

Umjetnički video rad "Grad je tih"

Benjak, Marko

Undergraduate thesis / Završni rad

2023

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

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:122:907982>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2025-03-14**



Repository / Repozitorij:

[University North Digital Repository](#)





Sveučilište Sjever

Završni rad br. 220/MED/2023

Umjetnički video rad "Grad je tih"

Marko Benjak, 2685/336

rujan 2023. godine

Prijava završnog rada

Definiranje teme završnog rada i povjerenstva

ODJEL	Odjel za umjetničke studije		
STUDIJ	preddiplomski sveu ilišni studij Medijski dizajn		
PRISTUPNIK	Marko Benjak	MATIČNI BROJ	
DATUM	06.06.2023	KOLEGIJ	Umjetnička i medijska fotografija
NASLOV RADA	Umjetnički video rad "Grad je tih"		
NASLOV RADA NA ENGL. JEZIKU	Art video "The city is quiet"		

MENTOR	Mario Periša	ZVANJE	doc. art. dr. sc.
--------	--------------	--------	-------------------

ČLANOVI POVJERENSTVA	1.	izv. prof. art. Simon Bogojević Narath- predsjednik povjerenstva
	2.	doc. art. Antun Franovi - lan
	3.	doc. art. dr.sc. Mario Periša- mentor
	4.	doc.art. Luka Bor i - zamjenski lan
	5.	

Zadatak završnog rada

BROJ	220/MED/2023
------	--------------

OPIS

Grad je prostor u kojem boravimo. Grad postoji za ljude, i njihove potrebe. U njemu građani svojom svakodnevicom prave buku i teško je percipirati grad odvojeno od ljudi. Kada se makne ta funkcionalna strana grada, ostaje samo estetika te grad postaje urbani pejzaž, betonska, asfaltna, skulptura toliko ogromna da se ne hoda oko nje, već kroz nju. "Grad je tih" je izjava da grad možemo doživjeti kakav je samo kada nema buke, kada nema nas.

U radu je potrebno:

- Kratko opisati povijest fotografije i videa
- Navesti pravila kadriranja i kompozicije
- Definirati video u modernoj umjetnosti
- Obrazložiti koncept i sadržaj video rada
- Opisati proces predprodukcije i produkcije video rada (plan snimanja, oprema koja se koristila za snimanje, montaža i color gradiranje)

ZADATAK URUČEN	15. 9. 2023.	POTPIS MENTORA	
----------------	--------------	----------------	--





Sveučilište Sjever

Odjel za Medijski dizajn

Završni rad br. 220/MED/2023

Umjetnički video rad "Grad je tih"

Student

Marko Benjak, 2685/336

Mentor

Mario Periša, doc. art. dr. sc.

rujan 2023. godine

Predgovor

Oduvijek, od kada znam za sebe gledao sam prema onome što tek dolazi više nego onome što je trenutno tu. Bio sam sanjar, i vjerojatno ću to zauvijek i ostati. Kao i svatko drugi, nisam znao tko sam i što ću činiti, što uopće želim činiti u svojem životu. I tražio sam na sve strane, pokušao pronaći neku bit u sebi. U toj potrazi sam pronašao velik broj divnih ljudi iz različitih grana života, različitih interesa i različitih zanimanja, koji su me uveli u svoje svjetove, u ono što oni smatraju svojim zvanjem, gdje sam imao priliku naučiti, a kasnije i neke stvari sam činiti. Zapravo je iznenađujuće koliko mali grad poput Koprivnice zapravo može biti velik, ako se dopusti.

Bila je poprilično divlja vožnja zadnjih par godina, puno sam naučio, doživio i imat ću hrabrosti reći napravio. Drago mi je da sam imao gdje ostaviti svoj trag, ili djelovati u svoje slobodno vrijeme, ili samo prisustvovati; prvenstveno KKC Pixel, FUNK, AK Galerija, udruga Mamuze, Intek Music i Jazz Klub Koprivnica. Smatram da sam tu negdje i pronašao svoju bit, svoji cilj, koji je zapravo – kako to stvari često i smiješno u životu znaju biti, cijelo vrijeme bio pred mojim nosom.

Za njeno nepokolebljivo strpljenje htio bih se zahvaliti svojoj majci, koja je unatoč svojem negodovanju dopustila da svoje obaveze ispunim svojim sporim tempom.

Zahvalio bih se i svojem mentoru, Mariu Periši na uvođenje u područje fotografije i videa kroz godine studiranja, na usmjerenju tijekom izrade videa "Grad je tih" i ponovno, strpljenju.

Sažetak

Ovaj završni rad će čitatelja ukratko upoznati s fotografijom i videom kao medij umjetnosti, razvojem fotografije do digitalne kamere, objasniti tehnike i konvencije kamere i kompozicije, analizirati pejzaž kao žanr u fotografiji. Također će navesti cijeli proces stvaranja video rada "Grad je tih", gdje će izdvojiti polazište ideje, objasniti koncept rada i voditi čitatelja kroz proces snimanja, montiranja i koloriranja video rada u programu DaVinci Resolve 18.

Ključne riječi: video, fotografija, grad, pejzaž, kolor gradiranje, montaža

Abstract

This bachelor's thesis aims to: introduce the reader to photography and video as a medium in art, summarize the technical development of photography until the invention of digital camera, explain the technique and conventions of using a camera and composition and to talk about landscape as a genre in photography. It also means to guide the reader through the process of creating the video "The city is quiet", where it will explain the origins of the idea behind the video, explain the concept of the work and give insight into filming, editing and color grading in the video editing program DaVinci Resolve 18.

Keywords: video, photography, city, landscape, color grading, editing

Sadržaj

Uvod	1
Teorija	2
Fotografija	2
Rakurs i plan	7
Kompozicija	10
Pejsaž	13
Video umjetnost	15
Koncept.....	17
Produkcija	22
Oprema.....	22
Proces snimanja.....	22
Montaža.....	24
Koloriranje.....	26
Eksportiranje.....	30
Zaključak	31
Potvrda o autorstvu.....	32
Literatura.....	33
Popis slika.....	34
Prilog.....	36

Uvod

Grad je nešto što često uzimamo zdravo za gotovo, jer velika je vjerojatnost da smo na njega naviknuti, to jest na ljudsku buku i ples dnevne rutine, na promet i generalnu zasićenost čovjekom. Iako je neodvojiv od svojih građana, ispod ljudske galame i pojave postoji jedna pretežito betonska, asfaltna i željezna bioma. Kada se gradu prividno oduzme funkcionalnost radi koje je izgrađen, ostaje čista estetika. To je situacija u kojoj je moguće grad isključivo doživjeti kao trag ljudske ruke, no bez ljudskog utjecaja, i situacija u kojoj grad zapravo se može čuti, vidjeti, osjetiti. Šetnjom kroz takav prazan grad mogu se osvijestiti detalji koji čine taj prostor, i on se može shvatiti ga kao objekt koji je bliži krajoliku. Počinju se pojavljivati spoznaje o lokaciji na temelju samog izgleda okolice, to jest sličnih ili istih aktera u širem prostoru. Primjer su koševi, zidovi, uključenost biljaka u prostor, staze, kolnici, materijal korišten za stepenice, i međusobni kontekst takvih detalja koji čini širu sliku, koji određen prostor odvaja od drugog. Pristojne male kuće u malim segmentima u Sigetu razlikuju se od kuća koje možemo pronaći u Dubravi. Isto tako stanovi u Dubravi, čije su zgrade međusobno odvojene, od kojih svaka ima svoju okolnu zelenu površinu, sličnu stazu koja vodi do središta Dubrave, slične klupe na toj stazi, što je jasno drugačije od Dugava gdje su zgrade međusobno spojene i kruže zajedno oko neke površine, pa ponovno do okolice zgrade HDLU, gdje su zgrade kockasto segmentirane, prema starijim konvencijama vremena u kojem su izgrađene. Ovo su sad jasnije distinkcije, no, oko koje traži će i pronaći.

Teorija

Povijest i razvoj fotografije

Prvo moramo ustanoviti što je fotografija, koja je istovremeno preteča i sastavni dio videa. Fotografija (grčki “phos” - svjetlo, “graphe” crtati) je rezultat procesa u kojem se svjetlo otisne na neku površinu i dobijemo presliku onoga što je ispred kamere u trenutku kada smo kroz nju pustili svjetlo. Preteča fotografije je camera obscura, kutija s malom rupom kroz koju prolazi svjetlu i na drugoj strani projicira sliku. Fotografija se dobiva istim procesom, no razlika je u tome da fotografija ostaje, dok kod camere obscurae slika nestaje u trenutku kada svjetlo prestaje prolaziti kroz rupicu. Kada bi laički usporedili današnji DSLR fotoaparat s kamerom obscurom, otvor bi bio leća, a strana na koju se projicira bila bi senzor.



Slika 1: Ilustracija camere obscurae

Prva dokumentirana fotografiju otisnuo je izumitelj Joseph Nicéphore Niépce 1826. godine, i nazvao ju “Pogled s prozora u Le Gras”. Fotografija je nastala procesom heliografije, koji je također on izumio. [4] Proces heliografije (grčki “helios” - sunce,

graphie' - pisati) je sljedeći: Na staklenu ili metalnu ploču se aplicira asfaltni bitumen, koji se stvrdne u relaciji s eksponiranjem svjetla na njega.

Ploča se nakon eksponiranja opere u ulju od lavande nakon čega ostaje samo stvrdnuti dio bitumena koji je bio eksponiran svjetlom. [5] Uslijedili su i drugi procesi u svrhu stvaranja fotografije : 1839. dagerotipija (Jacques Daguerre), 1841. kalotipija (William Fox Talbot). Dagerotipija je proces direktnog pozitivna na brončanu ploču na koju je nanesen lagani sloj srebra. Ploču treba prvo polirati do glatkosti poput zrcala. Zatim, treba je u zatvorenoj kutiji tretirati s jodom dok ne poprimi žuto-crvenu boju kada se, zaštićena od svjetla, premjesti u kameru. Nakon što se na nju eksponira svjetlo ploču se razvije preko vruće žive dok se ne pojavi slika. Na kraju se ploča uroni u otopinu natrijevog tiosulfata ili soli i tonira sa zlatovim kloridom. [6] Kalotipija je prvi proces koji koristi papir, i koji rezultira negativom, iz kojeg se onda mogu dalje raditi pozitivi. Papir se umoči u otopinu srebrovog nitrata i kalijevog jodida i stavi pokraj upaljene svijeće, bez dodatnog svjetla. Papir se opere i osuši, te na njegovu površinu aplicira mješavina srebrovog nitrata, destilirane vode, octene kiseline i galne kiseline. Papir se osuši i stavi u kameru, te eksponira svjetlom. Tada se ponovno na njega aplicira prijašnja mješavina dok negativ nije dovoljno definiran. Tada se papir opere vodom i otopinom kalijevog bromida, obriše i osuši. [7]



Slika 2: "Pogled s prozora u Le Grasu" Joseph Nicéphore Niépce, heliograf, 1826.



Slika 3: Dagerotip mladog čovjeka, circa 1840.



Slika 4: "Otvorena vrata", William Fox Talbot, kalotip

1849. godine Frederick Scott Archer otkrio je Kolodijski proces, kada je staklenu ploču premazao kolodijском otopinom i pustio svjetlo na ploču kada je još uvijek bila mokra. Rezultat je bio negativ oštar poput dagerotipa, lako repliciran kao kalotip i imao za to vrijeme mnogo kraći period eksponiranja svjetlom. Kolodijski proces bio je baza za ambrotipiju i ferotipiju. [8] James Ambrose Cutting otkrio je proces ambrotipije: staklena ploča se namjerno podeksponira, nakon čega se taj negativ stavi ispred tamne površine, s kojom onda čini pozitiv. Tamna površina može biti tkanina, papir, ili jednostavno crno obojana druga strana staklene ploče. 1853. godine Adolphe-Alexandre Martin je prvi put opisao proces ferotipije. Za proces se prije eksponiranja svjetlom željezna ploča zatamnila lakom ili emajlom. Kao u kod ambrotipije, svjetlo se pustilo na ploču namjerno podeksponirano, i rezultat je sličan kao što i kod ambrotipije, no umjesto stakla ploča je bila željezna. [9] Sljedeći korak napravio je Richard L. Maddox 1871. godine: suha ploča ili proces želatine. Na staklenu ploču se nanese emulziju baziranu na želatini koje je povezalo srebrne soli sa staklom i tako stvorilo negativ iz kojeg se kasnije mogao razviti pozitiv. Tu metodu je unaprijedio Charles Harper Bennett koji je našao način da rezultirane preslike budu detaljnije i duže traju. 1879. George Eastman patentirao je mašinu koja je sama aplicirala proces želatine na staklenu ploču. Također je otvorio kompaniju koja će postati Eastman Kodak Company, ili kako ju danas znamo, Kodak. [10]



Slika 5: Palača likovne umjetnosti, suha ploča, San Francisco 2002.



Slika 6: Pvt. James House, ambrotip, 1861.-62?



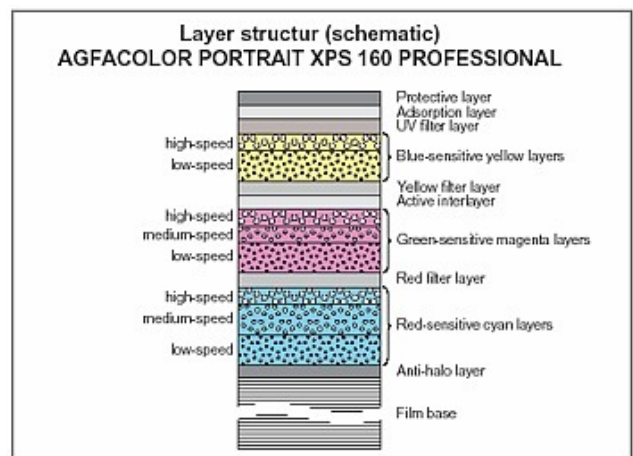
Slika 7: Ferotip dviju djevojki i psa, San Francisco, circa 1900

1885. napravio je prvi filmsku rolu, od papira. Tek 1889. je nastala prva rola na transparentnoj plastici, od nitroceluloze, koja je bilo vrlo zapaljiva, zbog čega je 1908. godine uslijedila "Safety film" rola od acetilceluloze. Fotografije u boji su bile moguće od 1855. godine, no zahtijevale su kompleksnu opremu i dugo vrijeme ekspozicije. Filmske role u boji su se pojavile 1930 godine, no rezultati su bili pretamni. 1936. Kodak je počeo prodavati Kodachrome, koji koristi metodu subtraktivne boje nalik današnjih filmskih rola. [11]

Film je višeslojna traka na koju se kratko eksponira svjetlo da bi se dobio negativ. Slojevi na traci su : baza, emulzija, podloga protiv halacije (širenje svjetla van okvira) i zaštitni premaz. Baza može biti mnogo materijala, no u današnje vrijeme popularni izbor je plastična (film) ili papirnata (fotografski papir). Razlika je što plastika (poliester) nije podležna promjeni zbog temperature poput papira, a u procesu razvijanja pozitiva se koriste zagrijane kemikalije. Emulzija je sloj na kojem nastaje negativ zbog reakcije na svjetlost. Čine ju materijali osjetljivi na svjetlo suspendirani u želatini. Sastav ovog sloja određuje jeli film u boji ili je crno-bijeli. U slučaju crno-bijelog filma, u želatini se nalaze kristali srebrnog halida koji reagiraju sa svjetlom. Kod filma u boji, postoje negativni i pozitivni, koji s obzirom na njihovu vrstu izrade upravo negativ ili pozitiv. [12]



Slika 8: Kodachrome 18 EXP filmska rola















Slika 9: Primjer strukture filmske role

Rakurs i plan

"Rakurs (francuski raccourci) znači skraćen, skupljen, stisnut. Već iz toga možemo zaključiti, da će svaki subjekt snimljen iz nekog rakursa biti prikazan uz neka perspektivna skraćenja. To znači da neće pokazivati prirodan odnos dimenzija." [1]

Jedini način da nešto snimimo, a da održimo istinitost širine objekta je da je kamera pozicionirana na jednakoj visini kao što i polovica objekta koji se snima, što se zove normalna vizura. Kada bi kamera snimala pod kutem, to nazivamo rakurs, a dijeli se na gornji i donji rakurs, oviseći o tome jeli kamera nagnuta prema dolje ili prema gore. Utjecaj koji korištenje određenog rakursa nudi može biti: ekspresivan, emotivan, informativan, kompozicijski. Kada gledatelj gleda film, on se poistovjećuje s kamerom jer gdje je kamera, tu je i gledatelj. Iz te pretpostavke, kada kameru smjestimo iznad lika koji je objekt kadra, s blagim gornjim rakursom, kadar sugerira dominaciju nad tim likom, isto kao što i van filma utječe sama visina osobe. Vrijedi i suprotno, u kojem slučaju je kamera niže s blagim donjim rakursom, te prikazan djeluje većim, dominantnijim od gledatelja. Ovaj primjer specifično se često koristi u dijalogu kada se izmjenjuju kadrovi dvoje likova. Za informativni doprinos kadru se koristi gornji rakurs, često total. Mijenjanjem rakursa iskrivljujemo objektivnu stvarnost mijenjanjem elemenata u kadru, no time također mijenjamo kompoziciju elemenata u kadru, te zbog toga kadar koji bi bio nespretan ili dosadan možemo blagim rakursom izmjeniti u zanimljiviji, ugodniji kadar, ili neugodan ako je to namjera. [1]

The camera angle is the angle at which the camera is placed relative to the subject.

LOW ANGLE 	 camera is looking up  subject looks large  angle creates the impression of power in subject
NORMAL OR STRAIGHT ANGLE 	 camera is at eye-level of subject  subject looks even with, or equal to, viewer  angle makes viewer feel equal to subject and may even cause viewer to identify with subject
HIGH ANGLE 	 camera is looking down  subject appears small  angle creates the impression of weakness in subject

Slika 10: Različiti rakursi i njihov utjecaj na kadar

"Pojam plana određuje prostor što ga svojim vidnim kutom zahvaća objektiv." [1]

Plan je ključan pojam kada određujemo količinu prostora (ili površine) koju pozicioniramo u kadar. Iako na njega možemo utjecati udaljavanjem same kamere u odnosu na sniman objekt, plan nije ovisan o toj udaljenosti, jer osim udaljenosti na plan može utjecati i objektiv. Planove dijelimo u odnosu na veličinu prikazane (ili zamišljene) osobe u prostoru: total, polutotal, srednji plan, američki plan, bliski plan, krupni plan, detalj, temeljni kadar (master-shot). Total je plan u kojemu je prikazan cijeli prostor u kojemu se odvija radnja, i više govori o prikazanom prostora u kadru, jer total može biti na primjer: jedna kuća, ulica, kvart, kiosk. On prikazuje ambijent cjeline. Polutotal je bliži pogled na neku cjelinu, gdje je prostor većinom, no ne u potpunosti prikazan. Srednji plan je prikaz cijele ili gotovo cijele osobe unutar kadra, u kojem je prikazan prostor prostran. Američki plan je dobio ime po westernima u kojima je često bio korišten, a mjeri se po tome da je osoba većinom prikazana, no kadar ju obuhvaća tek od koljena. U bliskom planu prikazana je osoba od svojeg struka, i dominira nad prostorom koji je manje definiran. Krupni plan prikazuje jednu ili dvije osoba (u kojem slučaju je druga osoba u prvom planu, što se zove snimak "preko ramena") gdje prostor postaje gotovo nevažan; fokus je na glavi i licu osobe u kadru. Detalj je plan gdje se vidi jedan zaseban dio osobe ili prostora, te se koristi kao plan da naglasi taj element u montaži. Temeljni kadar je kadar koji u montažnom nizu prikazuje najviše prostora neke radnje i služi informativno za opisivanje tog prostora. Nije nužno, no često ga možemo naći prvog u montažnom nizu. [1]

SHOT SIZE



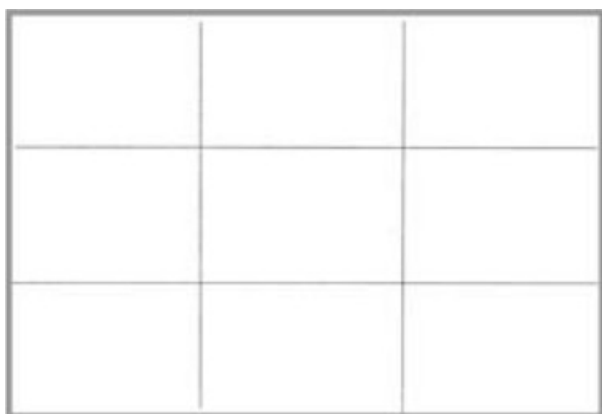
WWW.LEARNABOUTFILM.COM © 2013 TOM BARRANCE

Slika 11: Primjeri različitih planova

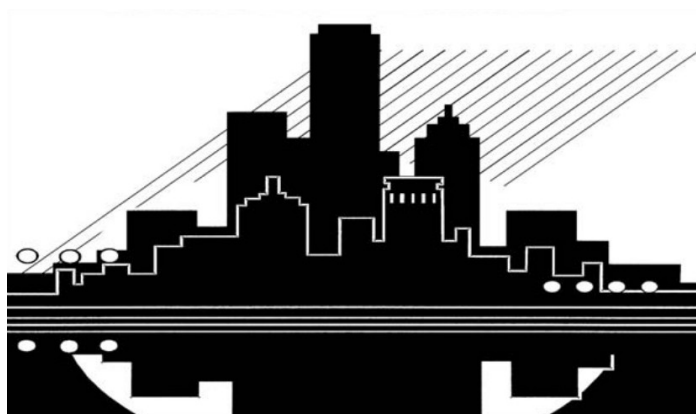
Kompozicija

Iako je fotografija po sadržaju vjerodostojna realnosti, ona nije realnost, jer sam okvir kadra zatvara njenu priču i time je odvaja od stvarne situacije. Unutar tog kadra postoji priča, a kao fotograf važno naučiti kadrirati da jasno uhvatimo priču koju želimo iznijeti. U tome nam pomaže razumijevanje kompozicije, jer za razliku od likovnih medija, fotografiju je ograničena onim što može uhvatiti, i okvirom u koji to mora uhvatiti, a kako bi znali iskomunicirati nešto u tom okviru, trebamo razumjeti kako rasporediti elemente unutar tog okvira.

Pravilo trećina je najčešći alat za kompoziciju. Radi se o prilično jednostavnom pravilu: u kadru se zamisle vertikalne i horizontalne linije koje leže na trećinama širine i visine kadra. Kada objekt koji fotografiramo postavimo na te linije, onda dobi na važnosti. Istraživanja ljudskog pogleda su otkrila da upravo sjecišta tih linija su prve točke koje oko pogleda. Osim linija, njihova sjecišta još više pridonose na važnosti elementa koji je pozicioniran na njih. Upravo se zbog toga kod fotografiranje osobe; na primjer iznad struka fotografira tako da se njeno oko postavi kraj sjecišta linija. Te linije također dijele kadar na 9 jednakih cjelina, koje možemo shvatiti kao prostor za objekte. Vrlo jednostavan primjer ovoga je slika x, gdje grad ispunjava prostor donje trećine. [1]



Slika 12: Pravilo trećina



Slika 13: Ilustracija grada postavljenog u pravilo trećina

Osim samih linija, za priču je važno i kako pozicioniramo elemente, na koju stranu, jer samim time možemo oblikovati narativ. Na slikama 12 i 13 možemo vidjeti ilustrirano isti par plesača u istoj poziciji. No, slike se razlikuju u položaju para u odnosu na kadar. Na slici 13 prirodno je zaključiti da će se pokret plesača nastaviti prema desno, no u slici 12 plesni par je u sredini kadra i gledatelj bi pretpostavio da će u sredini i ostati. [1]

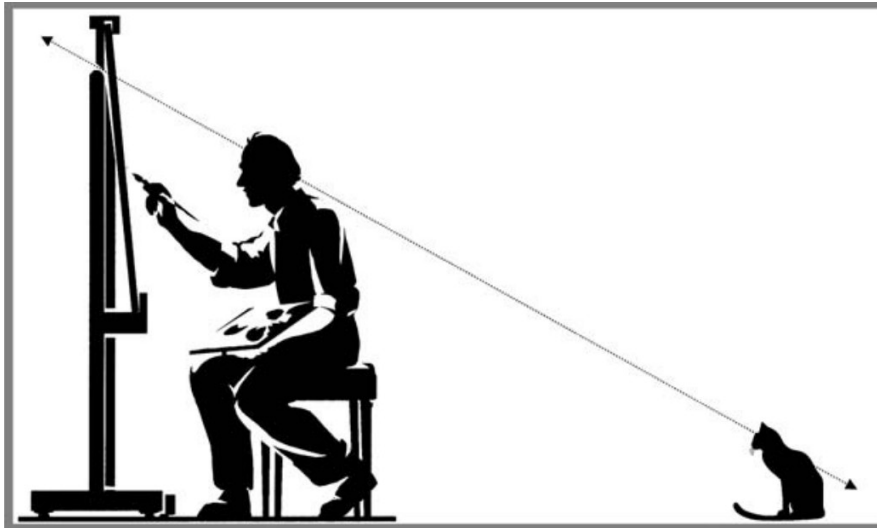


Slika 14: Plesni par u sredini kadra



Slika 15: Plesni par u lijevoj trećini kadra

Slično tome je kod fotografiranja ljudskog pogleda je njegovo usmjerenje u odnosu na kadar. Dali gleda van kadra ili unutar kadra? Kako je osoba pozicionirana unutar kadra i u odnosu s ostalim elementima. Samo pozicioniranje elemenata na jednu stranu rezultira disbalansom koji treba služiti svrsi, ili treba u prazan prostor smjestiti element koji surađuje s prvim elementom u narativu. Tu su važne i dijagonalne linije, koje mogu služiti kao linija među elementima kako bi naglasili sam pogled.



Slika 16: Ilustracija dijagonalne kompozicije i smjera pogleda

Vodeće linije su vrlo lagane za razumjeti: radi se o elementu koji je nalik linije ili više linija koje upućuju prema drugom elementu i tako ga ističu u fotografiji. Ovaj alat funkcionira bez matematike ili geometrije, već na bazi oblika i kontrasta pozadinom. Jednostavan primjer vodeće linije je klišej fotografija staze na kojoj, udaljeno od kamere je pozicionirana osoba, ili objekt, te ju tako izražava. Iako nije nužno.



Slika 17: Primjer vodećih linija na fotografiji Henryja Cartier-Bressona, "Man cycling down the street"

Pejsaž

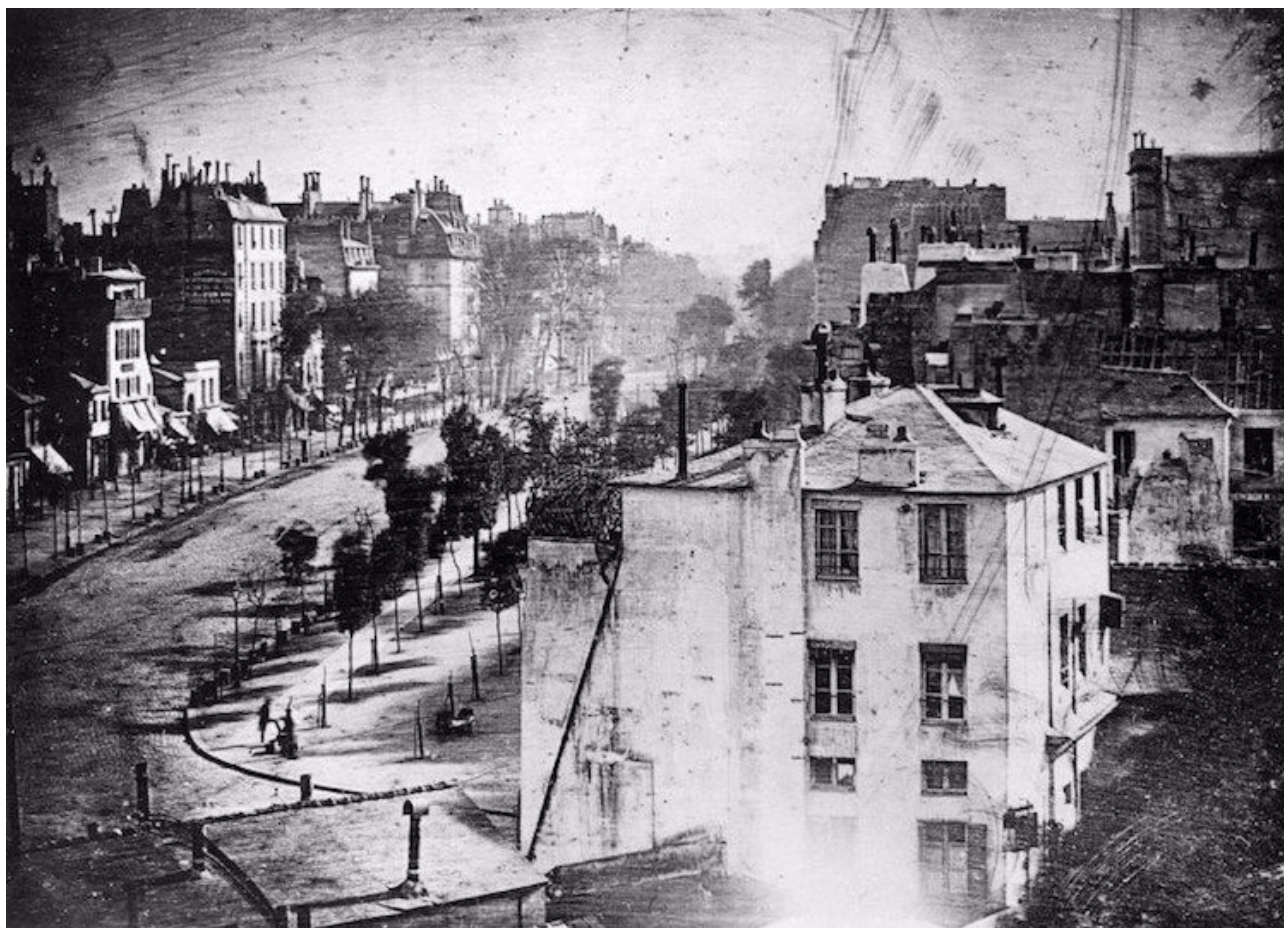
"Landscape is the visible surface of the land that allows the eye the power to wander and to name places, or more precisely to rename, as the places already have indigenous names." [2]

Pejsaž je rad koji prikazuje krajolik. Ljudi su vezani uz prostor u kojem borave, kroz koji prolaze, u kojem stvore neko sjećanje, ili koji ostavi neku drugu impresiju na samog čovjeka. U skladu s tim, prirodno je, i ljudski, da prostor postane objekt likovnog rada u kojem umjetnik može izjasniti svoj doživljaj tog prostora, jer on itekako utječe na njega. To je točnije još u vrijeme prije fotografije, kada se vizualni rad izljevao na platno preko kista, koji iako djelomično nastoji biti vjeran stvarnosti, objektivna stvarnost ostaje nedohvatljiva. No ona nije nužno poželjna, jer upravo ta nedostižnost istine omogućava da umjetnik prikaže svoju istinu, prostor koji u sebi sadrži određenu emotivnu prozračnost koja zatvori prostor u određeni trenutak, u jednu od mnogih istina tog prostora. (slika 16.)



Slika 18: Aert van der Neer, Moonlit Landscape with Bridge, c. 1650.

Urbani (latinski urbs – grad) pejisaž (ili cityscape) isti cilj postavlja u prostor grada, okružje u kojem ljudski trag nije fragment, već cjelina koju prikazuje. U samoj srži, ne razlikuje se puno od samog pejisaža, van činjenice da fotografira prostor koji je primarno oblikovalo ljudsko djelovanje. No, pristup samom procesu fotografiranja se razlikuje. Prvenstveno, za razliku od fotografije prirodnog krajolika, urbani prostor omogućuje fotkanje u noćnim uvjetima, zbog sveobuhvatne prisutnosti svijetla. Druga važna distinkcija su karakteristike elemenata, koji su predominantno geometrijski, ravni, pravilni. Jedna među prvim fotografijama gradskog pejisaža nije ciljano bila to, već radi vremenske tehnologije koja je zahtijevala dugu ekspoziciju i tako onemogućila hvatanje čovjeka u gradu, izuzev čovjeka u donjem lijevom kutu koji je čekao da mu cipele budu ispolirane. (slika 17.)



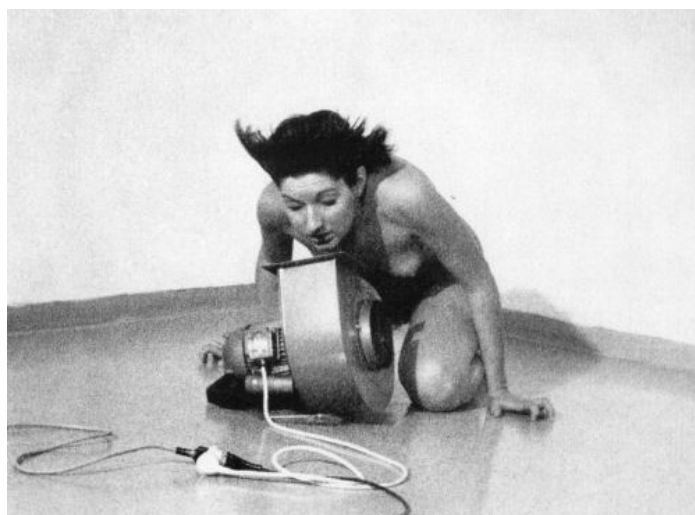
Slika 19: Louis Daguerre, Boulevard du Temple, Paris, 1839.

Video umjetnost

"Video umjetnost. Video umjetnošću se naziva umjetnički rad zasnovan na upotrebi video i televizijske tehnike." [3]

Važno je napraviti distinkciju između videa kao umjetničko djelo i filma. Iako su to dva vrlo slična medija iz tehnološke strane (snimanje kamerom, proces montiranja, projiciranje na platnu ili ekranu), film se bazira na pričanju priče, i generalno se drži konvencija koje su ustanovljene kroz njegov period razvijanja. Također, film čine i neizostavan ljudski dio, glumci. Video nije ograničen tim konvencijama, već je otvoren puno širem području eksperimentiranja unutar snimljenog medija.

Video kao medij umjetnosti se razvijao u tri okvira: eksperimenti u televizijskim institucijama, filmski eksperimenti i neoavangardni i postavangardni umjetnički eksperimenti, pogotovo 1960-ih godina u neodadaizmu i fluksus pokretima. Prve izložbe video umjetnosti organizirane su tijekom 1968. godine, a prva europska projekcija video umjetnosti održana je na izložbi Prospekt u Kölnu 1969. Prva video galerija otvorena je 1970. godine, a otvorio ju je njemački producent Garry Schum. Za videu kao mediju umjetnosti karakteristična su tri pristupa: korištenje video tehnike za dokumentiranje procesa umjetničkog rada, istraživanje video tehnologije i produciranje video djela koja teže postizanju estetskih učinaka digitalnom slikom i korištenje videa u performansu gdje je video element umjetnikovog rada. Jedan od video poznatih video radova je "Ritam 4" umjetnice Marine Abramović iz 1974. gdje je preko galerijskog video sistema prenosila jer publika zbog tehničkih razloga nije mogla prisustvovati procesu rada. Umjetnica se tijekom performansa približavala ventilatoru koji je stvarao jako strujanje zraka koje je ona pokušavala udahnut. Poznat je i rad Richarda Krieschea koji je postavio kameru i pištoljom pucao u monitor. Rad je završio pogađanjem monitora, ekran se slomio i video je nestao.[3]



Slika 20: Kadar iz video rada "Ritam 4", Marina Abramović

U razdoblju nakon 1970-ih počinju se pojavljivati video skulpture i video instalacije. Video skulpturom definiramo objekt koji je sačinjen od jednog ili više ekrana na kojima su projicirani video radovi. Video skulptura, izložena kao takva, tjera gledatelja da taj rad istovremeno tretira na dva gledanja; sam rad kao objekt u prostoru i sam video rad koji se projektira na ekranu. Video instalacija je vrlo slična, no razlikuje se činjenicom da tretira sam prostor kao rad, i isto stavlja gledatelja u poziciju segmentiranja par elemenata istog rada koji zapravo čine jedan rad. Pionir ova dva medija je Nam June Paik, poznat po: "Video Zastava" (1986.) i "Video Buda" (1974.) Također jedan od poznatih umjetnika koji su djelovali u području videa je Ivan Ladislav Galeta, koji je izradio radove poput "TV ping pong" (1975/78), No. 1, 2, 3, 4 (1979) i Pismo / Letter (1995). [3]



Slika 21: "Video zastava", Nam June Paik



Slika 22: Kadar iz "TV ping pong" Ivana Ladislava Galeta

Koncept

"Landscape painting and photography still bear the traces of the life of the land and of the land pathology that constituted the land as landscape, as aesthetic surface – despite all their attempts to exclude them." [2]

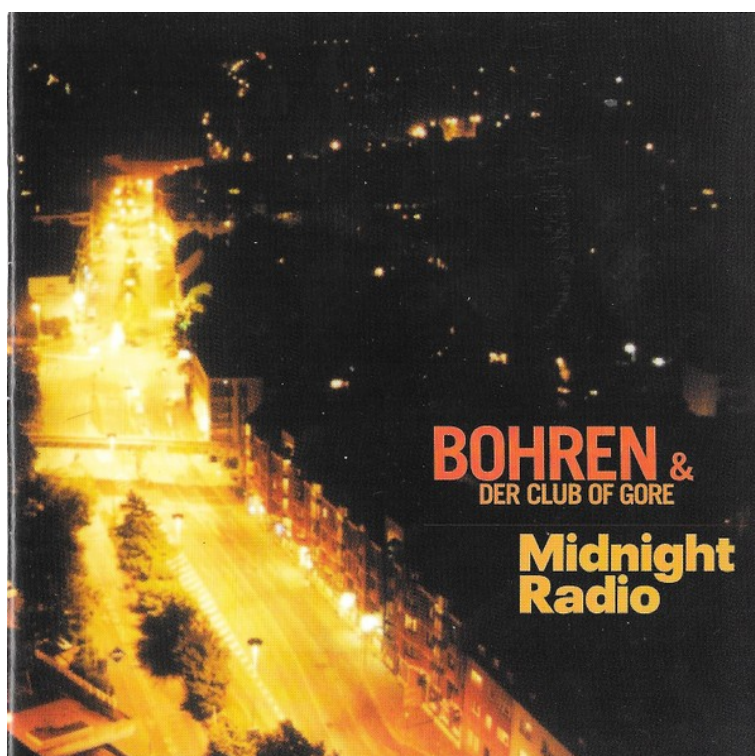
"Grad je tih" je video rad koji cilja prikazati sam grad kao urbani pejzaž, bez ljudi, jer često u pojam grada spadaju i sami stanovnici. Rad je snimljen u vrijeme noći, kada jedino što se kreće gradom je vjetar koji prenosi muk praznih ulica.

Inspiracija za rad, i vjerojatno polazište ideje su dva izvora: "Midnight Radio" album jazz sastava Bohren & der Club of Gore i knjiga "Nevidljivi gradovi" talijanskog pisca Italo Calvino.



Slika 23: Nevidljivi Gradovi, Italo Calvino

Knjigu "Nevidljivi gradovi" napisao je Italo Calvino, izdana je 1972. a engleski prijevod 1974. Radnja je sljedeća: Marco Polo i Kublai Khan raspravljaju o gradovima. Marco polo priča o sveukupno 54 grada, i sve ih svede kroz priču u kojoj nije previše važno ime, ili lokacija grada, već atmosfera grada i različite opaske koje gradovi, koje u knjizi vidimo više kao likove ili barem žive organizme nego isključivo kao lokacije. Žive barem kroz memorije Marca Pola. "Nevidljivi Gradovi" probuđuje znatiželju prema nevidljivome u gradu, prema potrazi i želji da se grad može svesti ne na beskonačno mnogo zgrada, već na samo sjećanje i doživljaj grada.



Slika 24: Midnight Radio, Bohren & der Club of Gore, 1997.

"Midnight Radio" je drugi album ambijentalnog jazz sastava Bohren & der Club of Gore izdan siječnja 1997. godine pod glazbenom kućom Epistrophy. Album je producirao Morten Gass. Čine ga 11 traka u trajanju od 2 sata i 25. minuta. Ovaj album je bio ključan za razvoj ideje zbog svojeg ambijenta, i zapravo jednostavnog covera. Slika covera je upravo pogled u kojem ovaj album treba poslušati, usred noći, u velikom gradu, s visokog gledališta, i pustiti da pogled bude pratnja albumu kroz njegovo slušanje. Također, cover je bio ključan za koloristički identitet rada, jer tijekom kolor gradiranja sam težio da bude vidljivo od kuda ideja dolazi.

Nakon nekoliko slušanja, i u vrijeme kada sam osvijestio svoj interes u fotografiji prema prostoru, odlučio sam izraditi prvu verziju, ili točnije prototip ovog rada, u Koprivnici, s izrazito jednostavnom idejom: snimiti prazan grad. Proces snimanja tog rada je bio poprilično kaotičan, od stativa koji se odlučio slomiti nakon prvog kadra i na snimci je vidljivo blago micanje kamere, do kamere s preslabim senzorom za noćno snimanje, što je rezultiralo vrlo uočljivom šumu. No, koliko god daleko od "dobrog rada", Grad je Tih – Koprivnica poslužio je savršeno za upoznavanje s pristupom ovakvom radu, i dao je ugled u potencijal ove ideje.



Slika 25: Kadar iz prve inačice rada "Grad nije tih", snimljen u Koprivnici

Naziv rada želi poručiti gledatelju da je sam grad zasebni entitet koji često ne možemo čuti, ni vidjeti odvojeno od čovjeka, jer primarna funkcija grada u samom planiranju i građenju je ona za stanovnike, koji zajedno s gradom čine identitet grada, ali isto tako i narušavaju njegov vlastiti identitet. Sami građani svojim svakodnevnim ritmom u gradu prave buku, olfaktivnu, zvučnu i vizualnu, dok grad zbog svoje pasivne i statične prirode ostaje tih. Samo u muku noći, kada prevladava tišina, čovjek može doživjeti grad kao zasebnu cjelinu. "Grad je tih" je pokušaj prikaza ne samo grada i njegovih zvukova, već i mističnog karaktera njegovog muka. To je

poziv za gledatelja da osjeti, i čuje grad kakav je kada u njemu nema buke.

Gradovi se često uzimaju zdravo za gotovo i teško je odvojiti ljude od grada. Često smatramo da grad čine sami ljudi koji kroz svoje aktivno djelovanje daju gradu dušu, atmosferu. Zapravo je teško zamisliti grad bez ljudi, jer grad postoji da ima funkciju koja koristi ljudima. Dućani, banke, zatvorene galerije, semafori, zebre i bez broj drugih svakakvih elemenata koji su istočkani kroz cijeli grad, sve je tu s prvenstveno za korist čovjeka. No, što se dešava kada ljude maknemo iz grada, kada mu oduzmemo aktere kojima koristi njegova funkcija, a s time i samu funkciju? Ostaje sam gola estetika geometrijskih tijela u gradu bez ljudi, i onda je sam grad tih.

“Grad je tih” je video rad koji cilja prikazati grad kao kompletnu cjelinu, jer iako u njemu nema ljudi, on nije zapravo prazan. Grade ga mnogo elemenata koji bez ljudi postaju dio ritmičke kompozicije grada, bioma koja može biti jednako kaotična kao sama priroda. Zapravo sam čin šetanja kroz prazan grad je sličan, ako ne i identičan samačkoj šetnji kroz prirodu.

S tehničke strane, rad čine statični kadrovi kojima je pristupljeno kao da su fotografije, a ne video. Fotografija je dokumentacija prostora, a video ili film se više bazira na vrijeme i njegovom prolazu. Grad, kada u njemu nema ljudi nema događaja koji će označiti neko vrijeme, osim ako gledamo na dug period u kojem će se grad promijeniti zbog napuštenosti, no to nije tema ovog rada. Svaki kadar u radu nema namjeru da prikaže neki specifičan događaj u trenutku snimanja, već da prikaže dio grada, jedan kvart, trg, ulicu, lokaciju, ili jednostavno kut gledanja. Kada se čovjek prošeće kroz grad, ne pamti cijeli put, ili segmente šetnje, već određene trenutke i atmosferu.

Pošto se ipak radi o video radu, a video rad za razliku od fotografije ima određeno trajanje, i uglavnom ne funkcionira bez nekog sadržaja, neke promjene, pri snimanju statičnih kadrova težilo se da u njima postoji element po kojem će se raspoznati da se

radi o videu, elementi koji se mijenjaju u svojem ritmu, van direktne kontrole čovjeka. To su naprimjer semafori, znakovi, životinje, biljke i slično.

Važno je napomenuti da ovaj rad je na kraju samo pokušaj svođenja iskustva praznog grada u video. Naprosto je nemoguće prikazati pravi osjećaj bivanja radi limitacije samog medija, zbog toga, kako bi se pokušala očarati atmosfera, rad čini i glazba jazz sastava Bohren & der Club of Gore, 5. traka iz albuma Midnight Radio, koji je i pridonio začetku ovog rada. Grad, koji je tih, i dalje ima svoj neki automatizirani ritam preko elemenata koji su snimljeni: semafori, svjetlosni znakovi, svjetla, stabla, životinje. Kako bi se očarao i taj ritam, važan dio rada čini sama glazba, koja služi i za vremensku strukturu rada, i da usmjeri atmosferu rada bliže onoj koja je prisutna u šetnji kroz grad.



Slika 26: Kadar iz video rada "Grad je tih"

Produkcija

Oprema

Oprema korištenja za snimanje je: Sony Alpha a7 kamera, Takumar 50mm f/1.4 SMC objektiv i stativ.



Slika 27: Sony Alpha a7 kamera

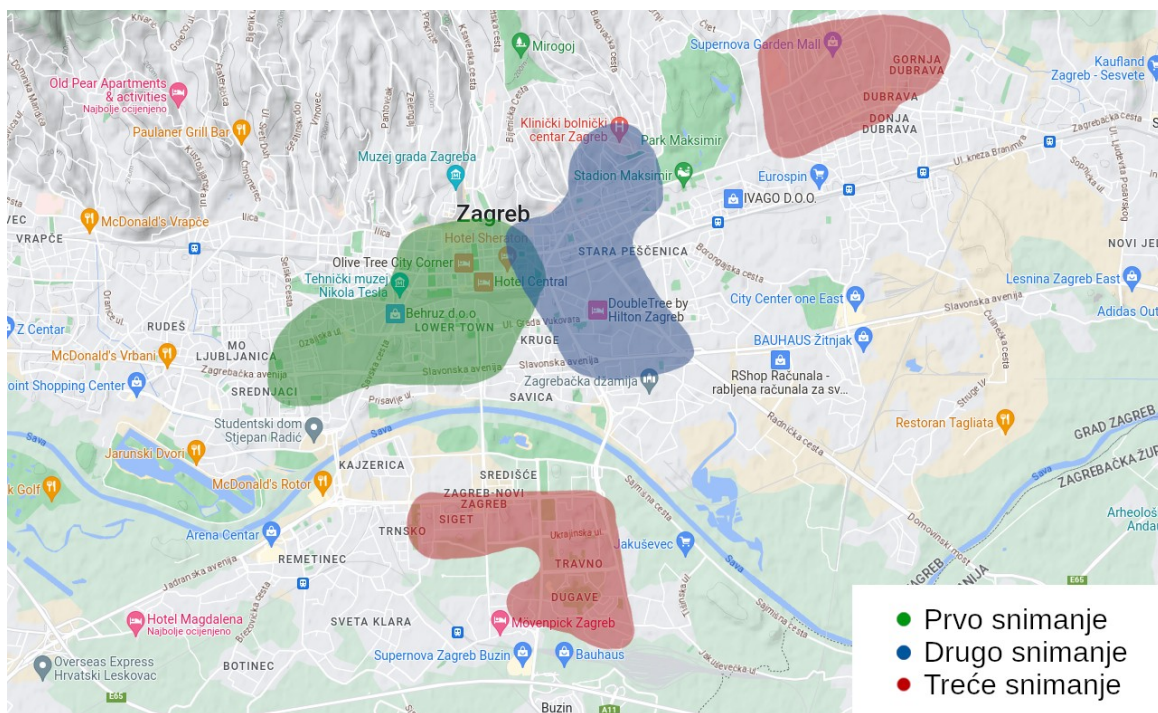


Slika 28: Takumar 50mm f/1.4 SMC objektiv

Proces snimanja

Kadrovi za video rad snimljeni su u 3 različita perioda: 1. (od 14. do 16. 9. 2022.) 2. (od 25. do 28. 10. 2022.) i 3. (od 26. do 30. 6. 2023.) Za vrijeme snimanja materijala za “Grad je Tih” nije bilo knjige snimanja jer se odvija u gradu koji mi je relativno nepoznat, već je na početku svakog perioda odrađen kratki uvid preko Google Street View-a, nakon kojeg sam si označio lokacije na kojima bih mogao snimiti. Bilo mi je potrebno da snimim što veći raspon Zagreba, da ulovim što više različitih lokacija i prekrijem što veću površinu Zagreba. Kao što je u konceptu već opisano, tražio sam kadrove koji imaju neki element koji se vizualno mijenja (list, svjetlo...) Također, pošto rad traži izostanak ljudi, jedino sam mogao snimati u kasnom dobu, između ponoći i ranog jutra. Zbog tako zamišljenog rada, "plan

snimanja" je više bio skupina natuknica da znam kojim smjerom da se krećem. Lokacije koje izabrao usred dana na kraju često nisu ispale pogodnima za snimanje po noći. Zato snimanje ovog rada je u velikom rasponu bila improvizacija, šetanje kroz grad u noći i traženje zanimljivih kadrova. Zapravo ne puno drugačije od dnevne fotografske šetnje, no bez sunca i bez ljudi. Vodio sam se (usred dana) prometnijim cestama zbog hipoteze da je veća vjerojatnost naići na objekte koji imaju neku promjenu (na primjer reklama na ekranu ili aparat na kojemu titra svijetlo) no nisam izostavio sporedne ulice, susjedstva i parkove. Vodio sam se dosta instinktivno i neki od kadrova kojima sam najviše zadovoljan nisu uopće bili predviđeni. Svaku scenu sam snimao najmanje 30 sekundi, kako bih imao dovoljno materijala u montaži. Pošto je Zagreb ipak "živ" i preko noći, problematični su bili kadrovi većih i prometnijih cesta. Osim toga bilo je i čistke ulica, čekanje ljudi da izađu iz kadru, nekada sam ih zamolio da izađu, nekada čekao, i zainteresirani ljudi koji propitkuju što točno snimam. Nakon tih 4 do 6 sata vratio sam se svojem privremenom prebivalištu, preselio snimke, i stavio baterije puniti za sljedeći dan te ponovno krenuo u pripremu, i još jednu šetnju.

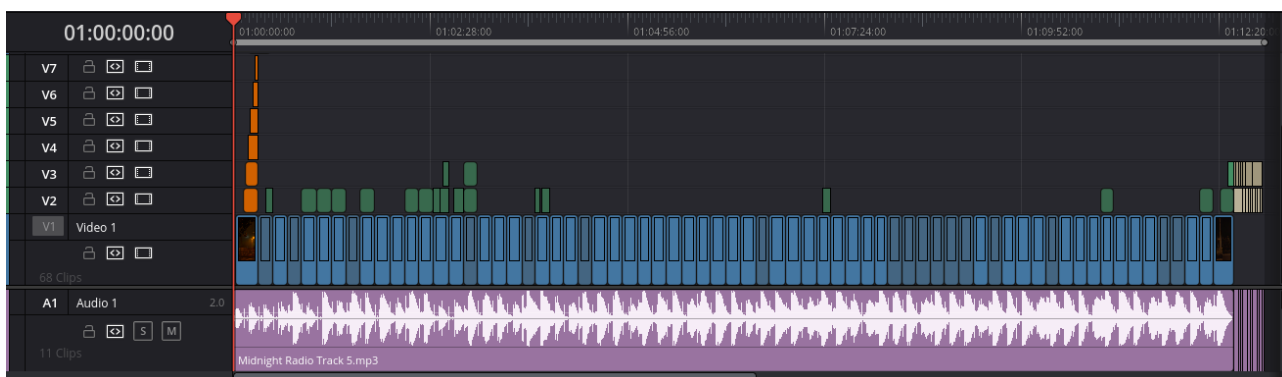


Slika 29: Karta prostora u kojem su snimljeni kadrovi za "Grad je tih"

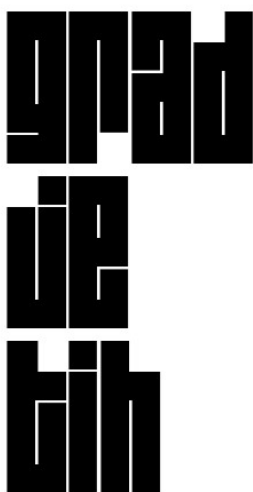
Montaža

Rad čine 68 snimljenih kadrova, glazba, naslovni tekst i odjavna špica. Montaža rada odrađena je u programu "Davinci Resolve". Prvotno sam stavio glazbu (Bohren & der Club of Gore: Midnight Radio Track 5) u prvi audio kanal zbog sinkroniciteta vizuala i glazbe, ona je određivala trajanje kadrova. U radu sam se oslanjao na bubanj za promjenu kadrova, a ostale dionice sam koristio za promjene unutar kadra, kao što su promjene na semaforima, svjetlu i digitalnim ekranima. Redoslijed kadrova je baziran na sličnosti elemenata ili karakteru grupe kadrova.

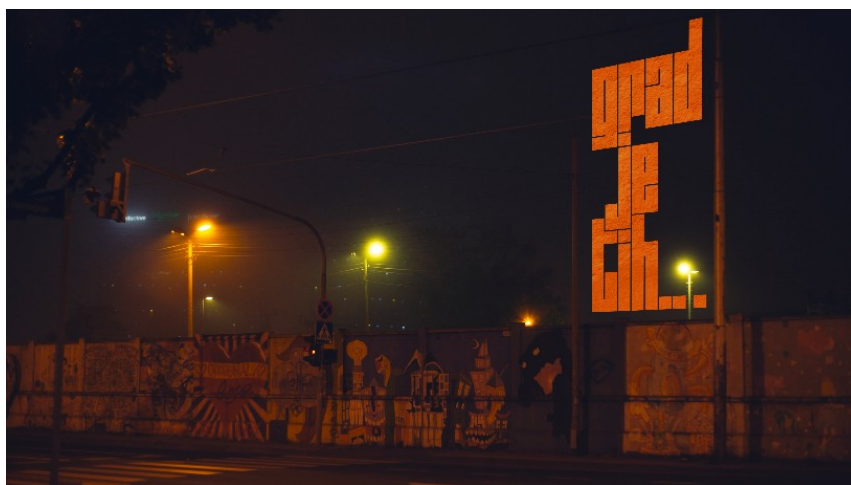
Prvi kadar osim same snimke također čini i naslov samog rada koji sam izradio u programu Adobe Photoshop. Kao bazu za font sam koristio Blackout font, na koji sam napravio varijaciju kako bih se više uklapala u rad, da bude spretniji za izradu naslova i konzistentniji. Osim fonta naslov čini i tekstura asfalta koja je postavljena iznad, te pobojana u žuto da bi bila u sklopu ostatka rada.



Slika 30: Timeline videa "Grad je tih"

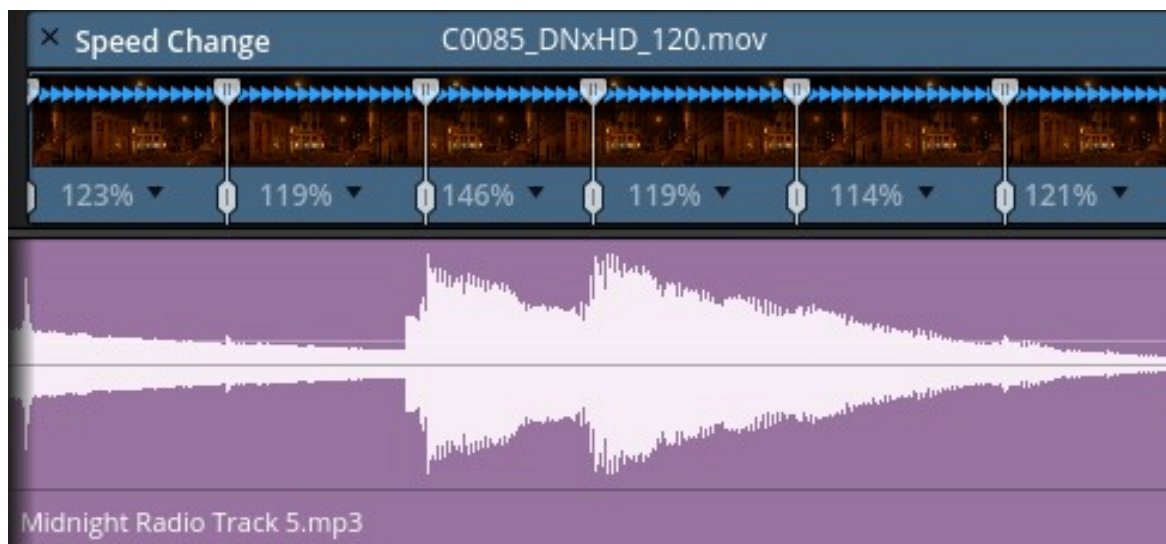


Slika 31: Blackout font



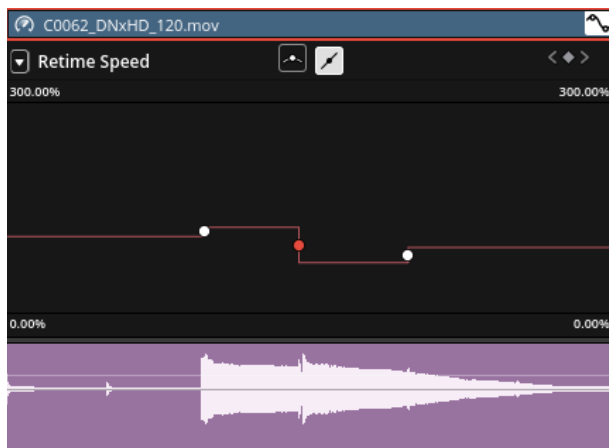
Slika 32: Varijacija na Blackout font korištena za naslov

Kako bih sinkronizirao događanja unutar kadrova s ritmom glazbe, koristio sam alat "Retime Control" i "Retime Curve". Retime controlom sam unutar kadra odredio ključne frameove gdje se dešava promjena. To omogućuje razvlačenje i skraćivanje trajanja kadra, to jest ključne frameove mogu vremenski pozicionirati u trenutak kada se u glazbi desi neka melodijska linija.

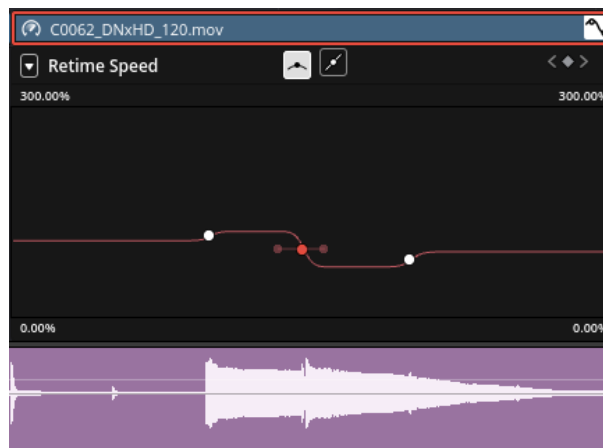


Slika 33: Sinkroniziranje videa sa zvukom koristeći Retime Control

Nakon podešavanja, koristio sam "Retime Curve" kako bi smanjio vidljivost promjene brzine u kadru, promjena ne bi bila instantna i učljiva, već glatka.



Slika 34: Promjena brzine prije korištenja Retime Curve



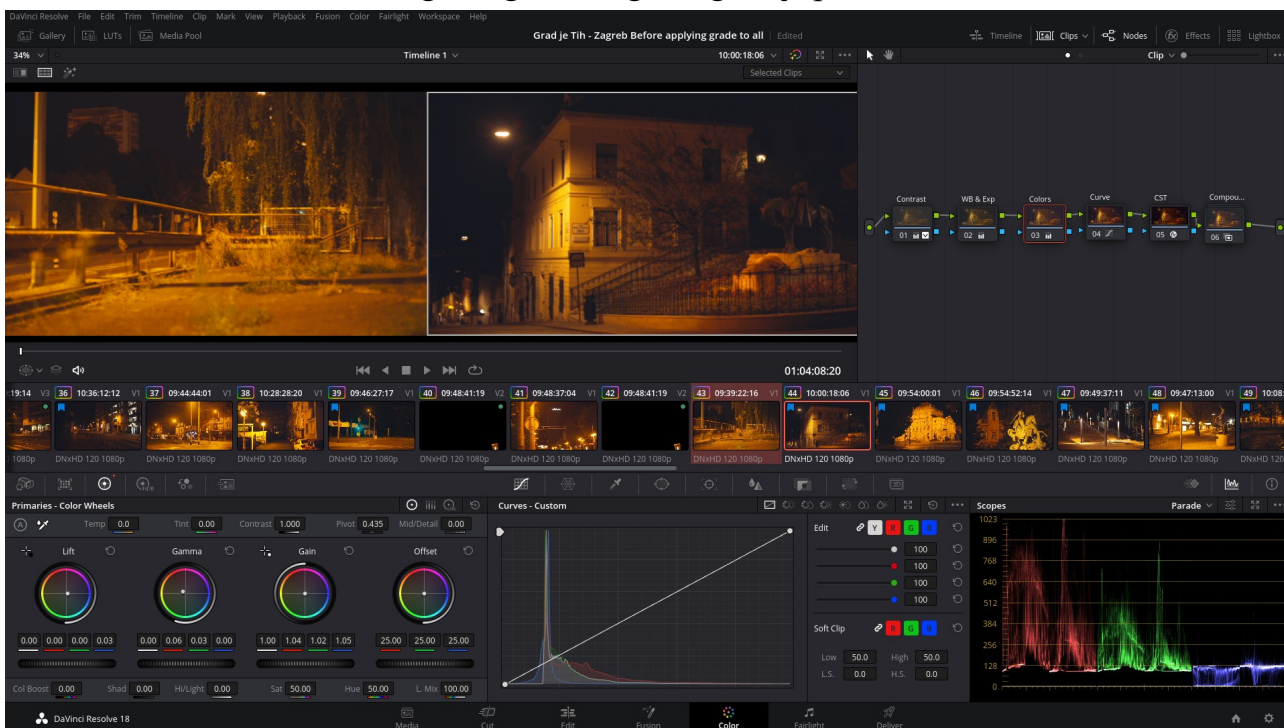
Slika 35: Promjena brzine nakon korištenja Retime Curve

Osim manipuliranja trajanjem kadra, koristio sam i slojeve, cropanje i maskiranje kako bih promjene utjecale na što manji dio kadra, jer u većini kadrova promjene su u izoliranom dijelu. Primjer su kadrovi gdje je promjena svijetla na semaforu, koju je izolirana od ostatka kadra, što znači da se u istom trenu odvijaju dvije ili više snimke.

Koloriranje

Posao kolorista svodi se na dva dijela: kolor korekcija i kolor gradiranje. Kamerom snimljeni materijal rijetko je potpuno vjerodostojan onome što naše oko vidi, zato postoji Kolor korekcija: postupak prepravka snimljenog materijala da bude što vjerodostojan pravom svijetu i kada je moguće, često se oslanja na bijelu boju u kadru. U ovom segmentu kolorist prilagođava ekspoziciju i njene dijelove (sjene, midove i highlighte), temperaturu (hladno/toplo) i tintu (zeleno/magenta).

Kolor gradiranje je stilistički dio manipuliranja bojama snimljenog materijala koji može drastično utjecati na samu interpretaciju rada. Cilj je preko boje izraziti određeni karakter snimljenog materijala. U današnje vrijeme jedna od češćih opcija koloriranja, pogotovo u modernoj kinematografiji je "Orange and teal" shema boja. Za "Grad je tih" odlučio sam koristiti blago nerealan izgled, u kojem sam izrazio plavo u sjenama i zlatno u highlightima i midtonovima, te također digao malo crvene da bih dobio malo ljubičaste jer žuta i ljubičasta su komplementarne boje. Ljubičasta također nosi karakter nostalgичnog, ili magičnog, koji paše u video rad.



Slika 36: Radna površina za koloriranje u programu DaVinci Resolve 18



Slika 37: Izgled kadrova prije kolor gradiranja

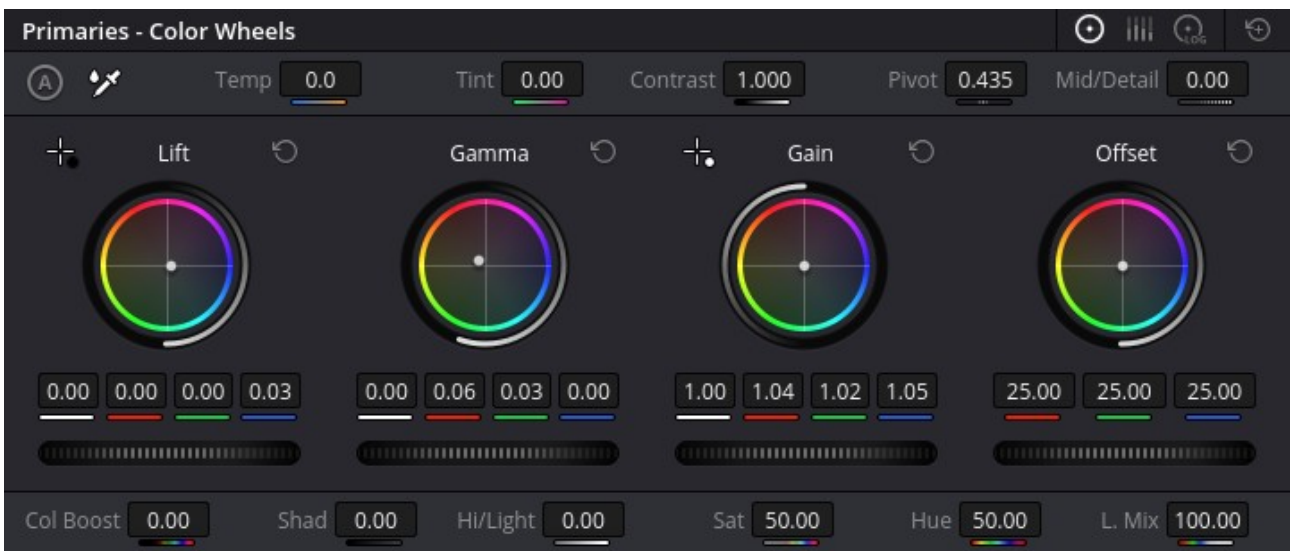


Slika 38: Izgled kadrova nakon kolor gradiranja



Slika 39: Slojevi za kolor gradiranje

Na slici 39 prikazan je raspored slojeva za color gradiranje. Prva dva sloja (Contrast i WB & Exp) koristio sam za korigiranje boje i kontroliranje ekspozicije kako bih kadar bio što bliži stvarnosti kada sam ga snimio. U Color Wheels segmentu (slika 40) radne površine koristio sam donje horizontalne kotače, koji upravljaju svim bojama u toj svjetlosnoj vrijednosti (redom: sjene, midtonovi, highlighti, ekspozicija). Također sam koristio "Temp" i "Tint" kako bih podesio white balance. Color segment daje opciju da se istovremeno vide dva ili više kadrova, što sam koristio za vizualnu potvrdu sličnosti već koloriranog kadra i kadra na kojem sam u tom trenutku radio. Također sam koristio histogram u donjem lijevom kutu da ne odrežem previše informacija, i da bi dva kadra bila slična u njemu, jer on isto daje mogućnost nadziranja dva kadra.

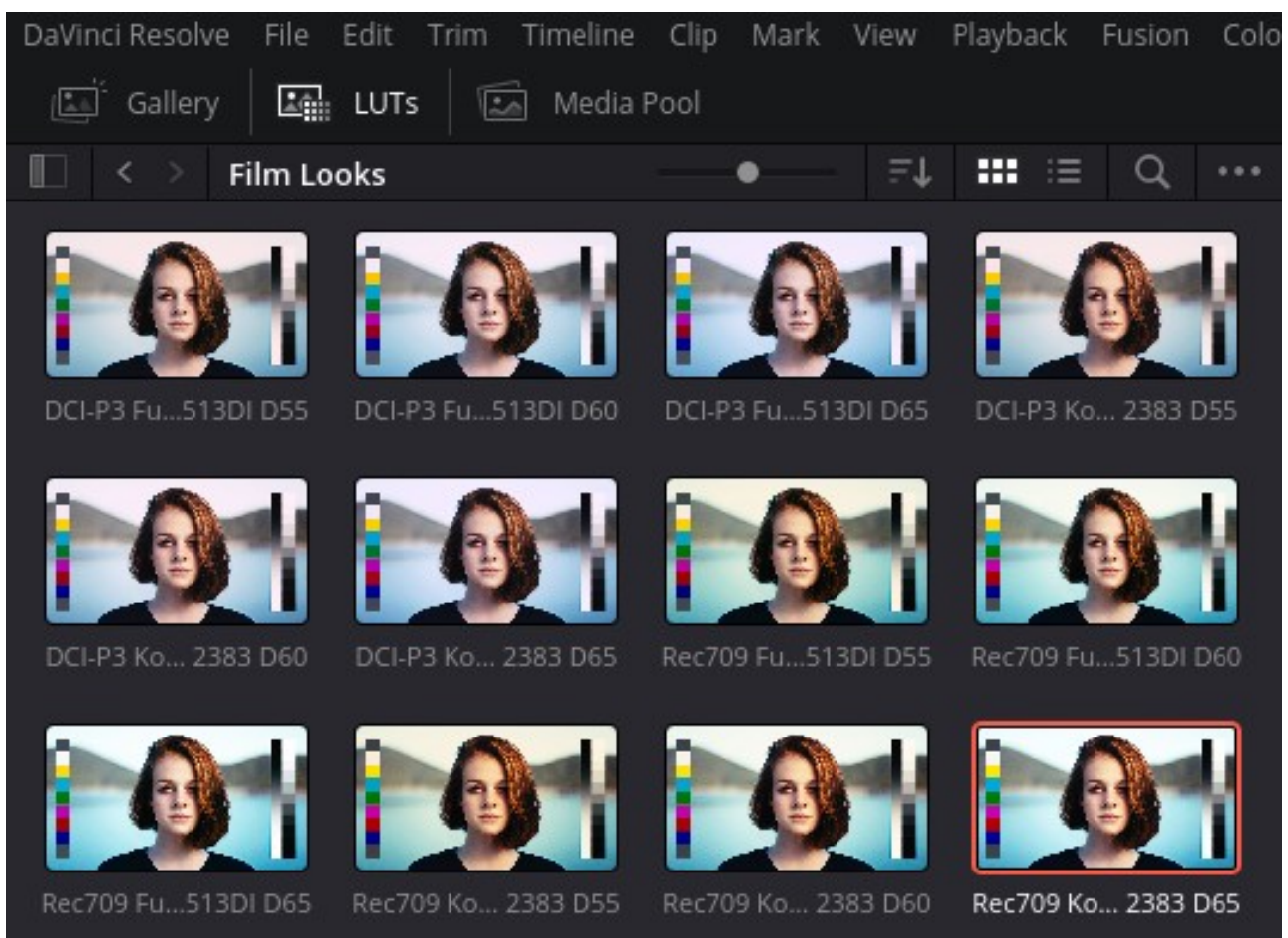


Slika 40: Color Wheels segment radne površine

Sljedeći sloj je Colors, u kojem sam odvojeno mijenjao boje, crvena, zelena i plava

iznad kotačića koje sam koristio za ekspoziciju. Generalno sam u sjenama dizao plavu, u midtonovima crvenu i zelenu u 2:1 odnosu, u highlightima crvenu u 2:1 odnosu i dodao plavu kako bih izvadio malo ljubičaste i u svjetlosnim dijelovima. Nekada sam umjesto highlighta ljubičastu trebao izvaditi u midtonovima zbog tamnosti kadra. Sljedi Curve sloj, u kojem sam blago dodao kontrast.

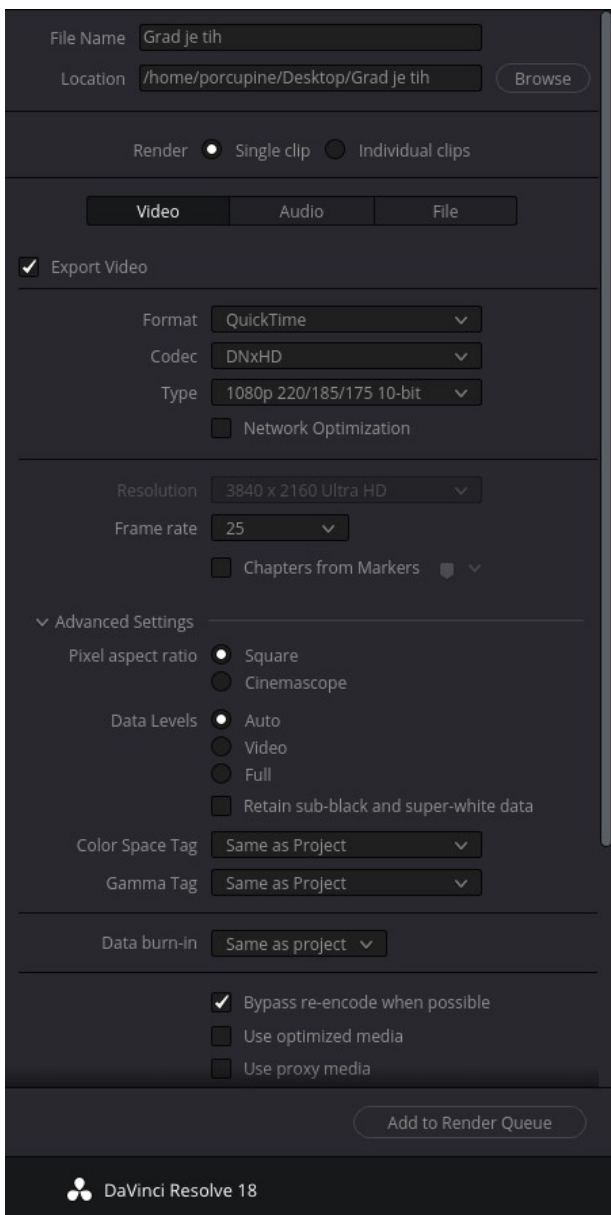
Sljedeća dva sloja koristio sam kako bih radu dodao filmski look. CST sloj koristi efekt Color Space Transform, kojim sam promijenio colorspace. Sljedeći sloj je zapravo grupa od dva sloja, koja su grupirana u jedan kako bih mogao točno manipulirati njihovim vrijednostima. Radi se o još jednom CST sloju, no ovaj pretvara trenutne informacije u Cineon Log format, koji je potreban kako bih sljedeći sloj točno funkcionirao. DaVinci Resolve dolazi s nekoliko filmski look LUT presetova. Koristio sam Rec709 Kodak 2383 D65.



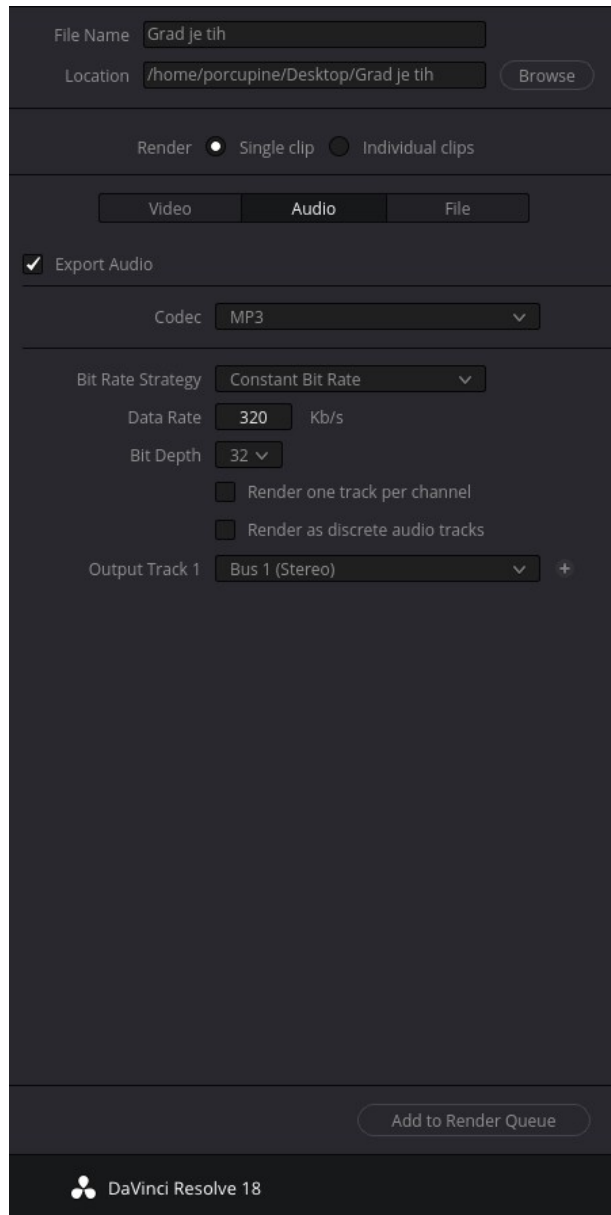
Slika 41: Film Look presetovi u programu DaVinci Resolve 18

Eksportiranje

Na kraju ostaje samo eksportiranje rada koje se odvija u zadnjem segmentu programa Davinci Resolve 18, u "Deliver" segmentu. Rad je eksportiran u QuickTime formatu, DnxHD codecu, u HD rezoluciji (1920x1080), framerate od 25fps. Audio je spremljen u Mp3 formatu, 32b Bit Depthu sa Data Rateom od 320 Kb/s.



Slika 42: Eksportiranje videa



Slika 43: Eksportiranje zvuka

Zaključak

Proces stvaranja ovog video rada mi je najviše dao uvid u važnost uočavanja detalja oko sebe, pogotovo za fotografiju i video. Uživao sam u snimanju materijala za rad, ne samo zato što sam svaki puta išao u šetnju koja je bila kratka zasebna avantura, već sam to činio u vrijeme kada sam i mogao biti sam, kada sam se osjećao kao da je grad moj. Bilo je i mnogo smiješnih i čudnih susreta s ostalim prolaznicima puta i par pomalo neugodnih situacija. Iako sam u Zagrebu bio puno puta prije, nisam do početka ovog rada posjetio velik dio Zagreba.

Također sam imao priliku puno naučiti o kolor gradiranju, proces koji mi je do ovog rada bio potpuno nepoznat s tehničke strane. Rad nije bez svojih mana, no uvijek sljedeći u seriji može biti bolji. Uzbuđen sam i radi čiste činjenice uživanja u procesu su osvijestila želju za ponavljanjem ovog rada, no ponovno u malo drugačijoj situaciji.



IZJAVA O AUTORSTVU

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, Marko Benjak (ime i prezime) pod punom moralnom, materijalnom i kaznenom odgovornošću, izjavljujem da sam isključivi autor/ica završnog/diplomskog (obrisati nepotrebno) rada pod naslovom Umjetnički video rad „Grad je tih“ (upisati naslov) te da u navedenom radu nisu na nedozvoljeni način (bez pravilnog citiranja) korišteni dijelovi tuđih radova.

Student/ica:

(upisati ime i prezime)

Marko Benjak
(vlastoručni potpis)

Sukladno čl. 83. 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.

Sukladno čl. 111. Zakona o autorskom pravu i srodnim pravima student se ne može protiviti da se njegov završni rad stvoren na bilo kojem studiju na visokom učilištu učini dostupnim javnosti na odgovarajućoj javnoj mrežnoj bazi sveučilišne knjižnice, knjižnice sastavnice sveučilišta, knjižnice veleučilišta ili visoke škole i/ili na javnoj mrežnoj bazi završnih radova Nacionalne i sveučilišne knjižnice, sukladno zakonu kojim se uređuje znanstvena i umjetnička djelatnost i visoko obrazovanje.

Literatura

Publikacije:

- [1] Wheeler, Paul: Practical Cinematography, Eslevier/Focal Press, USA, 2005.
- [2] Giblett, Rod & Tolonen, Juha: Photography and Landscape, Intellect, Bristol, UK / Chicago, USA, 2012.
- [3] Šuvaković, Miško: Pojmovnik suvreme umjetnosti, Horetzky, Zagreb, Vlccs & Beton, Ghent, 2005.

Literatura na internetu:

- [4] <https://www.photographytalk.com/what-is-photography> (pristupljeno 9. 9. 2023.)
- [5] <https://www.photoion.co.uk/blog/encyclopaedia/heliography/> (pristupljeno 9. 9. 2023.)
- [6] <https://www.loc.gov/collections/daguerreotypes/articles-and-essays/the-daguerreotype-medium/> (pristupljeno 9. 9. 2023.)
- [7] <https://www.gallery.ca/photo-blog/the-calotype-process> (pristupljeno 9. 9. 2023.)
- [8] <https://iphf.org/inductees/frederick-scott-archer/> (pristupljeno 9. 9. 2023.)
- [9] <https://www.bhphotovideo.com/explora/photography/features/historical-processes-ambrotypes-and-tintypes> (pristupljeno 9. 9. 2023.)
- [10] <https://kimon.hosting.nyu.edu/physical-electrical-digital/exhibits/show/innovation-in-photography-thro/item/1112> (pristupljeno 9. 9. 2023.)
- [11] <http://www.photographyhistoryfacts.com/photography-development-history/photographic-film-history/> (pristupljeno 9. 9. 2023.)
- [12] https://dot.egr.uh.edu/sites/dot/files/files/programs/digm/film_0.pdf (pristupljeno 9. 9. 2023.)

Popis slika

Slika 1: Ilustracija camere obscure

https://en.wikipedia.org/wiki/Camera_obscura#/media/File:1755_james_ayscough.jpg

Slika 2: “Pogled s prozora u Le Grasu” Joseph Nicéphore Niépce, heliograf, 1826.

https://en.wikipedia.org/wiki/View_from_the_Window_at_Le_Gras

Slika 3: Dagerotip mladog čovjeka, circa 1840.

<https://icatchshadows.com/faces-from-the-past-looking-at-four-1840s-daguerreotype-portraits/>

Slika 4: Otvorena vrata, William Fox Talbot, kalotip

<https://scalar.chapman.edu/scalar/ah-331-history-of-photography-spring-2021-compendium/aj-duff-essay-1>

Slika 5: Palača likovne umjetnosti, suha ploča, San Francisco 2002

<https://www.alternativephotography.com/silver-gelatin-dry-plate-process/>

Slika 6: Pvt. James House, ambrotip, 1861.-62?

<https://artblart.com/tag/mathew-b-brady-abraham-lincoln/>

Slika 7: Ferotip dviju djevojki i psa, San Francisco, circa 1900

<https://en.wikipedia.org/wiki/Tintype>

Slika 8: Kodachrome 18 EXP filmska rola

<https://www.wepidgeon.com/tag/kodak-kodachrome-color-safety-film/>

Slika 9: Primjer strukture filmske role (10. 9. 2013)

<https://neiloseman.com/how-film-works/>

Slika 10: Različiti rakursi i njihov utjecaj na kadar

<https://filmlifestyle.com/camera-angles-in-filmmaking/>

Slika 11: Primjeri različitih planova

<https://www.umontanamediaarts.com/MART101L/shot-types>

Slika 12: Pravilo trećina

Slika 13: Ilustracija grada postavljenog u pravilo trećina

Slika 14: Plesni par u sredini kadra

Slika 15: Plesni par u lijevoj trećini kadra

Slika 16: Slika 16: Ilustracija dijagonalne kompozicije i smjera pogleda

Slika 17: Primjer vodećih linija na fotografiji Henrya Cartier-Bressona, “Man cycling down the street”

<https://streetbounty.com/directing-eyes-with-leading-lines/>

Slika 18: Aert van der Neer, Moonlit Landscape with Bridge, c. 1650.

https://en.m.wikipedia.org/wiki/File:Van_der_Neer_-_Moonlit_Landscape_with_Bridge.jpg

Slika 19: Louis Daguerre, Boulevard du Temple, Paris, 1839.

<https://mymodernmet.com/oldest-photos-cities-around-the-world/>

Slika 20: Kadar iz video rada “Ritam 4”, Marina Abramović

<https://www.wikiart.org/en/marina-abramovic/rhythm-4>

- Slika 21: “Video zastava”, Nam June Paik
https://www.si.edu/tbma/sites/default/files/slideshow/paragraphs/tbma-work-hmsg-videoflag_headlineimage.jpg
- Slika 22: Kadar iz “TV ping pong” Ivana Ladislava Galete
<https://youtu.be/zjgcrUJCMYg?si=tFMYGxiYzkP1KrC2>
- Slika 23: Nevidljivi Gradovi, Italo Calvino
<https://lithub.com/10-diverting-reads-for-difficult-days/invisible-cities-by-italo-calvino/>
- Slika 24: Midnight Radio, Bohren & der Club of Gore, 1997.
<https://www.discogs.com/release/7005922-Bohren-Der-Club-Of-Gore-Midnight-Radio>
- Slika 25: Kadar iz prve inačice rada “Grad nije tih”, snimljen u Koprivnici
- Slika 26: Kadar iz video rada “Grad je tih”
- Slika 27: Sony Alpha a7 kamera
<https://www.sony.hr/electronics/fotoaparati-s-izmjenjivim-objektivima/ilce-7-body-kit>
- Slika 28: Takumar 50mm f/1.4 SMC objektiv
<https://www.pentaxforums.com/lensreviews/SMC-S-M-C-Super-Takumar-50mm-F1.4.html>
- Slika 29: Karta prostora u kojem su snimljeni kadrovi za “Grad je tih”
- Slika 30: Timeline videa “Grad je tih”
- Slika 31: Blackout font
- Slika 32: Varijacija na Blackout font korištena za naslov
- Slika 33: Sinkroniziranje videa sa zvukom koristeći Retime Control
- Slika 34: Promjena brzine prije korištenja Retime Curve
- Slika 35: Promjena brzine nakon korištenja Retime Curve
- Slika 36: Radna površina za koloriranje u programu DaVinci Resolve 18
- Slika 37: Izgled kadrova prije kolor gradiranja
- Slika 38: Izgled kadrova nakon kolor gradiranja
- Slika 39: Slojevi za kolor gradiranje
- Slika 40: Color Wheels segment radne površine
- Slika 41: Film Look presetovi u programu DaVinci Resolve 18
- Slika 42: Exportiranje videa
- Slika 43: Exportiranje zvuka

Prilog

USB koji sadrži: Video rad "Grad je tih"