

UVOD U FILMSKI JEZIK

za osnovne i
srednje škole





Autor: Mario Sablić

Dizajn i prijelom: O,ne radiona

Izdavači: Agencija za elektroničke medije i Ured UNICEF-a za Hrvatsku

Materijal je nastao u sklopu projekta Dani medijske pismenosti.

Zagreb, travanj 2022.

medijskapismenost.hr

Ova publikacija ne izražava nužno službene stavove UNICEF-a.

Uvod



Slika u filmu govori više od riječi – pojedini trenuci, mali odlomci, lišeni izgovorenog teksta, vrlo često snažnije od riječi zbere o filmskoj cjelini, o emociji kojom je prizor prožet. Upravo te slike, nerijetko iznimnog svjetlosnog ugođaja, pomno i znakovito komponirane, govore elokventno poput izgovorene riječi, uspostavljaju izravnu komunikaciju s gledateljem, povezuju ga sa zbivanjima na filmskom platnu, izravno utječući na njegovo emocionalno stanje. Takvi kadrovi ostaju zauvijek u sjećanju gledatelja i prisjećanjem na film koji ste davno gledali prvo će se pred vama stvoriti upravo takve slike.

Izravna je to posljedica činjenice da živimo u izrazito vizualnom dobu. Komunikacija se u 21. stoljeću poglavito odvija slikama. Danas je ljudsko vizualno iskustvo daleko bogatije. Nekoć, u počecima filmske umjetnosti, crno-bijela filmska slika, prožeta različitim tehničkim nesavršenostima, doživljavana je kao uvjerljivi prikaz stvarnosti. Danas će se pak crno-bijela filmska slika tumačiti kao iznimna likovna stilizacija.

Svakodnevno okruženi slikovnim porukama, ljudi vrlo brzo usvajaju raznolike likovne koncepte, koji mogu, no i ne moraju, imati izravne poveznice s osobnim iskustvom gledatelja, niti imaju zadaću vizualno oponašati realnost koja nas okružuje.

Odabrani vizualni kod, ma koliko na prvi pogled bio neobičan i začudan u kontekstu fino ugođene cjeline, formira samodostatni filmski svijet koji, u svojim najboljim trenucima, s lakoćom ostvaruje komunikaciju s gledateljem jer filmska slika nije nužno vizualna rekonstrukcija stvarnosti, već je njezina autorska interpretacija.

Cilj autora audiovizualnog sadržaja najčešće je ostvariti izravnu, nedvosmislenu i ponekad izrazito emocionalnu komunikaciju s publikom, pri čemu je autoru od iznimne važnosti svoje ideje predložiti na što jasniji način, stvoriti interaktivni odnos s publikom, koja te ideje može, ali i ne mora nužno prihvatiti, ali je bitno da ih shvati.

Završni dojam filmskog djela stvara gledatelj. On iščitava i tumači pojedinačne fragmente cjeline i načine njihova spajanja. Zato je stvaranje jasne i razumljive komunikacije između autora i publike od iznimne važnosti za razumijevanje audiovizualnog sadržaja.

Najveće filmske autore uvijek prepoznamo po njihovoj sposobnosti vizualizacije pisanog predloška, po umijeću, pojednostavljeno rečeno, „manipulacije“ gledateljevima i očekivanjima. Manipulacija, dakako, može imati i negativan predznak, primjerice u stvaranju lažnog dojma – alternativne istine pri kreiranju sadržaja poput vijesti.

Autorsko umijeće počiva upravo na umijeću prenošenja vlastitih ideja publici. Pri tome nije na odmet reći kako vizualna komunikacija nije uvijek sasvim precizna te počiva ponajviše na osobnom iskustvu primatelja sadržaja. Ipak, na početnoj ravni, području izlaganja autorske ideje, od iznimne je važnosti osvijestiti metode slikovnog izražavanja.

Od izbora plana u kojem će se pojedini kadar snimiti do kreiranja svjetlosnog ugođaja i odabira slikovne kompozicije te naposljetku i planiranja pokreta kamere i kolorističke palete – ništa u audiovizualnom djelu nije slučajno, već je rezultat pomnog promišljanja niza autora – redatelja, direktora fotografije, scenografa, kostimografa i maskera. Paleta izražajnih mogućnosti danas je osnažena napretkom i dostupnošću tehnologije potrebne za stvaranje audiovizualnog sadržaja. Tehnološka demokratizacija omogućava jednostavan pristup tehnologiji koja je potrebna za snimanje filmskog djela.

No, dostupnost tehnologije tek je prvi korak, a usvajanje metodologije filmskog izražavanja od iznimne je važnosti samim autorima, ali i gledateljima. Stoga je bitno osvijestiti metode slikovnog izražavanja, koristiti se alatima poput boje, svjetla i likovne kompozicije kako bi vlastita ideja ostvarila izravnu komunikaciju s gledateljem. Od podjednake je to važnosti za one koji stvaraju audiovizualni sadržaj, kao i za one koji ga konzumiraju.

Filmski planovi

Filmski su planovi abeceda stvaranja filmskog sadržaja. Odabir pojedinog plana, osim u vizualnom uobličavanju priče, ima i vrlo jasnu zadaću usmjeravanja gledateljeve pozornosti prema bitnom unutar filmskog okvira, što bi u konačnici trebalo gledatelju omogućiti neometano praćenje radnje.

Na suptilnijoj ravni, upotreba sasvim određenog filmskog plana otvara mogućnosti stvaranja atmosfere, sugeriranja psihološkog stanja filmskog lika ili naglašavanja emocije filmskog prizora.

Dakako, u audiovizualnom sadržaju određeni filmski plan ostvaruje dojam u interakciji s kadrovima koji mu prethode i s onima koji ga slijede. Dijelom se to razlikuje od fotografskog medija, gdje izvorna ideja autora komunicira preko jedne fotografije. Ipak, nije rijedak ni konceptualni pristup umjetničkoj fotografiji kada autor iznosi ideju serijom fotografija.





Valja istaknuti kako upotrebu filmskih planova ne treba shvaćati doslovno, reklo bi se jednodimenzionalno, već oni svoje značenje najčešće ostvaruju u suradnji s drugim vizualnim sredstvima, poput svjetla, boje i kompozicije slike.

Izložimo, za početak, osnovne filmske planove i njihove temeljne funkcije, pri čemu će nam polazište biti ljudsko tijelo.



TOTAL – široki plan u kojem je ljudska figura prepoznatljiva obrisom, a naglasak je stavljen na okruženje, uz opasku da ljudska figura ne mora nužno biti sastavnicom totala

SREDNJI PLAN – cijela ljudska figura

AMERIČKI PLAN – ljudska figura od koljena do glave

BLIZI PLAN – ljudska figura od pojasa do glave

KRUPNI PLAN – ljudsko lice

DETALJ – prikaz određenog dijela ljudskog tijela, primjerice oko, usne, prsti... također i stavljanje naglaska na neki drugi objekt, predmet

U svojoj osnovi filmski planovi približavaju gledatelja samoj radnji ili ga udaljavaju od nje. Oni, poput ostalih instrumenata vizualnog izražavanja, omogućuju autoru usmjeravanje pozornosti publike.

Nizanje različitih filmskih planova tijekom povezivanja kadrova u složenije izlagačke cjeline omogućit će gledatelju pregledno praćenje filmske situacije te naposljetku moguće i pridonijeti dinamici filmskog izlaganja. Ako je to jedina funkcija filmske scene, redatelj će, u suradnji s montažerom, svoju pozornost posvetiti kreiranju naoko neprimjetne izmjene različitih planova, prateći radnju, odnosno upućujući gledatelja prema bitnim odrednicama filmske situacije.

U naprednijoj inačici, redatelj se neće ustručavati narušiti neprimjetnost izmjena s ciljem kreiranja sasvim određenog značenja, vizualnog naglašavanja onoga što smatra najbitnijim u prizoru (ne nužno vezano uz samu radnju), i tako izravno prenijeti svoju ideju gledatelju.

Total



Total, kao izrazito širok plan nudi publici prostorne i vremenske odrednice (gdje se radnja odigrava, u koje se vrijeme odigrava te tko je sudionikom). U televizijskim serijama nerijetko se total koristi za prebacivanje iz jednog prostora u drugi, odnosno donosi informaciju o mjestu događanja, te se tako efikasno radnja prebacuje s jedne lokacije na drugu. Takvu vrstu totala nazivamo *establish*.

Sofisticiranija metoda korištenja totala jest situacija u kojoj dekor, ambijent, dominira nad karakterom te postaje podjednako bitnim „filmskim pripovjedačem”. Takva primjena donosi i dodatna značenja, pa i posredno može ukazati na psihološko stanje protagonista koji je u kadru makar je svojim obrisom možda i nezamjetan. U takvoj postavci okolina dobiva na značenju, te tada takav filmski plan posjeduje i lako čitljiv autorski komentar.

Nije slučajno da su upravo *totali* čest oblik iznošenja autorskih promišljanja u strukturi filmskog djela, a o njihovoj vizualnoj snazi govori i to da gledateljima u pamćenju vrlo često ostaju upravo tako osmišljeni kadrovi. Naravno, značajnu ulogu ima i kompozicija filmske slike, o kojoj će nešto kasnije biti više riječi. Kadrovi autorskog komentara mogu posredno svjedočiti o autorovoj ideji cjelokupnog djela ili kreirati određeni ugođaj koji je od iznimne važnosti u prizoru.

U svojoj čisto funkcionalnoj primjeni, total nudi informacije o mjestu i vremenu u kojem se radnja odigrava.



Fotogram iz serije „Počivali u miru. Namjena je totala naglasiti ambijent i tako posredno karakterizirati likove. Total u kojem prostor dominira nad karakterom, potpomognuto kompozicijom „okvir u okviru”, svjedoči o zarobljenosti i izgubljenosti protagonistice.

Srednji plan / američki plan



Srednji plan iz serije „Počivali u miru” u kojem su razvidni pozicija protagonista, prostor u kojem se radnja odigrava i doba kada se odigrava.



U ovom primjeru iz iste serije srednji plan prikazuje radnju i odnose među likovima, s naglašenim svjetlosnim ugođajem. Radnja je jasno predočena, a nesimetričnom kompozicijom slike naglasak je stavljen na dva glavna lika.

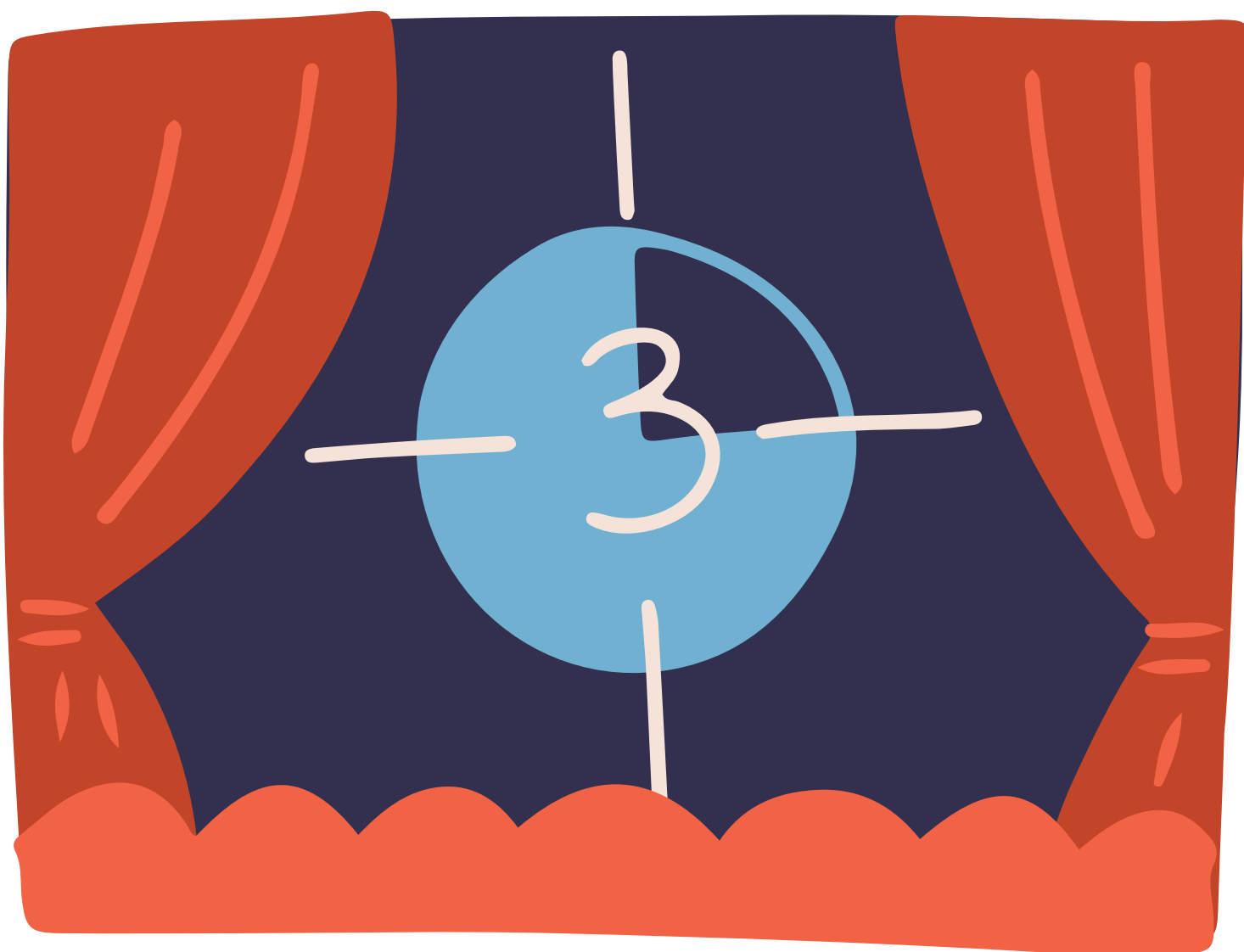
Namjena ovog filmskog plana koji se tek ponešto razlikuje u širini (američki je plan ljudska figura do koljena) jest donijeti informaciju o samoj fizičkoj radnji i pozicioniranju te kretanju likova u prostoru. Srednji je plan često u upotrebi jer pregledno prikazuje radnju i odnose među likovima, pa se zna koristiti kao uvodni kadar u scenu, što posljedično gledatelju omogućava prostornu, pa i vremensku orijentaciju.

U samim počecima filmske umjetnosti srednji je plan bio osnova vizualnog izražavanja jer su filmaši imali za cilj, prije svega, prikazati radnju.





Dramatičan srednji plan iz serije „Počivali u miru” jasno pozicionira protagoniste i pokazuje njihov međusobni odnos te ocrta psihološki ugođaj, što je naglašeno atmosferskom filmskom fotografijom.



Blizi/polublizi plan

Blizi plan prikazuje osobu od pojasa (ili prsa, u slučaju polublizog plana) do malo iznad glave. Često se koristi pri snimanju dijaloških prizora čija je dramska intonacija u najvećem dijelu neutralna, jer istodobno možemo percipirati samu radnju (ruke) i izraz lica, ali bez dramskog naglašavanja, što taj plan čini relativno neutralnim. Njegovim je korištenjem lako uspostaviti odnose među likovima, uočiti njihove reakcije i smjestiti ih u prostor radnje. Primjerice, krupni plan fokusirat će nas na lice protagonista i lišiti informacija o prostoru, a u srednjem planu ili širem, totalu, bit ćemo udaljeniji od prizora i nećemo imati mogućnost uočiti psihološko ili emocionalno stanje likova.

Često se upotrebljava u kreiranju dijaloških scena, gdje se kamera rado pozicionira preko ramena jednog sudionika i prikazuje drugog, također i obratno.

Srednji i blizi planovi najčešća su strategija filmskog pripovijedanja u ostvarenjima (što se naročito odnosi na televizijski sadržaj) koja svoje ambicije iscrpljuju čisto na ravni jasnog i preglednog prikazivanja radnje.



Fotogrami iz serije „Počivali u miru” pokazuju uobičajenu metodu snimanja dijaloških scena.

A close-up photograph of a man with dark hair, looking slightly to his left. He is wearing a dark-colored shirt. The lighting is soft and focused on his face.

Krupni plan

Termin krupni plan najčešće se odnosi na prikaz ljudskog lica. Pojavljuje se u različitim inačicama, a najuobičajeniji je prikaz onaj koji ostavlja malo prostora iznad glave i ispod brade. U ekstremnijim varijantama gornja će stranica kadra „rezati” glavu odmah iznad obrva, a donja odmah ispod usana, što se žargonski naziva „ekstremnim krupnim planom” (primjerice u scenama dvoboja u glasovitom filmu Sergia Leonea „Dobar, loš, zao”).

U načelu, krupni je plan vrsta filmskog plana koji nosi emociju scene. Pozornost gledatelja usmjerena je izravno na protagonistovo lice, udaljenost promatranja prizora je blizu, pa se uspostavlja izravna emocionalna veza s publikom. Gledatelj upravo preko krupnog plana postaje svjestan malih detalja, glumačke igre, facijalne ekspresije, koja ponekad može biti daleko znakovitija u očitavanju intonacije scene ili stanja karaktera od same izgovorene riječi ili tjelesne akcije.



Primjeri krupnog plana iz serije „Počivali u miru” u kojem je razvidno psihološko stanje protagonista. Blago donji rakurs naglašava njegovu odlučnost.



Također, upotreba krupnog plana može biti vezana uz želju autora da pokaže kako se cijela situacija u kojoj se nalazi odražava na samog protagonista – predočava njegovo trenutačno emocionalno ili psihološko stanje, pomaže publici u lakšem shvaćanju dramske intonacije prizora – jer je riječ o filmskom planu koji najčešće izolira jednu osobu unutar same scene.

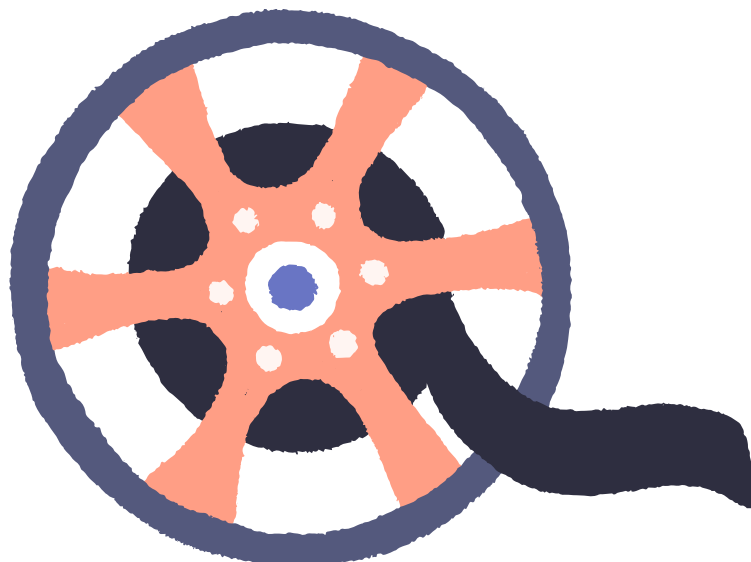
Međutim, kao što se vidi na priloženim fotografijama (fotogrami iz scene serije „Počivali u miru”), scenu dijaloga moguće je realizirati i u jednom statičnom kadru u kojem su dva krupna plana protagonista, a pozornost gledatelja vodi se prebacivanjem oštine s jednog lika na drugi.

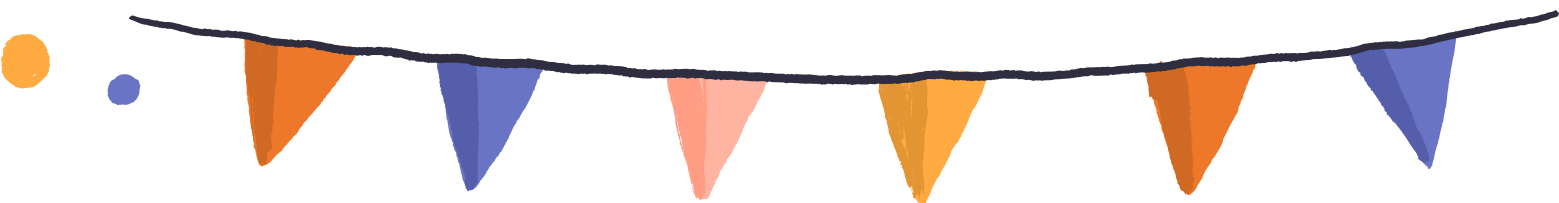


Detalj

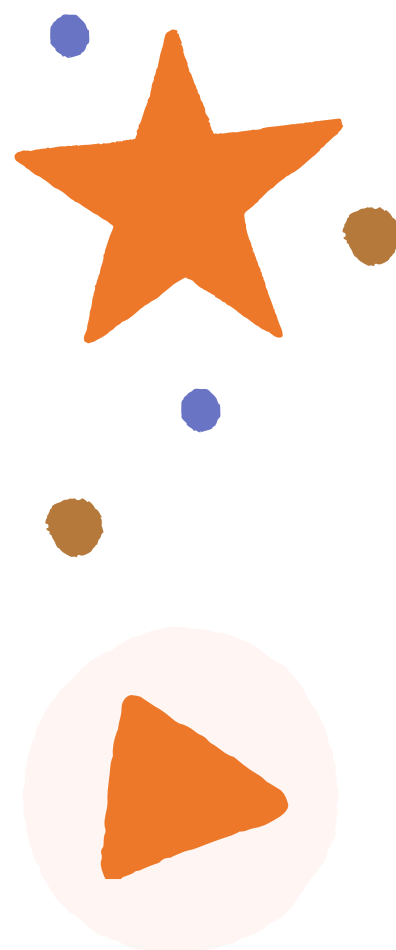
Detalj je prikaz zasebnog elementa koji može, ali i ne mora biti sastavnicom širih planova, odnosno iste scene; drugim riječima, lišen je informacija o prostoru i vremenu. Ako jest dijelom prizora, najvjerojatnije nije osobito razvidan u širim planovima, a značajan je za tijek vizualnog pripovijedanja, odnosno razumijevanje radnje. Može imati i posve značenjsku funkcionalnost – primjerice, redatelj detaljem ukazuje na neki element koji postaje razvidnim te dramski značajnim samo gledatelju, ne nužno i protagonistima scene.

Detalj ili niz detalja sklopljenih u vizualnu cjelinu također može biti izravnim autorskim komentarom, jer samo izdvajanje jednog zasebnog elementa ukazuje na namjeru autora da pozornost publike usmjeri prema onome što smatra izrazito bitnim.





Primjer prikazan na dva fotograma iz serije „Počivali u miru“. Osoba stoji pred vratima, a s druge strane vrata netko nišani. Situacije je svjestan gledatelj, kojem je autor ponudio sve bitne informacije, ali ne i protagonist prizora, što je postupak kojim se podiže napetost i neizvjesnost.



Filmski su planovi osnova pripovijedanja u slikama. Njihova uporaba može biti čisto funkcionalna, podređena prikazivanju radnje, no može biti i značenjska, pri čemu korištenje sasvim određenog filmskog plana može imati i dubinsko značenje, što pridonosi uvjerljivijoj izgradnji dramskog ugođaja i uspostavlja blizak odnos s gledateljem.

Pritom ne treba zanemariti ni rakurs iz kojeg se snima. Primjerice, niži rakurs naglasit će važnost osobe koju snimamo, a viši će umanjiti njezino značenje i dovesti je u podređenu poziciju.

Dakako, autori koriste i druge dostupne metode vizualnog izražavanja, o kojima će više biti riječi u sljedećim poglavljima.

Pokret kamere



U samim počecima filmske umjetnosti snimalo se s jedne pozicije, a radnja se bilježila isključivo statičnim kadrovima, najčešće u srednjem planu. Paralelno s razvojem filmskog jezika razvijala se i tehnologija, pa se kretanje kamere već desetljećima ne doživljava kao vizualna senzacija. Dapače, danas je gotovo nemoguće pronaći filmsko djelo sastavljeno od isključivo statičnih kadrova.

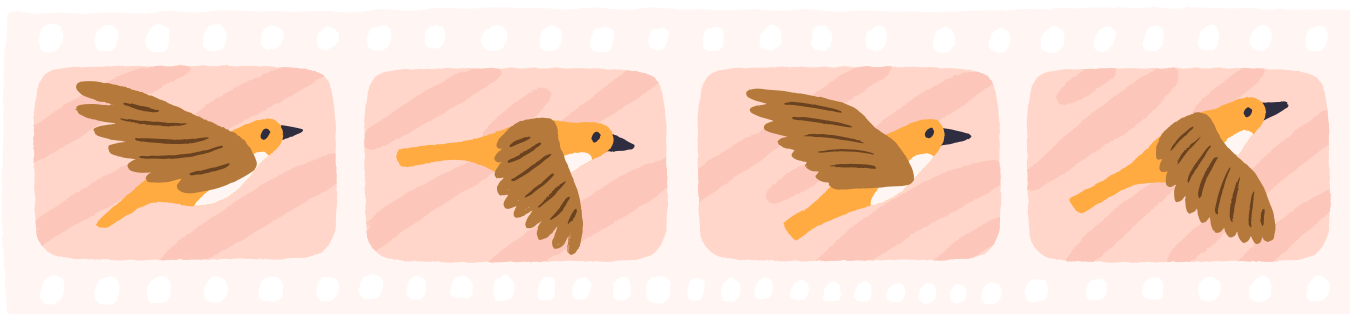
Uslijed napretka raznovrsnih tehnoloških pomagala, kao i činjenice da su današnje digitalne filmske kamere daleko lakše i manje od nekadašnjih, tzv. „klasičnih” filmskih kamera, kretanje kamere nije više privilegij projekata s velikim budžetima. Štoviše, danas gotovo svaki mobilni telefon ima mogućnost snimanja kvalitetnih videozapisa, koji se u pravilu uvijek snimaju u kretanju.

No bit zapravo nije može li se kamera kretati, već zašto se kreće.

Razlozi mogu biti raznovrsni – primjerice, nastojanja autora da situaciju prikažu u realnom vremenu, pa izbjegavanjem montažne intervencije postavljaju gledatelja u ishodište filmskog svijeta u kojem on naoko prestaje biti distancirani promatrač te postaje gotovo aktivnim sudionikom (primjerice u filmu „1917” redatelja Sama Mendesa i snimatelja Rogera Deakinsa). Drugim riječima, stupanj gledateljeve involviranosti u filmsku priču i sudbine protagonista daleko je intenzivniji.

Možda je razlog jednostavno želja za promjenom gledateljeve perspektive – iz širokog plana (total, srednji) prilazimo radnji i naglašavamo ono što smatramo najbitnijim u sceni. Takvim kretanjem mijenjamo i gledateljevu udaljenost naspram same filmske radnje i protagonista, usmjeravamo pozornost i naglašavamo ono što smatramo najbitnijim.





Primjer predstavljen fotogramima pokazuje približavanje kamere junaku koji je očito u specifičnom raspoloženju. Njegovo raspoloženje nije razvidno u najširem planu, pa se prilaskom i promjenom plana i perspektive značajno mijenja dramska intonacija kadra i intenzivira se doživljaj filmske situacije.

Kamera koja se slobodno kreće kroz filmski prostor može otkrivati elemente koji su u početku bili sakriveni, pratiti protagoniste na njihovu putu kroz filmski svijet, svojim pokretom naglašavati bitno, doprinositi razvoju dramskog ugođaja, prenositi gledatelju psihološko i emotivno stanje filmskog lika.

U svojoj temeljnoj funkcionalnosti pokreti kamere mogu imati i isključivo deskriptivnu ulogu, donoseći informacije o mjestu zbivanja i kretanju sudionika.

Kamera „iz ruke”

Česta je strategija suvremenih filmova snimati scene upotrebom „kamere iz ruke”. Metoda je to kada snimatelj pridržava kameru, najčešće oslonjenu na svoje rame, i tako snima kadrove u kojima ne mora nužno biti značajnog kretanja (npr. dijaloška scena sa statičnim protagonistima). Najčešće su pri snimanju blizih i krupnih planova u upotrebi objektivni šire ili srednje žarišne duljine, a kamera se nalazi blizu protagonista, što gledatelja uvodi izravno u središte zbivanja. Rezultat je snimka koja pomalo podrhtava, nema čvrstog oslonca, a kamera je blizu osobi koju snima i pomno prati svaki njezin pokret.

Ovako se postiže neposrednost vizualnog pripovijedanja, izravno dočarava psihološko i emocionalno stanje junaka, kreira dramska napetost, a dojam koji taj stil ostavlja kod gledatelja načelno je dokumentaristički, jer to je nekoć bio čest način snimanja dokumentarnih filmova, a naročito vijesti. Stoga su tada nerijetko namjere autora simulirati realnost, ponuditi gledatelju viđenje lišeno likovne stilizacije, kao da voajerski promatra komadić stvarnog svijeta, premda se radi o vještoj filmskoj manipulaciji.

Vrste pokreta kamere

Temeljni pokreti kamere dijele se na dvije vrste:

1. pokreti kamere vezane uz statičnu os
2. pokreti kamere na mobilnoj osi.

U prvu kategoriju pripadaju:

- a) horizontalni pokret** – u kojem se kamera kreće vodoravno slijeva nadesno i obratno, najčešće s ciljem preglednog praćenja radnje
- b) vertikalni pokret** – pri kojem se kamera kreće vertikalno, prema gore ili prema dolje, a ima osnovnu sličnu namjenu kao i horizontalni pokret.

Naravno, ovisno o potrebi, kamera se može kretati i dijagonalno te se spomenuti pokreti mogu i kombinirati (primjerice, protagonist se diže sa stolca i kreće ulijevo ili udesno).

Pokreti kamere na mobilnoj osi daleko su kompliciraniji i često zahtijevaju korištenje kompleksnije tehnologije (*steadicam, gimbal, dolly, kran...*).

Na taj način kamera može u svojem kretanju značajno mijenjati kut iz kojeg se filmska radnja predočava. Primjerice, iz ekstremne „žablje” perspektive (donjeg rakursa) može prijeći u ekstremni gornji rakurs i na taj način posve promijeniti dramski ugođaj.

Oslobođena stega, pa čak ponekad i zakonitosti gravitacije (kao u filmu „Gravitacija” redatelja Alfonsa Cuarona i snimatelja Emmanuela Lubeckog), pokretna kamera magično opčinjava gledatelja i kreira njegov doživljaj filma.

Kompozicija slike

Kompozicija slike način je raspoređivanja i organiziranja elemenata unutar zadanog okvira. U slučaju filmske umjetnosti riječ je o okviru filmskog kadra, određenom formatom u kojem se snima. To je prozor kroz koji gledamo filmski svijet.

Vratimo se na trenutak počecima filma, vremenu statičnih kadrova, srednjih planova i filmskih junaka nerijetko smještenih u centar kadra, koji su redovito bili okrenuti licem prema kameri.

Film se tada smatrao snimljenim kazalištem pa se nije osjećala potreba za promjenom gledateljeve perspektive, odnosno gledišta s kojeg će promatrati radnju. Tek je s razvojem filmskog jezika kompozicija filmske slike postala značajnijim elementom pripovijedanja u slikama.

U kontekstu filmske scene često je to pitanje odabira što pokazati, a što ne pokazati, odnosno kada što pokazati. Filmska umjetnost rado koristi grafički pregledne, jezgrovite kompozicije koje omogućuju gledatelju brzu recepciju sadržaja, naročito u kratkim formama poput reklamnih spotova.

Zadaće kompozicije slike:

- usmjeravanje gledateljeve pozornosti
- uspostavljanje odnosa između elemenata u zadanom okviru
- prostorna orijentacija
- izravna komunikacija s gledateljem u smislu postizanja skladnog odnosa između sastavnica kompozicije, što u konačnici omogućava lakše praćenje radnje, lišeno spoznaje o postojanju pripovjedača, ali i kreiranje nesklada, što posredno kreira dojam nemira i napetosti kod publike.

Važno je podsjetiti kako kompozicija slike nije isključivo određena rasporedom elemenata unutar zadanog okvira, već i drugim izražajnim sredstvima, a u umjetnosti pokretnih slika i interakcijom s prijašnjim kadrovima ili onima koji tek slijede.

Na kompoziciju slike izravno utječu geometrijski raspored elemenata, dijagonalne linije, osvjetljenost/neosvjetljenost objekta snimanja, odnosi između različitih objekata unutar okvira kadra, oštrina i neoštrina, odnosno polje dubinske oštrine, pozicija kamere u odnosu na visinu očiju protagonista (rakurs), koloristički akcent, perspektiva... Korištenje svih ovih elemenata značajno će odrediti gledateljev doživljaj, kako pojedinog kadra, tako i čitave scene, pa u konačnici i filmske cjeline.

U počecima, snimatelji su se poglavito rukovodili pravilima kompozicije poznatim iz likovne umjetnosti.



Zlatni rez – pravilo trećina

Naziv označava smještanje elemenata kompozicije po trećinama. Drugim riječima, prostor kadra podijelimo na trećine po virtualnim vertikalnim i horizontalnim linijama te smještamo najbitnije elemente kadra na mjesta gdje se te linije sijeku. Kod krupnijih planova protagonista, oči se smještaju na sjecište, a slobodan se prostor u kadru ostavlja shodno smjeru pogleda.



Niz fotograma iz kratkometražnog filma „Poklon predsjednika Nixona” prikazuje dijalošku scenu sastavljenu od statičnih kadrova, kadriranih po principu zlatnog reza, a s ciljem ostvarivanja pripovjedačkog i vizualnog kontinuiteta.

Koristeći zlatni rez, postizemo lako iščitavanje kadra i usmjeravamo pozornost prema najbitnijem u okviru filmske slike. Stoga je korištenje pravila trećina posve svrsishodno kada prizor koji snimamo ima prije svega narativnu zadaću, kada želimo ostvariti nenametljiv, prikriven pripovjedački tijek, pa su i metode koje pritom koristimo podređene kreiranju vizualnog kontinuiteta.



Piramidalna kompozicija / triangular

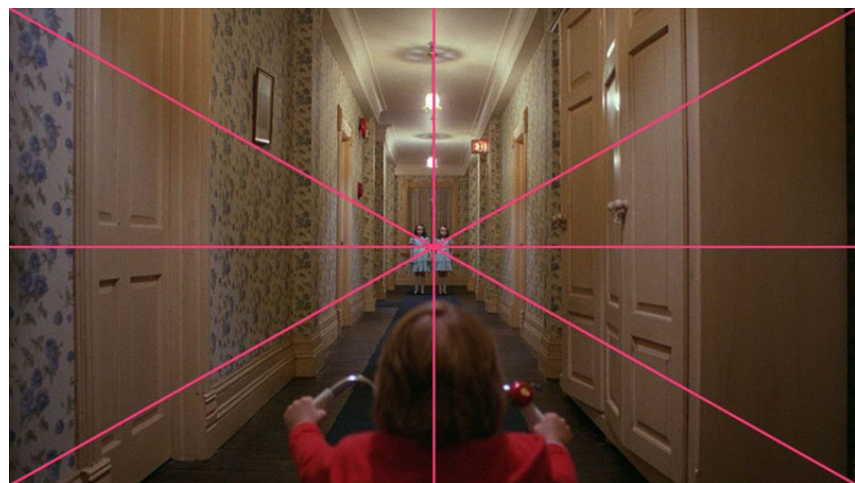
Objekti snimanja unutar okvira kadra smješteni su u piramidalnom obliku, a čest je slučaj u filmskoj praksi da je i simetrična. Nerijetko naglašava snagu, značaj, odlučnost, naročito objekta (lika) koji se nalazi na vrhu zamišljene piramide.



Fotogram iz serije „Breaking Bad” primjer je piramidalne kompozicije slike, a ponešto donji rakurs još više naglašava odlučnost središnjeg lika.



Dijagonalne linije / ponavljajući elementi



Fotogram iz filma „Shining” u kojem je pozornost gledatelja usmjerena nizom ponavljajućih geometrijskih elemenata

Linije unutar okvira slike i/ili ponavljanje istih elemenata vode gledateljev pogled prema onom elementu koji autor ističe.

Ovisno o ostalim vizualnim čimbenicima, takva kompozicija može djelovati smireno, ali i dinamično, čak uznemirujuće.



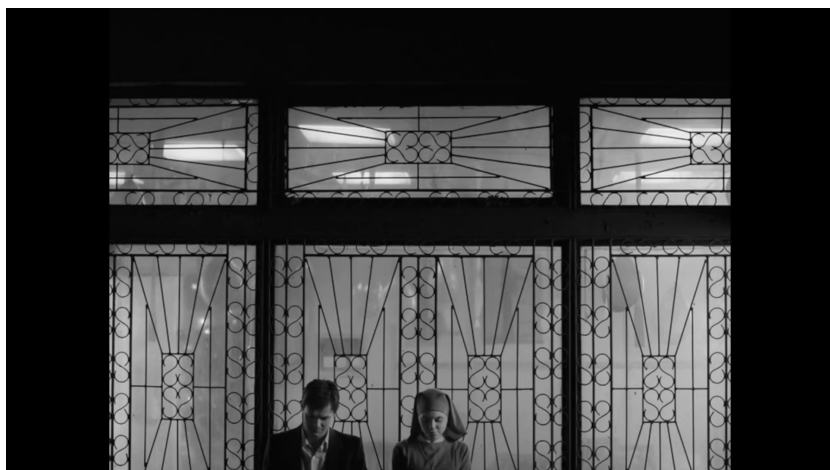
Primjer ponavljajućih linija koje vode pozornost prema likovima iz serije „Počivali u miru”

Okvir u okviru

Metoda usmjeravanja gledateljeve pozornosti prema značajnim elementima filmske kompozicije koji ne moraju nužno biti svojom veličinom dominantni u kadru. Posredno može sugerirati postojanje dvaju svjetova: primjerice, svijeta u kojem junak obitava i drugog, prema kojem kreće, ili iz kojeg izlazi, ili prema kojem stremi, ili pritajeni, gotovo voajerski pogled kroz odškrinuta vrata.

Ovisno o kontekstu, svijet prema kojem se junak kreće može imati pozitivan, ali i sasvim negativan predznak, što će biti naglašeno korištenjem i drugih vizualnih alata (iz tame kreće prema svjetlu ili iz svjetla ulazi u tamu).

Korištenje ovog kompozicijskog principa može doprinijeti i osjećaju zarobljenosti protagonista, bezizlazne situacije, ponekad i odluci lika da situaciju promijeni ako se naznači kretanje suprotno od prostora koji ga sputava.



Fotogram iz filma „Ida”, u kojem se nesimetričnom kompozicijom slike, uz princip „okvir u okviru”, naglašava otuđenost likova i njihova zarobljenost u svijetu koji ih okružuje.



Fotogram iz serije „Počivali u miru” nesimetričnom kompozicijom slike i uokvirenošću radnje sugerira pritajeno, ali distancirano promatranje radnje i nagovještava promjenu dramskog osjećaja.

Centralna kompozicija / simetrija

Fokusira pozornost gledatelja prema središtu kadra te posredno ukazuje na psihološko ili emocionalno stanje junaka. Naročito je to razvidno u krupnim planovima, a dojam će dijelom ovisiti i o rakursu snimanja.

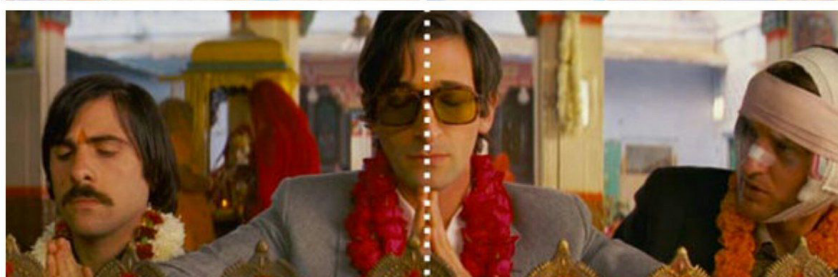
Važno je kazati kako će u kompoziciji slike s mnoštvom sličnih elemenata uvijek objekt u sredini biti u središtu interesa.



Primjer centralne kompozicije koja naglašava dominantnost lika iz filma „Full Metal Jacket” redatelja Stanleya Kubricka



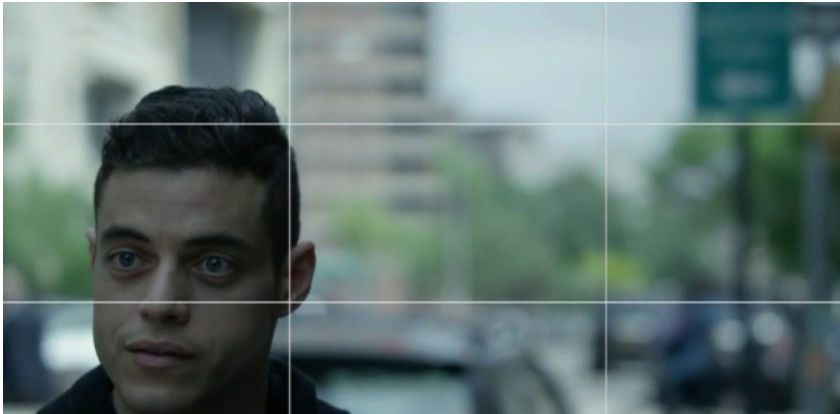
Primjeri centralne kompozicije iz filmova Wesa Andersona



Nesimetrična Nesimetrična kompozicija slike / *negative framing*

Razlikuje se od klasičnih pravila kompozicije te stoga upozorava gledatelja na to da nešto nije u redu, jer je kompozicijski nesklad u suprotnosti s uobičajenim pristupom uspostavljanju vizualnog kontinuiteta i

nenametljivog slikovnog pripovijedanja. Iza ovakvih postupaka najčešće se krije izravan autorski komentar u vezi sa samom filmskom situacijom ili psihološkim stanjem likova.



Primjer ekstremne filmske kompozicije iz televizijske serije „Mr. Robot”, koja se uvelike razlikuje od kadriranja po pravilu trećina

Najočigledniji je primjer takve koncepcije smještanje protagonista tik do ruba kadra, s pogledom usmjerenim izvan okvira, što je u suprotnosti s klasičnim principima zlatnog reza / pravila trećina. Tim postupkom „negativni prostor” slike postaje dominantnim ili barem podjednako

značajnim kao i objekt snimanja. Ovakve intervencije razlikuju se od uobičajene prakse, pa autor na taj način daje signal gledatelju, koji će on, ovisno o upotrebi ostalih vizualnih čimbenika, uspješno dešifrirati.



Primjer nesimetrične kompozicije slike iz filma „Ida”, redatelja Pawela Pawlikovskog, u kojoj prostor dominira nad likom i ovakvo kadriranje izravno upućuje na psihološko stanje filmskog lika. Crno-bijela filmska fotografija i odabir u današnje vrijeme neuobičajenog formata snimanja (1,33 : 1) u ovom su slučaju također primjer snažne stilističke intervencije.

Najčešće razloge za ovakav postupak pronalazimo u intenciji prikazivanja otuđenosti filmskog lika nasuprot okolini koja ga okružuje i kreiranja dojma otuđenosti, izgubljenosti, odvojenosti...

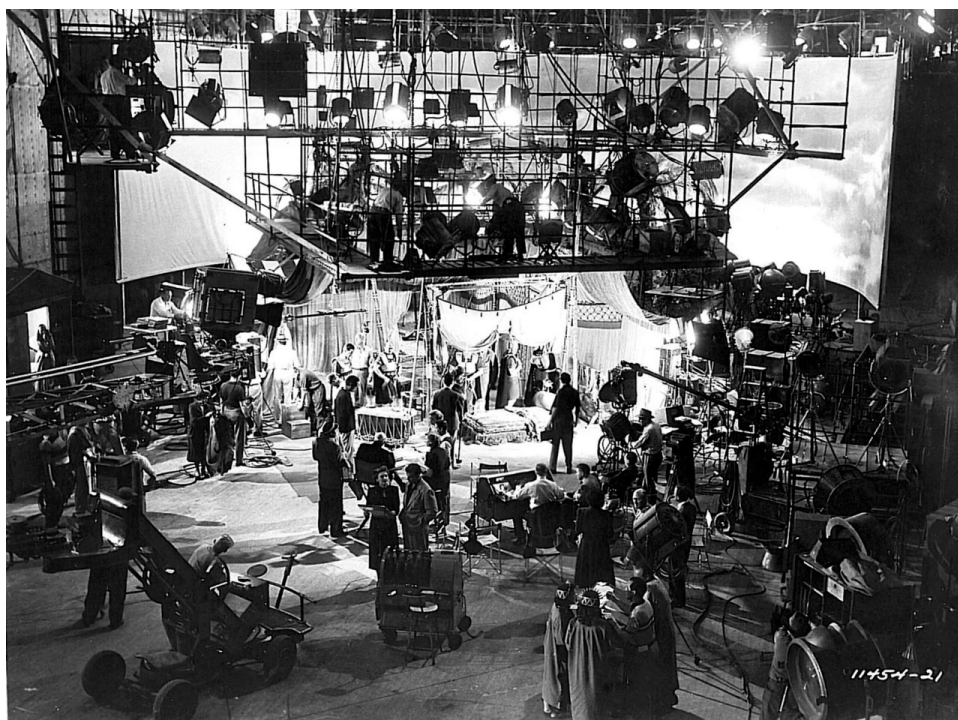
Proširena paleta izražajnih mogućnosti i ostvareni kontekst cjeline omogućuju autorima da u svojem izričaju budu suptilniji, manje očigledni, a naposljetku vrlo jasni.

Svjetlo

Svjetlo je izrazito snažna vizualna odrednica audiovizualnog sadržaja. Osim što nam znakovita igra svjetla i sjene, osvijetljenog i neosvijetljenog dijela kadra, omogućava usmjeravanje pozornosti prema dijelovima filmske kompozicije koje smatramo važnim, svjetlo je ključan čimbenik u kreiranju filmskog svijeta i samog ugođaja cjeline.

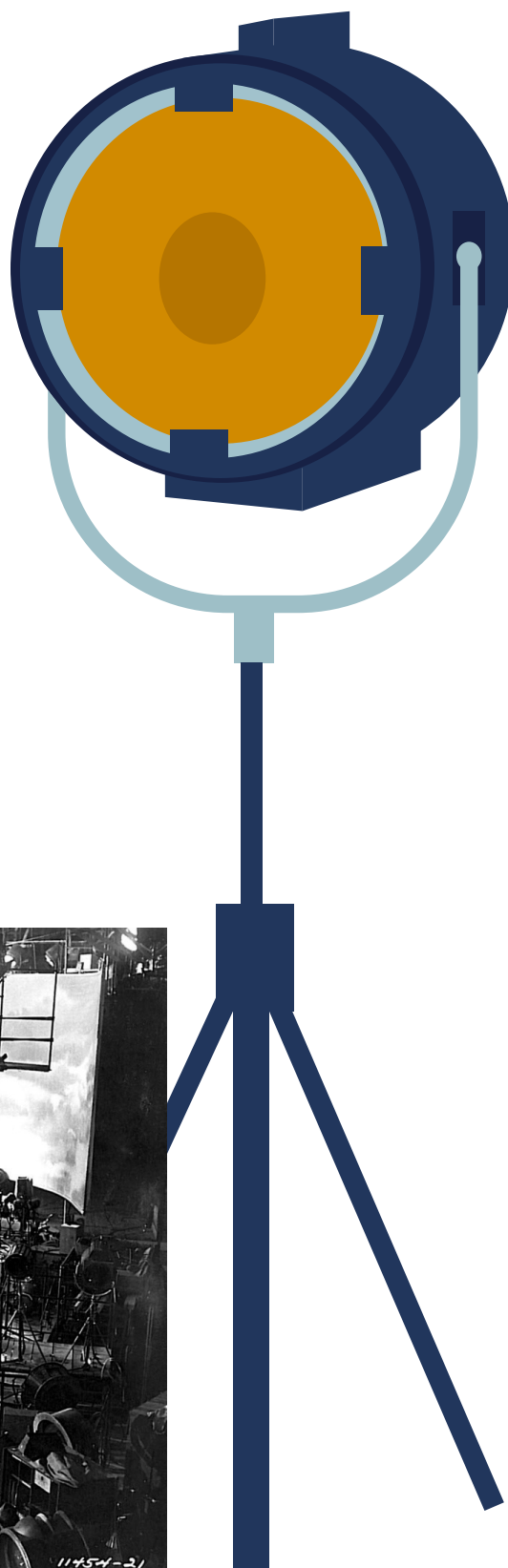
S pomoću svjetlosti eksponiramo, odnosno zapisujemo filmske slike, bilo u fotokemijskom procesu (u doba filmske vrpce) bilo u digitalnom, gdje je svjetlost usmjerena prema senzoru kamere, dakle elektronički.

Nekoć je to bio zahtjevan proces uslijed slabe osjetljivosti filmske vrpce pa je prvo bilo potrebno postići dostatnu razinu osvijetljenja kako bi uopće bilo moguće snimati. Na priloženoj je fotografiji vidljivo koja je količina reflektora bila u upotrebi u doba klasičnog Hollywooda.



Danas je proces načelno mnogo jednostavniji jer suvremene digitalne kamere posjeduju svjetlosno osjetljive senzore koji omogućavaju snimanje i pri niskim razinama osvijetljenosti, što su, ne tako davno, bile tehnički zahtjevne situacije.

Ipak, razmišljati o filmskoj rasvjeti isključivo na tehničkoj razini stranputica je. Svjetlom se kreira atmosfera filma, naglašava dramski ugođaj prizora, usmjerava pozornost gledatelja, ukratko, stvara filmski svijet.



Principi osvjetljavanja mogu biti podređeni komercijalnom usmjerenju projekta (glumačke zvijezde moraju izgledati privlačno), vizualnom oponašanju realnosti (pri čemu se zazire od uočljivijih svjetlosnih intervencija), ali i stvaranju filmskog svijeta čija likovnost može u potpunosti odudarati od realnog svijeta koji nas okružuje.

Nije rijedak slučaj da se metode osvjetljavanja vežu uz pojedinu filmsku vrstu. Primjerice, filmovi strave i užasa, ili oni kriminalističkog žanra, bit će često osvjetljeni u niskom ključu, s mnogo crnina koje sugeriraju opasnost, dok će komedije biti znatno „otvorenije” slike, odnosno nižeg kontrasta i više svjetlosne razine. Ipak, češće će se svjetlosna konstrukcija voditi ugođajem pojedine scene ili čitavog filma, ili bolje kazati – biti u njihovoj službi.

Pristupimo li ovome na prvoj, temeljnoj ravni, tada će naše rasvjetne metode biti prije svega podređene isticanju bitnog u filmskom prizoru. Tako ćemo bitne elemente prizora osvijetliti, a one manje bitne ostaviti malo ili nimalo osvijetljene. Pritom likovna stilizacija može biti izrazitija ili manje izrazita, kao što je vidljivo na priloženim fotografijama.



Kadar iz serije „Počivali u miru” – naglašen dramski ugođaj, rasvjetom skrenuta pozornost na glavne sudionike radnje, duboke crnine pojačavaju napetost i prijeteći okružuju protagoniste, crvena boja haljine u inače monokromatskom okruženju skreće pozornost na protagonisticu





Simulacija prirodnog svjetla iz serije „Počivali u miru” – kadar djeluje uznemirujuće, tenzija postignuta nesimetričnom kompozicijom slike uz metodu „okvir u okviru”

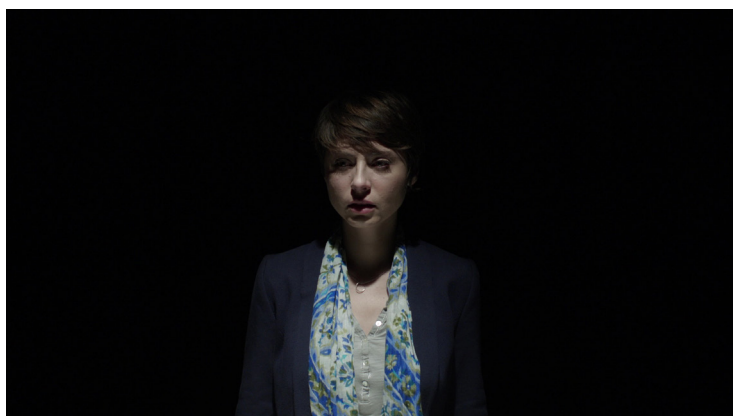
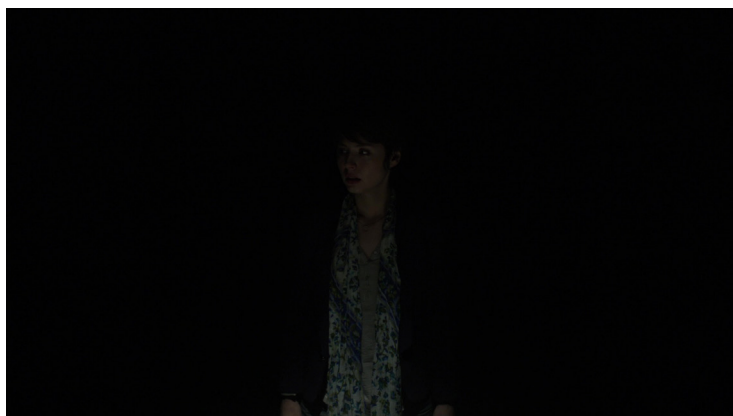


Simetrična kompozicija filmske slike, fotogram iz serije „Počivali u miru” – simulacija prirodnog osvjetljenja, protagonisti smješteni po trećinama, stilizacijske intervencije u boji (monokromatski koloristički sklop), razvidan odnos između protagonista formiran na temelju osvijetljenosti jednog i neosvijetljenosti (gotovo silueta) drugog



Primjer monokromatske filmske fotografije visokog ključa (high key), uz izrazit svjetlosni akcent vizualno prikazuje trenutak smrti, a bjelina sugerira čistoću duha koji se oslobodio tjeskobe priznavši zločin iz prošlosti (serija Počivali u miru).





Protagonistica je izgubljena u vrtlogu svojih misli, ipak, odlučna da nastavi dalje, što likovno naglašava snažno osvjetljenje iz gornjeg rakursa, koje ju jasno izdvaja iz tame koja je okružuje, i centralna kompozicija filmske slike. Početak kadra u potpunoj je crnini, iz koje junakinja zakorači u svjetlost. Kadar se nastavlja pokretom kamere prema naprijed i kretanjem junakinje prema kameri. Njezinu nesigurnost naglašava položaj kamere iz pomalo povišenog kuta snimanja i blizi plan kojim se ukazuje okruženje crninom. U nastavku kadra kamera prilazi do krupnog plana, s pogledom protagonistice upućenim ravno u kameru, te gledatelj svjedoči njezinoj odlučnosti. (primjer iz serije Počivali u miru)



Fotogram preuzet iz serije „Počivali u miru” – simulacija prirodnog osvjetljenja; cilj je neutralna preglednost kadra i uspostavljanje prostornih odnosa među sudionicima te donošenje informacije o mjestu zbivanja.

Iz ponuđenih primjera vidljivo je da svjetlo, baš kao i drugi vizualni čimbenici, nije samostalan element na kojem isključivo valja graditi likovnu izražajnost cjeline. Mnogi

će snimatelji kazati kako svjetlo smatraju najznačajnijim alatom za izgradnju filmskog svijeta, ali ga uvijek treba upotrebljavati u skladu s ostalim vizualnim principima o kojima je već bilo riječi.

Boja

Za razliku od crno-bijelog filma, koji svoju vizualnu ekspresivnost gradi na igri svjetla i sjene, crnom i bijelom bojom te tonovima sive akromatske boje, film u boji ima širu paletu izražajnih mogućnosti. Bojom, kao i svim već navedenim vizualnim alatima, usmjeravamo pozornost, kreiramo ugođaj i emocionalni naboj scene te izravno komuniciramo s gledateljima na podsvjesnoj ravni. Stvaranjem kontrasta između boja vrlo izravno kazujemo što smatramo bitnim, tj. na što valja usmjeriti pozornost. Pomnim odabirom palete boja čitavog filma ili pojedinog prizora stvaramo harmoničan ugođaj ili, ako je potrebno, kreiramo nelagodu.

Situacija bi bila puno jednostavnija kada bismo određenoj boji mogli pripisati sasvim specifično značenje, no psihološki doživljaj boje u velikoj je mjeri individualan te u filmskoj umjetnosti ovisi i o kontekstu kadra, scene, pa i filmske cjeline.

U cjelini, a ovisno o njihovu psihofiziološkom djelovanju, boje dijelimo na tople (crvena, narančasta, žuta) i hladne (plava, ljubičasta i zelena).

No i taj će dojam uvelike ovisiti o konstrukciji prizora, odnosno o korištenju ostalih vizualnih čimbenika.

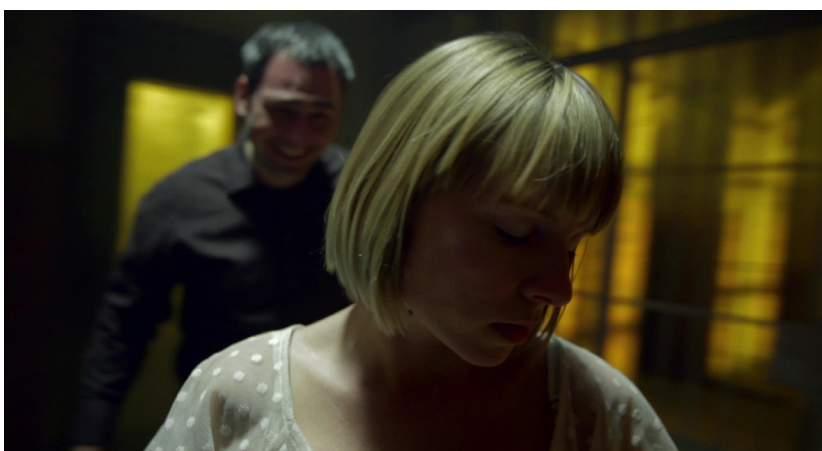
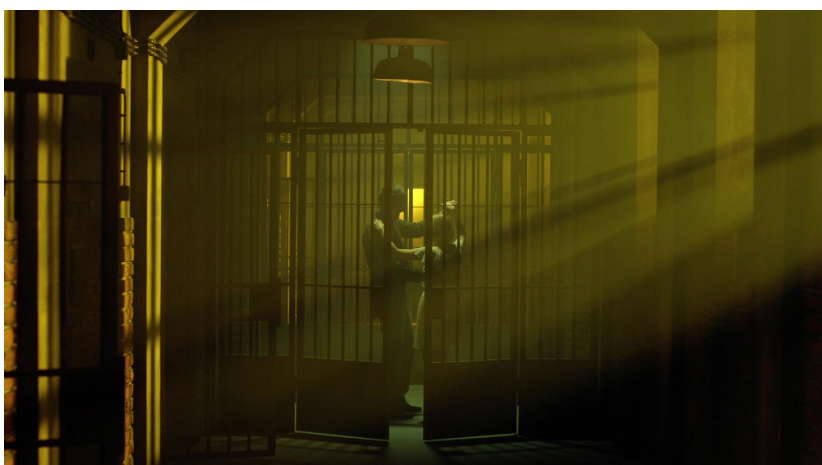


Primjerice, crvenoj se boji općenito pripisuju osjećaji poput ljubavi i strasti, žudnje, ali može označavati i bijes, opasnost i vrućinu. Zelena može biti pokazatelj svježine, prirode, zdravlja i dobre sreće, ali i zavisti ili bolesti. Slične dualitete pronalazimo i kod ostalih osnovnih boja. Plava je spiritualna i „kraljevska”, može označavati blagostanje, ali kada dominira filmskim prostorom, nerijetko sugerira hladnoću i otuđenost.

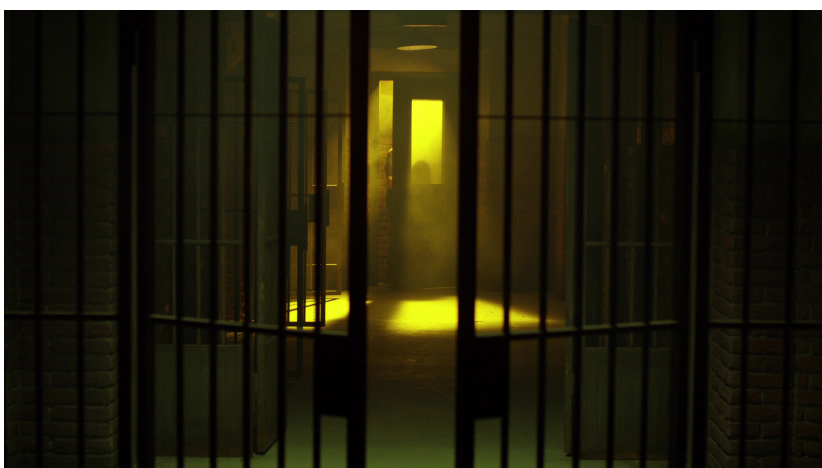
Drugim riječima, baš kao i pri korištenju ostalih vizualnih izražajnih sredstava, ne postoje gotove recepture

za upotrebu boja, ali poznavajući njihove temeljne karakteristike, moguće je ciljano stvoriti željeni dojam.

Sljedeća tri fotograma, preuzeta iz serije „Počivali u miru”, svjedoče o ugodajnim promjenama koje su napravljene korištenjem različitih vizualnih alata. Prvi fotogram predstavlja pomalo nadrealnu situaciju, u neku ruku i poetičnu, a dojmu uvelike pridonosi svjetlo koje se u zrakama probija kroz prozore i boja u žutozelenim nijansama u kontrastu sa zatvorskim okruženjem



Već u sljedećem fotogramu, koji je dio istog prizora, ugodaj se značajno mijenja, premda svjetlosna konstrukcija i kvaliteta boje ostaju iste kao i na prethodnom fotogramu. Mijenu čini približavanje objektu snimanja i korištenje objektiva šireg kuta, koji smješta gledatelja u centar zbivanja i mijenja perspektivu prizora, te gledatelj prestaje biti distancirani promatrač. Situacija, koju smo u prvi mah mogli protumačiti kao poetičnu, naglo postaje mnogo dramatičnijom.



Treći fotogram, ujedno i završni ovog prizora, višim kontrastom i osvjetljenošću samo jednog dijela kadra značajno mijenja atmosferu. Svjetlosnu prozračnost zamijenila je tama koja dominira kadrom. Postaje nam jasno kako je protagonistica, čiji je ovo subjektivni pogled, ostala sama i napuštena.



Boje Sunčeva spektra

Kako bismo se bojom mogli služiti na višoj, kreativnoj ravni, nije naodmet zapamtiti neke osnovne činjenice.

Osnovne boje dijelom su Sunčeva spektra, odnosno radi se o elektromagnetskim valovima valne duljine između 380 nm i 760 nm, koji su vidljivi ljudskom oku i podražavaju oko na različite načine. Taj se proces očituje stvaranjem dojma određene boje. Riječ je o sedam osnovnih boja, koje je otkrio Isaac Newton propustivši zraku bijelog svjetla kroz trostranu prizmu.

- crvena
- narančasta
- žuta
- zelena
- cijan
- plava
- ljubičasta



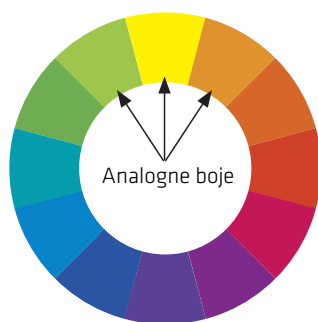
Miješanjem pojedinih boja spektra dobivaju se druge boje. RGB sustav (crvena, zelena, plava) temelj je aditivnog miješanja boja. Te boje nazivamo primarnim bojama jer se njihovim međusobnim miješanjem teoretski dobivaju sve ostale boje vidljivog dijela Sunčeva spektra. Također, zbrajanjem svjetlosti svih triju primarnih boja dobiva se bijelo svjetlo.

RGB sustav tehnološko je polazište stvaranja slike u boji, npr. na televizijskim ekranima ili na senzoru elektroničke filmske i fotografske kamere.

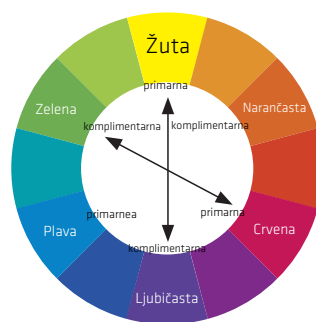
Kod promišljanja kolorističke palete audiovizualnog sadržaja, dobro se poslužiti Munsellovom kružnicom, koja na svojoj primarnoj ravni ukazuje koje su boje komplementarne (boje na suprotnim dijelovima kružnice – npr. crvena i zelena), koje zajedno čine uravnotežen koloristički sklop ili koje se dobivaju miješanjem dviju susjednih boja (primjerice, narančasta miješanjem crvene i žute).



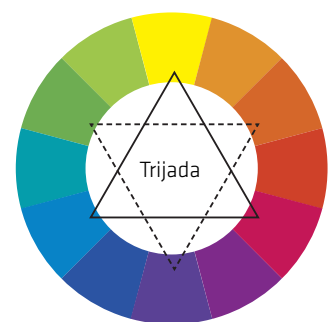
MONOKROMATSKI



ANALOGNO



KOPLIMENTARNE



TRIJADA

Najčešće se poseže za kreiranjem harmoničnih paleta boja, odnosno za postizanjem vizualnog sklada. Na ilustraciji se vide principi koji se često koriste

Monokromatski princip

Dominacija jedne boje – nerijetko u noćnim prizorima kada je scena osvijetljena simulacijom Mjesečeve svjetlosti. Prizor može biti monokromatski i iz posve drugačijih razloga, s ciljem kreiranja specifične atmosfere.



Simulacija mjesečine, odnosno eksterijera osvijetljenog isključivo Mjesečevim svjetlom



Monokromatska paleta boja s ciljem stvaranja osjećaja neugode, čemu pridonose kompozicija kadra i kontrast slike



Monokromatska paleta boja s izdvojenom crvenom bojom u dominirajuće desaturiranom i plavičasto hladnom okruženju, a koja sugerira opasnost i pomaknuto psihološko stanje lika. Nakošena kompozicija slike dodatno naglašava emocionalni sadržaj. Sva tri primjera preuzeta iz serije "Počivali u miru".

Analogni princip

Upotreba boja koje su blizu na Munsellovoj kružnici s ciljem postizanja vizualne harmonije (potiče dojam smirenosti i sklada). Koloristička smirenost pridonosi preglednosti filmske situacije.



Fotogrami iz kratkometražnog filma „Poklon predsjednika Nixona“, redatelja Igora Šeregija, gdje je kreirana harmonična koloristička paleta koja pomaže u preglednoj recepciji sadržaja i istovremeno rekonstruira povijesno razdoblje u koje je radnja smještena.



Komplementarni princip

Snažno suprotstavljanje boja koje se nalaze jedna nasuprot druge na Munsellovoj kružnici, što izrazito skreće pozornost prema jednoj od dvije odabrane boje (primjerice, crveni objekt na zelenoj pozadini).

Korištenjem ove kolorističke metode dobiva se na kontrastu slike, a nije nevažno u kojim će omjerima svjetline komplementarne boje biti postavljene (npr. odnos narančasta – plava = omjer 1 : 2 jer je narančasta boja dvostruko svjetlija od plave).



LIGHT



MEDIUM



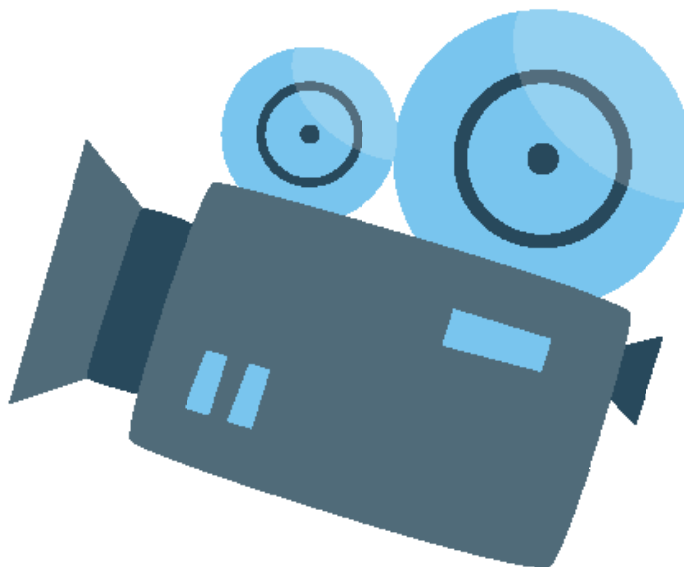
DARK



GENERAL SPECTRUM



Prikaz kolorističke sheme iz filma „Amélie”, u kojem je razvidan komplementarni kontrast, a pozornost gledatelja usmjerena je prema protagonistici koja se ističe crvenom haljinom na zelenoj pozadini. Lik je smješten u samo središte kadra.



Trijadni princip

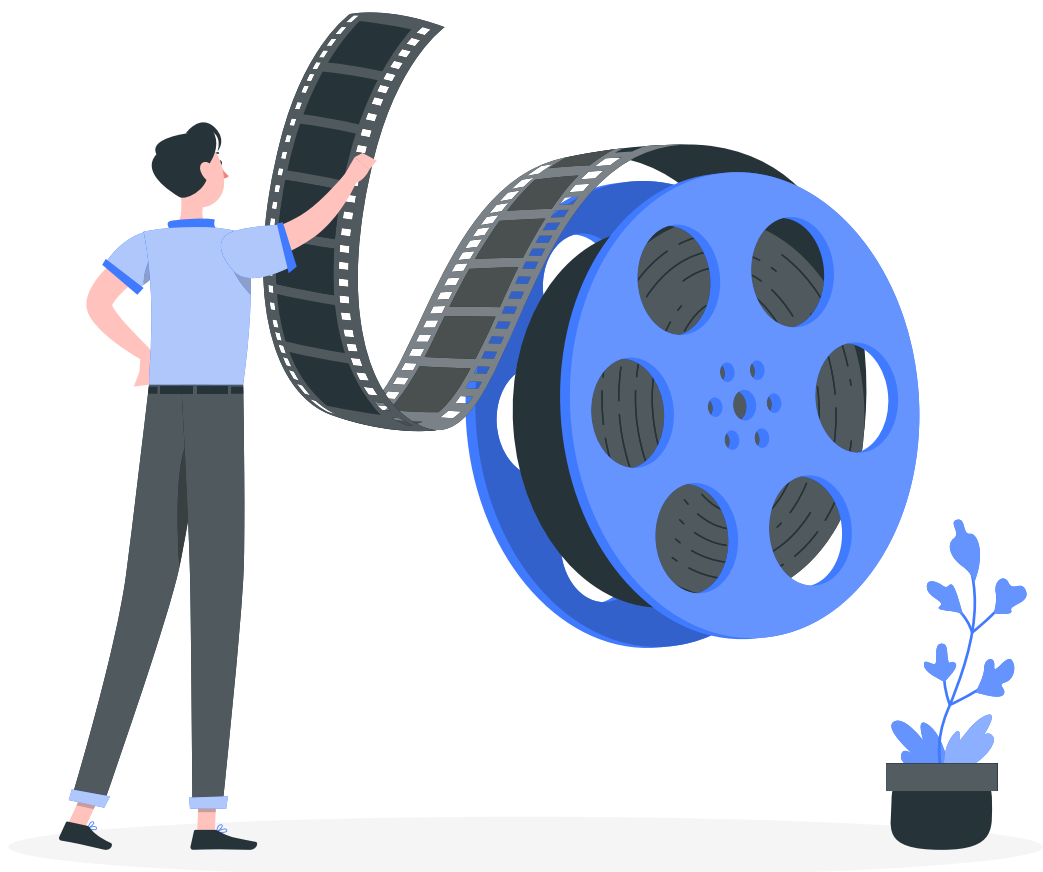
Korištenje triju boja koje su na vrhovima zamišljenog istokračnog trokuta. Slično korištenju komplementarnog principa, ali s više podvarijanti i manje izričito. Česta praksa pri kreiranju logotipa ili plakata.



Logotip Firefoxa dobar je primjer trijadne sheme boja.

Akromatske boje

Na kraju valja spomenuti i akromatske boje – crnu, bijelu i sivu, koje nemaju svoje specifično valno područje. O njihovoj zastupljenosti unutar same boje ovisit će svjetlina – više crne = boja je tamnija; više bijele = boja je svjetlija.



Zaključak

Vizualna izražajna sredstva izvrsni su alati pri kreiranju sadržaja u audiovizualnim djelima. Poznavanje njihovih osobina pomaže autorima u iznošenju vlastite ideje i usmjeravanju pozornosti gledatelja. U pravilu pojedini kadrovi ili scene neće posjedovati osobine isključivo jednog vizualnog čimbenika, već će svoju izražajnost graditi na interakciji više njih. Umijeće počiva upravo na sposobnostima korištenja različitih alata u smislu primjerene vizualizacije pisanog predloška. Prepoznavanje i shvaćanje metoda kreiranja vizualnog sadržaja pomaže i u njegovu razumijevanju, kao i u procjeni dosega ponuđenog sadržaja.



Vježbe

Zajednički nazivnik svih vježbi je horizontalni (vodoravni) format slike.

- 1.** Snimiti kamerom (moguće i kamera ugrađena u mobilni uređaj) ili fotoaparatom scenu dijaloga dvaju likova u tri filmska plana. Poslužiti se kompozicijskim pravilom trećina i statičnim kadrovima.
Zadani filmski planovi:
a) srednji
b) 2 x blizi
c) 2 x krupni

Očekivani ishod vježbe – postići preglednost situacije, uspostaviti jasne prostorne odnose među sudionicima razgovora.

.....

- 2.** Snimiti kamerom (moguće i kamera ugrađena u mobilni uređaj) ili fotoaparatom istu scenu dijaloga, ali koristiti filmske kompozicije i širine filmskih planova koji će upućivati na to da je razgovor sudionika nelagodan, ujedno i uputiti gledatelja na važnost prostora u kojem se razgovor odigrava.

Očekivani ishod vježbe – osvijestiti upotrebu kompozicijskih metoda i filmskih planova s ciljem nadopune vizualnog sadržaja i stvaranja psihološkog dojma zadane situacije.

.....

- 3.** Snimiti kamerom (moguće i kamera ugrađena u mobilni uređaj) ili fotoaparatom široki plan (total ili srednji plan) situacije u kojoj je mnoštvo elemenata. Kompozicijom slike i/ili kolorističkom idejom usmjeriti pozornost na osobu koja je bitna za razumijevanje kadra.

Očekivani ishod vježbe – korištenjem vizualnih izražajnih sredstava osvijestiti metode usmjeravanja pozornosti prema onom što smatramo bitnim.

.....

- 4.** Snimiti kamerom (moguće i kamera ugrađena u mobilni uređaj) ili fotoaparatom tri polubliza plana iste osobe. Jedan se snima iz razine očiju, drugi u blagom donjem rakursu, a treći u blagom gornjem rakursu.

Očekivani ishod vježbe – prepoznati važnost pozicioniranja kamere naspram objekta snimanja. Različiti rakursi mogu značajno promijeniti dramsku percepciju sadržaja.

.....

- 5.** Prepoznati u svijetu koji nas okružuje komplementarni kontrast boja. Zabilježiti to kamerom (moguće i kamera ugrađena u mobilni uređaj) ili fotoaparatom. Pritom voditi računa o kompoziciji slike i širini filmskog plana, jer pozornost gledatelja treba biti usmjerena prema objektu koji smatramo značajnim.

Očekivani ishod vježbe – naučiti uočavati kolorističke palete u svakodnevnom svijetu koji nas okružuje. Vježba potencira snalaženje u neorganiziranom prostoru (kao u dokumentarnom filmu) i odabir pravih alata za prenošenje bitne informacije.

.....

- 6.** Snimiti u jednom kadru pokretnom kamerom (moguće i kamera ugrađena u mobilni uređaj) dijalog dviju osoba. Pritom koristiti sve filmske planove, od totala do detalja.

Očekivani ishod vježbe – osvijestiti metodu neprekinutog filmskog pripovijedanja i dojma koji na gledatelja ostavlja snimanje kamerom u pokretu. Da bi bila uspješna, usmjeravala gledatelja prema bitnom, vježba zahtijeva preciznost u izvedbi napisane scene.

.....

- 7.** Pronaći u svijetu koji nas okružuje primjere piramidalne, simetrične i centralne kompozicije slike. Zabilježiti ih kamerom (moguće i kamera ugrađena u mobilni uređaj) ili fotoaparatom.

Očekivani ishod vježbe – naučiti razmišljati u filmskom okviru i primijeniti različita kompozicijska pravila.



8. Moja soba. U 8 – 10 kadrova snimiti kamerom (moguće i kamera ugrađena u mobilni uređaj) ili fotoaparatom svoju sobu. Iz snimljenih kadrova gledatelju mora biti posve jasno tko tu živi, čime se bavi, koji su mu interesi – ukratko, osnovne karakteristike osobe koja u tom prostoru obitava. Kompozicija filmske slike, koloristička paleta i odabir filmskih planova potpuno su na izbor autoru.

Očekivani ishod vježbe – Osvijestiti koliko je dekor bitan pri karakterizaciji filmskog lika te kako je svaki element koji postane dijelom filmskog kadra iznimno značajan i znakovit.

.....



9. Moj kvart. U 8 – 10 kadrova snimiti kamerom (moguće i kamera ugrađena u mobilni uređaj) ili fotoaparatom prizore iz kvarta u kojem živimo. Autorov pristup može biti neutralan (nabrajanje čega sve tu ima), ali i mnogo ambiciozniji (što mi se u mojem kvartu sviđa, a što ne sviđa, volim li svoj kvart ili ne...). Svjetlosna koncepcija (odabir doba dana u kojem se snima), koloristička paleta, odabir kompozicijskih metoda, rakursa snimanja, pokretne ili statične kamere i filmskih planova na izbor su autoru.

Očekivani ishod vježbe – formirati odnos prema sadržaju koji želimo uprizoriti. Kada znamo što želimo reći, kakav je naš stav, lako će se doći do odabira primjerenih vizualnih alata koji će nam omogućiti jasno i nedvojbeno prenošenje vlastite ideje.

.....



O AUTORU

Mario Sablić je docent na Odsjeku snimanja zagrebačke Akademije dramske umjetnosti, predsjednik Hrvatske udruge filmskih snimatelja, višestruko nagrađivani direktor fotografije, koji je tijekom karijere snimio tristotinjak glazbenih i reklamnih spotova, desetak igраниh projekata i 19 televizijskih serija. Član je upravnog odbora IMAGO-a (globalne svjetske asocijacije koja okuplja nacionalne udruge direktora fotografije) i autor više članaka objavljenih u Filmskoj enciklopediji i Filmskom leksikonu u izdanju Leksikografskog zavoda Miroslav Krleža.



Na portalu

medijskapismenost.hr

možete pronaći brojne obrazovne materijale za rad s djecom i mladima te korisne informacije i savjete o sigurnom i odgovornom korištenju medija.