

DOI 10.51558/2490-3647.2023.8.2.339

UDK 791.43.01

Primljeno: 16. 03. 2023.

Pregledni rad
Review paper

Boris Balta, Maja Lasić, Neven Buzuk

UVOD U ELEMENTE FILMSKE UMJETNOSTI: MONTAŽA I RAD KAMERE KAO OSNOVNI ELEMENTI FILMSKOG DJELA

Rad se bavi osnovnim elementima filmske umjetnosti kao i evolucijom filmskog medija. Film, kao medij pripovijedanja, doživljava promjene zbog napretka tehnologije, a produkcija filma u amaterskom kontekstu postaje dostupnija i demokratičnija. Autori teksta raspravljaju o tehničkim elementima pripovijedanja u filmu, a bez obzira na tehnološka poboljšanja, kvalitet naracije ostaje u središtu izrade. Ističe se važnost rukovanja osnovnim elementima kamere i montaže, te stvaranja emocionalne korespondencije između filma i publike. Osim aspekta pripovijedanja i zabave, film neizbježno utječe na promjenu kulturnih i društvenih perspektiva. Proteklih godina digitalna tehnologija je donijela promjene u razumijevanju filmske stvarnosti, a budućnost ima tendenciju da se iz filmske predstave transformiše u filmsko iskustvo. Autori raspravljaju o elementarnim aspektima filma, koji će, bez obzira na tehnološke aspiracije, ostati bitni u stvaranju filma.

Ključne riječi: film; montaža; rad kamere; kadar; efekat; afektivni ton; zvuk; scena; filmsko vrijeme

1. OPĆI UVOD O FILMSKIM ELEMENTIMA

Rad je fokusiran na predstavljanje općeg uvoda u filmsku umjetnost, te elaboraciju temeljnih elemenata filma kao i njihovih razlika. Kako rad nije mogao obuhvatiti sve aspekte filmskih kodova, manifestacije fizičkih radnji kao i semiotike filmskog jezika,

autori su se fokusirali na dva usko vezana elementa koji korespondiraju u direktnom kauzalitetu, a to su rad kamere i filmska montaža. Kako je medijska i digitalna kultura postala dominantna našeg okruženja, iznimno je izražena potreba za prilozima ovakve vrste. Razvrstavanje i eksplikacija bitnih elemenata filmske umjetnosti kao osnovnih alata za razumijevanje medijske informacije predstavljaju preduslov za zasnivanje procesa mišljenja prilikom analize medijskog sadržaja. Bez spoznaje o načinu upotrebe općih elemenata filmske umjetnosti ne može se ni započeti promišljanje o istom, niti formiranje predodžbe o datom sadržaju sa nosača medija. Za formiranje analitičkog diskursa kao i njegove eventualne promjene, primjene ili nadgradnje neophodno je poznavati osnovne gradivne jedinice medijskoga sadržaja. Naspram toga, autori su zauzeli eksplikacijski stav, te su radom pokušali ukazati na osnovne elemente neophodne za analizu filmskog odnosno medijskog sadržaja. Rad započinje kratkim povijesnim pregledom kako bi prešao na analizu i elaboraciju neophodnih pojmova, te razjašnjavanje strukturalnog fenomena kao takvog. Teorijskog je karaktera i njegov doprinos je u razjašnjavanju temeljnih elemenata filmske umjetnosti. Nakon uvoda, slijede dva odjeljka gdje prvi dio govori o elementima filma i filmu kao mediju masovne komunikacije, dok se drugi dio bavi dijalektičkim procesima kao konstrukcionim okvirima modernog filma. U drugom dijelu rada, istraživanje je fokusirano na analizu pet zasebnih kanala informacija, te na koji način su objedinjeni putem rada kamere i filmskog vremena u proizvod koji nazivamo film.

1.1. Elementi filma i film kao medij masovne komunikacije

„Filmsko djelo pruža najpotpuniju iluziju stvarnosti“ (Musabegović 2007: 1). Film¹ predstavlja elastičnu, prozirnu, bezbojnu i perforiranu podlogu, obično od triacetata celuloze ili poliestera, na koju je nanosena fotografska, na svjetlo osjetljiva emulzija, odnosno željezni oksid koji služi za snimanje zvuka. Filmski uradak nastaje snimanjem na filmsku vrpču i projicira se kinoprojektorom. Film je i sredstvo tj. medij masovne komunikacije zajedno sa tiskom, radijem i televizijom.

Film je također i umjetnost pokreta, a postoji više čimbenika kretanja:

- a) pokreti živih i mrtvih predmeta koje snima kamera;
- b) efekt udaljenosti između predmeta i kamere;
- c) učinak pokretne kamere;

1. “Film, kao riječ potječe od engl. film, što već od XI. st. znači opna, kožica, staroengl. Fylmen.” (*Hrvatska enciklopedija*, mrežno izdanje, Leksikografski zavod Miroslav Krleža, 2020)

- d) sinteza pojedinačnih kadrova koji nastaju postupkom montaže;
- e) uzajamno djelovanje pokreta u montaži.

Film je postao izražajno sredstvo u onome trenutku kada se u potpunosti oslobodio statičnosti. To se postiglo povezivanjem kadrova u montažnom procesu sa svrhom pričanja filmske priče. Filmska montaža „način je povezivanja kadrova u svrhu ostvarenja izlagačke cjeline“ (<https://www.enciklopedija.hr/Natuknica.aspx?ID=41780>). To je umjetnost slijeda (sekvencijalna umjetnost), odnosno može se definirati i kao organizacija slika u vremenu. Može biti tehnička i stvaralačka. Tehničkim postupcima postižu se montažni učinci. Montaža može biti metastrukturirana, narativna, asocijativna i diskurzivna. Montaža je tehničko-tehnološki postupak, koji ne obuhvaća samo tehniku ljepljenja vrpce ili pripajanja slike i zvuka, nego i složene audio-vizualne postupke. Za montažu ukratko možemo reći da je to posebno sredstvo za sažimanje i dramatziranje priče, povezivanje vremenskih odvojenih dijelova radnje, povezivanje različitih prostora, oblikovanje likova, pojačavanje napetosti same radnje ili stvaranje određenih emocionalnih raspoloženja. Brojni teoretičari filma montažu smatraju temeljem filmske umjetnosti. To je prijelaz iz filma radnje (klasične montaže) u film misaonosti (idejna montaža). Montažu najčešće promatramo i kao ispuštanje nebitnoga, odnosno slaganje izrezanih dijelova. Kao što kaže Bela Balaš, montažom se „... može ne samo ispjevati, već i prepjevati i flasifikovati, bolje no sa ma kakvim drugim ljudskim izražajnim sredstvom“ (1948: 114). Zapravo riječ je o sastavljanju ili spajanju. Klasična montaža koristila se tridesetih i četrdesetih godina. Ona je težila eleganciji, tečnosti, te komprimiranosti u izrazu.

Montaža je relativno jednostavan postupak, jer postoje samo dvije mogućnosti kako spojiti dva različita prizora. Oni ili prikrivaju jedan drugog (dvostruka ili višestruka ekspozicija) ili spajaju kadrove jedan iza drugoga. Dijalektički proces je slučaj kad kombinirajući dva kadra dobijemo neko treće značenje. Druga mogućnost je niz kratkih kadrova, gdje se u kratkom vremenu postiže efekat mnoštva informacija. Hollywoodski film danas ima više montažnih pravila – nizanje planova, režijski šablon u scenama dijaloga itd. Cilj je ostvariti neprimjetan prijelaz iz kadra u kadar i koncentrirati gledatelja na samu radnju. „Ali neutralan kvalitet ove “nevidljive” montaže ne uspeva da iskoristi puni potencijal montaže. S druge strane, ovi potencijali su jasno vidljivi iz tri procesa općenito poznata kao paralelna montaža, ubrzana montaža, montaža po privlačnosti“ (Bazin 1967: 25).

Definirati kadar nije lagan postupak. Postoje, prema Tanhoferu, najmanje dvije definicije kadra:

„Jedna je montažna, po kojoj se smatra da je kadar najmanja montažna jedinica filma ili neprekinuti komad filmske vrpce između dva reza. Druga je definicija tehnička: kadar je neprekinuti komad filmske vrpce od kretanja motora filmske kamere do njegova zaustavljanja.“
(1981: 171)

Idealno bi bilo postići „neprimjetan rez“, odnosno međusobno spojiti odvojeno snimljene prizore, ali javio se problem „jump cut“ (skok). On se koristio kao sredstvo komprimiranosti „mrtvog hoda radnje“. Primjerice, čovjek ulazi u veliku prostoriju na čijem kraju se nalazi stol, tako da je nepotrebno prikazivati čitavo njegovo kretanje prostorijom. „Jump cut“ omogućuje da jednostavno preskočimo dio radnje kretanjem, gdje se neprimjetno izvodi skok u prostoru i vremenu. Hollywoodska montažna pravila tražila su da se u takvom slučaju prikaže neki drugi element scene, primjerice stol ili neka druga osoba, čime se skraćuje mrtvi hod. Također je moguće promijeniti i kut snimanja.

O elipsi govorimo kada u filmu započinje jedna radnja, gdje se naslućuje njen budući tijek, a onda se odjednom prelazi na neku drugu radnju. Druga radnja uvijek upotpunjuje onu prvu i logički je slijed prve. Iako se izostavljaju pojedini dijelovi, moguće je zaključiti o cjelini.

Kada govorimo o montaži, možemo govoriti o dva procesa. Prvi proces međusobno povezuje dva kadra, pri čemu treba voditi računa o njihovoj duljini, i s obzirom na prethodni kadar, i s obzirom na kadar koji slijedi, te na radnju koju kadar prikazuje. Strogo se zahtijeva, u slučaju kad se pojavi uzlazna dramaturška linija, a nakon nje silazna, rez (smjena kadrova). Rez slijedi točno na mjestu i u vrijeme koje je malo ispred najviše točke klimaksa. Mjesto reza češće određuju pokreti u kadru, pogledi, zvukovi, promjene u prizoru i drugo.

Ritmička mogućnost montaže najbolje se ogleda kod efekta ubrzanja ritma, kad se kraćenjem kadrova gledateljeva pozornost skreće samo na događaje u sceni. To je osobito vidljivo u scenama potjere. Također postoji i paralelna montaža koja omogućuje gledatelju smjenu dva tijeka radnje, koji međusobno mogu biti povezani, ali i ne moraju. Ponavljanje u radnji se može prikazati i tako da se zanemari kronologija događaja, odnosno kadrovi se smjenjuju bez kronološkog reda. Bitno je da kadrovi imaju neku podudarnost i tada govorimo o analogijskom prijelazu iz kadra u kadar.

Kontinuirana ili narativna (pripovijedna) montaža je postupak kojim se stvara iluzija fabulativnog kontinuiteta. Gledatelju takva montaža izgleda kao da radnja teče, da nema nikakvih prostorno-vremenskih skokova, da su jasni svi uzroci i posljedice zbivanja, dok raznoliki detalji stvaraju vjerniju sliku zbilje. Ova montaža poštuje

cjelokupnu dramsku konstrukciju: uvod, zaplet, sukob, vrhunac, rasplet. Redatelj i montažer određuju intenzitet doživljaja, jer su događaji detaljnije izloženi. Diskontinuirana (idejna) montaža, još je nazivaju i metaforičkom, asocijativnom i simboličkom montažom, služi ne samo da služi za iznošenje priče, nego se priča i tumači, te se iz nje izvlače zaključci i ideje.

Hrvoje Turković ukazuje na važnost odnosa između točke promatranja odnosno promatračkog položaja i kadra odnosno prizora u vidnome polju. Dakle radi se o modelima promatranja nekog prizora u koje ulazi i montaža pored statičnosti i dinamičnosti točke promatranja. Za montažu kaže da je: "... diskontinuirano uzastopno smjenjivanje točki promatranja u odnosu na isti prizor; ili pak smjena različitih prizora, a ti podrazumijevaju i uzajamno različite smještaj točki promatranja u niima..." (Turković 1988: 151)

Ritmička montaža je treći oblik stvaralačke montaže. Isključivo nastaje spajanjem više kadrova raspoređenih po nekom principu. Ako se uspori ili ubrza montažni ritam stvara se montažni tok koji utječe na raspoloženje gledatelja (od napetosti do opuštanja gledatelja). Svaki kadar ima dramski razvoj – uvod, kulminaciju i antiklimaks, a montaža može biti u bržem ili sporijem ritmu, spajajući različite informacijske vrijednosti.

2. DIJALEKTIČKI PROCESI KAO SUBLIMACIJA FILMSKE UMJETNOSTI

Ton u filmu osigurava kontinuitet te stvara prostornu i vremensku atmosferu. Dijalog koji vidimo u kadru je aktualan, a ako neki zvukovi dolaze izvan kadra, govorimo o komentaru toga što vidimo. Također postoje sinkroni i asinkroni ton. Sinkroni ton odgovara dijalogu, a asinkroni komentaru. Glavna podjela je na paralelni i kontrapunktni zvuk. Paralelni je aktualan i sinkron, a kontrapunktni je komentirajući, asinkron ili suprotan slici. Stari hollywoodski filmovi koristili su isključivo paralelan stil, što se osobito odnosi na glazbu koja prati radnju. Današnji filmovi imaju oba oblika zvuka, ali je zbog prisutnosti radija teže ocijeniti koji je aktualan, a koji komentirajući zvuk. Hollywoodski filmovi tridesetih i četrdesetih godina su imali tečno izlaganje radnje i komprimiranost. Tada se pokušalo postići neprimjetni prijelaz iz kadra u kadar i osigurati pozornost gledatelja.

Filmovi u prvo vrijeme su težili spajanju kadrova, tako da radnja teče kontinuirano, uz poštivanje prostornih i vremenskih odrednica, sve kako bi se sačuvali ritam i atmosfera unutar scene, osobito kontinuitet pokreta. Novi film u potpunosti

je izmijenio stavove o montaži. Eisenstein uvodi dijalektički sukob kadrova i rez kao osnovno izražajno sredstvo. Zatvorena dramska radnja zamjenjuje se otvorenom, kadar teži samostalnosti i film je desinktatiziran. Šezdesetih godina Metz uvodi sintagme, koje postoje unutar jedne snimke, ali i između nekoliko snimaka. Sintagme su scene koje imaju samostalno značenje. U gornjem dijelu skice uvijek je autonomni kadar, a u donjem skup kadrova koji su međusobno povezani. Sljedeća podjela je na kronološke i akronološke sintagme. Rez određuje kronološki slijed neke priče ili to ne omogućava. Akronološke sintagme se dijele na paralelne i narativne sintagme. Samostalni kadar može biti dubinski (kadar-sekvencija), dok paralelnu sintagmu najčešće nazivamo paralelna montaža. Metzovo vlastito otkriće je povezujuća sintagma, odnosno serija kratkih scena koje prikazuju događaje vezane za određeno zbivanje i nisu vremenski povezani, tako da se približavaju literarnom eseju. Opisna sintagma koristi se samo u uvodu fima i služi za opisivanje uglavnom prostora, rjeđe vremena. Narativna sintagma je najbliža paralelnoj sintagmi. Paralelna sintagma služi za povezivanje dvije scene ili sekvencije koje nisu povezane pričom, a narativna povezuje međusobno vezane elemente.

Razlika između scene i sekvencije je u tome što je u sekvenciji nizanje događaja linearno, narativno, kronološko, ali nije kontinuirano, dok je u sceni linearno-kontinuirano. Razlika između sekvencije po epizodama i jednostavne sekvencije nije u potpunosti objašnjena. Sekvencija po epizodama je organizirani diskontinuitet (sekvencija-scena), što ne možemo reći za jednostavnu sekvenciju. Jedan od načina uvođenje reda u motažnom procesu između scena i sekvencija, te naglašavanja pojedine emocionalne vrijednosti, su i filmske interpunkcije koje se u zvučnom filmu zamjenjuju rezom. Filmske interpunkcije funkcijom su slične interpunkcijama u jeziku. Temelje se na čovjekovu iskustvu vezanom uz svjetlo (dan) i tamu (noć). Zora je pojavljivanje svjetla, a suton polagani nestanak svjetla. Pojava zatamnjenja je kada kadar postaje sve tamniji i tamniji, do potpune tame i najčešće se javlja na samom kraju filma. Odtamnjenje je pojava u kojoj se kadar pojavljuje iz potpune tame do optimalne osvijetljenosti. Pretapanje je kad jedan kadar nestaje u tami, a preko njega se javlja drugi iz tame do potpunog osvijetljenja. Zastor je pojava kod koje jedan kadar prelazi preko drugoga te ga „gura“ u horizontalnom ili vertikalnom smjeru. Ako pretapanje i zavjesu usporedimo, zaključujemo da zavjesa daje dominantan značaj kadru koji dolazi, dok onaj koji odlazi pripada prošlosti. Ove interpunkcije više se koriste u nijemom filmu, a zvučni film se najviše koristi rezom.

Rez je montažna spona čiju nazočnost vidimo u trenutku trajanja kadra. Trajanje reza je kratko (1/96 sekundi), te stvara dojam kontinuiranog zbivanja u filmu, iako

je riječ o diskontinuitetu. Rez omogućuje skokovito, diskontinuirano prikazivanje stvarnosti, gdje se stvara privid kontinuiteta i kreira filmsko vrijeme. U filmu se realno vrijeme mijenja u filmsko vrijeme.

„Filmskim se prikazivanjem (a o njemu se još govori kao o: filmskom predstavljanju, oponašanju, podražavanju, odslikavanju, oslikavanju, mimezisu, imitaciji, reprezentaciji...) smatraju oni filmovi u kojima se dadu razabrati prizori s prizornih točaka promatranja, s time da se to razabiranje temelji na općeživotnom razabiračkom iskustvu (koje može obuhvatiti i iskustvo gledanja filmova, ali ne samo njega i ne nužno i njega).“ (Turković 2012: 48)

2.1. Filmsko vrijeme

Vrijeme se sastoji iz više elemenata: iskustvenog vremena (vrijeme zbilje), vremena radnje (organizacije vremena) i vremena gledatelja (vrijeme opažanja). Svojim vizualnim sredstvima film daje značaj iskustvenom vremenu, što se ne javlja u drugim umjetnostima. Dužina trajanja kadrova ima mogućnost preobrazbe stvarnog vremena (sažimanje, rastezanje, fragmentiranje i narušavanje kronologije). Prvi filmovi ograničavali su se na iskustveno vrijeme, zatim se prikazuje vremenska organizacija fabule i na kraju oblici filmskog vremena, kao što su montaža, rad i pokreti kamere. Kao izražajno sredstvo vrijeme nema dominantnu ulogu, pa se gotovo i ne primjećuje (iluzija). Filmsko vrijeme je specifično vrijeme, a nastaje tijekom snimanja (usporeno kretanje, kretanje unatrag...), montažom (izbacivanjem nezanimljivih detalja ili produžavanjem kadrova) i u laboratoriju (multipliciranje zaustavljenog snimka u obliku fotografije).

Vrijeme u filmu dijeli se na:

a) Vrijeme trajanja filmske projekcije

Filmovi mogu trajati dvadeset minuta, devedeset, stodvadeset i stoosamdesetpet minuta. U metrima se označava duljina protoka filma, pa možemo reći da kod 35 mm kinofilma 20 minuta projekcije odgovara 547 metara duljine filmske vrpce. Možemo zaključiti da film koji traje dva sata ima 3283 metra.

b) Literarno ili dramsko vrijeme

To je vrijeme priče koja može trajati od jednog dana, nečijeg cijelog života ili jednog stoljeća, što je sve ispričano u vremenu trajanja filma (90 ili 110 minuta).

c) Psihološko vrijeme

To je iluzija vremena. Kada gledatelj gleda film i kada ga netko upita koliko je trajao, nerijetko će odgovoriti u nekoj drugoj dužini trajanja od stvarnog trajanja. Zašto dolazi do toga? Zbog toga što je u kratkom vremenu (do jedne minute) montažom bilo prikazano puno promjena, a što je rezultiralo našim osjećajem duljine.

d) Mehaničko vrijeme

Nastaje promjenom brzine snimanja, a time se vrijeme može ubrzati, usporiti, zaustaviti ili vraćati unatrag. Filmska slika nastaje reprodukcijom pojedinačnih sličica na filmskom platnu. Utvrđeno je da je dovoljno 12 do 15 sličica u sekundi, maksimalno do 40 sličica. Problem sa 40 sličica u sekundi je trepenje sličica na ekranu, što se mora svesti na minimum. Današnja standardna brzina je 24 sličice u sekundi, gdje zaslon svaku od sličica jednom zamrači, što znači da se svaka sličica projicira 48 puta u sekundi. Tijekom razdoblja nijemog filma, brzina je bila od 16 do 18 sličica u sekundi, iako je znala biti i 20 ili 22 u sekundi. Kako je uveden zvučni film došlo je do uvođenja standarda od 24 sličice u sekundi, čime je zadovoljen uvjet za kontinuiranu filmsku sliku. Nijemi filmovi komedije snimali su se sa 12 sličica u sekundi, a projicirali sa 16, što je ubrzanje od 25%. Kod današnjih filmova sa 24 sličice u sekundi ubrzanje je dvostruko. Efekt ubrzanja dobijemo tako da je učestalost snimanja sporija od učestalosti projekcije (snima se 12 sličica, a projiciraju 24 u sekundi). To ubrzanje prizor čini komičnim, ali i nestvarnim. Tako se može snimati u pravilnim vremenskim razmacima (svakih 10 sekundi), i prizor na ekranu koji traje pola minute u stvarnosti traje satima. S druge strane, efekt usporenja je veće učestalosti (48 sličica u sekundi). Ovim efektom moguće je produžiti vrijeme, zapravo nešto što u stvarnosti traje kratko, ovdje traje duže. Usporenje je blisko snu i najčešće se koristi u promidžbenim filmovima. Obrnuti pokret (vraćanje pokreta) javlja se u obrnutom slijedu od kraja prema početku i rezultat je komičnost. Zaustavljeni pokret (stop-snimka, stop-fotografija, zamrznuti kadar) nastaje tako da se neki pokret naglo zaustavi i iz filma nastaje fotografija. Koristi se kada se želi naglasiti neko zbivanje, stanje, trenutak ili osoba. Danas se koristi u funkciji *flashbacka* (engl. *flash* – iznenada se pojaviti i *back* – nekada ili u prošlosti).

2.3. Zvuk

Kako bi informacije u potpunosti bile prenesene u realnost, prilikom procesa montaže neophodno je ukomponirati zvuk (govor, glazba, šumovi). Zvuk je uvijek prisutan u stvarnosti, šumovi su najrealističniji, a glazba najmanje. „Sa stanovišta autorstva razlikujemo filmsku glazbu koja je neposredno komponovana (eventualno improvizovana) za dato djelo, tj. originalna, i glazbu preuzetu od drugih autora, iz arhive“ (Blaha 1993: 13). Off zvuk je zvuk izvan kadra (okvira). Govor se javlja u obliku dijaloga, monologa i komentara. Način govora ovisi o oblicima izrečenoga, te o govorniku i njegovu raspoloženju. Filmski govor je realističan, za razliku od onog u kazalištu. Može se prekidati, montirati, ljudi jedni drugima upadaju u riječ, zastajkuje se itd. Prednost se daje jeziku u lice ili kolokvijalnom govoru, rijetko književnom govoru. Dijalogom upoznajemo karaktere likova, doznajemo bitne informacije i radnju filma. Lik koji je smiren govori sporije i koristi kratke rečenice. Također, nazočan je i dijalekt (u hrvatskom filmu više je prisutno čakavsko i kajkavsko narječje, nego štokavsko). U filmu se koristi i monolog, najviše u slučajevima kada se žele izraziti osjećaji i stanje lika (unutarnji monolog).

Tišina također spada u zvuk. To je naglo stišavanje šumova i uvijek je depresivna i nelagodna. Kombinacijom tišine i šumova stvara se napetost. Glazba je umjetni proizvod čovjeka u filmu, dok su govor i šumovi neprestano prisutni i u našim životima. Glazba se dijeli po dramskoj, lirskoj i ritmičkoj ulozi, također može biti u funkciji kontrapunkta (slika prikazuje jednu situaciju, a glazba sugerira potpuno suprotnu). Najbolja glazba u filmu je kada se “ne čuje”, odnosno tako dobro je uklopljena da se stopila sa svim ostalim elementima. To bi se moglo primijeniti i na neke videospotove. Danas je veza slike i zvuka, a posebno glazbe, veća nego ikada. Oko reagira brže od slušnih organa. Najprije se promatra slika, a tek onda zvuk i neprestano se isprepliću. Filmska glazba se isključivo komponira za određeni film. Osim ostalih izražajnih oblika, glazba je redateljski komentar viđenoga. U slučaju da glazba nije ambijentalna, tada treba izbjegavati trenutno popularne skladbe, jer će zasjeniti sliku filma.

U periodu nijemog filma trenutni ukus publike se odražavao i na glazbene oblike. U prvim danima zvučnog filma se koristilo glazbom Čajkovskovskoga, Straussa i Rahmanjinova. Od sredine tridesetih godina razvija se tipični hollywoodski stil simfonijske glazbe. Šedesetih i sedamdesetih godina se intenzivno istraživala funkcionalna filmska glazba. Tada su dominirali rock, pop i jazz. U novije vrijeme dolazi do obnavljanja simfonijske filmske glazbe. U najnovije doba koristi se

elektronska i konkretna glazba. Nijemi filmovi su imali glazbenu pratnju izravno („u živo“). Kako se uveo optički, a kasnije magnetski tonski zapis, skladatelji su imali mogućnost tonske reprodukcije aparature. Prvih godina u filmu je sve moralo biti popraćeno govorom, šumovima ili glazbom, gdje dolazi do udvostručenja u slici već prikazane situacije, ponovljene zvukom. Imamo tri funkcije glazbe. Najprije se razvija „laitmotiv“ kao karakterizacija lika ili situacije u filmu. Zatim „Mood-tehnika“ kako bi se glazbom razvila atmosfera i interpretirala slika. U kasnijem periodu pojavljuje se emocionalna glazba, čiji je cilj utjecati na emociju gledatelja. Glazba se javlja kao posrednik između funkcije i filma, te može olakšati interpretaciju filma. Ako su gledatelji prisustvovali napetoj radnji u filmu, oni se ne sjećaju glazbe u filmu. Ako radnja u filmu nije tako zanimljiva, gledateljeva pažnja je više na auditivnim elementima (dijalog, glazba i šumovi).

2.4. Rad kamere

Od izrazite je važnosti precizno ukomponirati rad kamere, kako bi se zadržala pažnja gledatelja. Gledatelj aktivnom selekcijom bira da li će pokloniti pažnju filmskom predlošku ili ne, te na osnovu toga redatelj kao i ekipa filma prije ulaska u produkcijske procese trebali bi napraviti plan preciznog rada kamere, kroz knjigu snimnja. Različiti su aspekti, kao i značenja pokreta kamere. Određena su spram emocionalno-logične sekvence unutar kadra, ali, kako govorimo o osnovnim elementima montaže i rada kamere, zadržat ćemo se na razjašnjavanju bazičnih kretanja. Ovisno o tome da li se kamera kreće ili ne, kadar može biti statičan ili dinamičan. Osnovne značajke filma su vizualne promjene, ritam, dinamika, pokret i živa slika. „Film je kinetička umjetnička forma. Od svih umjetnosti kretanje ovdje ima višestruko uzbudljivo značenje. Kretanje je krvotok pokretnih slika“ (Babac 2000: 186). Kretanje u filmu je značajan izražajni element. Kadar vlaka koji dolazi prema kameri djeluje psihološki ekspresivnije u odnosu na vlak koji se kreće poprečno. Kada se vlak kreće poprečno gledatelj saznaje i druge odrednice (duljina vlaka, broj i vrsta vagona, boja i sl.). Ali u tome je slučaju sam psihološki doživljaj siromašniji.

Hollywoodska redateljska škola je posebno razvila režiju kamerom, koja se temelji na aktivnom sudjelovanju kamere. Pokretna kamera je jedno od temeljnih izražajnih sredstava koje pripada samo filmu i u funkciji je redatelja i snimatelja. U filmu pokretna kamera opisuje i stvara prostor, te prati likove i predmete u pokretu. „U filmu postoje približno tri vrste kretanja. Ljudi ili objekti se kreću ispred kamere.

Kamera se kreće prema, preko ili od statičnih ličnosti ili objekata. Svi pokreti se izvode istovremeno“ (Eridžon 1983: 1). Kamera također može stvarati privid pokreta kod nepokretnih predmeta, naglašavati prostorne odnose radnje, isticati neki lik ili predmet, stvarati subjektivnu sliku iz kuta gledanja osobe koja se kreće, izražavati psihološku napetost i drugo.

Uloge kamere su: a) opisna (deskriptivna), b) dramska (pokret ima dramsko značenje), c) ritmička (stvaranje dinamike). Pokretna kamera ističe filmski prostor i filmsko vrijeme, odnosno kontinuitet prostornih odnosa. Redatelj odlučuje hoće li se kamera u filmu kretati samo kada je to potrebno ili će skrenuti pozornost na nešto novo. Vrste pokretne kamere su: panorama, vožnja, kranski pokreti, slobodna kamera (kamera iz ruke) i kamera na staedicam i slično. Panorama je pokret u kojem se kamera okreće oko svoje osi. Prvi filmovi su imali panoramske pokrete, s tim da je kamera bila statična, uvijek na istoj udaljenosti, te je sve snimala iz istog kuta. Može biti vertikalna ili horizontalna. Opisna panorama se izvodi s tronožca (stalka, stativa), a ponekad i snimanjem iz ruke. Panorama ima i ulogu u stvaranju iznenađenja, gdje na kraju otkriva nešto novo i neočekivano. Filaž (franc. *filage* – izvlačenje) ili brišuća panorama je podvrsta panorame. Obično kod snimanja panorame polagano se prelazi preko objekta snimanja, dok kod filaža taj pokret je brz, pa se ne može ni razaznati. Vožnja kamere ili far (njem. *fahren* – voziti) je pokretanje kamere zajedno s postoljem na kojem se nalazi. To mogu biti automobil, autobus, tramvaj, tzv. dolly kolica (pokretljiva platforma, invalidska kolica i slična pomagala). Godine 1896. je snimljena i zabilježena prva vožnja. Vožnja kamere može biti: vožnja prema naprijed (frontalna), vožnja unatrag i bočna (lateralna) vožnja. Vožnjom prema naprijed, redatelj želi zainteresirati gledatelja time što se nešto naglašava, komentira i objašnjava. Vožnjom iz šireg prostora, prostor se sužava na ono bitno i time se pojačava dramatičnost. Kretanje prema naprijed za gledatelja izgleda kao odlazak u nešto novo, u budućnost ili čak prošlost. Vožnja je u izravnoj vezi s ritmom, tako da će lirski film biti sa više vožnje i panoramskih pokreta od dramskog filma, mada sve to na koncu ovisi od redatelja. Vožnja kamere unatrag predstavlja gubitak nečega, rastanak ili odlazak. Tom vožnjom predmeti i osobe postaju manji tako da se u filmovima često koristi i kao odlazak u prošlost. Osim toga može biti rezultat i efekt iznenađenja, jer na kraju vožnje dolazi do otkrića nečeg novog. Bočna ili lateralna vožnja je vožnja gdje kamera prati kretanje osobe ili predmete. Dovodi do toga da se poistovjetimo sa osobom koju kamera prati i u tom slučaju vožnja kamere je komentar samog autora i njegovo viđenje priče. Vožnja kamere i zumiranje stvaraju dva različita dojma. Zumiranjem se ponekad nastoji zamjeniti vožnja, a to je kretanje kamere kroz prostor gdje se osim okvira i

plana mijenja i perspektiva među likovima. Zumiranje je optičko sužavanje vidnog kuta, gdje se mijenja izrez i plan, a perspektiva među likovima je onakva kakva je bila i pri uporabi srednjeg objektiva. Kad je kamera na specijalnoj dizalici – kranu, snimatelj i njegov pomoćnik mogu izvoditi pokrete u svim smjerovima (okomito, vodoravno, dijagonalno). Ponekad se kran montira i na kolica, što pojačava dinamičnost. Ali negativna strana toga je što gledatelj prepoznaje preveliku prisutnost filmske tehnike. Atraktivnost pokreta kрана je u tome što tijekom snimanja mijenja poziciju kamere u svim smjerovima i tako dovodi i do izrazite promjene rakursa. Lagani kran (louma) je jedna od varijanti kрана (bez snimatelja). Ovaj kran izgleda kao nosač mikrofona (boom), samo što se na njemu nalaze lagane kamere. Louma omogućuje neke nezamislive pokrete, koji nisu izvedivi kod standardnog glomaznog kрана. Pomoću monitora s tla svi pokreti se kontroliraju daljinski i na taj način kamera lebdi u prostoru, što djeluje očaravajuće. Kod slobodne kamere, snimatelj pokretima kamere daje novu kvalitetu, jer kad je kamera učvršćena (na tronošću, dizalici ili kolicima) može se kretati, ali je to kretanje ograničeno. Kamera iz ruke je podređena događaju ili osobi, pri čemu se možemo potpuno poistovjetiti s likovima. Koristimo ju kada se želi obratiti pozornost, naprimjer na nečiji pogled. Na taj način dolazi do vjerodostojnijeg prikazivanja psihičkog stanja lika. Najčešće se koristi u reportažama i dokumentarnim snimcima, jer je snimatelj puno pokretniji i manje ograničen. Postoji još jedna velika prednost ovakvog načina snimanja. Ako je snimatelj manje opterećen prisutnošću kamere, i manje iskusni glumci će djelovati prirodnije. S druge strane ako je neophodno dinamičko praćenje glumaca u sceni, ali sa statičnim radom kamere, primjenjuje se tehnika snimanja steadicam. U suštini steadicam je uređaj (engl. *steady* – čvrst, nepomičan, stalan, oslonljiv) montiran na snimateja. To je organizirani sustav opruga napravljen da djeluje u korelaciji s kamerom. Svrha mu je snimanje dinamičnih kadrova, ali sa jasnom i mirnom slikom. Dojam koji publika stiče jeste prividno lebdenje kroz prostor. Na ovaj način steadicam može zamijeniti i male pokrete kрана. Prednost u odnosu na kameru iz ruke je što se tako mogu snimiti vrlo dugi kadrovi. Kod kamere iz ruke, snimatelj nije u mogućnosti dulje vrijeme održavati kameru mirnom. Nedostatak steadicama je u neprirodnosti izgleda. Rakursi snimanja ne dojmaju se realistično zbog načina promjene POV-a.

Kako bismo preciznije razumjeli rad kamere, neophodno je objasniti polje rakursa i filmskih planova. Rakurs (franc. *raccourcir* – skratiti) je kut između zamišljene horizontalne osi subjekta i optičke osi kamere, da li je kamera iznad ili ispod objekta snimanja. „Prema položaju kamere rakursi mogu biti normalni, gornji, donji i promjenjivi. Po intenzitetu podizanja i spuštanja horizontalne ravni u kadru, rakurs

može biti blag ili oštar“ (Babac 2000: 80). Kad je kamera na visini, govorimo o normalnoj vizuri, gdje ne postoji rakurs. Razlikujemo gornje i donje rakurse. U početcima kinematografije rakurs je bio u visini očiju (očišta), a kasnije u visini prsa. Sve niže ili više od te točke zovemo rakurs donji ili gornji. Najniži rakurs je žablja perspektiva, a najviši ptičja perspektiva. Razlikujemo emotivno-ekspresijski, likovni i prostorni rakurs. Emotivno-ekspresijski je gornji rakurs, gdje osobe i predmeti djeluju sitno, što može značiti i usamljenost, izgubljenost i otuđenost. S druge strane, donji rakurs znači suprotno (uvećani osobe i predmeti) – snaga, moć, agresivnost, veličina... U likovnom rakursu – snimke iz zrakoplova – polja, livade, ceste, jezera izgledaju kao geometrijski oblici (apstraktna slika). Prostorni rakurs – gornji rakurs je rjeđi i pokazuje više prostora, a donji smanjuje prostor. Redatelji znaju koristiti rakurs zbog njega samoga, kako bi sve izgledalo zanimljivije i neobično. Sa druge strane, filmski plan je mjera za filmski prostor što ga obuhvaća objektiv kamere. Zapravo, filmski plan je zapremina filmskog ekrana.

Ne zna se točno tko je prvi u povijesti filma koristio neki filmski plan. U samom početku nijemog filma kamera je bila statična, a glumci su se približavali ili udaljavali od nje, što je izmjena filmskog plana. Kada se glumac približava dolazi do veće zapremine od prizora udaljavanja od kamere. Naziv plana se uvijek određuje prema visini odrasle osobe prosječnoga rasta, tako da ne postoje posebni planovi za krajobraz ili predmete. Možemo reći da o planu ovisi hoće li biti snimljena cijela osoba, samo njena glava, usta itd. Planovi prostora (total) su prva grupa planova. Dijeli se na podplanove: polutotal (nešto užu plan) i veliki – daleki total (širi plan od totala). U ovom planu naglasak je na širokom prostoru – ambijentu, dakle čovjek je nezamjetljiv. Primjerice, plan pustinje, prerije i morske pučine može simbolizirati i samoću, otuđenje i slično. Plan radnje ili akcije (srednji plan) je druga grupa. Njegov podplan je američki i najčešće se koristi u vesternima (izvlačenje revolvera). Planovi osobe ili lika (blizi i krupni plan) je treća grupa planova. Blizi plan prikazuje osobu od pojasa do tjemena i na taj način smo koncentrirani na lik, dok je prostor zanemariv. Krupni plan prikazuje samo ljudsku glavu. Na početcima kinematografije krupni plan se nije uveliko koristio. Služio je za stanovite prelaze ili iskazivanje jake emocije/šoka na licu.

„... rana kinematografija spontano je eksploatirala “profondeur de cham” (dubinu polja), mnogo prije analitičke montaže. U tom periodu rezovi su služili samo za povezivanje prostora, a ne za razbijanje scene na bliže prikaze, ali kada su redatelj počeli koristiti analitičko rezanje, kamera sa dubokim fokusom ustupila je mjesto plitkom fokusu. Selektivnost fokusa bila je najefikasniji način da se gledalac usmjeri na blizinu.“ (Bordwell 1997: 62)

Posljednji plan je detalj. On prikazuje dio osobe ili predmeta (oko, uho, kazaljku sata i slično). Ovaj plan je dokaz da film nije stvaran, jer u životu nikada ne možemo vidjeti nečije oko (bez ostatka lica), a u filmu je to moguće. Najčešće se koristi za izazivanje šoka, napetosti i iznenađenja. Svi planovi su formirani kroz kadrove. Kadar je osnovna jedinica filma i u izražajnom i u tehničkom smislu. Kadrovi se dijele prema nastanku: snimateljski (tehnički kadrovi) – kadrovi nastali tijekom snimanja; montažerski kadrovi (umontirani u filmu) – kadrovi koji se nalaze u već snimljenom i prikazivanom filmu. Tehnički kadrovi su snimljeni dijelovi filma od uključenja do isključenja kamere, tako da duljina filma ovisi od količine filmske vrpce u kameri. Redateljski kadar je najčešće kraći od tehničkog kadra, odnosno to je neprekinuti filmski snimak između dva reza.

„Kadar, shvaćen kao grada kompozicije, otporniji je od granita. Ta otpornost je njegova osobenost. Sklonost kadra da ostane potpuno činjenično nepromenjen ima korijen u njegovoj prirodi. Otpornost kadra, uglavnom, uslovljava bogatstvo i raznovrsnost vidova i stilova montaže — jer montaža postaje najumnije sredstvo za odista suštinsko stvaralačko preoblikovanje prirode.“ (Ajzenštajn 1964: 34)

Kadrove dijelimo prema duljini, na kratke i duge. Duljina ovisi od niza preduvjeta, najviše o sadržaju, dok doživljaj kratkoće ili duljine ovisi o mjestu samog kadra između ostalih kadrova. Kratki kadrovi djeluju na emocije gledatelja, dok su dugi kadrovi realniji. Ako imamo izuzetno kratak kadar jedva ga možemo zamijetiti i služi samo za priopćavanje. Kod dugog kadra, zbog same duljine, postajemo svjesni njegovog trajanja, čime se suočavamo sa metaforičkim značenjem. Suvremeni filmovi imaju 600 do 800 kadrova, a akcijski zbog dinamike čak i do 2500 i više kadrova. Kadar u filmu može biti statični i dinamični. To najviše ovisi o kameri, da li se kreće ili stoji u mjestu. Dinamični kadar je samo onaj koji je snimljen pokretnom kamerom, gdje je nevažno da li se pokreću glumci (prizor tučnjave, npr.) ili se snima neka kuća. Ako je kamera statična, to je statični kadar. Razlikujemo dubinske i plošne kadrove. Dubinski kadar jasno prikazuje prednji i srednji plan kao i pozadinu. To djeluje dosta realističnije od plošnog kadra. Plošni kadrovi su kadrovi bez dubine i snimaju se uskokutnikom ili teleobjektivom. To su slučajevi kada je lik u krupnom planu i potpuno odvojen od pozadine. Takvim kadrom se želi koncentrirati na lik i radnju koju on obavlja i ne želi odvući pozornost gledatelja na nešto suvišno. S obzirom na promatrača kadrovi se dijele na: objektivne, subjektivne i redateljske. Objektivni kadar daje dojam kako bi ga gledatelji vidjeli da su na mjestu snimanja. Djeluje realistično i dokumentaristički. Subjektivni kadar pokazuje viđenje samo jedne osobe

iz filma, odnosno kamera gleda njegovim očima. Redateljski kadar u sebi ima redateljski komentar onoga što vidimo u kadru. Kadrovi se povezuju u veće cjeline, a prva je scena (prizor). Kadrovi se prostorno-vremenskim jedinstvom povezuju u scenu. Primjerice, prizor cijele sobe, zatim samo stol, zatim osobe u sobi, namještaj itd. Sekvenca (sekvencija) je veća cjelina od scene i sastoji se od niza scena. Primjerice, scena buđenja, scena odjevanja, uređivanja u kupaonici, scena izlaska iz stana i odlaska na fakultet itd. Postoje naime i filmovi gdje su objedinjeni kadar i sekvencija (kadar-sekvencija). To je slučaj kad se tijekom jednog jedinog kadra izmjenjuje niz scena. Efektnost ove cjeline je u tome što dinamična kamera stvara privid kontinuiteta, a zapravo je riječ o montaži unutar kadra kako bi se naglasilo neko zbivanje.

ZAKLJUČAK

Film je svakodnevno prisutan u našim životima. Napredak tehnologije olakšava pristup izradi filmskog uradka u amaterskom smislu. Za profesionalni segment filmske djelatnosti i dalje je neophodno posjedovati profesionalnu filmsku opremu kao i kvalitetno znanje. Razvoj tehnologije podigao je ljestvicu postprodukcije, te se čini kako je produkcijska faza filma danas pretprodukcija za postprodukciju. Osnovni elementi filma nisu se promijenili u smislu kreiranja i prenosa informacija. S obzirom na to kako ljudi i dalje funkcioniraju na pet fizičkih čula, film će daljnjim razvojem tehnologije imati mogućnost napredovanja. Tendencija filmske umjetnosti je da iz 2D filmske projekcije (bez obzira na 3D filmove, projekcija je i dalje na platnu), pređe u 3D doživljaj. Neophodnost je intervencije na čulo dodira, mirisa i ukusa, te će film potencijalno iz promatračke umjetnosti prerasti u umjetnost doživljavanja i participacije. Razvojem umjetne inteligencije, kao i odjela za trenutnu interakciju s korisnikom, radna sposobnost filmadžija preći će sa zanatske sposobnosti na jedini validan resurs koji preostaje, a to je mašta. Razvojem tehnologije, sposobnost kreativne imaginacije, te kreiranja doživljaja za potencijalne korisnike, predstavljat će neprocjenjiv resurs, međutim kretanje unutar navedenih okvira informacija, kao i razrade filmskih planova, rakursa, i kadrova i dalje će ostati nezamjenjiv princip, koji će egzistirati dokle god se ljudi oslanjaju na čulo vida.

LITERATURA

1. Ajzenštajn, Sergej M. (1964), *Montaža atrakcije*, Nolit, Beograd
2. Babac, Marko (2000), *Jezik montaže pokretnih slika*, Clio, Beograd
3. Balaš, Bela (1948), *Filmska kultura*, Filmska biblioteka, Beograd
4. Blaha, Ivo (1993), *Osnove dramaturgije: Zvuk u filmskom i televizijskom djelu*, Fakultet dramskih umetnosti, Beograd
5. Bazin, André (1967) *What is cinema?*, University of California press, London
6. Bordwell, David (1997), *On the history of film style*, Harvard university press
7. Eridžon, Daniel (1983), *Gramatika filmskog jezika*, Univerzitet umetnosti, Beograd
8. *Hrvatski leksikon* (1997), Naklada Leksikon, Zagreb
9. <https://www.enciklopedija.hr> (02. 03. 2023.)
10. <https://www.kinematografija.net> (02. 03. 2023.)
11. Musabegović, Senadin (2007), *Film kao vremenski oblik: Predavanja iz estetike filma*, Armis print, Sarajevo
12. Tanhofer, Nikola (1981), *Filmska fotografija*, ČGP Delo, Ljubljana
13. Turković, Hrvoje (2012), *Teorija filma: Prizor, montaža, tematizacija*, KlinkaGraf, Zagreb
14. Turković, Hrvoje (1988), *Razumijevanje filma*, Grafički zavod Hrvatske, Zagreb

INTRODUCTION TO THE ELEMENTS OF FILM ART: MONTAGE AND CAMERA AS BASIC ELEMENTS OF THE FILM

Summary

The paper deals with the basic elements of film art as well as the evolution of the film medium. The film, as a medium of storytelling, experiences changes due to the advancement of technology, and the production of a film in an amateur context becomes more accessible and democratic. The authors of the text discuss the technical elements of storytelling in film, and regardless of technological improvement, the quality of the narrative remains at the center of craftsmanship. The importance of handling the basic elements of the camera and editing, and the creation of an emotional correspondence between the film and the audience, is emphasized. In addition to the aspect of storytelling and entertainment, the film inevitably affects a change in cultural and social perspectives. In the past years, digital technology has brought about changes in the understanding of film reality, and the future has the tendency to transform from a film performance into a film experience. The authors discuss the elementary aspects of the film, which regardless of technological aspirations, will remain essential in filmmaking.

Adrese autora

Authors' address

Boris Balta
Sveučilište u Zagrebu
Filozofski fakultet
baltaboris@tff.ba

Maja Lasić
Sveučilište u Mostaru
FPMOZ
maja.lasic@fpmoz.sum.ba

Neven Buzuk
Sveučilište u Mostaru
FPMOZ
neven.buzuk@fpmoz.sum.ba

