Slika 13 Kompozicija kadra kroz cijeli film

Kadar je statičan, ne prati likove, bilježi njihove kretnje iz kuta. Film je snimljen kamerom Cannon c 100 mark2, na kojoj je bio objektiv Cannon EF-S, 10-22 milimetara, stavljen na

15mm kako bi se postigao željeni plan. Kamera je bila pričvršćena i podignuta na željenu razinu Vinten Vision Pro 5 stativom.

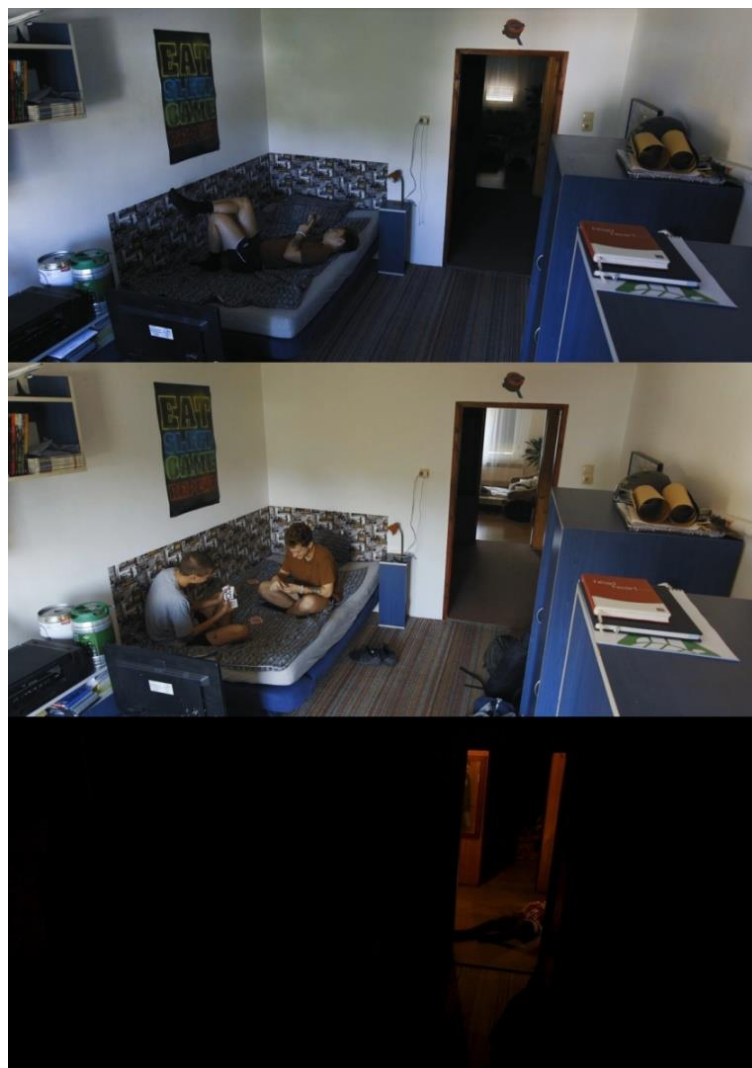


Slika 14 Kamera, objektiv, stativi, i eksterni monitor: Atomos ninja 5

Što se tiče prostora, soba i hodnik, postavljeni i uređeni su na način da ne zbunjuju gledatelja. Stvari su posložene da prate jednu perspektivu, ako dolazi do neke promjene, kaosa, nastoji se taj kaos učiniti „lijepim“, urednim, da kompozicija i dalje ima smisla. Cilj je bio da u niti jednom trenutku nešto prekriva vid gledatelja, pogotovo ako se radnja odvija u više prostora. Postoje samo jedna vrata a tu su ulazna, koja ne ulaze u kadar ali njihovo otvaranje i zatvaranje možemo čuti. U ostalim prostorijama nema vrata iz prije navedenog razloga, no samo njihovo ne postojanje također ima ulogu, kao u materijalnom, tako i psihološkom. Nedostatkom vrata komentira se odsutnost privatnosti kada živimo s nekim u kući, čujemo kretanje, glasove, glazbu, buku, skoro svaki ton koji je proizveden. Nismo sami, za totalan mir u stanu se mora čekati da ostali izađu ili da svi spavaju. U određenim sekvencama u filmu radnja se odvija u samo jednoj prostoriji, kada je vrijeme radnje noć, postavljanjem rasvjete su se ostale sobe izolirale, u kadru je vidljiva samo jedna soba ili hodnik. Ostale prostorije u stanu gledatelj nikada ne vidi (kuhinja i kupaona), saznaje za njih saznaje preko dijaloga i pojavom off-zvuka koji komentira situaciju koja se događa. Kao primjer: netko od likova se

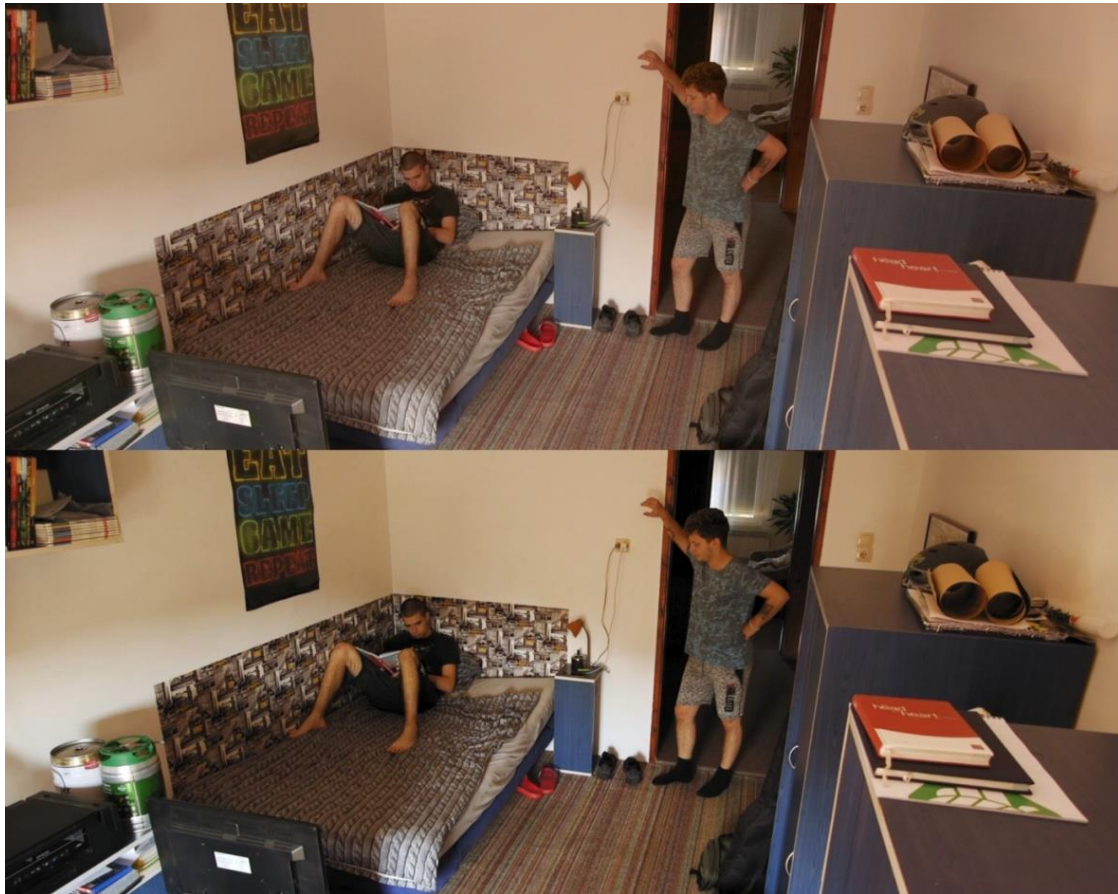
tušira u kupaonici, u pozadini će se pojaviti zvuk tuša, kapanja vode, time gledatelj nije zbunjen već je svjestan trenutačnog zbivanja. Kostimografija prati jednostavnost, stil oblačenja je uobičajen stilu studenta, ništa previše, obuća i odjeća „običnog“ čovjeka. Kada su u kući nose običnu majicu kratkih rukava i kratke hlače, s kojekakvim dizajnom, a dok idu u izlazak košulje i traper hlače.

Kroz film se koristilo prirodno svjetlo, roletama se propuštala željena količina svjetlosti u prostorije i time održavala željena atmosfera. Kada je vrijeme radnje noć, pažljivom postavom umjetnog svjetla stvaralo se osvjetljenje pomoću kojeg je željeni subjekt bio vidljiv. Kada se zabavljalo u kući, tonalitet svjetla se koristio kako bi se poboljšala atmosfera unutar prostora. Za rasvjetu su se koristile kućne lampe i lampe na mobilnim uređajima. Ako je bilo potrebno to svjetlo se modificiralo softverski tijekom montaže.



Slika 15 Različito osvjetljenje u filmu

Bojom u filmu je postignut realizam. Kolor korekcijom u montaži je postignuto da se crvena i plava boja više ističu. Balansom bijele boje se postigla čistoća slike i olakšao se sam proces korekcije boja i dodavanje novih. Balansom ispravljamo sliku da u njoj bijela boja bude bijela. Kada se balansira, odnosno, ispravlja bijela boja, potrebno je paziti na faktorske razine svjetline, tame, crnih i bijelih tonova, topline i hladnoće boja. Nakon ispravljanja bijele boje, dodaju se različiti faktori pomoću koje slika dobiva svoj estetski izgled.



Slika 16 Slika u filmu prije i poslije kolor korekcije

Zvuk je sniman na prijenosnom kondenzatorskom mikrofону, Zoom h2n, koji je bio postavljen u sobi na mjesto gdje ne upada u kadar, ali usput snimi zvuk na dobar način. Zvuk koji je sniman je kasnije dodatno obrađen preko softvera. Većina ambijentalnih zvukova jest preuzeta sa web stranice freesound.org te je dodatno obrađen kako bi se uklopio u sam ambijent. Filmska glazba je rađena u softveru Fruity loops 11. Odabranim zvukovima i instrumentima koje taj softver pruža producirana je glazba koja estetski i atmosferski karakterizira film. Glazba nikada nije jača od slike, postoji i daje mu veće značenje. Pojavljuje se u određenim trenucima, gdje samu glumu i radnju gura dalje, upravlja ritmom, ispunjiva

tišinu. Tišinom se također postiže željeni efekt, izostanak glazbe i zvukova povećava se napetost, usporava se ritam i ponovno sekvenci daje novo značenje. Ostala glazba je preuzeta sa interneta i tamo je kao materijalni dio scene, likovi slušaju glazbu dok se zabavljaju. Kraj samog filma završava pjesmom grupe Let 3 koja savršeno opisuje emocije kroz koje lik trenutačno prolazi. Govori gledatelju da je ovo kraj i da nema povratka.



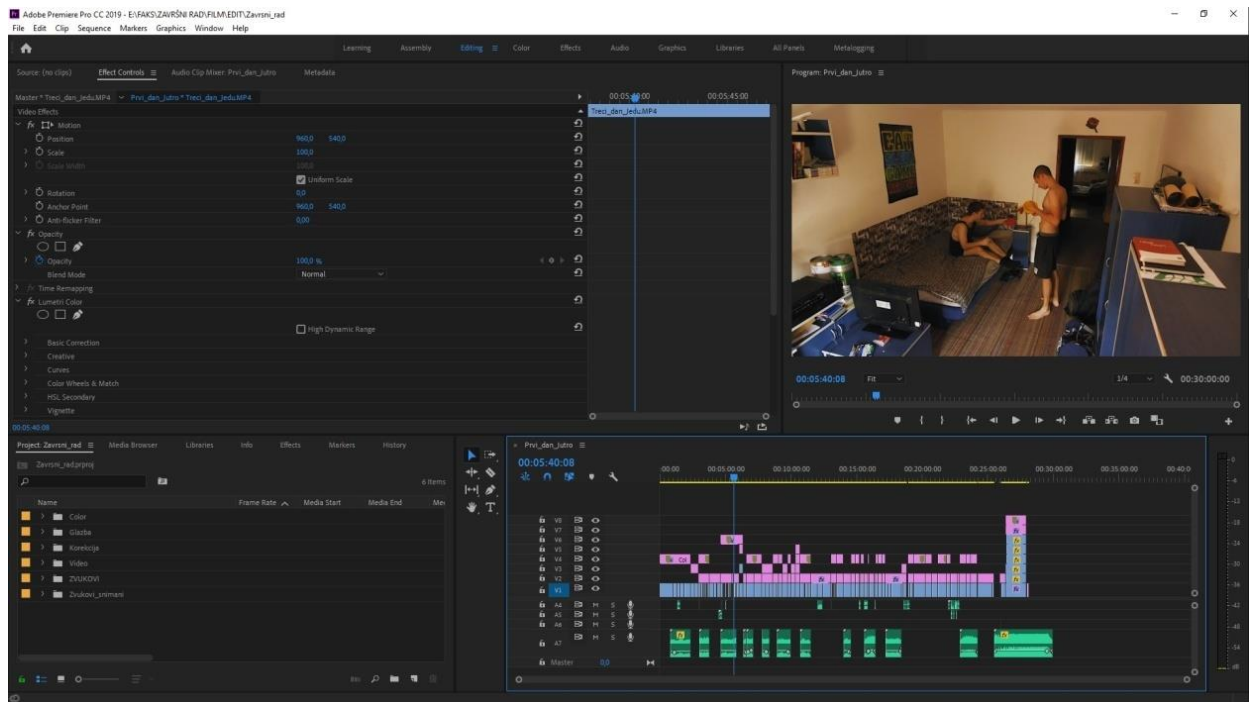
Slika 17 Kondenzatorski mikrofoni, Zoom H2n

Izvor: <https://www.amazon.com/Zoom-H2N-H2n-Handy-Recorder/dp/B005CQ2ZY6>

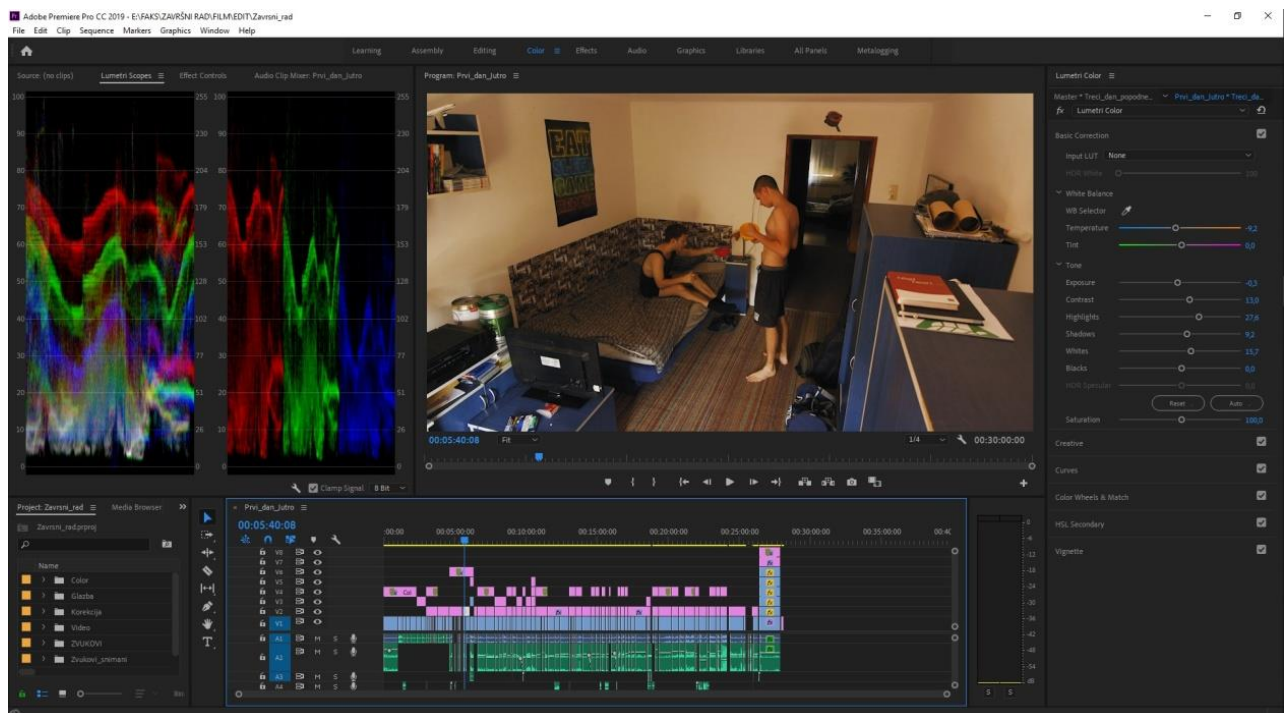
Glumci u filmu mimikom, ekspresijom i govorom teže realnom. Njihovim razgovorom se primjećuje kako se njihov odnos promijenio kroz film. U početku filma se družu, smiju, zezaju, moglo bi se reći uživaju u međusobnom društvu. No kada dođe do promjene u njihovim životima pojavi se odsutnost, ne vidimo ih kako se družu, više ne provode svoje dane u sreći i smijehu, već u mržnji i svađi. Svoje vrijeme Borna provodi učeći i nije više za druženje dok se Hrvoje i dalje zabavlja, ne mari za mir koji Borna želi. Sve to se iščitava preko mimike, dijaloga, emocije i držanja koje djeluje realno, svakodnevno i istinski.

Montaža je odrađena u softveru iz Adobe paketa programa: Premier Pro CC 2019. Pomoću njega su zvuk i kadar objedinjeni u jedno. Preko njega se i vršila kolor korekcija i balansirala bijela boja. Budući da je cijeli film napravljenom tehnikom kadar-sekvencija većina prijelaza vremena određena je tehnikom reza. Kontinuirano zbivanje je postignuto korekcijom, kraćenjem kadra, izbacivanjem nepotrebnog, te se time i ubrzao sam ritam filma. Gledatelj lakše prati radnju u filmu, ne postaje dosadno. Pretapanjem kadrova postiže se opijenost

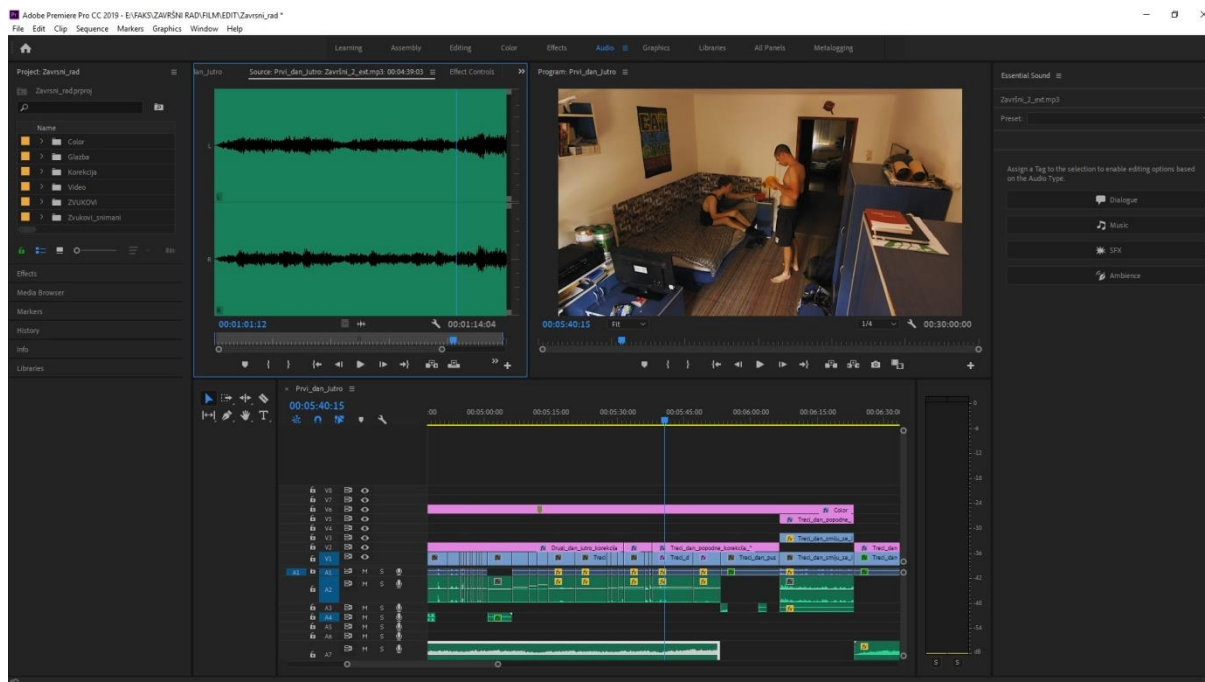
drogom, kao da nisu u svojem tijelu. U nekoliko situacija koristi se efekt zatamnjenja kako bi se završila određena radnja i smirio ritam filma.



Slika 18 Prikaz alatnih traka i radnog prostora za vrijeme montaže unutar Premier Pro 2019 softvera



Slika 19 Prikaz alatnih traka i radnog prostora za vrijeme ispravljanja boja i balansiranja bijele boje unutar Premier Pro 2019 softvera



Slika 20 Prikaz alatnih traka i radnog prostora za vrijeme korekcije zvuka unutar Premier Pro 2019 softvera

Postprodukcijom trajanje filma se svelo na 30 minuta. U tih 30 minuta gledatelj shvaća likove i njihova djela. Karakterizacijom su prikazani likovi onakvi kakvi jesu. Gledanjem, odnosno špijuniranjem života lika kroz kameru u nekim situacijama gledatelja preplavljuje osjećaj neugodnosti. Odnos između likova s početka i na kraju je totalno drugačiji. Svađa se čini realna, teško ju je gledati. Gledatelj putem zvukova i glazbe dobiva informacije s kojima lakše razumije film.

Kraj filma nije sretan. Suprotan je početku. Završava onako kako sam ga zamislio. Gubi se svaka emocija koja je postajala i nastaje nešto novo. Delirij. Gubi se smisao za stvarnim, realnim, ono što je bilo više ne postoji. Koncentracija je ne potrebna, tempo se u potpunosti smirio, skoro rastrgao, ali još uvijek ga ima. Takva je vizija bila prije početka snimanja. Bilo je promjena, desile su se neočekivane situacije, ali ono najvažnije i bitno je ostalo. Priča koja je ispričana na način da gledatelj osjeti razliku u ljudima i kako su ljudski odnosi jednostavno krhki, pogotovo u situacijama gdje ne poznajemo osobu dovoljno. Riječima Alfreda Hitchcocka iz knjige „Hitchcock o Hitchcocku“ Sidneya Gottileba: „Filmski redatelj za vrijeme snimanja živi sa svojim filmom. Film je njegovo dijete onoliko koliko je to romanopiscu. Zato sa sigurnošću možemo reći da je prvi umjetnički film kreacija jednog čovjeka.“ [7]

5. Zaključak

Iz ovoga se može zaključiti kako je film doista napredovao kroz niz godina, kako u tehnološkom smislu tako i u komunikaciji s publikom. Od samog prijenosa emocija i komunikacije vizualnim i zvukovnim putem u materijalnome smislu pa sve do simbolike i skrivenog značenja. Medij kao film je predivno iskustvo koje je postalo dio našeg svakodnevnog života. Utječe na naše osjećaje, komunicira i pripovijeda. Šalje poruku svakome, koju redatelj svojom vizijom kreira i prevodi. Koristi se dobrim kadriranjem, opremom, izborom glumaca, bojom, svjetlom i ostalim tehnikama filma kako bi izgurao željeni osjećaj iz gledatelja. Svaka mala promjena bilo kojeg izražajnog sredstva može imati velike promjene, od promjene ritma po do same poruke i simbolike koja stoji iza kadra. Film prati komunikaciju koja je popularna u vremenu stvaranja tog filma i njom sam komunicira sa publikom. Kreiranje filma nije jednostavan proces, ali kada sve završi ponosni smo na nas i naš tim. Rješavanjem problema koji su sa našli na putu kreiranja filma, redatelj pokazuje koliko je sposoban voditi ljude. Budući da je film neosobni medij, možemo sami birati kojeg će žanra biti i time većinom prikazujemo kakve smo osobe. Mnogi filmovi su imali veliki utjecaj na ljude, učinili ih drugačijima, boljima i sretnijima, ali i obrnuto. Tolika je komunikacijska i emocijska moć filma.



IZJAVA O AUTORSTVU

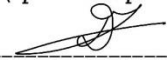
I

SUGLASNOST ZA JAVNU OBJAVU

Završni/diplomski rad isključivo je autorsko djelo studenta koji je isti izradio te student odgovara za istinitost, izvornost i ispravnost teksta rada. U radu se ne smiju koristiti dijelovi tuđih radova (knjiga, članaka, doktorskih disertacija, magistarskih radova, izvora s interneta, i drugih izvora) bez navođenja izvora i autora navedenih radova. Svi dijelovi tuđih radova moraju biti pravilno navedeni i citirani. Dijelovi tuđih radova koji nisu pravilno citirani, smatraju se plagijatom, odnosno nezakonitim prisvajanjem tuđeg znanstvenog ili stručnoga rada. Sukladno navedenom studenti su dužni potpisati izjavu o autorstvu rada.

Ja, Dominik Jembrek (ime i prezime) pod punom moralnom, materijalnom i kaznenom odgovornošću, izjavljujem da sam isključivi autor/ica završnog/diplomskog (obrisati nepotrebno) rada pod naslovom Filmska izražajna sredstva – nositelji emocije unutar filma (upisati naslov) te da u navedenom radu nisu na nedozvoljeni način (bez pravilnog citiranja) korišteni dijelovi tuđih radova.

Student/ica:
(upisati ime i prezime)




(vlastoručni potpis)

Sukladno Zakonu o znanstvenoj djelatnosti i visokom obrazovanju završne/diplomske radove sveučilišta su dužna trajno objaviti na javnoj internetskoj bazi sveučilišne knjižnice u sastavu sveučilišta te kopirati u javnu internetsku bazu završnih/diplomskih radova Nacionalne i sveučilišne knjižnice. Završni radovi istovrsnih umjetničkih studija koji se realiziraju kroz umjetnička ostvarenja objavljuju se na odgovarajući način.

Ja, Dominik Jembrek (ime i prezime) neopozivo izjavljujem da sam suglasan/na s javnom objavom završnog/diplomskog (obrisati nepotrebno) rada pod naslovom Filmska izražajna sredstva – nositelji emocije unutar filma (upisati naslov) čiji sam autor/ica.

Student/ica:
(upisati ime i prezime)



(vlastoručni potpis)

Literatura

- [1] K. Mikić: Film u nastavi medijske kulture, Tipotisak, Zagreb, 2001.
- [2] A. Peterlić: Povijest filma: rano i klasično razdoblje, Hrvatski filmski savez, Zagreb, 2008.
- [3] D. Radić, Film, culturenet.hr – web centar hrvatske kulture, 2015.
<https://www.culturenet.hr/default.aspx?id=50> (26.8.2020.)
- [4] H. Turković, Kadar, Leksikografski zavod Miroslav Krleža: Filmski riječnik, 2008.
<http://film.lzmk.hr/clanak.aspx?id=43> (26.8.2020.)
- [5] Proleksis Enciklopedija, 22. Lipnja 2012.
<https://proleksis.lzmk.hr/55173/> (26.8.2020.)
- [6] D. Pintarić, Planovi i rakursi, cunerview.net, 2007.
<http://www.cunerview.net/index.php/Cunerview-radionice/Planovi-i-rakursi.html>
- [7] S. Gottlieb, Hitchcock o Hitchcocku: odabrana dijela i intervjui, Laurana, Zagreb, 2002.
- [8] Crosatelite, Film, crosatelite.com, 2020.
<https://crosatelite.com/threads/film.254466/>
- [9] Filmski pojmovnik
<https://edoc.pub/filmski-pojmovnikdocx-pdf-free.html>
- [10] A. Peterlić: Osnove teorije filma, Akademija dramske umjetnosti, Zagreb, 2018.

Popis slika

Slika 1 Dušan Vukotić s nagradom Oscara za najbolji crtani film 1962. godine Izvor: http://zagrebfilm.hr/o-nama/izdvojeni-projekti/surogat/	5
Slika 2 Primjer total plana, Show ide dalje (The Show Must Go On), Nevio Marasović, 2010. Izvor: https://www.havc.hr/infocentar/novosti/the-show-must-go-on-nevija-marasovica-dostupan-besplatno-online	11
Slika 3 Primjer srednjeg plana, Psiho (Psycho), Alfred Joseph Hitchcock, 1960. Izvor: https://www.thecinetourist.net/maps-in-films/86-psycho-alfred-hitchcock-1960-all-the-maps	12
Slika 4 Primjer krupnog plana, Idi i smotri (Come and See), Elem Klimov, 1985. Izvor: https://www.imdb.com/title/tt0091251/mediaviewer/rm171916544	12
Slika 5 Primjer detalj plana, Andaluzijski pas (Un chien andalou), Luis Buñuel, 1929. Izvor: http://film.lzmk.hr/slika.aspx?id=96	13
Slika 6 Primjer gornjeg rakursa, Svjetionik (The Lighthouse), Robert Eggers, 2019. Izvor: https://www.architecturaldigest.com/story/willem-dafoe-robert-pattinson-the-lighthouse-movie-robert-eggers-interview	14
Slika 7 Primjer donjeg rakursa, Svjetionik(The Lighthouse), Robert Eggers, 2019. Izvor: https://www.imdb.com/title/tt7984734/mediaviewer/rm1071035137	14
Slika 8 Primjer korištenja građenog svjetla za postizanje željene atmosfere, Mandy,.....	17
Slika 9 Primjer interpretacije bojom, Suspiria, Luca Guadagnino, 2018. Izvor: https://www.brightwalldarkroom.com/2020/03/18/suspiria-2018/	18
Slika 10 Primjer filmske interpunkcije pretapanja, Psiho (Psycho), Alfred Joseph Hitchcock, 1960. Izvor: https://www.cbsnews.com/news/psycho-shower-scene-the-scene-that-changed-film-forever/	20
Slika 11 Primjer dobre glume i dobrog kadriranja kako bi se prenijela emocija straha, Isijavanje (The Shining), Stanley Kubrick, 1980. Izvor: https://consequenceofsound.net/2020/05/the-shining-scariest-scene/	22
Slika 12 Storyboard, provjera funkcionalnosti kadra i postava svjetla u prostoru, 1. svjetlo po danu, 2. svjetlo po mraku kada se vide Bornina i Hrvojeva soba, 3. svjetlo po mraku kada se radnja odvija samo u hodniku, 4. svjetlo po mraku kada se radnja odvija u Hrvojevoj sobi.....	24
Slika 13 Kompozicija kadra kroz cijeli film	25
Slika 14 Kamera, objektiv, stativi, i eksterni monitor: Atomos ninja 5	26

Slika 15 Različito osvjjetljenje u filmu.....	27
Slika 16 Slika u filmu prije i poslije kolor korekcije.....	28
Slika 17 Kondenzatorski mikrofoni, Zoom H2n Izvor: https://www.amazon.com/Zoom-H2N-H2n-Handy-Recorder/dp/B005CQ2ZY6	29
Slika 18 Prikaz alatnih traka i radnog prostora za vrijeme montaže unutar Premier Pro 2019 softvera.....	30
Slika 19 Prikaz alatnih traka i radnog prostora za vrijeme ispravljanja boja i balansiranja bijele boje unutar Premier Pro 2019 softvera	30
Slika 20 Prikaz alatnih traka i radnog prostora za vrijeme korekcije zvuka unutar Premier Pro 2019 softvera.....	31