

"Kada su psi prestali plakati", kratkometražni film-konstrukcija naracije kroz filmska izražajna sredstva

Jembrek, Dominik

Master's thesis / Diplomski 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:122:222462>

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

Download date / Datum preuzimanja: **2025-02-06**



Repository / Repozitorij:

[University North Digital Repository](#)





Sveučilište Sjever

Završni rad br. 47/MEDD/2023

**„Kada su psi prestali plakati“, kratkometražni film –
konstrukcija naracije kroz filmska izražajna sredstva**

Dominik Jembrek, 2692/336

Koprivnica, rujan 2023. godine

Prijava diplomskog rada

Definiranje teme diplomskog rada i povjerenstva

| | | | |
|-----------------------------|---|--------------|-----------------------|
| ODJEL | Odjel za umjetničke studije | | |
| STUDIJSKI | diplomski sveučilišni studij Medijski dizajn | | |
| PRISTUPNIK | Dominik Jembrek | MATIČNI BROJ | 2692/336 |
| DATUM | 18.7.2023. | KOLEGIJSKI | Medijska scenografija |
| NASLOV RADA | "Kada su psi prestali plakati", kratkometražni film - konstrukcija naracije kroz filmska izražajna sredst | | |
| NASLOV RADA NA ENGL. JEZIKU | "When the dogs stopped crying.", short film - the construction of a narrative through filmic means of expression | | |
| MENTOR | Iva-Matija Bitanga | ZVANJE | izv. prof. art. |
| ČLANOVI POVJERENSTVA | 1. izv. prof. art. Simon Bogojević Narath - predsjednik 2. doc. art. dr. sc. Mario Periša- član 3. izv. prof. art. Iva Matija Bitanga - mentor 4. doc.art. Luka Borčić -zamjenski član 5. | | |

Zadatak diplomskog rada

BROJ 47/MEDD/2023

OPIS

Kada su psi prestali plakati" je kratkometražni igrani film žanrovski film strave. po vlastitom scenariju. U teorijskom dijelu potrebno je predstaviti procese izrade filma, filmska izražajna sredstva, i sažeti povjesni prikaz svjetske i hrvatske kinematografije. Provesti analizu filmskih žanrova, te kinematografskih tehnika izražavanja. Objasniti važnost filmske glazbe i zvuka, scenografije, scenarija i originalne ideje. Objasniti strukturu filmske naracije i oblikovati identitet petnaestominutnog kratkometražnog filma - "Kada su psi prestali plakati".

U radu je potrebno:

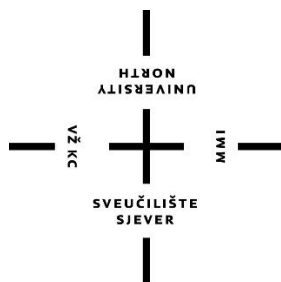
- istražiti teoretski okvir na zadanu temu filma strave
- istražiti istaknute primjere početaka svjetske i hrvatske kinematografije
- detaljno opisati filmske žanrove, izražajna sredstva i objasniti alternativne načine podjele
- za praktični dio rada potrebno je: napisati scenarij, napraviti scenografsku pripremu, izraditi storyboard, organizirati filmski set i snimanje, snimiti i montirati zvuk te režirati film.

ZADATAK URUČEN

12.9.2023

POTPIS MENTORA

SVEUČILIŠTE SJEVER



Sveučilište Sjever

Odjel za Medijski dizajn

Završni rad br. 47/MEDD/2023

„Kada su psi prestali plakati“, kratkometražni film – konstrukcija naracije kroz filmska izražajna sredstva

Student

Dominik Jembrek, 2692/336

Mentor

Iva Matija Bitanga, izv. prof. art.

Predgovor

S ponosom predstavljam svoj diplomski rad koji označava završetak akademskog puta dugog pet godina. Ovaj rad ne bi bio moguć bez podrške, mentorstva i inspiracije mnogih dragih ljudi. Prije svega, želim izraziti duboku zahvalnost svojoj profesorici izv. prof. art. Ivi Matiji Bitangi koja je bila ključna figura u mojem akademskom razvoju. Njezino stručno vođenje, podrška i neizmjeran entuzijazam prema kolegiju potaknuli su me da dosegnem svoj puni potencijal. Također, želim zahvaliti svojoj obitelji i prijateljima koji su mi kroz sve ove godine pružili neprocjenjivu emocionalnu i moralnu podršku. Bez njihove podrške ova avantura ne bi bila tako uspješna i ne bi me ispunila ovolikim zadovoljstvom. Posebno zahvaljujem svima s kojima sam za vrijeme studiranja surađivao na filmskim projektima. Vaša strast prema filmskom stvaralaštvu i timski rad obogatili su moje iskustvo i omogućili mi da razvijem svoju kreativnost na potpuno novoj razini. Volio bih istaknuti sve koji su pomogli u izradi praktičnog dijela rada, a to su: Mata Todorović, Nikola Vnučec, Ivona Pek, Ema Jembrek, Vedran Mačković, Fran Đurašin, Petra Lozo, Dino Šef i Antonio Cvetković. Od srca vam zahvaljujem na trudu i entuzijazmu za vrijeme snimanja i što ste ovaj filmski set učinili jednim od najljepših iskustava koje ću pamtiti cijeli život. S ljubavlju zahvaljujem svojoj djevojci Mariji Kerečin koja me podupirala i vjerovala u mene kroz pet godina studija. Ovaj diplomski rad predstavlja vrhunac mojeg obrazovnog putovanja, ali također označava početak novih izazova i prilika. Ponosan sam na sve što sam postigao i to dugujem svima koji su bili uz mene na ovom putovanju. Hvala vam na podršci i vjeri u moje sposobnosti.

Sažetak

Film kao medij predstavlja dio čovjekove svakodnevice, igra se njegovim emocijama. Ovaj diplomski rad proučava proces izrade filma i filmska izražajna sredstva te daje pregled hrvatske i svjetske filmske povijesti. U radu je na temelju literature provedena analiza različitih filmskih žanrova i kinematografskih tehnika izražavanja te je proučeno kako se kroz njih izražavaju emocije. Istaknuta je važnost filmske glazbe i zvuka, scenografije te samog scenarija, ideje. U praktičnom dijelu rada prikazan je i opisan postupak kreiranja kratkometražnog igranog filma.

KLJUČNE RIJEČI: struktura, naracija, kompozicija, ritam, emocija

Summary

The medium of film is a part of our everyday lives, playing with our emotions. In this literature, I will delve into the process of filmmaking and its expressive tools, providing a brief overview of Croatian and global film history. The literature conducts an analysis of various film genres, cinematic techniques of expression, along with information on how emotions are conveyed through them. Emphasis is placed on the importance of film music and sound, set design, as well as the script itself, and the concept behind it. The practical aspect of this work involves creating a short narrative film.

KEYWORDS: structure, narration, composition, rhythm, emotion.

Popis korištenih kratica

FPS – sličica u sekundi u filmu

itd. – i tako dalje

mm – milimetar

DVD – optički medij za pohranu

CD-ROM – zastarjeli optički medij za pohranu

DAW – Digital Audio Workstation

VST – Virtual Studio Technology

List of Used Abbreviations

FPS – frames per second in film

itd. – et cetera

mm – milimeter

DVD – digital versatile disc

CD-ROM – compact disc read-only memory

DAW – Digital Audio Workstation

VST – Virtual Studio Technology

Sadržaj

| | | |
|--------|---|----|
| 1. | Uvod..... | 1 |
| 2. | Povijest filma | 3 |
| 2.1. | Počeci filma..... | 3 |
| 2.1.1. | Francuski film | 7 |
| 2.1.2. | Talijanski film..... | 7 |
| 2.1.3. | Danski film..... | 8 |
| 2.1.4. | Ostale države..... | 8 |
| 2.2. | Film U Hrvatskoj..... | 9 |
| 3. | Filmska struktura izražajnih sredstava | 12 |
| 3.1. | Filmski kadar, scena i okvir – baze filma..... | 12 |
| 3.2. | Filmski plan i rakurs – granice filmskog medija..... | 13 |
| 3.3. | Objektivi i pokreti kamere kao srž dinamike | 17 |
| 3.4. | Kompozicija rasvjetom | 19 |
| 3.5. | Boja kao simbol..... | 20 |
| 3.6. | Zvuk i glazba kao nositelji naracije..... | 22 |
| 3.7. | Montaža izvor ritma – preobrazba vremena i filmske interpunkcije..... | 23 |
| 3.8. | Scenografija – dizajn filma..... | 25 |
| 3.9. | Gluma – različitost performansa | 25 |
| 4. | Kategorizacija filmskog žanra | 27 |
| 4.1. | Logline (One-line)..... | 27 |
| 4.2. | Klišej | 27 |
| 4.3. | Čudovište u kući..... | 28 |
| 4.4. | Zlatno runo | 28 |
| 4.5. | Iz vedra neba | 29 |
| 4.6. | Čovjek s problemom | 29 |
| 4.7. | Obred prolaznosti | 29 |
| 4.8. | Prijateljska ljubav | 30 |
| 4.9. | Zašto to radiš? | 30 |
| 4.10. | Trijumf budale..... | 31 |
| 4.11. | Institucionalizirani..... | 31 |
| 4.12. | Superheroj | 31 |
| 5. | Kreiranje filma – izrada praktičnog dijela | 33 |
| 5.1. | Sinopsis sadržaja filma..... | 33 |
| 5.2. | Kadriranje i kreacija storyboarda | 34 |
| 5.3. | Odabir mjesta i scenografija..... | 39 |
| 5.4. | Šminka i kostimografija | 43 |
| 5.5. | Svjetlo i boja..... | 47 |
| 5.6. | Rad s glumcima | 50 |
| 5.7. | Zvuk i glazba..... | 52 |
| 5.8. | Montaža..... | 57 |
| 6. | Zaključak..... | 60 |
| 7. | Literatura..... | 62 |
| | Popis slika..... | 64 |

1. Uvod

Snaga filmskog medija u sadašnjoj je digitalnoj eri jača nego ikad prije. Tehnološki napredak u stvaranju i distribuciji filmova omogućio je beskrajne kreativne mogućnosti. Ljudi mogu podijeliti svoje misli i priče putem društvenih mreža i streaming servisa, koristeći se internetom koji im nudi golemu količinu materijala. Neovisni filmaši, zahvaljujući demokratizaciji pristupa, danas mogu doprijeti do svjetske publike bez korištenja velikih financijskih sredstava ili konvencionalnih metoda distribucije.

Kod snimanja kratkih filmova javlja se poteškoća uklapanja cijele priče u ograničeno vrijeme. Svaka scena, svaki kadar i svaka riječ imaju različito značenje i funkciju. Redatelj mora biti izvanredno vješt i učinkovit u prenošenju osjećaja i poruka u kratkom vremenu. Dugometražni film, s druge strane, omogućuje dublje istraživanje priče, nijansiranu karakterizaciju i razvoj višeslojnih tema. Mogućnost potpunog uranjanja u svijet filma omogućuje gledateljima da se emocionalno uključe u likove i prate njihov razvoj.

Također, filmski medij ima moć utjecaja na kulturu i društvo. Filmovi kroz svoje naracije mogu utjecati na čovjekove vrijednosti, stavove i razumijevanje stvarnosti. Mogu ga potaknuti na akciju i to iznošenjem velikih društvenih problema na vidjelo te poticanjem vitalnih razgovora. Osim toga, vizualni i zvučni elementi filma često ostaju urezani u opću svijest, proizvodeći nezaboravne scene i izjave koje postaju ukorijenjene u našoj kulturi. Film prikazuje različite aspekte ljudskog iskustva, uključujući ljubav, avanturu, potragu za identitetom i prevladavanje nedaća, kroz niz žanrova. Svaka priča ima različitu svrhu i ima potencijal povezivanja s gledateljem na nekoliko razina. Film ima sposobnost smjestiti pojedinca u situacije drugih ljudi, pomažući mu da razumije njihova stajališta i osjećaje. Ova vrsta empatije koju potiče film može promicati međukulturalni sklad i toleranciju te naravno obratno.

Važno je napomenuti kako filmska industrija kontinuirano napreduje i usvaja nove trendove i tehnologije. Vizualni efekti, napredna digitalna obrada slike i zvuka te inovacije u montaži omogućuju filmašima da uprizore nevjerojatne svjetove i teme koje se smatraju amoralnima. Ova tehnološka revizija potiče neograničenu kreativnost i pomaže u prezentaciji tema koje su duboko emotivne i dojmive.

Najznačajnija karakteristika filma je njegova sposobnost da pauzira vrijeme. Upotrebom filma vrijeme prolazi, a istovremeno se trajno čuva. Pomoću ove čarobne sposobnosti moguće je ići kroz

vrijeme ili u budućnost, istraživati alternativne svjetove i iznova osjećati uspone i padove likova. Ovakva vremenska manipulacija filmsku umjetnost uzdiže kao osebujan oblik izražavanja.

Rad predstavlja dubinsko istraživanje svijeta filma te otkriva njegove bitne sastavnice: proizvodne metode, emocionalni utjecaj, angažman publike i povijest. Kroz svoj rad istraživat će razine filmske umjetnosti i njezin utjecaj na društvo, a pritom će spajati znanja iz knjiga i mrežnih stranica.

Rad je podijeljen na sedam različitih poglavlja, a svako je posvećeno ključnim aspektima filmske umjetnosti. Kroz ova poglavlja istražuje se dubina i složenost svijeta filma te se proučava kako različiti elementi zajedno stvaraju cjelinu filmskog iskustva. Istražuju se najmanje filmske jedinice, kao što su kadrovi, kadrovi unutar kadra i njihova uloga u stvaranju značenja. Analizira se kako kompozicija, osvjetljenje, boje i perspektiva unutar kadra doprinose emotivnom prijenosu i komunikaciji poruke. Također, analizira se montaža kao ključni alat za kreiranje ritma, tempa i strukture filma. Istražuje se percepcija vremena u filmu, proučava se kako montaža može manipulirati percepcijom vremena te kako se priča konstruira kroz slijed kadrova. Proučava se i kako redateljev kreativni pečat i estetika igraju ključnu ulogu u oblikovanju filmskog iskustva. Nadalje, proučava se kako sposobnosti glumaca da prenesu svoju viziju na platno kroz izbor kadrova, boja, tonova i režije doprinosi estetici i dinamici filma.

Poznavanjem svih mogućih načina na koje se film može izraziti dolazi se do praktičnog dijela rada u kojemu se opisuje kako nastaje filmski medij. Raspravlja se o pisanju, režiji, snimanju zvuka, korekciji boje, kompoziciji, kadriranju, izboru objektivna i drugim aspektima izražajnih sredstava. Navodi se popis softvera korištenih za izradu filma te važnost svakog pojedinca na setu. Također, pojašnjava se kako se montažom ritma i kontinuiteta filma poanta uspješno prenosi do publike. Ističe se relevantnost boje i svjetla, kako se došlo do ideje za glazbu, na što se sve moralo paziti za vrijeme snimanja filma i koji je rezultat.

U zaključku se daje obrazloženje da je svako od filmskih izražajnih sredstava bitno na svoj način.

U sedmom poglavlju navedeni su popis literature i popis slika.

2. Povijest filma

Povijest filma zadivljujuće je putovanje koje obuhvaća više od stoljeća kinematografske veličine i inovacija. Smatra se da je razvoj filma započeo stvaranjem camere obscure, preteče fotografskog uređaja. Bila je to prijenosna kutija s rupom za prolaz svjetla koja je omogućavala da se oblik postavljen ispred kamere iscrta s druge strane.

Krajem 19. stoljeća izumljena je filmska tehnologija koja je filmskim stvarateljima omogućila snimanje pokretnih slika i njihovo projiciranje. Prvo javno prikazivanje filma braće Lumière 1895. godine smatra se početkom kinematografije.

Umijeće snimanja filmova strahovito je napredovalo, kako u smislu tehnoloških otkrića, tako i u pogledu strukturiranja naracije. Svako razdoblje dalo je svoj poseban doprinos svijetu filma, od nijemih filmova do uvođenja zvuka, od crno-bijelog filma do filma u boji te od tradicionalnih filmskih kamera do digitalnih.

Kroz povijest filma pojavili su se različiti žanrovi koji su oduševljavali publiku pričama o romantici, akciji, humoru, drami, hororu i drugim temama. Filmska industrija je tijekom godina doživjela značajne prekretnice, uključujući uspon Hollywooda kao epicentra globalne kinematografije, uvođenje revolucionarnih specijalnih efekata, razvoj međunarodnih filmskih pokreta i uvođenje platformi preko kojih se filmovi mogu gledati na malim ekranima.

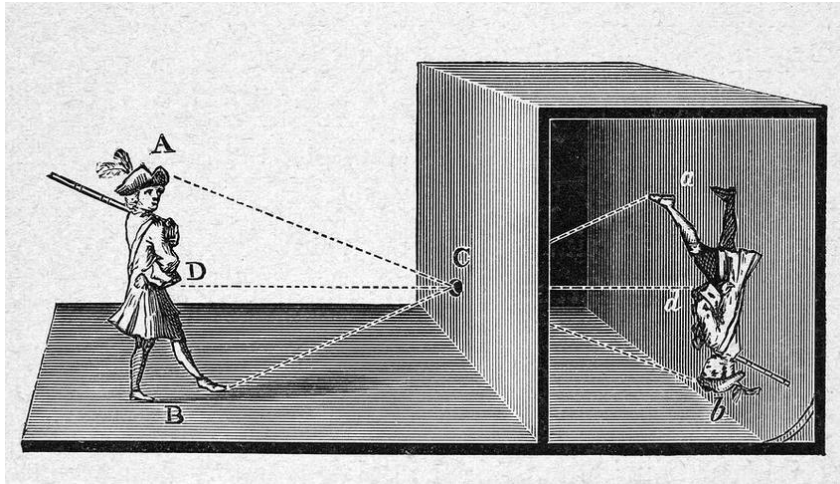
Povijest filma pokazuje snagu naracije, inventivnost filmaša i ogroman utjecaj koji filmovi imaju na gledatelja. Od povijesnih klasika do modernih remek-djela, svijet kinematografije nastavlja zaokupljati i nadahnjivati ljude diljem svijeta, ostavljajući bezvremensko nasljeđe koje će oblikovati filmsko stvaranje u budućnosti.

2.1. Počeci filma

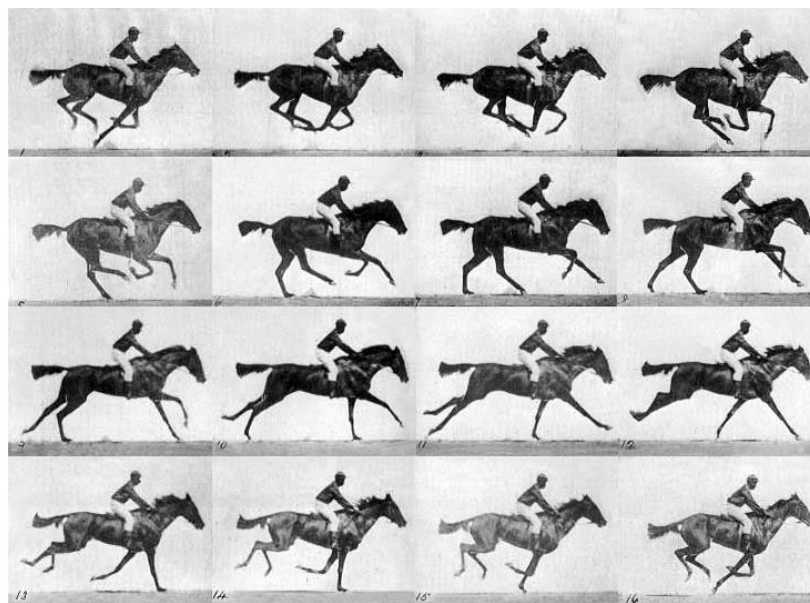
Napredak u filmskoj industriji počinje krajem 19. stoljeća. Film se sastoji od pokretnih slika, s najmanje 20 slika prikazanih svake sekunde (engl. FPS – Frames per second). Film je s vremenom evoluirao u jedno od najvažnijih sredstava komunikacije. Ne samo sredstva komunikacije, već i zabave te samim time ima velik utjecaj na umjetnost i tehnologiju, odnosno, učinak na društvo i kulturu. Prema Peterlić (2008), trebalo je nekoliko stotina godina nakon „prve skice camera obscure Leonarda Da Vincija, koja se mogla koristiti za praćenje projekcije objekta na zidu, prije pojave prvog kinetoscopa, prvi projektor poznat u povijesti filma.“ [1]

Kronofotografska era protezala se od 1874. do 1895. godine. Edward Muybridge koristio je pokretnu fotografiju za proučavanje tjelesnih kretanja ljudi i životinja. Svoje djelo „Konj u pokretu“ iz 1878. godine, kojim je stekao najveću slavu, napravio je tako što je postavio 24 fotoaparata

jedan do drugog te snimao kretanje konja. Kako ističe Mikić (2001), „28. prosinca 1895. godine smatra se rođenjem kinematografije jer su braća Lumière toga dana organizirali prvu projekciju svojeg filma u indijskom salonu pariškog Grand Caf a.“ [1] Kratkometra ni film „Dolazak vlaka“ traje samo 44 sekunde.



Slika 2.1. Na in funkcioniranja camere obscurae, preuzeto s: rb.gy/2iobl



Slika 2.2. „Konj u pokretu“, Edward Muybridge, 1878., preuzeto s: <https://rb.gy/qim04>

Max i Emil Skladanowsky osmislili su ranu tehniku snimanja i projiciranja filmova. Njihov „Bioscop“ bio je opremljen s dvije trake filma, svaka je bila  iroka tri i pol in a te su se vrtjele jedna do druge; kadrovi iz svakog projicirani su naizmjenično. Thompson i Bordwell (2003) pojašnjavaju kako su 1. studenog 1895. braća Skladanowsky predstavila petnaestominutnu projekciju u velikom vodviljskom kazalištu u Berlinu, gotovo dva mjeseca prije slavne projekcije Lumi rea u Grand Cafeu. Bioscop tehnika se, međutim, pokazala preslo enom i kompliciranom

pa su se Skladanowskyjevi na kraju odlučili za standardni film od 35 mm s jednom trakom koji su koristili utjecajni izumitelji. Braća su bila na turneji po Europi do 1897. godine, ali nikada nisu uspostavila pouzdanu produkcijsku tvrtku. [5]



Slika 2.3. Max i Emil Skladanowsky pokraj Bioscopa, preuzeto s: <https://rb.gy/01cs5>

Na početku evolucije filmskog medija pojavila su se dva pravca koji su kasnije oblikovali vrste filmova, žanrove i metode filmskog snimanja. Braća Lumière stvorila su filmove koji se danas nazivaju dokumentarcima, kreirala su i snimala bez ikakvih promjena u okruženju, postavljanja scene ili insceniranja radnji za kameru, nisu stvarala izmišljene likove, nego su bilježila ono što su promatrala.



Slika 2.4. Slika iz filma „Dolazak vlaka“ braće Lumière, 1895., dokumentirani dolazak vlaka, slika izrezana iz YouTube videa: <https://www.youtube.com/watch?v=1FAj9fJQRZA>

Georges Méliès bio je pionir drugog pravca, u kojemu su glumci ti koji prenose naraciju. Mikić (2001) navodi da se gledajući neke od Mélièsovih radova može primijetiti da je većina njegovih filmova bez glazbene pratnje, rijetki su imali glazbenu klavirsku pratnju, no i dalje se može reći da je on pionir glazbenog videa. Naime, to su bili nijemi filmovi koji su uz sebe imali glazbenu pratnju koja je nadopunjavala samu naraciju. [2]

Nakon 1905. godine filmovi su bili dulji, s više kadrova i zamršenijim zapletima. Filmaši su eksperimentirali s inovativnim metodama priopćavanja narativnih informacija. Možda nijedno drugo doba nije doživjelo tako drastične promjene u formalnim i umjetničkim karakteristikama filmskog stvaralaštva.

Prema mrežnoj stranici Crosatalite (2020), „prvi zvučni film službeno je emitiran 1927. godine u Americi, a zvao se „Pjevač Jazza“ (engl. „The Jazz Singer“).“ [3] Premda je bio prvi zvučni film, ljudi zbog toga nisu odlazili u kina. ABC News (2017) navodi da „uspjeh“ filma treba uzeti s oprezom. Prema Donaldu Craftonu, umirovljenom profesoru filma, televizije i kazališta na Sveučilištu Notre Dame, Warner Bros. je manipulirao podacima kako bi se činilo da se radi o ogromnom hitu. „Brojke u blagajni bile su znatno ispod ostalih velikih hitova sezone blockbustera iz 1927. Također, bilo je puno više ljudi koji su „Pjevača Jazza“ vidjeli kao nijemi film, to jest bez Vitaphoneove glazbe, nego kao zvučni film, jer je Warner Bros. distribuirao obje verzije“, objasnio je Crafton za ABC News. „Kombiniranjem prihoda od zvučne i tihe prodaje, studio je napuhao svoja izvješća o rekordima na blagajnama.“ [4] Tijekom nastupa u filmu glumac Al Jolson nosi crno lice, (engl. Black Face) što je u to vrijeme bilo popularno. Današnjoj publici to se može činiti rasistički, no mora se uzeti u obzir prethodno razumijevanje povijesnog konteksta korištenja crnog lica u filmu.



Slika 2.5. Slika iz filma, „The Jazz Singer“, Alan Crosland, 1927., glumac Al Jolson nosi tzv. „blackface“, preuzeto s: <https://rb.gy/5c657>

Razvoj filma brzo je napredovao, poboljšavao se proces snimanja, izrađivale su se bolje kamere i objektivni, a snimanje zvuka napredovalo je usporedo s napretkom mikrofona i audio snimača. Vizualni dojam bolji je i efektiniji, a sam zvuk ima opipljivo značenje u filmu. S evolucijom digitalnih slika filmska komunikacija postala je lakša i bolja, a filmski svijet estetski ugodniji i čitljiviji.

No i dalje je postojala fascinacija starijim filmovima. Kako navode Thompson i Bordwell (2003), značajan događaj iz 1978. promijenio je mnoge percepcije rane kinematografije. „Federation International des Archives du Film“ (FIAF – Međunarodna federacija filmskih arhiva) bila je domaćin svoje godišnje konferencije u Brightonu. Pozvani su mnogi povjesničari filma, a prikazano je gotovo 600 filmova snimanih prije 1907. godine. Kao rezultat toga, ponovno se počela cijeniti raznolikost i intriga ranih filmova. Nijemi film i danas je jedno od najaktivnijih istraživačkih polja u povijesti kinematografije. [5]

2.1.1. Francuski film

Thompson i Bordwell (2003) navode kako je od 1905. do 1906. francuska filmska industrija brzo rasla. „Pathe“ je bila velika produkcijska kuća, s tri odvojena studija. Slijedeći Patheov primjer, druge tvrtke i poduzetnici otvorili su kina, ciljajući na imućne potrošače. Takva su kazališta često prikazivala duže i prestižnije filmove. Prosperitet u francuskoj industriji i filmskom izvozu doveo je do formiranja nekoliko manjih poduzeća tijekom ovog razdoblja. Sve u svemu, francuska je industrija napredovala. Do 1910. velika kina postala su norma. Tijekom istog razdoblja, francuski su se proizvođači suočavali s poteškoćama s unosnom na američko tržište i uskoro su izgubili globalnu nadmoć. [5]

2.1.2. Talijanski film

Italija je prilično kasno stupila na scenu kinematografske produkcije, ali od 1905. godine njezina je filmska industrija brzo procvjetala i u roku od nekoliko godina izjednačila se s onom u Francuskoj. Prema Thompson i Bordwell (2001), talijanski su se filmovi snimali u brojnim studijima u Rimu „Cines“ i Torinu „Ambrosio“ i „Itala“ koji su vrlo brzo postali dominantni studiji. Navode i kako je nedostatak iskusnih zaposlenika kočio novonastala poduzeća, a neki su umjetnici otišli u francuske produkcije. Cines je, primjerice, angažirao Gastona Velliea, jednog od glavnih redatelja Pathea, kao svog redatelja. Kao rezultat toga, neki su talijanski filmovi bili parodije, ako ne i obrada istih francuskih filmova. [5]

2.1.3. Danski film

Prvenstveni razlog zašto je mala zemlja poput Danske postala ključni igrač u svjetskoj kinematografiji je poduzetnik Ole Olsen. Olsen se pojavio kao izlagač, prvo s peep show strojem, a kasnije postaje osnivač jednog od najranijih kina u Kopenhagenu. Kako navode Thompson i Bordwell (2003), 1906. godine osnovao je proizvodnu tvrtku Nordisk i ubrzo nakon toga počinje otvarati distribucijske urede diljem svijeta. Nordiskov proboj dogodio se 1907. s „Lion Hunt“, fiktivnim safari filmom. Kasnije je taj film bio zabranjen u Danskoj zbog snimanja dvaju lavova koji su ubijeni tijekom produkcije, no drugdje je postigao veliki uspjeh. Unatoč tome što se u to vrijeme pojavilo nekoliko manjih poduzeća, Olsen ih je uspio ili kupiti ili izgurati iz poslovanja. Danska industrija ostala je uspješna sve do Prvog svjetskog rata kada im je novac bio odsječen. [5]

2.1.4. Ostale države

Kako pojašnjavaju Thompson i Bordwell (2003), Engleska je imala ključnu prisutnost na globalnim kinematografskim tržištima, predvođena produkcijskom tvrtkom Cecila Hepwortha. Njegov film „Rescued by Rover“ iz 1905. u to je vrijeme postigao veliki međunarodni uspjeh. Snimanje filmova proširilo se i na druge zemlje. U Japanu je, primjerice, prva organizirana proizvodnja započela 1908. godine. Većina ondje stvorenih filmova navodno su bili zapisi „kabuki predstava“ snimljeni u statičnim dugim kadrovima. Iako je osnovano nekoliko njemačkih producenstkih tvrtki, industrija se počela razvijati tek 1913. godine. Pathe je dominirao ruskim filmskim stvaralaštvom, ali pojavile su se i druge domaće tvrtke. Male proizvodne tvrtke pojavile su se u različitim nacijama, napravile nekoliko filmova, a zatim izbljedile. Neposredno prije rata, američke filmske tvrtke usredotočile su se na domaće tržište koje se brzo širilo i pridavale malo pažnje stranim tržištima. Kompanije u Sjedinjenim Američkim Državama također su se borile za dominaciju u novoj industriji. Između 1905. i 1912. američki producenti, distributeri i izlagači pokušali su vratiti stabilnost poljuljanoj i nestabilnoj kinematografskoj industriji.

Nitko nije doveo u pitanje Francusku, Italiju, Dansku ili Sjedinjene Države kao dominantne svjetske industrije. [5]

2.2. Film U Hrvatskoj

Radić (2015) navodi da je šibensku luku 1903. snimio Poljak Stanislaw Noworyta koji je snimio najstariji poznati filmski zapis u Hrvatskoj. Dugometražni igrani film Arnota Grunda iz 1917. „Brda u Zagrebu“ prva je hrvatska domaća produkcija. Prema nekima, prve hrvatske filmove producirali su Splitsanin Josip Karaman i Zagrepčanin Josip Halla koji su počeli snimati oko 1910. godine i primarno se bavili dokumentarnim filmom i vijestima.

Sam film u Hrvatsku je stigao godinu dana nakon prve pariške projekcije braće Lumière. Radić za Culturenet.hr 2015. godine objašnjava kako je prva filmska projekcija u Zagrebu održana 8. listopada 1896., a na repertoaru su bili Lumièreovi filmovi. Prvo institucionalno kino otvoreno je u Zagrebu 1906., a prva distribucijska tvrtka počela je s radom godinu dana kasnije. Igrani filmovi koji su u Hrvatskoj snimljeni između dva svjetska rata su nažalost izgubljeni. [6]

Sve navedeno dovodi do pitanja: Koliko su inovativnih rezultata dali hrvatski filmaši u globalnom kontekstu?

Što se tiče animiranog i eksperimentalnog filma, hrvatski su se filmaši kreativno istaknuli u različitim međunarodnim kontekstima. Radić (2015) objašnjava da su se Mihovil Pansini i Tomislav Gotovac pridružili, odnosno, ušli u red sa skupinom svjetskih autora koji svojom anticipacijom, moglo bi se reći, predviđaju strukturalističke filmske tendencije, razvijaju filmski medij i njegovu strukturu. Slična filmska istraživanja provodi i Ante Babaja koji je svoj najveći uspjeh postigao filmom „Tijelo“ 1966. godine. [6]

Jedno od najvećih priznanja u filmskoj industriji je Oscar, koji se ponekad naziva i „The Academy Award“, a tu nagradu dodjeljuje Akademija filmskih umjetnosti i znanosti u Americi. Svake godine talentirani ljudi okupljaju se kako bi proslavili i odali počast izuzetnim postignućima u filmskom stvaralaštvu, uključujući glumce, redatelje, producente i druge kreativne ljude. Najbolji film, najbolji glumac, najbolja glumica i najbolji redatelj samo su neke od kategorija u kojima se dodjeljuju nagrade. S poviješću koja seže u 1929., Hrvatska ima čast biti prvi neamerički osvajač te nagrade, Dušan Vukotić svojim animiranim filmom „Surogat“ osvaja nagradu 1962. godine.

Hrvatska kinematografija obećavajuće ulazi u 21. stoljeće ulaskom u europske filmske integracije Euroimage i Eureka, unatoč tome što je slabo poznata na međunarodnoj filmskoj sceni i nerijetko radi u vrlo lošim produkcijskim uvjetima. Radić (2015) zaključuje kako time pokazuje da je, kroz domišljatost, umjetnički uspjeh još uvijek moguć u ovim okruženjima i služi kao snažan izvor inspiracije za današnje mlade autore. [6]



Slika 2.6. Kadar iz filma Dušana Vukutića „Surogat“, 1962., preuzeto s: <https://xdn.tf.rs/2021/03/01/surogat-naduvava-devojku-830x0.jpg>

Valjalo bi spomenuti da je osamostaljenje Hrvatske 1991. godine rezultiralo stravičnim ratnim zbivanjima koja su uvelike utjecala na promjene u kulturi, gospodarstvu i politici u cjelini, što je dovelo do stvaranja brojnih filmskih medija s ratnom tematikom.

Na mrežnoj stranici Hrvatskog filmskog saveza Mato Kukuljica (2004) navodi da je hrvatska književnost premalo iskorištena kao izvor inspiracije za hrvatski film, da se hrvatski pisci ne vole upustiti u taj upitni posao suradnje s filmskom industrijom jer im filmovi uništavaju njihova književna djela, odnosno, da se na kraju u filmovima tek djelomično vide konkretni izvorni ciljevi književnih djela. Scenaristički rad nikada nije bio pošteno plaćen, a autori nisu bili voljni dopustiti iskorištavanje svojih djela kako bi zaštitili čast književnih djela. [7]

Spominje se da najjači dvojac čine redatelj Zoran Tadić i književnik Pavao Pavličić te da su zajedno postigli najbolje rezultate. Oni su u hrvatsko filmsko stvaralaštvo unijeli bogatstvo žanrovske kinematografije koja je vrlo potentna u nekim kinematografijama. [7]

Jedan od odličnih primjera ovog dvojca je film iz 1997. „Treća Žena“, to je film u kojemu 1991. godine na zahtjev svoje bliske prijateljice Vere Kralj, novinarka Hela Martinić putuje u Zagreb iz Australije kako bi izvještavala o njezinoj neprofitnoj organizaciji. No kada je stigla tamo, saznala je tužnu vijest da je Vera Kralj preminula u prometnoj nesreći. Nakon kratkog istraživanja i ispitivanja svjedoka, Hela počinje iznositi nekoliko čudnih aspekata prometne nesreće. Hela odluči provesti vlastitu neovisnu istragu o smrti svoje prijateljice usprkos protivljenju policijskog inspektora. Kako je navedeno na mrežnoj stranici MojTV: „Film je na Pulsom filmskom festivalu dobio nekoliko Zlatnih Arena, za glavnu i sporednu žensku ulogu, fotografiju (Goran Trbuljak) i

kostimografiju (Lada Gamulin) dok je redatelj nagrađen Velikom zlatnom Arenom za cjelokupni autorski doprinos hrvatskoj filmskoj umjetnosti.“ [8]



Slika 2.7. Kadar iz filma „Treća žena“, režija Zoran Tadić, scenarij Pavao Pavličić i Zoran Tadić, 1997., preuzeto s: <https://shorturl.at/fnM46>

Kukuljica (2004) zaključuje da je Hrvatska predugo bila samostalna država i da nije uspjela stvoriti institucije i modele koji su prije djelovali na saveznoj razini i štitili hrvatsku kinematografiju, poput renomirane organizacije „Jugoslavija film“ koja je bila odgovorna za promociju i uvoz jugoslavenskog filma u tadašnji svijet. Mnogi zahtjevi za održavanje „Tjedna hrvatskog filma“ ovisili su o proizvodnji određenog broja filmskih kopija s titlovima na stranom jeziku, ali tada Hrvatska nije uspjela uspostaviti organizaciju za prodaju i marketing hrvatskih filmova. Zato nisu ispunjene niti obveze iz bilateralnih sporazuma o kulturnoj suradnji. [7]

Srećom, na temelju Zakona o audiovizualnim djelatnostima (Narodne novine 76/07), 1. siječnja 2008. godine osnovan je „Hrvatski audiovizualni centar“ (HAVC). HAVC na svojoj web stranici navodi da ga je osnovala Vlada Republike Hrvatske s namjerom sustavnog poticanja audiovizualnih talenata. Albert Kapović, koji je bio prvi ravnatelj Centra i uspješno vodio prijelaz s jednog sustava na drugi, uložio je mnogo truda u dugom razdoblju u izgradnju Centra.

Sredinom devedesetih Kapović, tada tajnik Udruge producenata, pokrenuo je desetljeće dugu kampanju stvaranja javnih institucija koje bi funkcionirale kao regulatori audiovizualne djelatnosti, poput filmskih središta u razvijenim europskim demokracijama. [9]

3. Filmska struktura izražajnih sredstava

Film je napravljen pomoću mnogih tehnika koje se nazivaju filmskim izražajnim sredstvima. To su elementi filma koji mu daju „dušu“; svaka izmjena ili odsutnost izmjene daje filmu drugačije značenje. Mijenja raspoloženje, ambijent i ritam filma. Ali za stvaranje filma nije dovoljno samo znati o filmskim izražajnim sredstvima. Potrebno je shvatiti njihovo značenje, zašto se koriste, u kojem trenu ih treba izmijeniti, a u kojem će njihova odsutnost pojačati osjećaj koji režiser želi postići.

Kao što sam objasnio u svojem radu iz 2020. godine, „Filmska izražajna sredstva – nositelji emocije unutar filma“, kadar je kamen temeljac i srž svakog filma. Ide ukorak s događanjima bez zastajkivanja. Razdoblje u kojemu se kadar snima, odnosno kada je kamera uključena pa sve do njezinog isključenja, naziva se snimljeni kadar, a kada se montira, to je montažerski kadar. Ono što se vidi u kadru, kao što je stvarni sadržaj, pogled koji gledamo, njegovi parametri i njegovo trajanje, određuje taj kadar. Sam čin kadriranja uključuje odluku što će se i kako prikazati u kadru. Scena je zbirka kadrova. [10]

Različiti prizori ili scene odvajaju se u uzastopne kadrove tijekom procesa raskadriranja. Prije snimanja moramo odlučiti kako ćemo točno snimiti kadar. Kadar je najznačajnija dinamička jedinica u filmu, iako je i najmanja. Ne možemo imati pristojan film bez dobrog kadra. Proces uređivanja počinje kada odaberemo odgovarajući smjer snimanja i snimimo. Film je napravljen pomoću montaže koja označava proces spajanja svih kadrova u jedan kadar. Montažerski prijelaz koristi se za odvajanje ili spajanje kadrova tijekom uređivanja. Rez je najpoznatiji montažni prijelaz u kojemu se kadar skraćuje na željeni dio prijelaza, a uz njega se dodaje drugi kadar koji je izrezan na željeni početak. Turković (2008) iznosi kako „bez dobrog kadriranja nema dobrog kadra.“ [11]

3.1. Filmski kadar, scena i okvir – baze filma

U filmu je prema Mikić (2001) potrebno razlikovati izmjerenu duljinu od duljine koja se osjeća. Budući da povremeno doživljavamo istu količinu vremena s različitim percepcijama njegove duljine, ne postoji postavljeni standard prema kojemu možemo odrediti je li kadar kratak ili dug. Duljina kadra ovisit će o nizu preduvjeta. Tako da ih dijelimo na kratke i duge. [2]

Također, Mikić (2001) pojašnjava kako ćemo vidjeti kadar kao nevjerojatno dug u jednoj situaciji i kratak u drugoj. Međutim, neporecivo je da kratki kadrovi i način na koji oni utječu na emocije gledatelja utječu na ljudsku svijest i misao. To je u suprotnosti s duljim kadrovima, koji se čine autentičnijima jer prikazuju događaje kako se prirodno razvijaju ispred kamere bez

uređivanja. [2] Kadar može biti statičan ili dinamičan. Sve ovisi o tome kako se kamera kreće, točnije, je li fiksirana ili se pomiče. Nekim kadrovima nedostaje dubina, zato razlikujemo plošne i dubinske fotografije. U kadru je oštrina svih planova; prednjeg, srednjeg i pozadine jednaka.

Mikić (2001) također ističe da pri gledanju filma kadrove razlikujemo prema tome tko ih gleda, odnosno gledamo ih iz perspektive promatrača te postoje tri vrste; objektivni, subjektivni i redateljski. Objektivna snimka je ona u kojoj gledatelj dokumentira i promatra scenu kao da je stvarno tamo. Kada se kamera kreće tako da oponaša pokrete lika, ostavljajući dojam da lik gleda izravno u gledatelja, govorimo o subjektivnom kadru. Redatelj koristi redateljski kadar da komentira radnju i manipulira njime tako da pozornost gledatelja privuče ono što on želi da vide. [2]

U radu iz 2020. godine spomenuo sam kako se montažna tehnika u filmskom stvaralaštvu koristi za spajanje pojedinačnih kadrova u veće skupine. Prva veća cjelina je scena. I kroz prostor i kroz vrijeme, kadrovi u sceni su povezani. Scena je prikaz trenutka u vremenu kada radnja nastaje miješanjem nekoliko kadrova. Akcijske i raspravne scene, kao i psihološke i atmosfere scene, kategorije su za ove situacije. Sekvenca se proizvodi kada se kombinira više scena. [10] To je dio cjelokupnog filma s dobro zaokruženim narativnim okvirom. Primjer bi bio spremanje za posao. Prikazana je priprema i odlazak na posao. Sekvenca odlaska iz kuće na posao sastoji se od scena buđenja, oblačenja, pripremanja doručka, odlaska u kupaonicu i izlaska iz kuće. Scene na poslu čine drugi dio našeg fiktivnog filma. Kada se to objedini dobije se kadar-sekvenca. To se događa kada se mnoge scene izmjenjuju unutar jednog kadra. Mikić (2001) zaključuje da taj niz kadrova dobro funkcionira jer daje dojam vremenskog kontinuiteta i kontinuiteta s dinamičnim kretanjem gledateljeve kamere. Riječ je o montaži unutar kadra koja označava odmak od norme i naglašava događaj. [2]

A da bi se sve to vidjelo, zaslužan je okvir, koji je kako sam spomenuo 2020. prema Mikić: „dio gledateljeva iskustva, značajno je ono što ne vidi, ali čuje, ono što je izvan okvira filma.“ Redatelj i snimatelj odlučuju što će ući u kadar, a što ne. Njime demonstriraju razliku između stvarnog i fiktivnog. To je početna faza u određivanju načina na koji autor stupa u interakciju s okolinom. Visoka vrijednost koju dijeli s vremenom dolazi do izražaja u ovom području. [10]

3.2. Filmski plan i rakurs – granice filmskog medija

Filmski plan, odnosno filmsko područje koje obuhvaća objektiv kamere, ono je što kamera gleda i predstavlja. Nazivi planova izraženi su u visini odrasle osobe. Pri odabiru planova i

njihovog rasporeda važno je znati privući pozornost gledatelja kako bi se priča u filmu jasno dočarala.

Slično planovima, kutovi snimanja temelje se na tipičnoj visini odrasle osobe. Kad fotografiramo subjekt s visine koja je jednaka polovici subjekta, koristimo normalan vizir, što znači da nema perspektive.

Premda svaka zemlja ima različito nazivlje za svaki plan, oni su svi u suštini isti. Tako postoji total plan, to jest plan prostora koji zanemaruje lika i daje karakterizaciju samom prostoru, on prema Pintarić (2009) ima engleski naziv „establishing shot“ jer njime upoznajemo gledatelja s prostorom. Gledatelj vidi prostor u potpunosti, odnosno onoliko koliko mu okvir dozvoljava. [12] Total ima i potplanove, polutotal i veliki-daleki total.



Slika 3.1. Primjer polu-total plana, „Nema zemlje za starce“ („No Country for Old Men“), Joel Coen, Ethan Coen, 2008., preuzeto s: <https://i.imgur.com/uc2GwND.png>

Kako sam 2020. zaključio, postoje planovi radnje, bolje rečeno akcije. U ovim planovima, lik je u potpunosti vidljiv unutar dostupnog područja, a gledatelju je omogućeno jasnije razumijevanje napredovanja radnje. Iako se vidi cijelo tijelo (od glave do pete), kod kadriranja se mora naći kompozicijsko rješenje koje će ostaviti prostor iznad i ispod figure da ona ne bude odsječena jer bi se time uništio okvir. Takav plan naziva se srednji plan. Zanimljivo je i da postoji „američki“ potplan koji je dobio ime zbog velikog korištenja u američkim vestern filmovima. Naime, glumac je snimljen od koljena na više kako bi se mogao vidjeti revolver kojeg je nosio kauboj. [10]



Slika 3.2. Primjer američkog plana, „Dobar, loš, zao“ („The Good, the Bad and the Ugly“), Sergio Leone, 1966., preuzeto s: https://www.filmriot.com/wp-content/uploads/2021/04/cowboy_shot_clint-eastwodd-2048x877.jpeg

Planovi postoje i za pojedince i za likove. Plan koji prikazuje subjekt od struka prema gore naziva se blizu. U ovim planovima prostor je minimalan jer lik pratimo izbliza, približavamo mu se i sav fokus je na njemu. S krupnim planom dobivamo bolji osjećaj o liku jer možemo vidjeti njegovu glavu, ući u njegov osobni prostor te razumjeti i promatrati njegove emocije.



Slika 3.3. Primjer krupnog plana, „Isijavanje“ („The Shining“), Stanley Kubrick, 1980., preuzeto s: <https://howardlevyirslawyer.com/wp-content/uploads/2016/05/theshining-1.jpg>

Postoji i detalj plan koji prikazuje detalj nekog predmeta ili pak detalj osobe. Detalj se može koristiti kao izravni prijelaz između kadrova jer nam omogućuje da iznenadimo publiku ili stvorimo napetost jer prikazujemo samo detalj, a ne sam prostor. Također, time dajemo gledatelju pogled u nešto što ne vidi, skrećemo njegovu pozornost na što želimo te time dokazujemo da film nije samo scena događaja i prostora već i osjećaj nečeg višeg.



Slika 3.4. . Primjer detalja, „Privedite osumnjičene“ („The Usual Suspects“), Bryan Singer, 1995., preuzeto s: <https://odditmall.com/includes/content/upload/kobayashi-mug-from-the-usual-suspects-1814.jpg>

Kadrovi snimljeni iznad središta subjekta su iz gornjeg rakursa, dok su oni snimljeni ispod središta iz donjeg rakursa. Kao što sam naveo u radu iz 2020. godine mnogi ljudi te perspektive nazivaju ptičjom (gornji) i žabljom (donji), ali one se zapravo odnose na najviše gornje i najniže kutove od 90 stupnjeva. Mijenjanjem perspektive možemo varirati doživljaj mjesta i psihološki utjecaj na gledatelja. Koristimo ga kako bismo gledatelja upoznali s nekim dosad neobjavljenim informacijama. Kada gledamo nekoga iz donjeg kuta, činimo ga većim i važnijim, a kada koristimo gornji kut, osoba se čini manje vrijednom i napadnutom, kao da je gledamo „odozgo“. [10]



Slika 3.5. Primjer gornjeg rakursa, „Gospodar prstenova; prstenova družina“, („The Lord of the Rings: Fellowship of ring“), Peter Jackson, 2002., preuzeto s: <https://www.highonfilms.com/wp-content/uploads/2020/05/The-Lord-Of-The-Rings-Symbolism.jpg>



Slika 3.6. Primjer donjeg rakursa, „Od sumraka do zore“, („From Dusk Till Dawn“), Robert Rodriguez, preuzeto s: https://www.speednik.com/wp-content/blogs.dir/1/files/2019/02/robs-movie-muscle-from-dusk-till-dawns-1968-mercury-cougar-xr-7-2019-02-13_10-38-59_453258.jpg

3.3. Objektiv i pokreti kamere kao srž dinamike

Kao što je navedeno u radu (2020), objektiv je mehaničko-optički uređaj za snimanje okoline. Možemo ih razlikovati na temelju vidljivog kuta na koji utječe žarišna duljina. Mjeri udaljenost između središta leće i njezine žarišne točke kroz koju prolaze sve svjetlosne zrake. Srednji objektiv oponaša način funkcioniranja naših očiju, tako da su kut gledanja, veličina objekta, volumen, oblik i dubina polja što bliži onome što naše oči mogu vidjeti na slici. [10] Prema Mikić (2001), taj kadar može za neke gledatelje biti dosadan. U dokumentarcima se često koristi iz istog razloga. [2]

Uskokutni ili teleobjektiv ima vidni kut koji je znatno manji od vidnog kuta ljudskog oka. Smanjuje udaljenost između vizualnih ravnina i približava udaljene objekte. Zbog male dubinske oštine, fotografije napravljene ovom vrstom objektivu izgledaju ravno i daju dojam da je subjekt stopljen s pozadinom.

Širokokutni objektiv je onaj koji ima široko vidno polje i veliku dubinsku oštrinu. Dobivamo dubinski snimak, zbog čega soba izgleda dublja, veća i prostranija. Međutim, kao rezultat toga, prednji planovi su iskrivljeni i izgledaju veći nego što zapravo jesu. Ovi se objektivu također mogu koristiti za otkrivanje razlika u pokretu. [10]

Također postaje i posebno napravljeni objektivu, zoom otkriva neke ključne detalje ili otkriva nešto novo o objektu ili liku, što rezultira utjecajem dedukcije. Film nastaje kombinacijom metoda izražavanja, a prema Mikić (2001), važno je održavati dosljednost u izgledu i identifikaciji tijekom korištenja leća jer to sprječava zabunu kod našeg gledatelja, naravno i to se pravilo može prekršiti radi dobivanja željenog efekta, to jest da se publika zbuni. [2]

Posebno istaknuto izražajno sredstvo koje je dio same kinematografske umjetnosti je kamera u pokretu. Pomicanjem kamere možemo proširiti i izgraditi područje, odnosno karakterizirati ga. Pokretom kamere također unapređujemo radnju filma. Dinamika filma određena je svakim pokretom ili nedostatkom pokreta koji naglašavaju ili ne naglašavaju pojedini objekt ili posljedično, kontinuitet prostora. On sudjeluje u priči, a kamere prebacujemo samo kada je potrebno. Još jednom, redateljev izbor i vizija pokreću film. [10]

Pomicanje koje je često poznato i kao panorama označava kretanje kamere koje uključuje rotaciju kamere oko svoje osi. Moguće je i okomito i vodoravno pomicanje kamere. Njegovim proširenjem rješavamo prostorni problem. Najčešće se za izradu panorame koristi tronožac (tronožac ili postolje). Kako se kamera pomiče, dovodi nas s jedne strane scene na drugu, proširujući kompoziciju i povećavajući gledateljevo razumijevanje područja.

Mikić (2001) pojašnjava kako postoji i kontra panorame, filaž. Budući da je panorama većinom sporiji pokret, kod filaža je to puno brže, toliko da se prostor ne može ni prepoznati. [2]

Čin vožnje ili pomicanja uključuje pomicanje kamere s osloncem na koji je postavljena. Bilo koja vrsta prijevoznog sredstva, poput automobila ili kolica, može poslužiti u ovoj funkciji. Mikić (2001) komentira kako će redatelj odlučiti pomaknuti kameru naprijed i tako uvesti publiku u nešto novo kada želi naglasiti, razjasniti i fascinirati gledatelja. Naravno, tema filma i dinamika potrebna u tom trenutku odredit će koliko brzo počinje vožnja i koliko brzo se približavamo. Vožnja unatrag nagovještava rastanak ili gubitak; smanjuje naš objekt snimanja te nestaje iz cjelokupne scene, a pred kraj putovanja otkriva se nešto što je bilo nepoznato ili neviđeno. [2]

Mikić (2001) piše da kada se filmaši ne pridržavaju filmskih metoda, snimat će iz ruke, a kamera će biti slobodna, a pritom je zamisao potpuno se poistovjetiti s likovima. Ova metoda snimanja često se koristi u dokumentarnim filmovima, ali se također koristi u filmovima koji oponašaju dokumentarni stil. [2]

Mikić (2001) spominje uređaj za stabilizaciju kamere Steadicam koji je potpuno promijenio način snimanja i snimanja filmova. Steadicam, koji je stvorio Garrett Brown 70-ih godina prošlog stoljeća, omogućuje kinematografima da snimaju fluidan, stabilan film dok se kreću kroz različita okruženja. [2] Steadicam se sastoji od pojasa koji nosi operater i koji drži zglobnu ruku povezanu sa sedlom. Sedla podupiru kameru i djeluju kao stabilizirajuća protuteža. Budući da su pokreti operatera neovisni o pokretima kamere, oni se mogu kretati slobodno bez utjecaja na stabilnost slike.

Jedna od najvećih prednosti korištenja Steadicsa je mogućnost dobivanja slika koje su prije bile nedostižne ili ih je bilo vrlo teško dobiti. Čak i najmirnije ruke mogu uzrokovati neželjeno podrhtavanje i podrhtavanje kamere.

3.4. Kompozicija rasvjetom

Boris Popović u svojoj knjizi „Oblikovanje svjetla za televiziju i film“ 2018. godine navodi da Arnheim tvrdi da dok promatrač psihološki i perceptivno gleda na vidljivost kao na svojstvo svojstveno samom objektu, promatrač racionalno promatra objekte jer oni reflektiraju svjetlost koja dolazi iz izvora izvan njih samih. S druge strane on sunce, nebo ili svjetiljke vidi kao poticaj za osvjetljenje predmeta, slično kao što šibica zapali cjepanicu. Sami po sebi, subjekti su oslabljeni izvori svjetlosti. [13]

Kako je navedeno u mojem radu iz 2020. godine, nađeno svjetlo definiramo kao svjetlo koje se pojavljuje na mjestu snimanja, prisutno je, ne može se kontrolirati, bilo da je umjetno ili prirodno. Svjetlo se koristi za oslikavanje volumena i dubine, stvaranje nove atmosfere, vidljivost onoga što se snima i formiranje kompozicije svjetla i sjena unutar kadra u filmu. Pomoću svjetla možemo promijeniti osobnost objekta u svim segmentima osim u segmentu njegove atmosfere. Gledatelj može saznati ključne informacije zahvaljujući osvjetljenju.

Konstruirano svjetlo je svjetlo koje se slijedi, što znači da sve ovisi o njemu, ono vodi točnu lokaciju glumca, kameru i druga sredstva izražavanja. Svjetlo koje je sada dostupno stvara prirodan, realističan ugođaj, ali same vremenske snimke nisu takve, odnosno, osjetno su tamnije u ovom okruženju. Sasvim drugačije značenje scena dobiva kada režiser odluči da i svjetlo treba biti u boji te time komentira radnju filma. [10]

Konstruirano svjetlo možemo koristiti kao pozadinsko (engl. background), stražnje (engl. backlight) te dopunsko (engl. fill).

U svojoj knjizi Gerald Millerson (1991) objašnjava kada se koriste različite vrste svjetla te tako dopunsko svjetlo gusti sjene stvorene drugom rasvjetom. Ističe kako je blago svjetlo poželjno jer ne stvara dodatne sjene, njegov intenzitet može pasti prebrzo za praktičnu upotrebu kako se udaljava. Umjesto toga, možda će se otkriti da je za uklanjanje sjena bolje koristiti jako svjetlo – po mogućnosti raspršeno.

Pojašnjava kako postoje slučajevi kada je subjekt apsolutno dobro osvjetljen, ali slici nedostaje poseban dodir koji može pružiti stražnje osvjetljenje. Korištenje jednog stražnjeg svjetla često može poboljšati učinak, čak i pri snimanju vani po oblačnom danu. Postavljanje stražnjeg svjetla možda nije jednostavno. Možda će biti potrebno spojiti svjetiljku na vodoravni potporni stup ili čak objesiti svjetiljku ako se ne može koristiti visoko postolje za rasvjetu skriveno iza objekta.

Čak i kada su glavni subjekt i njegova okolina jako osvijetljeni, navodi da pozadinsko osvijetljenje može poboljšati izgled tih elemenata ističući njihovu teksturu i oblik i dajući cijeloj slici trodimenzionalni aspekt. Možda će biti potrebno dodatno osvijetljenje za prikaz bilo kojeg detalja kada je pozadina tamna i bez reljefa. [14]



Slika 3.7. Uporaba konstruiranog svjetla, „Joker“ („Joker“), Todd Phillips, 2019., preuzeto s: https://m.media-amazon.com/images/M/MV5BMGQ1ZGZmNTAtM2MyYi00NmZhLTkwYmYtNTNlZDRhMzU2ZTgwXkEyXkFqcGdeQWVybn3NzZXI@._VI_.jpg

3.5. Boja kao simbol

Crno-bijeli filmovi nude manje vizualnih podataka od filmova u boji, što može uzrokovati da publika postane zaokupljenija pričom, dijalogom i psihologijom likova, ističe Mikić (2001). [2]

Pojasnio sam (2020) kako se boja može koristiti za kreativnu interpretaciju, odnosno estetski cilj kojim redatelj utječe na gledateljeve senzacije kao i za naturalističke vizure, odnosno boje uočljive golim okom. Budući da gotovo svaki igrani film danas koristi skup različitih boja za prenošenje određenog osjećaja, boja se tretira kao materijalni atribut u dokumentarcima i filmovima s „realističnim“ temama, što rezultira kadrovima u kojima boje nemaju simboličku vrijednost. U dramskim filmovima boja se razumije, raspravlja, prenosi emocije i manipulira osjećajima gledatelja. Također, naveo sam da je prema Mikić, u filmu sama boja objektivna istina kada se koristi za postizanje nečeg prirodnog, ali kada se kombinira s maštom, postaje subjektivna prijevara. Tako se boja pretvara u simbol, nositelja značenja koji je moćniji i superiorniji od samog prizora. [10]

Na mrežnoj stranici Logan Baker pojašnjava kako se boje mogu koristiti u velikom broju konteksta i imaju širok izbor značenja. Upotreba plave, zelene, narančaste i drugih boja potpuno

je neutralna. Pravi problem je osmisliti privlačnu i originalnu tehniku za izazivanje emocija kod publike korištenjem boja. [15] Tako za nekoliko boja pojašnjava njihovo značenje i simboliku.

Crvena je jedna od najmoćnijih nijansi za korištenje na ekranu, bez obzira na značenja i namjere povezane s njom. Baker (2016) nastavlja pojašnjavati kako se može koristiti za prenošenje bijesa, agresije i nasilja na jednom kraju spektra boja. S druge strane spektra, crvena često priziva osjećaje ljubavi i strasti. [15]

Narančasta može prenijeti osjećaj opreza i upozorenja iako se često povezuje s toplinom, vitalnošću i zabavom. Narančasta je prema staroj religiji konfucijanizmu povezana s transformacijom. Baker (2016) piše da tekstura poput Marsa učinkovito prenosi publiku u drugačiji svemir kada izbije pandemonij, turoban i beskrajan. [15]

Žuta je raznolika kao i svaka druga boja, izražava emocije kao što su radost i opuštenost (kao i ljutnju i izdaju). Preopterećenost žutom bojom prenosi osjećaj opasnosti, prosuđivanja i agresivnosti. Baker (2016) daje za primjer kako je do kraja svojeg emocionalnog napada Michael Keaton u filmu „Birdman“ iz 2014. isjeckan na egzistencijalne komadiće, a soba samo povećava njegov sram i neugodu. Cijeli kadar sastavljen isključivo od žutih predmeta gotovo će uvijek biti izravna izjava redatelja jer je žuta sama po sebi nečuvena boja. [15]

Za zelenu boju Baker (2016) navodi da je sumornim bojama i beživotnim slikama vidljivo prikazana rutina i dosadno svakodnevno ponavljanje. Zelena ima sposobnost revitalizirati i publiku i likove. Zemljane nijanse i bujno lišće odaju osjećaj ponovnog rođenja i preživljavanja. [15]

Znanstvenofantastični film o potjeri Jeffa Nicholasa, „Ponoćni specijal“ („Midnight Special“) odiše vjernošću, odanošću i nevinim čuđenjem. Nadalje, Baker (2016) navodi kako je glavni lik potpuno plav od glave do pete i izuzetan je u svakom pogledu. Plava boja, koja se najčešće povezuje s dobrim stvarima, u ovom kontekstu predstavlja nevinost i čistoću. Daleko od stvarnog života, racionalnosti i svakog drugog pojedinca u filmu, u plavom svjetlu. Lik se može prikazati odvojenim pomoću tamne, neobične sheme boja (u ovom slučaju plave) koja iskače iz ostatka filma. [15]

Ljubičasta se često povezuje s dvosmislenošću i ekscesom. Baker (2016) zaključuje kako je ljubičasta zagonetna i neuobičajena, no kada se koristi učinkovito, može pružiti nezaboravne slike koje će dugo ostati u sjećanju publike. [15]

Za kraj Baker (2016) navodi da se za sve boje poput ljubičaste, magente, grimizne i svijetloružičaste kaže da evociraju strast, romantiku i ljubav. Iako mogu imati druge konotacije i asocijacije, općenito se prihvaća da su one povezane s ljubavlju. [15]

Jason Hellerman (2019) na mrežnoj stranici o boji zaključuje da događaji i scene u scenariju moraju podržavati nijansu. Nije dovoljno samo dodavanje mrljica u boji. Svaki okvir trebao bi imati kreativnu svrhu. [16]



Slika 3.8. Korištenje različitih boja radi postizanja željene emocije, „Joker“ („Joker“), Todd Phillips, 2019., preuzeto s: <https://i.pinimg.com/1200x/a7/08/cd/a708cdb695c7ccb0e09c2ab76e020f05.jpg>

3.6. Zvuk i glazba kao nositelji naracije

Objašnjavajući zvuk kao filmsko izražajno sredstvo (2020), naveo sam da zvuk postaje opipljiv, odnosno, materijalni element kada vidimo njegov izvor, a izražajno sredstvo kada je izvan okvira. Govor koji čujemo u filmu je originalan, uobičajen i različit od onoga što čujemo u kinu. Naravno, ako u filmu želimo prenijeti određeni osjećaj ili emociju, taj govor može biti teatralniji. Filmu možemo ozbiljno naštetiti ako pretjeramo s dijalogom i šalimo se, odnosno ismijavamo se iz dijaloga kao bitnog nositelja filma, a da pritom ne koristimo druge vrste komunikacije. Dijalog karakteriziraju interakcije s drugima i razvoj aktivnosti.

Jedan od ključnih dijelova zvuka u filmu je šum. Koristi se za komentar, stvaranje raspoloženja i simboliku. Off zvuk je izraz koji se koristi kada se čuje pozadinska buka koja nije izravno vidljiva i nalazi se izvan okvira. Korištenjem tišine možemo potpuno promijeniti ugođaj filma. Postoji tišina koja izaziva napetost i nelagodu, a javlja se kada su svi zvukovi i glazba u filmu stišani ili smanjeni. U horor filmovima tišina uvijek dobro funkcionira kao indikator upozorenja da će se dogoditi nešto loše. Glazba se koristi da komentira osjećaj i učini ga jačim od bilo kojeg drugog zvuka. [10] Robert Spadoni u svojoj knjizi „Neobična tijela: Dolazak zvučnog filma i porijeklo žanra horora“ (2007) navodi da je jedna nenamjerna posljedica uvođenja zvuka u film očito povećanje svijesti o slici kao ravnom objektu. Zvuk je potvrdio da postoji paravan unutar izložbenog prostora. [17]

Cooke Mervyn (2008) u svojoj knjizi navodi da je rano postalo jasno da postoje dvije kategorije filmske glazbe koje se međusobno bitno razlikuju. S jedne strane, glazba bi mogla biti ono što suvremeni filmski znanstvenici nazivaju dijegezom, što znači da je sastavni element filmske

naracije i da je njezino navodno podrijetlo često, iako ne uvijek, vidljivo na platnu. S druge strane, glazba možda nije dijegetska i može se koristiti kao pozadina. Bilo da se radi uživo ili putem gramofonske snimke, sinkronizirana glazbena ili vokalna pratnja mogla bi lako odgovarati dijegetičkom muziciranju u vizualnoj slici. [18]

Konvencionalna metoda orkestralnog filmskog snimanja čini se nesalomljivom i nastavlja držati sigurnu i uglavnom srednju poziciju u glazbenoj industriji, uz komercijalne glazbene stilove usmjerene na multimedijску interaktivnost usmjerenu na mlade i stalnu privlačnost tehnoloških inovacija povezanih s popularnom kulturom. Cooke Mervyn (2008) zaključuje kako su zvučni zapisi filmske glazbe i dalje ponekad terapijski prostor u kojemu skladatelji koji su nezadovoljni ezoterizmom moderne klasične glazbe ili komercijalnim zahtjevima pop glazbe mogu jednostavno napisati onu vrstu tradicionalne i ekspresivno skladne tonske glazbe koju su neki možda bili skloni proizvoditi za koncertne dvorane da nije bilo estetske stigme. [18]

3.7. Montaža izvor ritma – preobrazba vremena i filmske interpunkcije

Vrijeme je manje istaknuta filmska izražajna tehnika od drugih. Zaključio sam (2020) da neovisno radi li se o montaži ili usporenom snimku, vrijeme je kontrolirano. Vrijeme nije nešto što gledatelj posjeduje, ne može biti zora jednu minutu, a drugu sumrak ili obrnuto, jer bi to izbacilo vremensku crtu i redosljed događaja, narušila bi se kronologija. [10] Moglo bi se reći kako je gledatelj potpuno nesvjestan dužine filma. Neki filmovi traju 10 minuta, dok drugi traju 90. Psihološko vrijeme je percepcija koliko je gledatelju trajao film. Mikić (2001) spominje kako priča filma određuje koliko će trajati i hoće li pokrivati dan, tjedan ili cijeli život karaktera, što se naziva dramsko ili literarno vrijeme. Korištenjem filmskih procesa proizvodi se mehaničko vrijeme filma koje mijenja vrijeme projekcije. [2]

Novo raspoloženje i novo značenje mogu se postići usporavanjem, ubrzavanjem, pauziranjem ili vraćanjem vremena. A kako bismo povezali vrijeme, mjesto i radnju, koristimo filmske interpunkcije, spajamo kadrove u jednu cjelinu, sekvencu. Postoji mnogo načina spajanja kadrova, no najkorištenija filmska interpunkcija je „rez“. Spoj dvaju uzastopnih kadrova u cjelinu bez dodatnih efekata. Premda je film kao medij diskontinuiran, rez omogućuje kontinuitet naracije, preobražava vrijeme u jednu čvrstu sekvencu.

Komentirao sam (2020) kako radnja ili sekvenca završava zatamnjenjem. Nova sekvenca pokreće se kada kadar iz potpunog mraka postane svijetao i vidljiv. Prijelaz iz jednog kadra u drugi tako da jedan potamni, a drugi se promijeni iz tamnog u svijetli je proces koji se naziva stapanje. Ove prijelazne scene koriste se za prikaz protoka vremena. [10]

Postoje tehnički i umjetnički načini povezivanja u cjelinu putem montaže. Koristimo ju za dramatisiranje i sažimanje priča. Struktura filma osigurava da vrijeme ili dosljednost u vremenu ima smisla i da vrijeme ne uklanja ništa iz priče što ne bi promijenilo kako se ona odvija. Louis Giannetti u knjizi (2014) „Razumijevanje filma“ iznosi podatak da su filmaši početkom 20. stoljeća razvili praktičnu metodu montaže koju sada nazivamo rezanjem do kontinuiteta. Čak i sada većina igranih filmova još uvijek koristi ovu vrstu montaže, iako samo za ekspozitorne dijelove. Ova vrsta uređivanja koristi utvrđene standarde kao neku vrstu stenografije. Ne prikazujući stvarno cijeli događaj, rezanje kontinuiteta ima za cilj održati njegov tijek. [19]

Dvostruka ili višestruka ekspozicija i povezivanje okvira za kadar, kontinuitet su dvije opcije spajanja koje imamo prilikom uređivanja. Kretanje kamere, zvučni efekti, pokreti glumca i drugi oblici izražavanja kontrolirani su samim rezom. Pozivamo se na tehniku kontinuirane ili narativne montaže je potrebno proizvesti dojam filmskog kontinuiteta, rezova ili montaže koji je u biti neprimjetan gledatelju. Ne postoje stroge smjernice za ritam u filmovima.

James Monaco u knjizi „Kako čitati film: Filmovi, mediji i iznad umjetnosti, tehnologija, jezik, povijest, teorija“ (2009) ističe kako se montaža zvučnog zapisa donekle razlikuje od montaže slike. Prvo, zvuk koji je snimljen na setu istovremeno kada i slika možda neće biti prihvatljiv iz niza razloga. Loša snimka slike mora se ponovno snimiti jer je potpuno beskorisna, dok se loša snimka zvuka obično može popraviti ili zamijeniti. Nekoliko sekundi filma pretvara se u petlju i više se puta reproducira u zvučnom studiju tijekom procesa naknadne sinkronizacije ili ponavljanja tako da glumci mogu podići tempo scene i izgovarati svoje riječi u ritmu slike. Nakon toga se snima i dodaje izvornom zvučnom zapisu. [20]



Slika 3.9. Korištenje pretapanja kao filmske interpunkcije, „Kum“, „The Godfather“, Francis Ford, Coppola 1972., preuzeto s: <https://media2.orlandoweekly.com/orlando/imager/u/magnum/3890217/godfather.jpg?cb=1643055875>

3.8. Scenografija – dizajn filma

Scenografija, maska te kostimografija zajedno čine jednu cjelinu. Ovi načini izražavanja stiliziraju, karakteriziraju i konstruiraju prostor. Moguća je i uporaba simboličke umjetnosti. Ovi načini pripovijedanja usmjeravaju film i daju mu smjer prema izvanzemaljskim ili eksperimentalnim žanrovima, čineći ga intrigantnim i jedinstvenim.

Giannetti (2014) smatra da je raspored boja, linija, oblika i uzoraka na otvorenoj pravokutnoj površini jedan od glavnih izazova s kojima se redatelj susreće, čak i ako fotografski elementi filmskih slika postoje u trodimenzionalnom prostoru. Ova struktura obično se održava u nekoj vrsti harmonije ili ravnoteže u klasičnom filmu. [19] Nadalje, tvrdi da su neurotični elementi ili bizarni incidenti uobičajene teme u filmovima. Pojedinaac može odlučiti zanemariti pravila tradicionalnog sustava u takvim okolnostima. Mentalna neprilagođenost lika može se metaforički prikazati snimanjem subjekta na kraju okvira, a ne u središtu slike. Time redatelj narušava vizualni sklad i daje nam scenu koja je emocionalno usklađenija s dramskom situacijom. [19]

Ljudski um prirodno pokušava spojiti formalne komponente kompozicije u koherentnu cjelinu. Oko je sposobno odjednom prepoznati do sedam ili osam ključnih komponenti kompozicije. Ali većinu vremena, oko je uzastopce usmjereno na određena mjesta, umjesto da besciljno luta po površini slike. Giannetti (2014) pojašnjava kako redatelj to postiže korištenjem dominantnog kontrasta, koji se naziva i dominantna. Dominantan je dio slike koji odmah zaokuplja našu pozornost upečatljivim i snažnim kontrastom. Na neki se način razlikuje od ostalih komponenti slike.

Peterlić (2018) zaključuje da kostimi, scenografija i maske služe kao sredstva kreativnog izražavanja, odnosno kao metode komuniciranja samo onda kada prikazuju stvari koje su bitno drugačije od stvarnosti, a ne ponašaju se kao nešto što se „pronalazi“ u stvarnosti ili kao „stvar po sebi“ iz stvarnosti. [21]

3.9. Gluma – različitost performansa

Osjećaji i ponašanje karaktera moraju biti stvarni, a ne izmišljeni jer kada se glumi u filmu tada to postaje način izražavanja, odnosno izražajno sredstvo. Peterlić (2018) govori da glumci u filmu predstavljaju čovjeka, koji kao lik ima najveću vrijednost za publiku jer oni vjeruju da prikazani svijet i svemir možda stvarno postoji. Čovjek je neizbježan predmet gledateljevog najintenzivnijeg registriranja sa slikom u cjelini, ali i s njime zbog svoje „elementarnosti“. [21]

Giannetti (2014) dijeli glumce na četiri podvrste. Tako su prva vrsta glumaca statisti, produkcije ih obično zapošljavaju kako bi prenijeli ideju velike publike. Glumci ove vrste služe kao rekviziti za kameru, poput scene ili pejzaža.

Sljedeći su neprofesionalni glumci, to su amateri koji nisu odabrani zbog svoje glumačke vještine, koja može biti minimalna, već zbog svojeg prirodnog izgleda, to jest može se reći da su prikladni za ulogu. Kvalificirani stručnjaci, profesionalni glumci koji su dovoljno svestrani da igraju niz uloga i stilova na pozornici i televiziji. Ovo opisuje većinu glumaca. Pojedince koji su dobro poznati široj publici naziva zvijezdama. Jedna od ključnih prednosti filma ili kazališne predstave je njihova sposobnost da privuku publiku. Iako nije isključivo za filmove, američka filmska industrija je nastala i još uvijek dominira sustavom zvijezda. Gotovo svi oblici umjetnosti – opera, ples, kazalište uživo, televizija i koncertna glazba – iskoristili su uspjeh zadržavajućeg izvođača na blagajnama. [19]

Dosad sam spomenuo filmske i kazališne glumce između kojih je velika razlika. Mikić (2001) pojašnjava da neki izvođači koji su educirani za rad u kazalištu ne mogu u svakom trenutku zadržati svijest o kontinuitetu svoje uloge, kao ni mjestu kadra koji trenutno snimaju u cjelokupnom filmu. [2]

Judith Weston u svojoj knjizi „Režiranje glumca: stvaranje performansa za pamćenje za predstave za film i televizija“ upućuje da svijet zabave ima oprečna mišljenja o glumcima, njima se i dive i preziru. Glumci su bizarni i nerazumni „drugi“. Mnogi redatelji imaju tehničko obrazovanje i malo iskustva s glumom. Čak bi i produkcijska strana filmske industrije mogla imati predrasude prema izvođačima. Na filmskim i televizijskim setovima često postoji percepcija da zaposlenje izvođača zapravo nije posao s obzirom na vještinu i duge sate potrebne ekipi. [22]

4. Kategorizacija filmskog žanra

Kako piše Blake Snyder u svojoj knjizi „Spasi mačku!: Posljednja knjiga o scenaristici koja će vam ikada trebati“ (2005) glavno pitanje je „Što ima?“, izraz koji je zlatni standard. Studiji se stoga trude da je odluka jednostavna. To objašnjava zašto stvaraju toliko prerada i nastavaka. Moramo biti spremni vidjeti puno više onoga što nazivaju „unaprijed prodanim franšizama“ u budućnosti. Unaprijed prodana franšiza je ona koja je već „prodana“ znatnom dijelu publike. Budući da je većina pojedinaca toga na neki način svjesna, smanjuje se vjerojatnost da će netko pitati: „Što je to?“ [23] Prvo pitanje na koje moramo imati odgovor prije početka razvoja filma, prema Snyder je: O čemu se radi u filmu? Na to pitanje odgovaramo putem loglinea ili one-lineom.

4.1. Logline (one-line)

Prema Snyder (2005), ironija je najbitnija komponenta koju svaki učinkovit logline mora sadržavati. [23] Budući da je to ono što funkcionira, oni koji imaju teškoća s izradom loglineova moraju paziti na „the hook“ ili bolje rečeno moraju odgonetnuti „u čemu je kvaka“, što to čini naš film posebnim, po čemu se razlikuje od drugih, što on čini kako bi privukao našu pozornost. Inzistiranjem na ironiji možemo saznati što nedostaje u našem filmu te tako shvatiti da možda i nemamo dobar film.

Nadalje, Snyder (2005) navodi kako je sposobnost da zamislimo i predočimo cijeli film druga najvažnija komponenta snažnog loglinea. Čvrst logline također uključuje osjećaj za koga je film i koliko će koštati, što je ključno za privlačenje produkcijskih studija. Na kraju, ali ne manje važno, dobar logline mora imati privlačan naslov, sam naziv filma. [23] Naslov i logline prodaju film, i prema Snyder, „nokautiraju“ producente. Sve je to dio onoga što se naziva „visoki koncept“, izraz koji je nastao za opisivanje filmova koje je lako vidjeti. Zapravo, visoki koncept važniji je nego ikad prije, pogotovo zato što se filmovi moraju prodavati i međunarodno. [23]

Prema čvrstome loglineu možemo odmah zaključiti o kojem se žanru radi, to jest kojoj kategoriji on pripada.

4.2. Klišej

Prema Hrvatskoj enciklopediji, klišej je u prenesenu značenju izraz ili postupak koji se prečesto ponavlja, ono što je otrcano, izlizano. [24] Nećemo moći doći na ideju koja nije slična jednoj od mnogih koje se mogu naći u filmskom svijetu. Svaki film pripada kategoriji te moramo biti svjesni pravila za svaku tu kategoriju. Moramo razumjeti žanr svog filma i kako doći do originalnih obrata koji izbjegavaju klišeje. Snyder (2005) ističe kako možemo biti u blizini klišeja, plesati oko njega,

pritrčati i gotovo ga zagrliti, no moramo paziti da taj isti klišej pretvorimo u nešto novo. [23] Da bi izbjegli klišej vezan za naš film, Snyder (2005) objašnjava kako filmove trebamo podijeliti u kategorije, a ne žanrove jer žanrovska podjela (npr. romantični, epski, biografski, horor) ne odaje o čemu se u film radi. Moramo postaviti pitanje o zapletu filma, to je informacija koju moramo zahtijevati. Tako je Snyder predložio 10 kategorija filmova. [23] Mnogi različiti žanrovi miješaju se u jedan, jedan film koji je prema žanru horor može imati iste dijelove zapleta kao i romantična komedija.

4.3. Čudovište u kući

Snyder (2005) pojašnjava ovu kategoriju s par jednostavnih pravila. „Kuća“ mora biti ograničen prostor: grad na plaži, svemirski brod, budući Disneyland pun dinosaura. Mora postojati počinjeni grijeh – obično pohlepa (novčana ili tjelesna), koji uzrokuje stvaranje nadnaravnog stvorenja koje se pojavljuje kao anđeo osvetnik da ubije one koji su počinili taj grijeh, a štedi druge koji prepoznaju što je taj grijeh. Ostalo je jednostavno „bježi i sakrij se“. A cilj scenarista koji želi pridonijeti prestižnom ogranku ovog obiteljskog stabla filmova je dati novu sliku čudovišta i prikazati kako to čudovište kaže „Boo!“. [23]

Neki od primjera su: „Jurassic Park“, „A Nightmare on Elm Street“, „Friday the 13th“.

4.4. Zlatno runo

Mit o potrazi je prema Snyder (2005) jedna od najpopularnijih priča koja se preporučava uz logorsku vatru. Ako se scenarij može klasificirati kao „film putovanja“, moramo razumjeti pravila žanra koji se zove „zlatno runo“. Izraz je izveden iz mita o Jazonu i Argonautima, ali obično se svodi na istu stvar: heroj putuje „putem“ u potrazi za nečim i na kraju otkrije nešto drugo – sebe. [23]

Prekretnice „zlatnog runa“ su, kao i preokreti svakog romana, ljudi i događaji s kojima se junak ili junakinja susreću na ruti. Čini se da sve to nije povezano jer je epizodno, ali mora biti. Tema svakog filma unutar žanra „zlatnog runa“ je unutarnji napredak, zaplet je povezan s time kako događaji utječu na junaka. To je način na koji znamo da zapravo napredujemo – nisu milje koje nakupimo ono što čini dobro „zlatno runo“, već način na koji se junak razvija u hodu.

Snyder navodi kako su svi filmovi o pljačkama također uključeni u ovu kategoriju. Svaka potraga, misija koju poduzme pojedinac ili grupa spadaju u kategoriju „zlatnog runa“ i podliježu istim ograničenjima. Cilj često postaje podređen drugim, osobnijim otkrićima; zapleti i preokreti radnje odjednom postaju manje bitni od značenja dobivenog krađom. [23]

Neki od primjera su: „Ocean’s Eleven“, „The Dirty Dozen“, „The Magnificent Seven“.

4.5. Iz vedra neba

Prema Snyder (2005), smjernice za kategoriju „iz vedra neba“ su sljedeće: ako se radi o priči o ispunjenju želja, junak mora biti potučena osoba koju ljudi oko nje toliko kontroliraju da gledatelji iskreno traže bilo koga ili bilo što, da tom liku dovede malo sreće.

No moramo pripaziti na trajanje uspjeha, gledatelji ne žele vidjeti da itko predugo uspijeva, čak ni najlošija figura, tako barem nalaže ljudska nalaže. Na kraju, junak mora shvatiti da nije poanta imati magične moći i da je bolje biti poput publike jer publika zna da im se to neće nikada dogoditi. Dakle, mora doći lekcija, film na kraju šalje moralnu poruku. [23]

Neki od primjera su: „Liar Liar Liar“, „The Mask“, „Bruce Almighty“.

4.6. Čovjek s problemom

Slično kategoriji „čudovišta u kući“, Snyder (2005) pojašnjava da se ova kategorija također sastoji od dva osnovna elementa, a to su lik koji je obična osoba poput „nas“ te unutarnja dilema koja od svakodnevnog čovjeka zahtijeva da duboko pogleda u sebe kako bi ju riješio. Ovi osnovni elementi mogu se kombinirati na neograničen broj načina da bi se stvorile nove situacije. [23]

Veći heroji proizlaze iz lošijih zlikovaca. Snyder (2005) daje korisnu informaciju da je u ovoj kategoriji potrebno zlog tipa napraviti što zlobnijim i gorim jer su tako izgledi da će naš junak nadvladati prepreke manji te je samim tim situacija gora. Bez obzira tko je antagonist, heroj uvijek uspijeva jer je bio spreman iskoristiti svoju jedinstvenost da nadjača mnogo jače sile koje rade protiv njega. [23]

Neki primjeri su: „Terminator“, „Die Hard“, „Schindlers list“.

4.7. Obred prolaznosti

Sugerirati da „obred prolaznosti“ opisuje prolaznost vremena znači da se pogrešno razumjela poanta. Svi filmovi govore o promjenama i prolaznosti. Snyder (2005) pojašnjava da su ova kategorija filma zapravo priče o patnji i agoniji, ali izvor je tipično vanjski; život. Naravno, to ima veze s odlukama koje smo donijeli, ali je „monstrum“ koji nas napada često nevidljiv, nebulozan ili ga ne možemo kontrolirati jer ga ne možemo imenovati. [23]

Isto vrijedi i za žalosne priče poput onih o prebolijevanju smrti voljene osobe, poput običnih ljudi, kao i za pubertet, krizu srednjih godina, starost, romantične raskide i druge životne prijelaze: dobra priča o „obred prolaznosti“, svi su u „šali“ osim protagonista, koji to zapravo proživljava. Jedino što može dati odgovor je iskustvo. Čudovište se prikrada heroju koji se bori, bilo da je

pristup duhovit ili tragičan, a radnja se vrti oko junakove postupne spoznaje tko je i što je to stvorenje.

Neki primjeri su: „Lost Weekend“, „Days of Wine“, „When A Man Loves A Woman“.

4.8. Prijateljska ljubav

Snyder tradicionalnu priču o „prijateljskoj ljubavi“ smatra izumom filmskog doba. Unatoč nekoliko izvanrednih prijateljskih priča (npr. „Don Quijote“), ovaj žanr nije u potpunosti uzeo maha kao forma priče sve do izuma filma. „Što ako“ junak ima partnera s kojim bi razgovarao o važnim točkama zapleta? [23]

Tajna dobrog filma o prijateljskoj ljubavi prema Snyder (2005) je u činjenici da je to zapravo sakrivena ljubavna priča. [23] Prijatelji prvo mrze jedan drugoga. Međutim, njihovo zajedničko putovanje naglašava koliko trebaju jedno drugom, to jest oni su nesavršeni dijelovi jedne cjeline. Samo shvaćanje toga još više povećava sukob.

Posljednje, ali ne i najmanje važno, navodi Snyder (2005), trenutak „kada je sve izgubljeno“ koji se događa pri kraju svake od ovih priča je: svađa, razdvajanje i zbogom i izbjavljenje. To zapravo nije ništa od navedenog. Samo dvije osobe koje ne mogu podnijeti ideju da ne bi dobro funkcionirale odvojeno morat će ostaviti svoj ego po strani kako bi trijumfirale. A kad se spusti posljednji zastor, oni će to i ostvariti. [23]

Neki primjeri ovakvih filmova su: „How to Lose a Guy in 10 Days“, „Finding Nemo“, „Rain Man“.

4.9. Zašto to radiš?

Snyder (2005) navodi kako zlo obitava u srcu svakog čovjeka. Događa se ubojstvo, a počinitelji svih ovih zlodjela su neviđeni. Međutim, „tko“ je rijetko tako fascinantno kao „zašto“.

Dobar „Zašto to radiš?“, za razliku od „zlatnog runa“, ne govori o evoluciji heroja, prije se radi o tome da publika uči nešto o ljudskoj prirodi, za što prije nije vjerovala da je zamislivo, prije nego što je zločin počinjen i slučaj pokrenut. [23]

Moglo bi se tvrditi da su pravila nedvosmislena, poprilično jasna. Na kraju su sami gledatelji detektivi. Iako imamo surogata ili surogate koji za njih rade na ekranu, na kraju je na njima da sortiraju podatke i iznenade se onim što otkriju.

Neki primjeri ovih filmova su: „Chinatown“, „Seven“, „Citizen Kane“.

4.10. Trijumf budale

Autsajder koji se čini toliko neupućen i nespreman za život da svi oko njega sumnjaju u njegove šanse za uspjeh i institucija koju taj autsajder napada čine osnovne elemente filma „trijumf budale“, prema Snyder. [23]

Često ta budala pokraj sebe ima nekoga tko je svjestan svega što se događa i tko sve te situacije smatra nevjerovatnim. Karakteristika je takvih likova da su blizu budale, mogu ga vidjeti onakvim kakav je i dovoljno su glupi da ga pokušaju ispraviti. Snyder (2005) zaključuje da neovisno o tome pojavljuju li se u komedijama ili dramama, likovi budala daju prikaz toga kako je biti autsajder. Priče pružaju radost pobjede kroz likove koji se povremeno osjećaju isto kao i sami gledatelji. [23]

Neki primjeri ovakvih filmova su: „Amadeus“, „Forrest Gump“, „Dave“.

4.11. Institucionalizirani

Snyder (2005) postavlja pitanje: Gdje bismo bili danas jedni bez drugih? A kada se okupimo kao grupa radi zajedničkog cilja, pokazujemo prednosti i nedostatke stavljanja interesa većine ispred interesa jedinca. [23] Kao rezultat toga, kategorija „institucionalizirani“ priča priče o obiteljima, zajednicama i institucijama. Ove su priče jedinstvene jer poštuju instituciju i ističu probleme povezane s gubitkom identiteta zbog nje.

Filmovi institucionalizirane kategorije često pričaju svoje priče iz perspektive pridošlice. Snyder pojašnjava da taj lik predstavlja sve nas, djevicu koju ovoj skupini predstavlja iskusniji član. [23] Ovi likovi mogu biti neprocjenjivi prijenosnici izlaganja za svako okruženje u kojemu su tehnologija, žargon ili propisi nepoznati običnom gledatelju. Mogli bismo se zapravo upitati: „Kako to funkcionira?“ u tom slučaju bi se moglo svima objasniti njegov značaj. To je način da se gledateljima ilustrira ono što je često „ludi“ svijet.

Neki primjeri ovakvih filmova su: „Animal House“, „The Godfather“, „Goodfellas“.

4.12. Superheroj

Najlakši način da se opiše kategorija „superheroja“ je da se usporedi s kategorijom „čovjek s problemom“ te da se vidi kontrast između dvije kategorije: nevjerovatna osoba nađe se u običnom svijetu. Snyder (2006) pojašnjava kako priča o superjunaku potiče gledatelja da svoju empatiju preda „super biću“, da se stavi u njegovo tijelo, iskusi kako se to biće mora nositi s običnim ljudima, slično kao što su Liliputanci privezali Gullivera uz plažu. [23] Sve priče o superherojima u konačnici se vrte oko koncepta drugačijeg. Superheroj, koji je nenamjerno rođen u neprijateljskom okruženju, mora se boriti s ljudima koji mu zavide na izvornom stajalištu i

superiornoj inteligenciji. Snyder zaključuje kako nikada nećemo u potpunosti razumjeti superheroje. Doista, razlog naše identifikacije s njima mora biti suosjećanje s patnjom uzrokovanom neshvaćenošću. Priča o superheroju ima dugu povijest s razlogom, ona zadovoljava naše najvatrenije nade u naš potencijal te ih uravnotežuje pomoću zdrave doze stvarnosti. [26]

Neki od primjera iz ove kategorije filma su: „Gladiator“, „Spider Man“, „Dracula“.

5. Kreiranje filma – izrada praktičnog dijela

Razmišljajući o temi i radnji samog filma, suočio sam se s nizom problema. Budžet je bio jedan od primarnih problema. Shvatio sam da ne mogu kreirati film koji zahtijeva posebnu filmsku opremu pomoću koje bih dobio željene efekte. Također, odmah bih trebao veću filmsku ekipu, veći catering, plaćanje smještaja, a javio se i niz ostalih produkcijskih problema.

Zato sam scenarij prilagodio samom budžetu. Znao sam da je najbolje rješenje snimiti film na jednom mjestu, tako da radnja ne zahtijeva da je filmska ekipa konstantno u pokretu. Znao sam da tražim mjesto na kojemu će svaki sektor imati svoj prostor i da se na setu stvori što manja gužva.

5.1. Sinopsis sadržaja filma

Nakon nekoliko propalih ideja i scenarija odlučio sam spojiti njihove najzanimljivije elemente, optimalno ih sortirati i pretvoriti u suvislu vizualnu formu. Znao sam da želim snimiti zombi film te se poigrati s idejom da ih se u filmu nikada ne vidi, a opet da predstavljaju veliku opasnost glavnom liku. Sve skupa rezultiralo je filmom pod nazivom „Kada su psi prestali plakati“.

Zatvoren u stanu vlastitom voljom, mladi muškarac Danijel mora donijeti odluku hoće li ostati u „sigurnosti“ ili izaći u nepoznato za vrijeme zombi apokalipse.

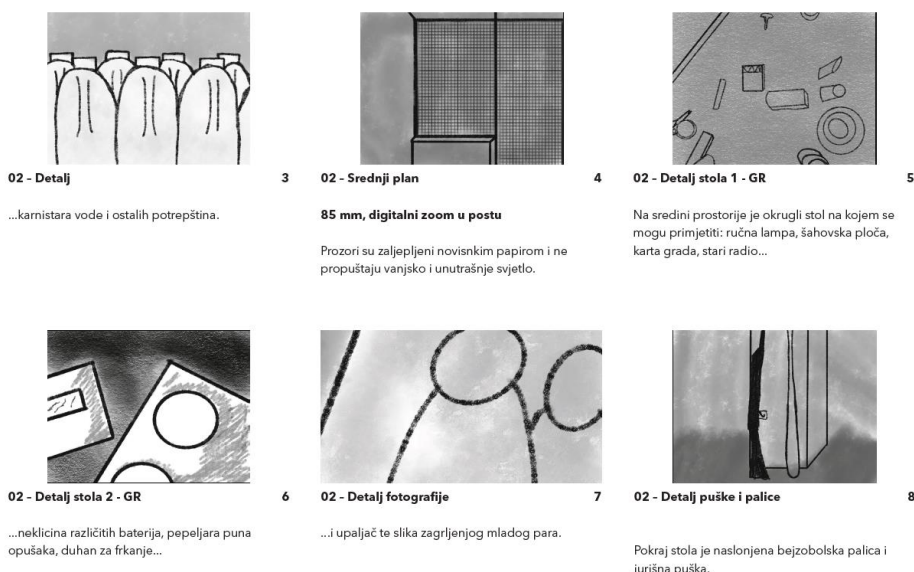
Danijel (23) je mladi muškarac iz Koprivnice koji se na početku apokalipse zatvorio u stan, napravio je odličnu pripremu kako mu ništa ne bi nedostajalo. Ima čistu vodu, konzerviranu hranu, radio preko kojeg skuplja informacije, oružje, knjige o preživljavanju, cigarete koje ga smiruju. Prekrio je svaki prozor kako bi ostao sakriven u mraku, svjetlo ne izlazi van, svjetlo ne ulazi unutra. Svakoga dana mora trpjeti stravu koja se događa izvan njegovog stana, urlik zombija, pozive u pomoć, zvukove ljudi koji se bore sa zombijima i međusobno, krikove patnje i boli.

Nakon jednog incidenta shvaća da njegov stan možda i nije toliko siguran koliko je mislio i donosi odluku koja će sve promijeniti. Ciljao sam na kategoriju filma „čudovište u kući“, kasnije sam shvatio da sam napravio film iz kategorije „čovjek s problemom“. Trudio sam se izbjegavati klišeje zombi filmova i kako Snyder nalaže, bio sam u njegovoj blizini i pazio da taj isti klišej pretvorim u nešto novo.

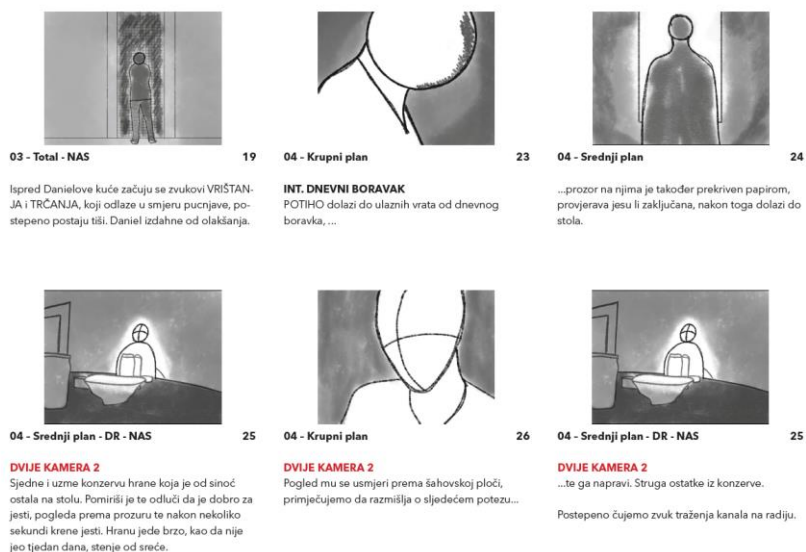
Ideja je proizašla iz iskustva za vrijeme pandemije iz 2020. godine, izoliranost i želja za izlaskom vode ovaj film, no je li donošenje odluke bilo prekasno? Je li čekanje donijelo išta pozitivno? To su pitanja koja su mi se javljala za vrijeme snimanja filma.

5.2. Kadriranje i kreacija storyboarda

Kada sam napisao scenarij došlo je vrijeme za izradu storyboarda. Krenuo sam crtati crteže i pritom pazio na kontinuitet i ritam. Ideja je bila da se stvori film koji je spor, no ne prespor. Htio sam da gledatelj dobije smisao samog prostora, kako je uređen, gdje Danijel čuva određene stvari, da se sve što mu je bitno nalazi na stolu, kako je zaštitio prozore i prikupljao informacije na geografskim kartama. Uz sve to, htio sam održati fokus na njemu, koristiti krupne kadrove za izražavanje emocije i pritom koristiti polutotale za prikazivanje samog lika u prostoru.



Slika 5.1. Jedna stranica kreiranog storyboarda, naveden je broj kadra, vrsta kadra i rakurs, radnja u kadru te ideja oko korištenja objektivna i efekta koji bi se koristio za vrijeme montaže



Slika 5.2. Jedna stranica storyboarda s natpisima kojima se daje do znanja da se koriste dvije kamere

Također sam se trudio dizajnirati i prikazati odnos svjetla u samome kadru, istaknuti tamu prostora koja okružuje Danijela, prisutnost negativa. Naravno, kada je došlo vrijeme samog snimanja nije se u potpunosti pratio svaki kadar, već se storyboard koristio kao vodilja, neki kadrovi su bili izbačeni, a ostali promijenjeni kako bi se došlo do željenog cilja.



13 - Detalj

55

Povoće rukav, na podlaktici se može vidjeti ljudski ugriz. Rana je inficirana, žuta sluz zasušena je oko krvave rane.



Slika 5.3. Prikaz detalja u storyboardu i kako je promijenjen za vrijeme snimanja

Kroz razgovor s direktorom fotografije Nikolom Vnućecom došlo je do korekcija prije i za vrijeme snimanja. Dao je svoje mišljenje koje je bilo podosta važno kod donošenja samih odluka o kadriranju, kutu rakursa pa sve do postave rasvjete. Razgovarali smo o odabiru objektiva, optimalnim pokretima kamere, kako svjetlo utječe na prostor i lik, kretnji glumaca te montažerskim odlukama. Smatram da smo odradili dobru pripremu jer za vrijeme snimanja nije

bilo većih promjena i dogovora. Nekoliko dana prije snimanja obavili smo snimajuće probe, obišli teren i zapisali sve informacije i ideje te kasnije o njima debatirali i donosili zaključke o tome što je najbolje.



Slika 5.4. Pregledavanje materijala i razgovor s direktorom fotografije za vrijeme snimanja, fotografirao: Dino Šef, BTS

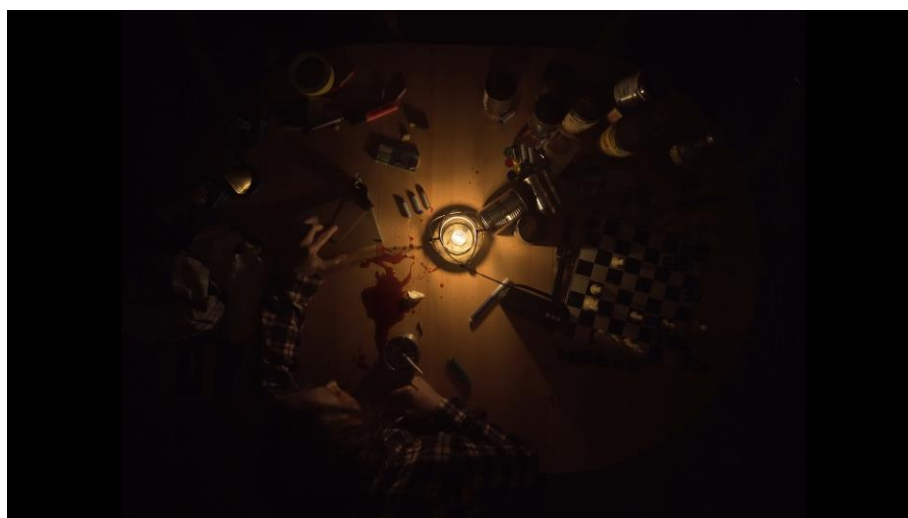


Slika 5.5. Korištenje različitih kadrova radi postizanja emocije unutar filma

Problem na koji smo naišli za vrijeme snimanja filma bio je predzadnji kadar filma u kojemu smo morali pronaći način kako fiksirati kameru pod 90 stupnjeva (ptičja perspektiva) jer nismo imali profesionalnu opremu. Na kraju smo uspjeli napraviti rig pomoću dviju ljestava i nosivog stupa u dnevnom boravku. Fiksirali smo stativ s kamerom na ljestve i time smo postigli željeni kadar.



Slika 5.6. Priprema i postavljanje predzadnjeg kadra, fotografirao: Dino Šef, BTS



Slika 5.7. Predzadnji kadar, nakon korekcije

5.3. Odabir mjesta i scenografija

Film je snimljen u obiteljskoj kući mojeg najboljeg prijatelja, Mate Todorovića. Postava odnosno konstrukcija samog kata bila je savršena za radnju filma. Prostor ima veliki boravak koji je povezan s kuhinjom, okružen s nekoliko prozora, sa stolom koji je smješten u središte prostora. Hodnik je dug i mračan, a sobe koje se neće koristiti za snimanje postale su prostor za šminku i kostimografiju. Zatim je trebalo postaviti scenografiju i iz tog stana stvoriti filmski set.



Slika 5.8. Mjerenje i početak postavljanja scenografije, fotografirao: Dino Šef, BTS

U razgovoru s kolegicom Ivonom Pek odlučio sam kako najbolje pripremiti set, koje stvari bi bile najbolje za rekvizite i kako pritom paziti na sićušni budžet kojim sam raspolagao. Što se tiče rekvizita, najviše smo razgovarali o tome koji bi se radio koristio. Tražio sam mali starinski radio koji bi dodatno podigao atmosferu izoliranosti i apokalipse, to je jedan od prvih klišeja oko kojega sam se trebao pobrinuti. Smatram kako je to klišej od kojega se ne može pobjeći jer ako su me nešto naučili filmovi, knjige i video igre post-apokaliptične tematike, to je da bi se u takvoj situaciji ljudi služili svim mogućim medijima kako bi došli do informacija. Internet bi bio među prvima koji bi propao i bio prepun lažnih vijesti, dok bi s druge strane radio opstao i kao medij komunikacije. Imao sam nekoliko referenci o željenom izgledu radija. Pretraživali smo internetske dućane, forume i sva moguća web mjesta kako bismo naišli na željeni izgled. Od svih mogućih radija izbor se spustio na svega pet. Svaki od njih imao je nešto što je drugima nedostajalo, prenosivost, izgled ili veličinu. Na kraju smo zaključili da je radio tvrtke „Trevi“ RA 7F25 BT najbolji izbor.



Slika 5.9. Kadar iz filma u kojemu je detalj radio

Sljedeći problem bila je lampa koju bi koristio glumac. Kod njezinog izbora također nisam htio da je premoderna ili previše starinska, kao na primjer petrolejka. Nakon dugog i mukotrpnog traženja uspio sam naći lampu s kojom sam bio zadovoljan. Ostale stvari iz rekvizite većinom sam imao kod kuće, ako nisam, zamolio sam obitelj i prijatelje za pomoć. Tako sam na kraju pribavio sve konzerve koje su mi bili potrebne, koje je naposljetku trebalo pripremiti, skinuti etikete i očistiti ih.



Slika 5.10. Pripremanje i pranje konzervi, fotografirao: Dino Šef, BTS

Što se tiče geografskih karata, htio sam da gledatelj dobije pojam o tome kako je Danijel crtao po kartama za vrijeme radijskih prijenosa, prikupljao informacije i time si ocrtao sigurna

područja, bilježio je gdje se nalaze ljudi, kako izaći iz grada, gdje nabaviti hranu i vodu. Pokazao sam kolegama referente slike iz drugih filmova, videoigara i ostalih medija te smo razgovorom dodatno došli do rješenja.



Slika 5.11. Izrada geografskih karata za film, fotografirao: Dino Šef, BTS

Nakon svega toga morao sam smisliti način prekrivanja prozora. Odlučio sam da se prozori koji nikada neće biti snimljeni prekriju dekama i plahtama, a da se prozori koji će biti u kadru prekriju novinskim papirom. Tu sam naišao na problem da novinski papir jako propušta svjetlo, stoga sam koristio papir s više slojeva i na njega dodatno lijepio novine. Time sam riješio dva problema jednim udarcem: svjetlo se ne propušta, postavljanje i spremanje je brže i efikasnije.



Slika 5.12. Priprema novinskog papira za lijepljenje, fotografirao: Dino Šef, BTS

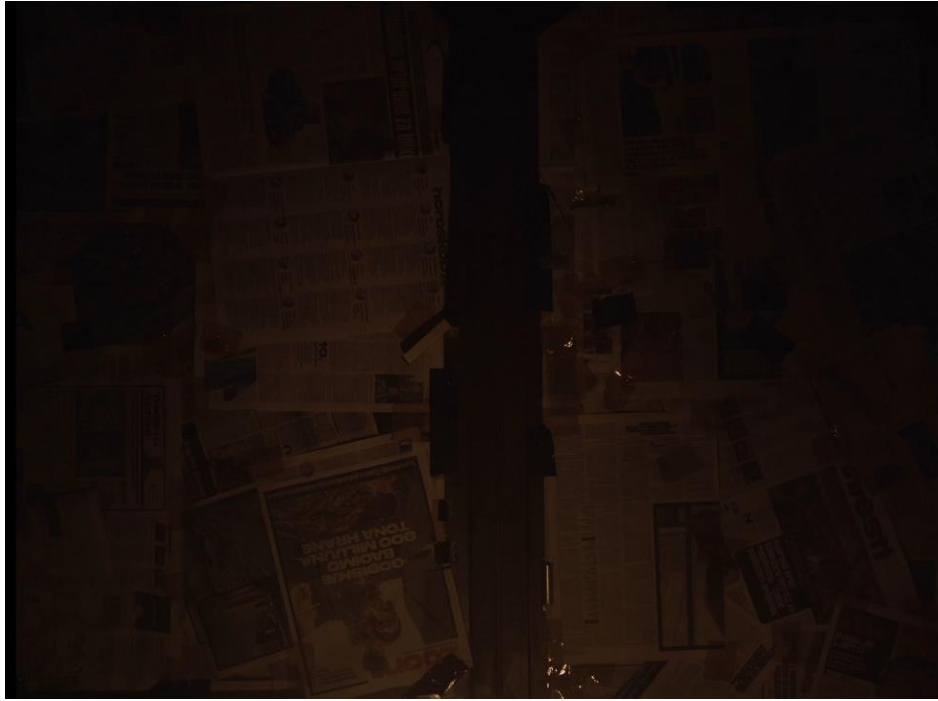


Slika 5.13. Postavljanje novinskog papira na dan snimanja, fotografirao: Dino Šef, BTS

Sve to rezultiralo je prostorom koji se uklopio u narativ i istovremeno pružio vizualnu podršku emocionalnom tonu filma. Odabir lokacije, dekora, boja i tekstura bio je ključan za stvaranje kohezivnog vizualnog iskustva. Kreativnost i tehničko umijeće neophodni su kako bi se ideje pretvorile u stvarnost. Iako je izazovan, ulaganje truda u scenografiju dodaje dubinu i autentičnost kratkometražnom filmu, čineći ga vizualno privlačnim i podržavajući narativ na suptilan, ali snažan način.



Slika 5.14. Jednostavno prekrivanje prozora dekom, fotografirao: Dino Šef, BTS



Slika 5.15. Kadar prozora u filmu

5.4. Šminka i kostimografija

Šminka igra ključnu ulogu u filmskoj produkciji jer doprinosi karakterizaciji likova, stvarajući vizualne elemente koji dodaju autentičnost. Kroz pažljivo postavljenu šminku, glumci postaju svoji likovi, istražujući njihove emocije, povijest i osobnosti. Naglašavanjem detalja poput ožiljaka i bora ili promjenom boje kože, šminka pomaže stvoriti uvjerljive likove s bogatom vizualnom pričom. Osim toga, šminka igra ključnu ulogu u postizanju vizualnih efekata i stilizaciji. Od realističnih ozljeda i starenja do fantastičnih bića i čudnovatih svjetova, šminka pridonosi stvaranju spektakularnih vizualnih doživljaja, poboljšavajući doživljaj gledatelja.

Kroz suradnju sa svojom sestrom Emom Jembrek koja je sudjelovala u šminkanju, filmska šminka pridonijela je razvoju karaktera i svijeta filma, pomažući pri prenošenju emocionalnih nijansi i pomažući publici da se dublje poveže s pričom. Sveukupno, šminka je dragocjen alat u filmskom stvaralaštvu koji dodaje bogatstvo, dubinu i uvjerljivost likovima i njihovom okruženju. Htio sam da se na mojem liku vidi iscrpljenost i neurednost. U svijetu post-apokalipse, neurednost postaje norma, lik se suočava s bezizlaznom samoćom, okružen pustom tišinom koja je nekada bila ispunjena životom. Njegova borba za opstanak odražava se u kaosu njegovog okruženja, prikazujući duboko ukorijenjen osjećaj izolacije i napuštenosti.

Dok smo radili na filmu, morali smo pažljivo balansirati sa šminkom kako ne bismo prešli granicu. Bilo je ključno naglasiti karakteristike likova i prenijeti emocije, ali istovremeno smo se trudili da šminka ne postane preupadljiva i odvraća pažnju od glumaca i priče. Svaki detalj je

važan, ali suptilnost je igrala ključnu ulogu u održavanju autentičnosti i povezanosti publike s likovima u filmu.



Slika 5.16. Šminkanje glumca za vrijeme snimanja, fotografirao: Dino Šef, BTS

Ema je također morala paziti na kontinuitet šminke za vrijeme snimanja. Održavanje kontinuiteta šminke u filmu je izazovna zadaća koja zahtijeva dosljednost u izgledu likova tijekom snimanja. Svaki kadar mora pažljivo odražavati prethodne scene kako bi se izbjegle diskrepancije. Ema je pratila svaki detalj, uključujući nijanse boje usana, tena i svih elemenata šminke te je time osigurala da se likovi tijekom filma neometano razvijaju, čime se podržava uvjerljiva priča.



Slika 5.17. Ema radi korekcije šminke za vrijeme snimanja, fotografirao: Dino Šef, BTS

U filmu Danijel za vrijeme sna susreće svoju mrtvu djevojku Izraelu kojoj krv teče niz oči, tu se Ema pobrinula da su specijalni efekti što uvjerljiviji. Koristila se jestivim sirupom i jestivom bojom koje su sigurne za uporabu pa je na setu postigla željeni efekt.



Slika 5.18. Šminkanje i izrada SFX-a na setu, fotografirao: Dino Šef, BTS

Također, pred kraj filma Danijel izlazi iz svojeg stana i vraća se ugrizen, bolestan, virus mu se proširio po cijelome tijelu i pitanje je vremena kada će se pretvoriti u zombija. Emin zadatak je bio prikazati kako koža postaje blijeda i siva, kako gubi prirodnu boju i svježinu, što bi ukazivalo na smanjen dotok krvi i usporavanje metabolizma. Šminka se također koristila kako bi se dočarala vrućica koja polako obuzima njegovo tijelo. Da bi postigla taj efekt, koristila je običnu vodu i sprej.



Slika 5.19. Kadar iz filma u kojemu Danijela preuzima virus

Sljedeći problem s kojim se morala susresti bio je sam ugriz zombija. Budući da nismo mogli nabaviti profesionalnu šminku, Ema je morala naći alternativan način. Napravila je smjesu pomoću koje je mogla napraviti ugriz, no s tom je smjesom bilo teško raditi i morali smo pažljivo postaviti glumca da se šminka ne bi oštetila. Učinilo mi se da bi bilo jednostavnije ugristi glumca za ruku nego oblikovati smjesu u željeni oblik jer je bila iznimno nestabilna.



Slika 5.20 Izrada ugriza, fotografirao: Dino Šef, BTS



Slika 5.21. Kadar ugriza u filmu

Kostimografija je bila jednostavno riješena jer sam rekao glumcima što tražim pa su uzeli svoje stvari, o nekima smo se dogovorili putem poruka dok su druge stvari donijeli na set pa smo ih tamo odabrali. Većinom sam tražio traper hlače i košulje.

Što se tiče vojne torbe koju glumac nosi u filmu, tu mi je torbu posudio prijatelj. Ideja s tom torbom bila je da se vidi da je Danijel završio vojni rok, možda to i nije toliko bitan detalj, no ipak proširuje karakterizaciju i narativ.



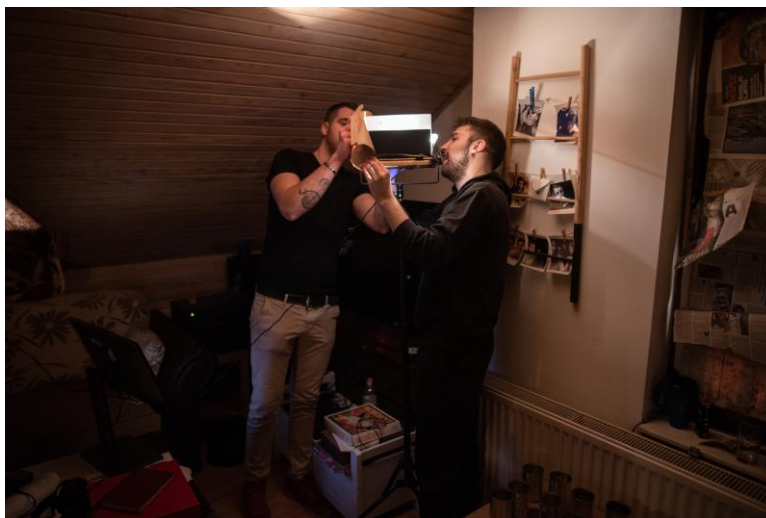
Slika 5.22. Dogovor oko kostima s glumcem za vrijeme snimanja, fotografirao: Dino Šef, BTS

5.5. Svjetlo i boja

Rasvjeta ima neizmjernu važnost u filmu jer ima moć transformirati atmosferu, naglasiti emocije i dublje uroniti gledatelja u priču. Pravilno postavljena rasvjeta može stvoriti vizualnu simboliku i naglasiti ključne trenutke, dok se kroz igru svjetla i sjene mogu postići dubina i dinamika. Postava rasvjete, međutim, nosi sa sobom i znatnu kompleksnost. Potrebno je razumjeti karakteristike scene, raspon osvjetljenja, tonalitete boja, perspektive i ritma. Osim toga, budžet, dostupna oprema i ograničenja lokacije mogu dodatno utjecati na izazovnost postavljanja rasvjete.

U razgovoru s Nikolom Vnućecom koordinirali smo izvore svjetla kako bi se postigao željeni učinak i izbjegle nepoželjne sjene ili refleksije. Kvalitetna postava rasvjete zahtijeva kreativnost, tehničko znanje i suradnju kako bi se postigao vizualni cilj filma. Svaka scena može zahtijevati pristup jedinstvenoj paleti svjetla kako bi se izrazili različiti osjećaji i tonovi, čime se postavlja temelj za emotivno dubok film i autentično filmsko iskustvo. Kao glavni izvor svjetla u 90 % kadrova koristili smo lampu koju je lik nosio sa sobom, bila je usred kadra, dok smo ostale izvore

svjetla koristili po potrebi. Koristili smo tri Viltrox VL-S192T panela kako bi u određenim trenucima obasjali prostor, povećali highlight.



Slika 5.23. Postavljanje rasvjete na setu filma, fotografirao: Dino Šef, BTS

Htio sam da je svaki kadar pun negativnog prostora i da prevladavaju tople boje, jer se lik, premda izoliran i usamljen osjeća sigurno unutar tog prostora. Topla svjetlost u filmu često stvara intimnu, ugodnu i emocionalno povezanu atmosferu. Narančasta i žuta svojim su toplim nijansama boje koje se često povezuju s povezanošću, udobnošću i prijateljstvom. Ovakva svjetlost može omekšati likove i scene, naglasiti tople emocije i stvoriti osjećaj topline, sigurnosti te intimnosti. Umjetnička djela „Ljudi koji jedu krumpir“ Vincenta van Gogha, „Interijer kuhinje“ Johanna Rosiera te „Dvoje starih jedu juhu“ Francisca Goiye spadaju u uzore za rasvjetu u ovome filmu.



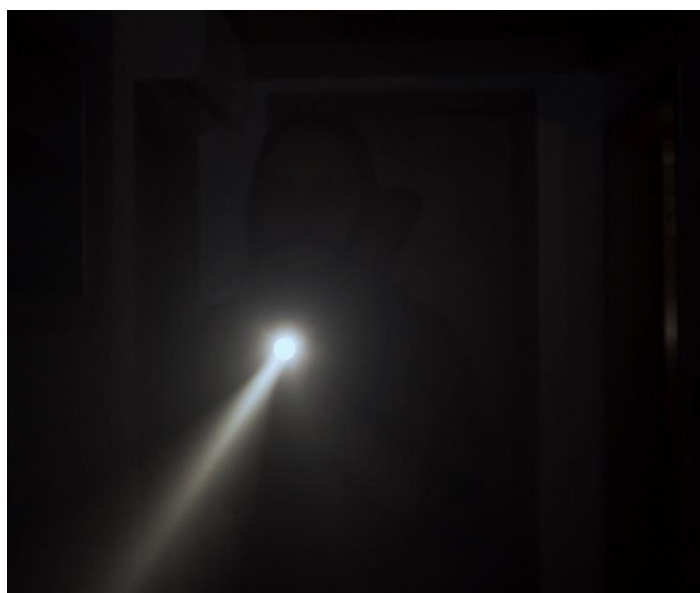
Slika 5.24. Interijer kuhinje, Johannes Rosierse, 1818. – 1901., preuzeto s: <https://shorturl.at/cuC47>

Ova svjetlosna atmosfera može pomoći u stvaranju povezujućih i dubokih emocionalnih veza između likova i gledatelja, čineći film ne samo vizualno privlačnim, već i emotivno angažirajućim. U konačnici, koristio sam toplo svjetlo kao ključan alat za stvaranje raznolikih emocionalnih nijansi i atmosfera u filmu, podržavajući karakterizaciju likova, razvoj priče te emocionalnu interakciju između filma i gledatelja.



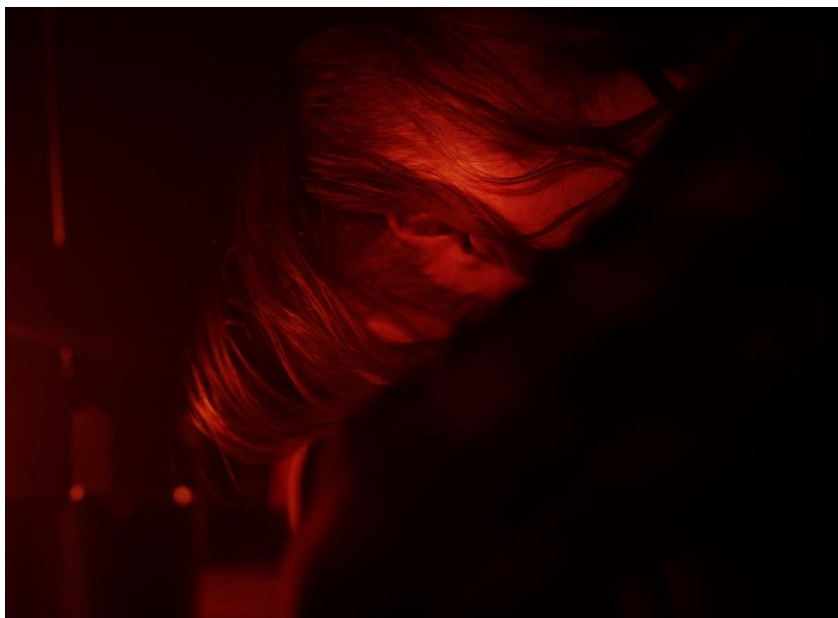
Slika 5.25. Kadar iz filma u kojemu je glavni izvor svjetla stolna lamp

U sceni sna kada Danijel ima noćnu moru svjetlo je bijelo, hladno, simbolizira napetost, distanciranje i tajanstvenost. Probao sam dodatno istaknuti osjećaj izolacije i neizvjesnosti. Sva ona mirnoća i osjećaj sigurnosti tada nestaju. U samome kontekstu karaktera simbolizira unutarnju borbu, konflikt koji ga proganja već dulje vrijeme.



Slika 5.26. Kadar iz filma u kojemu se koristi hladno svjetlo radi postizanja napetosti i straha

Htio sam da je boja u filmu realna uz pojačavanje toplih tonova u post produkciji. Nisam htio da neka boja previše iskače i remeti ravnotežu boja. Za vrijeme ulaska u san u post produkciji sam dodao crvenu boju kako bih simbolizirao prelazak realnog u san te strah i naglasio tenziju kroz koju je Danijel prolazio. Crvena boja u mnogim je kulturama povezana s opasnošću i nasiljem. Intenzivna nijansa crvene evocira osjećaje bijesa.



Slika 5.27. Korištenje crvene boje u filmu radi postizanja osjećaja straha i bijesa

5.6. Rad s glumcima

U radu s glumcima najpotrebnije je međusobno povjerenje. Razgovor i povjerenje između glumca i redatelja ključni su elementi uspješne suradnje u filmskoj produkciji. Bez duboke povezanosti između ove dvojice kreativnih pojedinaca, teško je postići autentične i emotivno bogate izvedbe. Redatelj, kao vođa projekta, treba razumjeti glumčeve talente, sklonosti i interpretaciju lika kako bi ga usmjeravao prema viziji djela.

Povjerenje omogućuje glumcu da se osjeća slobodno istraživati različite aspekte lika i scenarija, znajući da redatelj vjeruje u njegovu sposobnost da donese život tom liku. S druge strane, ja se oslanjam na glumčevu predanost i dublje razumijevanje lika kako bih izgradio snažnu priču. Kroz otvorene razgovore i dijalog, mogli smo zajedno istražiti različite interpretacije i ideje te tako obogatiti karakterizaciju i emocionalnu dubinu likova.

Na kraju, uspješna suradnja ne samo da podiže kvalitetu izvedbe, već doprinosi i cjelokupnom umjetničkom dojmu djela te omogućava publici da se duboko poveže s likovima i pričom koja se razvija na ekranu ili pozornici. Vjerovao sam da će glumci napraviti odličan posao, u razgovoru s

njima pokušao sam dobiti njihovo povjerenje, da vjeruju da znam što želim i da ću ih dobro uputiti. Prije snimanja razgovarali smo o njihovim likovima, povijesti, osjećajima i mislima.

S Franom Đurašinom koji u filmu glumi Danijela te Petrom Lozom koja glumi Izraelu vodio sam razgovor o tome kako su se prije svega ovoga upoznali na putovanju, kako žive zajedno već duže vrijeme, koliko se vole, da je on uvijek uz nju, da je on ne samo trenirao bejzbol, već bio i jedan od najboljih u državi, završio vojni rok, kako je u svađi sa svojim ocem kojega neće ni pogledati u oči pa si je zato jako dobar s njezinim roditeljima i još puno manjih anegdota.



Slika 5.28. Razgovor s glumcem Franom Đurašinom za vrijeme snimanja, fotografirao: Dino Šef, BTS

Također, trudio sam se da se osjećaju sigurno na setu i ispred kamere, dao im do znanja da mogu postaviti bilo kakva pitanja, time se glumcima daje prilika da se oslobode straha od osude ili neugodnosti te slobodno istraže širok raspon emocija. Glumci su bili otvoreniji za istraživanje svojeg lika iz različitih perspektiva što je rezultiralo dubljim razumijevanjem lika i njegove motivacije te doprinijelo bogatijoj karakterizaciji.

Na kraju je sve rezultiralo međusobnim povjerenjem, glumci su slobodno iznosili svoje ideje i pitanja za smjernice, a ja sam im bez imalo straha davao smjernice i postavljao pitanja vezana za njihove likove. Nismo imali većih problema za vrijeme snimanja, osim nekoliko situacija u kojima sam ja bio kriv i nisam dobro objasnio smjernice, na svu sreću glumci su dali svoje mišljenje i brzo smo se vratili na posao.



Slika 5.29. Davanje uputa glumici Petri Lozo za vrijeme snimanja, fotografirao: Dino Šef, BTS

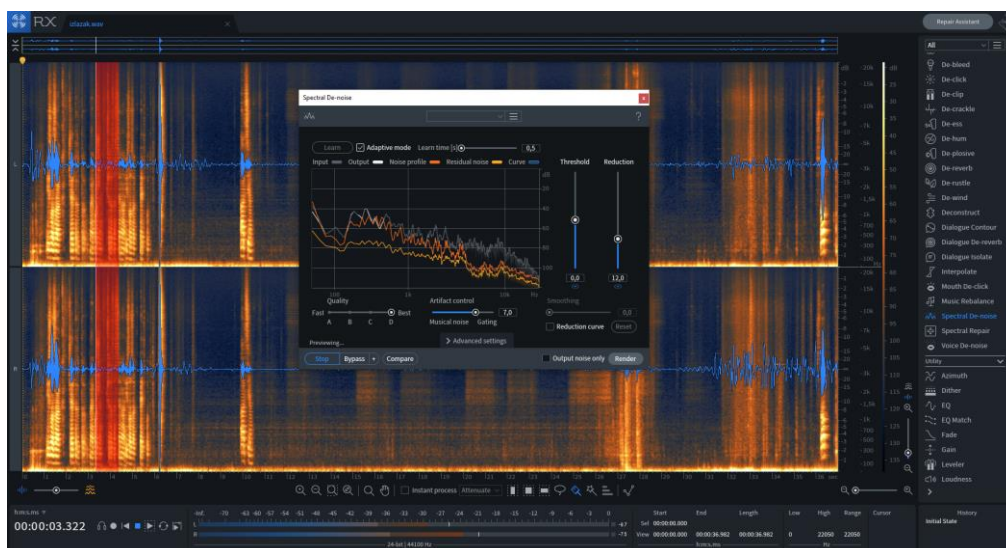
5.7. Zvuk i glazba

U filmu bez dijaloga zvuk i glazba postaju glavni nositelji priče i emocionalnih elemenata. Njihova kreativna i precizna upotreba može prenijeti dublje slojeve naracije i doprinijeti doživljaju gledatelja na načine koji su jednako snažni kao i dijalozi. Smatram kako oni imaju moć prenositi emocije bez potrebe za riječima. Svaki pravilno odabrani zvučni efekti i glazbena podloga stvaraju duboke emocionalne reakcije kod publike te im pomažu da se duboko povežu s događajima i likovima.

Na setu smo snimali pomoću Zoom H4n snimača zvuka kojega smo strateški smjestili u scenu kako bismo dobili najbolji zvuk. Postavljanje mikrofona za vrijeme snimanja filma ima ključnu ulogu u osiguravanju visokokvalitetnog zvuka, za što je bio zaslužan Mata Todorović. Pravilno postavljen mikروفon može uhvatiti najmanje nijanse zvuka, što pomaže gledateljima da se potpuno urone u priču. Nepravilno postavljen mikروفon može rezultirati neželjenim šumovima, jekom ili čak gubitkom važnih zvukova, što može ozbiljno narušiti audio iskustvo gledatelja. Na kraju oko 15 % snimljenog zvuka nije bilo iskoristivo zbog različitih zvukova, šumova i smetnji. Ostali snimljeni zvuk prošao je kroz različite filtre, kompresore, potencioetre i ostale efekte koji su bili potrebni kako bi zvuk bio čist i glasan. Koristio sam iZotope RX 7 softver kako bih postigao željeni učinak.



Slika 5.30. Mata Todorović priprema mikrofona prije snimanja, fotografirao: Dino Šef, BTS



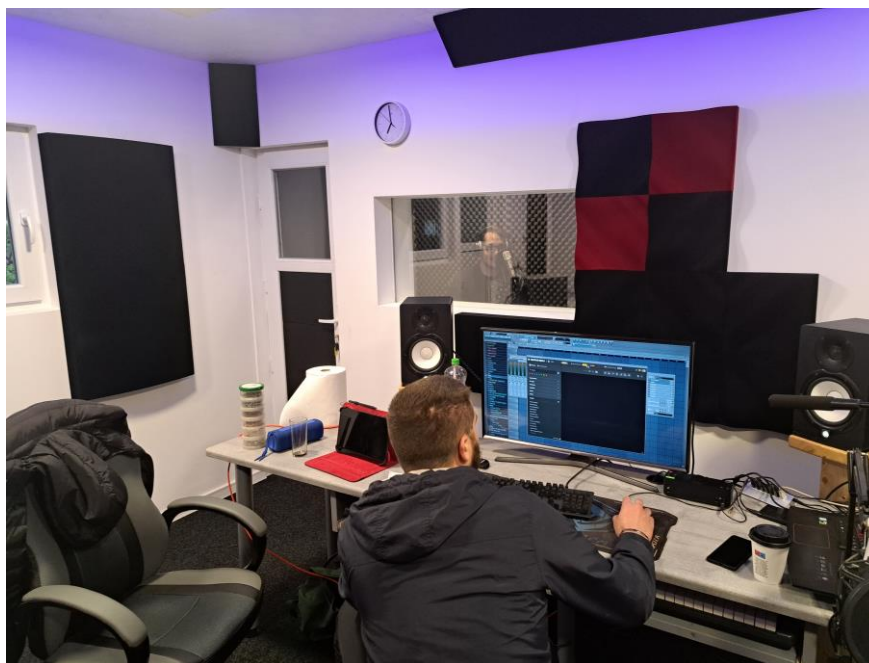
Slika 5.31. Uređivanje zvuka unutar softvera iZotope RX 7

Nakon pripreme snimljenog zvuka, došlo je vrijeme za snimanje zvučnih efekata. Uključivanje u proces stvaranja zvučnih efekata bilo je pravo zadovoljstvo. Svaki detalj, svaki zvuk koji se čuje na filmu zahtijeva posebnu pažnju kako bi se postigla autentičnost i dubina zvučne kulise. Prvih nekoliko dana prijatelji Mata Todorović, Vedran Mačković i ja posvetili smo snimanju osnovnih elemenata poput koraka, pokreta odjeće i svakodnevnih objekata.

No kako smo dublje ulazili u proces, shvatio sam koliko je važno postići savršeno sinkronizirane zvukove sa slikom. Tijekom snimanja, koncentrirao sam se na najmanje pojedinosti, pokušavajući uhvatiti svaki suptilan zvuk koji pridonosi vjerodostojnosti scene. Ponekad bih više puta snimao isti zvuk, tražeći onaj pravi „osjećaj“ i kvalitetu. Najvažniji cilj bio mi je da postignem ne samo kvalitetan, već i stvaran, gotovo prirodan zvuk. Svaki korak, svaki

dodir, morali su odražavati vjerodostojnost stvarnog života. Samo tako bi gledatelji mogli potpuno uroniti u svijet filma i osjetiti svaku emociju, svaki trenutak kao da su tamo. Stvaranje tih zvukova nije bilo samo tehničko, već i emotivno iskustvo, jer su oni pridonosili dubini i autentičnosti svake scene.

Nakon što su snimljeni svi sirovi zvukovi, slijedila je faza uređivanja. Satima sam slušao i manipulirao snimljenim materijalom kako bih postigao savršen sklad zvukova. Bilo je potrebno prilagoditi intenzitet, dodati efekte kako bi se postigla dubina i bogatstvo zvuka te osigurati da se svaki zvuk uklopi u cjelokupnu priču filma. S obzirom na opseg posla i broj zvukova koji su trebali biti snimljeni, uređeni i integrirani u film, nije me iznenadilo što je taj proces trajao više od tri tjedna. Međutim, svaki trenutak uložen u postizanje autentičnog i emotivno poticajnog zvuka bio je itekako vrijedan truda. Konačno, kad sam čuo rezultat u montiranom filmu, osjećaj zadovoljstva i postignuća bio je nevjerojatan.



Slika 5.32. Snimanje zvučnih efekata s Matom Todorovićem i Vedranom Mačkovićem

Kada je došlo vrijeme za kreiranje glazbe postavio sam si nekoliko pitanja: Kakvu emociju želim prenijeti? Hoću li koristiti prave instrumente? Kojeg će žanra biti glazba? Jedan od najupečatljivijih primjera važnosti glazbe je kroz stvaranje prepoznatljivih tema ili motiva za određene likove ili situacije. Ovi glazbeni motivi postaju prepoznatljivi i pomažu gledateljima da se dublje povežu s pričom.

Za vrijeme snimanja zvučnih efekata dogodila se predivna slučajnost. Kako smo prijatelji i ja uzeli pauzu za vrijeme snimanja, eksperimentirali smo sa zvučnim efektima koje nudi Guitar rig 6, softver za obradu zvuka. Vedran je mrmljao nešto u mikrofonski, dok smo Mata i ja s druge strane

postavljali različite efekte. U jednom trenu stavili smo podosta distorzije i dobili efekt koji je Vedranov glas pretvorio u instrument strave i užasa. Duboke frekvencije potresle su cijelu sobu, Vedran je stao na nekoliko trenutaka i počeo proizvoditi zvukove koji su podsjećali na glazbu australskih Aboridžina. Odmah sam znao da želim takvu glazbu u svojem filmu. Kroz kratak dogovor i nekoliko snimljenih pokušaja došli smo do glazbe s kojom sam bio zadovoljan.

Skladba koja je nastala dobila je ime „Plać požude“ zato što me podsjeća na opis iz Božanstvene komedije u kojoj Dante opisuje drugi krug pakla u kojem puše jaki hladni vjetar, stvarajući oluje koje nose duše ljudi koji kunu Boga, zauvijek u vječnome mraku bez kontrole. Kao i osobe koje su postale zombi, svjesni su svoje okoline, boli i patnje, nemaju nikakvu kontrolu nad vlastitim tijelom, samo požudu za krvlju i mesom, plaču krvave suze i mole Boga da ovo što proživljavaju završi.



Slika 5.33. Postavke distorzije u softveru Guitar rig 6

Ostalu glazbu radio sam nakon same montaže, htio sam vidjeti kakvog je ritma film i što nedostaje u samoj atmosferi, tako sam znao na što trebam obratiti pažnju prilikom izrade. Glazbu sam radio u digitalnoj audio stanici (DAW) FL studio budući da softver koristim nekoliko godina nisam imao većih problema oko izrade. Shvatio sam da želim napraviti ambijentalnu glazbu koja nije previše melodična i ne odskače od vizualne atmosfere. Također sam htio zadržati zvuk u svakoj pjesmi koju je Vedran stvorio za vrijeme snimanja efekata kako bih kroz film zadržao konzistentnost.

Prvi put glazba se pojavljuje na početku filma i tada se koristi već spomenuta skladba „Plać požude“ koja dobro komentira i postavlja atmosferu filma. Htio sam postići osjećaj beznadnosti i

neizbježnog kraja, sav put koji će lik proći jednostavno ga neće odvesti ničemu zbog njegovog straha i predugog čekanja.

Sljedeća skladba dolazi za vrijeme bitke između zombija i naoružanih ljudi u daljini i nosi naziv „Početak kraja“. Prvi tonovi koje sam stvorio bili su oštri i prodorni, kao zvuk opomene koja odjekuje u trenucima panike. Ritam je bio brz, gotovo pulsirajući kao srce koje ubrzano kuca usred opasnosti. Ubrzo sam dodao dublje, tamnije tonove koji su stvorili osjećaj tjeskobe i neizvjesnosti kao da se svaki trenutak može pretvoriti u posljednji. Na kraju sam dodao urlik iz „Plača požude“ kada se situacija smirila.

Za vrijeme kompilacije, kada Danijel sjedi za stolom i vidimo kako dani prolaze htio sam napraviti skladbu koja opisuje osjećaj samoće i izoliranosti, no opet da se osjeća neka sigurnost koja polako nestaje, tako je nastala skladba „Soba bez razgovora“. Instrumenti električne gitare, bas gitare, sintesajzera i violine postepeno postaju distorzirani, gube svoju mekoću, postaju žamor koji nagovještava opasnost.

Što se tiče vremena kada Danijel sanja, odlučio sam se za različite zvukove koje imam pohranjene na računalu, od zvukova violina, različitih zvučnih efekata do dijelova iz skladbe „Plač požude“. Odabir takvih zvučnih efekata za violinu i neopisive zvukove bio je ključan za stvaranje dubokog osjećaja straha kod publike. Zvuk violine savršeno je prenio napetost i nelagodu, stvorio je gotovo hipnotički osjećaj koji je u ključnim trenucima povećavao napetost. Kombinacija neobičnih zvukova dodatno je produbila taj strah, stvarajući atmosferu koja je gledatelje uronila u svijet nepoznatih i zastrašujućih događaja. Zajedno, zvukovi su postali moćno sredstvo za manipulaciju emocijama publike i naglašavanje osjećaja straha.

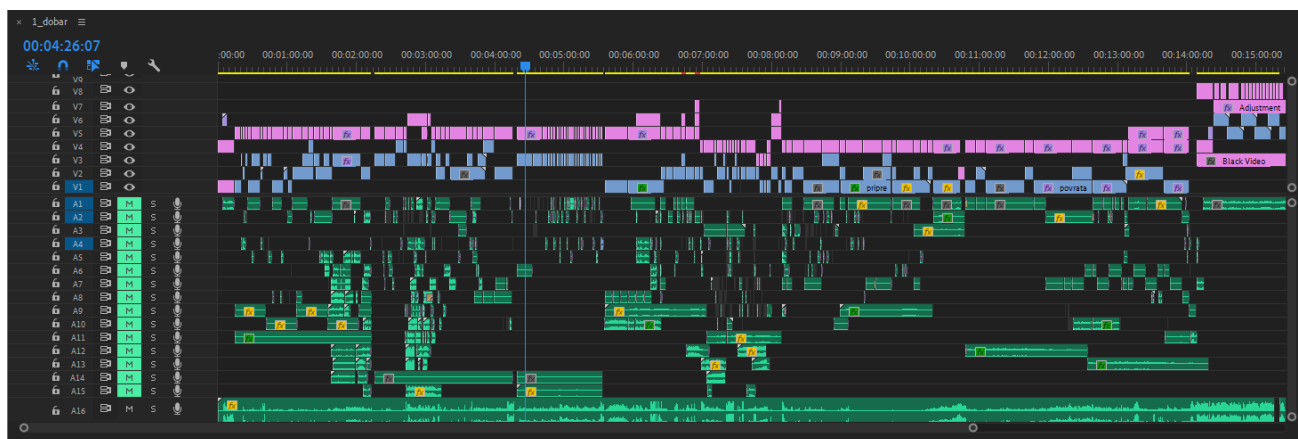


Slika 5.34. Izrada skladbe unutar FL Studia

U trenucima kada Daniel odlazi iz kuće vodilja mi je bila lažna nada, htio sam da skladba predivno zvuči, no da se u pozadini osjeti da ovo nije kraj i da ništa dobro neće proizaći od izlaska. Koristio sam različite virtualne instrumente (VST) kako bih postigao željeni efekt, instrumente koji imitiraju vjetar i „wind chimes“ (zvona za vjetar) te trube koje šalju upozorenja nadolazeće opasnosti zajedno s krikom iz „Plača požude“.

5.8. Montaža

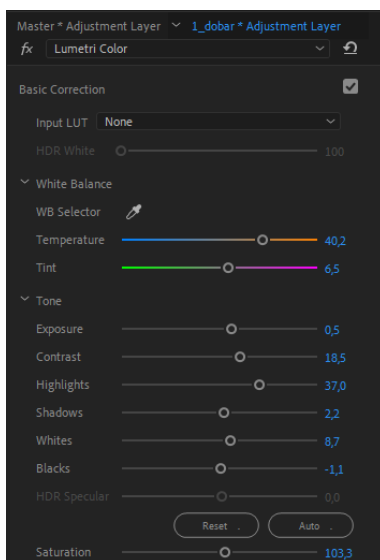
Montaža je izvedena pomoću softvera iz Adobe paketa programa Adobe Premiere Pro CC 2020. Korištenjem tog alata zvuk i kadar spojeni su u jedinstvenu cjelinu. Isti alat korišten je za izvođenje korekcije boje, podešavanje ravnoteže bijele boje i usklađivanje boja. Postupci kao što su ispravljanje, smanjivanje okvira i uklanjanje dodataka omogućili su kontinuiranu radnju, što je ubrzalo cjelokupni ritam filma. Radnja u filmu gledateljima je jednostavnija za praćenje i nikada nije monotona.



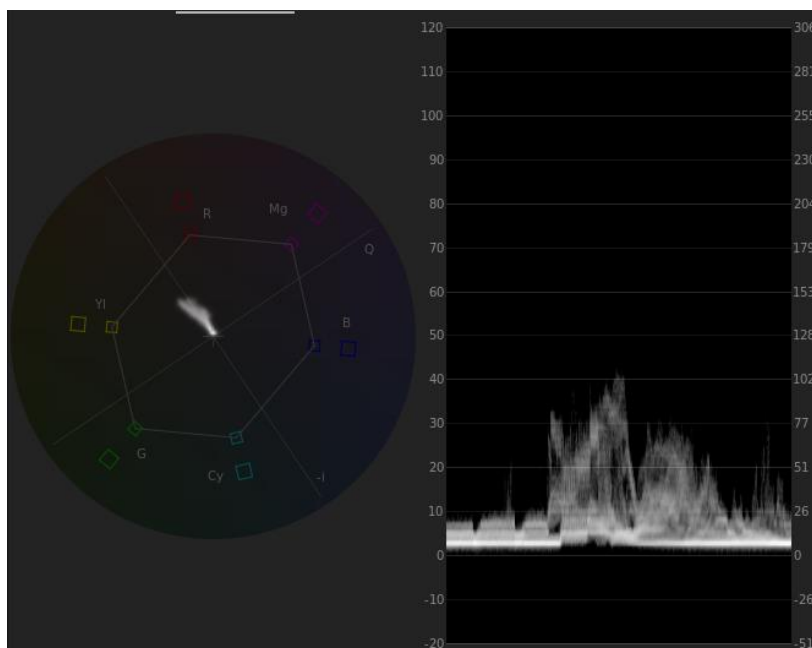
Slika 5.35. Prikaz finalne vremenske crte nakon montaže unutar Premier Pro

Veliku pažnju posvetio sam očuvanju kontinuiteta u svakoj sceni prilikom montaže. Svaka sitnica pažljivo je promišljena kako bi se održala koherentnost priče od kadra do kadra usklađivanjem rasporeda predmeta, izraza lica i rasvjete. Proizveo sam dinamiku pažljivim tempom reza, gradeći neizvjesnost kada je to bilo potrebno i dopuštajući publici da zastane i razmisli tijekom sporijih dijelova. Brži dijelovi filma praćeni su kadrovima s manje vremenskih odmaka, dok je sporiji dio zahtijevao dublje razmatanje i sporiju dinamiku u montaži kako bi se istražili emocionalni tonovi. Ritam filma bio je ključan za održavanje interesa publike. Stvarao sam napetost kroz taktičke pauze i prijelaze kako bih povećao uzbuđenje i znatiželju. U scenama sa značajnim obratima pažljivo sam odabirao trenutak za otkrivanje informacija, čime sam postigao veći utjecaj na publiku.

Korekcija boja i ravnoteža bijele boje bitni su procesi za dobivanje vizualno privlačnog i ugladenog izgleda filma. Ovaj proces radim kako bih osigurao da boje izgledaju prirodno i dobro uravnoteženo. Kontrast, svjetlina i zasićenost boja podešavaju se pomoću alata kao što su Lumetri Color i Basic Correction. Ako primijetim da je bijela boja iskrivljena ili sivkasta, koristim alat za balans bijele boje kako bih ju doveo u ispravan ton. Radim na dotjerivanju tonova dok ne dobijem željeni rezultat. Kroz ovaj proces, poboljšavam živost i realizam boja, dajući gledateljima bolji doživljaj gledanja.



Slika 5.36. Korekcija boja i ravnoteže bijele boje pomoću alata Basic Correction unutar Premier Pro



Slika 5.37. Praćenje različitih dijagrama kako bi se postigao željeni efekt

Nakon što postignem osnovnu korekciju boja i balans bijele boje, često koristim naprednije alate u Premiereu kako bih dodatno poboljšao estetiku videa. To uključuje rad s alatom Curves

koji mi omogućava precizno oblikovanje tonova svjetline i kontrasta u svakom dijelu slike. Također, koristim Color Wheels & Match za fine prilagodbe boja po pojedinim spektralnim područjima kako bih postigao željeni atmosferski ton ili naglasio određene elemente unutar kadra. Važno je napomenuti da tijekom cijelog procesa pažljivo pratim izgled na različitim monitorima i uređajima kako bih osigurao dosljednost boja na svim platformama.



Slika 5.38. Kadar iz filma prije (gore) i poslije (dolje) korekcije

U cjelini, proces montaže zahtijevao je preciznost, kreativnost i osjećaj za filmsku naraciju kako bi se postigao željeni efekt. Kombinirajući kontinuitet, dinamiku, ritam i naraciju, stvarao sam filmsko iskustvo koje gledatelje uvlači u svijet apokalipse.

6. Zaključak

Kreiranje kratkometražnog igranog filma zahtijeva znatan trud i posvećenost svakog aspekta filmske produkcije da bi se postigao kvalitetan i cjelovit rezultat. Svaka faza, od kadriranja do montaže, ima svoju ulogu u stvaranju priče koja će dočarati emocionalnu dubinu i razviti povezanost s publikom. Razvoj snažne priče i temeljitog scenarija jamči da kreativni tim ima jasnu viziju filma prije nego što snimanje uopće počne. Ove faze omogućuju prethodno planiranje logistike, postavljanje kamera i pripremu izvođača za scenu. Mogućnost da se film unaprijed zamisli smanjuje nepredviđena kašnjenja i iznenađenja u proizvodnji te poboljšava učinkovitost i koherentnost cijelog procesa. Svaki kadar mora pažljivo komunicirati informacije o likovima, radnji i atmosferi, stvarajući tako temelj za daljnji razvoj filma. Biranje glumaca ključno je za uspješno prenošenje emocija i karaktera likova. Rad s glumcima zahtijeva senzibilnost, komunikacijske vještine i sposobnost vođenja kako bi se postigla autentičnost u izvedbi, ali najviše povjerenje između redatelja i glumca. Svaki detalj na setu mora biti pažljivo osmišljen kako bi se postigla uvjerljivost i koherentnost svijeta priče. Osim fizičke scenografije i odabir odgovarajućih lokacija može značajno doprinijeti atmosferi filma. Kvalitetan zvuk, uključujući ambijentalne zvukove i glazbu, poboljšava emocionalni doživljaj i pomaže u usmjeravanju pažnje publike na bitne trenutke. Originalna glazba ili pažljivo odabrana glazbena podloga mogu dodatno pojačati atmosferu i osjećaje koje film želi prenijeti. Montaža je posljednja faza u kojoj se sve komponente spajaju kako bi se oblikovala konačna priča. Montaža omogućuje stvaranje emotivnih vrhunaca i zadržava pažnju publike, čineći film koherentnim cjelinom.

Tijekom procesa snimanja kratkometražnog filma, obogatio sam svoje znanje i vještine u svijetu filma. Istovremeno me suočavanje s izazovima tijekom snimanja potaknulo da razvijam svoju analitičku sposobnost i sposobnost rješavanja problema. Naučio sam kako brzo reagirati na neočekivane situacije i pronaći kreativna rješenja. Također sam shvatio važnost timskog rada i kako uspješna suradnja može poboljšati konačni proizvod. Kroz suradnju s ekipom, stekao sam dublje razumijevanje različitih aspekata produkcije, kao što su pisanje scenarija, režija, montaža i tehnička izvedba. Ovo iskustvo potaknulo je moje kreativno razmišljanje i sposobnost izražavanja umjetničke vizije kroz medij filma. Kroz izazove i uspjehe, razvijao sam se kao filmaš i ostao inspiriran za daljnje projekte u filmskoj industriji. Sve u svemu, kreiranje kratkometražnog igranog filma zahtijeva suradnju, od redatelja do snimatelja, dizajnera zvuka pa sve do glazbenika i montažera. Svaki korak, od kreativne ideje do finalnog proizvoda, zahtijeva temeljit pristup i ulaganje truda kako bi se stvorila filmska priča koja će ostaviti snažan dojam na publiku.




**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 "Kada su psi prestali plakati", kratkometražni film – konstrukcija naracije kroz filmska izražajna sredstva (*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 "Kada su psi prestali plakati", kratkometražni film – konstrukcija naracije kroz filmska izražajna sredstva (*upisati naslov*) čiji sam autor/ica.

Student/ica:
(*upisati ime i prezime*)


(*vlastoručni potpis*)

7. Literatura

- [1] A. Peterlić: Povijest filma: rano i klasično razdoblje, Hrvatski filmski savez, Zagreb, 2008.
- [2] K. Mikić: Film u nastavi medijske kulture, Tipotisak, Zagreb, 2001.
- [3] Crosatelite, Film, crosatelite.com, 2020.,
<https://crosatelite.com/threads/film.254466/> (21. 6. 2023.)
- [4] ABC NEWS, Blackface 'Jazz Singer' still influencing modern cinema 90 years after release
<https://abcnews.go.com/Entertainment/blackface-jazz-singer-influencing-modern-cinema-90-years/story?id=50236333> (21. 6. 2023.)
- [5] K. Thompson, D. Bordwell, Filmska povijest: Uvod (eng. Film History: An Introduction), McGraw-Hill, New York, 2003.
- [6] D. Radić, Film, culturenet.hr – web centar hrvatske kulture, 2015.
<https://www.culturenet.hr/default.aspx?id=50> (21. 6. 2023.)
- [7] M. Kukuljica, Hrvatski Filmski savez, Zapis, Kratki pregled povijesti hrvatskog filma, 2004.
http://www.hfs.hr/hfs/zapis_clanak_detail.asp?sif=556 (21. 6. 2023.)
- [8] MojTV, Treća Žena
<https://mojtv.hr/film/24271/trec-a-zena.aspx> (21. 6. 2023.)
- [9] Hrvatski audiovizualni centar, Osnivanje centra
<https://havc.hr/o-nama/havc/osnivanje-centra> (21. 6. 2023.)
- [10] D. Jembrek, Filmska izražajna sredstva – nositelji emocije unutar filma, Sveučilište Sjever, 2020.
- [11] H. Turković, Kadar, Leksikografski zavod Miroslav Krleža: Filmski rječnik, 2008.
<http://film.lzmk.hr/clanak.aspx?id=43> (21. 6. 2020.)
- [12] D. Pintarić, Planovi i rakursi, cunterview.net, 2007.
<http://www.cunterview.net/index.php/Cunterview-radionice/Planovi-i-rakursi.html>
- [13] B. Popović Oblikovanje svjetla za televiziju i film, Akademija dramske umjetnosti, Zagreb, 2018.
- [14] G. Millerson, Rasvjeta za televiziju i film, Lighting for Television and Film, Focal Press, Ujedinjeno Kraljevstvo, 1991.
- [15] L. Baker, Manipuliranje emocijama publike bojom, Manipulating the Audience's Emotions With Color, The Beat, 2016.

- <https://www.premiumbeat.com/blog/manipulate-emotions-with-color-in-film/>
- [16] J. Hellerman, Kako vas paleta filmskih boja može učiniti boljim filmašem, How a Film Color Palette Can Make You a Better Filmmaker, No films School, 2019.
<https://nofilmschool.com/Film-color-theory-and-color-schemes>
- [17] R. Spadoni, Neobična tijela: Dolazak zvučnog filma i porijeklo žanra horora, Uncanny Bodies: The Coming of Sound Film and the Origins of the Horror Genre, University of California Press Books 2007.
- [18] C. Mervyn, Povijest filmske glazbe, A History of Film Music, Cambridge University Press, New York, 2008.
- [19] L. Giannetti, Razumijevanje filma, Understanding movies, Pearson Education, Inc., Sjedinjene Američke Države, 2014.
- [20] J. Monaco, Kako čitati film: Filmovi, mediji i iznad umjetnosti, tehnologija, jezik, povijest, teorija , How to read a film: Movies, Media, and Beyond Art, Technology, Language, History, Theory, Oxford University Press, New York, 2009.
- [21] A. Peterlić: Osnove teorije filma, Akademija dramske umjetnosti, Zagreb, 2018.
- [22] Judith Wenston, Režiranje glumca: stvaranje performansa za pamćenje za predstave za film i televizija, Directing actors: creating memorable performances for film and television, Michael Wiese Productions, Sjedinjene Američke Države, 2019.
- [23] Blake Snyder, Spasi mačku!: Posljednja knjiga o scenaristici koja će vam ikada trebati, Save the cat!: The last book on screenwriting you'll ever need, Michael Wiese Productions, Sjedinjene Američke Države, 2005.
- [24] Hrvatska enciklopedija, mrežno izdanje. Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2021.
<http://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=31932> (25. 7. 2023.)

Popis slika

| | |
|---|----|
| Slika 2.1. Način funkcioniranja camere obscure, preuzeto s: rb.gy/2iobl | 4 |
| Slika 2.2. „Konj u pokretu“, Edward Muybridge, 1878., preuzeto s: https://rb.gy/qim04 | 4 |
| Slika 2.3. Max i Emil Skladanowsky pokraj Bioscopa, preuzeto s: https://rb.gy/01cs5 | 5 |
| Slika 2.4. Slika iz filma „Dolazak vlaka“ braće Lumière, 1895., dokumentirani dolazak vlaka, slika izrezana iz YouTube videa: https://www.youtube.com/watch?v=1FAj9fJQRZA | 5 |
| Slika 2.5. Slika iz filma, „The Jazz Singer“, Alan Crosland, 1927., glumac Al Jolson nosi tzv. „blackface“, preuzeto s: https://rb.gy/5c657 | 6 |
| Slika 2.6. Kadar iz filma Dušana Vukutića „Surogat“, 1962., preuzeto s: https://xdn.tf.rs/2021/03/01/surogat-naduvava-devojku-830x0.jpg | 10 |
| Slika 2.7. Kadar iz filma „Treća žena“, režija Zoran Tadić, scenarij Pavao Pavličić i Zoran Tadić, 1997., preuzeto s: https://shorturl.at/fnM46 | 11 |
| Slika 3.1. Primjer polu-total plana, „Nema zemlje za starce“ („No Country for Old Men“), Joel Coen, Ethan Coen, 2008., preuzeto s: https://i.imgur.com/uc2GwND.png | 14 |
| Slika 3.2. Primjer američkog plana, „Dobar, loš, zao“ („The Good, the Bad and the Ugly“), Sergio Leone, 1966., preuzeto s: https://www.filmriot.com/wp-content/uploads/2021/04/cowboy_shot_clint-eastwodd-2048x877.jpeg | 15 |
| Slika 3.3. Primjer krupnog plana, „Isijavanje“ („The Shining“), Stanley Kubrick, 1980., preuzeto s: https://howardlevyirslawyer.com/wp-content/uploads/2016/05/theshining-1.jpg | 15 |
| Slika 3.4. . Primjer detalja, „Privedite osumnjičene“ („The Usual Suspects“), Bryan Singer, 1995., preuzeto s: https://odditymall.com/includes/content/upload/kobayashi-mug-from-the-usual-suspects-1814.jpg | 16 |
| Slika 3.5. Primjer gornjeg rakursa, „Gospodar prstenova; prstenova družina“, („The Lord of the Rings: Fellowship of ring“), Peter Jackson, 2002., preuzeto s: https://www.highonfilms.com/wp-content/uploads/2020/05/The-Lord-Of-The-Rings-Symbolism.jpg | 16 |
| Slika 3.6. Primjer donjeg rakursa, „Od sumraka do zore“, („From Dusk Till Dawn“), Robert Rodriguez, preuzeto s: https://www.speednik.com/wp-content/blogs.dir/1/files/2019/02/robs-movie-muscle-from-dusk-till-dawns-1968-mercury-cougar-xr-7-2019-02-13_10-38-59_453258.jpg | 17 |
| Slika 3.7. Uporaba konstruiranog svjetla, „Joker“ („Joker“), Todd Phillips, 2019., preuzeto s: https://m.media-amazon.com/images/M/MV5BMGQ1ZGZmNTAtM2MyYi00NmZhLTkwYmYtNTNlZDRhMzU2ZTgwXkEyXkFqcGdeQW1yb3NzZXI@._V1_.jpg | 20 |

| | |
|--|----|
| Slika 3.8. Korištenje različitih boja radi postizanja željene emocije, „Joker“ („Joker“), Todd Phillips, 2019., preuzeto s: https://i.pinimg.com/1200x/a7/08/cd/a708cdb695c7ccb0e09c2ab76e020f05.jpg | 22 |
| Slika 3.9. Korištenje pretapanja kao filmske interpunkcije, „Kum“, „The Godfather“, Francis Ford, Coppola 1972., preuzeto s: https://media2.orlandoweekly.com/orlando/imager/u/magnum/3890217/godfather.jpg?cb=1643055875 | 24 |
| Slika 5.1. Jedna stranica kreiranog storyboarda, naveden je broj kadra, vrsta kadra i rakurs, radnja u kadru te ideja oko korištenja objektiva i efekta koji bi se koristio za vrijeme montaže | 34 |
| Slika 5.2. Jedna stranica storyboarda s natpisima kojima se daje do znanja da se koriste dvije kamere | 34 |
| Slika 5.3. Prikaz detalja u storyboardu i kako je promijenjen za vrijeme snimanja..... | 35 |
| Slika 5.4. Pregledavanje materijala i razgovor s direktorom fotografije za vrijeme snimanja, fotografirao: Dino Šef, BTS | 36 |
| Slika 5.5. Korištenje različitih kadrova radi postizanja emocije unutar filma..... | 37 |
| Slika 5.6. Priprema i postavljanje predzadnjeg kadra, fotografirao: Dino Šef, BTS..... | 38 |
| Slika 5.7. Predzadnji kadar, nakon korekcije | 38 |
| Slika 5.8. Mjerenje i početak postavljanja scenografije, fotografirao: Dino Šef, BTS | 39 |
| Slika 5.9. Kadar iz filma u kojemu je detalj radio | 40 |
| Slika 5.10. Pripremanje i pranje konzervi, fotografirao: Dino Šef, BTS..... | 40 |
| Slika 5.11. Izrada geografskih karata za film, fotografirao: Dino Šef, BTS | 41 |
| Slika 5.12. Priprema novinskog papira za lijepljenje, fotografirao: Dino Šef, BTS | 41 |
| Slika 5.13. Postavljanje novinskog papira na dan snimanja, fotografirao: Dino Šef, BTS | 42 |
| Slika 5.14. Jednostavno prekrivanje prozora dekom, fotografirao: Dino Šef, BTS | 42 |
| Slika 5.15. Kadar prozora u filmu | 43 |
| Slika 5.16. Šminkanje glumca za vrijeme snimanja, fotografirao: Dino Šef, BTS | 44 |
| Slika 5.17. Ema radi korekcije šminke za vrijeme snimanja, fotografirao: Dino Šef, BTS | 44 |
| Slika 5.18. Šminkanje i izrada SFX-a na setu, fotografirao: Dino Šef, BTS | 45 |
| Slika 5.19. Kadar iz filma u kojemu Danijela preuzima virus..... | 45 |
| Slika 5.20 Izrada ugriza, fotografirao: Dino Šef, BTS | 46 |
| Slika 5.21. Kadar ugriza u filmu..... | 46 |
| Slika 5.22. Dogovor oko kostima s glumcem za vrijeme snimanja, fotografirao: Dino Šef, BTS..... | 47 |
| Slika 5.23. Postavljanje rasvjete na setu filma, fotografirao: Dino Šef, BTS | 48 |
| Slika 5.24. Interijer kuhinje, Johannes Rosierse, 1818. – 1901., preuzeto s: https://shorturl.at/cuC47 | 48 |

| | |
|---|----|
| Slika 5.25. Kadar iz filma u kojemu je glavni izvor svjetla stolna lampa | 49 |
| Slika 5.26. Kadar iz filma u kojemu se koristi hladno svjetlo radi postizanja napetosti i straha .. | 49 |
| Slika 5.27. Korištenje crvene boje u filmu radi postizanja osjećaja straha i bijesa | 50 |
| Slika 5.28. Razgovor s glumcem Franom Đurašinom za vrijeme snimanja, fotografirao: Dino Šef, BTS | 51 |
| Slika 5.29. Davanje uputa glumici Petri Lozo za vrijeme snimanja, fotografirao: Dino Šef, BTS | 52 |
| Slika 5.30. Mata Todorović priprema mikrofona prije snimanja, fotografirao: Dino Šef, BTS | 53 |
| Slika 5.31. Uređivanje zvuka unutar softvera iZotope RX 7 | 53 |
| Slika 5.32. Snimanje zvučnih efekata s Matom Todorovićem i Vedranom Mačkovićem | 54 |
| Slika 5.33. Postavke distorzije u softveru Guitar rig 6 | 55 |
| Slika 5.34. Izrada skladbe unutar FL Studia | 56 |
| Slika 5.35. Prikaz finalne vremenske crte nakon montaže unutar Premier Pro | 57 |
| Slika 5.36. Korekcija boja i ravnoteže bijele boje pomoću alata Basic Correction unutar Premier Pro | 58 |
| Slika 5.37. Praćenje različitih dijagrama kako bi se postigao željeni efekt | 58 |
| Slika 5.38. Kadar iz filma prije (gore) i poslije (dolje) korekcije | 59 |