

Nezamjenjiva

Bregović, Tamara

Undergraduate thesis / Završni rad

2019

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

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:122:979291>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2024-11-27**



Repository / Repozitorij:

[University North Digital Repository](#)





**Sveučilište
Sjever**

Završni rad br. 93/MED/2019

Kratkometražni igrani film Nezamjenjiva

Tamara Bregović, 0451/336

Koprivnica, rujan 2019. godine

Prijava završnog rada

Definiranje teme završnog rada i povjerenstva

ODJEL Odjel za umjetničke studije

STUDIJ preddiplomski sveučilišni studij Medijski dizajn

PRISTUPNIK Tamara Bregović

MATIČNI BROJ 0451/336

DATUM 29.08.2019.

KOLEGIJ Vizualna kultura

NASLOV RADA Nezamjenjiva

NASLOV RADA NA ENGL. JEZIKU Irreplaceable

MENTOR Antun Franović

ZVANJE docent umjetnosti

ČLANOVI POVJERENSTVA

1. izv. prof. Simon Bogojević Narath, predsjednik
2. doc. art. Antun Franović, mentor
3. doc. dr. sc. Rosana Ratkovčić
4. doc. art. Dubravko Kuhta, zamjenski član
- 5.

Zadatak završnog rada

BROJ 93/MED/2019

OPIS

Praktični dio završnog rada je kratki igrani film o djevojci koja bi trebala ustati iz kreveta no ne može izaći iz svoje glave. Pratimo događanja u njoj sobi kao i njenim mislima. Granica između realnosti i zamišljenog se gubi. Istražuju se mogućnosti klasičnog filmskog medija kao optimalnog sredstva za uspješan prikaz paralelnih realnosti.

U RADU JE POTREBNO:

- odabrati medij - vizualni/auditivni - optimalan za praktični dio završnog rada s obzirom na temu
- ispitati medijske pogodnosti filma kao sredstva izbora za rad na izabranoj temi
- pristupiti razradi svih faza koje film kao medij podrazumijeva
- artikulirati i izvesti sve potrebne faze predprodukcije i postprodukcije
- objasniti tijek i opravdanost cjelokupnog praktičnog rada u mediju

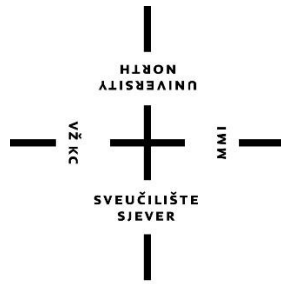
ZADATAK URUČEN

17.9.2019.

POTPIS MENTORA

SVEUČILIŠTE
SJEVER

SVEUČILIŠTE
SJEVER



Sveučilište Sjever

Odjel za Medijski dizajn
Završni rad br. 93/MED/2019

Kratkometražni igrani film Nezamjenjiva

Studentica

Tamara Bregović, 0451/336

Mentor

Antun Franović, doc. art.

Koprivnica, rujan 2019. godine

Sažetak

Rad se bavi detektiranjem mogućih načina za prikazivanje stanja svijesti lika kroz strukturu filma te duljinu kadrova obrazloženih primjerima. Istražuje efekte nekonvencionalnog strukturiranja filma koja se nalaze izvan okvira klasične tročinske strukture. Također analizira utjecaje različite duljine kadrova na ritam filma i gledaočeve emocije. U praktičnom dijelu rada steknute se spoznaje koriste u praksi kroz razradu scenarija i snimanje kratkometražnog filma.

Ključne riječi:

kratkometražni igrani film, struktura, linearni i nelinearni redosljed, duljina kadrova, odnos stvarnog i nestvarnog

Popis korištenih kratica

ASL	average shot length
INT.	<i>interior</i>
EXT.	<i>exterior</i>
OFF; O.S.	<i>off screen</i>
V.O.	<i>voice over</i>
CONT'D	<i>continued</i>

Sadržaj

Sažetak.....	2
Popis korištenih kratica	3
1. Uvod	1
2. Struktura igranih filmova	3
2.1. Kronološki ili linearni redoslijed	4
2.1.1. Uzastopne priče	4
2.1.2. Paralelni	4
2.2. Nelinearni redoslijed	4
2.2.1. Razlomljena struktura	4
2.2.2. Obrnuta struktura	5
2.2.3. Ponavljanje.....	5
3. Kadrovi i njihova duljina	6
3.1. Kratak.....	6
3.2. Ni kratak ni dug	7
3.3. Dugi.....	7
3.3.1. <i>Ida – napetost i nelagoda</i>	7
3.3.2. <i>Topio stin omihli – trajanje priča priču</i>	8
3.3.3. <i>Lat sau san taam – besprijeckorna koreografija</i>	9
3.3.4. <i>Rope i Birdman – iluzija neprekinutog snimanja</i>	10
3.3.5. <i>One-take bez iluzija</i>	10
4. Razvoj ideje vlastitog filma	12
4.1. Likovi	12
4.2. Priča.....	13
4.3. Odnos stvarnog i nestvarnog	13
5. Faze stvaranja filma	14
5.1. Scenoslijed.....	14
5.2. Scenarij	15
5.3. Snimanje	16
6. Zaključak.....	18
7. Filmografija.....	19
8. Bibliografija	20
9. Internetski izvori.....	21
10. Popis slika	22
11. Prilozi.....	23

1. Uvod

Spajajući vizualno s auditivnim, film ima vidljivu prednost nad ostalim medijima ne samo zato što većinju njih spaja u jednu cjelinu, nego zato i jer može izolirati svaki od njih zasebno. To ga čini idealnim sredstvom za prikazivanje toka ljudske svijesti koje se uglavnom može prikazati kao film. Na što treba pomnije obratiti pažnju jest pažljivo strukturiranje priče. Rad će se baviti detaljnijom analizom nekoliko vrsta strukturiranja u cilju identifikacije idealnog načina za dosljedan opis nečijeg stanja svijesti. Također će više pažnje posvetiti duljini kadrova te njihovom značenju na temelju trajanja. Navedeni će biti i primjeri iz filmova.

Bitno je napomenuti da je forma kratkometražnih igranih filmova zapravo služila kao početak igranog filma. U vrijeme kad su kreativci bili ograničeni tehnološkim (ne)mogućnostima, filmovi ni nisu mogli biti duljeg trajanja. Prvi „dulji“ igrani film (u trajanju od 60 minuta) snimljen je 1906. godine pod nazivom *The Story of the Kelly Gang* [1]. Dotad (naravno i kasnije) kratkometražna se forma većinom koristila za istraživanje specijalnih efekata. Jedan od prvih takvih primjera vidljiv je u filmu *The Execution of Mary, Queen of Scots* iz 1895., gdje se odrubljivanje ženine glave prikazuje na način da su svi glumci netom prije samog čina odrubljivanja stajali nepomično kako bi se glumica zamijenila lutkom. U montaži je bilo potrebno samo učiniti rez na pravom mjestu kako bi se gledaoca uvjerilo da je glumica stvarno dala svoj život za potrebe ovog filma. U vrijeme u kojem se film prikazivao, nije ni bilo teško uvjeriti publiku da je to što gledaju istina [2].



Slika 1. 1 Prizor iz filma *The Story of the Kelly Gang*

A Trip to the Moon Georgesa Mélièsa iz 1902. smatra se prvim filmom znanstvene fantastike, a sadrži mnoge praktične specijalne efekte poput korištenja minijatura, dvostrukih ekspozicija, stop-animacije, mat bojanja te rezanja ekrana kako bi glumci mogli imati interakciju sa samim sobom [3] i to sve u svojem kratkom trajanju od tek 13 minuta [A].

Praktični dio rada sastojat će se od korištenja svog prikupljenog znanja i iskustva kako bi se sastavio scenarij i prema njemu snimio kratkometražni film u kojem će se više stanja svijesti glavnog lika personificirati i imati interakciju sa stvarnim (filmskim) svijetom.



Slika 1.2 Prizor iz filma *The Execution of Mary, Queen of Scots*



Slika 1.3 Poznati prizor iz filma *A Trip to the Moon*

2. Struktura igranih filmova

Struktura se odnosi na raspored događaja u filmu. Klasični model tročinske strukture najprošireniji je i najprihvaćeniji. Kako i sam naziv govori, dijeli priču u tri dijela: uvod, razradu i vrhunac. U svojoj *Poetici*, već i Aristotel upućuje da dramsko djelo mora imati svoj početak, sredinu i kraj.

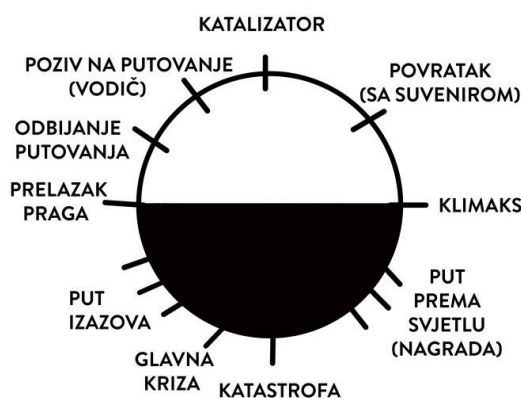
Uvod služi za upoznavanje likova, njihovih međusobnih odnosa i svijeta u kojem se nalaze. Nakon što se postave pravila tog svijeta, još uvijek u uvodu, zbiva se događaj koji se suprotstavlja početnoj ravnoteži te poziva protagonista na pokret. Trenutak u kojem postane jasno koji je cilj glavnog junaka i sama problematika filma predstavlja prvu točku zapleta koja pokreće radnju u drugi čin. Problemi postaju sve veći i cilj se čini sve udaljenijim. Lik dolazi do neke važne spoznaje, smjer priče se mijenja. Ulaskom u najteži problem, ulazi se i u treći čin i tada se protagonist suočava s glavnim problemom priče. Ovaj dio predstavlja vrhunac, odgovore na sva pitanja, hoće li kraj učiniti protagonista pobjednikom ili gubitnikom, radnja se raspliće.

S vremenom, tročinska se struktura račva na 8 (Frank Daniel), 9 (David Siegel), 12 (Joseph Campbell), 15 (Blake Snyder) manjih dijelova kako bi se pojednostavnilo pisanje scenarija.

Ovaj rad stavlja veći naglasak na alternativne načine strukturiranja koji su opširnije opisani u nastavku.



Slika 2.1 Princip tročinske strukture (gore) i slika 2.2 Junakov put Josepha Campbella (dolje)



2.1. Kronološki ili linearni redoslijed

2.1.1. Uzastopne priče

Filmovi pod ovom kategorijom najčešće se sastoje od više kratkometražnih filmova tematski povezanih i poredanih, naravno, kronološki. Ovakvim strukturiranjem najmanje se odskače od klasične strukture, jer manje cjeline mogu pratiti uobičajeni razvoj radnje.

Zvizdan je zanimljiv primjer, jer prikazuje tri uzastopne priče koje su povezane prostorno i tematski, no događaju se u različito vrijeme: 1991., 2001. i 2011. godine te prikazuju različite likove, no te likove tumače isti glumci. Radi se o zabranjenoj ljubavi između Hrvata i Srпкиnje koja, zbog korištene strukture, ostavlja dojam da je riječ o samo jednoj ljubavnoj priči.

2.1.2. Paralelni

Film paralelne strukture može sadržavati dvije ili više priča jednakih važnosti. One mogu, a i ne moraju, imati dodirnih točaka [B].

2.2. Nelinearni redoslijed

2.2.1. Razlomljena struktura

Ovdje su početak, sredina i kraj izmiješani tako da gledaoc sam mora posložiti pravi redoslijed kako bi shvatio radnju. Odličan primjer razlomljene strukture jest *Memento*. Glavni junak priče, Leonard, pati od anterogradne amnezije, što karakterizira nemogućnost pohranjivanja informacija iz kratkoročnog u dugoročno pamćenje. Otkad mora živjeti s tim stanjem, Leonard vodi bilješke, snima fotografije i tetovira podatke. Kako bi gledaoc bolje mogao shvatiti Leonardovo stanje, film prikazuje sekvence unatrag, koje su u boji, paralelno sa sekvencama koje prikazuje unaprijed, koje su crno-bijele. Pred kraj filma te dvije linije se susreću, no kronološki je to zapravo sredina radnje. Unutar svake od sekvenci postoje i *flashbackovi* razdoblja otprije nesreće koja je uzrokovala Leonardovo specifično stanje [4].



Slika 2.3 Christopher Nolan ispred svog pojednostavljenog crteža strukture *Memento*

2.2.2. Obrnuta struktura

Filmovi ove strukture počinju krajem te se priča kreće prema početku. Prema tome, pola *Memento* na neki način pripada ovoj kategoriji, no najbolji i najočitiji primjer bi bio *Irréversible*. Početak filma je kraj radnje, silovanje glavne junakinje, te obrnuto-kronološki slijede svi događaji koji su prethodili tome, dajući na taj način i banalnijim situacijama određenu emocionalnu težinu.

2.2.3. Ponavljanje

Ostavljajući dojam umiranja u igrici i povratka na početnu toču, ponavljajuća struktura nesumnjivo je i inspirirana time. Vraćanje i ponavljanje jedno te iste radnje sve dok se ne postigne željena verzija vidljivo je u mnogim filmovima: *Run, Lola, Run*, *Source Code*, *Groundhog Day*, *Edge of Tomorrow*...

Zanimljiv hibrid obrnute i ponavljajuće strukture vidljiv je u *Rashômonu*. Film počinje pred sam kraj, zatim se više puta vraća unatrag (svako „ponavljanje“ zapravo je ista situacija iz perspektive drugog lika), nakon svakog vraćanja podsjećajući gledaoca da to nije stvarno vrijeme te da bi se na kraju filma dovršila radnja započeta na početku filma.



Slika 2.4 Poznati prizor Billa Murraya iz filma *Groundhog Day*

3. Kadrovi i njihova duljina

U snimanju je kadar neprekinuti rad kamere, a u montaži snimka između dva reza. Ako je jedan *frame* najmanja statička jedinica filma, tada je kadar najmanja dinamička jedinica filma, osim, naravno, u slučaju kad jedan *frame* predstavlja jedan kadar, što je ujedno i najmanja duljina jednog kadra [B].

Za usporedbu filmova navedenih pod sljedećim kategorijama, bitno je spomenuti ASL (*average shot length*) ili prosječnu duljinu kadra u sekundama koja se izračunava dijeljenjem duljine filma s brojem rezova koja sadrži.

3.1. Kratak

Teško je odrediti idealno trajanje kadrova u sekundama. Generalno, kratak je kadar onaj kod kojeg gledatelj osjeti da u prikazanome nije vidio dovoljno. Rez nakon takvog kadra može se činiti prenaglim, ne daje vremena za reakciju, ali traje dovoljno dugo za percepciju sadržaja. Kada se pojavi samo jedan takav kadar, isti često ima ulogu sjećanja, no ne toliko nečega što je gledaoc već vidio, nego čega se lik prisjeća. Također može imati ulogu *foreshadowinga*. Gledaoc upije sadržaj, no još ne raspolaže s dovoljno informacija da ga poveže s ostatkom priče.



Slika 3.1 Sekvenca putovanja iz filma *Hot Fuzz*

U montaži, više kraćih kadrova uzastopce daje radnji brži ritam. Edgar Wright odlično koristi tu metodu u svojim filmovima. Nicholas Angel, policajac u *Hot Fuzz*, premješten je iz Londona u mali grad, Sandford, i čeka ga naporno putovanje. Nešto toliko svakodnevno, a i dugotrajno, Wright prikazuje mnoštvom nagomilanih kadrova, u prosjeku tri po sekundi, krupni kadar svijetla taksi službe, Angela kako stoji na vlaku, Angela kako sjedi na vlaku, namršteno gleda kroz prozor, na ekran od mobitela, čeka sljedeći vlak i zatim sve to ponavlja ali obrnutim redom, da bi se na kraju opet vozio taksijem. Nicholas je proputovao preko 160 kilometara u samo 10 sekundi.

ASL=2.4 [5]

3.2. Ni kratak ni dug

Ovdje pripadaju svi kadrovi čije trajanje gledaoc ne osjeti. Tijekom razgovora između dva lika, recimo, budu rezovi na lice jednoga pa na lice drugoga, nekad samo djelić sekunde da se pokaže reakcija. Trajanje nije u fokusu jer se radi o neprekinutom razgovoru, jednoj situaciji, cjelini. Moglo bi se i reći da rez na kraju svakog takvog kadra dolazi prirodno. Ključne riječi uz kadrove ove vrste bile bi prosječni i klasični.

3.3. Dugi

Kako je i prethodno najavljeno, u ovom radu se najviše razrađuje kadar naglašene duljine. Ovisno o njegovom sadržaju, dugi kadar može biti veoma tehnički zahtjevan za izvesti. Kroz više različitih primjera; od nekoliko-minutnih statičnih kadrova, kompleksnih akcijskih koreografija do čak čitavog filma snimljenog bez prekida, vidljivi su efekti i koristi dugih kadrova.

3.3.1. *Ida* – napetost i nelagoda

Ne osobito dugog trajanja s nešto manje od pola minute, ovaj primjer ukazuje na emocionalni utjecaj te na gradnju neizvjesnosti.



Slika 3.2 Kadar iz filma *Ida*

Kadar je statičan, kamera usmjerena (kao i gledaočev pogled i fokus) na prozor u središtu. Žena prolazi kroz scenu, otvara prozor, izlazi van i opet se vraća da bi se bacila kroz njega. Gledaoc ne zna što se događa izvan njegovog vidokruga, no to je zato što to nije ni bitno – bitno je ono što će se dogoditi tamo gdje i jest gledaočeva točka fokusa. S obzirom na to da je kamera mirna i snimka neprekinuta rezovima (uz klasičnu glazbu – Bacha – u pozadini) stvara se spokojna atmosfera, što činu skakanja kroz prozor služi kao kontrast i daje gledaocu pojačan osjećaj nelagode. Također, u iščekivanju radnje manjkom iste, za koju gledaoc nije sasvim siguran hoće li je i biti, dolazi do napetosti koja je sve jača duljim trajanjem kadra [6].

ASL=18.1 [7]

3.3.2. *Topio stin omihli* – trajanje priča priču

Dvoje djece, dječak i djevojčica, putuju u potrazi za čovjekom za kojeg vjeruju da je njihov otac. Uz ostale pustolovine, dio puta ih vozi jedan starac u kamionu, no situacija se zakomplicira kada zaustavi vozilo kraj ceste, izađe van i kaže da mora prileći, pozove djevojčicu koja odbija i bježi. On ju tada silom odvlači u stražnji dio kamiona, gdje, odnosno kada, počinje spomenuti kadar.



Slika 3.3 Kadar iz filma *Topio stin omihli*

Cerada je spuštena, ne vidi se, niti ne čuje, baš ništa. Jedina akcija je veoma suptilno i polagano *zoomiranje* kamere (koje se na kraju zaustavi kad se približi dovoljno da bude krupni plan djevojčičine zakrvavljene ruke). Jednu minutu se ne događa ništa, sljedeću minutu se dva lika kreću oko kamiona i dvije minute djevojčica polako spušta noge van i samo sjedi na rubu. Usred njenog sjedenja po rubu kamiona poteče krv, ali je kamera već toliko *zoomirala* u nju da se prizor krvi vidi jako kratko, osim ruku na kraju, kad djevojčica upija stvarnost situacije u kojoj se našla.

Kadar je veoma potresan i težak za gledati, a nelagoda se postigla najviše samim njegovim trajanjem te polaganim približavanjem. Činjenica da nema zvuka, akcije ni likova pomaže da gledaoc sam shvati što se događa iza cerade (kulisa); nije bilo potrebno skoro ništa vidjeti ni čuti, već je trajanje kadra ispričalo priču.

Zanimljivo je usporediti ovaj kadar s onim iz filma *Ida*. Dugi kadrovi s minimalnim pokretom kamere pomažu gledaocu da se fokusira. Prethodni primjer više naglašava iščekivanje, odnosno činjenicu da se ništa ne događa i da se tek treba dogoditi, dok drugi stvara nelagodu kod gledaoca jer on zna što se događa, no ne vidi.

ASL=82.4 [8]

3.3.3. *Lat sau san taam* – besprijeekorna koreografija

Naspram dva već navedena primjera, u ovom kamera konstantno prati radnju, dakle, ne samo da je kamera dinamična, već je i radnja u potpunosti vidljiva. U filmu kojeg mnogi filmski kritičari smatraju najboljim akcijskim trilerom ikada, kadar od gotovo tri i pola minute prikazuje dva glavna junaka kako jurišaju hodnikom pucajući neprijatelje i vješto izbjegavajući sami biti upucani. Što čini ovaj kadar toliko uspješnim, osim zabavne pucačine, uključuje i tiši dio koji akciji služi kao svojevrsna pauza, no dodaje mu drame i emocionalne težine, jest odlazak likova u dizalo i kratka rasprava o jednom upucanom muškarcu – pitanju je li i on bio policajac poput njih, odnosno netko tko je zapravo na njihovoj strani. Još jedna zanimljivost koja govori o tome koliko filmska ekipa treba naporno raditi i truditi se da kadrovi dugog trajanja budu uspješno izvedeni jest promjena izgleda seta nakon dijaloga u dizalu. Dva junaka izlaze na drugom katu, no u stvarnosti je to bio isti kat, samo što što se filmski set izmijenio da izgleda kao drugi. Filmska ekipa je raspolagala sa svega 20 sekundi da sve pripremi kako bi promjena kata djelovala uvjerljivo [9].

ASL=2.6 [10]



Slika 3.4 Kadar iz filma *Lat sau san taam*

3.3.4. *Rope* i *Birdman* – iluzija neprekinutog snimanja

Hitchcockova namjera kod stvaranja *Ropea* bila je da se čini kao da je sniman odjednom. Mogućnosti tadašnje tehnologije sprječavale su ga da stvarno to i učini, kao što je to recimo slučaj s jednim od sljedećih primjera, no on je dosjetljivo prikrivao rezove kako bi postignuo dojam jedne neprekinute snimke.

Prosječno trajanje svakog od 10 kadrova jest oko 7 minuta. Najdulji broji i preko 10 minuta, što je i predstavljalo granicu zbog potrebe zamjene filmske vrpce.

Ne sve, no kod 5 od 9 rezova kamera se pomiče i/ili približi k objektu na način da se cijeli ekran zamrači na kraju kadra, a sljedeći počinje na istom mjestu te na isti način, samo što se kamera odmiče od objekta. Što se tiče ostala 4 reza, Hitchcock se nije trudio prikriti ih, jer se kod projekcije filma rola morala u svakom slučaju mjenjati pa prikriven rez ne bio bio toliko prikriven [11].

ASL=433.9 [12]

Također se koristeći prikrivanjem rezova kao i Hitchcock, no 66 godina kasnije, *Birdman or (The Unexpected Virtue of Ignorance)* u svojem trajanju od gotovo dva puna sata sadrži 28 prikrivenih rezova. Osim već opisanog pomicanja kamere u i iz crnog, film se koristi i ostalim trikovima poput *motion blura* kod brzog pomicanja kamere, prelaska objekta kroz prednji plan kako bi se sakrio dio slike te identičnog postavljanja ambijenta [13].

ASL=257.1

3.3.5. *One-take* bez iluzija

Razvojem tehnologije razvile su se i ambicije filmaša. *One-take* dugometražnih filmskih primjera danas već ima previše da bi se mogao navesti jedan koji se ističe. Jedan od ranijih primjera, *Timecode*, prikazuje 4 istovremene snimke od 93 minute na ekranu koji je podijeljen na 4 jednaka pravokutnika [14].

ASL=5,580



Slika 3.5 Prikaz razlomljenog ekrana u filmu *Timecode*

Recentniji i popularniji primjer u trajanju od preko dva sata, film *Victoria*, sniman je od početka samo tri puta, koristeći treći pokušaj kao finalnu verziju.

ASL=8,040 [15]



Slika 3.6 Prizor iz filma *Victoria*

4. Razvoj ideje vlastitog filma

Prvotna zamisao bila je pokazati nemogućnost koncentracije na rad zbog kaotičnih misli i sanjarija, no želeći staviti još veći naglasak na kaotično stanje u nečijoj glavi, uzeta je što banalnija situacija s minimalnom radnjom – ležanje na krevetu. U stvarnosti, ležanje na krevetu je cijela radnja filma, uz glasno disanje, zijevanje i okretanje. Cilj glavnog lika jest ustati iz kreveta, stoga pokušava pronaći razlog da ustane, na taj način se istovremeno i sprečavajući da ustane. Određeni dijelovi svijesti personificirani su i prikazani kao zasebni likovi u spavaćoj sobi glavnog lika.

4.1. Likovi

Glavna „junakinja“ mlada je djevojka Jana koja tijekom cijelog filma ne progovori ni riječ. Većinom samo gleda u prazno, zamišljena je.



Slika 4.1 Ida Geto u *Nezamjenjivoj*

Ostala tri lika imaju kontrastne uloge. Mladi dečko Predrag koji misli da vrijeđanje daje pozitivne rezultate, naivna djevojka Simona, prema kojoj se on odnosi kao da je nesposobna i nedorasla svom zadatku (da natjera Janu da ustane iz kreveta) i Dalija, mračnog izgleda, koja je, čini se, samo tu.

Navedena tri lika prikazuju najproblematičnije aspekte Janine svijesti. Predrag kao netko tko se smatra inteligentnim i razumnim, a zapravo je preoštar i ima preburne reakcije. Simona je nezrela djevojčica željna pažnje i komplimenata, a Dalija predstavlja mračne emocije od kojih Jana ne može pobjeći, no postoje situacije u kojima se one pokazuju korisnima.

4.2. Priča

Janino beskrajno ležanje u krevetu i poluprazna soba pokazuju gledaocu koliko je jadona Janina realnost, koliko beznačajna i koliko nema ničega i naspram tog ništavila, kakve se sve borbe događaju u njoj. Riječima i djelima ostalih likova gledaocu se daje do znanja u kakvim su onim međusobnim odnosima. Svi je oni na svoj način pokušaju navesti da ustane iz kreveta, no uzalud. Jana ustaje tek onda kad je svi ostave na miru.

4.3. Odnos stvarnog i nestvarnog

Stvarnost je da Jana leži na svom krevetu, u svojoj sobi. Možda se okreće i zijeva, ali to je sve.

Njena je svijest istog izgleda kao i njena soba, tako da se i stvarno i nestvarno događa u istom prostoru, odnosno snima. Na početku filma dvije su realnosti jasno odvojene rezovima, no s vremenom se gubi ta granica, čak i briše, što pokazuje koliko Janino stanje u glavi utječe na njen doživljaj stvarnosti.



Slika 4.2 Prizor iz filma *Nezamjenjiva*

5. Faze stvaranja filma

Počevši od temeljne ideje te imajući na umu uloge likova, prvo je sastavljen *treatment* – scenoslijed – u proznoj formi opisana radnja filma [B].

5.1. Scenoslijed

Mlada djevojka, Jana, zamišljeno leži sama na krevetu u svojoj sobi. Soba je omanja, poluprazna. Odjednom mladi dečko, Predrag, ustaje kraj nje, pokazujući joj koliko je zapravo jednostavno to učiniti, no ona nastavlja ležati.

Predrag sad sjedi na stolu nasuprot krevetu i netremice gleda u Janu. Kraj njega sjedi još jedna mlada djevojka, Simona, koja se tad požali na samoću. Njih dvoje malo razgovaraju, gledajući cijelo to vrijeme samo u Janu. Simona odjednom poželi izgledati drugačije i u trenu je našminkana i drugačije odjevena. Predrag joj daje kompliment, no gleda u Janu, koja je sad također našminkana na isti način.

Njih dvoje još malo razgovaraju, nakon čega se pojavi Delija. Delijino lice, izuzev oči i usta, ne razaznaje se te je cijela odjevena u crno. Na Janinom krevetu izvodi dio pjesme *Bang Bang*. Simona i Predrag oduševljeno plješću i misle da je sad pravo vrijeme za Janu da ustane iz kreveta, no to se ne dogodi. Slijedi prizor Jane iz gornje perspektive i raskomadani papirići padaju po njoj. Simona i Predrag sad ponovno plješću s nimalo oduševljenja.

Predrag sad drugačije izgleda, nosi dugi, crveni plašt i drži malj u desnoj ruci. Malo se kreće po sobi oko Jane i govori joj da nije dostojna. Nakon toga on je sam u sobi, bez namještaja, opet drugačijeg izgleda i održi Jani govor o njenom ponašanju. Simona se u par navrata pokušava ubaciti i utješiti je, jer je Predrag poprilično oštar, no uzalud.

Razmještaj u sobi sad je opet kao i prije. Delijine ruke prelaze preko Janine postelje, njenih stopala.. Sad je Jana ta koja je malo drugačije odjevena. Predrag i Simona opet sjede na stolu, ne znaju više što bi pokušali. Simona, očajnički, čučne kraj Jane i pokušava je povući dolje s kreveta, no omča koja je oko njenog vrata tad se stegne pa je Predrag grdi i kaže joj da nema smisla više išta pokušavati, jedino što im preostaje je čekati, tako da čekaju. Dosađuju se. Skaču uokolo po sobi, po Janinom krevetu, plešu. Tek kad se umore, kad više ništa ne pokušavaju, Jana napokon ustane. Čini to polako i gotovo neprimjetno, no Simona i Predrag je gledaju u čudu. Jana složi krevet, bezvoljno pogleda oko sebe i ponovno se baci na njega.

5.2. Scenarij

Držeći se pravila pisanja scenarija, prema ranije sastavljenom scenoslijedu pisao se scenarij.

Font koji se koristi je isključivo *Courier* veličine 12 iz razloga što se radi o neproporcionalnom fontu kod kojeg svako slovo zauzima jednak prostor, što znači da će svaki redak sadržavati jednak broj slova. Zbog toga je lakše procijeniti vremenske proporcije scenarija. Kad je scenarij pisan standardiziranim formatom, najčešće iz jedne stranice scenarija izlazi jedna minuta filma.

Obavezno je scenarij započeti ispisivanjem riječi FADE IN te završiti s FADE OUT, FADE TO BLACK ili THE END [16].

Zaglavlje svake scene treba sadržavati informaciju o prostoru i vremenu. Prostor prvo označava informacija radi li se o interijeru (INT.) ili eksterijeru (EXT.), zatim naziv lokacije, nakon čega se navodi doba dana (DAN/NOĆ). Cijelo zaglavlje treba biti ispisano verzalima.

Akcija, odnosno radnja ispisuje se normalnim tekstom. Ovdje se navode informacije o liku (uključujući i izgled) kada se prvi puta pojavljuje na način da se ime lika ispiše verzalima i u zagradama njegove godine.

Dijalog lika piše se tako da se prvo navede ime like u verzalima, red ispod u zagradama način na koji lik izgovara tekst ili kome se obraća te u novi red njegov tekst. Kraj imena lika se navode skraćenice OFF ili O.S. (*off screen*, tekst lika koji nije vidljiv u kadru), V.O. (*voice over*, može biti pripovjedač fizički neprisutan u sceni, unutarnji monolog..), CONT'D (*continued*, kada se tekst istog lika ponavlja više puta uzastopce).

Stranice se formatiraju na temelju sljedećih brojevnih parametara:

gornja margina 1,8 – 2,6;

donja 1,25 – 3,75;

lijeva margina akcije 3,17 – 5,0;

desna 2,5 – 3,17;

lijeva margina imena lika 9,25;

desna 7,5;

lijeva margina dijaloga 7,5;

desna 5,75 cm i

između zaglavlja i akcije, kao i između akcije i dijaloga 1 redak.

Za lakše snalaženje i pisanje scenarija postoje i specijalizirani programi u kojima su navedeni parametri automatizirani [17].

5.3. Snimanje

Slično kao i u Hitchcockovom *Ropeu*, radnja cijelog filma događa se u jednoj maloj sobi, stoga je broj rezova morao biti minimalan, jer bi slike bile na krivi način zbunjujuće gledaocu, a i kako je cijela prostorija poluprazna s bijelom pozadinom, jači je dojam ništavila s manje rezova i mirnijom kamerom. Prvi kadar sporo je spuštanje kamere po bijelom zidu koji na svom otkriva tek dio lica glavne junakinje.

Svi prizori interakcije između Predraga, Simone i Jane kad prvo dvoje sjedi na stolu slično su kadrirani.



Slike 5.1 i 5.2 Prizori iz filma *Nezamjenjiva*



Za potrebe sekvence izvedbe pjesme *Bang Bang* i plesanja Simone i Predraga po sobi korištena je drugačija rasvjeta, odnosno preko inače korištenog reflektora stavljena je ružičasta kamera što je dodalo malom prostoru zanimljivu dimenziju.

Kratki dio u kojem Jana leži s prekrizanim rukama okružena svjetlima inspiriran je scenom iz filma *American Beauty* u kojoj Angela leži (na stropu) okružena ružinim laticama koje padaju dolje po Lesteru koji leži u svom krevetu i sanjari. Što te dvije scene imaju zajedno je da su obje zamišljene, no raskomadani papirići koji padaju po Jani simboliziraju njeno poistovjećivanje sa smećem kao nečim odbačenim i nepotrebnim.

Glumci koji su tumačili navedene uloge su:

Ida Geto	Jana
Tereza Kokša	Simona
Jura Ruža	Predrag
Tamara Bregović	Delija.



Slike 5.3 i 5.4 Prizori iz filma *Nezamjenjiva*



6. Zaključak

Razrađujući temu kao što je nečije stanje svijesti, klasična struktura igranih filmova ne može dovoljno dosljedno prikazati različite stvarnosti. Kako se one odvijaju paralelno, a u radnji nema ni skokova unatrag ni unaprijed u vremenu, film se stavlja pod kategoriju linearnog paralelnog redoslijeda.

Varirajući između raskadriranih scena i *one-take* scena, prostor u kojem se likovi nalaze ostavlja dojam zatvora. Činjenica da se glavna junakinja gotovo uopće ne kreće pojačava gledaočevu nelagodu, jer čeka trenutak u kojem će ona ustati ili nešto učiniti. Njeno ustajanje se dogodi tek kad preostali likovi miruju, što na kraju bude neočekivano, no ne i toliki šok, jer se ona uskoro vrati u početni položaj. Kraj filma ostavlja osjećaj nezadovoljstva nakon što je glavna junakinja postigla svoj cilj, jer se odmah nakon toga vratila u prijašnje stanje pasive.

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, TAMARA BREGOVIĆ (ime i prezime) pod punom moralnom, materijalnom i kaznenom odgovornošću, izjavljujem da sam isključivi autor/ica završnog/diplomskog (obrisati nepotrebno) rada pod naslovom NEZAMJENJIVA (upisati naslov) te da u navedenom radu nisu na nedozvoljeni način (bez pravilnog citiranja) korišteni dijelovi tuđih radova.

Student/ica:
TAMARA BREGOVIĆ (upisati ime i prezime)

Bregović
(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, TAMARA BREGOVIĆ (ime i prezime) neopozivo izjavljujem da sam suglasan/na s javnom objavom završnog/diplomskog (obrisati nepotrebno) rada pod naslovom NEZAMJENJIVA (upisati naslov) čiji sam autor/ica.

Student/ica:
TAMARA BREGOVIĆ (upisati ime i prezime)

Bregović
(vlastoručni potpis)

7. Filmografija

1895. <i>The Execution of Mary, Queen of Scots</i> r: Alfred Clark.....	1
1902. <i>A Trip to the Moon</i> r: Georges Méliès.....	2
1906. <i>The Story of the Kelly Gang</i> r: Charles Tait	1
1948. <i>Rope</i> r: Alfred Hitchcock.....	10
1950. <i>Rashômon</i> r: Akira Kurosawa.....	5
1988. <i>Landscape in the Mist (Topio stin omihli)</i> r: Theodoros Angelopoulos.....	7
1992. <i>Hard Boiled (Lat sau san taam)</i> r: John Woo.....	9
1993. <i>Groundhog Day</i> r: Harold Ramis.....	5
1998. <i>Run, Lola, Run (Lola rennt)</i> r: Tom Tykwer.....	5
1999. <i>American Beauty</i> r: Sam Mendes.....	17
2000. <i>Memento</i> r: Christopher Nolan.....	4
<i>Timecode</i> r: Mike Figgis.....	10
2002. <i>Irréversible</i> r: Gaspar Noé.....	5
2007. <i>Hot Fuzz</i> r: Edgar Wright.....	6
2011. <i>Source Code</i> r: Duncan Jones.....	5
2013. <i>Ida</i> r: Pawel Pawlikowski.....	7
2014. <i>Edge of Tomorrow</i> r: Doug Liman.....	5
<i>Birdman or (The Unexpected Virtue of Ignorance)</i> r: Alejandro G. Iñárritu	10
2015. <i>Victoria</i> r: Sebastian Schipper.....	11
<i>Zvizdan</i> r: Dalibor Matanić.....	4

8. Bibliografija

- [A] Peterlić, Ante: Povijest filma, HFS, Zagreb, 2009.....2
[B] Kallay, Jasmina: Napiši scenarij, HFS, Zagreb, 2015.....4,6,14

9. Internetski izvori

- [1] History and reasoning behind average length of a feature film
<https://movies.stackexchange.com/questions/2341/history-and-reasoning-behind-average-length-of-a-feature-film> (pristupljeno 23.09.2019.)
- [2] The Execution of Mary, Queen of Scots (1895) – IMDb
<https://www.imdb.com/title/tt0132134/> (20.09.2019.)
- [3] Visual and Special Effects Film Milestones
<https://www.filmsite.org/visualeffects.html> (30.08.2019.)
- [4] 18-Minute analysis by Christopher Nolan on story & construction of Memento
https://youtu.be/qduOF_sl1IQ (30.08.2019.)
- [5] Cinematics – HOT FUZZ
http://www.cinematics.lv/movie.php?movie_ID=10059 (22.09.2019.)
- [6] Holding Long and Cutting Short: 2 Brilliant Moments in Editing
<https://youtu.be/f78muH3MG7M> (30.08.2019.)
- [7] Cinematics – IDA
http://www.cinematics.lv/movie.php?movie_ID=17750 (22.09.2019.)
- [8] Cinematics – LANDSCAPE IN THE MIST
http://www.cinematics.lv/movie.php?movie_ID=1059 (22.09.2019.)
- [9] Hard Boiled Trivia
<https://www.imdb.com/title/tt0104684/trivia?item=tr0718217> (22.09.2019.)
- [10] Cinematics – HARD BOILED
http://www.cinematics.lv/movie.php?movie_ID=504 (22.09.2019.)
- [11] ROPE: How Alfred Hitchcock Changed Editing Forever
<https://youtu.be/W8R5Kd4NWKM> (17.09.2019.)
- [12] Cinematics – ROPE
http://www.cinematics.lv/movie.php?movie_ID=8686 (17.09.2019.)
- [13] Watch: What the Hidden Cuts in 'Birdman' Can Teach You About Creative Editing
<https://nofilmschool.com/2017/04/watch-what-hidden-cuts-birdman-can-teach-you-about-creative-editing> (20.09.2019.)
- [14] Once upon a Time Code
<https://www.theguardian.com/film/2000/aug/11/culture.features> (20.09.2019.)
- [15] Victoria (2015) – Trivia – IMDb
<https://www.imdb.com/title/tt4226388/trivia?item=tr2383869> (20.09.2019.)
- [16] 15 Simple Screenplay Rules You Need to Know – The Script Lab
<https://thescriptlab.com/features/screenwriting-101/8886-15-simple-screenplay-rules-you-need-to-know/> (21.09.2019.)
- [17] FORMATIRANJE SCENARIJA
<http://www.scenarij.adu.hr/?q=node/145> (21.09.2019.)

10. Popis slika

Slika 1.1 Prizor iz filma <i>The Story of the Kelly Gang</i>	1
Slika 1.2 Prizor iz filma <i>The Execution of Mary, Queen of Scots</i>	2
Slika 1.3 Poznati prizor iz filma <i>A Trip to the Moon</i>	2
Slika 2.1 Princip tročinske strukture.....	3
Slika 2.2 Junakov put Josepha Campbella.....	3
Slika 2.3 Christopher Nolan ispred svog pojednostavljenog crteža strukture <i>Memento</i>	5
Slika 2.4 Poznati prizor Billa Murraya iz filma <i>Groundhog Day</i>	5
Slika 3.1 Sekvenca putovanja iz filma <i>Hot Fuzz</i>	6
Slika 3.2 Kadar iz filma <i>Ida</i>	7
Slika 3.3 Kadar iz filma <i>Topio stin omihli</i>	8
Slika 3.4 Kadar iz filma <i>Lat sau san taam</i>	9
Slika 3.5 Prikaz razlomljenog ekrana u filmu <i>Timecode</i>	10
Slika 3.6 Prizor iz filma <i>Victoria</i>	11
Slika 4.1 Ida Geto u <i>Nezamjenjivoj</i>	12
Slika 4.2, 5.1,2,3,4 Prizori iz filma <i>Nezamjenjiva</i>	13

11. Prilozi

Prilog 1 Scenarij *Nezamjenjiva*

Nezamjenjiva

By

Tamara Bregović

INT. SOBA - JUTRO

Mlada djevojka JANA (19) leži na krevetu u svojoj sobi. Zamišljeno gleda u prazno. PREDRAG (20) koji je dosad ležao kraj nje na podu ustaje u sjedeći položaj.

PREDRAG

Kad se meni neš ne da, e baš to
onda idem napraviti.

Predrag sad leži na krevetu kraj Jane i prebacuje noge preko nje u namjeri da se ona pomakne. Opet ustane.

PREDRAG (CONT'D)

Vidiš koliko je jednostavno.

INT. SOBA - JUTRO

Na stolu sjedi SIMONA (17). Gleda u pod i ima napućene usne.

SIMONA

Da barem nisam sama.

Predrag sjedi kraj nje. Posprdno se nasmije.

PREDRAG

Ja ti nisam dovoljan..?

SIMONA

Ti mi nikad ne praviš društvo.

PREDRAG

Hvala.

SIMONA

Da sam barem mačka.

Predrag polago okrene glavu prema njoj. Simona je sad našminkana kao mačka i ima drugačiju odjeću.

SIMONA (CONT'D)

Sad sam savršena.

Predrag opet okrene glavu, sad prema Jani.

PREDRAG

Bome jesi.

Jana leži na krevetu u prethodnom položaju, no sad je našminkana identično Simoni.

(CONTINUED)

PREDRAG (CONT'D)

Ovakva mi se najviše sviđaš.

SIMONA

Sviđam ti se?

PREDRAG

Ne znam nikog drugog poput tebe.

Simona se zadovoljno smiješi.

PREDRAG (CONT'D)

Al možda je to zato jer generalno ne znam mnogo ljudi.

INT. SOBA - DAN

DELIJA (?) izvodi dio pjesme *Bang Bang*. Simona i Predrag ushićeno plješču jer misle kako to znači da će sad Jana ustati iz kreveta, no to se ne dogodi. Ubrzo shvate da se Jana neće pokrenuti pa se njihov oduševljeni pljesak zamijeni neoduševljenim. Predrag sad nosi dugi crveni plašt i drži malj u ruci.

PREDRAG

Nisi dostojna.

Udari čekićem i zadere se.

PREDRAG (CONT'D)

Nisi dostojna!

Dolazi bliže Jani i ponavlja tekst. Kad vidi da Jana na njega ne reagira, vrati se natrag do stola i sjedne.

PREDRAG (CONT'D)

Nisi dostojna.

INT. SOBA - DAN

Soba sad nema namještaja i drugačija je rasvjeta. Predrag je sam i šeće ispred vratiju.

PREDRAG

Sve zajebeš.

Sad je Simona na njegovom mjestu. Kad ona priča, samo je ona u sobi i obrnuto.

(CONTINUED)

SIMONA
Ali sposobna si.

PREDRAG
(uzdahne)

SIMONA
Tvoje ideje, snovi..

PREDRAG
Ne vrijede ništa ako nisu realizirani! Ti vrijediš koliko i sve što si stvorila.. Ti vrijediš koliko i sve što radiš! A šta radiš! Gmižeš u svojoj sigurnoj postelji i tratiš minute. Možda misliš da si sigurna, ali sigurna ti je jedino propast. Ne možeš imati to što želiš jer nisi spremna za to. Nisi spremna..za život. Šta ti preostaje onda?

INT. SOBA - DAN

Delijini dugi prsti dodiruju Janu kretnjama nalik pauku. Jana izgledom postane sličnija Deliji.

PREDRAG
Vidiš, svaki dan se to dogodi. Svako jebeno jutro. I nema pomaka.

SIMONA
Kad se tak razgovaraš sa mnom!

PREDRAG
(sliježući ramenima)
Navika.

Simona čučne kraj kreveta i povuče omču oko Janinog vrata. Naravno, omča se još više stegne. Predrag prevrne očima.

PREDRAG (CONT'D)
Znaš da to ne pali. Samo bude još gore.

Proviri kroz rolete na prozoru.

PREDRAG (CONT'D)
Već je i podne prošlo. Možemo samo čekati.

(CONTINUED)

Simona i Predrag šeću uokolo po sobi, sjede po stolu, pođu, leže, skaču, gledaju kroz prozor. I čekaju. U trenu ugledaju Janu kako stoji kraj kreveta. Nisu je ni čuli da ustaje. Veoma su šokirani. Tako u šoku je samo gledaju. Jana uredno složi deku na krevet, tren gleda u njega i natrag legne.

PREDRAG

Svako jebeno jutro.