

## **REŽIJA I ANIMACIJA 1**

Izv. prof. art. Milan Trenc

### **Predavanje 01 : 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. Predstavnika 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, osvjetliti 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 lokalima 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 možemo 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 Floyda.

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 objektivna 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 količine informacija koju možemo procesuirati u jednom trenu je vrlo velika brzina kojom se možemo prebacivati s predmeta na predmet.

Prosječni kadar u akcionom filmu traje tek tri sekunde a u montažnim scenama nerijetko se nalaze kadrovi dugački tek sekundu pa i nekoliko kvadrata. Ta fleksibilnost u prenošenju pažnje, kao i sposobnost mozga da povezuje slike i od njih stvara veće, uzročno poslijedično povezane cjeline, priče. No pokušajmo na trenutak dočarati na koji način 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 čitav prostor i zamijetili mnoštvo. Zatim bi nam pogled počeo lutati od lica do lica tražeći nekog poznatog. Svrnuli bi pogled na stolove s gozdom. 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 način na koji doživljavamo svijet. Započeli smo totalom dvorane, prešli na američki 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 ponuđenih delicija. U totalu primijetili smo pokret i rezali na srednji plan princeze koja ulazi. U blizom planu mogli smo se diviti njejoj ljepoti i vidjeti kako kraljevski odmahuje rukom a u krupnom planu njezinom šarmantnom osmijehu. Dakle vidimo da je naš način gledanja puno sličniji montiranom filmu nego nekom neprekinutom kadru. Zanimljivo, dugi kadrovi privlače 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 ograničenih fokusa pažnje.

Dobro režiran 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 zaključiti da je filmski jezik tek preslik našeg poimanja svijeta. Pažnja filmskog gledaoca, poput traka svjetla, grozničavo 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.

Recenzent:

Izv.prof.art. Miran Miošić, ADU Zagreb

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.