

# OSNOVE FILMSKEGA JEZIKA

## **Spoznavanje osnovnih pojmov in terminologije**

Danes veliko časa porabimo za gledanje gibljivih slik. Vendar jih večinoma gledamo nekritično, pasivno, dopuščamo da gredo mimo nas in redkokdaj razčlenjujemo, kako vplivajo na nas, kako oblikujejo naše vrednote.

Naslednja poglavja so lahko v pomoč pri razumevanju, kako televizija in filmi sporočajo in kakšno zapleteno omrežje jezikovnih sistemov uporabljajo.

**Film ima na stotine različnih načinov za sporočanje pomenov.**

## PLANI

Ena najosnovnejših, a bistvenih odločitev, ki jih mora sprejeti filmski režiser je, kateri plan naj uporabi glede na gradivo, ki ga snema. Torej koliko podrobnosti naj vključi v okvir. Kako zelo naj se kamera približa predmetu. Filmski ustvarjalec lahko pri katerem koli predmetu uporabi več različnih planov, izmed katerih vsak vključuje ali izključuje dano velikost okoliškega prostora.

Teritorij ima prostorsko hierarhijo moči. Veliko prostora, ki ga zaseda posameznik, je večinoma sorazmerna z vplivnostjo, ki jo ima na nekem teritoriju. Kako so ljudje razporejeni po prostoru, nam veliko pove o njihovih družbenih in psiholoških razmerjih. Dominantne osebe pri filmu skoraj vedno zavzemajo več prostora kakor druge, razen če film ne govori o izgubi moči ali družbeni nepomembnosti lika. Velikost prostora, ki ga v filmu zavzema neka oseba, ni nujno povezana z njihovo dejansko družbeno veljavo, temveč z njenim dramatskim pomenom. Prevlado v filmu določa kontekst in ni vedno taka, kakor jo dojemamo v resničnem življenju: kralji večinoma zavzemajo več prostora kakor kmetje, če film govori predvsem o kmetih, pa prostorsko prevladajo oni.

Igralec je lahko posnet v katerem koli od PETIH OSNOVNIH POLOŽAJEV, ki izražajo različne psihološke podtöne:

### 1. FRONTALNO – Z OBRAZOM PROTI KAMERI

Lik gleda v našo smer in nas vabi k udeleženi. Ob tistih redkih priložnostih, ko lik nagovori kamero in s tem prizna našo navzočnost, se občutek intimnosti zelo okrepi, saj pravzaprav privolimo, da postanemo njegov izbrani zaupnik.

### 2. ZA ČETRTINO OBRNJENO

Je najbolj priljubljen položaj večine filmskih ustvarjalcev, saj ponuja visoko stopnjo intimnosti, a z manj čustvene vpletenosti kot frontalni položaj.

### 3. IZ PROFILA

Položaj s profila je bolj oddaljen. Videti je, da se lik ne zaveda tega, da ga opazujemo, zatopljen je v misli.

### 4. ZA TRI ČETRTINE OBRNJENO

Tričetrtinski obrat je bolj anonimen. Ta položaj je uporabljen za sporočanje junakovih neprijaznih in asocialnih čustev, saj nam pravzaprav deloma kaže hrbet in zavrača naše zanimanje.

### 5. S HRBTOM PROTI KAMERI

Kadar nam lik kaže hrbet, lahko samo ugibamo kaj se dogaja v njegovi notranjosti. Ta položaj pogosto uporabljajo za izražanje junakove odtujenosti od sveta. Uporaben je za sporočanje prikritosti, skrivnosti. Radi bi vedeli več.

Filmski ustvarjalci imajo po navadi na voljo več vrst planov za podajanje dogajanja v prizoru. Intimne razdalje lahko enačimo z velikim planom in zelo velikim planom (ljubezen, tolažba, nežnost – od stika s kožo do 45 cm). Družbene razdalje ustrezajo srednjemu planu in splošnemu planu (1,2 do 3,5 m, neosebno občevanje in priložnostna srečanja, običajno več kot

trije ljudje). Javne pa so nekje med splošnim in daljnim planom (3,5 m – 7,5 m ali več, formalno in odmaknjeno, prikaz pomembnih javnih osebnosti).

V splošnem velja, da kolikor večja je razdalja med kamero in predmetom, toliko bolj čustveno nevtralni lahko ostanemo. JAVNI DISTANČNI VZOREC največkrat vzbuja nekakšno neprizadetost.

»Splošni plan za komedijo, veliki za tragedijo« je ena najznamenitejših Chaplinovih izjav. Kadar smo blizu dogajanja je redkokdaj smešno ko nekemu spodrsne na bananinem olupku, saj nas skrbi za njegovo varnost. Če isti dogodek opazujemo bolj od daleč, pa se nam pogosto zdi komičen.

Običajno so kadri določeni na podlagi tega, koliko človeške postave je vidne. Kadra ne opredeljuje vedno razdalja med kamero in snemalnim predmetom, saj nekateri objektivno razdaljo včasih popačijo. Teleobjektiv lahko na primer pokaže veliki plan na platnu, čeprav je kamera pri takih kadrih največkrat zelo oddaljena od predmeta.

Običajno se film začne z daljnim planom (prepoznamo, da gre na posnetku mogoče za človeka, žival...), preide v srednji splošni plan, kjer vidimo junake, v srednji oz. srednji bližnji, kjer vidimo že čustva in začne postajati bolj zanimivo. V bližnjim planu se skoraj že popolnoma identificiramo s čustvi lika.

DALJNI PLAN je posnetek z velike razdalje, včasih tudi 500 m daleč. Skoraj vedno je posnet na prostem in prikazuje dovršen del okolja. Daljni plani pomagajo pri krajevni umestitvi dogajanja za bližnje plane in se zato včasih imenujejo vzpostavitveni kadri. Če daljni plani prikazujejo ljudi, se ti na platnu navadno pojavijo kot pikice. Najučinkovitejša raba teh posnetkov je pri vojnih filmih, vesternih, samurajskih in zgodovinskih filmih.

### **Slika 1: Daljni plan (extreme long)**



*The Good, the Bad and the Ugly, Sergio Leone, 1966*

Kader se v SPLOŠNEM PLANU ponavadi približno ujema z razdaljo med občinstvom in gledališkim odrom. Najkrajšo razdaljo v tem razredu ima SREDNJI PLAN, ki komaj še vključuje človeško postavo v celoti z glavo pod zgornjim in petami nad spodnjim robom slike.

### **Slika 2: Splošni plan (long)**



*Vir: The Good, the Bad and the Ugly, Sergio Leone, 1966*

Če nam osebo prikažejo v VELIKEM PLANU se nam po svoje zdi, da smo z njo v intimnem razmerju. Ta tehnika nas lahko v nekaterih primerih poveže z osebo, nas prisili, da jo vzljubimo in se identificiramo z njenimi težavami. Če je lik negativec, lahko veliki plan v nas vzbudi čustven odpor. Navsezadnje se zdi, da grozeče vdira v naš prostor.

Veliki plan prikazuje zelo malo okolja ali nič, posveča pa se razmeroma majhnemu predmetu (npr. človeškemu obrazu). Ker veliki plan predmet poveča, največkrat okrepi pomen stvari in nakazuje simboliko.

Kar en režiser pojmuje kot kader v velikem, se lahko drugemu zdi bližnji plan.

### **Slika 3: Bližnji plan (close-up)**



*Vir: The Good, the Bad and the Ugly, Sergio Leone, 1966*

Različica velikega plana je DETAJL. Okrepi pomen stvari in nakazuje na simboliko. Namesto obraza morda prikaže samo oči ali usta. Bližji kot je plan močnejša so čustva.

#### **Slika 4: Detajl (extreme close-up)**



*Vir: The Good, the Bad and the Ugly, Sergio Leone, 1966*

Kader v BLIŽNJEM PLANU prikazuje postavo od glave do pasu ali kolen. Obstaja več različic kadra v bližnjem planu: dvojček - vsebuje dve postavi do pasu, trojček – vsebuje tri postave, od treh postav naprej postaja plan splošen.

Posnetek čez ramo – prikazuje dve osebi od katerih je ena obrnjena s hrbtom proti kameri, druga pa kaže obraz.

#### **Slika 5: Srednji bližnji plan (medium close)**



*Vir: The Good, the Bad and the Ugly, Sergio Leone, 1966*

### **Slika 6: Srednji (ameriški) plan (medium, American)**



*Vir: The Good, the Bad and the Ugly, Sergio Leone, 1966*

## **PERSPEKTIVE**

Snemalni kot določa položaj kamere. Pri filmu obstaja pet osnovnih snemalnih kotov: ptičja perspektiva, zgornji snemalni kot, v višini oči, spodnji kot in poševni snemalni kot.

### **PTIČJA PERSPEKTIVA**

Prizor je sneman navpično od zgoraj navzdol. Ker redkokdaj spremljamo dogodke s tega zornega kota, se morda predmet takih posnetkov sprva zdi neprepoznaven in abstrakten. Kadri iz ptičje perspektive nam omogočijo, da lebdimo nad prizorom kakor vsemogočni bogovi. Snemani ljudje so podobni mravljam in se zdiyo nepomembni.

### **Slika 7: Ptičja perspektiva (bird's view)**



*Vir: The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring, Peter Jackson, 2001*

### ZGORNJI SNEMALNI KOT

Kamera je postavljena na žerjav ali naravno vzpetino. Gledalcu dajo občutek splošnega pregleda, vendar ne nujno takega, da bi namigoval na usodnost ali pogubnost. Znižuje snemalne predmete, ozadje pa navadno vsebuje tla. Ta kot ni primeren za podajanje občutka hitrosti, pač pa bolj za občutek dolgotrajnosti. Povečuje pomen prizorišča oz. okolja, pogosto se zdi, da okolje posrka ljudi. Človek sneman od zgoraj se zdi neškodljiv in nepomemben. Velikokrat je videti nemočen, v pasti. Višji kot je kot bolj namiguje na usodnost.

### **Slika 8: Zgornji snemalni kot (high angle)**



*Vir: The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring, Peter Jackson, 2001*

### V VIŠINI OČI

Večino prizorov posnamejo v višini oči., približno 150 – 180 cm od tal, nekako tako kot jih vidi opazovalec. Takšni posnetki so redkokdaj dramatični, ker so videti normalni. Kadri v višini oči nam omogočajo, da se sami odločimo, kakšni ljudje so predstavljeni.

### **Slika 9: Normalna pozicija (eye-to-eye)**



*Vir: The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring, Peter Jackson, 2001*

## SPODNJI SNEMALNI KOT

Ima nasproten učinek od zgornjega. Ker zvišujejo so uporabni za sporočanje navpičnosti. V praksi povišajo igralca nizke rasti. Okolje je ponavadi zelo okrnjeno in pogosto je edino ozadje nebo ali strop. Od spodaj snemana oseba zbuja strah in spoštovanje. Pogosto jih uporabljajo v propagandnih filmih ali prizorih, ki prikazujejo junaštvo.

### **Slika 10: Spodnji snemalni kot (low angle)**



*Vir: The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring, Peter Jackson, 2001*

## ŽABJA PERSPEKTIVA

### **Slika 11: Žabja perspektiva (frog's view)**



*Vir: The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring, Peter Jackson, 2001*



## **PREMIKI KAMERE**

Kamera le redko dalj časa miruje. Običajno se premika, perspektive oz. koti se stalno spreminjajo in s tem ustvarjajo različne učinke. Poznamo sedem osnovnih kadrov z gibljivo kamero: zasuk, nagibanje, posnetki z žerjava, posnetki z vožnjo kamere, zumiranje, posneti z ročno kamero, zračni posnetki.

### **ZASUK KAMERE**

Kamera, ki je pritrjena na trinožnem stojalu so suče okoli svoje vertikalne osi, na desno ali levo. Zasuk v daljnem planu je posebno učinkovit v epskih filmih, kjer lahko gledalci občutijo prostranost. Prav tako učinkovit pa je lahko na srednjih ali manjših razdaljah. Odmik kamere od glavne privlačnosti, navadno govorca, da ujame odziv gledalca. Različica te tehnike je ZABRIS, ki ga pogosto uporabljajo za prehode med kadri namesto reza. Pri zabrisu tako naglo zasučejo kamero, da posnamejo samo zamegljene podobe. Zasuk največkrat poudarja enotnost prostora in povezanost med ljudmi in predmeti v njem.

NAGIBI se navpični premiki kamere okrog stacionarne vodoravne osi. Uporabimo jih lahko, da poudarimo medsebojne prostorske in psihološke odnose, sporočimo simultanost in podkrepimo vzročno – posledična razmerja. Kamera lahko simulira lik, ki gleda prizor navzdol ali navzgor. Če se kamera v višini oči recimo nagne navzdol, je snemana oseba nenadoma videti bolj ranljiva.

### **VOŽNJA KAMERE (dolly shot)**

Snemajo na premikajočem se vozičku. Voziček se premika proti premikajočem se liku oz. predmetu, stran od njega ali ob njem, medtem, ko kamera snema dogajanje. Kamero lahko pritrdimo tudi na avtomobil, vlak ali kolo. Če lik kaj išče lahko počasna vožnja s subjektivnim kadrom pomaga podaljšati napetost iskanja. Kadar pa želimo presenetiti gledalce z razkritjem, je učinkovita tehnika vožnja kamere nazaj. Ko se kamera premika nazaj, razkrije nekaj vznemirljivega, nekaj, kar je bilo prej zunaj kadra. Kadri z vožnjo kamere pogosteje poudarjajo psihološka kot pa prostorska razkritja. S tem, ko se ustvarjalec s kamero počasi bliža liku, se bliža nečemu bistvenemu. Gibanje sporoča, da bomo sedaj priča nečemu pomembnemu.

### **POSNETKI Z ROČNO KAMERO**

Ročno kamero ima navadno snemalec pritrjeno na ramo. Sprva so take kamere uporabljali predvsem dokumentaristi saj so jim omogočale snemanje na vsakršnih lokacijah, a so jih kmalu vzeli za svoje tudi številni režiserji igranih filmov. Posnetki z ročno kamero so pogosto odsekani in raztrgani. Tresenje kamere je težko prezreti.

### **POSNETKI Z ŽERJAVA**

So vožnja kamere po zraku. Žerjav je nekakšna mehanična roka, pogosto daljša od sedmih metrov. Premika se lahko v vse smeri.

### **ZRAČNI POSNETKI**

So varianta posnetka z žerjava. Navadno jih snemajo iz helikopterja. Običajno jih uporabljajo za podajanje nenadnega občutka svobode.

### **ZUM OBJEKTIV**

Kamera se dejansko ne premika, vendar je njegov učinek na platnu zelo podoben kadru z izjemno hitro vožnjo kamere po tračnicah ali z žerjavom. Učinek zuma nam daje osupljiv

občutek, da smo pahnjeni v prizor oz. prav tako sunkovito umaknjeni z njega. Z zumom v prizor ali iz njega lahko šinejo veliko hitreje kot vožnja kamere. Na obljudenih lokacijah so ti zum objektivni uporabni za snemanje z velikih razdalj, daleč od radovednih pogledov mimoidočih.

## **LUČ, SVETLOBA, BARVE**

Za postavitev in nadzor osvetlitve filma in kakovost fotografije v splošnem odgovoren direktor fotografije. Osvetlitev večine filmov je običajno zelo zahtevna, saj je treba luči uporabiti z izjemno natančnostjo. Režiser lahko z lučmi usmerja gledalčev pogled na katerokoli področje slike. Filme snemajo tako dolgo predvsem zaradi neznansko zapletenega osvetljevanja vsakega kadra.

Slogov osvetlitve je več. Komedije in muzikali se nagibajo k NEKONTRASTNI LUČI z močno enakomerno osvetlitvijo in redkimi izrazitimi scenami. Tragedije in melodrame se navadno osvetljene z VISOKOKONTRASTNO LUČJO z močnimi svetlobnimi snopi in dramatičnimi progami črnine. Kriminalke, srhljivke in gangsterski filmi so povečini v KONTRASTNI LUČI z difuznimi scenami in razpoloženskimi tolmoni svetlobe.

V studiu posneti filmi so bolj stilizirani in odrski, na konkretnih lokacija pa bolj uporabljajo razpoložljive svetlobne vire z bolj naravnim slogom osvetlitve. Vendar večina filmskih ustvarjalcev tudi na zunanjih lokacijah uporablja luči in žaromete. Bodisi za krepitev naravne svetlobe, bodisi za mehčanje ostrih kontrastov, ki jih ob jasnih dnevih povzroča sonce.

Svetloba in tema imata že od rojstva človeštva simboličen pomen. Temo uporabljajo za nakazovanje strahu, zlega. Svetloba navadno pomeni varnost, vrlino, resnico, radost. Nekateri filmski ustvarjalci zaradi teh ustaljenih simboličnih povezav namerno sprevačajo svetlo – temna pričakovanja. Hitchcockovi filmi skušajo pretresti gledalce tako, da jih presenetijo na točki, kjer se počutijo varne. Veliko svojih najbolj nasilnih prizorov je Hitchcock postavil na bleščečo svetlobo.

PREOSVETLITEV filmski ustvarjalec napravi tako, da skozi zaslonko namerno spusti preveč svetlobe. Čez celotno površino slike se razlije jarka svetloba. Preosvetlitev je najučinkovitejša v morastih in fantazijskih sekvencah.

Filmski fotografi so v obdobju holivudskih velikih studiov razvili tehniko, ki je še danes razširjena po vsem svetu. Pri trojni osvetlitvi je prvi vir svetlobe GLAVNA LUČ. Ta ustvarja dominantne podobe – tisti predel, ki najprej pritegne pogled, ker vsebuje najočitnejši kontrast, navadno med svetlobo in senco. Dominanta je tudi dramatično najbolj zanimivo področje, osrednja točka bodisi fizičnega bodisi psihičnega dogajanja v kadru. DOPOLNILNE LUČI, ki so šibkejše od glavnih, mehčajo ostrino glavnega svetlobnega vira in razkrivajo stranske podrobnosti, ki bi jih sicer skrivala senca. PROTILUČI ločujejo like v ospredju od prizorišča in krepijo predstavo tridimenzionalne globine v sliki. Še posebej je učinkovita za poudarjanje svetlih las.

### **Slika 12: Luč**



*Vir: Psiho, Alfred Hitchcock, 1960*

OD SPODAJ OSVETLJEN OBRAZ je skoraj vedno zlovešč, čeprav si igralec nadene popolnoma brezbrizen izraz.

OD ZGORAJ OSVETLJEN OBRAZ dobi nekakšen angelski pridih, znan kot učinek svetniškega sija. Ljubezenski prizori so pogosto sneman z učinkom svetniškega sija okrog glav ljubimcev, da dobita romantično avro.

BARVNI FILM se je komercialno razmahnil šele v 40. letih 20. stol. Vendar je bilo že pred tem veliko poskusov z barvami. Pri ročnem barvanju je bil vsak risar odgovoren za minuto filmskega traku. V 30. letih 20. stol. so barve vse preveč polepšale, zato so sprva menili, da so za realistične drame barve neprimerna snov.

### **Slika 13: Barvani film**



*Vir: Dark Victory, Edmund Goulding, 1939*

Barva je pri filmu bolj podzavesten element. Ima močan čustven naboj in je bolj razpoloženska kot razumska. Barvna simbolika je kulturno pogojena, vendar pa so njeni pomeni v različnih družbah presenetljivo podobni.

HLADNE BARVE – modra, zelen, vijolična

V splošnem pomenijo spokojnost, vzvišenost in vedrino. V sliki so tudi bolj umaknjene.

TOPLE BARVE – rdeča, rumena, oranžna

Izražajo napadalnost, nasilje in vzdraženost. Na večini slik izstopajo.

Žive barve so pogosto vedre, zato jih režiserji pogosto razredčijo, zlasti če je snov resna ali mračna. Kadar želijo izraziti konservativne družbene vrednote so barve okusno umirjene, spodobne, skoraj potlačene. Podobe se zdijo skoraj namočene v sepijo, kakor obledele fotografije.



**Slika 14: Tople in sončne barve**

**Slika 15: Barve začnejo bledeti**

Taborišče smrti izžene skoraj vso barvo iz podob.



*Vir: Bratec, Stephen Daldry, 2009*

V barvnih filmih zaradi simbolike včasih uporabijo tudi črno – belo fotografijo. Črno bele sekvence opozarjajo na bolj pomembne zadeve.