

## PROSTOR

Vsako filmsko podobo obdaja OKVIR PLATNA. Filmski okvir lahko deluje kot prispodoba za drugačne ograde (npr. kot okno skozi katerega kukamo v intimne podrobnosti v življenju likov). Posamezni deli znotraj okvira lahko sporočajo simbolične pomene. Ustvarjalec lahko s postavitvijo predmeta ali igralca v določen kot znotraj okvira korenito spremeni svoje sporočilo o njem.

SREDNJI DELI PLATNA so navadno rezervirani za najpomembnejše vizualne elemente. Sredina je norma: pričakujemo, da so tam prevladujoči vizualni elementi. Prav zaradi tega pričakovanja so predmeti na sredini običajno vizualno nedramatični.

Področje blizu ZGORNJEGA ROBA PLATNA lahko predstavlja moč, oblast in ambicijo: palača, gorski vrh, avtoritarne osebnosti. Če prav pod vrh platna postavimo neprivlačno osebo, se lahko zdi grozeča in nevarna, nadrejena drugim likom v sliki.

### Slika 16: Moč



Vir: *Bend it like Beckham*, Gurinder Chadra, 2003

Področja pri DNU SLIKE običajno sporočajo nasprotno: podložnost, ranljivost in nemoč. Predmetom in osebam postavljenim v take položaje na videz grozi, da bodo v celoti zdrsnili iz kadra.

LEVI IN DESNI ROB KADRA navadno sporočata nepomembnost, ker sta najbolj oddaljena od sredine kadra.

Za simbolični pomen je mogoče izkoristiti še dve področji zunaj kadra:

- PROSTOR ZA KULISAMI – s tem, ko ne pokaže kaj se dogaja za zaprtimi vrati, lahko filmski ustvarjalec izzove gledalčevo radovednost in poskrbi za neprijeten občutek praznine
- PROSTOR ZA KAMERO – npr. vidimo samo pištolo, morilca pa ne.

Večina filmov želi pričarati tudi ILUZIJO VOLUMNA IN GLOBINE. Filmski ustvarjalci navadno komponirajo na treh ravneh: v ospredju, v sredini in v ozadju. Ta tehnika vzbuja občutek globine.

Odperta in zaprta forma predstavljata vsaka svoj odnos do realnosti. ODPRTA FORMA poudarja neformalne, nevsiljive kompozicije. Videti je, da so predmeti in postave prej najdeni kot pa namenoma urejeni. Dajejo občutek spontanosti, neposrednosti. Okvir je ponavadi nepoudarjen. Prostor je nepretrgan, režiserji radi vodijo kamero čez prizorišče, da poudarijo njegovo nadaljevanje zunaj kadra. Kader se zdi nezadosten, preozko omejen, da bi zajel vso obilnost obravnavanega predmeta. Odprte forme sporočajo svobodno odločanje.

Za ZAPRTE FORME je verjetneje, da poudarjajo neznanost. Gosteje so nasičene z vizualnimi informacijami. Prostor se zdi zaprt in samostojen, ne pa kontinuiran. Zaprte forme namigujejo na usodo in jalovost volje: pomembnih odločitev ne sprejemajo osebe, sprejema jih kamera in to vnaprej. Videti je, da kamera pravzaprav ve kaj se bo zgodilo, še preden se zgodi. Zaprte forme pogosto uporabljajo za prizore zaprtosti ali ujetosti.

Odprte in zaprte forme so najučinkovitejše v filmih, v katerih ti tehniki ustrezata obravnavani temi. Zaporniški film, ki uporablja večinoma odprte forme je težka čustveno prepričljiv. Odprte forme so ob pretirani rabi lahko videti malomarne in naivne, nenadzorovane, neosredinjene. Tako kot doma posnet film. Zaprte forme pa se lahko zdijo izumetničene in nespontane, prenapete.

### **Slika 17: Zaprta forma**



*Vir: The weather man, Gore Verbinski, 2005*

## **MONTAŽA**

Kader je osnovna enota filma. Kadri dobijo pomen šele, ko jih povežejo z drugimi kadri in strukturirajo v montirano sekvenco. Montaža je povezovanje posameznih kadrov v prizore.

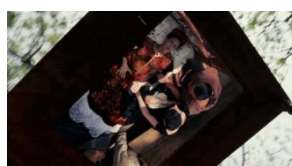
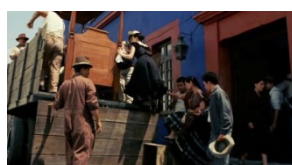
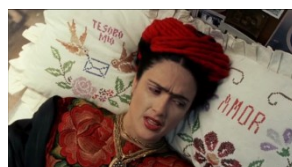
### **KONTINUIRANA MONTAŽA**

Ta tip montaže je še danes v rabi pri večini igranih filmov, čeprav samo v ekspozicijskih prizorih. Skuša ohraniti gladek potek dogodka, ne da bi ga dejansko prikazala v celoti. Nепrekinjen kader ženske, ki se vrača z dela domov, bi lahko trajal 45 minut. Kontinuirana

montaža strne dogajanje v nekaj kratkih kadrov, od katerih vsak asociativno vidi v naslednjega:

1. ženska zapre vrata pisarne in stopi na hodnik
2. zapusti poslovno stavbo
3. sede v avto in ga vžge
4. vozi se po avtocesti
5. njen avto zapelje na dovoz pred domačo hišo.

### Slika 18: Kontinuirana montaža



Vir: Julie Taymor, *Frida* (2002)

## KLASIČNA MONTAŽA

Pomembni so dramatična napetost in čustveni poudarki, ne zgolj fizični razlogi. Če npr. v sobi sedijo štirje liki, lahko režiser med dialogom preide iz enega govorca na drugega, nato pokaže odziv enega poslušalca, nato dvojček sogovornikov in naposled veliki plan četrte osebe.

### Slika 19: Kader - proti kader



*Vir: Alfred Hitchcock, Psiho (1960)*

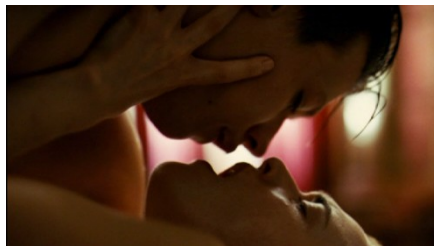
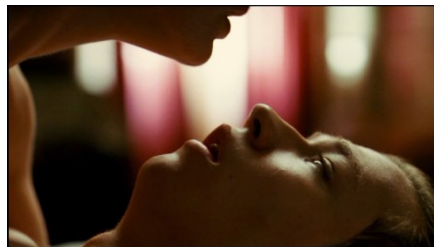
Prizor bi lahko posneli tudi v enem samem kadru v splošnem planu. Takšna postavitvev je znana kot osnovni kader ali KADER SEKVENCA. Položaj kamere se v celotnem prizoru ne spremeni.

Klasična montaža je bolj niansirana in vsiljiva. Razbije enotnost prostora, razčleni njegove sestavne dele in preusmeri našo pozornost na podrobnosti.

## TEMATSKA MONTAŽA

Povezuje kadre iz različnih časovnih obdobjij in lokacij na podlagi tematskih odnosov.

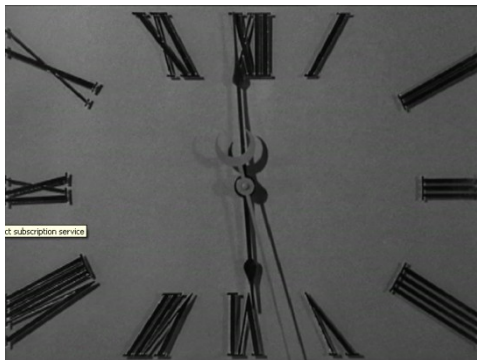
### Slika 20: Paralelna montaža



*Vir: Stephen Daldry, Bralec (2009)*

Z montažo lahko prekinejo sedanost z domišljajskimi vložki.

### **Slika 21: Asociativna montaža**



*Vir: Charlie Chaplin, Moderni časi (1936)*

Tudi obzirnost je načelo montaže: nihče ne mara, da ga opozarjajo na tisto, kar je očitno. To se zgodi kadar režiserji naredijo rez prepozno. V nekaterih primerih naredijo režiserji rez še pred vrhom vsebinske krivulje, zlasti v zelo napetih sekvencah. Hitchcock v številnih filmih drži gledalce s tem, da jim ne da dovolj časa, da bi doumeli vse pomene kadra.

Z montažo večkrat zavajajo – prikrivajo namesto razkrivajo. Dvojniki izvajajo plesne točke, nevarne akrobacije. Pri plesu kontinuiranost ustvarja glasba, bližnji plani prikažejo igralce, odmaknjene kamere pa poklicne plesalce.



## **Slika 22: Igralci in njihovi dvojniki**



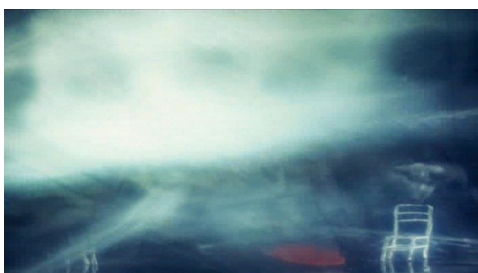
*Vir: Flashdance, Adrian Lyne, 1983*

Sekvence s FLASHBACKOM: preteklost in sedanost, bežni spominski kadri  
Sekvence s FLASHFORWARDi: prizori iz prihodnosti

### **ZATEMNITVE IN ODTEMNITVE**

Običajno pomenijo časovni zamik. Pripovedni segmenti so povezani z zatemnitvami. Naslednji prizor se potem odtemni, pogosto na drugi lokaciji in ob drugem času, čeprav ponavadi z istimi liki.

## **Slika 23: Zatemnitev**



*Vir: Julie Taymor, Frida (2002)*

## Slika 24: Primer dvojne ekspozicije



Vir: Julie Taymor, *Frida* (2002)

## FILMSKI ZVOK

Prispeva k učinku podobe in le tega še podvoji oz. potroji. Tudi filme pred letom 1927 je spremljala glasba. V kinodvoranah so za glasbeno spremljavo poskrbeli celi orkestri.

Večina »stoodstotno« zvočnih filmov je bila vizualno dolgočasna. Oprema v tistem času je zahtevala hkratno snemanje zvoka in slike. Kamera je bila omejena na en sam položaj, igralci se niso smeli odmikati od mikrofona. Kmalu so na prizorišče postavili več mikrofонов, kasneje so mikrofoni pritrdili na žerjav, da so lahko sledili igralcem.

Filmski zvok je zgrajen. Namesto, da bi zvoke posneli v realnosti jih v studiu sintetizirajo (zmiksajo) v več plasti, saj večine zvokov med samim snemanjem filma ni slišati. Hrsk rezila, ki predere varnostnikovo lobanjo v Terminatorju 2, je v resnici posnetek psa, ki ugrizne v pasji piškot. Montažer filma zbere vse različne zvoke, ki jih potrebuje za film. Veliko jih je posnetih vnaprej in shranjenih v zvočnih arhivih.

Višina glasnosti in tempo zvočnih učinkov lahko zelo vplivajo na naše odzivanje na kateri koli šum. Visoki zvoki so navadno cvileči, pri poslušalcu pa zbujejo občutek napetosti. Zelo visoke zvoke uporabljajo tik pred vrhuncem ali med njim.

Nizkofrekvenčni zvoki pa so težki, polni in manj napeti. Pogosto jih uporabljajo za poudarek dostojanstvenosti ali slovesnosti prizora. Nizki zvoki lahko sporočajo tudi tesnoba in skrivnostnost.

Glasni zvoki so največkrat nasilni, napeti in grozeči. Tihe občutimo kot nežne, obotavljive in pogosto šibke. Enaka načela veljajo za tempo.

Zvok razširi sliko čez meje kadra. Navadno se bojimo tistega, česar ne vidimo. V zvočnem filmu popolna tišina že kot takšna zbuja pozornost. Ob vsakem daljšem obdobju tišine nastane srhljiva praznina, slutnja, da nekaj čaka, da bo vsak trenutek počilo. Tako kot zamrznjenja slika je lahko tudi tišina v zvočnem filmu uporabljena kot simbol smrti, saj zvok povezujemo z življenjem.

Začenši z uvodno špico je lahko glasba nekakšna uvertura, ki napove razpoloženje ali vzdušje celotnega filma. Posamezne vrste glasbe lahko določajo prizorišča, družbene sloje ali etnične skupine.

Tuje filme v večini držav navadno sinhronizirajo v jezik gledalcev. Kakovost zvok sinhroniziranja je le grob približek originalu, tudi zaradi igralcev, ki so manj nadarjenih od



izvirnih. Po drugi strani so podnapisi prav tako utrujajoči, saj nas silijo »brati« film, namesto, da bi se poglobili v podobe.

### GLAS ČEZ SLIKO

Je lik, ki v resnici govori sam s seboj – misli oz. je nevidni pripovedovalec, ki nam pomaga razlagati dogajanje.

## ZGODBA

Ameriški filmi se odvijajo hitreje od počasnih evropskih in zelo počasnih azijskih. Ameriški filmi še danes vsebujejo pripovedi, ki se začenjajo skoraj takoj in trmasto drvijo proti eksploziji dogajanja.



**Slika 25: Ameriški film**

*Vir: Speed, Jan De Bont, 1994*



**Slika 26: Indijski film**

*Vir: Ghare Baire, Satyjit Ray, 1984*

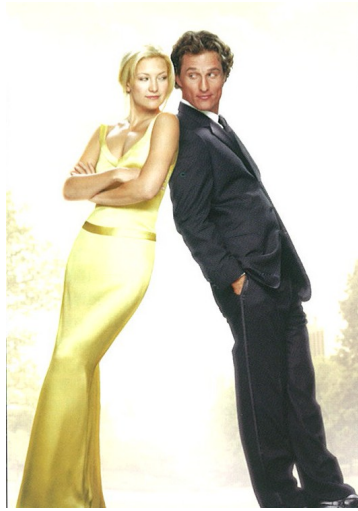
Marsikatero zgodbo ne ustvari en sam pripovedovalec. Skupno avtorstvo scenarijev je razširjeno zlasti v ZDA, kjer zgodbo pogosto sestavijo producenti, režiserji, scenaristi in zvezdniki.

Predvsem v ameriškem filmu ima zgodba vrhovno oblast, čeprav se zdi, da je nihče ne jemlje prav resno. V večini primerov prinesemo v kino svoja pričakovanja in občutja, še preden si ogledamo film. Zaradi poznavanja določenega obdobja ali žanra pričakujemo predvidljivo zbirko spremenljivk. Kadar pripoved ni v skladu z našo tradicijo, ali z našim poznavanjem zgodovine smo prisiljeni znova oceniti svoj odnos do te pripovedi. Lahko se prilagodimo avtorjevi predstavi ali pa zavrremo novost kot neprimerno.

Pripovedne strategije pogosto določa ŽANR.

V tistih filmih, kjer je jedro suspenz (srhljivke, policijske zgodbe, detektivski filmi) pripoved namenoma prikriva podatke in nas sili k ugibanju, k zapolnjevanju praznin. Pri romantičnih komedijah že vnaprej poznamo razplet. Poudarek je na tem, kako fant dobi dekle, ne pa ali jo dobi. Naše poznavanje zvezde v filmu določa tudi pripovedne parametre tega filma.

### **Slika 27: Romantični film**



*Vir: How to lose a guy in 10 days, Donald Petrie, 2003*

Občinstvo vnaprej sodi o filmu tudi po konotacijah v naslovu. Ko se film začne, začnemo določati njegove pripovedne meje. Slog uvodne špice in spremljevalne glasbe nam pomaga opredeliti ton filma. Režiser v prvih ekspozicijskih prizorih določi spremenljivke filma in razpoloženje ter vzpostavi premiso, ki bo gnala pripoved naprej. Začetni prizori namigujejo, kako se bo razvijala pripoved in kako se bo verjetno končala.

Film mora imeti uvod, jedro in zaključek vendar ne nujno v tem vrstnem redu.

#### **KLASIČNA PARADIGMA**

Je najbolj priljubljena oblika organizacije zgodbe, zlasti v ZDA. Model je zasnovan na konfliktu med protagonistom (nosilcem dogajanja) in antagonistom (tistim, ki se mu upira). Na začetku filma želimo izvedeti kako bo protagonist dosegel želeno kljub precejšnjem upor. Prizori, ki sledijo z naraščajočim vzorcem dogajanja stopnjujejo ta spor. Prizori se med seboj povezujejo: vzrok – posledica. Konflikt se stopnjuje do največje napetosti v vrhuncu. Tu se antagonist in protagonist odkrito spopadeta. Eden zmaga, drugi izgubi. Po soočenju dramatična napetost popusti v razrešitvi (poroka, ples, smrt, vrnitev v sedanjost...).

#### **REALISTIČNE PRIPOVEDI**

Realisti zavračajo izumetničenost, želijo zunanji svet predstaviti transparentno, brez popačenja. Danes realisti s pretvezo, potlačenjem, navidezno naključnostjo dogodkov predstavljajo, da je realistična pripoved »nedotaknjena« ali »kakor življenje«. Rajši imajo ohlapen zaplet, brez jasno opredeljenega uvoda, jedra in zaključka. Gledalci, ki imajo radi hitro odvijajoče se zgodbe, so pogosto nestrpni pri realističnih filmih, ki se največkrat počasi razvijajo. (Božje mesto)

## FORMALISTIČNE PRIPOVEDI

Slog je za formaliste bistvenega pomena. Ukvarjajo se s fantazijskim gradivom ali zavrženo snovjo, da poudarijo svet domišljije in lepote zaradi nje same. Čas je pogosto pomešan in prerezporejen. Formalistične pripovedi so pogosto prekinjene z liričnimi medigrami (plesne točke). (Moj stric iz Amerike)

## NEIZMIŠLJENE PRIPOVEDI

Dokumentarni in avantgardni filmi ne pripovedujejo zgodb. Zgodba – če obstaja – je strukturirana glede na temo ali argument, zlasti pri dokumentarcih.

Dokumentarci se ukvarjajo z dejstvi, z resničnimi ljudmi, kraji, dogodki. Poročajo o tistem kar že obstaja. Vendar je gradivo tudi oblikovano s tem, ko izbirajo podrobnosti. (Potovanje carskega pingvina)

## AVANTGARDNI FILMI

So raznovrstni, večina se jih ne trudi pripovedovati zgodbe. Pogosti so avtobiografski filmi. Mnoge avantgardne umetnike zanima predvsem posredovanje njihovih idej in izkušenj, zato so včasih nerazumljivi. Z nekaterimi izjemami avantgardni filmi niso vnaprej napisani.

## ŽANR IN MITOLOGIJA

Obstaja na stotine ŽANRSKIH FILMOV. Žanre ločimo po značilnih konvencijah o slogu, snovi, vrednotah. Številni žanrski filmi ciljajo na določeno občinstvo. Žanr je ohlapna zbirka pričakovanj. Vsak primer določene vrste zgodbe je namreč povezan s svojimi predhodniki, vendar nanje ni prikovan. Umetniške odličnosti ne določa žanr, temveč kako dobro avtor izkoristi konvencije njegove forme.

Glavna slabost žanrskih filmov je, da jih je tako lahko posnemati in da jih mehanske ponovitve razvrednotijo. Pri kritiki so najbolj sprejeti tisti žanrski filmi, ki najdejo ravnotežje med vnaprej določenimi konvencijami forme in edinstvenim prispevkom avtorja. Žanrski avtor nikoli ne začne iz nič. Lahko gradi na dosežkih predhodnikov in glede na svoje nagibe bogati njihove zamisli ali podvomi o njih.

Pogostejši žanri:

akcijski (action film), avtorski (auteur), burleska (burlesque), črni film (film noire), detektivka (detective), dokumentarni (documentary), dogma, drama, erotični (erotic), gangsterski, mafijski (gangster, mafia), grozljivka (thriller; horror film), komedija (comedy), kung-fu, ljubezenski (romance), melodrama, musical, otroški (children film), pustolovski (adventure), romantična komedija (romantic comedy), vojni (war film), vestern (western), znanstvena fantastika (science-fiction).

## NEŽANRSKI FILM

Biti mora bolj neodvisen. Umetnik je prisiljen sporočati tako rekoč vse glavne misli in čustva znotraj dela samega.

## IGRA

Filmska igra je kompleksna in raznovrstna umetnost, ki jo lahko razdelimo na štiri kategorije:

**STATISTI:** poskrbijo za vtis množice.

**NEPOKLICNI IGRALCI:** ne izberejo jih zaradi njihovih igralskih sposobnosti ampak zaradi pristnega videza – videti so pravi za svoje vloge.

**IZUČENI POKLICNI IGRALCI:** sem sodi večina igralcev. Sposobni so igrati različne vloge v različnih slogih.

**ZVEZDE:** slavni igralci, ki jih pozna širša javnost.

**AMERIŠKI ZVEZDNIŠKI SISTEM** je od sredine 1920 temelj ameriške filmske industrije. Zvezdniki so stvaritev javnosti, njeni glavni ljubljenci. Njihov vpliv na področju mode, vrednot in javnega vedenja je neznanski. Zvezde določijo pomen vsakega filma v katerem igrajo. So hrana za sanje. Tako kot starodavne bogove in boginje jih častimo in obožujemo.

Pred letom 1910 v filmskih špicah skoraj nikoli ni bilo imen igralcev, saj so se producenti bali, da bi zato zahtevali višje plače. Toda javnost je vseeno poimenovala svoje ljubljence – pogosto z imenom igranega lika.

Vpadljivi lastnosti večine filmskih zvezd sta že od nekdaj lepota in spolna privlačnost. Večina velikih zvezd postane svoj lastni žanr. Filme jim prikrojijo tako, da poudarijo lastnosti, zaradi katerih so postale zvezde.

### Slika 28 Zvezde



*Vir: Octopussy, John Glen, 1983*

Razlika med poklicnim igralcem in zvezdo ne temelji na tehničnem znanju, temveč na množični priljubljenosti. Kadar nastopi v vlogi zvezda je z njo opravljen že večji del karakterizacije lika. (tradicionalne vrednote – Tom Hanks, upornik proti sistemu – Clint Eastwood, spektakularno lepa – Angelina Jolie)

## SCENARIJ

Scenaristi so po navadi odgovorni za dialog. Zamislijo si večino dogajanja (včasih do najmanjših podrobnosti) in pogosto predstavijo glavno temo filma. Scenaristova vloga se zelo razlikuje glede na scenarista in glede na film. Številni režiserji pišejo svoje lastne scenarije. Ameriški studijski sistem je spodbujal kolektivno avtorstvo scenarije.

Uspešni romanopisci le redko postanejo dobri scenaristi, ker ponavadi hočejo, da večino pomena posreduje jezik. Filmi pa komunicirajo predvsem s podobami. Filmski scenariji so sami po sebi le redko zanimivo branje ravno zaradi tega, ker so nekakšen načrt za končni izdelek.

Scenarije pogosto spremenijo igralci, ki igrajo njegove like. To je še posebno pri scenarijih napisanih za osebne zvezde. Njihove vloge po navadi vključujejo lastnosti zaradi katerih so zaslovele.

## PRIREDBE LITERARNIH DEL

Veliko filmov je priredb literarnih del. Boljše, ko je literarno delo, težje ga je prirediti. V primeru, če je umetniško delo doseglo svoj popoln izraz v eni obliki, je priredba skoraj nujno slabša. Veliko priredb pa je boljših od izvirnika.

Priredbe so lahko:

**SVOBODNE** – iz literarnega dela je vzeta samo kaka ideja, situacija ali lik, potem pa se razvija neodvisno.

**ZVESTE** – čim bolj upoštevajo duh izvirnika tako, da ohranijo večino pomembnih likov in prizorov, pa tudi ton izvirnika

**DOBESEDNE** – običajno so omejene na gledališke igre.

Filmi lahko gledališkemu delu dodajo številne razsežnosti, še posebno z uporabo velikih planov in montaže.

Povzeto po:

Louis Giannetti, Razumeti film, UMCO, 2008, Ljubljana