

## **komunikacija**

= proces korištenja simboličkih znakova radi stvaranja i prenošenja značenja.

### **Sastavnice komunikacije:**

**LJUDI** = istovremeno izvor (inicijator) i primatelji poruke („meta”).

**PORUKA** = verbalan ili neverbalan oblik ideje, misli, osjećaja koji izvor želi prenijeti primatelju/primateljima.

**KANAL/MEDIJ** = prijenosnici kojima se poruka prenosi od izvora do primatelja.

**POVRATNA SPREGA** (*feedback*) = primateljev verbalni ili neverbalni ‘odgovor’ na pošiljateljevu poruku.

**KÔD** = usustavljen raspored/niz simbola korištenih za stvaranje značenja kod primatelja (verbalni, neverbalni - uključuju visinu glasa, trajanje, brzinu, glasanje poput ‘ah’/’eh’, neoralni).

**ENKODIRANJE** = proces ‘prevođenja’ ideje ili misli u kôd.

**DEKODIRANJE** = proces ‘pridavanje’ značenja ideji ili misli u kôdu.

**ŠUM** = sve vrste smetnji tijekom procesa enkodiranja i dekodiranja koje smanjuju jasnoću poruke.

## 5 ključnih koncepata medija važnih za analiziranje medijskih poruka/tekstova

1 *Sve medijske poruke su konstruirane, kreirane, stvorene.*

2 *Medijske su poruke konstruirane korištenjem kreativnih jezika s pripadajućim pravilima. Svaki medij ima svoje karakteristike i jedinstvene načine (kreativan jezik) stvaranja poruke.*

3 *Različiti ljudi istu medijsku poruku različito doživljavaju. Ljudi stvaraju vlastito značenje medijske poruke temeljem svojih individualnih vještina, iskustava, stavova, vjerovanja i znanja. Svi doživljavamo medijske poruke na osobit način.*

4 *Mediji imaju utkane vrijednosti i gledišta. Bremeniti su značenjima.*

5 *Većina medijskih poruka nastala je radi stjecanja (raznih vrsta) profita i/ili moći. Mediji i medijske poruke mogu utjecati na vjerovanja, stavove, vrijednosti, ponašanje te društvene i demokratske procese.*

„Pojam MEDIJSKA PISMENOST odnosi se na ljudsko razumijevanje

- što su mediji;
- kako djeluju;
- kakve poruke prenose;
- kakve uloge 'igraju' u društvu;
- i kako članovi publika odgovaraju na te poruke.“

Hanson (2008) *Mass Communication – Living in a Media World*, Washington D.C. CQ Press, str. 25

# Medijska pismenost je

definirana na Konferenciji o medijskoj pismenosti 1992. (*National Leadership Conference on Media Literacy* 1992, SAD) kao

# SPOSOBNOST PRISTUPA, ANALIZE, VREDNOVANJA I ODAŠILJANJA PORUKE POSREDSTVOM MEDIJA.

## Zašto učiti o medijskoj pismenosti?

- Medijska pismenost ohrabruje ljude da preispituju, ocjenjuju, razumiju i cijene medijsku kulturu koja ih okružuje i u koju su 'uronjeni' te ih uči da budu aktivni i angažirani članovi publika i vlastitog života.
- Učeći o medijskoj pismenosti, u isto vrijeme učimo o povijesti, jeziku, društvu, komunikaciji, politici, zdravlju, umjetnosti – svijetu u kojem živimo kao ljudska bića.
- Medijska pismenost potiče analizu, kreativnost i divergentno mišljenje, nasuprot učenju informacija napamet.
- Medijska pismenost potiče ljude da sudjeluju u javnoj sferi i postanu aktivni građani/ke koji vide svoje potencijale i u sudjelovanju u javnoj raspravi.
- Proučavajući medije, učimo o utjecaju medija koji oni imaju na prikazivanje raznolikosti i identiteta raznih društvenih skupina, a i o raznolikosti ljudskog postojanja.
- Medijska pismenost uči nas razlikovati pravu stvarnost/realnost od lažne stvarnosti/privid, naše potrebe od naših želja, moguće modele komuniciranja među ljudima, brojne životne stilove...
- Za medijsku pismenost potrebno je i kritičko razumijevanje svakog, a specifično medijskog sadržaja koji je neodvojiv od tzv. 'prirode' medija odnosno forme („**Medij je poruka.**“, Marshall McLuhan)

Kada definiramo medijsku pismenost kao mogućnost pristupa, analize, kritičkog vrednovanja i stvaranja novog medijskog sadržaja, prepoznajemo tri dimenzije:

- tehničke kompetencije;
- vještine i praksa kritičkog razmišljanja;
- proizvodnja (produkcija) sadržaja.

U priručniku *Medijska pismenost* (CESI, 2016) navodi se da medijska pismenost pomaže razviti kritičko mišljenje, razumjeti kako poruke koje mediji prenose oblikuju našu kulturu i društvo, identificirati medijske strategije, prepoznati kako vlasnici medija oblikuju sadržaj, prepoznati tehnike uvjeravanja koje se upotrebljava, prepoznaju pristrane i pogrešne informacije, dijelove koji nisu jasno izrečeni, ocijeniti medijske poruke prema vlastitom iskustvu, vještinama, vjerovanjima i vrijednostima, kreirati i distribuirati vlastite poruke te se **AKTIVNO** založiti za medijsku pravednost.

**„Postati medijski pismen ne znači znati o medijima određena znanja već znati postavljati pitanja o onome što se gleda, čita ili sluša.“**

**Kritička pismenost** podrazumijeva, uz sposobnost čitanja i pisanja, kompleksan pristup tekstu radi razumijevanja veza između snage i dominacije u podtekstu i osnovne informacije teksta (Hull, 1993.). Kritički pismena osoba može razumjeti socijalno konstruirana značenja u tekstu i politički i ekonomski kontekst koji je tekstom opisan tj. kako je tekstom (/medijskom porukom) konstruirana (društvena) zbilja. Kritička pismenost može voditi emancipaciji svjetonazora, čak djelovati poticajno u smislu socijalne i svake kulturne akcije (UNESCO, 1975.).

**MEDIJ** – (lat. *medius*) srednji, posrednik, onaj koji prenosi komunikaciju, sadržaj, informaciju; najčešće se podrazumijeva tehnički posrednik ili nositelj komunikacije kao što su papir, zvučni ili radiovalovi, dvd kao nosač slike i zvuka i dr. Mediji su i društvene institucije koje posreduju društvenu komunikaciju.

**MASOVNI MEDIJI** – institucije koje zadovoljavaju potrebu društva za javnom komunikacijom u kojoj mogu sudjelovati svi članovi društva. Masovni mediji su istovremeno komunikacijski oblici/proizvodi, institucije, organizacije i kulturne formacije. Institucije masovnih medija proizvode i distribuiraju simbolička dobra koja su fiksirana na medij i mogu se reproducirati neograničeni broj puta. Proizvodi i sadržaji masovnih medija namijenjeni su prodaji (komodifikacija) i dostupni su svim članovima društva - knjiga, tisak (novine, časopisi, strip), film, televizija, radio, nosači zvuka i slike (video, CD, DVD, BlueRay).

Masovne medije dijelimo:

1. **prema vrsti ili sektoru** na - knjigu, strip, tisak, novine, časopise, film, televiziju, radio, nosače zvuka i slike (video, DVD, CD, BlueRay);
2. **prema geografskoj razini i dosegu** na lokalne, nacionalne, međunarodne i univerzalne;
3. **prema obliku vlasništva ili upravljačke kontrole** na privatne, javne, državne, *community* i asocijativne;

#### 4. prema bliskosti matici javnog i političkog mišljenja na matične (*mainstream*) i alternativne medije.

Internet ne ubrajamo u masovne medije zbog svoje specifičnosti; proizvodi nisu nužno namijenjeni prodaji, a komunikacija nije jednosmjerna nego (u načelu) interaktivna.

**MEDIJACIJA** – *MEDIATION* – POSREDOVANJE – pojam je kojim označavamo da su svi oblici komunikacije posredovani znakovima.

**MEDIJATIZACIJA** – *MEDIATIZATION* – PRIJENOS TEHNOLOGIJOM – pojam je kojim označavamo da se neki (a ne svi) oblici komunikacije prenose tehnologijom.

**REMEDIJACIJA** – *REMEDIATION* – predstavljanje jednog medija u drugom, npr. originalna slika u tehnici ulja na platnu snimljena filmskom kamerom i prikazana u nekom filmu; računalne igre napravljene tehnikama klasične animacije... Također, proces kojim ljudi kompenziraju nepredviđene posljedice tehnoloških inovacija, npr. „problem“ što ne možemo vidjeti kroz zid „riješi se“ prozorom koji narušava privatnost što se pak „riješi“ zastorima;

**KONVERGENCIJA** – *CONVERGENCE* – objedinjavanje masovnih i novih medija oko digitalne tehnologije što omogućava razmjenu istih sadržaja na različitim medijskim platformama. Odnosi se i na miješanje klasičnih medijskih sadržaja poput slike, zvuka, teksta i fotografije čime nastaje multimedijiski sadržaj.

**PREZENTACIJA** – *PRESENTATION* – POKAZIVANJE nečeg neposredno, takvo kakvo je SADA (u prezentu), bez intervencije.

**REPREZENTACIJA** – *REPRESENTATION* – PREDSTAVLJANJE nečeg posredovanjem raznih znakova, kôdova, konvencija (pred-staviti; uključuje aspekt priređenosti, teatralnosti, posredovanja dojma o nečemu).

Od Deklaracije o medijskom odgoju 1982. do danas koncept medijske pismenosti donekle se mijenjao, ali je ostao utemeljen na osnovnoj ideji – komunikacijskim pravima koja proistječu iz osnovnih ljudskih prava što su zajamčena dokumentima međunarodne zajednice (Poveljom UN-a o ljudskim pravima i Konvencijom UN-a o pravima djeteta) i koja zahtijeva da se u medijskoj politici posveti pozornost medijskim i komunikacijskim pravima djece. Da bi se pravilno educirali o medijskoj pismenosti, pored znanja o tehnologiji i načinu njezina korištenja, potrebno je imati na umu i sljedećih nekoliko načela:

1) Nije dovoljno u procese učenja uključiti samo najnovije medije. Medijska pismenost znači učiti o svim medijima\*: tisku, radiju, televiziji; njihovu povijest, načela funkcioniranja, tko posjeduje i kontrolira medije, kakva je koncentracija medijskog vlasništva i dr. **Funkcija je medija društvena odgovornost, djelovanje u interesu javnosti i pojedinaca.** Medijska pismenost uči razumijevanju specifičnih simboličkih jezika pojedinih medija. To su „novi jezici“ – film, radio, televizija, tisak, a njihova nam je „gramatika“

nepoznata. Oni kombiniraju jezik, geste, retoriku i boju preferirajući simultanost vizualnih i auditivnih slika. Zbog toga medijska pismenost mora uključiti i estetsku dimenziju.

2) Mediji nisu ni štetni ni korisni, a mogu biti i jedno i drugo. Iako se javnost najčešće bavi štetnom stranom medija, oni mogu biti i jesu koristan izvor zabave i informacija. Oba načina utječu na društvenu socijalizaciju i oblikovanje identiteta djece, ali i odraslih.

3) Roditeljima i nastavnicima treba medijska pismenost kako bi razumjeli djecu i pomogli im odrasti u samostalne jedinice, a i sami pomno birali sadržaje. Mediji imaju važnu ulogu u životu djece i obitelji pa bi roditelji trebali osvijestiti svoje medijske navike i sami se (institucionalno i izvaninstitucionalno) aktivno medijski opismenjavati.

4) Medijska pismenost osim reflektivne razine, potiče i produktivnu razinu. Djeci je važno omogućiti rad s medijima, omogućiti im praktično razumijevanje medijske produkcije i distribucije. U tome veliku ulogu imaju razne aktivnosti u obrazovnim institucijama i izvan njih kao što su medijske/filmske/novinarske i dr. grupe, radionice, projekti, portali, mrežne stranice i sl.

5) Države su u svojoj medijskoj, kulturnoj i obrazovnoj politici dužne poštovati Konvenciju UN-a o pravima djece. U kontekstu medijske pismenosti, misli se prvenstveno na:

*Članak 13. Dijete ima pravo na slobodu izražavanja. To pravo mora uključiti pravo na slobodu traženja, primanja i širenja informacija i ideja usmeno, pismeno ili tiskom...*

*Članak 17. Države stranke priznaju ulogu koju imaju sredstva javnog priopćavanja te će osigurati djetetu pristup informacijama i materijalima iz raznovrsnih domaćih i međunarodnih izvora, napose onih kojima je cilj promicanje socijalne, duhovne i moralne dobrobiti djeteta....*

Podrazumijeva i poštivanje temeljnih ljudskih komunikacijskih prava koja jamče pravo svakog čovjeka na informaciju, pravo na sudjelovanje u medijima i pravo na privatnost.

## **Film kao paradigmatički medij**

**Film** (engl. *film* - tanka kožica, opna, membrana, koprena, maglica, tanak sloj) elastična je, prozirna, bezbojna i perforirana podloga obično od triacetata celuloze ili poliestera na koju je nanosena fotografska, na svjetlo osjetljiva emulzija, odnosno željezni oksid koji služi za snimanje zvuka. **Film** je i cjelovito filmsko djelo nastalo snimanjem na filmsku vrpču koje se kasnije projicira kinoprojektorom. Danas se pod tim pojmom podrazumijeva bilježenje pokretnih slika filmom, videom ili računalom. Pojam 'film' koristi se da bi se označilo i sredstvo / medij masovne komunikacije kao što se to čini i pojmovima 'tisak', 'radio', 'televizija', 'strip', 'fotografija'. **Film** je umjetnost pokreta. **Film** je i tzv. sedma umjetnost.

Zašto medijsku pismenost (*media literacy*) poučavati (uglavnom) na primjeru filmskog medija, pitanje je otvoreno za raspravu, a mogući odgovori su:

- „Film je fotografska i fonografska zabilježba izvanjskoga svijeta“ (Ante Peterlić, *Pojam i struktura filmskog vremena*, str. 13) pa je medij najbliži (cjelovitom) ljudskom doživljaju svijeta.
- „Film se ljudskom društvu u cjelini kao i čovjeku pojedincu nametnuo s nizom svojih funkcija. (...) *Film je sredstvo priopćavanja* u najširem rasponu tog pojma. (...) Iako tu svoju informacijsku funkciju dijeli s drugim medijima te je sve više prepušta televiziji (i internetu), filmu se ne može zanijekati vrijednosti i aktualnost na tom području. (...) *Film je umjetnost*. (...) Nov, samosvojan, izvoran svijet i osebujan doživljaj toga svijeta (...) Za golemu većinu gledatelja film je ipak u prvom redu *zabava*. Žudnja za razonodom, razbibrigom, sredstvom kojim se može izbjeći, bar zakratko, dosada i sivilo monotone, nerijetko bolne, tužne i teške svakodnevice više je pomogla razvoju filma nego težnja za umjetničkim doživljajem ili specifičnom kinetičkom fotofonografskom informacijom. (...) Film je i *industrija*, koja u svijetu zapošljava milijune ljudi posredno i neposredno (...) Ako je film sredstvo informiranja (i učenja), zabava, umjetnost i industrija, a u to ne treba sumnjati, očito se suvremenom čovječanstvu nameće kao važna društvena pojava i neodbaciva potreba. (Stjepko Težak, *Metodika nastave filma*, str. 11-12).

FILMSKI RODOVI su:

- IGRANI FILM
- DOKUMENTARNI FILM\*
- EKSPERIMENTALNI FILM\*\*
- ANIMIRANI FILM\*\*\*
- PROPAGANDNI FILM
- OBRAZOVNI FILM
- PAZBILJSKI FILM (VR / *virtual reality*)

FILMSKE VRSTE su:

- cjelovečernji ili dugometražni film (duljina cjelovečernjeg filma može varirati od najmanje 60 minuta do, iznimno, 3 i više sati);
- kratkometražni ili kratki film (arbitrarna im je gornja granica trajanja do 30 minuta);
- srednjometražni ili film srednjeg metra (arbitrarno se uzima da je donja granica trajanja 30 min, a gornja 1 sat);
- filmski serijal;
- filmska serija.

FILMSKI ŽANROVI su:

posebne podvrste igranog filma, proizvodno i doživljajno vrlo uhodane kroz veće povijesno razdoblje. Filmovi u sklopu pojedinog žanra dočaravaju neki očekivano poseban tip svijeta, u njemu poznate tipove ambijenata, zapleta i likova, predloženih pretežito na narativno očekivane načine. Poznatost i intrigantnost žanrovskoga svijeta privlači ljubitelje žanra novim filmovima o takvu svijetu, a proizvođače potiče da zadovolje tu potrebu.

Povijesno najistaknutiji žanrovi jesu:

- drama,
- melodrama,
- komedija,
- kriminalistički film,
- film strave,
- mjuzikl,
- povijesni film,
- pustolovni (avanturistički) film,
- ratni film,
- vestern,
- znanstvenofantastični film i dr.

#### \*DOKUMENTARNI FILM

Filmski rod u kojem se prikazuju zbiljski događaji i osobe u zbiljnosti prirodnih, životnih i društvenih tijekova.

#### \*\*EKSPERIMENTALNI FILM

Naziv za svaki film u kojem se pojavljuje neka inovacija na području filmskog izražavanja ili tretiranju tematike.

\*\*\*ANIMACIJA je filmski rod u kojem se ne snima sam prizor u pokretu, već se pokret dobiva snimanjem faznih promjena statične situacije sličice po sličicu.

### **Oblik filmskog zapisa (prema Hrvoju Turkoviću)**

= razaznatljiv i specifičan spoj onoga što je snimano i načina na koji je snimano (sadržaj ← → forma)

#### **Pet osnovnih skupina oblika filmskog zapisa:**

1. STALNA SVOJSTVA FILMA – kadar i okvir;
2. POLOŽAJI KAMERE – plan, kutovi snimanja, stanja kamere;



3. SLIKOVNE ODLIKE FILMA – crno-bijela tehnika, film u boji, objektivi, osvjetljenje, preobrazbe pokreta, kompozicija, mizanscena (raspored i kretanje glumaca te raspored scenografskih elemenata u ambijentu tijekom izvedbe scene);

4. ZVUKOVI – šumovi, glazba, govor, tišina;

5. MONTAŽA.

**Temeljna filmska izražajna sredstva su:**

- KADAR (SCENA, SEKVENCA)
- OKVIR
- FILMSKI PLAN
- KUT SNIMANJA (RAKURS)
- OBJEKTIVI
- POKRET KAMERE
- OSVJETLJENJE
- BOJA
- ZVUK
- VRIJEME / PREOBRAZBA POKRETA
- FILMSKA, MONTAŽNA SPONA (INTERPUNKCIJA)
- MONTAŽA
- SCENOGRAFIJA, KOSTIMOGRAFIJA I MASKA
- GLUMA

## FILMSKA IZRAŽAJNA SREDSTVA

### 1. KADAR

- a) dugi      b) kratki      c) plošni      d) dubinski
- e) statičan      f) dinamičan
- g) objektiv      h) subjektivan      i) autorski/redatelj

### 2. OBJEKTIV

- a) srednji (50 mm)      b) uskokutni (više od 50 mm)      c) širokokutni (manje od 50 mm)      d) zoom

### 3. FILMSKI PLAN

- planovi prostora:      a) veliki total      b) total      c) polutotal
- planovi radnje:      a) srednji plan      b) američki plan
- planovi lika:      a) polublizi      b) blizi      c) krupni      d) detalj

### 4. KUT SNIMANJA (RAKURS)

- a) gornji rakurs      b) ptičja perspektiva
- c) donji rakurs      d) žablja perspektiva
- e) normalna vizura

### 5. POKRETI KAMERE

- a) panorama:      a1) horizontalna      a2) vertikalna      a3) brza (*filaž, švenk*)
- b) vožnja:      b1) unaprijed      b2) unatrag      b3) bočna/usporedna      b4) kružna
- c) kamera na dizalici (kranu ili *Jimmy Jibu*)      d) slobodna kamera      e) *steadicam*

### 6. OSVJETLJENJE

- a) dnevno      b) umjetno      c) građeno      d) postojeće/nađeno/zatečeno

### 7. BOJA

- a) kao materijalni element      b) u simboličke i psihološke svrhe
- c) u estetske svrhe      d) u dramske svrhe

### 8. ZVUK

- a) govor (prirodan/neprirodan)      b) glazba (nametljiva/dobro uklopljena)
- c) šumovi      d) tišina

### 9. VRIJEME (PREOBRAZBE POKRETA)

- a) zbiljsko      b) ubrzano      c) usporeno      d) zaustavljeno      e) vraćeno (unatrag)

### 10. MONTAŽNE SPONE

- a) zatamnjenje      b) odtamnjenje      c) pretapanje      d) dvostruka ekspozicija (zastor/zavjesa)
- e) rez (jedina neprotežna montažna spona!)

### 11. MONTAŽA (prema funkciji)

- a) narativna    b) asocijativna    c) ritmička

## 12. GLUMA

- a) uvjerljiva    b) neuvjerljiva    c) uzdržana    d) nametljiva  
e) dobar odabir glumaca za uloge  
f) loš odabir glumaca za uloge  
g) kostim – maska – osobna rekvizita

## 13. SCENOGRAFIJA

## 14. KOSTIMOGRAFIJA

# Kadar

Svaki se film sastoji od niza kadrova. **Kadar je osnovni izlagački dio** svakog filma tj. - **omeđeni prostornovremenski kontinuum prikazivane građe** (*Osnove teorije filma*. Ante Peterlić. 2000.). Kadar predstavlja temeljnu jedinicu filma, kako u tehničkom, tako i izražajnom smislu. **To je neprekinuti, kontinuirani vremensko-prostorni niz nekog prizora.** Kadar je osvijetljeni, kontinuirani dio filmske vrpce; jedna neprekinuta (filmska) snimka.

Najopćenitija segmentacija (prema Hrvoju Turkoviću):

- 1. *sličica (fotogram, kara, kvadrat; eng. frame)*
- 2. *kadar (eng. shot; take – snimljeni kadar, kadar-snimka)*
- 3. *sastavni filmski sklop (filmska sintagma, dio filma, sekvenca; eng. sequence)* – tematski i strukturno cjelovit dio filma
- 4. *filmsko djelo (cijeli film; eng. film-work).*

Kadrove razlikujemo prema nastanku: kada su kadrovi nastali tijekom snimanja zovemo ih **snimateljski** ili **tehnički**, ako su to kadrovi koji se nalaze u gotovom, već snimljenom i prikazivanom filmu nazivamo ih **montažni** ili **redateljski** kadrovi. Tehnički kadar je snimljeni dio filma od uključenja do isključenja kamere.

U filmskoj praksi rijetko se dogodi da snimljeni (tehnički) kadar odgovara kadru u gotovom (montiranom filmu) - redateljskom kadru. **Redateljski kadar je neprekinuti filmski snimak između dva reza** (rez je mjesto gdje su spojena dva kadra). Redateljski kadar je najčešće kraći od tehničkog kadra jer se tehnički kadar kasnije u montaži dijeli na više kadrova koji se pojavljuju na raznim mjestima unutar filma.

Kadrove možemo dijeliti i prema duljini. Tada razlikujemo **kratke** i **duge** kadrove te kadrove '**realne**' **duljine**. Ne postoji pravilo koji ćemo kadar nazvati kratkim, a koji dugim. Duljina kadra ovisi o nizu preduvjeta - o sadržaju koji se prikazuje, o mjestu tog kadra među ostalim kadrovima i dr. U jednom kontekstu činit će se da je neki kadar izuzetno dug, a u nekom drugom da je kratak. Ako je kadar izuzetno kratak, da ga jedva možemo zamijetiti, on ima ulogu priopćavanja. Kod dugog kadra postajemo svjesni fenomena trajanja, što može poprimiti drugačija značenja (npr. stvoriti određenu atmosferu). Kada kadar traje točno onoliko koliko je nužno za prikazivanje i razumijevanje radnje (ni više, ni manje nego što je potrebno da sve u prizoru jasno vidimo, budemo informirani o svemu), to je kadar 'realne' duljine.

Filmski kadar može biti **statičan** i **dinamičan**. Dinamičnost kadra ovisi o stanju kamere: kreće li se kamera ili stoji na mjestu. Samo onaj kadar koji je snimljen pokretnom kamerom naziva se **dinamičan kadar**. Ako je kamera statična to je ujedno i **statični kadar**.

Neki kadrovi u filmu imaju dubinu, a neki ne. Stoga razlikujemo **dubinske** i **plošne** kadrove, odnosno kadrove **srednje (realne) dubine**.

**Dubinski kadar** prikazuje jednako oštro sve planove slike (prednji, srednji, pozadinu), u njemu je jednako oštar okoliš i lik. Takav kadar slični našem iskustvu pa se stoga dubinski kadar doima realističnije od plošnog, iako je dubina više naznačena. U filmu se istodobno mogu uočiti događanja u prvom planu (npr. neki razgovor), reakciju onoga na koga se izgovoreno odnosi (srednji plan) i nezainteresiranost grupe ljudi u dubini sobe (u pozadini). Film *Građanin Kane* (Orson Welles, 1941.) predstavlja pravu revoluciju korištenja dubinskih kadrova.

Kada u kadru imamo lik u krupnom planu koji je neoštrinom potpuno izdvojen od pozadine radi se o **plošnom kadru**. Time se postiže fokus na lik, odnosno na radnju koju obavlja. U takvom kadru nema nečeg što bi odvlačilo pozornost gledatelja od bitnog. Takav način gledanja ne slični na svakodnevno percepcijsko iskustvo pa djeluje apstraktno, nestvarno, stilizacijski i retorički je jako.

Podjela kadrova s obzirom na promatrača: **objektivni**, **subjektivni** i **autorski** (ili **redatelj** kadar).

**Objektivni kadar** ostavlja dojam 'realnog pogleda', vidi se onako kako bi vidjeli gledatelji da se nalaze na mjestu snimanja. Nije posebno izdvojen. Djeluje realistično, zbiljski, 'dokumentaristički' i neutralno.

**Subjektivni kadar** pokazuje viđenje jednog od likova, jedne osobe iz filma. Vidimo svijet njegovim očima. Kamera gleda umjesto njega, imitira njegov pogled.

**Autorski (redatelj) kadar** razlikuje se od prethodnih po posebnom viđenju, redateljskom komentaru onoga što vidimo u kadru. To je specifično, njegovo viđenje, njegova retorika (npr. zapaljena benzinska postaja prikazana iz ptičje perspektive te let ptica prema postaji u filmu *Ptice*, Alfreda Hitchcocka, 1963.)



*Juno* (Jason Reitman, 2007.) – objektivan dubinski kadar



*Ulaz u prazninu* (Enter the Void, Gaspar Noé, 2009.) – subjektivan plošni kadar



*Ptice* (The Birds, Alfred Hitchcock, 1963.) – avtorski ili redateljev kadar, ptičja perspektiva

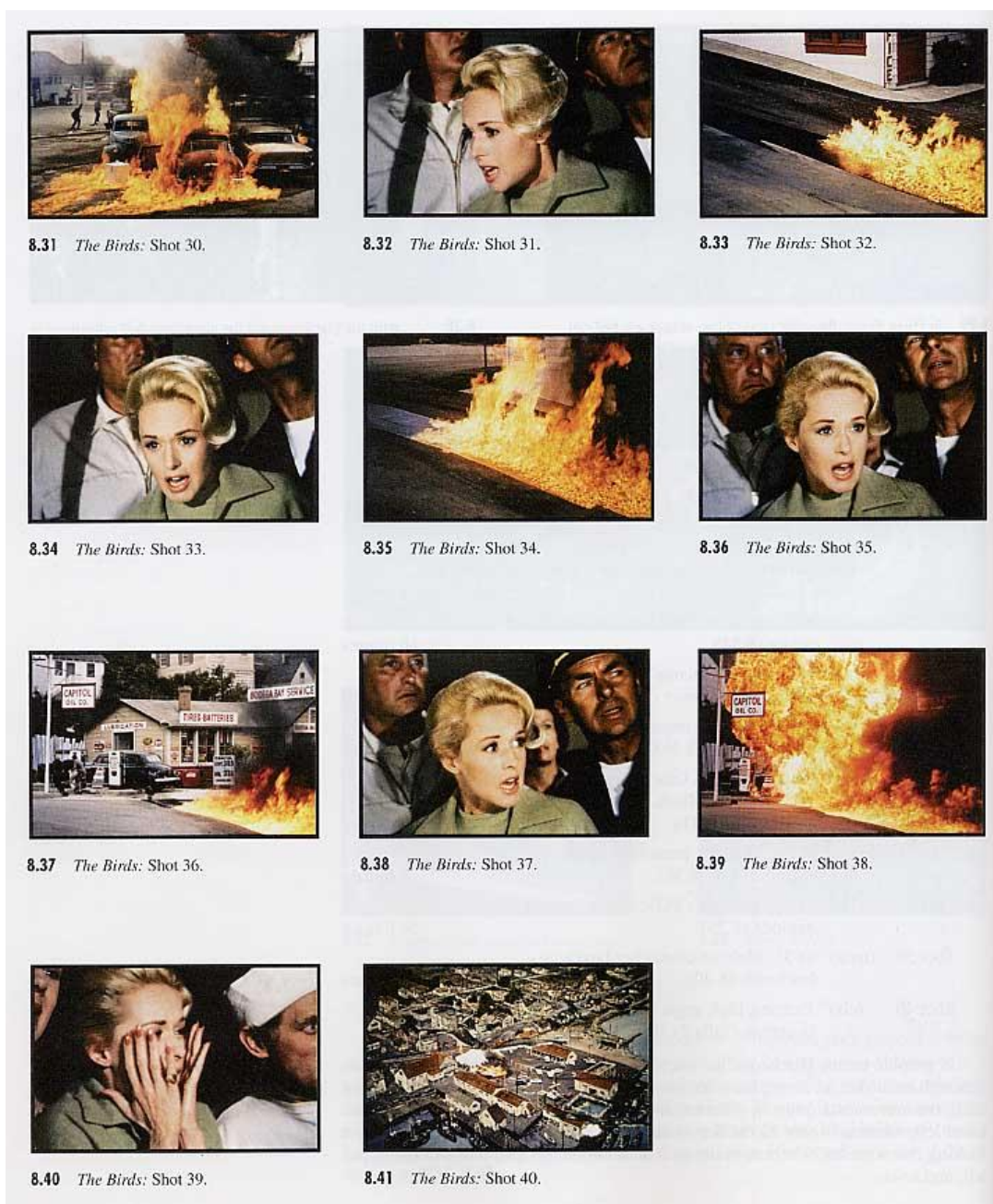


*Građanin Kane* (Citizen Kane, Orson Welles, 1941.) – dubinski kadar

# Scena i sekvenca

Kadrovi se povezuju i slažu u veće cjeline. Prva među njima je scena. **Scena je dio filmske cjeline u kojoj su kadrovi povezani prostorno-vremenskim jedinstvom.**

Veća cjelina od scene je **sekvenca**. To je dio filmske cjeline koji ima zaokruženu narativnu strukturu. Primjer: sekvenca 'odlazak na fakultet' sastojat će se od scene buđenja, scene odijevanja, scene uređivanja u kupaonici, scene izlaska iz stana = sve te scene čine sekvencu 'odlazak na fakultet'.



*Ptice* (The Birds, Alfred Hitchcock, 1963.) – niz kadrova čini scenu

Postoje i filmovi u kojima su (često u novijim filmovima) **objedinjeni** kadar i sekvenca, dakle **najmanja i najveća cjelina u filmskom djelu**. To je **kadar-sekvenca**. Ako nam filmska tehnika omogućava, a digitalna tehnika to može jer ne ovisi o količini filmske vrpce u kameri niti o napajanju, moguće je snimiti osobu kako se budi u krevetu, oblači i izlazi iz kuće. Kamera ju cijelo vrijeme snima i prati. Prolazi ulicom, čeka tramvaj, ulazi u njega, izlazi, prelazi ulicu itd. Ako je kamera cijelo vrijeme snimala, to je jedan kadar. Kako su se pred njom izmjenjivale scene buđenja, odijevanja, izlaska iz kuće, hodanja, vožnje i ostalo, a sve je to radnja, odnosno sekvenca odlaska i dolaska na neki cilj i takav način snimanja zovemo kadar-sekvenca. Efektivnost je u tome što dinamična kamera kod gledatelja stvara privid kontinuiteta, neprekinutosti (a to je način na koji mi 'živimo život' – u kontinuitetu) pa nam je takav prikaz realističniji/'stvarniji' ('bliži našem iskustvu').

## Okvir

Kada se govori o **okviru** u filmu, misli se na **filmsko platno, ekran, monitor** kod elektroničkih medija, na sliku koja se nalazi unutar **okvira** (ekrana). Treba razlikovati **'izrez'** (granica između prizora u vidnom polju i prostora izvan vidnog polja) i **'okvir'** (granica između filmske slike i okoline). Kod filmskog okvira bitno je i ono što se nalazi izvan okvira jer to pripada gledateljevom iskustvu, iako se možda ne vidi, ali se možda čuje. Okvir u filmu koji je posljedica konstrukcije kamere, uređaja za kopiranje i projektora, upozorava na bitnu razliku između ljudskog (neograničenog) i filmskog viđenja zbilje. Okvir nas isto tako upućuje i na činjenicu **odabira** onoga što će se vidjeti.

Redatelj i snimatelj odlučuju što će sadržavati kadar (okvir), što će u njega uključiti, a što isključiti. To znači da:

a) **Okvir pokazuje da postoji jasna razlika između ljudskog i filmskog viđenja.**

b) Postojanje okvira u filmu određuje **autorov odnos prema zbilji** i prvi je korak u režiji filma.

Čim postoji nužnost izbora to je već autorovo uplitanje u prizor, dakle režija.

Okvir doprinosi i novom prikazivanju prostora. **Filmski prostor** je prostor omeđen okvirom platna pri čemu je to tehnička i tehnološka nužnost fotografskih i elektroničkih medija. Filmski prostor je **dvodimenzionalan**, a samo se nekim filmskim tehnikama može stvoriti **iluzija treće dimenzije** (svjetlom i sjenom, zvukom, bojom, pokretima kamere, objektivima).





*Vitez tame* (The Dark Knight, Christopher Nolan, 2008.) – okvir telekiniranog filma, 4 x 3 /okvir monitora i TV uređaja koji su trenutno u uporabi, 16 x 9/okvir kinno platna, 2.35:1

## Filmska slika

Osnovno je obilježje filma (i televizije) prikazivanje/slika pokreta. Prizor na filmskoj vrpici sastoji se od 24 statične fotografije. Filmska projekcija 24 pojedinačne analogne slike traje točno 1 sekundu. U digitalnoj tehnologiji sekunda filma sadrži 25 sličica (podsjetnik - zato se rujanski Festival eksperimentalnog filma u Zagrebu zove *25 FPS* jer je FPS = 'frames per second').

## Filmski plan

je **mjera za filmski prostor ili prostor što ga zahvaća objektiv kamere**. Kad kamera snima, uvijek snima neki filmski plan.

Neovisno o tome što se snima (okoliš, čovjek, predmeti), **nazivi planova se uvijek određuju prema visini odrasle osobe prosječnog rasta**. Kad u kadru nema osoba, tada zamišljamo ljudski lik koji bi se mogao

nalaziti u kadru uz snimani objekt. Odabirom planova tijekom snimanja, a i kasnije redanjem planova u montaži, nastoji se jasno ispričati radnja filma i usmjeriti pozornost gledatelja.

Prva grupa planova su **planovi prostora**. To je **total** koji ima i pod-planove, a to su **polutotal** (nešto uži plan) i **veliki / daleki total** (što je širi plan od totala). U ovom planu čovjek, ako je i nazočan, praktički je nezamjetljiv, naglasak je na prostoru – **ambijentu** (pustinja, prerija, morska pučina). U određenom kontekstu taj plan može poprimiti i simboličku funkciju (primjerice sugerirati samoću, otuđenje i sl.) no to ovisi o pojedinom redatelju i cjelovitom kontekstu pojedinog filmskog djela.

Druga grupa su planovi **radnje** ili **akcije**. To je **srednji plan** – prikazuje cijelu osobu od glave do pete s malo prostora iznad glave i ispod nogu. Njegov pod-plan je **američki** (naziv "američki" koristi se jer taj plan 'dolazi' iz vesterna, iz prizora revolveraškog dvoboja kada je trebalo naglasiti prikaz izvlačenja revolvera). Prikazuje osobu od koljena na više (usmjeravanje pozornosti na reakciju 'revolveraša').

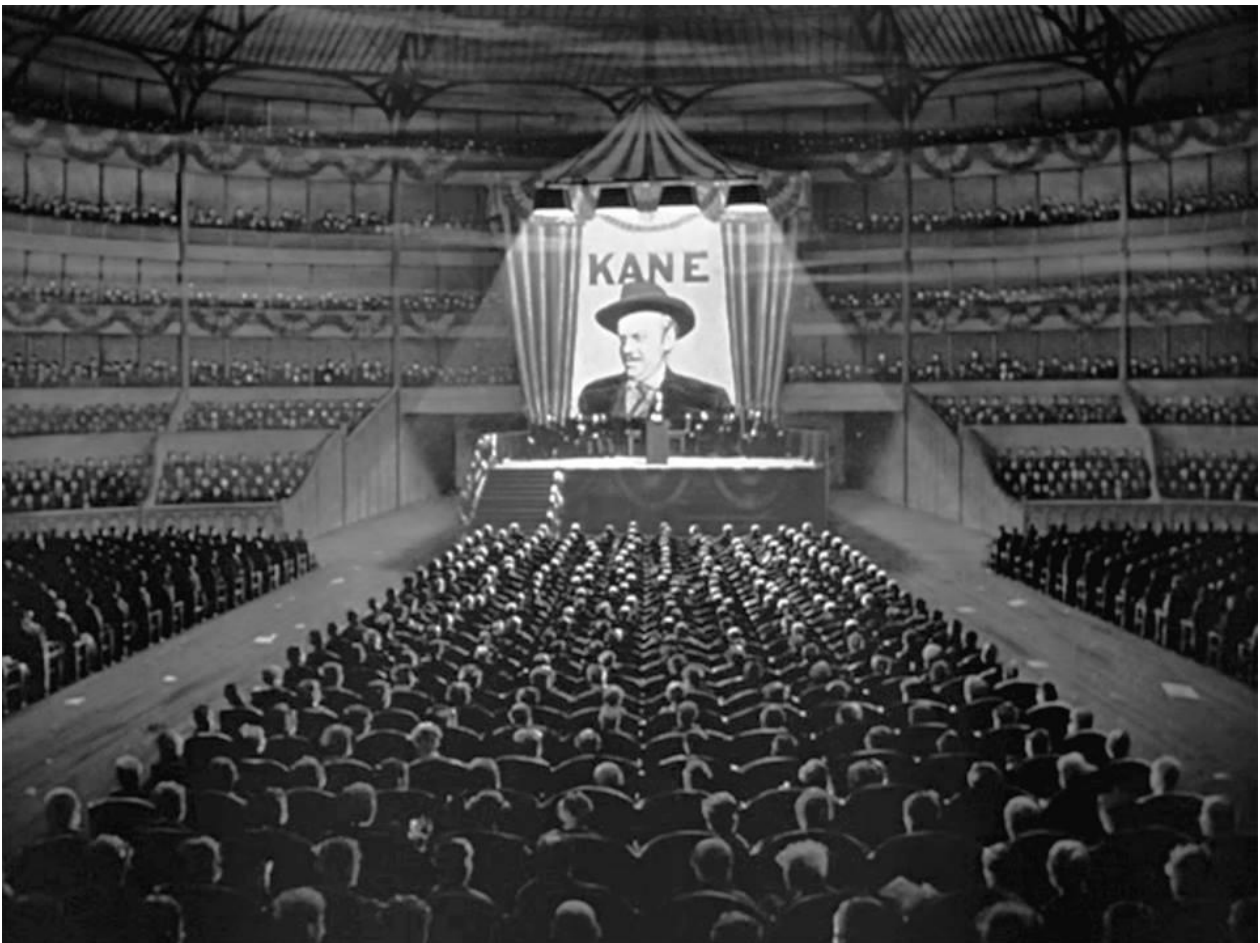
Sljedeća grupa planova su **planovi osobe** ili **lika**. To su **polublizi plan, blizi i krupni plan**. Tim se planovima nastoji izraziti ono bitno, karakteristično za lik ili predmet. Polublizi plan prikazuje osobu od pojasa do tjemena, a blizi plan prikazuje osobu od poprsja do tjemena ('bista'). Tako se približavamo liku, fokusiramo se na lik, prostor je relativno zanemariv. Krupni plan prikazuje ljudsku glavu, odnosno cijelo lice osobe. Taj plan sugerira da smo na stanovit način 'ušli' u unutrašnjost lika, njegovu intimu, da otkrivamo njegove osjećaje i misli.

Ostaje još – **detalj** - plan koji se više ne može dijeliti, a prikazuje npr. oko, uho, kazaljku sata i sl., dakle dio osobe ili predmeta. Detalj može izazvati šok, iznenađenje, stvoriti napetost, ukazuje na nešto posebno. Detalj je dokaz kako film nije mehanička reprodukcija zbilje, jer u životu nikad ne možemo vidjeti samo nečije oko (bez ostatka lica), osim ako ne koristimo neka pomagala, kao npr. povećalo. Detaljem se najčešće prikazuju predmeti koji su bitni za događanje.

Po logici priče, film često započinje širim planom (totalom), kako bi se gledatelj upoznao s mjestom radnje i sudionicima događanja u tom prostoru. Nakon toga slijede uži planovi (srednji, polublizi ili blizi) jer se pobliže upoznaje prostor i lik. Krupni plan prikazuje stanje lika, njegovu reakciju na nešto što se ranije dogodilo u nekom širem planu. Filmskim planom može se prikazati i unutarnje raspoloženje lika.



*Lawrence od Arabije* (Lawrence of Arabia, David Lean, 1962.) – veliki total



*Gradanin Kane* (Citizen Kane, Orson Welles, 1941.) – total



*Venom* (Ruben Fleischer, 2018.) – polutotal



*Izvrnuto obrnuto* (Inside Out, Pete Docter, Ronnie Del Carmen, 2015.) – srednji plan



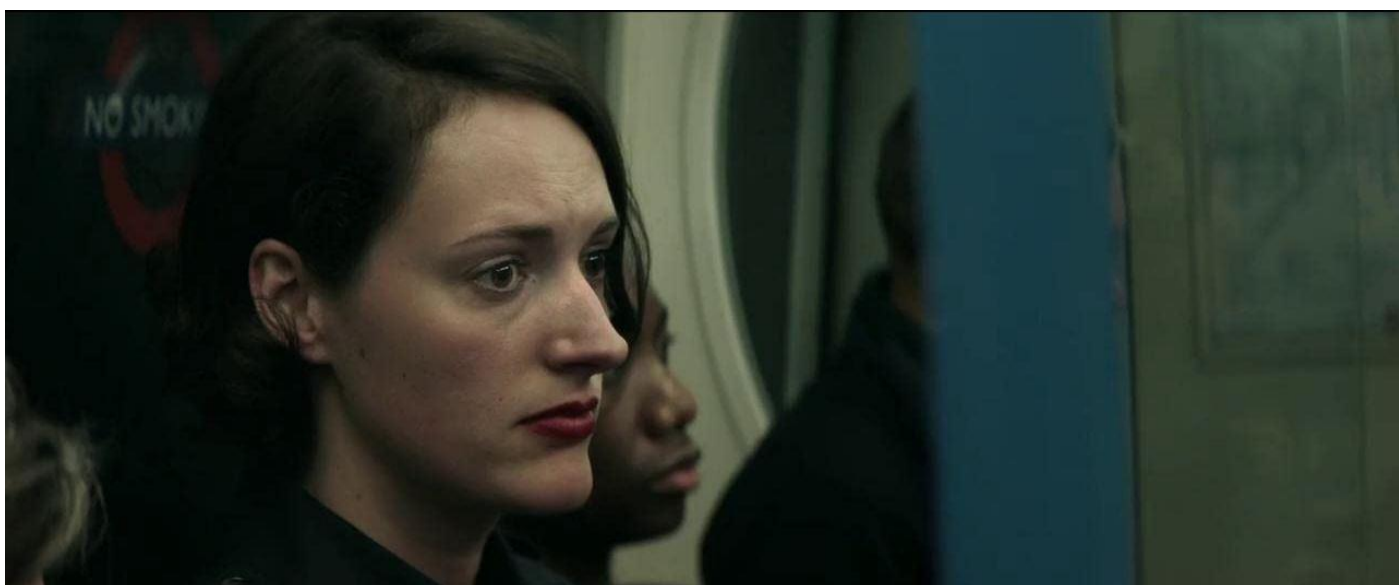
*Vitez tame* (The Dark Night, Christopher Nolan, 2008.) – američki plan



*Dolazak* (Arrival, Denis Villeneuve, 2016.) – polublizu



*Soba* (Room, Lenny Abrahamson, 2015.) – blizu

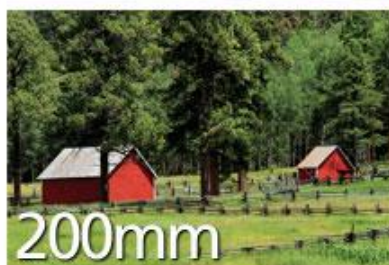
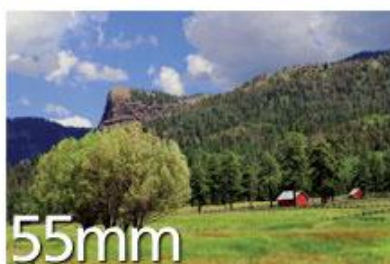
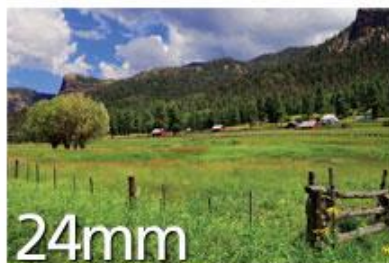
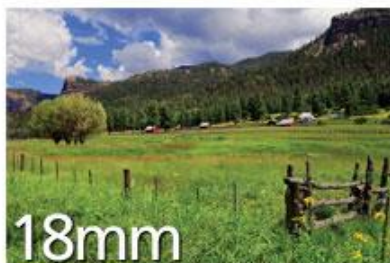


*Fleabag* (kreatorica Phoebe Waller-Bridge, TV serija 2016-2019.) – krupni plan



*Bohemian Rhapsody* (Bryan Singer, 2018.) – detalj naočale

**Objektivi** su detaljno obrađeni u skripti o fotografiji.

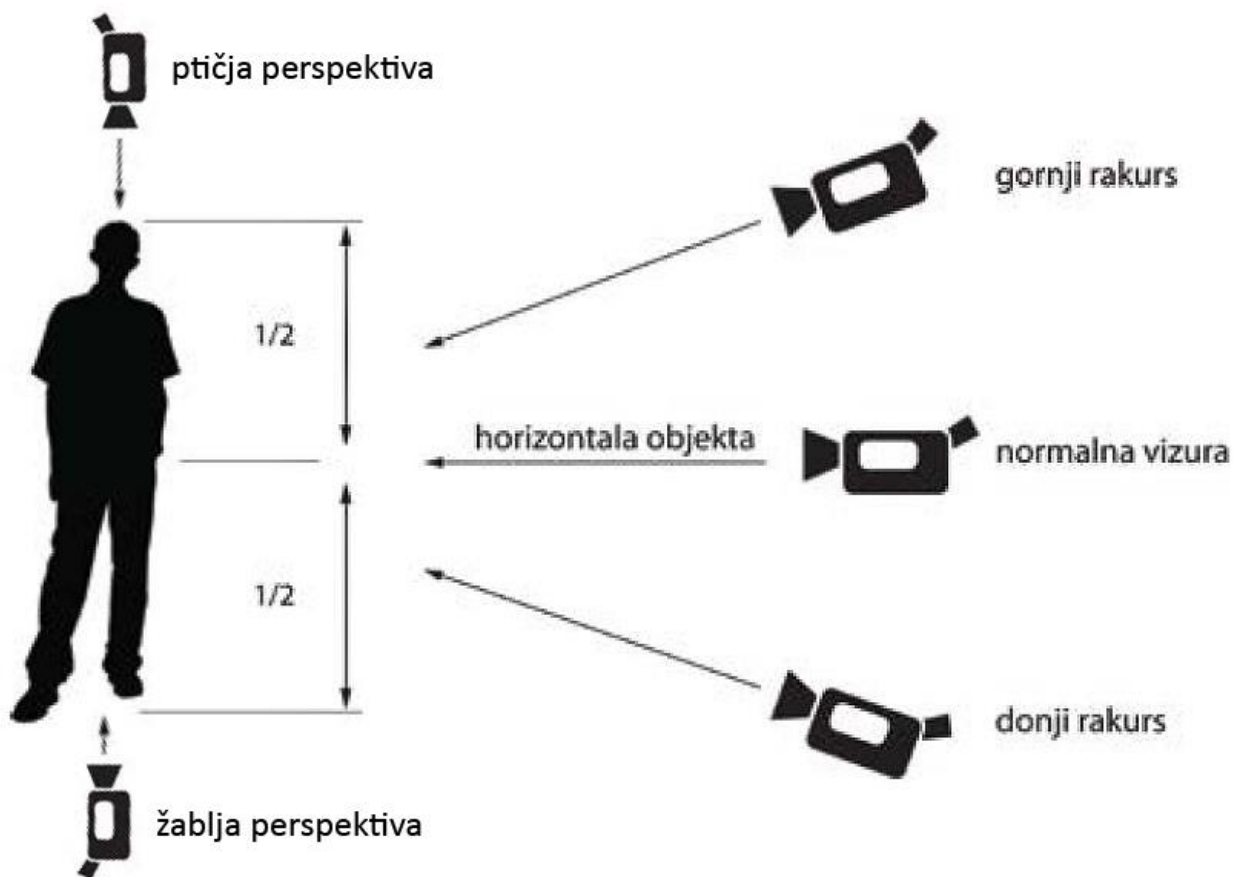


# Kut snimanja ili rakurs

**Rakurs** je kut između zamišljene horizontale subjekta i optičke osi kamere. Kamera može biti iznad ili ispod objekta snimanja, odnosno 'pogled' može biti spušten ili podignut (pogled na dolje ili pogled prema gore). Određuje se prema visini odraslog prosječnog subjekta/čovjeka. Kad se kamera nalazi na visini koja odgovara polovici visine subjekta, govorimo o **normalnoj vizuri**.

Razlikujemo **gornje** i **donje rakurse**. U početku se normalnom vizurom smatrao prizor snimljen u visini ljudskih očiju/očišta (normalna vizura, u razini pogleda lika). Kasnije se mjesto/točka koja je određivala što je rakurs, a što nije, premjestila u visinu prsa, na polovici visine subjekta pred kamerom. Sve ono što je više ili niže od te mjere nazivamo rakursom. **Kadrovi snimljeni iznad razine prsa snimljeni su iz gornjeg rakursa, a oni ispod te razine, iz donjeg.**

Nazivi **žablja** i **ptičja perspektiva** odnose se na krajnje kutove snimanja. Najviši gornji rakurs je ptičja (kut od 90 stupnjeva iznad objekta), a najniži donji rakurs je žablja perspektiva (kut od 90 stupnjeva ispod objekta). Kadrovi snimljeni iz tih perspektiva skreću pozornost na kameru, snimanje i na film.





# Pokreti kamere

Živa slika, pokret, dinamika, ritam, vizualne promjene - to su osnovne značajke filma. I sama riječ kinematografija (grč. *kinema* - kretanje i *gráfo* - pišem) to potvrđuje. Pokret je, uz boju i zvuk, osnovni element **filmske realističnosti**.

**Pokretna kamera** je u funkciji redateljskog i snimateljskog stila te jedno od specifičnih i temeljnih izražajnih sredstava koje pripada filmskoj umjetnosti. Upotrebu objektiva, svjetlo, boju nalazimo i u fotografiji, dok se pokretima kamere odlikuje jedino filmski i televizijski medij. Pokretna kamera u filmu stvara i opisuje prostor no ona isto tako prati likove ili predmete u pokretu, stvara privid pokreta nepomičnih predmeta, naglašava prostorne odnose elemenata radnje, ističe neki lik ili predmet, stvara subjektivnu sliku iz kuta gledanja osobe u pokretu, izražava psihičku napetost i drugo.

**Kretanje kamere može imati:**

- a. opisnu (deskriptivnu) ulogu
- b. dramsku ulogu (pokret ima određeno dramsko značenje)
- c. ritmičku ulogu (stvaranje dinamike).

Pokretna kamera ističe kontinuitet stvarnog prostora (filmski prostor) i vremena (filmsko vrijeme), kontinuitet stvarne radnje koja se prikazuje bez skraćivanja, ponavljanja, digresija te kontinuitet prostornih odnosa.

**Osnovne vrste pokretne kamere jesu:**

- **panorama** (podvrsta: *filaž* tj. brza panorama u kojoj su samo krajnje točke oštre);
- **vožnja**;
- **kranski pokreti**;
- „slobodna“ **kamera ili kamera iz ruke**;
- **kamera na staedicamu** i sličnim uređajima.

## Panorama

Pokret pri kojem se kamera okreće oko svoje osi nazivamo panoramom ili švenkom (njem. *schwenken* - micati, okretati). Ovaj pokret kamere najviše odgovara okretanju ljudske glave. Panorama može biti horizontalna ili vertikalna. Osnovna funkcija panorame koja se najčešće izvodi s tronošca (stalka, stativa), a ponekad snimanjem iz ruke, opisna je kad se prikazuje neki prostor i uspostavljaju prostorni odnosi.

Panorama nas prenosi s jednoga mjesta na drugo. Ponekad je i oblik korekcije u službi kompozicije slike (primjer: glumac naglo izađe iz kadra pa ga kamera prati ili on sjedi za stolom i diže se pa da mu ne bi bio odrezan dio glave, nužno je izvesti vertikalnu korekcijsku panoramu). Panorama može imati ulogu i u stvaranju iznenađenja. To znači da se kamera lagano 'kreće' po prostoru, predmetima ili likovima i u svojoj završnici odjednom otkriva nešto novo, neočekivano. Podvrsta panorame je brišuća panorama, takozvani **filaž** (franc. *filage* - izvlačenje). Dok klasično panoramiranje najčešće polagano, ravnomjerno prelazi preko objekta snimanja, kako bi se mogao razaznati svaki detalj, kod filaža taj je pokret izrazito brz pa se prostor preko kojega kamera prelazi više ne može ni razaznati. Nečitak je. Dok panorama povezuje objekte, filaž nas prebacuje s jednog mjesta na drugo, iz jednog ambijenta u neki drugi, može stvoriti efekt šoka i iznenađenja.



Suvremena kamera na stativu s dvije rotirajuće glave koje omogućuju panorame gore-dolje te lijevo–desno i obratno.

## Vožnja kamere

Vožnja kamere ili far (njem. *fahren* - voziti; *die Fahrt* -vožnja) stanje je kamere pri kojem se ona pokreće zajedno s postoljem na kojem se nalazi. To mogu biti razna pomagala – bicikl, automobil, autobus, tramvaj ili posebno za tu svrhu konstruirana - tzv. **dolly kolica** (pokretljiva platforma) i mnoga slična pomagala. Vožnjom se kamera fizički približava, udaljava ili prolazi pokraj objekata, mijenjajući u slici perspektivne odnose među osobama i predmetima. Pri tome se kontinuirano mijenjaju relativne veličine i odnosi prostora i predmeta, predmeta i ljudi.

### Vožnja kamere može biti:

- vožnja prema naprijed (frontalna);
- vožnja unatrag;
- bočna (lateralna) vožnja;
- kružna vožnja.

**Vožnjom prema naprijed** se nešto naglašava, redatelj to komentira, objašnjava, želi zainteresirati gledatelja. On vožnjom, iz šireg konteksta (prostora), sužava prostor na bitno, važno za radnju filma. Tako se ujedno povećava i dramatičnost prizora. Pokret prema naprijed gledatelju sugerira odlazak u nešto novo, nepoznato, u budućnost ili retrospekciju (kad se kamera približava licu), ako to promatramo s vremenskog stajališta.

**Vožnja kamere unatrag** može nam sugerirati gubitak nečega, rastanak, odlazak. Stilski naglašene vožnje unatrag (autonomni pokreti kamere) mogu dobiti dodatne sugestivne funkcije na određenim mjestima u filmu. Kako vožnjom unatrag predmeti i osobe bivaju manji, to se u filmovima često koristi i kao odlazak u prošlost, u neka minula vremena. Vožnja kamere unatrag uklapa neki objekt u širi prostor (kontekst) pa to može rezultirati i efektom iznenađenja jer se na kraju vožnje otkriva nešto što nismo pretpostavljali nakon što smo vidjeli situaciju s početka vožnje.

**Bočna ili lateralna vožnja** - kamera prati kretanje osobe ili predmeta (npr. subjektivni kadar snimljen iz taksija koji slijedi kretanje neke osobe pločnikom), stvara poistovjećivanje s osobom koju kamera prati i stanovitu dramsku tenziju. Treba naglasiti da je vožnja kamere izraziti autorov komentar, odluka o načinu kako će nešto prikazati, dakle, njegovo specifično viđenje.

**Postoje i neka tzv. opća pravila vezana za pokrete kamere** - polagane vožnje informiraju, identificiraju i karakteriziraju, stvaraju mirniji ugođaj (atmosfera). Brze vožnje dinamiziraju pričanje, stvaraju napetost, nesigurnost, ali mogu i iritirati gledatelja.



kamera na tračnicama



kamere na kranu (*Jimmy Jib*)



steadycam uređaj za prijenos i snimanje kamerom

## Osvjetljenje

Kad se govori o svjetlu u filmu, razlikujemo **prirodno svjetlo** koje dolazi od sunca / refleksije sunca na mjesec (dnevno i noćno) i **umjetno** koje je rezultat raznih rasvjetnih tijela (od svijeće do reflektora). Zatim razlikujemo **građeno svjetlo** (kada se uz pomoć reflektora stvaraju određeni svjetlosni sklopovi ili situacije) i **nađeno, postojeće, ambijentalno** (ono koje se zatječe na mjestu snimanja, bilo prirodnog ili umjetnog karaktera).

**Osnovna je uloga osvjetljenja u filmu:**

- omogućiti vidljivost objekata i subjekata pred objektivom kamere,
- izražavanje volumena i dubine,

- **moduliranje, strukturiranje i karakterizaciju objekata ispred kamere,**
- **oblikovanje svjetla i sjene,**
- **stvaranje ugodaja u slici.**

**A može imati i uloge:**

- **karakterizacije likova,**
- **stvaranja dramatičnosti,**
- **simboličku ulogu,**
- **estetsku ulogu,**
- **naglašavati prostor ili vrijeme i dr.**

Zahvaljujući svjetlu i sjeni, gledatelj u filmu dobiva niz bitnih informacija; o dobu dana, izgledu ljudi, predmeta, ambijenta i radnji pa i o emocionalnom raspoloženju likova te dramatičnosti. Svjetlo snažno usmjerava gledateljsku pozornost. Kod građenog svjetla sve je podređeno svjetlu, pa tako i glumci koji moraju paziti da se nalaze u određenom prostoru, na određenom mjestu koje je osvijetljeno. Točno je označeno područje sjene i mraka.

Kod postojećeg su svjetla svjetlosni izvori često u kadru (prozor, svjetiljka i drugo). Takva situacija djeluje prirodno, realistično, svjetlosno logično, ostavlja dojam nađenosti. Usavršavanje filmske tehnike i tehnologije (objektivi velike svjetlosne moći koji omogućuju snimanje pri niskim svjetlosnim razinama, filmovi visoke osjetljivosti i tome primjerena laboratorijska obrada, a još više s digitalnom tehnologijom) omogućava snimanje u takvim uvjetima.



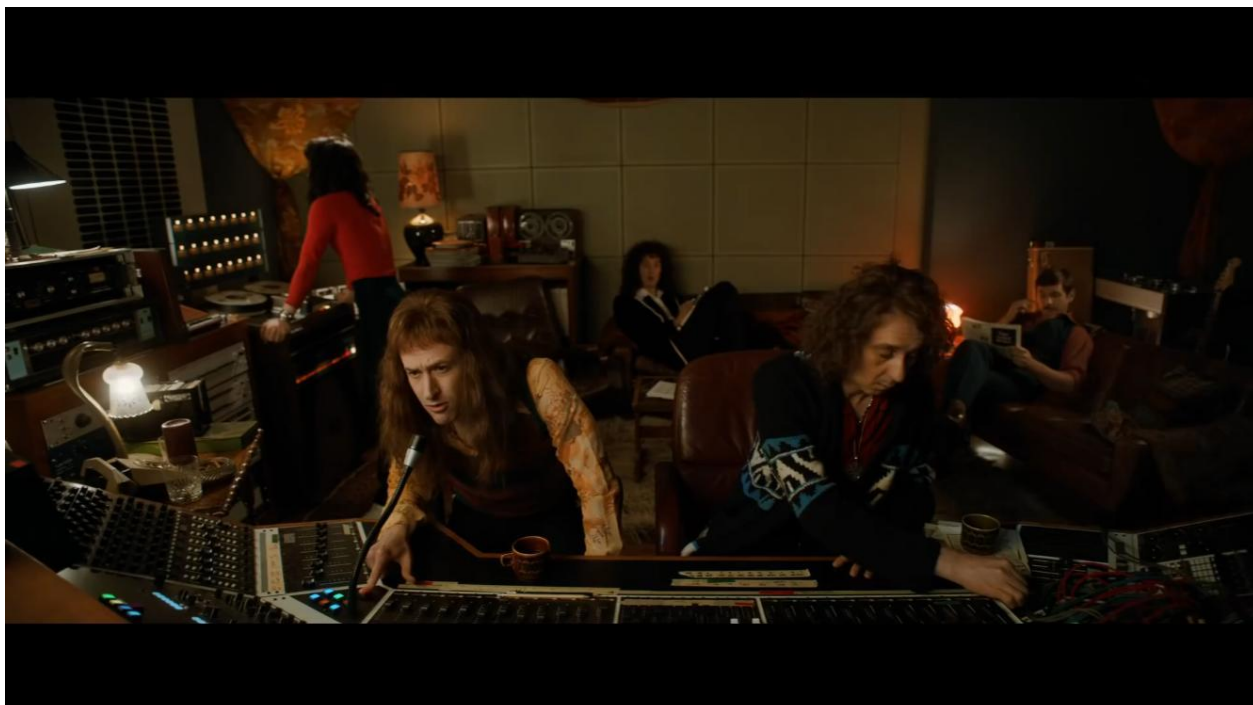
*Bohemian Rhapsody* (Bryan Singer, 2018.) – ‘prirodno’ no građeno osvjetljenje



*Bohemian Rhapsody* (Bryan Singer, 2018.) – umjetno, građeno osvjetljenje



*Bohemian Rhapsody* (Bryan Singer, 2018.) – postojeće / nađeno / zatečeno osvjetljenje, ali i građeno



*Bohemian Rhapsody* (Bryan Singer, 2018.) – umjetno građeno osvjetljenje

# Boja

Uz pokret i zvuk, boja je **najrealističnija sastavnica filma**. U samim počecima kinematografije autori su željeli obojiti sliku. Nastojali su je tintirati – kolorirati (ručno se nanosila boja na filmske sličice) ili tonirati – viražirati (crno-bijela filmska vrpca se uranjala u kupku za toniranje te se dobivalo jednobožno obojenje, npr. smeđe ili plavo) da bi se kasnije istraživala boja na filmu koja nastaje aditivnim ili suptraktivnim miješanjem.

Tridesetih godina počinje se snimati na filmskim materijalima koji reproduciraju sve boje vidljivog spektra. Prekretnicu predstavlja igrani film snimljen u Technicoloru (u boji) *Becky Sharp* (Rouben Mamoulian, 1935.).

Ako bi se uspoređivalo crno-bijeli film i film u boji, može se reći da crno-bijeli filmovi donose manje vizualnih informacija (detalja) od filma u boji, što može imati za posljedicu da gledatelj biva više uvučen u priču filma, dijalog, psihologiju likova i dr.

Dva su osnovna načina primjene boje u filmu. Jedno je **naturalizam**, koji boju tretira tako da ona i u filmu bude upotrijebljena kao što je vidi naše oko, a drugo je umjetnička interpretacija. U prvom slučaju **boja je materijalni element**, ima je u kadru onoliko i onakve su u zbilji, a snimljena je zato što se u kameri nalazi film u boji, a ne crno-bijeli. Bojama se ništa posebno ne želi izreći, ona je jednostavno dio prizora koji se snima.

Boja u nekom osmišljenom rasporedu može postati **simbolom** i nositi stanovito značenje koje nadilazi prikazani prizor. Što pojedina boja simbolizira, mijenja se od kulture do kulture. Simboliku pojedine boje unutar cjelovitog filmskog djela ipak određuje sam autor. Ako on odluči da će crvena boja u njegovom filmu značiti smrt, onda je to tako i neovisno o tom što će u nekom drugom filmu nekog drugog autora ta ista boja simbolizirati život ili strast.

Boja je ujedno i nositelj ugođaja, što se ostvaruje harmonijom ili disharmonijom boja, kao i u slikarstvu.

Boje djeluju na čovjeka, pa i na njegov **fiziološki i psihički** sustav, što se može uočiti analizom brzine rada srca, krvotoka i sl. Neke boje djeluju smirujuće, poput hladnih boja (zelene, plave i drugih), a neke uznemirujuće (crvena, žuta i druge). Kada, međutim, govorimo o boji u filmu zanima nas prije svega **estetska primjena boje** te ona koja služi u **dramaturške svrhe**.



**Kombinacija crno-bijelog filma i filma u boji** također je jedna od narativnih tehnika u filmu. Ona se javlja još 1945. godine u filmu *Slika Dorian Gray* (r: Albert Lewin), a slične primjere nalazimo i u filmovima *Schindlerova lista* (Steven Spielberg, 1993), *Rođeni ubojice* (Oliver Stone, 1994) i drugima.



*Sin City* (Frank Miller, Robert Rodriguez, Quentin Tarantino, 2005.) – **ekranizacija** stripa je ovdje razlog upotrebe c/b filma



*Velika očekivanja* (Great Expectations, Alfonso Cuarón, 1998.) – adaptacija romana u kojoj je zelena boja upotrijebljena u estetske, dramaturške i simboličke svrhe

# Zvuk

Film je audiovizualni medij. Zvučni film postoji od 1927. godine (prvi zvučni film je *Pjevač jazza / The Jazz Singer*, Alan Crosland). Zvuk u filmu (govor, glazba, šumovi, a i tišina), uz pokret i boju, jedan je od tri elementa koji stvaraju dojam realističnosti.

Zvuk se kao **izražajno sredstvo** pojavljuje onda kad je vrlo selektivna nazočnost prizornih zvukova (rijetki zvukovi, tišina, izrazita buka, zvuk izvan kadra).

Zvuk je **materijalni element** kad je vidljiv izvor zvuka (parovi plešu uz orkestar koji je na pozornici), a kada se netko penje stepenicama, a mi čujemo simfonijsku glazbu koju izvodi orkestar, zvuk se javlja kao izražajno sredstvo. Neki teoretičari razlikuju, kad je riječ o glazbi, **prizornu ili dijegetsku glazbu** (koja ima izvor u prikazanom prizoru) i **neprizornu, popratnu, nedijegetsku glazbu** (čiji je izvor izvan kadra). Zvuk izvan kadra (okvira) nazivamo **off zvukom**, a kada je izvor zvuka u kadru to je **on zvuk**.

Govor se u filmu javlja u obliku **dijaloga, monologa i komentara**.

Način govora svjedoči o komunikacijskim oblicima izrečenog (predavanje, propovijed, pričanje priče, svađa, intimni razgovor...), o govorniku i njegovu raspoloženju (veseo, potišten, ljut, agresivan, odsutan...). **Filmski govor** je za razliku od onog u kazalištu govor svakog pojedinog čovjeka - **realističan, svakodnevan**. Može se montirati, prekidati, više ljudi može govoriti istovremeno, jedni drugima upadati u riječ, zastajkivati u govoru i slično. Film ne daje prednost književnom govoru (osim u iznimnim slučajevima) već 'jeziku ulice', onome što nazivamo kolokvijalni (svakodnevni) govor.

U filmu puno toga vidimo i nije nužno sve izreći. U dramskim umjetnostima, a njima pripada i film, dijalogom se otkrivaju odnosi među likovima, upoznajemo karaktere, doznajemo bitne informacije o zapletu i razvoju radnje. Govor, u ovom slučaju dijalog, izuzetno je precizan pokazatelj duševnog stanja osoba. Lik koji je smiren govori razboritije, sporije, a kada je uzbuđen koristi kratke, eliptične rečenice. Osobe siromašnog unutarnjeg života koriste dobro poznate, ustaljene govorne oblike tzv. klišeje. Ništa manje nije zanemariva ni nazočnost dijalekta (u hrvatskom filmu češće je kajkavsko i čakavsko narječje). Lokalnim se govorom društveno (sociološki), ali i geografski locira status nekog lika. Njegov govor je gledatelju bliži pa ga doživljava kao svog susjeda, osobnog znanca ili sugrađanina, dakle prisnije. U filmu se koristi i monolog. On je često nužan jer jednostavno ne postoji drugačija mogućnost da se gledatelju nešto priopći. To su slučajevi kada je nešto nemoguće izraziti slikom (osjećaji, stanje lika). Monolog dolazi ili od osobe koje nema u filmu (spikerski komentar) ili od nekog, u filmu, vidljivog lika (unutarnji monolog).

**Šumovi** su uvijek sastavnica zbiljskog prizora no oni u filmu mogu postati i nešto više jer mogu iskazati nešto što u šumu nije neposredno izraženo. Mogu postati simboli, metafore, usporedbe. Šumovi mogu orijentirati u prostoru i vremenu (primjer: Big Ben dva puta odzvoni = u Londonu su dva sata; čuje se pijetao = najavljuje novi dan), stvoriti ugođaj, podcrtati autentičnost ili nešto sugerirati (primjer: zvuk vlaka = blizina željezničkog kolodvor ili pruge).

Moguće je nagovijestiti nekog ili nešto što se ne vidi u kadru (čujemo korake), a što može biti i najava nečijeg dolaska (udarac štapa ili kašljanje).

Tišina također spada u zvuk. Šumovi maksimalno dolaze do izražaja upravo onda kad su kombinirani s efektom tišine. **Tišina** je naglo stišavanje šumova, a po dojmu je često depresivna i nelagodna. Tišina i šumovi stvaraju napetost, iščekivanje, osjećaj nesigurnosti, nešto nije dobro ('zatišje prije oluje'). Tišina kod gledatelja povećava efekt pozornosti i koncentracije. Ako tišina u filmu potraje dulje, gledatelj se osjeća nelagodno. Ponekad čak može misliti da je riječ o nekoj tehničkoj grešci ('nestao je zvuk').

Gledajući film zanima nas kako su pojedini zvukovi uklopljeni u cijelu strukturu filma, na kojim mjestima i koju funkciju imaju te kako međusobno korespondiraju.

**Glazba** je najmanje realističan čimbenik u filmu. Dok su govor i šumovi neprestano nazočni u našim životima, glazba je umjetni čovjekov proizvod, 'dodani dio' u doživljaju zbilje. Zato je glazba, kada nije materijalni element filma (izvor glazbe vidljiv u kadru), izražajnije od unutarnjeg monologa i funkcionira kao komentar. Najbolje upotrijebljena glazba u filmu je ona koja se zapravo 'ne čuje'. Pri tome se misli da je tako dobro uklopljena u film pa se stopila sa svim ostalim elementima i intenzivirala sveukupni doživljaj (naznačila je nešto, povezala, prekinula, naglasila, okarakterizirala, povećala pozornost, stvorila ugođaj, pobudila osjećaje i sl.).



Pjevač jazz (The Jazz Singer, Alan Crosland, 1927.) – prvi zvučni igrani film

# Filmsko vrijeme (preobrazbe pokreta)

U filmu je moguće mijenjati **realno vrijeme** (=preobražavati snimljeni pokret) i stvoriti jedno novo – **filmsko vrijeme**. To je vrijeme koje je svojstveno samo filmu i koje ne pripada ljudskom životnom iskustvu. Film kao vremenska umjetnost teži odražavanju zbilje svim svojim sredstvima, prije svega pokretom, kako bi se u gledateljevoj svijesti izazvale žive spoznaje o toj zbilji. U filmskom djelu vrijeme ponavlja strukturu vremena karakterističnu za starije umjetnosti; sastoji se iz više elemenata: **iskustvenog vremena** (vremena zbilje koje služi kao osnovna građa filma), **vremena radnje** (organizacije vremena u narativnoj strukturi) i **vremena gledatelja** (vrijeme opažanja). Film svojom vizualnošću povećava značaj iskustvenog (empirijskog) vremena koje je predstavljeno na ekranu s takvom izravnošću kakva se ne javlja u drugim umjetnostima. Samo određivanje dužine (trajanja) kadrova otkriva velike mogućnosti preobrazbe realnog vremena - sažimanje, rastezanje, fragmentiranje, narušavanje kronologije (uspostavljanje diskontinuiteta), i dr.

Podjela vremena u filmu:

- a. **vrijeme trajanja filmske projekcije** - film može trajati 20, 90, 120 ili 185 minuta. Gledatelj nije svjestan protoka vremena tj. ne može nakon gledanja precizno odrediti koliko je točno trajala projekcija.
- b. **literarno** ili **dramsko vrijeme** - to je vrijeme priče filma, vrijeme tijekom kojega se odvijaju događaji u filmskoj priči, a koje se može protezati od jednog dana, nečijeg cijelog života ili jednog stoljeća, s time da je sve ispričano unutar vremena trajanja filma.
- c. **psihološko vrijeme** - vrijeme doživljavanja filma, iluzija vremena. To je vrijeme čije protjecanje doživljava gledatelj.
- d. **mehaničko vrijeme** - nastaje mehaničkim putem, isključivo tehnikama filma, i to promjenom brzine (učestalosti) snimanja čime se vrijeme može ubrzati, usporiti, zaustaviti ili vraćati natrag.

**Effekt ubrzanja** dobiva se tako što je učestalost snimanja sporija od učestalosti projekcije (primjerice snima se s 12 fotograma u sekundi, a projicira se s 24 u sekundi). Rezultat je ubrzano kretanje, kakvo poznajemo iz nijemih komedija. Upravo to ubrzanje prizor čini komičnim, smiješnim, ali i nestvarnim, fantastičnim. Na taj način moguće je snimati u pravilnim vremenskim razmacima (primjerice svakih deset sekundi) po jednu ili više sličica, čime se vrijeme zgušnjava pa na ekranu u pola minute ili manje vidimo neki proces koji u zbilji traje satima (primjer: cvjetanje cvijeta ili zalazak sunca).

**Effekt usporenja** rezultat je veće učestalosti snimanja od učestalosti projekcije (snima se npr. brzinom od 48 sličica u sekundi). Usporenje je blisko snu. Ono također ne pripada našem iskustvu, bliže je utisku da više ne vrijede zakoni

sile teže. Na taj način moguće je produžiti vrijeme: nešto što u zbilji traje kratko ovdje je duže. Ubrzanim snimanjem može se stoga analizirati, primjerice, skok nekog športaša, svaki i najmanji detalj njegove vještine. Istraživanja su pokazala da usporeni pokret na gledatelja djeluje kao nelagoda pa se stoga također rabi kad se želi prikazati nešto što više pripada snu, nekim stranim, čovjeku neiskustvenim svjetovima. Usporenjem se postiže i efekt monumentalnosti pa i stanovite romantičnosti (često u promidžbenim filmovima).

**Obrnuti pokret** (inverzija pokreta, vraćanje pokreta) nastaje tako što snimljeni prizor gledamo u obrnutom slijedu, od kraja prema početku. Rezultat je komičnost, grotesknost.

**Zaustavljeno vrijeme** (stop-snimka, stop-fotografija, zamrznuti kadar) jest efekt kad se odjednom neki pokret naglo zaustavi i iz filma nastaje fotografija. Koristi se u situacijama kada se želi naglasiti neko zbivanje, stanje, neki odnos ili neki trenutak, odnosno neka osoba. U obrazovnim filmovima takvim se postupkom može ukazati na nešto što je inače teže zamjetljivo. Danas se zaustavljeni pokret koristi u funkciji *flashbacka* (engl. *flash* - iznenada se pojaviti i *back* - nekada, u prošlosti), vraćanja u prošlost, u ekspresivne svrhe (vrtuljak koji se okreće velikom brzinom i odjednom stane), kako bi se naglasila brzina, hrabrost, ljepota, šok ili neka dramaturška poanta.

## Gluma

Gluma, kao i scenografija, kostimografija i maska, predmet je analize i kada predstavlja otklon od zbiljskog i po svom zbiljskom dojmu. To znači da može biti **realistična** i **stilizacijska**. Ante Peterlić piše (*Osnove teorije filma*, 2000) o temeljnim tehnikama snimanja (glume) čovjeka: o metodi skrivene kamere, anketnoj metodi i radu s neprofesionalnim glumcima.

**Metodu skrivene kamere** odlikuje neravnopravnost snimanoga i snimatelja. Dok snimatelj zna koga snima, osoba pred kamerom to ne zna. Rezultat tog pristupa je maksimalna realističnost, životnost koju bi bilo teško ostvariti bilo kojom drugom metodom snimanja. „Budući da ne zna da ga snimaju, on ne glumi, ponaša se 'prirodno', ne zbunjuje ga kamera, nego se 'ravna' prema svojem htijenju i prema uvjetima stvarnosti kojoj pripada. Njegovo ponašanje tada nije podešeno filmu, ono je neodređeno i nepredvidljivo, u skladu s 'prirodnim afinitetima' filma; zbog toga rezultat takvoga snimanja služi za stvaranje kriterija za procjenu kakvoće glume i u filmu koji se ne snima skrivenom kamerom.“ (Peterlić, 2000: 206-207)

**Metoda razgovora ili ankete** jest situacija u kojoj snimana osoba zna da ju se snima. Ona odgovara na postavljena pitanja (koja se često u filmu ne čuju), ali joj nije poznato u koju će svrhu biti iskorištene njezine izjave, u kojem će se filmskom kontekstu naći. Montažom se te izjave krata, izmjenjuju s nekim drugim kazivanjima ili nekim drugim snimanim dijelovima. Kako bi se izbjegla konstantna statičnost i cijeli film bio

neutralan razgovor, 'ispitivač' nastoji isprovocirati svog sugovornika kako bi sve djelovalo zanimljivije, istinitije i dramatičnije.

**Rad s neprofesionalnim glumcima ili naturščicima** (rus. 'živi model'), ljudima koji nisu glumački educirani, koji u filmu 'glume' tj. prikazuju sami sebe, odnosno ono što su i u svakodnevnom životu, sljedeća je metoda snimanja ljudi u filmu. Oni na ekranu djeluju kako dio okoliša u kojem bivaju. Tu se koristi slobodna kamera ili kamera iz ruke te *steadicam*, kako bi se kamera podredila njima, a ne oni njoj. I u radu s naturščicima stupanj realističnosti je vrlo visok pa se metoda, kao i prethodne dvije, koristi ili imitira i u igranom filmu (npr. u razdoblju talijanskog neorealizma).

Ono što podrazumijevamo pod pojmom glume u filmu kao da obuhvaća, integrira sve ove tri metode u jednu jedinstvenu – u **igrano-filmsku glumu**. Filmska gluma mora djelovati **svakodnevno**, a ne umjetno, namješteno, ona se odvija u zbiljskim, realnim prostorima, ali i u studijskim ambijentima. Zato se od filmske glume očekuje da stvori dojam svakodnevnog, običnog. Izabrani glumac treba svojim izgledom, psihologijom i iskustvom što više odgovarati prikazanom okolišu. To je razlog zašto neki glumci uvijek tumače isti tip likova (npr. kauboje), jer je to uloga koja njima odgovara, izgledom i osobnošću.

Jedan od razlikovnih elemenata između kazališne i filmske glume je komunikacija s publikom. Kazališni glumac ispred sebe ima živu publiku, s njom komunicira, osjeća ju, vidi i čuje reakcije. On u tom smislu može čak i mijenjati svoj način glume. Njegova izvedba ovisi o okolnostima svakog pojedinačnog nastupa (u svakoj je kazališnoj izvedbi svaki puta gluma drugačija, nemoguće je ponoviti identičnu izvedbu).

U filmu glumac nema mogućnost prilagodbe publici jer nema kontakta s njom. Glumac tijekom snimanja ne vidi svoju publiku (osim ekipe filma) i njegova gluma će jednom zauvijek, nakon više prekidanja scene i broja potrebnih ponavljanja izvedbe, biti zabilježena na filmskoj vrpici i opetovano prikazivana u identičnom obliku. Upravo radi postizanja što većeg stupnja **zbiljnosti**, filmski glumac se skoro nikada izravno ne obraća kameri (gledatelju) jer bi to narušilo filmsku iluziju i upozorilo na nazočnost filma, odnosno filmske tehnike (a ako to čini, cilj mu je upravo takvo narušavanje).

Filmski glumac (osim u iznimnim slučajevima) ne navlači masku. Njegova gluma je znatno **suzdržanija**, često se svodi na ono što se naziva **mikrogluma** (neki detalj, npr. grčenje šake, može puno toga izraziti, više nego niz riječi i rečenica), a i filmska izražajna sredstva znatno pridonose ekspresivnosti glumačkog čina (plan, rakurs, kompozicija kadra, svjetlo, montaža i dr.). Kod filmske glume dijalog, koji je inače osnova glume u kazalištu, nije toliko važan jer puno toga govori slika. Već sama pojava glumca i radnja koju izvodi puno govore, 'glume'.

Sljedeća specifičnosti filmske glume odnosi se na način kako se film gradi - filmsko se djelo zaključno oblikuje u procesu **montaže**. Zato je i tijekom snimanja drugačiji. Ne snima se u kontinuitetu, prema

redosljedju događanja, već se, iz organizacijskih, finansijskih razloga, pa i praktičnosti, snimaju, npr. svi kadrovi koji se u filmu događaju na jednoj lokaciji ('setu'), što su možda kadrovi 5, 6, 9, 48, 222 i 605, dakle, oni s početka, sredine i kraja filma. Glumac mora cijelo vrijeme biti svjestan kontinuiteta svoje uloge te mjesta kadra koji trenutno snima u cjelokupnom filmu što zahtijeva velik napor i vještinu.

Kostim, maska, kosa/frizura, osobna rekvizita (šešir, naočale, lula, rukavice, štap i sl.) pa i scenografija neizostavan su dio cjelovite glumačke izvedbe.



*Mala Miss Amerike* (Little Miss Sunshine, Jonathan Dayton, Valerie Faris, 2006.) – glumica Abigail Breslin



*The Florida Project* (Sean Baker, 2017.) – glumica Brooklynn Prince



*Taksist* (Taxi Driver, Martin Scorsese, 1976.) – glumac Robert De Niro poznat je po specifičnoj metodi stapanja s likom i moći improvizacije – kulturna scena u kojoj Travis govori pred ogledalom je De Nirova improvizacija, u scenariju piše samo: "Travis gleda u zrcalo".





*Vitez tame* (The Dark Night, Christopher Nolan, 2008.) – glumac Heath Ledger (filmska maska)



Glumac Aaron Eckhart s maskom i CGI čitačima za ulogu Harvey Denta u *Vitezu tame* (The Dark Night, Christopher Nolan, 2008.)

# Montažne spone (filmske interpunkcije)

Radi spajanja kadrova, u film su uvedene **filmske interpunkcije** (lat. *interpungere* - razlučivati, rastavljati) koje imaju sličnu funkciju kao i interpunkcije u jeziku.

**Zatamnjenje** je pojava kada kadar postupno postaje sve tamniji do potpune tmine, čime se sugerira **definitivni kraj nekog zbivanja ili dijela priče**. Zbog te se funkcije često javlja i na samom završetku filma.

**Odtamnjenje** je montažna spona kod koje se kadar pojavljuje iz potpune tmine do optimalne osvijetljenosti. Označava neko **ново vremensko razdoblje, početak nove pripovjedne linije i slično** pa se često javlja iza zatamnjenja, na početku nove sekvence.

**Pretapanje** je pojava kada jedan kadar nestaje u tmuni, preko njega se javlja drugi iz tmine do punog osvijetljenja. Javlja se na prijelazu sekvenci sugerirajući **prolaženje vremena**, odnosno tom se interpunkcijom naglašava duljina nekog događaja, vremenski razmak između dva prikazana prizora. Treba napomenuti da su pri toj izmjeni kadrovi 'neravnopravni' tj. iz pozadine neoštar zamjenjuje prednji oštar kadar čime se sugerira zamjena zbivanja po važnosti.

**Zastor** ili **zavjesa** je takva filmska interpunkcija kod koje jedan kadar prelazi preko drugoga, postupno ga "gurajući" u horizontalnom ili vertikalnom smjeru (izgleda poput crte koja 'putuje' ekranom). Koristi se u situacijama kada se želi sugerirati **prolaženje vremena**, odnosno dovršenost jednog zbivanja i prelaženje na drugo koje je s prethodnim u uzročno-posljedičnoj svezi (primjer: ispitivanje svjedoka u sudnici, telefonski razgovor, jedno pa drugo svjedočanstvo,...). Ako zavjesu uspoređujemo s pretapanjem, možemo zaključiti da funkcionira tako što onom kadru koji dolazi uvijek daje dominantan značaj, dok je onaj koji odlazi, nešto što je bilo, sada već nevažno i što kao da pripada prošlosti.

**Dvostruka ekspozicija** je filmska interpunkcija koja prikazuje dva kadra; jedan preko drugoga ili jedan do drugoga, čime se sugerira **istovremenost**. Kadrovi su pri takvoj izmjeni oštrinom 'ravnopravni'.

**Rez** je montažna spona koja je gotovo nevidljiva u trenutku pojavljivanja (kratko traje tj. točno 1/96 sekunde) pa njene nazočnosti bivamo svjesni tek kada kadar već traje. Upravo rez stvara dojam da film prikazuje **kontinuirano zbivanje** iako je riječ o diskontinuitetu. Pomoću reza se skokovito, diskontinuirano prikazuje zbilja, odnosno neko događanje, a stvara se privid kontinuiteta. Rez je danas osnovna filmska interpunkcija, a gledatelj ga je svjestan, više ili manje, ovisno o narativnim i dramaturškim postupcima te montaži u nekom filmu. **Rez je jedina montažna neprotežna spona** što znači da ju 'ne vidimo', nismo svjesni njenog tijeka dok trajanje ostalih spona vidimo i doživljavamo vremenski protežno.

# Montaža

**Filmska montaža** (franc. *montage* - sastavljanje, sklapanje, namještanje) **način je povezivanja kadrova kako bi se ostvario smislen slijed, cjelovita izlagačka cjelina.** Upravo montaža pokazuje da je **film** sekvencijalna umjetnost, **umjetnost slijeda** (sličnost filma sa slikarstvom, fotografijom i stripom). Filmolog **André Bazin definira montažu "kao organizaciju slika u vremenu".**

Montaža kao filmsko-recepcijska pojava može biti **tehnička** i **stvaralačka**. Montažnim tehničkim postupcima postižu se montažni učinci ili osobiti kompozitni doživljaji. Montaža može biti **narativna, asocijativna, ritmička, diskurzivna i metastrukturirana.** S jedne strane montaža je tehničko-tehnološki postupak, koji ne podrazumijeva samo tehniku 'lijepljenja' vrpce ili pripajanja slike i zvukova, nego i složene postupke audio-vizualnog uobličavanja djela. Dužina svakog dijela filmske vrpce ili kadra na video vrpci, njegova veza sa susjednim kadrovima, novonastalo značenje ili dinamička vrijednost, ritmički odnos montiranih dijelova nasuprot čitavog djela - sve je to složen stvaralački postupak. Montaža je specifično sredstvo za sažimanje i dramatiziranje priče, naročito pri povezivanju vremenski odvojenih dijelova radnje, za povezivanje različitih prostora, za oblikovanje likova, za pojačavanje napetosti radnje ili za stvaranje određenih emocionalnih raspoloženja.

Brojni teoretičari filma, a i filmski redatelji (Pudovkin, Malraux, Mitry) upravo montažu smatraju temeljem filmske umjetnosti. **Vsevolod Ilarionovič Pudovkin smatra: "Jedan kadar ne predstavlja ništa više od jedne riječi. Jedino svjesnom, stvaralačkom obradom snimljenog materijala nastaje 'montaža rečenica', scene i sekvencije te korak po korak i cijeli uradak - film".**

Kada u filmu započinje jedna radnja, naslućuje se njezin budući tijek, a onda se odjednom prelazi na neku drugu radnju, govorimo o **elipsi**. Ta druga radnja upotpunjuje onu prvu, logički slijedi ishod prve. Iako su izostavljeni neki dijelovi, moguće je zaključiti o cjelini iz prikazanih neizostavnih dijelova. Riječ je o **diskontinuiranom montažnom prijelazu** koji stvara **privid kontinuiteta**.

**Ritmička mogućnost montaže** najbolje dolazi do izražaja kod efekata ubrzanja ritma, kad se kraćenjem kadrova skreće pozornost gledatelja na samo događanje u sceni. To je posebno vidljivo u scenama potjere.

Montaža ne iscrpljuje svoju funkciju samo u uspostavljanju kontinuiteta između pojedinih kadrova ili scena već određuje i vremenski slijed kadra.

**Paralelna montaža** omogućuje gledatelju smjenjivanje dva tijeka radnje koji mogu biti međusobno povezani, ali i ne moraju. Montažom se također može sekvenca prikazati tako da se zanemaruje kronologija događanja. Tu se javljaju česta ponavljanja u radnji, kadrovi se smjenjuju bez kronološkog reda. Kadrovi

različitih prizornih sadržaja mogu se povezivati i po nekoj podudarnosti - radi se o analogijskom prijelazu iz kadra u kadar. To je podvrsta diskontinuiranog montažnog prijelaza.

**Kontinuirana ili narativna (pripovjedna) montaža** takav je montažni postupak kojim se stvara iluzija fabulativnog (narativnog) kontinuiteta. **Nulti stupanj** se kao naziv spominje zato što je takva montaža za gledatelja praktički nezamjetljiva. Postiže se dojam neprekinutog promatranja nekog zbivanja. Čini se da radnja besprijekorno teče, da nema nikakvih vremensko-prostornih skokova, da su jasni uzroci i posljedica svakog zbivanja. Može se reći da je kod ove vrste montaže temelj stvaranje filmske zbilje iz rascjepkane istinske zbilje, što je odlična filmska iluzija. Narativna montaža koja poštuje dramsku konstrukciju: uvod, zaplet, sukob, vrhunac, rasplet, montažnim postupcima upravlja doživljajem i reakcijama gledatelja jer autor filma upravo montažom upravlja reakcijama gledatelja. Zahvaljujući toj vrsti montaže, moguće je znatno detaljnije izlaganje dramskih događaja jer redatelj i montažer određuju intenzitet doživljaja.

**Diskontinuirana montaža**, naziva se još i idejnom, metaforičkom, asocijativnom i simboličkom montažom, služi za iznošenje priče, ali i za tumačenje priče te stvaranje zaključaka i razumijevanje ideje. To je kombinacija montažnih postupaka kojima se postiže dojam praćenja različitih prizora preko montažnog prijelaza ili praćenje istog prizora s naglašenim skokovima. Gledatelj nadopunjava kadrove osobnim logičkim zaključcima. On asocira nešto što je potaknuto montažnim postupkom. Začetnici te montaže ruski su redatelji Kulješov, Vertov, Pudovkin i Ejzenštejn.

**Lev Vladimirovič Kulješov (1899.-1970.)** već 1920. godine dokazuje da je filmski kadar višeznačenjski. On smatra da je u filmu montaža ono što je u likovnoj umjetnosti slaganje boje ili skladno nizanje tonova u glazbi. Piše kako nije toliko važna vrijednost pojedinog kadra nego je bitan način kako su kadrovi povezani u veće cjeline. To se postiže dovođenjem u međusobni odnos zvučno-slikovnih vrijednosti svakog pojedinog kadra koji, u određenom kontekstu s drugim kadrovima, u gledateljskoj svijesti stvara nove vrijednosti i značenja. To je moguće izraziti formulom:  $A+B=C$ , pri čemu je A prvi kadar, B drugi, a C predstavlja treći/značenje koje se stvara u gledaočevoj svijesti. Dakle, on ne postoji na ekranu, nego je rezultat misaone aktivnosti gledatelja, povezivanja kadrova u cjeline. Kulješov je tridesetih godina vršio niz pokusa kako bi istražio mogućnosti filmskog jezika, posebno montaže. U prvom pokusu prikazuje u krupnom planu 'kamenom' lice tada poznatog ruskog glumca Ivana Možuhina (glumac je dobio uputu da ne pokazuje znakove ikakvih emocija) te ga naizmjenice povezuje sa sljedećim prizorima: a) tanjur juhe; b) dječak u igri; c) mrtva djevojka u lijesu. Montažom izmjenjuje nepomično glumčevo lice i te kadrove. Glumac - tanjur - glumac - dijete u igri - glumac - mrtva djevojka - glumac. Gledatelji su 'vidjeli' reakcije glumca, izraz određenih emocionalnih stanja (glad, radost, tuga) iako to u zbilji nije snimljeno. Zaključak koji se nameće: **značenje kadra mijenja se pod utjecajem sugestije montažnog niza.** Gledatelji su iznimno podložni takvoj manipulaciji. Ni ne znajući, Kulješov postaje otac medijske manipulacije (u pozitivnom i negativnom smislu riječi 'manipulacija').

**Dziga Vertov (1896.-1954.)**, koji snima isključivo autentičnu zbilju, pripisuje izuzetan značaj asocijativnoj mogućnosti montažnog postupka, smatrajući da filmski uradak nastaje tek u postupku montaže. Zalaže se, a to u svojim filmovima i provodi, da se fragmenti života snimaju onakvi kakvi jesu, a montažom se kasnije ti istiniti materijali oblikuju. Tako nastaje **nova, filmska zbilja**. Demonstrirao je to u svom najvažnijem filmu *Čovjek s filmskom kamerom u ruci* (1929).

**Vsevolod Ilarionovič Pudovkin (1893.-1953.)** u montaži vidi osebujno izražajno sredstvo filma. Po njemu se komadići filma, kadrovi, povezuju i slažu isto onako kao što se slaže opeka po opeku pri gradnji neke zgrade ili riječi u rečenici. Tako nastaje dramski oblik, film u kojem montažno stvoreni prostor i vrijeme ne ponavljaju neke zbiljske koordinate nego čine **novonastali idealni kontinuitet takozvanoga filmskog prostora i vremena**. Montaža, kaže Pudovkin, treba pokazati ono što se krije iza fabule (tu montažu on naziva konstruktivnom). Svaki kadar treba priopćiti nešto novo ako se želi postići da filmsko kazivanje cijelo vrijeme bude učinkovito i efektno. Veze između kadrova temelje se na asocijacijama, idejama ili osjećajima no uvijek je bitna dramska situacija kojoj sve to služi.

Drugačije stajalište zastupa **Sergej Mihajlovič Ejzenštejn (1898.-1948.)**. Za njega **montaža predstavlja sudar, sukob, sraz dvaju kadrova, njihovih sadržaja i vrijednosti čime nastaje novo značenje i smisao odnosno pojam**. U njegovim filmovima priča je sekundarna - ona mu služi samo kao pogodna struktura za iznošenje ideja. To se postiže intelektualnom montažom. Svaki rez treba izazvati sukob između dva kadra čime se aktivira gledateljska svijest. Montaža nije samo nizanje i mehanički zbroj kadrova već je stvaralački čin. Kadrovi se mogu sukobljavati po raznim principima, npr. statični i dinamični kadar, crno-bijeli i kadar u boji, slika i zvuk, ubrzano i usporeno, filmski snimak i televizijski snimak i tako dalje. Mogućnosti su brojne. Kad Ejzenštejn u svom filmu *Štrajk* (1924) prikazuje štrajkaše koji stradavaju pod pucnjevima vojske i taj događaj uspoređuje s ubijanjem životinja u klaonici, između ta dva prizora ne postoji nikakva veza (radnici ne rade u klaonici, oni ne prolaze pokraj nje). Sve se svodi na asocijaciju kako ljudi stradavaju poput životinja, što je u ono vrijeme bio hrabar stvaralački postupak.

Treći je oblik stvaralačke montaže **ritmička montaža**. Filmski ritam (grč. *rhythmus*) nastaje isključivo spajanjem većeg broja kadrova. Sastoji se od odnosa različitih duljina kadrova koji su raspoređeni po nekom principu. Montažni ritam najbliži je glazbenom ritmu, a na njega znatno utječe priroda percepcije kadra. Najčešće, svaki kadar ima svoj dramski razvoj - uvod, kulminaciju i antiklimaks, ali se skraćivanjem ili izbacivanjem pojedinih dijelova, kao i produžavanjem ili ubacivanjem (insertiranjem), može djelovati na gledateljevu pozornost. Usporenje ili ubrzanje montažnog ritma stvara montažni ton koji utječe na gledateljevo raspoloženje i promjenu pozornosti od stanja napetosti do opuštanja jer se jedan te isti sadržaj može montirati u različitom ritmu, bržem ili sporijem (*Krstarica Potemkin*, Sergej Mikhailovič Ejzenštajn, 1925.).

.. to be continued....