

## DODIPLOMSKI STUDIJ

### Kolegij: REŽIJA I ANIMACIJA 1

Izv. prof. art. Milan Trenc

#### Predavanja: UVOD U FILMSKU REŽIJU

Svi mi pišemo, no nismo svi književnici. fotografiramo ali nismo fotografi, bilježimo video klipove no ipak nismo filmski snimatelji. U današnje vrijeme, kada mnogi od nas u džepovima nose telefone s kamerama bolje razlučivosti od one s kojom su se pred nekoliko desetljeća snimali holivudski hitovi lako je povjerovati da svatko može režirati film. Pa šta tu ima složeno? Uperiš kameru i snimaš. Kasnije to staviš na laptop, slijepiš zajedno i eto ga, film. No da li je to uistinu tako?

Jedno je hodati po cesti, drugo po travnjaku a sasvim treće priti duboki snijeg. Različito je popeti se na visoku planinu, kliziti niz pješčanu dinu ili preći smrznuto jezero. Nije isto hodati po brodu što se ljulja i po žici razapetoj između tornjeva katedrale.

Pa ipak, za sve te vještine potrebno je prvo ispraviti se, premiještati težinu s jedne na drugu nogu, dizati ih naizmjenice i ići uspravno naprijed. Jednostavno, treba prvo znati hodati.

Iako je režija animiranog filma drugačija od režije neke igrane drame, koja je u mnogome drugačija od režije eksperimentalnog videa ili akcionog filma postoje neke osnove koje moramo savladati da bi se prihvatili bilo koje od tih zadaća. Moramo naučiti „hodati.“

Neki od vas žele raditi animirane filmove, drugi eksperimentalne, treći nešto sasvim drugo. Netko od vas sanja da će jednom napraviti dugi igrani film.

Na ovom kolegiju sjesti ćemo na pod, razvezati cipele, zamigoljiti prstima i početi od samog početka. Zapitati ćemo se, što znači hodati i zašto to činimo, oprostite, što znači režirati i zašto to činimo.

Prvo pitanje koje moramo postaviti je, što je to uopće režija? Što je zadatak reditelja? Čemu on služi? Scenarist je napisao scenarij, glumci su ga odglumili, animatori su ga nacrtali, snimatelj snimio, montažer je sve to slijepio zajedno. A redatelj?

Ja uvijek volim zamišljati redatelja kao predstavnika gledalaca. Predstavnik tog obespravljenog mnoštva zarobljenog u mračnoj dvorani. Tu je naš prosječni gledatelj ili gledateljica, stiješnjena u sredini reda, uznojenim dlanom spojena sa svojim dragim. Oni su svi zarobljenici, taoci osuđeni na gledanje. Za razliku posjetioca na uzložbi koji promotri sliku i odšeta dalje, oni Petera O'Toulea, koji kao Lawrence od Arabije poput mrava malen plazi po saharskom pijesku moraju odgledati u cijelosti. Možete zažmiriti, porazmisliti gdje ste parkirali bicikl ali ako niste spremni gaziti po prstima osuđeni ste da na svom sjedalu istrpate film, ma kako polagan ili dosadan bio. U dobrom filmu, poput anđela iz Wendersovih Krila nad Berlinom, kojeg je s maestralnim suosjećanjem odglumio Bruno Ganz nad gledaocima bdije nevidljivi režiser. Radeći na filmu on anticipira taj trenutak i kaže montažeru, ovaj kadar mi je predug. Lupa se nova pikštela, komad filma pada na pod, odnosno, mali klik miša i gledalac je uz uzdah olakšanja prebačen na novo mjesto, u novi kadar. Dakle, zadatak režisera je da, koliko god može, a u skladu sa svojim režijskim namjerama, na razložan način gledaocu predstavi sadržaj filma.

Dakle, prvo moramo upoznati gledaoca. Kako on razmišlja, kako percipira film. Kao i svako drugo ljudska kreacija, i film je samo ogledalo nas samih i načina na koji doživljavamo svijet. Kao što su stepenice visoke toliko koliko jesu jer ljudi imaju noge kakve imaju i film je takav kakav jest, jer naš mozak poima svijet na određeni način.

Da bi bilo što doprijelo u naš um, mi na to moramo obratiti pažnju. Ta riječ, pažnja, osnova je filmske režije.

Ljudski um u jednoj sekundi može obraditi, da se poslužimo informatičkim riječnikom, tek 40 bita informacije. To je količina informacije sadržana u tri do pet riječi. Vrlo je teško napraviti točan račun no poslužiti ćemo se nekim uopćenim proračunima, (eventualne greške u računu ne utiču bitno na ono čime se mi ovdje bavimo.) Zbog toga prosječna strana scenarija ima dvjestotinjak riječi . To je sve što u jednoj minuti filma, koja opet odgovara jednoj strani scenarija pisanoj u filmskom formatu, možemo uistinu i usvojiti.

Ako znamo da jedna fotografija loše rezolucije sadrži 1 000 000 bita možemo zamisliti da velika većina informacije u filmu prolazi nezapaženo. Naravno, pojedini kvadrati istog kadra su slični, stvari se miču i mijenjaju relativno polagano. Ipak, tu ogromnu količini ponuđenih informacija mi procesuiramo skromnom brzinom od pet riječi u sekundi. Naša pažnja predstavlja "usko grlo," "bottleneck" s kojim se suočava filmsko djelo.

Zamislimo scenu iz animiranog ili igranog filma. Desetci animatora radili su danima na animaciji stotinjak likova, fazeri su se izmučili dok su sve to isfazirali, koloristi dok su kolorirali svaki od tih likova. Ako se radi o igranom filmu, kostimografi su se pomučili da obuku stotinu statista, scenografi da sazidaju vijernu kopiju srednjevjekovnog zamka, šminkeri, frizeri i pomoćnici redatelja pali s nogu da uvježbaju to mnoštvo. Gledajući gotovi animirani ili igrani kadar gledalac će u nekoliko sekundi trajanja kadra iz svega toga saznati samo ovo: "U kamenoj dvorani oivičenoj stupovima velika grupa dvorjanika u šarenim odorama klanja se mladoj princezi koja u plavoj haljini silazi niz stepenice i galantno odmahuje rukom." Uzalud je stotine zlatnih gumbića bilo ručno izvezeno i prišiveno na grudi skupocjenih kostima, uzalud su animatori animirali brkove na licima plemića, za gledaoce su to bile tek nebitne žute točkice ili tek treperenje u mnoštvu.

Zbog toga je režija izuzetno bitna. Ako u ranoj fazi pripreme filma imamo punu svijest što će biti viđeno na ekranu, uštede u novcu, vremenu i trudu mogu biti

znatne. Najgora stvar za film je kad neki suvišni kadar ostane u završnoj verziji samo zato što je već snimljen.

Da bi se to postiglo, redatelj ili redateljica su ti koji u svakom trenutku vode brigu (ili pokušavaju voditi brigu) što će gledalac vidjeti od mnoštva informacija koje se nude. Ako je princeza bitna, može skrenuti pažnju na sebe pokretom, bojom haljine, kompozicijom, redatelj ju može staviti na povišeni položaj. Može ju približiti kameri, osvijetliti rasvjetom, pokazati pokretom, ako hoda, zvukom, ako progovori, pokretom kamere koja se zaustavlja na njoj. Vidimo da smo gore pobrojali mnoge od elemenata filmskog jezika.

Bit filmske režije nas podsjeća na scenu iz poznatog filma Emira Kusturice, „Sjećaš li se Dolly Bell“ snimljenom po sjajnom scenariju Abdulaha Sidrana. U jednoj od scena, u periferijskom lokalu se odvija neka verzija strip-teasea. Dok se glumica skida zaklonjena zastorom dobrovoljac iz publike osvjetljava baterijskom lampom dijelić po dijelić njezina tijela. U sličnoj je poziciji redatelj u odnosu na materijal filma. I on baterijskom lampom režije osvjetljava dio po dio filma skrećući na nj pažnju gledaoca.

Moramo se zapitati kako to da slijed izrezuckanih komada radnje u nama stvara osjećaj kontinuiranog vremena? To je povezano sa drugom osobinom naše svijesti. Iako ograničena u količini informacija koju prima, ona je vrlo fleksibilna u mijenjanju tog centra pažnje. Mi možamo osmotriti zalaz sunca, pogledati na sat i uroniti u oči svoje bolje polovice, sve u nekoliko sekundi.

Redatelj ili redateljica, ako se radi o autorskom filmu, prenosi gledaocu svoju umjetničku viziju i mora ga sigurnom rukom provesti kroz mnoštvo vizualnog i zvučnog materijala koristeći se alatima koje ćemo upoznati na ovom kolegiju.

Ona mora pažnju gledaoca usredotočiti na ono bitno, da bi sve na kraju postalo umjetnička i smisljena cjelina. Svaki kadar u filmu mora imati svoju svrhu, sadržaj i trajanje u kojem će prenesti određenu informaciju. Kada je to izvršeno, kadar je potrošen, redatelj mora krenuti dalje.

U slučaju da su informacije prezentirane prekratko, gledalac gubi bitne dijelove filma i nakon nekog vremena više nemože pratiti radnju. U slučaju da su informacije prezentirane presporo, da su kadrovi predugi i redundantni, gledalac počinje gubiti interes za film, gubi koncentraciju: prvo počinje gledati nevažne i slučajne stvari u kadru, a s vremenom postaje svjestan da se nalazi u kinu, gubi interes za film, čarolija prestaje, film je dosadan. Redatelj je izgubio gledaoca, tajna sinergija i međusobno povjerenje koje su imali do tog trenutka nestaje, film se nije dogodio.

Režija se, poput ostalih umjetnosti, zapravo ne uči. Ono što možemo naučiti su osnove filmske pismenosti te kako ih iskoristiti u režijskom postupku.

Evo, sjeli smo na pod, skinuli smo cipele i spremamo se početi razmišljati šta je to u stvari hod, oprostite, režija, od čega se sastoji i kako se izvodi. Odnosno, što je to uistinu filmska režija. I što je to, uistinu, film?

Počnimo od samog početka, nalazimo se u kinu, kokice su nam u krilu, svjetla su se ugasila i u polumraku dvorane buljimo u neosvijetljeno platno. Počinje projekcija i dio platna postaje svjetliji. Sve unutar tog osvijetljenog kvadrata je film koji ćemo gledati. Sve izvan njega, nešto drugo. Odnos stranica tog osvijetljenog dijela daje nam prvu informaciju o filmu. To je format slike.

Odnos stranica može biti 1:1,35 1:1,8, 1:2,5 i tako dalje. Projekcija može biti i bilo kojeg drugog oblika, na primjer kružna kao u koncertnom filmu Pink Floyd.

Ako pretpostavimo da u projektoru postoji film ili digitalni video slijedeća osnovna informacija je njegovo trajanje. Neprekinuti, vizualno kontinuirani dio video projekcije nazivamo kadar. U klasičnoj filmskoj teoriji to je trajanje od uključenja do isključenja kamere.

Kod animiranog filma nije nam na raspolaganju tako elegantna definicija jer ga snimamo kvadrat po kvadrat. To je neke filmske teoretičare nagnalo da kažu da je animirani film montažni niz kadrova duljine jednog kvadrata. U praksi, u animiranom filmu, kao i u snimljenom, jednim kadrom smatramo dio filma povezan neprekinutim protokom filmskog vremena, lokacije i plana. (ili boje i oblika)

Kadar filma, uz format i trajanje ima još jednu vrijednost, a to je svjetloća i, u slučaju kolor filma, boja. Te osobine mogu se dinamičko mijenjati na ekranu stvarajući iluziju pokreta, svjetla i sjene. Ti su elementi inherentni filmu kao takvom. Da bi ih prezentirali, nije nam nužno potrebna kamera, emulziju možemo kemijski mijenjati ili fizički grebati. Potrebni su nam samo film i projektor.

U slučaju zvučnog filma tu je i zvuk.

Ostali parametri filma dolaze do izražaja kad kameru usmjerimo prema nečemu iz vanjskog svijeta: efektu svjetla, objektu, pejzažu, živom biću, crtežu, kompjuterskom objektu generiranom u računalu.

Film postaje iluzija koja interpretira nešto izvan sebe samoga. Njegove osobine definiraju se kroz odnos uređaja koji snima, filmske ili video kamere, računalnog softvera i predmeta koji bilježi, pravog, kao u slučaju igranog, dokumentarnog, lutka ili crtanog filma ili virtualnog kao u slučaju računalno generiranog sadržaja.

Tada možemo govoriti o planovima, rakursima i pokretima kamere i objektivima kao dijelovima filmskog jezika koji stoje na raspolaganju autoru dokumentarnog, igranog ili animiranog filma.

Polje animacije se vrlo proširilo uvođenjem kompjuterske 3D animacije. Virtualni 3D set kao i set lutka filma potpuno su nalik setu igranog filma i razlike u režijskom pristupu su minimalne, svode se samo na rad s glumcima. Klasična 2D animacija reducira pokrete kamere, upotrebu objektivima i slično te mnoge od optičkih efekata i pokreta kamere stvara sam crtač-animator. No s kreativnog, režiserskog stanovišta nije toliko bitno kako će pojedini efekti i postupci biti izvedeni (n.p.r. da li ćemo za donji rakurs kameru staviti nisko ili ćemo jednostavno lik nacrtati iz donjeg rakursa. Za nas je bitan režijski postupak i odabir, da nam na tom mjestu treba takav rakurs, a izvedba istog s režijskog stanovišta je nebitna).

Zapitati ćemo se da li su režijski postupci doista arbitrarni ili proizlaze iz stvarnosti i načina na koji percipiramo svijet. Jedna od osnova naše percepcije, uz gore

spomenuti "bottleneck" naše pažnje, dakle relativno skućene kolićine informacija koju možemo procesuirati u jednom trenu je vrlo velika brzina kojom se možemo prebacivati s predmeta na predmet.

Prosjećni kadar u akcionom filmu traje tek tri sekunde a u montažnim scenama nerijetko se nalaze kadrovi dugaćki tek sekundu pa i nekoliko kvadrata. Ta fleksibilnost u prenošenju pažnje, kao i sposobnost mozga da povezuje slike i od njih stvara veće, uzroćno poslijedićno povezane cjeline, priće. No pokušajmo na trenutak doćarati na koji naćin mi doživljavamo svijet oko sebe.

Zamislimo da smo se i sami našli u srednjevijekovnoj dvorani iz primjera koji smo koristili. Ušavši u dvoranu promotrili bi ćitav prostor i zamijetili mnoštvo. Zatim bi nam pogled poćeo lutati od lica do lica traćeći nekog poznatog. Svrnuli bi pogled na stolove s gozbom. Primijetili bi pokret u dnu dvorane, (naš periferalni vid osjetljiv je na pokret) princeza je krenula, maše rukom i smiješi se.

Vidimo da film i filmska montaža vrlo vijerno oponašaju naćin na koji doživljavamo svijet. Zapoćeli smo totalom dvorane, prešli na amerićki plan dok smo promatrali velikaše u njihovim odorama i u krupnom planu pokušavali raspoznati lica dok je kamera panoramirala preko njih. Zatim smo rezali na stol sa hranom i na detalje ponućdenih delicija. U totalu primijetilili smo pokret i rezali na srednji plan princeze koja ulazi. U blizom planu mogli smo se diviti njenoj ljepoti i vidjeti kako kraljevski odmahuje rukom a u krupnom planu njezinom šarmantnom osmijehu. Dakle vidimo da je naš naćin gledanja puno slićniji montiranom filmu nego nekom neprekinutom kadru. Zanimljivo, dugi kadrovi privlaće na sebe pažnju gledaoca za razliku od montažnih sekvenci koje nam djeluju prirodno. To je zato što montaža planova prati naš tok svijesti sa brzim promjenama niza ogranićenih fokusa pažnje.

Dobro rećžiran film pokazuje nam u svakom trenutku ono što želimo vidjeti. (osim kad nam to redatelj namjerno skriva, kao kad u horor filmu ne uspijevamo vidjeti lice ubojice.)

Možemo zakljućiti da je filmski jezik tek preslik našeg poimanja svijeta. Pažnja filmskog gledaoca, poput traka svjetla, groznićavo putuje po filmskom ekranu.

Zadaća režisera je da mu to olakša, da gledaocu da skrivene naznake u kom smjeru da usmjeri pažnju. Služi i tome da sam režiser ne troši energiju na stvari koje će u svijesti gledaoca, ma kako vidljive bile na ekranu, u ključnom trenutku ostati u mraku. Rekli smo da je uloga redatelja raspoređivanje pažnje i određivanje redoslijeda i ritma kojim se informacije prezentiraju gledaocu.

Informacija je u ovom slučaju sadržaj filmskog kadra. Navesti ćemo nasumce nekoliko primjera. Studenti su pozvani da participiraju sa nekoliko opisa kadrova koji su im ostali u pamćenju. Kao primjer mogu se navesti: mali bradati profesor u šeširu hoda lijevo desno ispred šarenog izumiteljskog stroja, naočiti smeđokosi muškarac plače, kamion koji se survao niz liticu...

Uz generalni sadržaj koji kadar prenosi, svaki kadar u svakom trenutku ima svoj centar pažnje koji se može kretati ili mijenjati za vrijeme trajanja istoga.

Osim u izuzetnim slučajevima, pažnju će u kadru privući ono što se kreće, a u odsustvu kretanja živo biće. Ako se radi o čovjeku, pažnja će, osim ako nešto izuzetno na njemu ne odvlači pažnju, biti na njegovom licu, to jest ustima i očima.

Ne možemo dovoljno naglasiti važnost očiju u filmskom pričanju. Ona proizlazi iz važnosti očiju u svakodnevnom iskustvu. Kaže se, „oči su ogledalo duše“, „gledaj me u oči“, „u očima mu se čitao strah“. Kada u novinama žele zaštititi nečiju osobnost, sakriju mu oči crnim pravokutnikom. Iz svega ovoga vidimo koliko su oči važne u komunikaciji među ljudima i ustanovljavanju nečije osobnosti. Teško je povjerovati da se tako nešto ne prenosi na film.

Zašto su oči toliko bitne? Kroz našu evolucijsku povijest odnos sa drugim pojedincima iz ljudske zajednice uvijek je bio izuzetno bitan. Da bi se u tome bilo uspješan potrebno je proniknuti što onaj drugi misli, bez obzira radilo se o budućem partneru, vođi ili neprijatelju. Želimo proniknuti njegove emocije i kamo je usmjerenjena njegova ili njezina pažnja. Oči su ovdje od izuzetnog značenja. Za prosječnog gledatelja, film je tek verzija stvarnosti te se u dešifriranju sadržaja, po uzoru na svakodnevni život, usredotočujemo na lica i napose oči likova, ne bi li pogodili njihove emocije i namjere.



Poznati švedski redatelj Ingemar Bergman rekao je da samo redatelj koji mrzi glumca neće postaviti svjetlo tako da se u njihovim očima ne cakli mala svjetla točkica, koliko je taj efekt važan pokazuje i činjenica da postoji specijalizirano rasvjetno tijelo, kolokvijalno nazvano, inki-dinki kojim se na snimanju može postići taj efekt. Dakle gledalac u kadru instinktivno traga za ljudskim ili antropomornim likom te svoju pažnju usredotočuje na lice, pogotovo usta i oči. Pogled izvan kadra automatski pretvara slijedeći kadar u P.O.V., subjektivni kadar i tako stvara jedan od montažnih spojeva. No o svemu tome ćemo više razgovarati kad budemo govorili o montaži, u ovom trenutku najvažnije je da uvidimo važnost antropomornog lika, njegovog lica, napose očiju i usta na ekranu

Animirani likovi dobar su pokazatelj koliko pažnje posvećujemo pojedinim dijelovima ljudskog tijela. Većina animiranih likova ukrašena je velikim i lako čitljivim očima.

Iz navedenog vidimo da nije slučajno da su filmski planovi, koji zapravo određuju koji je dio stvarnosti, (virtualne ili stvarne) u nekom trenutku hvatan zaslonom kamere, definirani uz pomoć ljudskog lika.

Prije nego što počnemo, želio bih navesti par riječi o nazivima filmskih planova. Ne postoji međunarodni konsezus o tome kako dijeliti i nazivati filmske planove. U engleskoj literaturi često ćete naći slučaj da se različiti planovi zovu istim imenom. Na primjer Medium shot može značiti Srednji, polusrednji ili američki plan. S druge strane isti plan ima po nekoliko imena, two shot, close, close up.

Da se slična zbrka po mogućnosti izbjegne definicije planova ustanovio u dogovoru sa Prof. Peterličem. Dakle, ova imena, arbitrarna kao i neka druga, biti će imena kojima ćemo se koristiti na ovom kolegiju.

Početi ćemo s jednim od najpoznatijih planova u filmskoj umjetnosti, Krupnim planom. Taj plan koji pokazuje glavu glumca, prema klasičnoj holivudskoj definiciji, od čvora kravate do vrha frizure. Ako se radi o planu slične veličine koji pokazuje bilo što drugo, govorimo o Detalju.

Krupni plan je u povijesti filma doživio uspone i padove. Kao i svi ostali planovi, teško ga je analizirati izolirano od veličine projekcije i rezolucije slike.

Dane svoje najveće slave doživio je u vrijeme klasičnog Holivuda. Filmske zvijezde poput Marilyn Monroe, Grete Garbo, Clarka Gablea i Marlon Branda dugovali su svoju karizmu i svoj polubožanski status krupnim planovima koji su sa predimenzioniranih ekrana u mraku projekcijskih sala očaravali brojnu publiku. Klasični filmski format sa odnosom stranica 1:1,35 bio je za to idealan jer je osim lica glumaca otkrivao vrlo malo pozadine.

Njegova nadnaravna veličina imala je vrlo snažan uticaj na gledaoce, oni kao da su bili suočeni sa mitskim bićem koje je na tren zavirilo u mrak dvorane. Zajedno sa veličinom, povećavale su se i emocije, patnja, ljubav i zloća izgledale su intenzivnije kad su dolazile sa ekrana.

Sa usponom televizije u pedeseti i šezdesetim godinama prošlog stoljeća sve se to promijenilo. Krupni plan se na televizijskom ekranu, u dnevnoj sobi pretvorio glumca iz poluboga u još jednog člana obitelji. Tv voditelji, pjevači, voditelji kuhari i sportaši uživali su isti tretman kao i suzne oči Ingrid Bergman u zadnjim kadrovima Casablance. Zbog niže rezolucije i manje veličine ekrana krupni kadar je od izuzetka postao nužnost, na tv ekranu jedino se u njemu mogao dešifrirati smjer pogleda, emotivno stanje glumca.

No sa usponom HD videa i nezaustavljivim rastom veličine i rezolucije ekrana krupni plan se pomalo vraća na mjesto koje mu je pripadalo. I mi ćemo se u ovom objašnjenju držati definicije krupnog plana kakav je u kino dvorani, a tako će biti i sa ostalim planovima kojih ćemo se dotaknuti tokom našeg predavanja.

Krupni plan usredotočuje našu punu koncentraciju na lice osobe. Pozadina je nebitna, nevidljiva, ostali likovi negdje izvan kadra i mi pokušavamo proniknuti što se dešava u unutrašnjosti stvarnog ili animiranog lika. Ta želja da se penetrira iza fasade, da se zaviri u psihu, uvide unutrašnji motivi daje mu posebno mjesto među filmskim planovima i razlog je što počinjemo upravo s njime. Krupni plan nećemo koristiti (ako zanemarimo donedavno televizijsko značenje) za svakodnevne dialoške

scene, nećemo ga tratiti na trivijalne poglede i emocije. On znači: Pažnja gledaoče! Nešto vrlo važno se događa u duši ovog lika. Kamera se približava, izolira njegovo lice. Pokušavamo dešifrirati svaki trzaj, svaki pobled, svaki treptaj.

Radi li se o još intenzivnijem trenutku kamera će se približiti još više, izolirati tek oči, nos i usta. Ako se ne vidi cijelo lice, bez brade i kose, zovemo taj plan Vrlo krupni plan.

Dok se krupni plan treba koristi s mjerom, da bi nešto posebno naglasili; rijetko, da bi očuvali poseban dojam koji ostavlja na publiku; (jer pretjeranom upotrebom on nužno gubi na efektu), vrlo krupni plan koristi se još rjeđe. On nam otkriva da se desilo nešto neočekivano, izuzetno.

Najkrupniji plan, nazivamo detalj. Ako se radi o licu, osoba više nije prepoznatljiva, vidimo usta, nos ili oči, okolina je potpuno nevidljiva. Ovdje se radi o distorziji stvarnosti, možda detalj usta označava nekog tko čita s usana, (kao kadrovi astronauta u sci-fi filmu Odiseja u svemir Stanleya Cubricka)

Detalj oka može stvoriti efekt straha, Oba oka, dojam napetosti i usredotočavanja pažnje kao u filmovima Sergea Leonea koji majstorski koristi Cinemascope format za detalj očiju revolveraša, dakle pažnja i pogled potpuno izolirani, kadar koji znači samo, pogled lijevo ili desno, bez suvišnog tko? i zašto?

Kod detalja je običaj da se uvijek označi o detalju čega se radi, dakle napisati ćemo u knjizi snimanja Detalj lica, Detalj oka, Detalj ručnog sata. Ako lice nije pokazano u cjelini, dakle usta, nos i oči, onda se radi o detalju lica.

Detalj vrlo često u filmu ima i sasvim pragmatičnu svrhu. da pokažemo nešto sitno, što se u uobičajenim planovima možda ne bi primijetilo. Oglas u novinama, prsten na nečijoj ruci, pukotina na brani, tetovaža, madež, ogrlica, zaslon mobitela.

Možemo ga koristiti i u opisivanju nekog prostora, kao dio nabiranja, u panorami ili nizu kadrova. Na primjer u staretinarnici pokazati ćemo detalj sata, sliku, slomljenu lutku. U krimiću odbačeni pištolj, zgrčenu ruku, krvavi otisak.

Ponekad je teško odrediti razliku između detalja i totala, plana na drugom kraju spektra. Ako prikazujemo noćno nebo možemo rezati na detalj punog mjeseca. Ako smo u svemirskom brodu što se spušta na Mjesec isti ćemo kadar nazvati total Mjeseca. Nije to velika greška, upravo zato nakon detalja i totala uvijek navedemo o čemu se radi.

Slijedeći planovi po redu, ako idemo od krupnijeg prema širem su Blizi plan i Polublizi plan. To su planovi čiju je ulogu privremeno preuzeo krupni plan. Služe za dialoške scene, uz lice otkrivaju i odjeću, ako se radi o odijelu vidi se dezen kravate, kroj i boja ovratnika, nakit, otvoreni dekolte.

U Blizom vidimo ruke koje gestikuliraju pred licem, čašu iz koje se pije, upaljenu cigaretu. Pozadina je vidljiva u naznakama, lik je integralni dio scene. Ako se radi o širem formatu, Cinemascopeu ili HD u kadar lako stane dvoje glumaca jedan pokraj drugog. To je kadar za montažu dijaloga, za važne razgovore u kojima glumci izgovaraju riječi bitne za napredak radnje.

Polu-blizi plan otkriva lik do pojasa, ruke su cijele vidljive ako ne vise uz tijelo, kod sjedeće figure vidi se ploha stola, tanjur, pribor, vide se ruke tv voditelja dok čita vijesti, ruke čovjeka koji svira, piše, čita knjigu.

Za plan koji lik siječe ispod koljena uvriježio se u Europi naziv Američki plan, u počast junaka western filmova kojima se u takvom planu vidjela futrola sa revolverima. Nije potrebno navoditi da se takav plan u Americi zove drugačije. Polu srednji plan siječe figuru ispod koljena, koristan kad su likovi uključeni u neku tjelesnu aktivnost, a zbog same aktivnosti nije potrebno pokazati im stopala. I Američki i Polusrednji plan otkrivaju pozadinu, prostor u kojem se radnja odvija. Možemo ih koristiti radi varijacije u dialoškim scenama, vrlo su pogodni za vođenje generalne radnje filma.

Srednji plan se smatra jednim od osnovnih filmskih planova iako se ne koristi pretjerano često. Njegova povijesna definicija glasi da je to pogled na kazališnu pozornicu iz prvog reda parketa.

On sadrži lik u cjelini te je ostavljeno nešto malo prostora ispod i iznad, tek toliko da kadar ne djeluje skućeno. U digitalnom HD-u i 35 milimetarskom kino filmu i o je, uz Ameriĉki i blizi plan pogodan za dialoške scene jer su zbog veliĉine ekrana i dobre razluĉivosti slike lica likova se još uvijek dobro razaznaju, oĉi i smjer pogleda su vidljivi. Na klasiĉnom televizoru s kraja prošlog stoljeća zbog niske rezolucije taj i sliĉni planovi izgubili su tu funkciju i nisu mnogo korišteni u narativnim formama, pogotovo što često imaju naglašeni, statični, kazališni dojam.

Polako se približavamo kraju spektra. Slijedeći plan po redu nazivamo Polutotal. Kao i kod detalja obavezno ćemo napisati u knjigu snimanja polutotal čega, crkve, broda, spavaće sobe. Polutotal je plan koji polako prebacuje znaĉaj sa osobe na okoliš. U ovom planu okolina igra vrlo vaŹnu ulogu no osoba je, iako relativno mala u kadru još dobro razaznaje.

Kod totala koji pokazuje neku lokaciju u cjelini, osoba može biti vrlo mala, jedva raspoznatljiva. Ako se radi o pejzaŹu, on igra dominantnu ulogu, ĉovjek je tek sporedan, nekad sveden samo na malu, pokretnu toĉkicu (sjetimo se ponovo malenog Lawrenca od Arabije dok puzi s kraja na kraj goleme pustinje.)

Ovdje se ponovo radi o planu koji je nabijen emocionalnom energijom, može oznaĉavati osamljenost našeg junaka, može oznaĉavati da smo se udaljili od njega, često se pojavljuje na kraju filma da bi naglasio prestanak indentifikacijske veze između gledaoca i glavnog lika. Da se ponovo posluŹimo primjerom iz westerna, u totalu prerije maleni jahaĉ udaljava se od kamere i jaše prema zalazećem suncu. Višeznaĉna simbolika ovog kadra bila bi nemoguća bez totala prerije koji, uz zalazak sunca oznaĉava završetak filma i prije nego što se natpis „The End“ pojavi na ekranu.

Student će se upoznati semantiĉke i stilske osobine filmskih planova te njihovu primjenu pri redateljskom osmišljavanju animiranog ili igranog filmskog uratka.

Student će se upoznati semantiĉke i stilske osobine poloŹaja kamere te njihovu primjenu pri reŹijskom osmišljavanju animiranog ili igranog filmskog uratka

Student će se upoznati semantiĉke i stilske osobine kretanja kamere te njihovu primjenu pri reŹijskom osmišljavanju animiranog ili igranog filmskog uratka

Student će upoznati semantičke i stilske osobine filmskih objektivna

Student će se upoznati njihovu primjenu pri režijskom osmišljavanju 3d animiranog ili igranog filmskog uratka

Studenti će se upoznati sa dubinskom raščlambom, izvorom i značenjem ideje u nastanku filma te

Studenti će se upoznati s dekodiranjem filmske ideje kroz različite matrice filmskog iskaza

Studenti će se upoznati sa izvorom i značenjem sinopsisa te ulogom koju nosi pri stvaranju filmskog iskaza

Studenti će se upoznati sa kreativnim i formalnim osobinama pisanja scenarija

Studenti će se upoznati sa formalnim osobinama pisane knjige snimanja pisanja scenarija

Studenti će se upoznati sa formalnim parametrima pri stvaranju crtane knjige snimanja

Studenti će se upoznati sa se upoznati sa raznim primjerima crtane knjige snimanja iz recentne i povijesne filmske baštine

Studenti će se upoznati sa razradom knjige snimanja te njezinom ulogom pri stvaranju filmskog rada

Studenti će se upoznati sa članovima te obavezama i kreativnim zadacima pojedinih članova filmske ekipe

Studenti će se upoznati sa obavezama članova filmske ekipe pri organizaciji filmskog snimanja

#### Literatura:

User Illusion, Torr Nurretranders, Penguin, 1996.

Belan, B. (1979) Sintaksa i poetika filma, Zagreb: Filmoteka 16 Manovich, L. (2002)

The Language of New Media, Boston: MIT Press Reisz, K. i Millar, G. (1983)

Turković, H. (2000) Teorija filma, Zagreb: Meandar.