

BOLJ PRAKSA KOT TEORIJA

1. Predstavitev: poveš, kdo si in kaj počneš (kratko, priloga filmologija, radio, dramski teksti, knjiga /roman, kratka proza/ ipd.)

2. Uvod: **DILEMA:**

„**Povej jasno, glasno in odločno!**“ to je prvo načelo retorike. Drugo pa se glasi:

„Nikoli se ne opravičuj!“ in teh načel je še veliko. Zakaj vam to pravim?

Zato, ker sem se sprva hotel opravičiti, češ da ne vem, kaj je bolj smiselno, naj bi govoril o teoriji snemanja filmov in videofilmov, ali črpal iz svoje dosedanje prakse. Pa se ne bom! Ugotovil sem, da sem se pravzaprav ujel v prvo načelo: „Povej jasno, glasno in odločno!“

To velja tudi za vsakršno avdiovizualno ustvarjanje. Seveda v prenesenem in mediju prilagojenem smislu.

Povej jasno: Prav vse, kar želimo sporočiti v obliki gibljivih slik, pa naj gre za film, video ali tube..., mora biti v *celoti razumljivo gledalcem, receptorjem sporočila*, ki jim je namenjeno. Mišljeno je v najširšem pomenu besede, pa naj gre za kemijski poskus, dokumentaren ali igran video. Tu se dotikamo ciljne publike, a o tem pozneje. Če prikazano ni razumljivo, komunikacije preprosto – **ni**.

To velja tudi za posamezne sekvence ali kadre. Od trenutka, ko je nekaj za nas nerazumljivo, je film izgubljen. Pri "tubu" in DVD je nekoliko drugače, saj si lahko zavrtiš še enkrat, tolikokrat, da razumeš, a princip načelno še velja!

Povej glasno: tu seveda ni mišljeno, da moralo biti vse "našponano" do maksimuma, zvok, barve, glasba, marveč tehnično korektno. Iz svoje mladosti: na festivalih amaterskega filma so po filmu avtorji razlagali, kaj so hoteli prikazati, ker tega pač zaradi slabe kvalitete slike nismo videli. Vem in vidim, da je včasih še danes tako, a ne toliko zaradi video tehnike, avtomatika že marsikaj zmore, marveč zaradi izraznih sredstev, ki jih avtorji uporabijo oziroma ne znajo uporabiti.

Povej odločno: tu že segamo na področje priprave scenarija in snemalne ali režijske knjige. Film (pri tem mislim na vsakršno obliko avdiovizualnega dela in medij, tudi video in podobno) je umetnost in vsaka umetnost je po definiciji – *izbor in ureditev*. To pomeni, da moramo v neko vizualizacijo vključiti samo tisto, kar je nujno potrebno in je v *glavnem toku dogajanja* (main stream). Vsakršno pojasnjevanje tipa "mimogrede" tu odpade. Je stranpot in ubije ritem filma, zaustavi pripoved in jo izniči. Vendar to načelo ne izključuje paralelne pripovedi, ene ali celo več, ki teče ali tečejo z vzporednim tokom kot metafora. To je nekaj drugega in to je še zlasti dobrodošlo pri dokumentarcih in igranih filmih.

3. SCENARIJ:

Kaj je scenarij? Lahko bi ga označili kot **pisni zapis nekega dogajanja ali vsebine, ki jo želimo vizualizirati, prikazati v obliki gibljivih slik z zvokom.**

Pred faza scenarija je **ideja**. Ponavadi še ne artikulirana, kakor zarja, ki naznanja dan. Ideja je lahko hipna, nekaj se nam posveti, lahko jo nosimo dalj časa v sebi, lahko jo nezavedno spremljamo, z njo živimo, in v nekem trenutku dozori.

Pri dokumentarjih je velikokrat tako, da si rečemo: „Vidiš, to je tema za film!“

Iz ideje se rodi **zamisel**, ki je faza, ko nas vsebina že preganja, nam ne da miru in nas sili v nenehno razmišljanje o uprizoritvi.

Opredmetenje zamisli je ponavadi **sinopsis**, še zlasti, če moramo za film zainteresirati naročnika, plačnika, urednika ali producenta. Včasih zadostuje že ena sama stran, včasij nekaj več, da pojasnimo zamisel z dramaturško zasnovo in poanto ali smisel projekta.

Pri inštitucijah: šolah, uredništvih, podjetjih..., je ponavadi zdaj tu faza izbora in odločanja med različnimi zamislami in vsebinami.

Ker je scenarij pisni zapis, se srečamo z vprašanjem, kako prevesti zamisel iz enega izraznega jezika (filmskega) v drugega, širšemu krogu razumljivega, pisnega. Tu bi se lahko srečali, in tudi se srečamo, s pravili. Pa ne mislim na slovnična pravila, ki nesporno veljajo.

Prvi vidik: pravila so zato, da jih spoštujemo in se po njih ravnamo.

Drugi vidik: pravila so zato, da jih - premišljeno – kršimo in se po njih ne ravnamo.

Tretji vidik: ker obe prejšnji pravili veljata, velja tudi, da ni pravil.

Pri filmu-vidu se to lepo manifestira, bodisi pri pisanju scenarijev, snemalne knjige in pozneje pri snemanju in montaži ali finalni obdelavi. Pri pisnih oblikah priprav avdiovizualnega dela zato ne moremo govoriti o pravilih pisanja, marveč zgolj o **tradiciji** pisanja scenarija in snemalne knjige.

Oblike scenarijev: če izvzamemo Hollywoodsko prakso in se usmerimo v evropsko tradicijo pisanja pisne predloge za film, vidimo vsemogoče, od poezije do proze in do naravnost birokratskega določanja vseh uprizoritvenih podrobnosti, s plani in rakurzi, kar je že domena snemalne knjige. V teh primerih lahko scenarij celo nadomesti snemalno knjigo. ***Ni pravila, ker so tudi avtorji scenarija različni, podobno kot dramatik, ko pišejo odrska dela.*** Eni so polni opomb in pripomb, kako naj režiser neko stvar izvede, drugi nizajo samo dialoge in pustijo režiserju prosto pot.

Pogosto se skozi zgodovino filma srečamo z **literarno predlogo**, to je s **knjigo, romanom, novelo**, z zgodbo, ki jo potem nekdo ali neka skupina realizira ali uprizori. Na primer Ivan Cankar je napisal Na klancu in po tem delu so potem posebej napisali scenarij za film. Po Ivanu Tavčarju so posneli znamenito Cvetje v jeseni... Podobno velja za Ano Karenino Leva Tolstoja, za ekranizirane romane Agathe Christie in

podobno, da ne naštevam do onemoglosti.

Pri prvem slovenskem filmu *Na svojo zemlji* pa so ubrali nekoliko drugačno pot. Scenarij je pisal književnik Ciril Kosmač, in sicer zgodbo posebej za film in to v literarni obliki (pokaži knjigo). Ob večerih, ko so pregledovali surove posnetke posameznih sekvenc, je na kraju samem, na svojem domu v Slapu ob Idrijci, obkrožen s filmarji dopisoval in spreminjal zgodbo. Kajti on je pisal zgodbo, ne klasičnega scenarija, razdeljenega na dve polovici, na avdio in video del. France Štiglic, kot (končni) režiser, pa je potem iz te literarne predloge direktno pisal snemalno knjigo po kadrih in tako naprej. Za scenarista velja torej Ciril Kosmač in knjiga ima podnaslov *scenarij*, kot so takrat rekli. No, res pa je, da je vsak "prizor" Kosmač krajevno opredelil, na primer: *V Obrekarjevi izbi...*, *sredi vasi...*, včasih pa je opisal tudi temeljno značilnost *V požgani vasi*, ali pa *Pusta, megljena jesenska pokrajina*.

Proces je bil torej nasproten od ustaljene preizkušene poti, ko po literarnem delu nastane scenarij. Tu je zaradi potreb filma nastalo - literarno delo.

V ameriški filmski industriji v procesu filma sodeluje ponavadi veliko več ljudi bolj specializiranih poklicev. In tudi scenaristov je pogosto več, ne en sam. Vse je pač podvrženo kapitalu in zato je "proces modrovanja" (*brainstorming* ali možganska nevihta) vsakdanja stvar. Več glav več ve. Zato so tudi vpeljali dogovoren način pisanja scenarijev. In eni so specialisti za izmišljanje grobih okvirjev, recimo temu za makro pripoved, za drugi za pisanje prizorov, za mikro pripoved, tretji pišejo samo dialoge in tako naprej. Tak način se je v Evropi uveljavil predvsem pri snemanju reklamnih spotov.

V Evropi je film bolj avtorski in manj industrija in zadeva vsaj v načelu ni tako razdrobljena. Avtorstvo je bolj enovito. Tu se je pri pisanju scenarija uveljavila tradicija *vertikalne razdelitve strani na levo in desno polovico*.

Leva opisuje vizualni del, desna pa zvočno sliko, dialoge, šume in glasbo.

Z opombami in pojasnili v obeh delih. Vendar, kot rečeno, oblika ni strogo določena. (Pokaži primere svojih starih in novih scenarijev).

Posebna oblika *scenarija je, ko je ta tako natančno opredeljen*, da *snemalna knjiga sploh ni potrebna (Sledi pričakovanj, stoletnica Bohinjske proge, 2006)*. Vendar je to bolj izjema kot pravilo in smiselna tedaj, ko sta *scenarist in režiser v isti osebi*.

(Povej, kako je film nastal; najprej radio, spoznal ljudi; ipd...)

V scenariju sem opredelil vse podrobnosti, tudi vezave med kadri, sekvencami in različnimi nivoji pripovedi. Film je večplasten, več paralelnih ravni, naracija, strokovnjaki za zgodovino, zaigrani prizori, slikar... Pa še en vidik je, ki je to omogočil: *temeljito poznavanje snovi* (prej radijska oddaja).

Še bolj specifična oblika pisne zasnove za film pa je, ko te **sploh ni**.

Ko ni scenarija!

Pred nekaj leti bi sam trdil, da to ni mogoče, a se je pripetilo meni pri snemanju dokumentarne oddaje **Dotik**, ob 60 obletnici prvega slovenskega celovečernega igranega filma Na svoji zemlji. No, tudi tu so potrebni nekateri predpogoji. Prvič sem ob snemanju prejšnjega filma Sledi pričakovanj po Baški grapi spoznal ljudi in smo se veliko pogovarjali tudi o približevanju obletnice snemanja prvega igranega filma. Potem sem posnel radijsko oddajo, kar je seveda bolj enostavno, in pri tem našel ključne sogovornike. Vsaj tako se mi je zdelo. Poiskal sem tudi še živeče ustvarjalce omenjenega filma (Štefko Drolc, Aleksandra Valiča, snemalca Iva Belca in direktorja fotografije Ivana Marinčka, arhitekta Toneta Mlakarja...) In smo šli v Baško grapo. Zasnovo scenarija sem imel bolj v glavi in v zamisli, kako naj film zgleda in zelo zelo ohlapno določeno, kdo naj bi kaj govoril tudi na papirju. Bolj sem vedel, kje in kdaj naj bi koga snemali...

Ko smo prišli na sredo vasi Koritnica, kjer so snemali glavnino filma pred 60 leti, so nenadoma spontano prišli ljudje, prinesli slike iz tistega časa in se spominjali kako je bilo. Nastal je stik med njimi, obujali so spomine.... se spet dotaknili drug drugega. Zato Dotik. Tu ni bilo kaj režirati po scenariju ali snemalni knjigi...

Podobno se dogaja pri dokumentarnem filmu, ko spremlja aktualne dogodke, in se šele pozneje išče pomen, izbira vsebino in določa obliko video filma. Ali pri popotnem filmu, ko ne vemo, kaj nas čaka...

V tem primeru je vrstni red filmskih opravil nekoliko preobrnjen in tu pride do izraza trditev, da **film pravzaprav nastaja v montaži**. V strogo filozofskem pomenu besede je to res, kajti šele z montažo nastane – **izdelek, umetnina**. Seveda ta filozofski vidik ne zanika in ne izključuje smisla vseh miselnih naporov ob siceršnji ustaljeni praksi priprave scenarijev in snemalne knjige med normalnim ustvarjalnim postopkom.

Scenarij kot strip, storyboard. Tega so si izmislili v Disneyevem studiju sredi 30.ih let prejšnjega stoletja, kjer so bili očitno bolj večji risanja kot pisanja. Pri nas se je uveljavil predvsem pri kratkih reklamnih spotih, ko je včasih res bolj enostavno slikovno pripoved narisati kot besedno zapisati. No, nekateri si tudi pri daljših igranih filmih pomagajo z risanimi sličicami, vendar ponavadi šele v procesu urejanja mizanscene, torej kot dopolnilo snemalne knjige.

O vsebini scenarija:

„O vsaki stvari se da narediti (dobro) oddajo!“ To načelo je zagovarjal moj nekdanji urednik v dokumentarnem programu. No, tu bi lahko razpravljali ure in ure, še zlasti, če upoštevamo tudi tisto v oklepaju – pridevnik dobro. Toda v načelu je imel prav: vsako stvar, vsako tematiko in temo, se dá oblikovati v avdiovizualni izdelek.

Ob vsebinski zasnovi scenarija, če ga pripravlja filmski avtor (*ne literat, književnik, ki*

je v principu pisal za drug medij, za knjigo) se je dobro zamisliti, kako bo pripoved v filmu tekla: bo **sintetična ali analitična** oziroma **deduktivna**. Bo temeljila na **reminiscenci**, vračanju v preteklost, bo imela **vzporedno zgodbo**, kot **metaforo**; ali bo vsebovale **simbole**, ali pa bo celoten film, **zgodba sama po sebi kot simbol** (na primer: *Kota Zabrisky, Antonioni*)?

Vem, da porečete, češ da je to bolj dilema za igrani film, kakor za filme, ki jih ustvarjate po šolah. Vendar sem mi zdi, da je pogosto dobro **poiskati paralelo** pri dokumentarnem filmu o vseh vprašanjih, ki nas obkrožajo. Morda to načelo pade pri filmski pripovedi o kemijskih poskusih in eksperimentih.

Toda, meni se zdi ob tem pomembnejše načelo, da je treba **vsebini prilagoditi režijski prijem**. Tega pa določamo s snemalno knjigo. Že v scenariju, zlasti če ga je pisal filmski avtor, je ponavadi določen **dramaturški lok** in vrh filma, vse pa je podrejeno poanti, ki jo film pripoveduje.

To, celota filma kot simbol, je pravzaprav - po moje - največ kar filma lahko dá. Vse je lahko res, kar vidimo in vse je hkrati simbol. (*Kota Zabrisky, Antonioni, Sveto pismo*). Kajti tu trčimo na **vprašanje prikazovanja resničnega sveta**.

Film je umetnost in kot vsaka umetnost je predvsem - **izbor in ureditev**. Torej, tudi tedaj ko prikazujemo, snemamo v realnem času, v realnem prostoru, realen dogodek, ki poteka spontano, mimo naše volje in režijskega posega (na primer demonstracije), nikoli ne kažemo celote te realnosti. Trije snemalci posnamejo isti dogodek na tri različne načine, vsak s svojega zornega kota, vsak rahlo drugje, v drugačnih planih in rakurzih. Vsakdo vidi dogodek rahlo drugače in izbira različno vsebino, akterje, ki jih pokaže. Vedno je torej še nekaj, kar kamera ni zajela, česar kamera ni pokazala. In potem trije različni montažerji zlepijo kadre v različno pripoved istega dogodka.

Zato je film **usmerjena resničnost**. In prikazuje natanko to, kar avtor hoče. Montaža sosledja kadrov, govor, šumi in glasba oblikujejo **ново resničnost**, ki jo **dojemamo kot verjetno in pravo**.

Danes je spet v ospredju tako imenovani tridimenzionalni svet na platnu, **3D video**, ali pa **TrialityTV** s stereoskopsko ali prostorsko sliko na ekranu. Princip pravzaprav ni nov in je znan že iz 30 let prejšnjega stoletja, seveda na filmu. V popolnosti pa se ni uveljavil, ker ni prinesel napredka pri filmski zgodbi, razen atraktivnosti, in prek nje radovednosti, ki jo gledalci zelo hitro potešijo. In tudi video 3D ne more prinesti prave resničnosti, pravega tridimenzionalnega sveta, marveč je to še vedno prevajanje tridimenzionalnega sveta v dvodimenzionalno, a "osenčeno" sliko, ker ni sposoben rešiti vprašanja rampe. Preprosto: če oseba A na filmu gleda osebno B z leve proti desni, pa naj jo vidimo še tako plastično prostorsko tridimenzionalno, jo mora v isti sekvenci, po vmesnem kadru osebe B, še vedno gledati levo-desno in jo moramo posneti z iste pozicije, ne glede na velikost plana, sicer nastane zmeda. Enako velja za nasprotno smer osebe B.

Pa ne razumeti, da sem proti tem novostim, le k razvoju filmske ali video pripovedi razen atrakcije ne morejo prinesiti ničesar.

4. SNEMALNA KNJIGA:

O snemalni knjigi na kratko. Podobno kot pri scenariju so tudi tu mogoče variacije na isto temo glede samega načina pisanja snemalne knjige. Ponavadi jo piše režiser, sam ali z asistenti. Snemalna knjiga je potem osnova za izdelavo snemalnega načrta, saj se v veliki večini primerov filme na snema po vrstnem redu, po zaporedju, marveč po lokacijah, če seveda čas, opredeljen v filmu to dopušča. Če se nekaj na isti lokaciji dogaja poleti in pozimi, tega seveda ne bomo snemali skupaj.

Torej snemalna knjiga najprej razvrsti snemalne dogodke po prizorih, po sekvencah in kadrih. Sekvenca je pomenska celota, zato je ta v znanstvenem filmu lahko nekaj povsem drugega kot pri igranem, ko lahko več sekvenc tvori prizor.

Na začetku vsake enote, ali pa ob spremembi, označimo, ali se dogaja zunaj, exterior, ali znotraj, interior. Potem, ali je scena podnevi ali ponoči.

Snemalna knjiga zapisuje kadre kot osnovno enoto filmske pripovedi v zaporednih številkah, po vrstnem redu. Ob številki kadra režiser zapiše še, kakšen bo izrez ali plan, kakšen bo pogled ali rakurz, normalen, spodnji, zgornji, ekstremni in vse vmes, nagnjen. Pri planih obstaja več različnih poimenovanj, filmski način je bolj preprost kot televizijski, ki spet ni enoten, eni uporabljajo opisen način (dvoplan, triplan), spet drugje označujejo s številkami P1, P2, P3 in tako naprej. Toda nepomembno je, za kaj se odločimo, le razumljivo mora biti v komunikaciji med snemalcem in režiserjem. Sam uporabljam filmsko izrazoslovje.

No potem tudi zapišemo ali je *kamera statična, ali se giblje in kako se giblje*, kot primik, kot odmik, zasuk v levo ali desno, navzgor, navzdol, ali kot kombinirano gibanje, včasih celo kot neurejeno gibanje, če je to upravičeno z vidika pripovedi. Osnovnega načina montažnih rezov med dvema kadroma, to je ostrega reza, ponavadi ne označujemo, razen, če je to nujno potrebno. Označimo pa *vse drugačne prehode*, prelive, zatemnitve in odtemnitve, dvojne ekspozicije, sliko v sliki in morebitne trike...

Šele nato na *levo zapišemo, kaj bo kamera videla, na desno pa dialog, morebitni komentar, opombo o šumih in glasbi*. Tudi vsebina opisa poteka dogajanja znotraj posameznega kadra je subjektivna in stvar režiserja. Lahko je zapisana vsaka podrobnost, ali pa samo splošni opis, ki ga potem režiser dopolni v kontaktu z igralcem. Recimo: lahko zapišemo - poljubita se. Lahko pa na dolgo in široko opisujemo, kje kdo koga poljublja, kako to naredi, kako dolgo ipd. Enako velja tudi za vsebino kadrov znanstvenega ali edukativnega šolskega filma.

Tu je treba omeniti, da je pravzaprav fascinantno, kako in koliko lahko **odstopa zamišljena snemalna knjiga od dejansko posnetih kadrov** in tistih, ki so potem v filmu. Neredko se zgodi, da na montaži ugotoviš, kako je nekaj kadrov preveč, kar ni nič hudega. Slabše je, če jih primanjkuje in potem zgodba "ne gre skupaj", kot pravimo. Zato se je na TV uveljavila praksa, ki smo s pridom prenesli na film, da smo posneli tako imenovane "slama kadre"; to so lepi kadri, povezani s pripovedjo ali z ambientom, v katerem dogodek poteka, in te vstavimo vmes, da "pretelovadimo" čez nerodnost.

5. REŽIJSKI PRIJEMI:

(*opis je prilagojen tistemu, kar sem videl v tekmovalnih filmčkih in bi morali v prihodnje razmisliti, bolj paziti ali popraviti s ciljem večje profesionalnosti*)

a) kader: je osnovna enota filmske pripovedi. In razen v eksperimentu (filmi v enem kadru...) ni nikdar sam. Je neke vrste vsebinska celica, ki se z drugimi povezuje v filmsko tkivo, ki ima funkcijo, ima pripoved. Poleg **vsebine dogajanja** znotraj kadra, je za kader značilno trajanje, **dolžina kadra**. Podobno kot smo prej govorili o dramaturškem loku z vidika celote filma, moremo in smemo govoriti tudi o dramaturškem loku znotraj vsakega posameznega kadra. Ta sme biti ravno toliko dolg, kolikor je potrebno, da ga identificiramo, zaznamo smisel pripovedi in... že se ga naveličamo. Tik pred tem je montažni rez in vezava na naslednji kader. Mnogokrat se zgodi, da so kadri predolgi in se potem ob njih dolgočasimo; velikokrat pa se zgodi prav nasprotno, da smo ga prehitro odrezali in se "interna zgodba" še ni razvila. Temu žargonsko pravimo **nedokončana simfonija**.

b) ritem pripovedi: trajanje kadra je po eni strani povezano s planom kadra in je v principu premo sorazmerno z velikostjo zajema. Total pokrajine zahteva daljši kader kot polsrednji ali bližnji plan. Toda, samo v načelu. To pravilo lahko z razlogom zavestno kršimo. Črno belo dogajanje terja v povprečju daljše kadre kakor v barvah.

Ritem filma ni tak bavbav, kot nekateri mislijo. V osnovi sledi naravnemu ritmu gibanja človeka. Ta pa sledi ritmu srca in dihanja. Če je človek umirjen, se bo tudi gibal umirjeno, ponavadi v štiričetrtinskem taktu in vse kar bo počel bo razdeljeno na, četrтинke, polovinke in celinke, na mnogokratnike enote torej, kakor v glasbi, če si jo lahko sposodimo za primerjavo. Radoživ, vesel človek, ki gre na zmenek, bo ubiral tričetrtinski ali celo dvečetrtinski takt. Bolj kot bo napetost pričakovanja naraščala, hitrejši bo ritem; metronom - več udarcev na minuto. To se da lepo opazovati, in sicer ljudi na ulici iz avta s prižgano glasbo. Nekdo, ki je usklajen sam s seboj, ga nič ne preganja in ni v pretiranem stresu, se bo gibal po naši glasbi; največkrat v ritmu valčka ali v mnogokratniku. Človek v stiski pa bo iz ritma.

/Mimogrede: režiser bi se moral tudi zavedati, da je aritmično gibanje lahko tudi smešno. Človek, uravnovežen s seboj, vedno dela več stvari hkrati, sočasno hodi in seže v žep, si čisti očala in se pogovarja, odklepa avto in pomežikne lepi gospodični ipd. Človek v stiski, pa je ponavadi "enoopravilni". Hodi, se ustavi, seže v žep, izvleče robček, sname očala, jih čisti, nadaljuje pot. Gibanje je nekako "robotsko".

Režiser lahko to s pridom izkoristi. Najbliže temu je denimo gibanje vojakov pred častniki, potem "klepečeplazenje" malih birokratov..., pretirana pobožnost... In zadevo pripelje do absurda. No, v naših primerih: ker so mladi akterji v šolskih filmih med snemanjem v stresu, se to dogaja pogosto in je napaka./

Torej, prej povedano je treba strogo spoštovati, da bo imel film svoj ritem pripovedi. Načina sta dva: prvi je dejansko **štetje, "dirigiranje" takta in ritma**, kot to počne dirigent, drugi pa je **metrični na osnovi sekunde** in mnogokratnikov navzgor in navzdol. To velja tako za film, kjer smo šteli sličice ali merili centimetre in potem prilagajali začetek in konec kadra. Drugi je na video montaži preprostejši.

In kako prikažemo **napetost in nelagodje: z aritmično montažo** (in seveda tudi drugimi prijemi!). Če bodo kadri metrično neurejeni, bomo zaznali zmedo, zbežanost; če bodo aritmični in vse hitrejši, se bo stiska povečevala...

c) center pozornosti: je prav tako pomembna sestavina kadra in jo moramo upoštevati pri montaži. Pripoved bo najlepše tekla, če center pozornosti v sliki ne bo skakal z leve na desno in nasprotno; premikati se mora zvezno v več kadrih ali s premikom akterja znotraj kadra. Če pa hočemo narediti zmedo in zbežanost, je skakanje centra pozornosti priročna vrlina. Toda premišljeno!

č) kompozicija kadra: v osnovi je kompozicija filmske ali video slike enaka kompoziciji fotografije. Vendar se znotraj kadra lahko marsikaj zgodi, bodisi zaradi igre akterjev ali premika kamere. Sliko v načelu delimo na horizonte, diagonale, vertikale zlatega reza in točke zlatega reza. (*Lahko pojasniš, narišeš, če bodo želeli...*)

d) kadriranje: to je osnovni način pripovedovanja filmske-video zgodbe. Slediti mora neki zamisli režiserja, zato je kadriranje včasih specifično in prepoznavno za določene avtorje. Lahko bi rekli, da je kadriranje na eni strani vpeto med kader spredaj in kader zadaj. S kadriranjem režiser osmišlja svojo pripoved. Ni namreč vseeno, kako prikaže nasilnika, ki vdre v pisarno, da bi izterjal denar od propadlega tajkuna. Povej primer... lahko spremlja, z nevtralne pozicije, lahko kaže s pozicije tajkuna za mizo, lahko izbere hrbet razjarjenega, ki ga s kamero spremlja do "malega tajkunčka" za mizo in veže kader, subjektivni pogled tajkuna, spodnji in morda celo nagnjen rakurz na nasilnika, ki s svojo alkoholno korajžo terja denar in grozi. Kako bo režiser to povedal je stvar njegove odločitve in želje prikazati, kdo ima dejansko moč.

e) rakurzi: osnova je normalen rakurz ali pogled. Ta je opisni brez pretenzij. Spodnji rakurz (posnetek od spodaj navzgor) povečuje akterja ali predmet, ki ga snemamo, zgornji (od zgoraj navzdol) dela ravno nasprotno. Mogoče so vse vmesne pozicije do ekstremno spodnjega in zgornjega, žabja ali ptičja perspektiva (v strem filmskem žargonu = ortogonalno). Nagnjeni rakurzi ponavadi izražajo nelagodje, psihično stanje... Posebna oblika je nizek rakurz, ko je kamera na tleh in snema na primer noge neidentificiranih ljudi, a je kamera še vedno bolj ali manj vodoravna. Posebna oblika nagnjenega rakurza je tudi nihajoči rakurz ali bolje – nihajoča kamera. Pri tem kamera ni statična, marveč niha okrog dogajanja, osebe ali predmeta, ki je center pozornosti in prehaja iz ene /skrajne/ nagnjene pozicije prek normale v drugo

/skrajno/ nagnjeno pozicijo, bodisi levo – desno /kakor nihalo ure/, ali naprej - nazaj /kakor na gugalnici/, ali celo kombinirano. V vseh primerih nihajoča kamera objektivizira neko notranjo napetost akterja ali akterjev, ali izraža njihov subjektivni in čustveni pogled dogajanja. Kot posebno obliko rakurzov (pa tudi gibanja kamere) bi lahko šteli nenehno spreminjanje pogledov pri kameri na žerjavu, kranu kot pravimo, in modernejših izpeljankah z dolgo "roko" s kamero, brez česar ni več nobenega "shova".

f) plani in njihova vezava: rekli smo, da je ostri rez temeljni povezovalni element med dvema kadroma. Tudi tu moramo upoštevati nekaj specifičnih zakonitosti. V skladu s starim načelom ne moremo in ne smemo z ostrim rezom nikdar povezati dva enaka plana, na primer total s totalom, srednji plan s srednjim planom, in podobno, marveč moramo z vidika ritma pripovedi povezovati različne plane. Če vežemo dva enaka plana - govori klasična teorija in praksa ji prikimava - potem na platnu ali ekranu zaznamo *preskok, ki nas zmoti*. Najmanj kar je, da se gledalec zave montaže. V normalnih primerih, če je pripoved tekoča, se montaže niti ne zavemo.

Temu načelu oporeka preišljena "udarna" montaža enakih planov, katere namen je ustvariti nelagodje ali dolgočasje (na primer montaža samih totalov pokrajine).

To načelo prav tako *zanika montaža samih velikih planov obrazov oseb*, kar ustvarja psihološko napetost. Vendar je treba takoj reči, da je tu montaža po sistemu polje-protipolje, pri čemer oseba A gleda denimo levo-desno in je tudi postavljena s težiščem v levem delu slike s "praznino" pred seboj, in oseba B, ki gleda desno-levo in je postavljena z masnim središčem na desni strani slike. V tem primeru ne bo preskoka, marveč bo pripoved jasna in gladka. Pri normalni širina platna 4:3 center pozornosti ne trpi, pri 16:9 pa že malce pleše. Hud preskok bi bil, če bi vezali dva velika plana oseb, ki gledata v isti smeri. Razen seveda, če ni to namerno. Če se dvema enakima planoma ne moremo izogniti, moramo uporabiti preliv med kadroma, spet seveda, če je ta smiselno upravičen; največkrat gre za konec ene sekvence in začetek druge.

Dopolnjena novejša teorija vezave kadrov ne govori več o planih, marveč o *razporeditvi mas* v sliki. Po njej ne moremo vezati dva kadra, ki imata enako razporeditev mas oziroma sta si kompozicijsko sorodna ne glede na velikost plana. V prid tej teoriji govori tudi način montaže ostrih rezov predmetov, na primer strojev, ali manjših predmetov na mizah in policah.

Med montažo nekega mojega filma na Vibi se sprva nisem mogel sporazumeti z montažerko, ki je "videla" plane čisto drugače kot jaz. Po klasični filmski teoriji je namreč človek merilo vsemu, zato posnetek nekega predmeta, ki je velik kot človeška glava ne more biti total, marveč samo bližnji plan. Zanj pa je to bil to total predmeta. Z vidika montaže je imela prav.

g) plan kot globina slikovnega polja: tudi tu so lahko dvomjaja. V totalu nekega prostora ima namreč lahko več planov z vidika oddaljenosti od kamere. Nekaj, kar je blizu nje, je v *prvem planu* pravimo, bolj oddaljen človek ali predmet je v *drugem planu*, neka slika na steni pa v tretjem, četrtem planu in tako naprej. Tu sem namerno

uporabil številke, ker je tak način bližje splošnemu ljudskemu dojemanju: „Ona je zdaj v prvem planu.“ rečemo in pri tem mislimo, da njej vsi pripisujemo največji pomen v odnosu do drugih. Zato tudi nisem naklonjen televizijskemu izrazoslovju pri številčenju planov. No, kamera ima sposobnost izostritve centra pozornosti in zameglitve z neostrino drugih predmetov ali ljudi. Primer s prejšnjim prostorom: kamera lahko z izborom lečja in globinsko ostrino pusti vse globinske plane od bližnjega predmeta, prek človeka do slike na steni ostre. Lahko pa izbira in na primer izostri predmet v prvem planu, človek in slika v ozadju pa sta neostrata. Ali nasprotno. Izbor je stvar režiserja in njegov pripovedi.

h) smeri gibanja in rampa:

plan v kadru pa ni nujno nekaj nespremenjenega. Človek lahko iz totala prostora pride h kameri in spremeni plan, ki ga mora montaža spoštovati. Lahko pa se kamera znotraj kadra premakne in spremeni plan. Premikov je več vrst: **zasuk** s spremljanjem v obeh **horizontalnih** smereh, lahko je premik **vertikalen**, **nagnjen**, **kombiniran**. Klasična oblika gibanja kamere, ko ni bilo zoom objektivov, je bil fizični **primik**, ali **odmik** kamere od snemalnega objekta. Danes to rešujemo z zoomom, pomen in smisel pa sta ista: ko se približujemo nekemu akterju-objektu začnemo pripoved in nasprotno, odmik pomeni oddaljevanje in zapuščanje dogajanja.

Zanimiv način gibanja kamere je njeno **nihanje**, ki je najbolj učinkovito, če je kader subjektiven, pogled akterja. V tem primeru pomeni negotovost, cincanje, tudi strah...

Med posebno gibanje kamere sodi **neurejeno gibanje v vseh smereh**. Tega ne smemo zamenjati z "nervozno" kamero tistega, ki ne zna snemati in bega od motiva do motiva, nenehno uporablja zoom, trese na vse načine. Neurejeno gibanje mora biti premišljeno in del režijskega prijema. Pri nekaterih nadaljevanjih jo namerno uporabljajo, češ da vpeljujejo kamero kot gledalčev aktivni pogled, češ da je potem gledalec neposredni udeleženec dogajanja. Toda to je cenen vidik in je v ozadju tega bolj želja pospešiti ritem dogajanja. Na naših TV vidimo primer tega v eni izmed frenetičnih kuharskih oddaj, pravzaprav v dveh, v eni britanski in eni domači, ki posnema prvo. Toda zakaj? Kot gledalec se sprašujem, kaj skrivajo, saj je vsak kader nedokončana simfonija, ki jo preseka nova nedokončana simfonija.

Eden izmed temeljnih načinov opisovanja je spremljanje kamere gibanja človeka ali premičnega objekta (avtomobil na primer). Pri tem se srečamo s **pomenom smeri gibanja**. Nekoga, ki gre v prvem kadru z desne proti levi, v naslednjem ne moremo kazati, kako koraka z levi proti desni. To bi pomenilo, da se vrača. Razen seveda, če je to namen pripovedi.

To se zgodi zaradi **rampe**. To je navidezna črta, ki teče pravokotno na kamero prek celotnega slikovnega polja. Če jo preskočimo, se smeri zamenjajo.

Ali to pravilo lahko kršimo? Seveda, vendar zavestno. Najlažje je to **znotraj kadra** ali **prek referenčne točke**. Denimo, kamera spremlja avtomobil, ki vozi levo desno in na ovinku obrne za 180 stopinj. Pri tem zamenja smer, a mi vemo, da nadaljuje vožnjo naprej. Če bi bil vmes rez, pa bi imeli preskok prek rampe. Prehod prek referenčne točke, na primer nekega objekta na mizi za katero se dva pogovarjata in sta smeri med njima določeni. Objekt sredi mize eksplicitno pokažemo v prvem planu, sledi odmik in razkrijejo se nam zamenjane smeri, mi pa še vedno zaznamo

enotnost kraja in časa dogajanja. Ponavadi se tega lotimo, da pokažemo neko pomembno dopolnitev kadra (na primer nekdo vstopi, nekaj grozečega je na steni v ozadju ipd.)

i)paralelna montaža: to je zanimiva oblika montažne pripovedi, ki jo največkrat uporabimo, ko skušamo prikazati dva različna dogodka, ki potekata sočasno na dveh različnih lokacijah. (primer *Boj na požiralniku*). Pri tem pa moramo paziti, da ne kršimo načela vezave planov in kadrov. Najbolje je, če kombiniramo z načinom polje-protipolje, pri čemer je akter A na primer v smeri levo-desno, B pa v nasprotni. Ta montaža je izrazito uporabna pri metaforah, z njo lahko vpeljujemo paralelne zgodbe in podobno.

j)prehodi: poleg ostrega reza poznamo tudi druge vrste prehodov med kadri. Najpogostejši je preliv, ki omogoča prelitu tudi težko povezljive kadre enakih planov ali masnih razporeditev, a zahteva daljši preliv. Potem sta tipična prehoda odtemnitev in zatemnitev, ki ju uporabljamo za prehode med sekvencami. Zatemnitve končujejo, odtemnitve pa začenjajo novo pripoved. S pojavom videa in še zlasti z lahkotnostjo nelinearne računalniške montaže, se je do neslutnih razsežij povečala možnost raznih tranzicij in video trikov. Toda, vprašati se moramo, kaj s tem pridobi pripoved in ali niso vsi ti pripomočki bolj ovira kot prednost?

Za konec:

Seveda nismo rekli vsega, ker to ni mogoče. Vedno je še kaj...

Pri filmu in videu imamo cel kup pravil in priporočil, ki naj nam olajšajo ustvarjanje. Toda kot rečeno, vsa ta pravila lahko kršimo. Seveda samo zavestno in namerno. V nasprotnem primeru delujejo kot napaka, ki jo gledalci zaznajo in jo pripišejo neznanju filmskih ali video avtorjev.

S pojavom videa, zlasti še z njegovo množično uporabo ob "vsega sposobnih" kamerah, ki mislijo namesto človeka za njo, se je začela negacija filma tudi v izraznem smislu. To je napaka. Video, pa naj gre za zapis na magnetni trak, na DVD ali spominske kartice, ali pa na "šmirnce", če bi bilo mogoče, z vidika izraznih in uprizoritvenih možnosti ni nič drugačen kot film. Zanj veljajo tudi enaki zakoni optike in fizike v celoti. Svetloba še vedno pada s kvadratom razdalje! Z videom so se povečale možnosti uporabe in dostopnost ljudem. S pojavom interneta celo do nedojemljivih možnosti.

Ivan Merljak