

УНИВЕРЗИТЕТ УМЕТНОСТИ У БЕОГРАДУ



Интердисциплинарне студије

Дигитална уметност

Докторски уметнички пројекат

СУПЕРМАРКЕТ - дигитални музички анимирани филм

аутор:

Растко Кукић

ментор:

Добрица Бисенић, ред. проф.

Београд, мај 2015. година

Садржај

Апстракт.....	5
Увод.....	9
Историјски преглед.....	12
Корени музичког филма.....	28
Утицај апстрактног филма. Утицај сценских уметности. Утицај наративног филма.	
Елементи музичког филма.....	41
Слика.....	41
Форма. Тачка. Линија. Површина и облик. Запремина визуелних елемената. Различити методи приказивања форме. Простор. Светло и боја. Композиција. Ритам. Равнотежа. Контраст.	
Изражајна средства филмског кадра.....	63
Подела планова. Избор планова. Углови објектива камере. Ракурс камере. Расвета.	
Покрет.....	71
Природа и перцепција кретања. Кретање објеката у кадру. Кретање камере. Кретање које настаје монтажним спојем. Монтажни приступи. Ритам. Кинестезија.	
Звук и музика.....	91
Поезија.....	97
Однос елемената музичког филма.....	101
Слика и покрет. Слика и звук. Слика и поезија. Покрет и музика. Музика и поезија.	
Анимација.....	115
Сценографија.....	118
Костим.....	120
Анализа практичног дела рада.....	122
Редитељска експликација. Технолошки процес израде 3Д анимираног филма.	
Закључак.....	137
Списак литературе.....	141
Вебографија.....	142
Биографија.....	143

Апстракт

Анимирани музички филм *Супермаркет* настао је као резултат вишегодишњег истраживања на пољу 3Д анимације, анимираног филма, односа покретне слике и звука, филмске монтаже и структуре наративног и апстрактног филма. *Музички филм* је термин који сам изабрао да бих дефинисао широк спектар различитих филмских форми насталих на основу одерђене музичке нумере. Филм *Супермаркет* је комбинација компјутерски генерисане и живо снимљене слике. Филмска структура се састоји од две различите линије које се међусобно преплићу. Прва линија подразумева видео секвенцу снимљену у супермаркету. Друга линија је углавном компјутерски генерисана и подразумева актера који трчи по покретној платформи кружног облика. Покретна платформа је део механизма који функционише на принципу филмског пројектора. Трчањем, актер покреће филмску траку на којој је забележена претходно поменута сцена из супермаркета. Због положаја у механизму, актер може да види само садржај забележен на филмској траци. Другим речима, он има утисак да се налази у супермаркету и да пазари. Док актер трчи, трака се креће напред и колица се пуне производима, а када га снага изда и посустане, трака се враћа назад и колица се празне. Цео механизам се налази у малој металној просторији која је део монументалне грађевине, састављене од великог броја сличних просторија. Грађевина се налази на броду који плови непрегледном воденом површином. Оно што актер такође не види јесте да, упоредо са механизмом филмског пројектора навија масивну опругу која му се налази иза леђа. Опруга има двојаку функцију. Једна је да покрене механизам пројектора у супротном смеру када актер посустане. На тај начин трака никада не стиже до краја и актер је стално изнова покреће. Друга функција је да покреће пумпу за ваздух која се налази са друге стране кутије у којој је актер смештен. Заједно са становницима других кутија, актер, покретањем пумпе, ставара ваздушни притисак у сферичном резервоару. Компресовани ваздух се користи како би се покренуо механизам на принципу парне машине. Овај механизам покреће брод који плови у непознатом правцу. На крају филма, у току невремена, грађевина се руши и брод тоне. Кутија у којој се налази протагониста филма остаје да плута на површини океана. Актер поново устаје и наставља да хода по платформи. Разлика је у томе што сада види где се стварно налази. Такође, и

даље види корпу из супермаркета, која се више не креће између рафова, већ плива у океану. Музички филм *Супермаркет* је сатиричан коментар на механизме потрошачког и материјалистички орјентисаног друштва.

Теоретски део рада подразумева разматрање теоретских основа, историјског развоја, порекла и мултимедијалне природе музичког филма. У посебном поглављу рад се бави утицајима који су различити правци филмске уметности имали на музички филм. Овде се пре свега мисли на утицај играног, апстрактног, анимираног филма и мјузикла. Пре него започнем детаљнију анализу корена музичког филма, осврнућу се на његов историски развој. Ово је неопходно да бисмо схватили како је музички филм постао оно што је данас. Затим следи поглавље које се бави коренима оваквог начина изражавања, који подразумевају сценске уметности, апстрактни и наративни филм. Након тога следи анализа елемената музичког филма. Ти елементи су слика, покрет, звук и поезија. Сваки од ових елемената је посебно размотрен. Следеће поглавље се бави вишемедијском природом музичких филмских форми, то јест међусобним односом поменутих елемената. Основна хипотеза од које је започето теоретско истраживање је мултимедијална природа музичког филма. Структура оваквих форми подразумева преплитање и међусобну надоградњу слике, покрета, звука и поезије. Сваки од поменутих медија престаје да постоји као независни чинилац и, мање или више равноправно, учествује у новој вишемедијској целини. У једном од поглавља су обрађени елементи филмског језика, незаобилазни у свим уметничким формама које подразумевају покретне слике. Пошто практични део рада подразумева већим делом анимирану форму, једно поглавље је посвећено анимацији, нарочито односу анимираних секвенци и музичке композиције. По једно поглавље је такође посвећено декору и костиму, пошто ови елементи, нарочито декор, заузимају значајну улогу у практичном делу рада. Последње поглавље бави се анализом практичног дела рада, односно музичког филма *Супермаркет*. Састоји се од два поглавља, од којих једно подразумева општу редитељску експликацију, а друго објашњења технолошког процеса израде филма *Супермаркет*.

Abstract

The animated musical film *Supermarket* is the result of years long research in the field of 3D animation, animated film, the relationship between moving images and sound, film editing, and the structure of the narrative and abstract film. *Musical film* is a term I chose to define a range of different film forms created on the basis of a certain music track. The film *Supermarket* is a combination of computer generated and live recorded image. The film structure includes two different lines that are intertwined. The first line includes a video sequence recorded at the supermarket. The second line is mostly computer generated and includes an character running on a circular mobile platform. The mobile platform is part of a mechanism which operates on the principle of a film projector. As he is running, the character launches film reel, on which the above-mentioned scene from the supermarket is recorded. Because of its position in the mechanism, the protagonist can see only the content recorded on the reel. In other words, he has the impression that he is inside the supermarket and shops. While the player is running, the movie reel is moving forward and the trolley is filling with products, and when his strength gives him away, the reel rewinds back and carts are emptied. The whole mechanism is located in a small metal room, that is part of a monumental structure, consisting of a large number of similar rooms. The building is located on a ship that sails the vast water surface. What the character also does not see is that, along with the mechanism of the film projector, he winds up a massive spring that he is located behind him. The spring has a dual function. One is to move the mechanism of the projector in the opposite direction when the figure falters. Thus, the reel never comes to an end and the player always starts over again. The second function is to run the air pump, which is located on the other side of the box in which the actor is located. Together with the inhabitants of other boxes, the player pumps the air, pushing air pressure into a spherical tank. The compressed air is used to run the mechanism on the principle of the steam engine. This mechanism moves the ship in an unknown direction. At the end of the film, during the storm, the building is ruined, and the ship sinks. The box, in which the protagonist of the film is located, remains floating on the surface of the ocean. The character continues to walk on the platform. The difference is that now he can see where he really is. It also still sees cart from the supermarket, which is no longer moving between shelves, but swimming in the ocean. The

musical movie *Supermarket* is a satirical comment on the mechanisms of consumerism and materialistic-oriented society.

The theoretical part of the work includes consideration of theoretical basis, historical development, origin and multimedial nature of musical film. A special chapter deals with the influences that different directions of film art had on musical film. Here I am primarily referring to the influence of abstract, animated and narrative films and musicals. This study starts with an analysis of historical development of musical film. This is necessary to understand how the musical film has become what it is today. This is followed by a chapter that deals with the roots of this kind of expression, which I find in performing arts, abstract and narrative film. The next chapter is about elements of musical film. These elements are images, motion, sound and poetry. Each of these elements is particularly considered. Another chapter deals with the multimedia nature of musical film form. The main hypothesis from which I began the theoretical research is the multimedial nature of musical film. The structure of these forms involves interweaving and mutual upgrading images, motion, sound and poetry. Each of these media will cease to exist as a factor that more or less equally participates in the new multimedial unity. One of the chapters processes elements of film language, which are unavoidable in all art forms that involve motion pictures. The practical part of the work mostly involves animated form, one chapter is devoted to animation, especially the relationship between animated sequences and musical compositions. One chapter is also devoted to the decor and costumes, as these elements, especially the decor, occupy an important role in the practical part of the project. The last chapter analyzes the musical film *Supermarket*.

It consists of two sections, one of which includes a general directing approach, and the other that explains the technological process of making the film *Supermarket*.

Увод

Због више различитих медија које филмска форма подразумева, филм уопште, а поготово музички филм, поседује изузетне изражајне могућности. Са ликовним уметностима заједничка му је могућност визуелног компоновања ликовних елемената на дводимензионалној површини. Са плесом му је заједничко аранжирање и ритмичко организовање покрета. Као и позоришна уметност, може да прикаже драмска збивања. Као и музика, филм је композиција ритмова и временских фраза. Сличност са поезијом је у могућности стварања менталних слика, њихово међусобно надовезивање и супростављање једних другима. Својом вокалном компонентом може обухватити апстракције доступне само језику. Под термином *музички филм* подразумевам дугометражни и краткометражни музички филм, музички спот, музички видео, и тако даље. Свим овим филмским формама заједничко је што су настале на основу одређене музичке нумере. Карактеристично за музички филм је музичка нумера као основно полазиште. Музика је вероватно најпопуларнија уметност. Велики број људи се бави музиком и још већи број ужива у њој. Далеко од тога да музичка сцена није преплављена великим бројем стереотипа, али имам утисак да један део те сцене одолева негативним утицајима потрошачког друштва. На срећу, постоје аутори који стварају музику са јаким индивидуалним печатом, која се не уклапа у постојеће клишее. У ту групу спадају они који својим радом одбијају да се повинују општеприхваћеним естетским вредности. Овакви аутори често стварају друштвено ангажовану музику која указује на негативне аспекте друштва. Промотивни музички филмови за овај тип музичког стваралаштва мање су конвенционални и више уметнички настројени. Треба поменути да је у XX веку музичка сцена више пута била носилац побуне против система. Око музичких праваца образовали су се читави субкултурни и социјални покрети. Довољно је да поменем хипи или панк покрет па да нам буде јасно колика је моћ поруке саопштене на овај начин. Продорност музике и велики број поштовалаца музичком филму дају додатну снагу јер у форми музичког спота постаје доступан и привлачан за велики број посматрача. На пример, интезивнију комуникацију са публиком ће остварити један музички спот потпуно апстрактног садржаја, него експериментални филм сличних визуелних особености, чак и када је реч о просечној

публици. С друге стране, један музички филм може у великој мери допринети популарности одређене музичке нумере. Постоје музичка остварења која су остала запамћена управо по музичким спотовима који су креирани на основу њих.

Поменуо бих још једну особеност музичког филма коју сматрам изузетно значајном. Музички филм толерише најразличитије приступе, без превелике опасности да не буду примерени. Довољно је да се ритам покретних слика успешно прожме са музичким ритмом и посматрач неће поставити питање садржаја. Чак и у екстремним ситуацијама, у којима садржај слике не би имао никакве директне значењске везе са текстом музичке нумере, новонастали аудиовизуелни ритам преузима доминантну улогу у опажању и пажњи посматрача. Оно што омогућава успешну синтезу најразличитијих садржаја је мултимедијална природа музичког филма. Као последица овакве природе, порука која настаје синтезом његовог аудитивног, језичког, визуелног и кинестетичког елемента може имати изузетно широко значење. Овим видом његове структуре ћу се бавити у једном од наредних поглавља овог рада. Због великог броја различитих надражаја, порука, значења, симбола, приказаних у кратком временском периоду (најчешће 3-8 минута), овакве филмске форме доводе гледаоца у посебно стање у коме су ангажована чула, емоције и интелект. Стиче се утисак да су се у музичком филму објединиле све уметности, или бар већина. Овакве филмске форме могу садржати живо снимљене слике, најразличитије технике анимације, поезију, плес, глуму, сценски дизајн, дизајн костима... Такође треба поменути да музички филм може бити заснован на доста разнородним филмским жанровима и комбинацијама различитих естетских приступа. Може бити потпуно апстрактне или потпуно наративне структуре. Може комбиновати ова два приступа. Уколико је потпуно апстрактан, неће изгубити драмску структуру јер је она садржана у самој музичкој композицији и/или тексту. Уколико је наративне, линеарне структуре, гледалац неће очекивати прецизне временско-просторне односе какви су карактеристични за играни филм. Уколико прецизни просторно-временски односи постоје, њихово присуство неће представљати недостатак уколико филм успешно функционише као целина. Садржај може бити анимиран и/или живо снимљен. Могу се користити све постојеће технике анимације. Може се користити комбинација анимираног и живо снимљеног материјала. Упоредо се могу користити и достигнућа експерименталног и играног филма. Уколико се успешно успоставе аудиовизуелни односи, сваки приступ је

добродошао. Музички филм је поље које више од других омогућава истраживање различитих аспеката природе филма и њено поновно откривање, без конвенција одређеног жанра, које могу деловати ограничавајуће. С друге стране, нарочито у деведесетим годинама, музички спот је ослобађајуће деловао на језик играног филма, доносећи разноврсније покрете камере, динамичнију монтажу, утицај естетике апстрактног филма, бројне нове ефекте итд.

Пресуду улогу у оваквим формама мора имати аудиовизуелни ритам који настаје као последица прожимања звучног, визуелног и кинестетичког ритма. Уколико се ови ритмови успешно повежу, могуће је у компактну целину повезати најразличитији садржај. С друге стране, слика и текст, својом конкретношћу, саопштавају одређена значења која се такође преплићу, делујући на интелект посматрача. Када се визуелни, кинестетички ритам повеже са музичким ритмом, који подразумева и ритам којим се саопштава порука текстописца, која поседује одређено значење, добија се сложена мултимедијална форма која може снажно ангажовати и интелект и емоције. Да бих детаљније објаснио у чему лежи продорност и популарност овог облика филмске уметности, појединачно ћу анализирати све њене елементе: слику, звук, покрет и поезију. Затим ћу анализирати различите односе ових елемената: однос слике и звука, звука и покрета, покрета и слике. Такође ћу анализирати однос значења текста са осталим елементима. Подсећам да уметност не трпи формуле, тако да морам напоменути да су прецизне дефиниције ових односа мало или нимало могуће. Једноставно, број приступа којима се могу успоставити успешни односи различитих елемената је огроман. Уколико је то и могуће, није их потребно прецизно дефинисати. Музички филм је поље експеримента у коме поетска значења конструишу за себе и аутор и гледалац. За уметника и уметност уопште, нема ништа погубније од затварања у формулу и систем. У природи ствараоца је да истражује и да се незадовољава постојећим. Сваки стваралачки чин, као и чин посматрања уметничког дела би требао да буде својеврсна авантура чула, емоција и интелекта. У одређеној мери стваралачки чин мора бити и експеримент. У супротном се ништа ново не би дешавало на пољу креативне свести. Владала би неподношљива стваралачка досада. Због своје мултимедијалне природе и могућности комбиновања жанрова, као и одсуства особености одређеног жанра, музички филм представља изузетно погодно поље за креативно истраживање и изражавање.

Историјски преглед

Музички филм је филмска форма настала са циљем да промовише и визуелно представи музичку нумеру или музичку деоницу. Развој овог облика филмске уметности се првенствено везује са другом половином XX века. Међутим, најранији облици промовисања музичке композиције сликом, у циљу повећања атракције, могу се пронаћи још крајем XIX века. Како би промовисали своја издања, издавачи партитура Едвард Маркс (Edward B. Marks) и Џо Стерн (Joseph W. Stern) су још 1894. године ангажовали електричара Џорџа Томаса, заједно са различитим извођачима, како би рекламирали партитуре за своју песму *The Little Lost Child*. Помоћу ране верзије филмског пројектора, Џорџ Томас је пројектовао статичне слике на екран, упоредо са живим наступом различитих извођача. Овакав промотивни приступ, познат као „илустрована песма“, био је изузетно популаран у Америци почетком XX века. „Илустрована песма“ је подразумевала жив наступ музичара и вокалних извођача у комбинацији са музичким снимцима и статичним пројектованим сликама које су илустровале текст музичке нумере. Једна музичка композиција била би пропраћена са дванаест до шеснаест статичних пројекција. Као пројектор је коришћена *латерна магика* (лат. *Laterna Magica*) или *чаробна лампа*. Овај рани облик пројектора се састоји од кутије са отвором на једној страни, на коме је постављено сочиво. Кроз кутију пролазе зраци светлосног извора и осветљавају предмет или цртеж, постављен на транспарентној подлози. Помоћу сочива на отвору, увећана слика се пројектује на платно постављено испред *чаробне лампе*. Занимљиво је поменути да овај поступак омогућава пројектовање слика у боји. У историји филма се помињу две личности које су заслужне за овај проналазак. Једна је Атанасијус Кирхер (Athanasius Kircher, 1602-1680), католички свештеник и научник који је живео и радио у Немачкој у XVII веку. Друга личност је његов савременик, холандски научник Крисријан Хугенс (Christiaan Huygens, 1629-1695). Партитура прве музичке композиције промовисане на овај начин, *The Little Lost Child*, продата је у више од два милиона примерака, што говори о томе колико је промовисање музике сликом пријемчиво за публику. Данашњи музички филмови имају сличан образац као и „илустрована песма“. Састоје се од различитог снимљеног или анимираног материјала који се најчешће користи у комбинацији са

снимцима извођача. Једино што је ауторе „илустрованих песама“ спречавало да направе музички филм, у облику у коме данас постоји, је недостатак технологије која би то омогућила. Сам идејни концепт је доста сличан.

Следећи значајан период у развоју музичког филма обележен је радом авангардних уметника између Првог и Другог светског рата. У овом периоду настаје и приступ филмској уметности познат као „визуелна музика“. Рад филмских уметника из овог периода захтева детаљнији теоретска и естетска тумачења тако да ћу се овом темом бавити у једном од наредних поглавља. За сада бих се задржао на делу једног од тих уметника. Реч је о немачком сликару и аниматору Оскару Фишингеру (Oskar Wilhelm Fischinger, 1900 -1967). Сви авангардни уметници овог периода који су се бавили филмом тежили су да покретним сликама приступе музичким принципима. Одатле и термин визуелна музика. Међутим, Оскар Фишингер је први искористио музичку композицију као основу за анимацију. Његови радови из ове области представљају неке од најуспешнијих визуелизација музичких композиција икада направљених. Прве анимиране филмове, инспирисане музичким композицијама, креирао је 1930. године. Треба поменути *Studie Nr. 5*, израђене на основу инструменталне музичке композиције *I've Never Seen A Smile Like Yours*, *Studie Nr.6* и *Krais*, израђен на основу композиција *Танхојзер* (Tannhäuser) Рихарда Вагнера. Такође треба поменути и филм *Komposition in Blau*, израђену на основу композиције *Die lustigen Weiber von Windsor*, немачког композитора Отоа Николаја (Carl Otto Ehrenfried Nicolai, 1810- 1849). Треба поменути и Фишингеров рекламни музички филм *Muratti greift ein* из 1935. Овај филм је урађен као реклама за *muratti* цигарете и познат је под називом *Мари цигарета*. Као основа за анимацију коришћен је део из балета *Die Puppenfee*, композитора Јозефа Бајера (Josef Bayer, 1852-1913). Први Фишингеров филм у коме је у оквиру уводне шпице, поред имена филма и аутора, наведено и име композитора – *Allegretto* из 1936. године, израђен на основу музике Ралфа Раингера (Ralph Rainger, 1901-1942). Изузетно је значајан и филм *Оптичка poema* (*Optical poem*) из 1937. године, који је продуцирала америчка компанија *Metro-Goldwyn-Mayer* (*MGM*). Као музичка основа коришћена је композиција Франца Листа *Мађарска рандоуја бр. 2*. За Оскара Фишингера се може рећи да је први аутор који користи прецизно преклапање анимираних елемената са музичком композицијом.

Упоредо са Фишингером, крајем двадесетих и почетком тридесетих година, један од пионира анимације, Макс Флејшер (Max Fleischer, 1883-1972) креира серију кратких цртаних филмова *Песме са платна* (*Screen Songs*). Цртани филмови које је креирао користе познате хитове тог времена, као и исписан текст музичке нумере. Анимирана лоптица (*bouncing ball*) скакуће од једне речи до друге, подстичући публику да пева. Одатле и назив *Screen Songs*. У току филма, ове секвенце се смењују са различитим анимираним наративом. Један број ових филмова чак не садржи ни вокал, већ се од публике очекује да пева док лоптица, која се креће од речи до речи, диктира ритам и темпо дикције. Може се рећи да су ови филмови претече и данашњих караока. *Screen Songs* су настале као надоградња на ранију Флејшерову серију цртаних филмова *Song Car-Tunes*, који спадају у најраније звучне филмове. Ови филмови су приказивани две године пре филма *The Jazz Singer*, који се сматра првим тон филмом емитованим пред широм публиком. Због техничких околности, приказивање раних Флејшерових радова било је ограничено на мали број биоскопа тако да су остали непознати широј публици тог времена. Од филмова из ових серијала, који се могу пронаћи на интернету, поменуо бих: *Chinatown My Chinatown* (1929), *My Gal Sal* (1930), *I'd Climb the Highest Mountain* (1931), *After The Ball* (1929), *Prisoner's Song* (1930), *La Paloma* (1930). За Флејшера се може рећи да је био прави пионир звучног и музичког филма, а поменути серијали спадају у ремек-дела ове области.

Изузетно значајна остварења из овог периода су филмови настали у продукцији Волта Дизнија (Walter Elias „Walt“ Disney, 1901-1966). Он је своје ране анимиране филмове, назване *Silly Symphonies* (*Луцкасте симфоније*), градио такође на основу музичких композиција. *Silly Symphonies* серијал садржи седамдесет и пет кратких анимираних музичких филмова, насталих у периоду од 1929. до 1939. године. Први филм из овог серијала је *Skeleton Dance* (*Игра костура*) из 1929. године. Као музичка основа у овом филму коришћена је композиција *Danse Macabre*, Камила Сен-Санса (Charles-Camille Saint-Saens). У овом филму постигнут је изузетно успешан аудио-визуелни синхронитет. Кретање визуелних елемената је прецизно усклађено са музиком и звучним ефектима. Сличан поступак који је упоредо примењивао и Оскар Фишингер у својим филмовима. Једина разлика је што у Дизнијевим филмовима доминира фигурација, док Фишингер има више склоности ка апстрактном визуелном садржају. Поступак прецизног

преклапања слике и звука, касније је назван „микимаусирање“, по узору на филм *Steamboat Willie (Пароброд Вили)* из 1928. године, у коме је овај поступак први пут употребљен. Главни јунак овог филма је Мики Маус, по коме је поступак и добио име „микимаусирање“. Широј публици најпознатији филм, урађен у овом маниру, је *Фантазија* из 1940. године. Овај дугометражни музички филм је урађен на основи деоница из седам познатих композиција класичне музике (*Toccata and Fugue in D Minor, Nutcracker Suite, The Sorcerer's Apprentice, Rite of Spring, The Pastoral Symphony, Dance of the Hours, Night on Bald Mountain* и *Ave Maria*). Прелиминарне цртеже за филм је израдио аниматор Си Јанг (Sy Young). Занимљиво је поменути да је за реализацију овог филма, заједно са Јангом, Дизни ангажовао и Оскара Фишингера. Ова сарадња није дуго трајала јер се Фишингерова склоност ка апстракцији није у потпуности уклапала са Дизнијевом замисли. Дизни је сматрао да је Фишингеров рад превише апстрактан за широку публику. Такође, Фишингер је био аутор који је у потпуности желео да контролише процес свог рада и није био навикнут на тимски рад. Године 1939. Фишингер прекида сарадњу са Дизнијем, пре него што је секвенца на којој је радио завршена. Још један податак је вредно поменути. Филм *Фантазија* је првобитно требао да буде израђен у стереоскопској 3Д техници, при чему би публика, уз програм, добијала и стереоскопске наочаре. Ова техника би омогућила необично уверљиву симулацију тродимензионалног простора, али је Дизни од ње одустао.

Из овог периода треба поменути и филмове компаније *Warner Brothers*, који су и данас познати под називом *Looney Tunes (Људи тонови)* и *Merrie Melodies (Веселе мелодије)*. Ови цртани филмови су настали по узору на мјузикле ове филмске компаније. Када је реч о живо снимљеној слици, из овог периода треба поменути краткометражни играни филм *Sent Louis Blues* из 1929. године, у коме наступа позната блуз певачица Беси Смит (Bessie Smith.). Филм траје око петнаест минута и радњу карактерише играни наратив који се смењује са снимцима сценског наступа музичара.

Од домаћих достигнућа из ове области поменућу кратки музички филм из 1933. Године. Филм је снимљен са циљем да промовише песму *Другар ми се жени*, чувеног вокалног уметника Мијата Мијатовића (1887-1937). Траје око три минута и подразумева дијалошку секвенцу у којој три пријатеља седе за кафанским столом и разговарају. Један

од присутних је и Мијат Мијатовић, који након молбе једног од пријатеља почиње да пева поменуто нумеру. Филм је снимљен у два плана.

Године 1934. филмски стваралац руског порекла Александар Алексејев (Александр Александрович Алексеев, 1901-1982), креира изузетан анимиран музички филм *Ноћ на голом брду* (*Night on Bald Mountain*), према истоименој композицији Модеста Мусоргског (Модест Мусоргски). Ово је уједно и први филм израђен техником „игличасти екран“ (*Peenscreen*), чији је Алексејев и творац. *Ноћ на голом брду* је филм изузетно префињене и експресивне естетике.

У периоду од 1940. до 1947. године за историјски развој музичког филма важна је појава кратких филмских форми, трајања око три минута, познатих као „Soundies“. Ово су 16 милиметарски филмови намењени за „Рапогам“ визуелне цубокс уређаје. Били су врло популарни у ноћним клубовима, баровима, ресторанима и забавним парковима. За разлику од ранијих играних остварења, која су често садржала музичке деонице, „Soundies“ филмови први пут целокупну кореографију подређују музици. Подразумевали су музичке, вокалне и плесне деонице. Снимљено је више хиљада оваквих филмова, на основу музике свих жанрова. Нарочито су остали познати филмови снимљени на основу цез нумера извођача као што су Феџ Волер (Fats Waller), Дјук Елингтон (Duke Ellington), Луис Џордан (Louis Jordan), Дороти Дендрџ (Dorothy Dandridge), Биг Џо Тарнер (Big Joe Turner), Били Екстајн (Billy Eckstine), Каунт Бејзи (Count Basie), Милс Брадерс (The Mills Brothers), Сара Вон (Sarah Vaughan), Херб Џефрис (Herb Jeffries), Кеб Коловеј (Cab Calloway), Луис Армстронг (Louis Armstrong), Нет Кинг Кол (Nat King Cole) и други. Овај тип музичког филма губи популарност после Другог светског рата да би се око 1947. године потпуно угасио.

Средином четрдесетих музичар Луис Џордан, израђује серију кратких филмова на основу својих композиција. Један број ових филмова повезан је у необичан дугометражни филм, *Look Out Sister*, састављен од играних и музичких деоница.

Четрдесетих Славко Воркапић снимио је два кратка филма који се могу сврстати у музички филм. Први филм је *Moods of the Sea*, снимљен 1941. Филм је познат и под називом *Фингалова пећина*, по истоименој Менделсоновој композицији. Други филм, *Forest Murmurs*, из 1947. године, инспирисан је истоименом деоницом из опере *Зигфрид* (*Siegfried*) Рихарда Вагнера. За ове филмове се може рећи да су поетске визуелне

надоградње поменутих композиција. Визуелни аспект ових остварења није пука илустрација музике, већ сложена аудио-визуелна целина у којој се ритам музике и покретних слика међусобно надограђују, утичу један на други и стварају нов квалитет настао као последица аудио-визуелног синхронитета и контрапункта.

Велики утицај на развој музичког филма имали су филмови типа мјузикл. То је жанр у коме су музичке нумере, изведене од стране главних ликова, интегрисане у сам наратив и неретко су праћене плесним тачкама. Они представљају природну надоградњу на мјузикле извођене на позоришној сцени. Њихов настанак је условљен проналаском тон филма. Филмска технологија је овом жанру омогућила много шири асортиман различитих амбијената и локација, чија би примена у позоришту била непрактична и тешко изводљива. Филмски мјузикл је од позоришног преузео специфичан однос глумаца и извођача према публици. У мјузиклима се глумци и извођачи понашају као да је публика присутна у самом филмском простору, гледајући директно у камеру као што би гледали у публику. Мјузикли су највећи развој доживели у периоду од 1930. до 1960. године. Неки од мјузикла из овог периода су: *Top Hat* (1935), *Easter Parade* (1948), *42nd Street* (1933), *The Wizard of Oz* (1939), *Meet Me in St. Louis* (1944), *Singin' in the Rain* (1952), *Gentlemen Prefer Blondes* (1953), *A Star Is Born* (1954)... Многи од познатих музичких спотова су настали под директиним утицајем мјузикл филмова. Такви су, на пример, спот за Мадонину нумеру *Material Girl* из 1985. године. Спот је режирала Мери Ламберт (Mary Lambert) по узору на мјузикл *Gentlemen Prefer Blondes*. Такође неколико музичких спотова за нумере Мајкла Џексона су урађени по узору на овај жанр. Такви су спотови за нумеру *Thriller* и *Bad*, који је режирео Мартин Скорсезе (Martin Scorsese).

Почетком педесетих, са порастом популарности телевизије, снимају се први музички филмови намењени телевизијском емитовању. То су „Snader Telescriptions“ филмови. Име су добили по свом творцу Луису Д. Снедеру (Louis D. Snader). Ови филмови у великој мери подсећају на „Soundies“ филмове тридесетих година, о којима је претходно било речи. Основна функција ових филмова је била да попуне телевизијски програм.

Педесетих година, са појавом рокенрол музике, појављују се филмови који промовишу ауторе и извођаче који постају све популарнији. Из овог периода треба

поменути музички видео на нумеру *Jailhouse Rock* Елвиса Прислија. Видео се састоји из комбинације играчких и вокалних деоница.

Један од првих музичких видеа који тежи стилизованој наративној форми снимљен је на нумеру *Dáme si do bytu (Let's get to the apartment)*, који је 1958. године режирао Ладислав Рихман (Ladislav Rychman, 1922-2007). Рихманов рад је најближи музичком споту у данашњем облику. Радња је смештена у цртачки стилизовану сценографију и подразумева стилизован и сведен наратив. Ни сценографија, ни наратив нису карактеристични за музичке филмове какви су до тада виђени.

Крајем педесетих појављује се „Skopiton“ филмови. Реч је о кратким музичким филмовима емитованих помоћу једне врсте визуелног дубокс уређаја, патентираног у Француској. „Skopiton“ филмови су подсећали на „Soundies“ филмове педесетих. Крајем педесетих овај тип филмова је најчешће креиран како би промовисао познате француске уметнике, као што су Серж Гинзбург (Serge Gainsbourg), Франсоаз Арди (Françoise Hardy), Жак Брел (Jacques Brel) и други. Треба поменути и музичке саставе The Exciters (*Tell Him*) и Neil Sedaka (*Calendar Girl*), који су такође користили овај тип промоције за своје нумере (наведене у загради). По узору на овај тип уређаја, у Италији је настао уређај „Cinebox“, а у Америци „Color-Sonic“.

Из 1964. године треба поменути кратак експериментални филм *Scorpio Rising* редитеља Кенета Ангера (Kenneth Anger). Централне теме филма су окултизам, бајкерска субкултура, католицизам и нацизам. Значајно је поменути да се у филму, уместо дијалога, користер популарне нумере тог времена, као што су: *Fools Rush In* (Ricky Nelson), *Blue Velvet* (Bobby Vinton), *Devil in Disguise* (Elvis Presley), *Hit the Road Jack* (Ray Charles)... У истом периоду многи филмски експериментатори се баве израдом музичких спотова за своје потребе, независно од комерцијалне продукције. Такав је филм *Mongoloid*, америчког сликара, вајара и синеасте Бруса Конера (Bruce Conner, 1933-2008). Брус Конер је познат по кратким андерграунд филмовима, са ритмички организованим кадровима, усклађеним са ритмом пратећих музичких композиција. Његови филмови садрже елементе хумора и еротике. Поменути филм *Mongoloid* урађен је на основу истоимене нумере бенда DEVO. Из овог периода треба поменути и Озија Нелсона (Ozzie Nelson, 1906-1975), који је на песму свог сина Рикија Нелсона (Ricky Nelson) *Traveling Man* снимлио видео клипове из разних делова света и комбиновао их у складу са поменутом нумером. Године 1962. група

The Exciters, снима пионирски спот у колор техници за нумеру *Tell Him*. Овај спот ће доста утицати на наредна остварења, поготову када је реч о колористичком аспекту.

Нови значајан моменат у развоју музичког филма је остварење из 1964. редитеља Ричарда Лестера (Richard Lester, 1932) *Hard Days Night*, са члановима групе The Beatles у главној улози. Овај филм је представљен од стране критике као комична фантазија са музиком и представља неколико дана из живота поменутог бенда. Спада у посебан тип филма, такозвани „Mockumentary“. Сложеница је настала комбинацијом речи *mock* (шала) и *dokumentary*. Овакве филмове карактерише приказивање имагинарног садржаја на начин документарног филма. Музичке деонице из овог филма одредиле су стандарде музичког спота у облику у ком постоји данас.

Под директним утицајем филма *Hard Days Night* настала је америчка телевизијска серија *The Monkees*. За сваку епизоду су снимане посебне сцене, пропраћене нумерама истоимене музичке групе. Из овог периода треба поменути и музички спот за нумеру Боба Дилана *Subterranean Homesick Blues* у режији Д. А. Пенебејкера (D. A. Pennebaker, 1925). Начин на који је филм осмишљен негира извођачки карактер дотадашњих музичких филмова. Дилан стоји у споредној улици и пред камером показује картонске табле са исписаним текстом нумере. Овај спот дефинитивно помера границе музичког филма и руши све постојеће стереотипе.

Под утицајем авангардног и андерграунд филма шездесетих, група The Beatles, 1967. снима још два значајна музичка спота, *Strawberry Fields Forever* и *Penny Lane*. Спот за нумеру *Strawberry Fields Forever* снимљен је под снажним утицајем халуцинативне и психоделичне естетике тог времена и карактеришу га рез на музички ритам, кретање уназад, необичне поставке камере, одсуство наратива, као и одсуство извођачких секвенци. Свакако треба поменути и кратак музички филм на нумеру групе The Kinks *Dead End Street*. Филм се састоји од фото материјала и кратких наративних секвенци, у којима глуме чланови бенда. Извођачке секвенце нису присутне. Овај тип недореченог наратива карактеристичан је за многе музичке спотове какве данас познајемо. Сличног карактера је и кратак музички филм за нумеру *Happy Jack* састава The Who, из 1966. У филму су чланови бенда приказани као банда провалника. У филму на нумеру истог бенда, *Call Me Lightning*, из 1968, на алегоричан и духовит начин приказано је како је бубњар Кејт Мун (Keith Moon) приступио бенду. Изузетно значајно остварење је и музички филм који је

1968. снимила група The Doors на своју нумеру *Unknown Soldier*. Филм има антиратну тематику и комбинује режиране снимке у којима играју чланови бенда, документарне снимке и фотографије. Режирани снимци представљају симулирање извршења смртне казне стрељањем, а документарни снимци и фотографије су снимљени у Вјетнаму и приказују узнемирујуће призоре из рата.

Ремек-дело анимираног музичког филма је дугометражно остварење *Yellow Submarine*, урађен на музику групе The Beatles. Филм је режирао британски редитељ Џорџ Данинг (George Garnett Dunning, 1920 -1979). Радња филма почиње у имагинарној земљи Paperland, на дну океана, где влада мир, хармонија и љубав, нарочито према музици. У једном тренутку, земљу напада и на препад осваја народ Blue Meanies, који презире музику и све остале вредности у које верују становници ове земље. Paperland је иначе приказан живим бојама и психоделичним мотивима. Када падају под власт Blue Meanies народа, све постаје плаво-бело, сугеришући на тај начин спутавање маште и слободе. У последњем тренутку, један од становника, Стари Фред (Old Fred), успева да побегне помоћу *Жуте подморнице (Yellow Submarine)*. У подморници стиже у Ливерпул, где проналази чланове групе The Beatles. Сви заједно крећу назад у Paperland како би повратили слободу. На свом путу пролазе кроз различите светове, тачније мора (*Море науке, Море времена, Море чудовишта, Море ничега...*). На крају стижу у Paperland, успевају да поразе Blue Meanies народ и поврате слободу. Освајање слободе сугерисано је обнављањем живописног колорита. Филм је у основи критика система, чија је основна тежња да угуши машту појединаца и да их укалупи у беживотне стереотипе. Чест мотив је и изражен колористички контраст окружења и актера, нарочито када се радња дешава у Ливерпулу. Окружење је приказано ахроматски, док су актери приказани јарким бојама. Када је реч о естетици, чест је колажни приступ, укључујући фото секвенце и модификован видео материјал. Када је реч о драматургији, филм карактеришу секвенце изражене линеарне наративне приче које се преплићу са апстрактним садржајем са одсуством линеарности. Чести су психоделични и надреални мотиви. Иако је цео филм снимљен на музику поменутог бенда, значајно помена је да се видео снимци његових чланова појављују једино у завршној сцени филма.

Мода музичког филма се, почетком седамдесетих раширила и на друге континенте, нарочито у Аустралију, где настаје такозвани „сурферски филм“ (*surf film*). Аустралијски

синеаиста Алби Фелзон (Albert „Alby“ Falzon 1945) 1971. године снима дугометражни филм *Morning of the Earth*. У филму је коришћена музика аустралијских музичара Tamam Shud, John J. Francis, Brian Cadd и G. Wayne Thomas. *Morning of the Earth* је филм о сурферима који живе у складу са природом, правећи сами своје даске за сурфовање и пребивалишта. Време проводе путујући по североисточној аустралијској обали, Балију и Хавајима, у потрази за савршеним таласом. Филм је пун кинестетичких сензација које изазивају снимци огромних таласа и сурфера, често приказаних успореним покретом. Филм је без нарације и дијалога.

У току 1972. и 1973. године Дејвид Боуви глуми у серији промотивних филмова које је режирао фотограф Мик Рок (Mick Rock, 1948), са којим је Боуви интезивно сарађивао у овом периоду. Рок је режирао и монтирао спотове за четири Боувијева сингла *John, I'm Only Dancing*, *The Jean Genie*, *Space Oddity* и *Life on Mars?* Ове спотове карактерише фотографија високе естетске вредности и експресивна, стилизована расвета. Углавном се састоје од видео снимака Боувија који изводи своје нумере. Секвенце са Боувијем се преплићу са снимцима необичних плесних наступа. Сви филмови су реализовани у кратком временском периоду, са изузетно оскудним буџетом.

Из овог периода вреди поменути и музичке спотове шведског музичког састава Abba. Скоро све спотове овог бенда режирао је редитељ Ласе Халсреум (Lars Sven „Lasse“ Hallström, 1946), редитељ филма *My Life as a Dog (Mitt liv som hund)*, за који је добио награду Оскар. Најпознатији промотивни спотови групе Abba су *When I Kissed the Teacher* (1977), *Chiquitita* (1979), *I Have a Dream* (1979), *On and On and On* (1980), *Lay All Your Love on Me* (1981), *The Day Before You Came* (1982) и *Under Attack* (1982).

Из седамдесетих бих поменуо и музички видео за нумеру *Bohemian Rhapsody*, групе Queen, из 1975. године. Видео је режирао Брус Говерс (Bruce Gowers) и одликују га високо естетизована фотографија, нарочито у секвенцама у којима су приказана лица чланова бенда, честа претапања и различите манипулације видео снимцима. Овај спот садржи све што се данас сматра стандардом за ову врсту аудио-визуелних форми.

Музичка група Devo 1976. године снима свој први промотивни музички филм, *In The Beginning Was The End: The Truth About De-Evolution*. Филм је режирао Чак Стетлер (Chuck Statler). Реч је о кратком филму, у трајању од десет минута, у коме су комбиноване игране и извођачке секвенце. Као музичка основа коришћене су две нумере овог бенда,

Secret Agent Man и *Jocko Homo*. Филм је освојио прву награду на Ann Arbor филмском фестивалу 1977. године. Радња започиње у фабричком холу, где чланови бенда, са реалистичним маскама безизражајних људских лица, као у трансу, раде за машинама. Након истека радног времена, аутомобилом се одвозе у клуб где изводе нумеру *Secret Agent Man*. *Jocko Homo* сегмент започиње сценом у којој један од актера филма, Буџи Бој (*Booji Boy*), прерушени фронтмен бенда Марк Мадерзбо (Mark Mothersbaugh), трчи преко паркинга и улази у зграду кроз противпожарни излаз. У згради се налази са другим актером филма чије име је Џенерал Бој (General Boy), одевеног у униформу. Њих двојица размењују документа непознатог садржаја, након чега *Џенерал Бој* говори следећи текст: „У прошлости, ова информација је била потиснута, али сада може да се саопшти, сваки мушкарац, жена и мутант на овој планети ће знати истину о де-еволуцији“ (In the past this information has been suppressed, but now it can be told. Every man, woman, and mutant on this planet shall know the truth about de-evolution.). На то Буџи Бој одговара: „О, Боже, сви смо дево!“ (Oh, dad, we're all devo!). Након тога следе четири кадра светлећих реклама са издвојеним словима D,E,V и O. У наредној сцени чланови бенда се налазе у учионици *Kenet State* универзитета, где фронтмен Мадерсбо држи предавање, певајући нумеру *Jocko Homo*. Слушаоница је пуна публике која пада у неку врсту трансa и почиње да дивља. Сви осим фронтмена бенда имају наочаре за сунце, хируршке маске и капе. Сличну бизарну естетику костима и сценографије у својим музичким спотовима бенд ће неговати и у наредним остварењима.

Осамдесете доносе доста дешавања на овом пољу. Продукција музичких спотова постаје све заступљенија. Постало је уобичајено да сваки музички хит има свој пандан у виду музичког спота. За овај вид презентације почињу да се издвајају значајна финансијска средства. Године 1981. америчка телевизијска станица MTV (Music Television) започиње емитовање музичког програма у трајању од двадесет четири часа. Појава MTV-а је у великој мери заслужна за растућу популарност промотивног музичког спота. Многи извођачи, као што су Мадона, Duran Duran и многи други, дугују добар део своје популарности провокативним наступима у спотовима за своје нумере. Од великог значаја за развој музичког видеа у осамдесетим има и технолошки развој видео технике. Опрема за снимање и обраду видео материјала постаје доступна широј популацији и јефтинија је него у претходним периодима. Појављују се видео камере, доступне свима, које омогућују

великом броју уметника да се опробају у овој области. Израда музичког видеа постаје обавезан стваралачки чин за већину видео уметника. Такође је значајна и технологија која је омогућила сложенију и једноставнију манипулацију снимљеним видео материјалом. Овде пре свега мислим на широку примену визуелних ефеката комбиновањем више видео клипова у један („видео композитинг“). Упркос великој популарности, осим примене нове технологије, овај период не доноси ништа суштински ново. Све што музички филм или спот подразумева већ је урађено у претходним периодима. У овом периоду основна функција музичког видеа постаје рекламна, а остварења у којима се извођачи не појављују, изузетно ретка. Од оваквих остварења треба поменути видео за нумеру Бруса Спрингстина (Bruce Springsteen) *Atlantic City*, који је режирао Арнолд Левин (Arnold Levine, 1939). Овај музички видео је креиран комбиновањем искључиво документарног материјала снимљеног на улицама Атлантик Ситија. Изузетно значајно остварење из 1981. године је спот за нумеру *Under Pressure* Дејвида Боувија и групе Queen, који је режирао Дејвид Мале (David Mallet). Овај спот је креиран комбиновањем различитог документарног материјала и инсерата из различитих филмских остварења из периода немог филма. Често је коришћен убрзан и инверзан покрет. Очигледна је наклоност режисера према алтернативним и документарни тежњама у филмској уметности. Са почетка осамдесетих треба поменути и музички видео за нумеру *The Chauffeur* групе Duran Duran. Филм је режирао Јан Емес (Ian Emes, 1949). Спот је инспирисан филмом *Ноћни чувар* из 1974. године. Садржај кадрова, начин кадрирања и расвета су инспирисани радом фотографа Хелмута Њутна (Helmut Newton).

Године 1980. реализован је музички видео за нумеру *Ashes to Ashes* Дејвида Боувија, који обилује визуелним ефекатима карактеристичним за осамдесете. Када је реч о меинстрим остварењима, 1983. редитељ Џон Лендис (John Landis, 1950) снима култни видео за нумеру *Triller* Мајкла Џексона. Видео представља комбинацију наративних и извођачких секвенци. Наративне секвенце су инспирисане хорор филмовима Б продукције из педесетих, док су извођачке секвенце осмишљене под јаким утицајем играчких и вокалних секвенци мјузикл филмова из истог периода. Овај видео је, са буџетом од 800.000 долара, поставио нове стандарде када је реч о продукцији. Такође, овај видео траје тринаест минута, што је неуобичајено дуго за овакве форме.

Музичка група Devo такођа наставља са самосталном реализацијом кратких музичких спотова. У овим спотовима се преплићу бизарне игране и извођачке секвенце. За музичке спотове овог бенда су карактеристични и необични костими и сценографије. Оваква употреба костима и сценографија ће доста утицати на музичке спотове алтернативних бендова у наредним временима. Најпознатији музички спотови овог бенда у осамдесетим су креирани за нумере: *Freedom of Choice*, *Whip It*, *Through Being Cool*, *Beautiful World*, *Love Without Anger*, *Dr. Detroit*, *Worried Man...*

За осамдесете је карактеристична све учесталија употреба анимације у музичком споту. Група Dire Straits реализује први компјутерски анимиран музички спот за нумеру *Money for Nothing*. Овај спот је нумери обезбедио интернационалну популарност. Изузетно остварење је и спот за нумеру Питера Габријела (Peter Gabriel) *Sledgehammer*. Спот је режирао Стивен Џонсон (Stephen R. Johnson, 1950). Овај спот је освојио и девет MTV награда за најбољи музичку видео (*MTV Video Music Award*).

Чест приступ постаје и комбинација играних и анимираних секвенци. Када је реч о оваквом приступу, вероватно најпознатије остварење је дугометражни музички филм редитеља Алена Паркера (Alan Parker, 1944), из 1982. године. Реч је о филму *The Wall*, снимљеном на основу истоименог албума групе Pink Floyd. Ово остварење је сатира на британско и европско друштво, које путем образовања и друштвених норми ствара психичке инвалиде од деце, која су, због породичних и друштвених околности, већ осетљивог и поремећеног психичког стања. Филм је испуњен метафоричким порукама и симболичним представама. Дијалог готово да не постоји и вербални аспект је замењен текстом музичких нумера. Петнаест минута филма сачињавају анимиране секвенце чији је идејни творац Џералд Скарф (Gerald Scarfe, 1936), аутор многих сатиричних анимираних филмова и стрипова. Главни протагониста је рок музичар Пинк (Pink), кога игра Боб Гелдоф (Robert Frederick Xenon Geldof), фронтмен бенда Boom Town Rats и касније самостални извођач. Радња филма започиње у хотелској соби у којој Пинк безизражајно посматра ТВ екран. Применом ретропективне монтаже, радња се враћа у педесете године, када је Пинк био дете. Приказана је сцена у којој из фиоке вади ствари свог оца који је погинуо у Другом светском рату. Затим следи сцена у којој се Пинк, такође као дечак, налази у учионици и на часу пише поезију. Наставник му отима бележницу и пред разредом исмева његове стихове. Реч је о стиховима песме *Money* бенда Pink Floyd. Након

те секвенце почиње чувена нумера *Another Brick in the Wall Part 2*, и нова секвенца у којој деца, у надреалној сценографији, ускачу у велику машину за млевање мяса. Затим у учионицама започиње општа побуна и хаос. Пинкова природа је такође спутана од стране превише заштитнички настројене мајке. Када је одрастао, Пинк се жени, али његов брак се брзо распада јер сазнаје да га жена vara са другим мушкарцем. Полако губи разум, завршава у душевној болници и претвара се у свој неонацистички алтер-его. Машта да је диктатор и да је његов концерт неонацистички митинг. Након митинга, Пинкове присталице изазивају nerede, нападајући припаднике других раса. У овом делу се појављује чувена анимирана секвенца у којој чекићи марширају. У кулминирајућој анимираној секвенци Пинк је приказан на суђењу као беживотна плишана лутка. Судија и остали присутни су приказани као демонске сподобе. На крају суђења, добија налог да сруши зид, након чега следи снимак експлозије монументалног каменог зида. Филм се завршава сценом у којој дечак, на згаришту, након nerede, проналази „Монотовљев коктел“. Дечак помирише садржај флаше и са гађењем га просипа, чиме се сугерише одбојност и презир према насиљу и оставља могућност за позитивно решавање траума и проблема који прате друштво и појединца. У филму су присутна честа преплитања садашњости и прошлости, као иснолика мешања различитих времена и простора, сугеришући тиме трауме из детињства које човека прате целог живота. Повремено се појављују наизглед неповезани кадрови, као што је случај са кадром у коме су приказани црви, чиме се сугерише прикривено деформисано душевно стање и главног актера и друштва. Анимирани секвенце су коришћене делом због атракције приповедања, а делом да би се на огољен и директан начин приказале одређене чињенице, које не би биле толико упечатљиве уколико би биле приказане фотографски реално. Филм шаље снажну и потресну поруку о дубокој поремећености друштва и појединаца изазивајући интентивну емотивну реакцију посматрача. Ово је, у сваком смислу, једно од најкомплекснијих остварења из области музичког филма. С правом се може сврстати у ремек-дела филмске уметности.

Деведесетих редитељи који се баве музичким видеом добијају све већи значај. Од 1992, MTV почиње да, поред имена нумере и извођача, наводи и име редитеља музичког спота. На овај начин музички видео све више постаје ауторска форма. Редитељи Крис Канингем (Chris Cunningham), Мајкл Гондри (Michel Gondry), Спај Џонс (Spike

Jonze), Флориа Сигисмонди (Floria Sigismondi), Стивен Сидниви (Stéphane Sednaoui), Марк Романек (Mark Romanek), Хајп Вилиамс (Hype Williams) и други своју каријеру започињу у овом периоду. Оно што је значајно за ове ауторе је препознатљивост њихових остварења у односу на радове других. Многи аутори своју каријеру започињу израдом музичких филмова, да би је касније наставили као аутори дугометражних, играних остварења. Такав је случај са редитељима Спајком Џонсом, Мајклом Гондријем, Флориом Сигисмонди и другима, који су наставили већ постојећи тренд, који су започели Ласе Халтум и Дејвид Финчер (David Fincher). Из овог периода треба поменути редитеља Валтера Стерна (Walter Stern), који реализује видео спот за нумеру *Teardrop*, музичког бенда Massive Attack. Видео не садржи извођачке секвенце и реализован је под утицајем апстрактног авангардног филма.

У деведесетим кулминацију доживљава мода снимања музичких филмова милионских буџета. Најскупљи музички видео свих времена је снимљен у овом периоду. Реч је о споту за нумеру *Scream* Мајкла и Џенет Џексон, чија реализација је коштала седам милиона долара. MTV такође почиње да оснива представништва широм света, која се баве искључиво локалним остварењима. На овај начин су многи музички и филмски ствараоци успели да прикажу своја остварења пред широм публиком. Од деведесетих експанзију доживљава и дигитална технологија, која постаје све квалитетнија и доступнија. Ова технологија је омогућила огромном броју аутора да се опроба у реализацији музичких видео форми. Захваљујући овој чињеници, могуће је без великих буџета креирати изузетно комплексна визуелна остварења. Масовна употреба интернета, нарочито сајта Youtube, омогућила је да ова остварења постану лако доступна широкој публици.

Последњих деценија, нарочито од половине деведесетих, појављује се још један облик музичког видеа. Реч је о такозваном „фанмејд“ (*fan-maid*) музичком видеу. Као што и сам термин каже, ово су остварења које праве љубитељи одређеног бенда и приказују га широј публици путем сајтова као што је поменути Youtube и Vimeo. Најчешће је реч о музичким видео спотовима који су састављени од већ постојећег документарног материјала или инсерата из играних филмских остварења. Често је реч и о кратким анимираним формама, израђеним наменски у поменути сврху. Први познат „фанмејд“ видео креирао је Кенди Фонг (Kandy Fong) 1975, употребивши статичне кадрове из серије

Star Trek. Интересантно је да су оваква остварења често атрактивнија од званичних музичких спотова истог бенда.

Данас се на овом пољу реализују остварења најразличитијих естетских приступа. Од оних под утицајем мјузикла до остварења под утицајем алтернативног и експерименталног филма. Често се дешава да је визуелни садржај музичког спота далеко атрактивнији и инвентивнији од саме музичке нумере на основу које је реализован. На жалост, у времену у коме живимо уметничке вредности су најчешће занемарене у корист маркентишких. Музичка меинстрим сцена је затрована системима вредности потрошачког друштва, коме уметност као категорија која подразумева духовну димензију човековог бића не само да није потребна, него није ни пожељна. У таквој атмосфери углавном настају остварења која су искључиво рекламног карактера. Основни маркентишки трик је постао експлатација женског сексипила и промовисање материјалистичких вредности. Упркос бројним стереотипима, у области музичког филма често се појављују прави бисери филмске уметности.

Корени музичког филма

Једна од важних карактеристика музичког филма је да толерише најразличитије приступе, и када је реч о драматургији, и када је реч о естетском опредељењу. Може бити засниван на различитим филмским жанровима. Може имати јасну наративну структуру или потпуно апстрактну. Може се базирати извођачким секвенцама, вокалним и/или плесним. Може подразумевати дијалог или монолог. Може и комбиновати два или више приступа. Музички филм је поље у које се сливају сви типови извођачких и визуелних уметности. Покушавајући да прецизније дефинишем корене музичких филмских форми препознао сам неоспорни утицај филмских и извођачких уметности. Од филмских уметности пре свега се намеће утицај апстрактног филма, с једне стране, и утицај наративних филмских форми, с друге. Када је реч о извођачким уметностима, најочигледнији је утицај позоришне подврсте познате као кабаре, позоришног и филмског мјузикла. У овом поглављу ћу се посебно осврнути на сваки од ова три аспекта музичког филма: апстрактни филм, сценске уметности и филмске форме са наративном структуром.

Утицај апстрактног филма

Већ на самом почетку развоја кинематографије, пар деценија по конструисању првих камера и пројектора, појавио је се један број аутора и теоретичара који су желели да филм уздигну на ниво осталих уметности. Да би то постигли, било је потребно дефинисати специфична изражајна средства новог медија. Подсећам да до тада филм није био много више од технолошке атракције и пуке забаве. Први ствараоци и теоретичари који су у овом медију видели могућност поетског изражавања били су Ричото Канудо (Riccioto Canudo, 1879-1923), Абел Ганс (Abel Gance, 1889-1981), Рене Швоб (Rene Schwob), Жан Епстен (Jean Epstein, 1897 -1953), Рене Клер (René Clair, 1898 -1981), Жермен Дилак (Germaine Dulac, 1882- 1942), Ханс Рихтер (Hans Richter, 1888 -1976), Викинг Егелинг (Viking Eggeling, 1880 - 1925) и други. Канудо је 1913. основао ревију *Montjoie*, око које је окупио ствараоце из различитих области: музичаре, писце, сликаре,

вајаре. Међу тим уметницима су били Аполинер, Пикасо, Леже, Равел, Стравински и многи други. За Кануда се може рећи да је вероватно први теоретичар који је схватио да филм представља ново средство поетског изражавања. Први је почео да истражује особености изражајног језика новог медија. Канудо први назива филм седмом уметношћу и дефинише га као спој пластичних и ритмичних уметности. Такође износи и став да филм не сме бити ограничен утицајима позоришне уметности и литературе. Да би добио статус уметности, било је потребно дефинисати специфичност филмског медија. Сличне ставове као и Канудо заступа и француска синеасткиња Жермен Дилак. Као и Канудо, Дилак сматра да основни задатак филма не може бити да исприча причу, већ да изрази осећања. Она ће међу првима говорити о *чистом* филму. У свом делу *Визуелни и антивизуелни филм* Жермен Дилак износи став да филм и музика имају једну заједничку особину, а то је да само кретање својим ритмом и својим развојним током може да призведе различите емотивне реакције. „Драму ствара амплитуда кретања“, пише Жермен Дилак. На тај начин долази до идеје о чистом кретању, бестелесном и ослобођеном сваке претеране материјализације. Жељени утисак мора да произиђе из визуелних оптичких хармонија, и само из њих. „Осећање (треба) тражити у чисто оптичком чулу. Један од филмова који најбоље илуструју овај идеал је *Точак* Абела Ганса. Премештање једне линије, једне масе у променљивој каденци производи осећање... Осећање избија једино из ритмованог визуелног кретања.“ (Владимир Петрић, *Чаробни екран*). Слично размишљање износи и Ели Фор у својој књизи *Мистика филма*: „Филм, архитектура у покрету, успева да први пут у историји пробуди музичке чулне доживљаје, који очвршћују у времену и простору, посредством визуелних чулних доживљаја. У ствари то је музика која нас дотиче посредством ока.“ (Владимир Петрић, *Чаробни екран*). Рене Швоб иде корак даље и износи став да ни кретање није основни предмет филма, већ чист ритам, у коме сваки облик и сваки покрет носе одређени емотивни набој. Филм је пре сликање нечега што се крије са оне стране видљивог, него сликање тог видљивог. Он нас уводи у мистичну једноставност света. У својим делима која се баве природом филма, Жан Епстен износи следећа запажања: „У кинематографској представи, простор и време нераздвојно се сједињавају да би створили један просторно временски оквир у коме истовремене и узастопне појаве представљају редоследе и ритмове толико подложне променама да могу да се претворе у сопствене супротности.“ (Владимир Петрић, *Чаробни екран*). Да би се

појаве довеле у међусобне везе, треба само да се прибегне системима односа у кретању, којима се не може приписати никаква стварна вредност. У француској теорији филма после Првог светског рата најважније место заузима Абел Ганс. Он први износи став да је филм музика светлости. Валтер Рутман ће касније казати да „та музика светлости увек је била и увек ће остати суштина филма“. За теоретичаре авангарде филм је у својој суштини лирски феномен. Да би испољио своју пуну снагу, филмски ритам треба схватити као музички. У композицији једног филма могу да се открију слични закони као у музичкој симфонији. Као и музички композитор, филмски стваралац може се служити сталним враћањем на исте теме и лајтмотиве, може правити прелазе на суседне тонове или на удаљене. Закони музичког кретања могу се применити на *светлосну мелодију*. Ели Фор, у свом тексту о кинопластици, каже да ће филм све више тежити да се приближи музици јер, као и музика, подразумева сталну промену у времену. Захваљујући узајамном прожимању покрета, филм тежи да се приближи и плесу. Бела Балаж напомиње да филмске слике нису знакови глувонемих, већ визуелизација комплексних душевних стања. Као и музика. Да нема музике, колико би садржине људске психе остало неискazано. Филм је људски доживљај исказан сликом и покретом. „Сликаство изазива емоција снагом линије, површине и боје, вајарство снагом масе у простору, архитектура снагом игре пропорција и линија, музика сједињавањем звукова. Ни једној од ових уметности није потребно лице. Зар не бисмо могли да сагледамо покрет из овог истог изузетног угла?“ (Владимир Петрић, *Чаробни екран*), пише у једном од својих текстова Жермен Дилак.

Основа визуелног језика филма је логика којом се излажу чињенице. Организовањем редоследа слика ствара се специфичан ритам. Слике се не нижу независно једна за другом, већ треба да образују логичну целину. Узастопни кадрови зависе један од другог у психолошком, визуелном и емотивном смислу. Крајњи циљ представља ритам који на одређени начин делује на посматрача. Уколико филм само објашњава поступке и покрете, он је дескриптиван, што је његов најпростији облик. Међутим, филм може да прикаже и сугерише стање душе, да буде поетски, што је врхунски циљ и филма и свих других уметности. На тај начин филм може да буде неухватљив, као што је и музика. Експериментални и авангардни филм нема конвенционалну фабулу. Аутори оваквих филмова теже да на симболичан и метафоричан начин сугеришу своје доживљаје, мисли, филозофију. Ти филмови се вишестрано разумети јер је гледаоцу препуштено да слободно

доноси закључке. Естетски уобличене и испуњене значењем, чињенице свакодневног живота на екрану делују алегоријски и метафорично. Изазивају осећања и подстичу нас на размишљање. То је, у ствари, визуелна поезија изражена кинематографским путем. Начин на који су кадрови организовани може знатно да умањи или увећа визуелну снагу сваког појединачног кадра. Самосталност постаје инфериорна у поређењу на однос са претходним и наредним кадром. Ритам који настаје односом кадрова назива се спољашњи ритам. Њему филм дугује највећи део своје снаге. Монтирати филм значи дати му одговарајући ритам. Када почнемо да размишљамо о филмском ритму, запажамо да он има доста сличног са музичким ритмом. Ритам је духовна потреба човека која допуњава свест о времену и простору. Ритам је основно изражајно средство свих уметности. Међусобна разлика између уметности је управо у начину исказивања ритма. У музици, ритам је неодољив. Дobar пример је војни марш. Исто је и са филмом. Као и у музици, постоје основни ритмови, чији склад или супростављање дају сложеније ритмове. Као и у музици, да би се ритмови лако регистровали није добро да буду превише сложени. Моћ ритма лежи у томе што може да утиче на психофизичко стање посматрача. Ако, на пример, у драматичном драмском тренутку ритам постане неправилан и испрекидан, довешће посматрача у стање нелагодности и напетости, утичући на рад његовог срца и на његово дисање. Међутим, филмска поезија није пуко ритмичко смењивање линија и слика, као што ни вербална поезија није проста игра речи. Њена снага произилази из пренесеног значења конкретних мотива. Тако ритам треба да има своју функцију. Он треба да продуби и обогати визуелну представу. Као што музички композитор користи ритмове када жели да сугерише одређену емоцију. Он не треба да буде сам себи циљ, јер ни тада, као ни када ритам није изражен, филмска слика неће пуном снагом деловати на посматрача.

У периоду авангарде такође настаје оно што би могло да се назове *графичком филмском школом*. Такви филмови, који могу бити апстрактни, фигуративни, или могу комбиновати ова два приступа, стварају ликовни уметници који у филмској уметности увиђају могућност проширења сликарског и графичког медија. Сличност ових медија први су сагледали Ханс Рихтер, Оскар Фишингер, Викинг Егелинг и Лен Лај. Њих је првенствено привукла могућност повезивања сликарства са временском димензијом филма. Своје графичке и сликарске вештине ставили су у функцију филмског медија и на тај начин проширили његове могућности.

Авангардни и експериментални филм, у свим својим облицима, доприноси изналагању нових изражајних могућности филмске уметности. Настала у време док је филм још представљао пуку разоноду, она му даје једну потпуно нову, поетску димензију. Авангардни синеасти ослобађају филм подређености другим уметностима, лишавају га пуке дескрипције и развијају његов специфичан поетски језик. Својим радом су показали да је у филмском језику најважнији ритам. За развој музичког филма су значајни јер су указали на неоспорну сличност филмског језика и језика музике. Такође су указали на сличну ритмичку природу коју поседују и један и други медиј. Тиме је отворено огромно поље прожимања музичког и визуелног ритма и стварање сложених аудио-визуелних форми које снажно делују на чула и емоције посматрача. Авангардни филм и даље постоји у раду аутора који не желе да се подчине захтевима комерцијалног филма. *Авангарда значи трагање, трагање без компромиса, а то је за сваку уметност од великог значаја* (Владимир Петрић, *Чаробни екран*).

Утицај сценских уметности

Значајан утицај на развој музичког филма имали су, и даље имају, кабаре и музички театар, односно сценски мјузикл. Кабаре је у великој мери утицао својом мултимедијалном структуром и извођачким елементима, као и својом субверзивношћу, често присутном у музичком филму. Сценски мјузикл је утицао највише својом извођачким карактером, који подразумева вокалне и плесне секвенце као саставни елементи драмске радње.

Први кабаре настаје у Француској у периоду преласка са монархистичког на републиканско државно уређење. Представља специфичан облик сценска форма која подразумева музику, песму, игру, рецитал, драмски наступ, као и друге облике сценских уметности. Уметници који су одбацили званичне трендове салонског сликарства, као главна стецишта имали су кафе у Латинској четврти Париза. Ту су организовали своје озлобје и промовисали свој поглед на свет. Постепено су њихова окупљања еволуирала у клубове који су окупљали сликаре, песнике, композиторе, писце и представнике других уметности. Ови кафе-клубови били су места на којима се расправљало о уметности, политици, социјалним темама... Један од најпознатијих клубова овог типа био је *Les*

Hydropathes (Мокри апостоли), који је основао Емил Гудо (Émile Goudeau, 1849 -1906) 1870. године. Поред многих других, овом друштву су припадали шансоњер, песник и маскер Жил Жуа (Jules Jouy, 1855-1897), илустратор и сликар Адолф Вилет (Adolphe Willete, 1857-1926), хумориста Алфонс Але (Alphonse Allais, 1854-1905) и песници Шарл Кро (Charles Cros, 1842 -1888), Албер Самен (Albert Samain, 1858 -1900), Жан Ришепи (Jean Richepin, 1849 -1926) и други. Стицајем околности, клуб остаје без локације на којој су се његови чланови до тада окупљали. У исто време, Рудолф Салис (Rudolphe Salis, 1851-1897), такође уметник, оснива свој кабаре у напуштеној згради поште на Монмартру. Сазнавши да је клуб остао без локације, позива поменуте уметнике да се придруже његовом кабареу. Тако настаје први уметнички кабаре. Кабаре је постојао и раније, али није имао аутентичне карактеристике. Дешавања у њему се нису много разликовала од „*cafe-chantant*“ наступа, који су одржавани у баштама ресторана и кафеа и који су подразумевали групу извођача на чијем репертоару су биле популарне нумере. Овакав начин забаве постао је доста популаран и профитабилан, тако да су се у наступе укључили вокални и плесни извођачи. За разлику од уметничког кабареа, претходни облици оваквих наступа имали су готово искључиво забављачки карактер. Салис је у потпуности променио овакав приступ. Програм су осмишљали и организовали искључиво уметници, чланови поменутог клуба. Подразумевао је презентацију њихових остварења. Њихов клуб је постао место окупљања оних који су желели да покажу свој револт према лажном моралу грађанског друштва тог времена. Салис је кабаре назвао „*La Chat Noir*“ („Црна мачка“), према истоименој причи Едгара Алана Поа. Кабаре је одржавао програм сваког петка, а публику су чинили искључиво други уметници. Захваљујући истоименој ревији коју је Салис почео да објављује, кабаре је брзо добио на популарности. У том периоду програм добија нову димезију, исмевајући морал средње класе и приказујући публици како изгледа живот људи са друштвене маргине. „Реалистична шансона“ (*chanson realiste*) постаје основно средство изражавања. Салис постаје први мајстор церемоније, или личност која отвара и води програм кабареа. Осмишљавање декора и расвете постаје од великог значаја. За расвету су коришћене старе црквене лампе. Зидови су били прекривени различитим експонатима и сликама чланова клуба. Салис је такође имао и осећај за неконвенционалне тачке. Једне вечери, посетиоци су на вратима кабареа затекли обавештење да је Салис преминуо. Неколико уметника из клуба потврдило је информацију и замолило придошле

да му одају кратку почаст. Након тора, врата су се отворила и посетиоци су ушли у просторију чији су зидови били прекривени црном тканином. На средини просторије био је постављен мрвачки ковчег и крстионица. Поред ковчега, свештеник је држао опело. Када су пришли ковчегу, увидели су да се у њему налази виолончело, а у крстионици лавор за умивање. Након тога Салис се појавио и започето са програмом. Због велике популарности, „Chat Noir“ кабаре мења локацију и сели се у зграду напуштеног хотела. Сала је сада имала три спрата. На првом је била изложба различитих експоната и слика чланова клуба. На другом су одржавани музички наступи и читана поезија. На трећем је приказиван главни програм, који је подразумевао позориште сенки у комбинацији са шансонама и рециталима. Наступ је најпре био замишљен као луткарско позориште, али су творци програма убрзо увидели да игра светлости и сенки пружа далеко веће могућности. Наступ је подразумевао сложени систем светлосних ефеката који је праћен извођењем шансона и читањем поезије. Амбијент је најпре подразумевао уличне сцене, сличне илустрацијама из париских журнала са краја XIX века, да би касније добио више поетичну црту, приказујући симулације различитих природних амбијената и појава. Један опис из тог времена најбоље описује како су наступи изгледали: „Видели смо сунце које залази у океан, видели смо пустињу која се шири у недоглед; помоћу вештачке расвете, метрополе су нестајале у пламену. Месец је бацао сребрну светлост на куће поред реке, по којој су рибарски чамци тихо и лагано пловили.“ (John Houchin, *The Origins of the „Cabaret Artistique“*) Сви ови визуелни мотиви били су ритмички и значењски повезани са музиком и текстом шансона и поезије која је читана. Временом, овај тип наступа је постао превише комплексан и скуп. Салис умире 1897, годину дана након што је продао „Chat Noir“. Кабаре је исте године престао са радом. Клуб је постојао петнаест година и све време је имао изражен уметнички карактер. Дефинисао је основне особине уметничког кабареа. Увек је радо прихватао све форме уметничког експеримента. Извођачи никада нису били принуђени да се прилагођавају укусу публике. Сами су одлучивали које идеје ће пропагирати и на који начин. Такође, развијен је специфичан, неконвенционалан однос публике и извођача. Тачке су имале изражен вишемедијски карактер, мање или више равноправно третирајући различите уметничке медије, као што су музика, поезија, визуелне и извођачке уметности. Визуелни мотиви, музика, поезија и извођачки наступи су образовали органски повезану целину. Овакав приступ сматрам најзначајнијим утицајем

који је кабаре извршио на музички филм. Форма за коју се сматра да је директно претходила музичком филму – „илустрована песма“ – очигледно има велике сличности са оваквим наступима. Значајна разлика је што је „илустрована песма“ настала као искључиво маркентишки подухват, са циљем да се повећа продаја штампаних партитура, док је уметнички кабаре имао изражен поетски и субверзиван карактер.

Музички театар или мјузикл је такође извршио снажан утицај на музички филм, али на нешто другачији начин. Овај тип позоришне уметности комбинује вокалне тачке, плес, дијалог и глуму. Драмски мотиви као што су љубав, мржња, бес, приказани су првенствено музиком, песмом и плесом. Историја мјузикла се може пратити још од позоришта у старој Грчкој, које је такође подразумевало песму и игру. Есхил и Софокле су сами компоновали музику и осмишљавали кореографију за своје комаде. Плутархове комедије су такође подразумевале песму и игру. У средњем веку, драмска сцена Европе је углавном подразумевала путујуће трупе чији наступи су се базирали управо на песни, игри и слепстик комедији. Иако је музика и игра кроз историју често била саставни део позоришне уметности, основе онога што данас подразумева овај позоришни жанр, постављене су у XIX веку радом Гилберта и Саливана (Gilberth, Salliven) у Великој Британији, и Харигана и Харта (Harriga, Hart) у САД. Гилберт и Саливан су заједно осмислили и режирали четрнаест комичних опера. Комична опера је један облик опере са благим хумора и обично срећним крајем. Едвард Хариген (Edward Harrigan, 1844 -1911) је био амерички глумац, певач, плесач, сценариста, песник и продуцент. Заједно са Тонијем Хартом (Tony Hart, 1855 -1891), глумцем, певачем и комичаром, осмислилио је и реализовао више позоришних представа које су подразумевале вокалне и плесне наступе, и скечеве (Physical comedy). Ова четири аутора су поставили темеље позоришном и филмском мјузиклу. Значајно за мјузикл је то што су песма и игра интегрисани у драмски контекст комада. За три основне компоненте се сматрају музика, текст који се пева и сценарио. Нема прецизно дефинисану дужину трајања и најчешће се састоји из три чина са интермецом. У првом чину гледаоци се упознају са већином протагониста и већим делом музичких тема. Чин се најчешће завршава драматичним конфликтом, остављајући публику у напетом стању. Мјузикл најчешће подразумева шест музичких тема. Драмска напетост је најчешће пропраћена песмом. Када емоције постану превише интезивне да би се саопштиле речима, глумац почиње да пева. Када емоције постану прејаке и за песму,

гумац почиње да игра. Музичке теме и текст песме се осмишљавају тако да одговарају одређеној улози или специфичној драмској ситуацији. Мјузикл има доста сличности са опером, али и значајних разлика. У поређењу са њом, мјузикл има доста слободнију и мање конвенционалну форму. Док је у опери главни протагониста првенствено вокални извођач, а тек потом гумац, у мјузиклу је ситуација обрнута. Главни актери су првенствено глумци, а за тим вокални и плесни извођачи.

Позоришни мјузикл је, посредством филмског мјузикла, највише утицао на музички филм комбинацијом вокалних и плесних тачака прилагођених драмској радњи. Огроман број музичких спотова базиран је управо на овом принципу. Неки од њих, који су задобили велику популарност, инспирисани су директно формом мјузикла. Такви су, на пример, музички спотови за Мадонину нумеру *Material Girl* из 1985. године, који је режирала Мери Ламберт (Mary Lambert). Спот је инспирисан секвенцом из филма *Gentlemen Prefer Blondes* из 1953, који је адаптација истоименог сценског мјузикла из 1949. године. Сличан је случај и са неколико музичких спотова за нумере Мајкла Џексона. Такав је спот за нумеру *Triller*, као и за нумеру *Bad*, који је режирео Мартин Скорсезе (Martin Scorsese), и који је инспирисан стилизованим сценама туче из мјузикла *West Side Story*, који је такође адаптација сценског мјузикла.

Утицај наративног филма

Иако драматуршка структура музичког филма може бити доста слободнија, нарочито када је реч о континуитету времена и јединству простора, она се често базира на сличним или истим принципима на којима је базирана и структура наративног филма. Често управо они музички спотови који подсећају на играни филм изазивају највећу пажњу посматрача и остају најдуже упамћени. О примени принципа филмске монтаже и других елемената филмског језика биће више речи у наредним поглављима. Ово поглавље се односи првенствено на утицај наративне структуре играног филма на музички филм или музички видео.

Човек увек тежи да разуме ствари и појаве које га окружују како би се лакше снашао у свету у коме живи и како би себе уверио да све што га окружује има извештан

смисао. Исто важи и када је реч о разумевању садржаја форми које подразумевају покретне сликаме. Посматрач ће тежити да препозна јасне просторно-временске односе и наративну структуру приче, како би му било јасно шта се заправо дешава на екрану. Моћ наратије је огромна. Само одабрана публика може са пуном пажњом одгледати дугометражни филм чија је драматуршка структура потпуно апстрактна. Уколико се наратија појави, бар у назнакама, цео чин гледања филма биће знатно лакши за посматрача. Уколико се у музичком споту појави наратија, посматрач ће јој дати приоритет у односу на музику и текст песме. Када се наратија појави, пажња посматрача постаје усмерена на драмска дешавања. У великом броју музичких спотова наратив се појављује на самом почетку дешавања, пре него почне музичка нумера. Пошто је структура музичког филма често врло слободна и неконвенционална, овај наративни увод служи управо да би се посматрач заинтересовао за дешавања и припремио за апстрактну или делимично апстрактну структуру спота.

Наративни филм се гледаоцима обраћа на начин сличан као и класична приповетка. Структура филма се састоји од јасаног и логичаног следа догађаја. Као и класична приповетка, наративни филм подразумева дефинисан увод, напредовање, кулминацију и расплет. Потпуно придржавање оваквом обрасцу није пожељно у музичком, као ни у једном другом филмском жанру, јер запоставља визуелно-динамичке елементе филмског медија. С друге стране, наратија у назнакама је изузетно корисна како би се привукла и одржала пажња посматрача. Драмска структура не мора бити једино линеарна. Може бити кружна или циклична. Такав драмски ток се одвија циклично (прича се завршава на сличан начин како је и започела). Може бити спирална, тако да се радња све више сужава, или зракаста, када се радња развија у више смерова. Може бити и инверзна, што подразумева радњу која се одвија у обрнутом временском току. Такође, може бити колажна у којој се драмска радња гради од разнородних сцена.

Драматуршки приступ који је често заступљен је наизменично приказивање паралелних дешавања. Овај приступ се назива паралелна монтажа. Паралелна монтажа се може третирати више као драматуршки поступак него визуелно-динамички. Овде ћу се осврнути на драматуршке задатке монтаже. Драматуршки задаци подразумевају организовање изворног материјла јасно и прегледно. Драматуршка монтажа подразумева линеарну монтажу, паралелну монтажу, синхрону монтажу и ретроспективну монтажу. Основни

облик драматуршке монтаже је линеарна монтажа. Подразумева излагање садржаја хронолошки као што би био изложен у класичној приповетци. Одликују је јединство радње, а најчешће јединство времена и места. У филмовима је корисна када треба изнети одређене чињенице како би се одржало јединство филмског садржаја. У овом монтажном приступу се, ради веће динамике, често користе елипсе. Елипса је једна од најзначајнијих изражајних средстава филма. Подразумева изостављање одређених делова филма, али на начин да се изостављени делови подразумевају. Користи се у циљу постизања веће динамике нарације, стварање изненађења, одржавање стилског јединства, подстицање маште гледаоца, избегавање баналности... Линеарна монтажа представља основну вештину причања у сликама. Сложенији монтажни приступ је паралелна монтажа. Подразумева два или више токова, на неки начин међусобно повезаних, који се постепено развијају. Грифит поводом оваквог приступа у својим филмовима каже следеће: „Моја четири тока почеће као четири потока виђена са врха планине. У почетку ће тећи спокојно, одељено и лагано. Али ће се у току радње додиривати све ближе, све брже, до последњег чина, у коме ће се ујединити у једном кориту дубоког узбуђења.“ (Јежи Плажевски, *Језик филма*). То значи да је пожељно паралелне токове уводити постепено. У почетку, пералени токови се смењују ређе, како се гледалац не би дезоријентисао у времену и простору филма. Каква ће њихова динамика касније бити, зависи од опште атмосфере који аутор жели да постигне. Још један облик драматуршке монтаже јесте ретроспективна монтажа. Овим поступком се комбинују секвенце дешавања у садашњем времену, са секвенцама радње у прошлости. Најчешће се као помоћно средство приликом прелаза из садашњости у прошлост користе знаци интрепункције као што су затамњење-одтамњење, претапање, губитак оштрине-уоштравање...

Пристуди који су наведени спадају у основна средства комуникације филмским медијем. Радња у филму треба да се одвија тако да све буде приказано у сликама. Несликовне, апстрактне појмове је добро приказати симболима и стилским фигурама које подразумевају пренесено значење. Човеков ток мисли углавном подразумева одређени ред и један појам везује са другим уколико између појмова постоји извесна сличност. Три основна фактора на основу којих свест повезује појмове су сличност, додиривање у времену и простору, узрок и последица. На исти начин функционише разумевање суседних кадрова.

Класична драма разликује пет основних фаза: експозицију, заплет, кулминацију, перипетију или преокрет и расплет. Филмови, а поготову музички филмови, ретко имају тако класичну форму, али није на одмет имати у виду да ће свест посматрача на овај начин покушати да расчлани једну филмску целину, па је добро да она постоји бар у назнакама. Драмски ток се може графички приказати на следеће начине. Апциса подразумева јединицу времена, а ордината јединицу напетости. Најћешћи облик је:



Такође чест облик је крива у облику слова М:



Уколико монтирани материјал поседује овакву линију напетости:



може се премонтирањем направити степенаста структура, која изгледа овако:



Код успостављања драмске напетости изузетно је битан, ако не и пресудан, ауторов осећај за драматику. Исти кадрови се могу организовати тако да делују потпуно незанимљиво, уколико их организује особа без осећаја за драматику радње, а могу посматрача оставити без даха, уколико је аутор талентован за овај аспект филмског дела.

Елементи музичког филма

Слика

Форма

Тачка, линија, површина, запремина, визуелна тежина

Под термином форма подразумевамо сваки визуелни елемент који смештамо наспрам позадине. Форма може бити тачка, линија, површина одређеног облика, имитација тродимензионалног објекта... Форму још називамо и позитивни простор композиције, а позадину негативни простор. Однос позитивног и негативног простора је однос форме и позадине. Форма и околни простор су нераскидиво повезани јер је немогуће утицати на једно од њих а да при том не утичемо на друго. У свим визуелним уметностима однос позитивног простора форме и негативног простора позадине је један од основних проблема. Свака форма ће на одређени начин комуницирати са посматрачем и треба је бирати у складу са емоцијом коју желимо да изразимо и поруком коју саопштавамо. Не постоје боље или лошије форме, постоје само мање или више подесне форме у односу на одређену ситуацију.

Тачка

„Ако се пође од максима Клеа и Кандинског, који су тврдили да линија почиње тачком (Кле: ’Ја почињем где све сликовне форме почињу, у тачки која се почиње кретати’), онда је, како каже Емил Рудер, све покрет: ’Тачка се креће и ствара линију, линија се креће и ствара површину, а састављена површина чини волумен’“ (Миле Грозданић, *Пут до књиге*).

Иако је тачка основни градивни елемент свега што видимо, она не поседује димензију и не заузима простор. Њу пре треба схватити као фокус пажње посматрача. Када тачку прихватимо на тај начин, све у визуелном пољу се може схватити као тачка.

Уколико на белој позадини поставимо црни квадрат, на пример, наше опажање ће се према њему односити као према тачки. Исто важи и за сложеније облике. Уколико у видном пољу имамо само један облик, он ће бити регистрован као тачка. Уколико у простору постоји само један репер, односно један фокус наше пажње, тај фокус успоставља однос са околним простором, то јест позадином. Два најважнија односа тачке и простора су однос величине тачке и простора и њена позиција у простору. Поменули смо да тачка не поседује димензију, што негира могућност односа величине тачке и простора, јер уколико тачку повећамо она постаје површина. Другим речима, тачка се не може перципирати, а свака тачка коју региструјемо чулом вида може бити једино површина. Међутим, уколико тачку дефинишемо као усмерену пажњу, доћи ћемо до закључка да се сваки визуелни репер може дефинисати као тачка, јер задржава основну особину тачке, а то је могућност фокусирања пажње посматрача ка једној статичној позицији у простору. Тачка позиционирана централно на неутралној позадини оставиће утисак неутралности и статичности. Тачка постављена ван центра ће образовати асиметричну композицију. Таква композиција ће деловати динамично и активно ће утицати на простор који је окружује. Када композицију додамо још једну тачку, однос тачке и простора више неће бити примаран, већ ће у први план доћи однос те две тачке. Две тачке ће сугерисати структуру. Што је размак између две тачке мањи, тензија између њих се повећава. Такође, што је размак мањи и ближи нули, то он постаје значајнији у нашој свести и интензивније делује на посматрача. Само растојање постаје значајније и од једне и од друге тачке. Другим речима, однос те две тачке постаје важнији од њих самих. Када се тачке споје, почињемо да их региструјемо као један објекат. Више тачака у међусобном односу може оформити бесконачно много комбинација. Тачке у видном пољу наша свест покушава да доведе у смислен однос и доживи као одређену структуру. Комбинација више тачака може сугерисати смер и покрет, што нас доводи до појма линије.

Линија

Линија или црта је основни елемент визуелне структуре ликовног дела. Дефинише се као скуп тачака у простору са одређеним својствима. Међутим, далеко узбудљивији утисак се постиже уколико линију схватимо као тачку у покрету, како каже Емил Рудер.

Као што је основна особина тачке њена позиција, основна особина линије је смер и покрет. Тачка не поседује ни једну димензију, а линија поседује само једну – дужину. У реалности подразумевамо да линија поседује и ширину како бисмо могли да је региструјемо чулом вида. Међутим, као ни тачку, ни линију суштински не можемо регистровати. И тачку и линију само можемо наслутити и осетити. Наша свест увек подразумева да линија негде води. Из тог разлога очи посматрача ће се кретати дуж линије. Овај покрет ће линији увек дати одређену динамику. Хоризонтална линија ће тако сугерисати мир и одмор. Разлог таквог деловања је наше искуство на основу кога су објекти паралелни са земљином површином најћешће у стању мировања. Хоризонтална линија ће такође дати осећај простора, јер када се нађемо у било ком простору, линија хоризонта је први репер наше оријентације. Хоризонтална линија ће сугерисати и простирање простора ван оквика формата или кадра. Вертикална линија сугерише осећај висине и уздицања. У ентеријерима катедрала велики број вертикалних линија сугерише духовност и уздицање изнад оквира људског постојања. Доминација једног од ових праваца ће утицати да формат кадра делује виши или шири него што јесте. Међусобни однос хоризонталне и вертикалне линије сугерише чврстину и стабилност. Њихов однос је прав угао који је од свих углова најстабилнији. Прав угао сугерише трајност и поузданост. Дијагоналне линије сугеришу покрет. Објекти у дијагоналном полујају делују нестабилно. Они делују или као да су у покрету или као да ће да падну. На пример, фигуру човека или неке животиње је немогуће приказати у покрету вертикалним и хоризонталним линијама. Илузију покрета је могуће приказати само дијагоналним линијама. Заобљене и флуидне линије сугеришу сензуалност, женственост, телесност... Оне на човека делују далеко природније него претходно поменуте. Права линија је најмање природна линија од свих које је човек измислио. Не само што је нигде у природи не можемо наћи, него и када је човек створи, природа све чини да је искриви и уништи. Слободном руком је готово немогуће нацртати је, јер су човекови екстремитети предвиђени за кружне покрете. Кружне, флуидне линије ће у композицији сугерисати пријатност, сензуалност, мекоћу, женственост... Круг, као најсавршенија и најједноставнија закривљена линија, симбол је вечности и савршенства. Кружна линија нема почетак ни крај. Такође је симбол женствености и топлине. У свим културама је симбол Сунца, Земље, Месеца, космоса. Кружна линија одаје утисак стабилности и хармоније. Оно што се налази у кругу

заштићено је од околине. Круг даје осећај сигурности, повезаности, интегритета, јединства... Још једна препознатљива варијанта закривљене линије је спирала. У природи се може често пронаћи: од ДНК код живих бића до путање коју образују геометријска тела у нашој галаксији. Слична је кругу, али за разлику од његове довршености, спирала сугерише стално ширење, раст и еволуцију.

Уколико у визуелном пољу имамо више од једне линије, пажња се усмерава на њихов однос. Однос између линија је ритам тих линија. Ритам линија се може успоставити позицијом линија у визуелном пољу, дужином линија, задебљањем целе или појединих делова линије, бојом линија, мењањем смера линија, позитивом и негативом, укрштањем линија... Ритмом линија дефинишемо или сугеришемо простор, облик и покрет. Иако се линија дефинише као скуп тачака, ми линију и тачку опажамо на различите начине. Тачка привлачи нашу пажњу, а линија је ставља у покрет. Све у визуелном пољу доживљавамо на сличан начин на који доживљавамо тачку и линију. Или нешто фокусира нашу пажњу или је ставља у покрет и даје јој смер.

Површина и облик

Површина

Површина настаје као последица кретања линије. Она је путања линије у покрету као што је линија путања тачке у покрету. Када линију покренемо у смеру супротном од њеног правца простирања, оформиће површину. Она је прелазна фаза између линије и форме. Уколико спољна ивица не долази у довољној мери до изражаја, површину ћемо опажати као тачку. Што њена спољна ивица постаје уочљивија, површина ће све више губити својство тачке и тежити да постане тродимензионална форма. Што је спољна ивица постаје уочљивија наш мозак више тежи да јој да смисао и значење и сагледава је као препознатљив облик.

Облик

Облик је дводимензионална површина са дефинисаном спољном ивицом. Такође се може дефинисати и као основна особина површине. Основна особина облика је спољна ивица. Спољна ивица је у основи линија или скуп више линија, тако да облик на нас делује

слично као што делују линија или линије које образују спољну ивицу. Облик је дводимензионална пројекција тродимензионалних објеката. Квадрат или правоугаоник је комбинација вертикалних и хоризонталних линија. Та комбинација линија се опажа као најстабилнија, па ће и квадрат или правоугаоник текоће деловати стабилно. Спољна ивица троугла подразумева најчешће више од једне косе (дијагоналне) линије. Пошто дијагонална линија увек сугерише покрет и акцију, слично ће деловати и троугао, који се сматра најнестабилнијим обликом. На пример, анимирани троугао ће деловати далеко динамичније него анимирани квадрат. Флуидни облик ће деловати слично као и флуидна линија, опуштајуће и сензуално.

У визуелним уметностима увек манипулишемо облицима. У основи разликујемо три типа облика: геометријске, органске и апстрактне. Геометријски облици су круг, троугао, четвороугао и облици са више углова. У ову групу спада и комбинација ових облика. У сложеним геометријским облицима, основни облици су најчешће лако уочљиви. Правилност која у њима доминира, захваљујући сводљивости на основне облике, даје утисак реда, правилности и организације. Круг као и кружна линија сугерише довршеност и јединство. Квадрати и правоугаоници су најстабилнији облици. Састављени су од хоризонталних и вертикалних линија које између себе образују праве углове. Сугеришу ред и смисао. Због своје стабилности изузетно су корисни у свему што човек ради. Правоугаоници су вероватно најзаступљенији облици које срећемо. Било да је реч о листу папира или површини монитора увек је присутан правоугаоник. Чак је и текст који читамо распоређен тако да образује правоугаоник. Правоугаони облик сугерише сигурност и стабилност. Квадрат као најједноставнији однос једнаких вертикалних и хоризонталних линија се може опажати као праволинијска интерпретација круга и има сличну визуелну енергију. Када квадрат заротирамо око централне тачке, сагледавамо га као круг. Све што је обухваћено квадратом или правоугаоником деловаће као целина. Када је реч о правоугаонику, за општи утисак су пресудне дуже странице. Уколико је висина већа од ширине, доминираће ефекат вертикале. Уколико је ширина већа од висине, правоугаоник ће тежити хоризонталу и њен утицај ће бити израженији. Троугао сугерише динамику, покрет, акцију и агресију. Стабилни су уколико је једна њихова страница паралелна са линијом хоризонта, а нестабилни уколико није. На пример, када је реч о рекламирању, због динамике и снаге коју сугеришу били би подеснији за промовисање компаније у развоју

него за промоцију компанија са традицијом, које желе да оставе утисак сигурности. Троугао такође има изражену религијску и магијску симболику. У хришћанству представља Тројство. Троугао са углом на горе симболише небо и мушки принцип, а троугао са углом на доле, земљу и женски принцип.

Органски облици су неправилни, флуидни облици. Подразумевају закривљене линије, насупротив правим линијама геометријских облика. Органским облицима се најчешће приказују мотиви који се могу видети у човековом природном окружењу, као што су облаци, вода, камење, лишће... Флуидан облик делује спонтано и природно. Као што је у природи тешко наћи праву линију, тако је тешко пронаћи и геометријски облик. Овакви облици сугеришу женственост, великодушност, срећу, за разлику од праволинијских, поготову троугластих облика, којима је много лакше сугерисати енергију, насиље и акцију. Не рачунајући човеково деловање, свет око нас је флуидан и органски. Међутим, иако геометријски облици често нису уочљиви на први поглед, они су увек присутни у нашем опажању. Лист дрвета, на пример, можемо лако свести на троугао, иако је очигледно органског облика. Сви органски облици могу се свести на своје геометријске представе. Органски и геометријски облици су истовремено присутни у нашој перцепцији.

Трећа група облика су апстрактни облици. Они су стилизоване представе различитих органских облика из окружења. Чича Глиша је тако стилизована дводимензионална интерпретација људске фигуре. Може се сматрати да су апстрактни облици најпрепознатљивија и уједно најједноставнија интерпретација мотива из окружења.

Запремина визуелних елемената

Запремина визуелних елемената је простор дефиниса тачком, линијом и плохом. Облик добија своју запремину када имитирамо његову трећу димензију. Утисак треће димензије можемо постићи перспективом, као и светлинским и колористичким варијацијама површином објекта.

Светлинским и колористичким варијацијама стварамо илузију светлости и сенке. Пошто је свет у коме живимо тродимензионалан, у већини случајева визуелни елементи

који имитирају трећу димензију деловаће убедљивије и реалније. Каже се да овакве форме имају већу визуелну тежину од форми које остају на нивоу дводимензионалне површине. Визуелна тежина је интезитет којим једна форма привлачи пажњу посматрача. У већини случајева, израженија илузија треће димензије подразумева већу визуелну тежину.

Различити начини приказивања форме

Приказивања форме линијом

Форма се може приказати на више начина. Основни, али не мање изазован од осталих, је приказивање форме линијом. Линија такође може бити једнаке или променљиве дебљине. Када се форма приказује линијом непроменљиве дебљине, утисак тродимензионалности је последица експресије линије. Линија променљиве дебљине се користи како би се приказало простирање светла површином објекта. Део површине објекта који је приказан дебљом линијом делује као да је мање осветљен. Утисак тродимензионалности је лакше постићи линијом променљиве дебљине. О ком год приступу да је реч, утисак треће димензије је увек битан. Човек жели на види или наслути трећу димензију чак и када је реч о само једној линији. Негативни простор формата или кадра постаје позитивни оног тренутка када постане уоквирен линијом. Линија чак не мора да буде затворена. Довољно је само да се форма наслути и визуелни објекат ће тежити да делује као тродимензионална форма, иако је реч о само једној линији.

Приказивања форме површином

Површином се форма може приказати на најмање два начина. Чистом плохом, то јест силуетом објекта, и плохом која дефинише само део површине објекта. Када је реч о другом приступу, плохом је готово увек дефинисан онај део површине који је неосветљен. На овај начин форма се своди на осветљену и неосветљену површину.

Приказивања форме растером

Растер подразумева приказивање површине осмишљеном структуром облика или форми, који се понављају по утврђеном обрасцу. Ти мотиви могу бити било шта, од тачке или квадрата до вертикалних или хоризонталних линија, било ког геометријског или органског облика. Растерско приказивање увек подразумева облик који се понавља површином форме. Растером се приказује форма на стилизованији начин него текстуром или светлинком скалом. Може се успешно користити и за приказивање форме и за приказивање позадине. Неосмишљена и неумерена употреба растера може за последицу имати декоративан изглед и оптерећеност информацијама.

Приказивања форме текстуром

Следећи приступ је приказивање форме текстуром. Под текстуром се подразумева скуп особина површине објекта. Постоје два типа текстура. То су реалне и стилизоване текстуре. Реална текстура је фотографија објекта која се користи да би се објекат приказао што реалније. Стилизована текстура подразумева приказивање површине објекта на начин који не мора имати никакве везе са стварним особинама површине тог објекта у реалности. Текстура подразумева визуелне елементе које се површином форме не понављају устаљеним и дефинисаним обрасцем. Текстура се заснива на неправилним и спонтаним односима визуелних елемената којима се дефинише форма. Такође, визуелни елементи не морају бити међусобно истоветни као када је реч о растеру. Тачка или круг могу бити градивни елементи и текстуре и растера, али у случају текстуре однос њихових величина и растовања није прецизно дефинисан као у првом случају. Визуелни елементи који сачињавају текстуру могу подразумевати било коју форму: тачку, линију, текст, фотографија, видео... Због спонтаности и произвољности текстура ће најчешће деловати природније и опуштеније него растер. Захваљујући текстури форме, посредством чула вида можемо активирати и чуло додир посматрача. Овај феномен ће допринети уверљивости призора уколико се користи смислено и сврсисходно. Занимљиви резултати се могу постићи када постоји сложенији однос између самог објекта и текстуре којом је

дефинисан. Уколико се механички и неконтролисано користе могу у великој мери шкодити општем утиску вишком информација и декоративношћу.

Приказивања форме бојом

Боја је изузетно ефикасно средство за приказивање форме и раздвајање позитивног простора од негативног. Најбољи пример је тест за утврђивање далтонизма. Уколико је слика приказана без присуства боје (граусцале), форма се неће ни назирати, а уколико се прикаже у боји, форма ће бити препознатљива и јасно ће се издвојити од позадине. О боји ће касније бити више речи. За сада ћемо поменути основну поделу на топле и хладне боје. Топле боје теже да буду у првом плану и да се приближе посматрачу, а хладне боје се повлаче у позадину. Хладне боје се тако чешће користе за позадину, а топле за форме у првом плану. Комбинацијом топлих и хладних боја можемо нагласити осећај дубине. Топлим бојама можемо нагласити текст или неку другу форму за коју желимо да будемо сигурни да ће бити уочљива. Ово не треба узети здраво за готово, јер уочљивост форме зависи у великој мери од односа са осталим елементима у призору и контраста њихове осветљености и боје. Такође треба имати у виду да тамне боје носе већу визуелну тежину и најчешће се прве уочавају. Чисте боје ће деловати динамичније од тамних, али могу замарати посматрача уколико се неконтролисано и механички користе. Смањен интензитет боје може често деловати природније од чистих боја. Светле боје смањеног интензитета делују професионално. Такве боје смањеног интензитета делују озбиљно и поуздано. Делују мање наметљиво и мање енергично у поређењу са чистим бојама. Приликом употребе боје треба бити опрезан и осмишљено их користити. Много боја ће најчешће деловати конфузно. Што више боја користимо, теже ћемо постићи уверљиво решење.

Приказивања форме светлинском скалом

Највећу визуелну тежину ће најчешће имати форма приказана светлинском скалом (value). Светлинском скалом се дефинише распоред више и мање осветљених делова површине форме. Овај начин подразумева приказивање светла на сличан начин на који се

понаша у реалности када дође у додир са површином објекта. Приказивање форме светлинском скалом ће у великој мери допринети илузији тродимензионалности форме. Иако може бити примењена на било коју боју, текстуру или растер, светлинска скала се пре свега односи на интензитет осветљења различитих делова површине форме. Због изражене треће димензије и визуелне снаге и тежине коју подразумева, овај приступ се најчешће користи у комбинацији са претходно поменути приступима (текстура, растер...). У пракси се најчешће користе комбинације ових приступа, а број тих комбинација је огроман.

Простор

Простор у визуелним уметностима подразумева делове композиције који заузимају околину објеката, растојање између објеката и саме објекте. Простор који заузимају сами визуелни објекти назива се позитивни простор композиције или форма. Позитивни простор је, на пример, фигура у простору. Простор који окружује визуелне објекте, то јест простор у коме се налазе, је негативни простор. Када се каже простор, најчешће се мисли на негативни простор композиције. Однос позитивног и негативног простора је суштина сваког уметничког дела. Тај однос није присутан само у визуелним уметностима. У музичкој уметности тон се може схватити као позитивни простор или форма, а тишина се може схватити као негативни простор у коме се форма налази. Када не би било паузе и тишине, не би било ни музике. Када бисмо све ноте одсвирали истовремено, не бисмо добили музику него буку. Да би се постигао ритам, мора постојати пауза.

Исти је случај и када је реч о визуелним уметностима. Уколико не постоји довољно празног простора између и око форми, оне не могу бити сагледане на одговарајући начин и нећемо постићи уверљиву визуелну композицију. Негативан, празан простор се у визуелној композицији може употребити и да раздвоји визуелне објекте, али и да их приближи. Велико растојање визуелних објеката ће сугерисати раздвојеност не само у визуелном, већ и у сваком другом смислу. Мало растојање између визуелних објеката ће сугерисати и просторну и сваку другу блискост. Уобличавањем односа између визуелних објеката и празног простора, то јест између позитивног и негативног простора, стварамо

ритам. Наћи одговарајући ритам значи поставити визуелни објекат или објекте на право место. Право место је оно на коме ће објекат на посматрача деловати највећом снагом и самим тим најубедљивије и најузбудљивије. Негативан, празан простор чулу вида омогућава да се одмори, што је неопходно да би посматрач могао да сагледа и разуме оно што саопштавамо. Исти случај је и са паузом у музици. Када не би постојала, музика би била само бука. Не би могла да изрази емоцију, а самим тим да успостави комуникацију са публиком. Негативан простор може бити активан и пасиван. Уколико је простор симетрично распоређен у односу на форму и формат најчешће делује пасивно, јер је формалан и статичан и не учествује у довољној мери у општем утиску визуелне композиције. Композиције са симетрично организованим негативним простором ће у већини случајева деловати досадно и недовољно узбудљиво. Уколико је негативан простор асиметрично распоређен у односу на форму, постаје активан и значајно утиче на општи утисак. Оваква композиција ће лакше привући пажњу посматрача јер делује узбудљиво и динамично.

Осећај простора у визуелним уметностима (осим вајарства) је увек илузија. Осећај треће димензије, без обзира да ли је реч о позитивном или негативном простору, или једном и другом, у великој ће мери допринети уверљивости композиције. Човек је навикао да свет у коме живи сагледава у три димензије. Илузија треће димензије ће допринети да визуелна композиција на посматрача делује сугестивније. Захваљујући илузији простора, посматрач бива усисан у виртуелни свет уметничке композиције. Човек има велику потребу за тродимензионалним простором јер је на њега навикао, и дводимензионални простор му је суштински непознат. И најмања назнака простора и треће димензије ће утицати да се једна слика сагледа тродимензионално, чак и ако је њена форма потпуно препознатљива. Када је реч о простору, чуло вида не само да је подложно илузији, него и жели да буде преварено. Захваљујући тој појави, визуелни уметници су успели да успоставе систем перспективе како би на дводимензионалној површини створили илузију треће димензије. Постоје два основна типа перспективе: линеарна и нелинеарна. Линеарна перспектива подразумева илузију смањивања висине и ширине објеката са повећањем њихове раздаљине од посматрача. Из тог разлога објекат који је мањи деловаће удаљенији од посматрача. Као последица овог феномена деловаће нам да су железничке шине све ближе једна другој што су удаљеније од нас, док се у једној тачки не споје. Ова

перспектива користи замишљене линије које се спајају у тачки недогледа. Линеарна перспектива може створити илузију простора на основу једне, две и три тачке недогледа. Перспектива на основу три тачке визуелно ће деловати најубудљивије јер је најближе начину на који сагледавамо простор. Она такође симулира позицију посматрача у тачки која је изнад или испод приказаног објекта (жабља и птичија перспектива или доњи и гоњи ракурс) чиме се могу сугерисати значења или изразити стања. На пример, опште прихваћено становиште је да ће човек приказан из горњег ракурса деловати подчињен у односу на ситуацију у којој се налази, а да ће, приказан из доњег ракурса, деловати доминантно. Перспектива је математички заснован начин приказивања дубине простора. Уколико се перспектива користи механички може као негативну последицу имати превише крут и хладан изглед мотива које визуелно приказујемо. Одступањем од правила перспективе се често могу постићи узбудљивији резултати него што би се постигли њеним слепим поштовањем. Други тип перспективе је нелинеарна перспектива. Она подразумева стварање илузије треће димензије преклапањем визуелних елемената, њиховој позицији у простору, осветљеношћу, бојом.

Светло и боја

Основни елемент у свим визуелним уметностима је светло. Распоред светло-темних површина у визуелном пољу дефинише атмосферу онога што видимо, а атмосфера дефинише основни емотивни набој. Без светлости очи не би могле да посматрају ни облик, ни боју, ни простор, ни покрет. Цео визуелни свет почива на принципу светлости и сенке. Светло је један од предуслова живота на земљи, а за човека је предуслов за већину активности у животу. Доживљај светла је један од најинтезивнијих човекових искустава, а страх од мрака вероватно најстарији човеков страх. Оно што не можемо да видимо за нас је непознато, а прва реакција коју човек има када дође у додир са непознатим је страх. Тама се, иначе, у опажају не доживљава као просто одсуство светлости, већ као активан противпринцип. Када је извор светлости смештен у оквирима слике или кадра, наша перцепција ће га доживети као извор животне енергије. Одсуство светла ће изазвати изглед

злокобности и изазвати напетост и страх. Исак Њутн је први разложио белу светлост на скалу боја и доказао да је боја последица светлости. Преламањем светлосних зрака кроз стаклену призму успео је да разложи светлост на црвену, наранџасту, жуту, зелену, плаву и љубичасту боју. Црвена, зелена и плава заузимају највећи део спектра, па се сматрају примарним бојама. Боју опажамо захваљујући светлосним зрацима који долазе у додир са површином објеката у нашем окружењу. Боја подразумева светло, што значи да уколико нема светлости, нема ни боје. Површина објекта упија у себа већи део светлосног спектра. Један део тог спектра се одбија од површине објекта и завршава на ретини нашег ока. Тај део светлосних зрака сагледавамо као боју објекта. Предмети беле боје одбијају таласе највећег дела спектра, чинећи да се боја предмета опажа као бела. Површина предмета који опажамо као црну упија таласе највећег дела спектра.

Разликујемо три вредности којима се дефинише боја. То су фреквенција боје, или сама боја (*hue*), светлина боје (*value*) и интезитет боје (*saturation*). *Hue* вредност је таласна дужина светлости која се одбија од површине објекта. Чистоћа боје зависи од броја различитих таласних дужина које садрже одбијени светлосни таласи. Чиста боја је она која садржи таласе само једне таласне дужине. Интезитет светла (*value*) се дефинише светлинском скалом боје. Чине је комбинације чисте боје, црне и беле. Чиста боја се налази у средини скале, јер у односу на интезитет осветљења одговара 50% сивој боји. Вредности од чисте боје до црне називају се *shades*. Вредности од чисте боје до беле, *tints*. *Saturation* вредност се односи на интезитет чисте боје. Различитим комбинацијама 50% сиве и чисте боје добија се скала интезитета боје. Када је чиста боја потпуно замењена сивом, за слику се каже да је ахроматска. Светлинска скала не подразумева саму боју већ интезитет њеног осветљења и дефинисана је вредностима сиве између црне и беле.

Иако боја подразумева светло, таласну дужину боје и интезитет светла доживљавамо на различите начине. Потпуно различите ћелије у оку региструју и боју и црно-бело. Око перципира светло и боју захваљујући ћелијама у ретини које садрже фотосензитивне пигменте. Када су молекули ових пигмената погођени фотонима, они ослобађају електроне. Уколико је довољно електрона ослобођено, они ће надражити неурон који обавештава да су ћелије примиле извесну количину светла. Постоје два типа ћелија у оку – штапићи и чепајићи. Чепајићи реагују на боју, а штапићи на светло. Постоје три врсте чепајића који реагују на боју. Једни реагују на плаву, други на жуту, а трећи на

црвену. Штапићи који омогућавају да се види ноћу не праве разлику у бојама и осетљиви су на светлост из целог спектра. Ове две особине ока не делују појединачно, већ истовремено. Интезивне боје подразумевају интезивно осветљење. Успешно решење визуелне композиције ће уверљиво деловати и на нивоу светлинске скале, са потпуним одсуством боје. Када дођемо до одговарајућег односа црне, беле и сивих, пронашли смо адекватан ниво светла у визуелној композицији. Различите боје ће истаћи различите емотивне набоје (понекад потпуно супротне), али ће интезизет осветљености сам по себи деловати складно и убедљиво. Односом светлог и тамног, то јест интезитетом светла успоставићемо основни емотивни набој. Боје ће том набоју дати ближе значење и истаћи одређену емоцију и стање. Занимљиво је поменути да у најстаријим примитивним језицима постоје појмови за само две боје, црну и белу. Уколико се помиње трећа боја, онда је то црвена.

Боје су симбол емоција. Деца у предшколском узрасту реагују на боје интезивније него она која су под утицајем учења и културолошких оквира. Роршарк је утврдио да весело расположење доприноси реаговању на боју, док потиштени људи више реагују на црно-беле односе. Емотивни и отворени људи више реагују на боју, а одсуство боје се најчешће везује за одсуство емоција. Наша свакодневна перцепција подразумева боју. За нас је природно да свет око себе сагледавамо у боји. Интезитет светла у нашем окружењу дефинише атмосферу која нас окружује. Интезивне боје подразумевају висок интезитет осветљења. То је разлог оптимистичног дејства интезивних боја. Утисак који боја оставља на посматрача зависи од доста фактора. Зависи од форме која је приказана, то јест од објекта, зависи од контекста у коме је боја употребљена, као и од односа једне боје са другим бојама. Зависи од светлости и зависи од посматрача. Иако не постоји универзално тумачење боја, неоспорно је да различите боје на нас делују на различите начине. Разлог томе су снажни индивидуални и културолошки фактори који утичу на поменута тумечења. На основу заједничких културолошких оквира и физичког деловања боје на нас (таласна дужина) могуће је условно дефинисати деловање различитих боја на нас. Ово никако не значи да се одступањем од ових општеприхваћених ставова не могу постићи успешна решења. Најједноставнија подела боја је на топле и хладне. Топле боје су црвена, нарацаста и жута. То су боје ватре. Оне исијавају топлоту. Асоцирају на страст, енергију, импулсивност, срећу, удобност... Оне теже да изађу у први план и да се просторно

приближе посматрачу. Хладне боје су зелена, плава и љубичаста. Ово су боје воде. Најчешће асоцирају смиреност, поверење, професионалност. Такође могу асоцирати на тугу и меланхолију. Оне теже да доспеју у задњи план слике јер се удаљавају од посматрача.

Свака боја, или било који други мотив, своје значење може добити најпре на основу контекста у коме се јавља у природи и човековом окружењу. На пример, жута је боја сунца. Сунце је извор живота на земљи. Сунчано време најчешће у нама буди позитивна осећања. Из тог разлога и жута боја ће у нама пробудити позитивна осећања. Ово не важи за апсолутну истину, јер у уметности и изражавању уопште све зависи од контекста у коме се један мотив помиње и његовог односа са другим мотивима. Поменућемо још неке конотације које се могу довести у везу са појединачним бојама. Треба имати у виду и да се општи утисак боје знатно мења са њеним интензитетом и светлином. Црвена носи изражен емотивни набој. Доводи се у везу са енергијом, ратом, опасношћу, страшћу, бесом, динамиком, акцијом, жељом, љубављу. Може да убрза метаболизам, убрза рад срца и дисање и повећа крвни притисак. Скала од чисте црвене до беле (*tints*) деловаће романтично, женствено... Скала од чисте црвене до црне (*shades*) ће деловати племенито и префињено... Жута је боја сунца. Асоцира на добро расположење, срећу, мудрост. Повећава менталну активност и стимулише рад мишића. Ствара пријатан утисак. Скала од жуте до беле ће деловати весело, бљештеће, пријатно... Скала од жуте до црне ће деловати кисело и опорно. Плава је боја неба и мора. Има супротан ефекат од црвене и успорава метаболизам, дисање и рад срца. Асоцира на поверење, оданост, мудрост, интелигенцију, стабилност, дубину. Ствара опуштајући и смирујући ефекат на посматрача. Скала од плаве до беле делује растеређујуће, благо, ведро... Скала од плаве до црне делује достојанствено, дубоко, хладно, ауторитативно... Нарацаста боја повезује енергију црвене и утисак среће жуте боје. Асоцира на уживање, сунце, тропске крајеве, ентузијазам, креативност, успех, стимулацију, охрабрење. Скала од чисте боје до беле делује интимно, весело, примамљиво... Скала од чисте боје до црне делује темељно, животно, асоцира на јесен... Зелена боја је боја вегетације. Асоцира на раст, наду, свежину, плодност. У земљама као што су САД, чије новчанице су зелене боје, асоцира на финансијску стабилност. Такође асоцира на здравље, издржливост, младост, хармонију, живот, безбедност. Понекад може означавати и недостатак искуства. Често се користи да се значи нешто што је безбедно,

као што је зелено светло на семафору или ознака за здраву храну. Скала од чисте зелене до беле делује незрело, опуштајуће... Скала од зелене до црне оставља утисак елоквенције и смирености... Љубичаста боја обједињује стабилност плаве и енергију црвене. Асоцира на племенитост, чулност, сексуалност, раскош и екстраваганцију. Повезује се са достојанством, независношћу, мистериорношћу, магичношћу. Светлољубичаста је изражено женска и еротска боја. Скала од чисте боје до црне делује елегантно, луксузно... Бело асоцира на светло, божанство, невиност, чистоћу. Најчешће има позитивне конотације и ствара осећај сигурности. Црно асоцира на моћ, елеганцију, смрт, зло, мистериозност... Пошто представља одсуство светла може изазвати страх и несигурност. Сиво сугерише тугу, одбаченост и изолацију. Такође асоцира одговорност и практичност. Сиво је неутрално и не изазива интезивна осећања. Може се користити да ублажи интезитет боје. Може сугерисати и повиновање ауторитету. Људи који носе сиво често се доживљавају као самотњаци и искључиве особе. Браон боја је земље. То утиче да делује стабилно и сигурно.

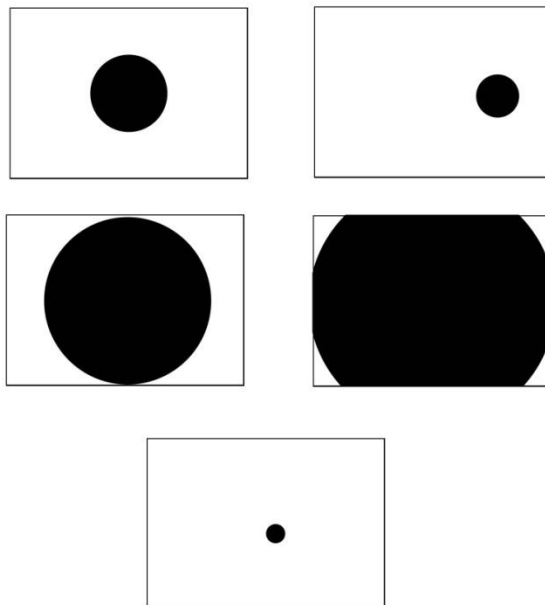
Боје користимо да бисмо подржали и истакли одређени емотивни штимунг. Боју региструјемо пре него сагледамо и схватимо значење поруке. Црвену боју на знаковима упозорења региструјемо и осећамо пре него прочитамо поруку. Човек на боје делује тренутно. Из тог разлога је битно да избором боја подржимо емоцију коју желимо да изазовемо и поруку коју саопштавамо. Такође треба имати у виду да су у хладнијим бојама људи мирнији. Када се појаве топле боје, мишићни тонус се појачава, пулс се убрзава и људи постају темпераментнији. У јужним крајевима где доминирају топле и живље боје, људи су динамичнији. Људи су такође мирнији када у окружењу доминирају тамније боје, и обрнуто. Разлог томе је вероватно тај што људи спавају ноћу, а активни су дању. На основу неких теорија, доминантне боје ће утицати и на осећај протока времена. У хладним бојама време пролази брже него у окружењу где доминирају топле боје. Једна секвенца у филму у којој преовлађују хладне боје деловаће краће од исте секвенце у топлим бојама.

Филмски кадар чешће треба да буде визуелно сведен и једноставан. Исто се односи и на његову колористичку организацију. Једноставност је потребна да би перцепција била бржа и да би боје могле јаче деловати. Треба водити рачуна да се не оде у другу крајност и да се кадар не оптерети само једном бојом. Код монтаже треба пазити на

колористички континуитет. Ритам боја који постоји у сликарству, у филму добија нарочиту снагу у комбинацији са временском димензијом. Игром боја у виртуелном простору филмског кадра, њиховим кретањем и ритмичком организацијом у временској димензији могу се постићи изузетно узбудљиви резултати.

Композиција

Када је реч о покретним сликама, постоји неколико облика композиције. То су ликовна композиција, кинестетичка композиција и аудио-визуелна композиција. О друге две ће бити речи у наредна два поглавља. У овом поглављу ћемо се бавити ликовном композицијом која је заједничка свим визуелним уметностима (сликарство, дизајн, фотографија...). Композиција подразумева довођење визуелних елемената у што узбудљивији међусобни однос као и довођење тих елемената у што узбудљивији однос са позадином (позитивни и негативни простор; активан и пасиван негативни простор). Колико је композиција значајна када покушавамо да саопштимо поруку и изазовемо одређено осећање, лако се може уочити уколико једну кружну плоху укадрирамо на неколико начина.



У првом случају круг је позициониран централно у односу на формат, са оптималним растојањем од спољњих ивица кадра. Оваква композиција ће сугерисати сталоженост, хармонију, мир, ред... Уколико круг позиционирамо асиметрично у односу на формат, композиција ће сугерисати покрет, активност, немир, динамичност... Уколико спољње ивице круга додирују или су изузетно близу спољњим ивицама кадра, створиће се утисак клаустофобије. Уколико ивице круга излазе ван кадра, створиће се утисак да визуелни садржај излази ван екрана и да спољње ивице кадра нису у стању да га задрже. Уколико круг знатно смањимо у односу на позадину, деловаће да је далеко, да је изолован, изгубљен и инфериоран у односу на окружење.

Једна од најважнијих особина композиције је њена визуелна хијерархија која ће усмеравати пажњу посматрача у скаду за различитим значајем визуелних информација. Хијерархија је организација визуелних елемената према њиховом значају за посматрача. Важнија информација треба и визуелно да делује значајно. Хијерархија даје утисак организованости. Хијерархијом се успоставља центар интересовања у кадру. Уколико је успешно успостављена, најважније информације ће деловати упадљивије, подржаће знаћење и олакшати разумевање поруке. На пример, уколико осмишљавамо промотивни спот за одређени догађај, потребно је да посматрачу саопштимо неколико важних информација. Шта се тачно дешава, то јест о каквом догађају је реч? Где се догађај одиграва? Који је датум одржавања догађаја? У које време догађај почиње? У овом случају најважнија информација је о каквом догађају је реч. Да би се истакла у односу на друге информације, најважнија информација треба да поседује највећу визуелну тежину. Затим у хијерархијском низу долазе информације о локацији, датуму и времену. Визуелну тежину треба ускладити са значајем информација. На тај начин водимо и усмеравамо пажњу посматрача на природан и логичан начин. У већини случајева, већи елементи ће бити упадљивији. Међутим, ово правило је релативно, јер постоје случајеви када је мањи визуелни елемент упадљивији. Када је реч о боји, сматра се да црвена поседује највећу визуелну тежину и да је најупадљивија. Тамнији објекти најчешће делују визуелно тежи. Позитиван простор, то јест форма поседује већу визуелну тежину од негативног, односно од позадине.

Визуелни елеменат или однос више елемената који у једном кадру привлачи највећу пажњу називамо центар пажње, и он поседује највећу визуелну тежину. Визуелна тежина је интензитет којим један елеменат или/и однос елемената привлачи пажњу посматрача. Када је реч о визуелној хијерархији, већу визуелну тежину ће имати елементи који се на неки начин истичу од других. Могу се истичати величином, бојом, формом, груписањем... По правилу, у једном кадру треба да постоји само један центар интереса, али као и у случају свих правила, једно успешно решење које подразумева његово кршење, уколико је оправдано намером аутора, може га изменити. Центар интереса се може нагласити ако ка њему воде композиционе линије, уколико је светлији од остатка слике, уколико је позиционирано на једној од тачки златног пресека, уколико се креће живље од других објеката у кадру... Када је реч о покретним сликама, због сталног покрета, који је њихов саставни део, центар пажње не мора и не треба да буде статичан. Он се може мењати из тренутка у тренутак, али мора бити дефинисан. Оригинална и сврсисходна композиција кадра може много утицати на то да се појача реакција гледаоца. Већ неколико десетина векова теоретичари ликовних уметности траже одговор на питање зашто неки просторни системи утичу више на гледаоца него други. Што се тиче композиције кадра, кинематографија је многе елементе преузела од сликарства. Ово никако не треба схватити буквално, јер ликовне уметности баратају простором, али не и временом, које је један од основних елемената покретних слика. Време подразумева промену и кретање, па тако у кинематографији покрет постаје основни елеменат композиције. Захваљујући кретању, један кадар може у једном тренутку да буде одлично компонован, а у следећем лоше. Разлог томе је што кретање у визуелном смислу највише привлачи пажњу. Такође, када су покретне слике у питању, снага израза лежи пре свега у интеракцији два суседна кадра, тако да је сваки кадар само део целине и ретко је исправно приступити једном кадру као потпуно самосталној целини.

Ритам

Однос елемената у кадру ствара одређени ритам композиције. Ритам усмерава и води пажњу посматрача. Ритам је начин на који организујемо информације, усмеравамо и водимо пажњу посматрача, слично као што у музици захваљујући ритму имамо другачији утисак када слушамо марш и када слушамо валцер. Ритам је оно што осећамо када

посматрамо, слушамо или читамо уметничко дело. Да бисмо боље објаснили однос композиције и ритма поменућемо једноставан пример. Размотрићемо две базичне категоризације ритма, динамички и контролисани. Уколико користимо дијагоналне линије различитих дебљина, разнолике површине различитих боја и компонујемо их тако да растојања између њих буду разнолика, ритам ће бити динамичан и сугерисаће акривност и узбуђење. Уколико би визуелни елементи били сличног облика и равномерно распоређени у кадру (по хоризонтали и/или вертикали, на пример), ритам ће сугерисати поредак и уравниоженост. Занимљиви резултати се могу постићи комбинацијом једног и другог приступа.



Равнотежа

Поред ритма, важан фактор приликом опажања визуелне композиције је равнотежа њених елемената. Равнотежа даје осећај да су сви елементи у међусобном односу и да су део једне целине. Равнотежа је основно човеково стање, неопходна када је реч о свим његовим делатностима, почев од хода. Из тог разлога посматрач је на њу осетљив и лако ће осетити када се она наруши. Нарушавање равнотеже ће на њега деловати као нарушавање целине и губитак континуитета (када је реч о покретним сликама). Равнотежа

не подразумева симетрију, јер и асиметрична композиција може бити уравнотежена. Тако, на пример, мања површина екрана на којој је визуелна активност већа може успоставити равнотежу са већом површином на којој је активност мања. Комбинацијом различитих линија облика, боје, текстура, растера и комбинацијом њихових величина и кретања (у случају покретних слика) можемо успоставити равнотежу композиције на безброј различитих начина. Понављањем одређених квалитета у композицији ће такође допринети осећају јединства. На пример, уколико исту или приближно исту боју понављамо у склопу различитих визуелних елемената, она ће допринети осећају јединства. Успешна композиција је она којој се ништа не може додати и из које се ништа не може уклонити. Уметничко дело ће тада деловати као себи довољан, логично успостављен и жив систем. Неравнотежа се може употребити онда када аутор жели да створи осећај неравнотеже, односно неуравнотежености. Може се такође употребити када аутор жели да сугерише да у кадру нешто недостаје, као и да изазове осећај ишчекивања. Пошто је било који визуелни мотив у кадру само облик или тон, равнотежа је осмишљено распоређивање облика и тонова.

Контраст

Контраст настаје када доведемо у међусобну везу два визуелна објекта који се међусобно разликују на основу својих визуелних особина. Што је разлика већа, то је већи и контраст. Контраст привлачи пажњу посматрача. Изражајан ритам подразумева успешно успостављен контраст визуелне композиције. Свако решење подразумева одређени контраст. Превише уједначеност доводи до монотоније. Превише контраста може деловати конфузно и збуњујуће и може нарушити јединство композиције. Контраст се може постићи светлим и тамним површинама, различитим карактером линија у композицији, различитом величинама, односом форме и позадине, бојом у односу на сиво, црно-бело, међусобним односом две или више боја, обликом, текстуром, покретом, усмерењем... Најосновнији контраст је онај између визуелног објекта и позадине. Ово је изузетно важно када је реч о читљивости текста. Да ли је контраст композиције довољно

изражен, када је реч о светлости и боји, најбоље можемо утврдити уколико слици укинемо обојеност. Свако успешно решење ће задржати изражен контраст и на нивоу светлинске скале. Контраст је међусобни однос супростављених елемената. Највећи т се најчешће подудара са центром пажње. Захваљујући контрасту одређени елементи се истичу у односу на друге. Контраст је најефектније средство којим можемо привући пажњу. Успешним довођењем елемената у контрастни однос постижемо максимални ефекат визуелне композиције на посматрача.

Изражајна средства филмског кадра

Најмања јединица филма је квадрат или фрејм (енг. *frame*). Квадрат не подразумева покрет.

Најмања динамичка јединица филма је кадар. Подразумева део филма између најближих монтажних спојева.

Удаљеност камере од објекта снимања називамо план. Ова удаљеност дефинише емоције и улогу датог кадра. На емоцију кадра у великој мери утиче однос главног објекта и позадине. Објекат може бити у потпуности подређен окружењу (општи план) или може доминирати у кадру и бити потпуно изолован од окружења (крупни план).

Разлагањем реалности или 3Д сцене, стварамо посебан свет у коме гледалац не може по свом слободном избору да се креће и да гледа лево или десно. Међутим, уколико су кадрови организовани логично, посматрач не осећа ово ограничење јер му аутор не оставља неутрално време када би пожелео да изађе из оквира слике. Свет настао на овај начин је ужи, али и интензивнији, јер потенцира визуелне доживљаје много више од обичног животног искуства. „*Кинематографија је уметност правилног преношења идеје путем редоследа кадрова у разним плановима*, каже Батај у својој књизи *Грамматика кинематографије*” (Јежи Плажевски, *Језик филма*). Промена плана произилази из природе човекове перцепције, јер човек не може усмерити концентрацију на све елементе видног поља, већ само на одређене фрагменте реалности. „Ако пролазећи поред кафанске терасе приметим три своја пријатеља који живо дискутују, и ако се задржим пред кафаном да бих пратио њихов разговор, сигурно немам утисак да видим стално целу ову сцену. Мој је поглед прешао одмах по целој тераси, затим се одједном зауставио на групи пријатеља. Моју пажњу привукао је затим један који је најгласније говорио, онда сам усмерио пажњу на лице једног слушаоца. Посматрао сам ову сцену помоћу узастопних хитрих погледа. Књига снимања (или *storyboard*) и подела на различите планове – ако је добро урађена – треба да одговара појединим обртима моје пажње. У оваквој књизи снимања општа сцена почела би кадром кафане у општем плану који одговара расејаном погледу пролазника, затим би група дискутаната била снимљена у средњем плану, потом би дошао амерички план говорника и крупни план слушаоца“ (Јежи Плажевски, *Језик филма*).

„Променљива дистанца за приказивање догађаја јесте основно изражајно средство које употребљава филмски радник када књижевни језик сценарија преводи на филмски језик књиге снимања“ (Јежи Плажевски, *Језик филма*).

Подела планова

У теорији филма постоји велики број подела планова. Основна подела би била на: *Тотал* – разазнаје се само амбијент. Уколико се људска фигура види, потпуно јенеидентификована.

Општи план – подразумева општи поглед места радње. Људска фигура се може препознати, али је умањена и подређена околина. Овај план нас једним погледом информиса где ће се одиграти или где се одиграла радња развијена у предходним или наредним кадровима. Његова информативна функција је да дефинише однос човека са окружењем. Може да сугерише осећај изгубљености, усамљености и немоћи. Општи план је јако битан када гледалац треба да се оријентише у простору. Недовољан број општих планова може да дезоријентише гледаоца и да наруши течност радње. Супротно томе, превелики број општих планова може бити досадан као и да нам онемогући да ичим привучемо пажњу гледаоца. Веома су погодни за отварање и затварање појединих секвенци, а посебно целог филма. Због великог информативног капацитета који је важан за почетак дешавања ретко се дешава да неки филм не почиње општим планом. Општи план има моћ уопштавања догађаја. Из тог разлога се користи на самом крају филма како би се сугерисало да је испричана прича блиска свакодневном животу гледаоца.

Средњи план – дефинисан је људском фигуром у селини, од темена главе до стопала. Користи се као прелазна фаза од општег ка крупнијим плановима. Његовом применом се пажња гледаоца преноси на актера и најважније елементе приказане у општем плану. Подједнако добро се виде и актер и окружење.

Амерички план – приказује људску фигуру од темена до испод колена. Преноси пажњу са позадине на актера. Често се користи за приказивање глумаца коју разговарају. „Овај план је визуелна реализација нашег основног начина опажања лица која нас

окружују, када ни један детаљ не заоштрава нашу пажњу, нити ту пажњу преносимо на целу околину или пејзаж. На тај начин... саговорнике... видимо увек до колена... Све су друге врсте планова у односу на амерички план израз концентрације или попуштања пажње. Дакле, није чудно што се примењују ређе, у правим психолошким моментима“ (Болеслав Левицки / Boleslaw Lewicki) (Јежи Плажевски, *Језик филма*). Добар је када треба јасно приказати више саговорника у једном кадру.

Средњекрупни план – подразумева људску фигуру приказану од темена до струка. У овом плану декор постаје споредни елемент. Погодан је када са групе људи желимо пажњу да усмеримо на једну или две особе.

Крупни план – подразумева људску фигуру приказану приближно од темена главе до рамена. У овом плану декор престаје да постоји и мимика актера постаје изузетно добро видљива. Њиме се снажно потенцирају одређени визуелни елементи у кадру. Сва пажња посматрача се усмерава на мотив приказан у кадру. Треба имати у виду да ће објекат у покрету деловати доста брже у крупном него у општијим плановима.

Детаљ – приказује само делове људског) или део неког другог објекта. „Усмерава пажњу на нешто што је од изузетног значаја за развој радње, а што би, без примене тог плана гледаоцима остало мање уочљиво“ (*Лексикон филмских и телевизијских појмова*, Београд, 2002). Може веома изражајно да сугерише одрађена дешавања које могу да изазову напето стање гледаоца.

Због кинестетичке природе композиције кадра, чест случај је да се план истог кадра мења током снимања. Фигура се може приближити камер (или одаљити од ње), камера фигури (или одаљити), или се може променити жижна даљина објектива. На овај начин се постиже додатна динамика и осећај просторности.

Избор планова

Избор планова зависи од функције одређеног кадар. Уколико је функција кадра информативна и има за циљ да прикаже амбијент у коме се радња одвија, планови ће бити општији. Подређена улога човека, на пример, такође намеће примену општег плана, а динамична улога намеће употребу крупнијих планова. Ово такође зависи од односа радње

и описа атмосфере. „Опис који долази до изражаја не само у експонирању нове средине, већ свуда где радњу треба појачати штимунгом, атмосфером, намеће улогу општих планова“ (Јежи Плажевски, *Језик филма*). Још један критеријум јесте степен интензитета пажње гледаоца који аутор жели да постигне у одређеном кадру. Употреба крупног плана или детаља снажно усмерава пажњу посматрача на одређени мотив.

Углови објектива камере

Врста објектива коју користимо може бити од огромног утицаја на карактер кадра, поготову на перспективу. Основна подела објектива је на телеобјективе, нормалне објективе и широкоугаоне објективе. Тип објектива је условљен растојањем од оптичког центра објектива, односно тачке у којој се светлост прелама, до равни сензора (живна даљина). Живна даљина утиче на угао видљивости и на перспективу. Нормални објектив подразумева оптички систем који бележи реалност на сличан начин као човеково чуло вида. Угао видљивости нормалног објектива је 50 милиметара. Телеобјектив подразумева живну даљину већу од нормалног објектива. Његове особине су да скраћује перспективу и ствара интензивно дубинско замућење. Ствара утисак сличан посматрању кроз дурбин. Широкоугаони објектив подразумева живну даљину мању од нормалног објектива. Његове особине су велика дубинска оштрина и наглашен осећај простора. Изразито мала живна даљина ствара специфичне деформације перспективе због чега није погодан за крупне планове, уколико поменуте деформације нису намера аутора. Широкоугаони објектив је изузетно погодан када желимо да нагласимо монументалност простора.

Ракурси камере

Ракурс подразумева постављање камере изнад или испод објекта који се приказује у кадру. Ракурс је један од важних параметара кадра и може имати информативну и/или

психолошку улогу. Психолошко значење кадра произилази из контекста филма и треба да има своје оправдање. „Предмети, ликови и ситуације имају извесну емоционалну вредност, некакав њима својствен коефицијент експресије који је садржан у њима самима. Овај коефицијент се појачава захваљујући таквим захватима као што су осветљење, музичка илустрација, композиција кадра, а нарочито ракурс камере“ (Јежи Плажевски, *Језик филма*).

Горњи ракурс

Кадар снимљен у горњем ракурсу подразумева камеру постављену изнад објекта снимања. Линија хоризонта је подигнута или сасвим ван оквира кадра. Има велику информативну снагу и може се користити када посматрача желимо да обавестимо где се радња одиграва. Када је реч о психолошком утиску који ствара, погодан је за сугерисање подређеног положаја јунака, његове изолованости и усамљености. „Човек је притиснут о тло, смањене су његове димензије, подређен је туђој власти“ (*Лексикон филмских и телевизијских појмова*, Београд, 2002).

Доњи ракурс

Доњи ракурс подразумева камеру постављену испод мотива који се приказује у кадру. Линија хоризонта се или не види, или је ван доње ивице кадра. Његовом применом садржај кадра постаје сугестивнији на супротан начин него што је то у случају примене горњег ракурса. Објекат приказан на овај начин делује доминантно и ауторитативно. Даје утисак величанствености и супериорности. Његовом применом ће се такође нагласити димензије објекта у првом плану.

„Акционе сцене снимљене под углом од 45° испод нормалног положаја камере, повећава интензитет акције и илузију убрзаног кретања, нарочито када се објекат снимања приближава камери, на пример, ауто-трке. Широкоугаони објектив на камери у доњем

ракурсу још више повећава илузију брзине објекта који се креће по оси објектива“
(Лексикон филмских и телевизијских појмова, Београд, 2002).

Камера померена од вертикале

Кадар снимљен нагнутом камером подразумева линију хоризонта која није паралелна са хоризонталном равни кадра. Користи се када аутор жели да сугерише одређену неуравнотеженост у драмском дешавању. То може бити поремећај психе протагонисте, поремећене околности у којима се налази, духовни дисбаланс, стање јаког стреса, виђење пијаног или болесног човека и слично. „Свако померено снимање, у ствари, излази из оквира људске перцепције, јер наше око у свакодневној стварности аутоматски ставља у хоризонтални положај линију видика, макар положај главе био кос. То, наравно, не значи да би требало забранити примену померања као изражајног средства. То само значи да је функција овог средства много радикалнија него што би то могло изгледати“
(Јежи Плажевски, *Језик филма*).

Расвета

Цео визуелни свет почива на принципу светлости и сенке. Без светлости очи не би могле да посматрају ни облик, ни боју, ни простор, ни покрет. Доживљај светла је један од најинтезивнијих човекових искустава. Светло је један од предуслова живота на земљи, а за човека је предуслов за већину активности у животу. Због тога није необично што је сунце сматрано врховним божанством у великом броју религија. Свето писмо, на пример, поистовећује Христа, истину, врлину, спасење са светлошћу, а ђавола са тамом. Дан и ноћ тако постају визуелни лик сукоба између добра и зла. Када је извор светлости смештен у оквирима слике или кадра, наша перцепција ће га доживети као извор животне енергије. Тама се, иначе, у опажају не доживљава као просто одсуство светлости, већ као активан противпринцип. Тако човекову сенку доживљавамо као његову тамну страну. Када се приликом поставке осветљења употреби контрасветло, фигура ће изгледати као

једнолична тамна површина. Другим речима, човек ће се претворити у своју сенку, то јест тамну страну своје личности. Посебно је занимљив случај када је један део фигуре осветљен а други у потпуној тами. Овим се увек сугерише посебно стање актера које може имати везе са његовим расположењем, помрачењем свести, доминацијом подсвести, доминацијом тамне стране човекове личности.

Успешно осветљена сцена подразумева баланс ове две вредности. Уколико сцену превише осветлимо, она ће изгубити трећу димензију и детаље. Уколико је недовољно осветлимо, деловаће мутна, беживотна и поново ћемо изгубити детаље. Пронаћи праву меру светлости и сенке је кључна ствар успешне расвете. Циљ је да постигнете што већи распон од најтамнијих до најсветлијих тонова сиве (што већи број тонова између најтамнијег и најсветлијег тона). На овај начин постижете већу динамику и сложеност сцене. Као и код предходне области (креирање текстуре), најважније је да посматрате и анализирате свет око себе, и да покушате да дефинишете шта његов приказ чини таквим какав јесте, какав однос светла и сенке ствара одређену атмосверу и како одређена светлосна атмосфера делује на нас. Пошто је светло основни визуелни елеменат и пошто посматрач пре било чега најпре региструје однос светло-тамно, ово је процес који захтева велику пажњу и фина подешавања. Добро или лоше осветљење може да знатно допринесе или да знатно осиромашује финални изглед онога што се ради. Светло пре свега даје атмосферу дигиталној сцени, уводи дубину и интригантност, док лоше осветљење у сцени може знатно да одвуче пажњу од анимације и осталих елемената. Проналажење праве мере приликом поставке осветљења је један од најтежих момената израде компјутерски генерисаних слика.

Основна светлосна поставка

Традиционални приступ успешном постављању расвете се базира на принципу три светлосна извора („three-point lighting“). У овој поставци на три различите локације постављамо светлосне изворе који осветљавају сцену или актера. За сваку од позиција можемо користити више светлосних извора, али је добро да сцена поседује једно примарно или кључно светло („key light“) – које представља основни светлосни извор –

једно допунско („fill light“) – које осветљава тамне делове објеката – и једно позадинско светло („back light“) – које осветљава објекат са леђа. Употреба три светлосна извора који поседују различите смерове и квалитет даје најбољи ефекат волумена и дубине на објект који осветљавамо.

Кључно светло се поставља са стране испред објекта. Најчешће није постављено централно у односу на објекат, тако да узрокује да једна страна буде осветљенија а друга у сенци. Ово светло је такође заслужно за основну сенку коју објекат пројектује. Овај светлосни извор целој сцени даје смисао када је реч о смеру простирања светла. У ову сврху се не мора користити само један светлосни извор, али једно светло треба да буде већег интензитета од осталих, и оно треба да производи сенку. Ово је битно јер ће посматрач увек тежити да што јасније дефинише дешавања у свом визуелном пољу. У реалности најчешће имамо ситуацију у којој доминира један светлосни извор (сунце, прозор, лампа...) тако да ће наша перцепција тежити таквом запажању. Било који аспект филмске уметности да је у питању, посматрач не сме бити ненамерно збуњен. Исти је случај и када је реч о светлу. Допунско светло се користи да допуни светлошћу мало осветљене или неосветљене делове објекта. У ову сврху се користе дифузни типови светлосних извора који немају јасан смер пружања светлосних зрака и равномерно се простиру по површини објекта. Допунско светло не треба да пројектује сенке и користи се како би се умекшале сенке условљене кључним светлом. Поставља се испред објекта, али са супротне стране у односу на кључно светло, како би утицало на делове објекта који су у сенци. Задње светло се поставља иза објекта како би креирало благи ореол и нагласило ивице, чиме га додатно издваја од позадине. Не треба га мешати са позадинским светлом којим осветљавамо позадину сцене. Ова светлосна поставка зависи од позиције камере и објекта и када променимо позицију камере морамо променити и поставку светла. Намењена је осветљењу примарних елемената у сцени, па је потребно да за позадину користимо додатне или друге светлосне изворе.

Покрет

Природа и перцепција кретања

У свету визуелног – кретање највише привлачи пажњу. Човек је изузетно осетљив на покрет. Не постоје дефинитивне ствари; и ако постоје, човеку нису познате. Кретање и промена су основне манифестације живота. Испитивања са децом су показала да она сматрају живим све што се креће. Наше чуло вида ствара илузију кретања на истом принципу као и медији покретних слика. Нервни систем ствара осећај непрекидног кретања интегрисањем редоследа тренутних дражи, односно статичних слика. Другим речима, мрежнача ока прима надражаје у облику великог броја узастопних статичних слика и има особину да једну статичну слику неко време задржи на својој површини (лењост ока или ретинална перзистенција), тако да она може да се стопи са следећом сликом и да се тако слије у један континуирани ток.

Основна разлика између покретних и статичних слика је начин на који посматрач сагледава визуелне информације. Када је реч о статичним сликама, посматрач има на располагању време које му је потребно да једну информацију сагледа, било да је реч о тексту или слици. Исти је случај и са редоследом којим сагледава информације. У случају покретних слика посматрач нема слободу те врсте, већ ће информацију сагледавати оним редом и онолико дуго колико је аутор сматрао да је потребно. Сва правила која су поменута у претходном поглављу која се односе на особине визуелних елемената важе и у случају покретних и у случају статичних слика, али нови пресудни фактори постају време и покрет. Време пре свега подразумева ритам којим саопштавамо информације. Основни проблем је доћи до адекватног времена презентовања једне или више информација. Оптимално време је оно које посматрачу омогућава да сагледа информацију, али не траје предуго, како пажња посматрача не би опала и информација не би постала досадна. Када је реч о покрету, он у себи носи одређени емотивни набој и одређену енергију. Статичне слике такође садрже покрет, али је он само наслућен, док у случају покретних слика он дословно постоји и има свој јасан смер. Покрет је своје значајно, ако не и пресудно место заузео у време немог филма. Филмски ствараоци и аниматори тог периода су покушавали

покретом да надокнаде недостатак звука. Они су дошли до закључка да је и музици и филму заједничко то што се њихова изражаност базира на ритму као последици односа различитих покрета и различитих трајања. У филму постоје три основна типа кретања: кретање објекта у кадру, кретање камере и кретање које настаје спојем два кадра у процесу монтаже.

Кретање објекта у кадру, у почетку је представљало основни изражајни елемент нове уметности. Кретање камере се појавило касније, а кретање које настаје монтажним спојем још касније. Кретање објекта у кадру често је недовољно, али представља најосновније кретање. Француски теоретичер филма Жан Епстен тврди да сам смер кретања носи у себи одређену симболику. Кретање одозго надолу има у себи нечег ауторитативног, одоздо нагоре – сублимисаног и узвишеног, а кретање искоса изражава немир и опасност (Жан Епстен). Ову тврдњу такође не треба схватити буквално јер филм обилује јако комплексним облицима кретања које је тешко сврстати у било које категорије. Најбоља дефиниција би била да је добар сваки облик кретања који појачава планирани утисак.

Кретање само за себе ништа не значи уколико је независно од идеје. Брзина којом глумац подиже шољу са чајем према устима може да означава његову лежерност или замишљеност, као и нервозу и журбу (Јежи Плажевски, *Језик филма*).

Кретање објекта у кадру

У својим текстовима о природи филмског медија, Славко Воркапић каже да, као и линије, боје и звукови, покрет сам по себи може деловати на емоције посматрача. Он кретања у кадру пореди са правцима линија у ликовним уметностима. Тако хоризонтални покрет може сугерисати ведрину, мир и одмор. Вертикални, достојанство и снагу. Флуидан покрет, топлину и женственост. „Покрет успињања помаже да се створи утисак тежње ка нечему, утисак усхићења, ослобађања од материје и тежине. Весело расположење може се постићи окретним, кружним покретом. Дијагоналан, динамички покрет наговештава снагу и одлучност у савлађивању препрека. Обрушавајући покрет изазива осећај тежине, опасности, рушилачке силе. Покрет клатна изазива осећај једноличности и неумитности (у

филмовима се често користи за сцене у затвору; животиње, када су затворене у кавезу, крећу се лево-десно). Каскадни покрет, као што је одскакање лопте, изазива осећај живахности, еластичности... Концетрични центрифугални покрет, као када се баци камен у воду, означава раст, експлозију, таласну дужину (у кинематографији се користи за приказивање гомиле људи у паници). “ (Славко Воркапић, *О правом филму*). Када један предмет после извесног периода мировања изненада почне да се креће, без видљивог спољашњег узрока, деловаће као да производи своју сопствену покретачку енергију. Ефекат ће деловати уверљивије уколико један део предмета први започне са кретањем, а затим се кретање пренесе на остале његове делове. Изузетно ефектан покрет је покрет по дубинској оси, ка или од посматрача. Овим покретом посматрач се додатно ангажује јер има утисак да се визуелни објекти крећу ка њему или од њега. То је покрет који највише привлачи пажњу јер просторно ангажује посматрача. Када се у реалности нешто креће ка нама, то може захтевати нашу реакцију. Наша реакција подразумева моторичку активност.

Предмети делују као да се брже крећу у правцу својих главних оса. Прецизније, ако анимирамо правоугаоник, он ће деловати као да се брже креће у правцу своје дуже странице, или спорије ако се креће у правцу краће странице. Осећај кретања се повећава када је правац усклађен са усмереним напетостима у самом предмету, а то значи да ће једнакостранични троугао деловати као да се креће брже ако се креће у правцу једне од својих оса, врхом напред. Највише присутно кретање у природи је спирално кретање, па се спирални покрет на горе (као што се креће пламен) доживљава као најживотније и најдинамичније.

Уколико на екрану имамо ситуацију да се позадина креће а фигура мирује, наш нервни систем ће ту ситуацију дефинисати обрнуто – као да се фигура креће, а позадина мирује. Овај феномен се назива „индуковано кретање“. На филму се, на пример, користи за снимке из аутомобила у покрету. Иако аутомобил мирује, а позадина се креће, ми ћемо имати утисак да позадина мирује, а да се аутомобил креће.

Западни човек слику чита са лева на десно. Нарочито почетак коришћења линијског писма утиче на то да једна страна добије предност када говоримо о перцепцији. Посматрач се субјективно повезује са левом страном слике. Гледаоци у позоришту су склони да прво погледају на леву страну и да се поистовете са личностима које се појављују на тој страни. Онај ко се налази на тој страни влада позорницом. Ако посматрамо формат слике или

екрана, дијагонала која се пружа од доњег левог угла ка горњем десном, сагледава се као улазна, и све што се креће у том правцу подсвесно се сагледава као да се креће исправним путем и да напредује. Пошто слику углавном читамо са лева на десно, кретање удесно се сагледава као лакше, као кретање које захтева мање напора. Осетљивост на смер лево-десно се код деце појављује тек око петнаесте године, и мања је код мање школованих људи.

Разликују се четири основна облика кретања која одударају од природне перцепције: убрзано, успорено, инверзно и заустављено.

Убрзано кретање најчешће изазива комичан утисак. Може да изазове и драмску напетост када предмет оваквог приступа није човек, то јест када гледалац није у стању да дефинише да ли је кретање вештачки убрзано или није (ауто-трке, на пример). Пошто у уметности нема много правила, овај приступ се може применити у разним ситуацијама (не само да изазове комичан ефекат). Може, на пример, да сугерише искривљено стање свести изазвано употребом наркотика или стање нервозе. Такође може да сугерише и брз проток времена. Посебан поступак убрзаног кретања је „тајм лепс“ (енгл. *time lapse*). „Тајм лепс“ је техника анимације која подразумева снимање мотива у много већем временском распону него што је случај код нормалне брзине (24, 25 или 30 квадрата у секунди). У случају овог поступка један квадрат може подразумевати време од једне секунде па до седмице, месеца, године итд. На овај начин се снимају објекти који се крећу изузетно споро и чије кретање не би било видљиво при уобичајеној брзини снимања. Поступак се користи приликом снимања небеских тела, вегетације, распадање материје, изградње грађевинских објеката... Објекти који се крећу нормалном брзином, на овај начин добијају брзину знатно већу од уобичајене и делују невероватно динамично.

Успорено кретање изазива ефекат достојанствености, сноликости... Може такође сугерисати успорени проток времена. Успорено кретање можемо користити када желимо да посветимо пажњу одређеном детаљу догађаја који не би био регистрован у довољној мери уколико би био приказан природном брзином. Посебан облик успореног кретања је „булит тајм“ (енгл. *bullet time*). Објекти који се на овај начин приказују не би били видљиви у реалном свету. На овај начин се приказује лет метка кроз ваздух, на пример. За овај поступак је карактеристично кретање камере нормалном брзином. Ефекат се појављује у музичким спотовима *Army of me* (Björk) и *Like a Rolling Stone* (The Rolling

Stones) Мајкла Гондрија. Овај поступак би био практично неизводљив ако би се применио класичан поступак снимања великог броја квадрата у секунди, јер би камера морала да се креће огромном брзином. Из тог разлога ефекат се постиже комјутерским генерисањем објеката у покрету.

Нарочито занимљив резултат настаје комбиновањем убрзаног и успореног кретања у истом кадру

Инверзно кретање подразумева покрет у супротном смеру од нормалног. Може служити за постизање. Најчешће изазива комичан ефекат. Овим поступком се може приказати и враћање у прошлост, назадовање и тако даље. Може се користити и као облик трик снимања (зграда која се подиже из рушевина и слично).

Заустављено кретање или *стоп кадар* подразумева привремено заустављање покрета употребом статичне слике. Стоп кадром се наглашава одређени моменат филмске радње. Најчешће се користи на самом крају филма али може се употребити и на почетку и у току филма. Овим поступком се садржај кадра наглашава на посебан начин јер заустављањем протока времена, садржај слике добија специфичну монументалност. У свести посматрача, садржај оваквог кадра се доживљава као мотив од исконског значаја.

Кретање камере

Покрет камере је један од најекспресивнијих и најдинамичнијих елемената филмског језика. Када камера почне да се креће, филмски простор и време постају уверљивији и реалнији него што је случај док камера мирује.

Покретна камера истиче тродимензионалност простора и ствара изражену кинестетичку сензацију. Кретање камере условљава кинестетичку композицију, засновану на сталним променама односа визуелних елемената у кадру. Кретање камера може имати информативну, драмску и ритмичку вредност. Може пратити објекат или личност у покрету, приказивати један статичан предмет покретном камером, приказивати простор, стварати субјективну слику, изражавати психичку напетост неке личности, скретати пажњу на нешто значајно, ново. Кретање камере може бити лагано, брзо, хоризонтално, вертикално, дијагонално, по дубини (напред или назад) и комбиновано. Ови покрети

зависе од функције покрета и карактера секвенце. Покрети камере подразумевају сличан емотивни утисак као и покрети у кадру. Разлика је у томе што је у случају кретања камере, посматрач интензивније увучен у дешавања унутар кадра, јер је аутор створио субјективну слику оног тренутка када је покренуо камеру. Другим речима посматрач стиче утисак да се сам креће и да учествује у радњи. Основни покрети камере су:

Фар / Контрафар – подразумева кретање камере за време снимања напред или назад, с циљем приближавања или удаљавања од објекта, праћење покретних објеката у простору, усмеравање пажње на одређене детаље радње, стварања субјективне слике из угла гледања личности у покрету... Од свих покрета камере фар највише ствара илузију простора и кинестетичку сензацију.

Швенк – подразумева ротацију камере око вертикалне или хоризонталне осе. Може се користити како би се покретом камере пратио објекат или актер у покрету, како би се кориговала композиција или открио нови садржај сцене. Кадар снимљен овим покретом обично поседује статичан почетак и крај. Уколико је камера непрекидно у покрету, ради лакшег монтажног споја, пожељно је да претходни и наредни кадар такође буду снимљени камером у покрету. *Швенк* обично подразумева крупнији план. Овакав покрет камере у општем плану се назива *панорама*, а веома брз покрет налик швенк-покрету, *филаж*.

Филаж – подразумева кретање камере слично швенк-покрету, али доста већом брзином. Суштина овог покрета је да се садржај кадра не може распознати. „Филаж појачава утисак брзог преласка с једног садржаја на други, снажно вештачки одваја један простор-време од другог простор-времена, и појачава динамику монтажне структуре“ (*Лексикон филмских и телевизијских појмова*, Београд, 2002).

Панорама је врста снимања приликом кога камера ротира око своје вертикалне или хоризонталне осе. Најчешће се снима у општем плану и има описни карактер. Нарочито је подесна када треба приказати садржај простора који није могуће обухватити у једном кадру.

Лифт је покрет камере који подразумева вертикално кретање камере навише или наниже. Посматрачу сугерише осећај уздицања, падања, летења и лебдења. Сви ови утисци су изузетно сугестивни и стварају интензивне кинестетичке стимулације. Осећај летења је, на пример, један од најинтензивнијих које човек може искусити.

Камера из руке је израз за снимање камером из руку сниматеља, без употребе статива. Може бити врло експресивно филмско средство. Код гледаоца изазива осећај учествовања у радњи филма и ствара утисак документарног снимка. Може значајно појачати напетост. У дигиталној технологији овај ефекат се може постићи задавањем израза за произвољне вредности ротације камере или дигиталном анализом живог снимка (*camera tracking*), снимљеног на овај начин.

Фар са зумирањем – фар или контрафар комбинован са истовременом променом жижне даљине (зумирањем). Уколико се камера креће унапред, жижна даљина се смањује (фар+/зум-). „Брзина кретања камере и зумирање су истовремени, тако да се у слици има утисак као да се камера не покреће и да се објекти у кадру не приближавају нити удаљују у односу на стајну тачку камере. Другим речима, покрети камере се међусобно поништавају, па изгледа као да је слика потпуно статична, али је видљива промена перспективе и дубинске оштрине. Снажан и вртоглав визуелни ефекат, слици кадра даје истовремене карактеристике стварног и фантастичног“ (*Лексикон филмских и телевизијских појмова*, Београд, 2002).

Сви ови покрети камере се могу међусобно комбиновати како би се постигла већа визуелна и драмска изражајност. Из комбинација ових покрета могу настати изузетно сложена и динамична кретања. Анимација камере у 3Д сцени не подлеже великом броју ограничења која постоје када је реч о бележењу реалности правом камером. У виртуелном простору камере је могуће анимирати на најразличитије начине, и управо 3Д графика пружа највеће могућности манипулисања овим елементом филмске уметности. Покрет камере се у пракси најчешће користи у комбинацији са другим облицима кретања

Кретање које настаје монтажним спојем

Тешко је говорити о времену и покрету а да се не говори о монтажи. Основни облици монтаже су монтажа унутар кадра и монтажа суседних кадрова. Кретање унутар кадра, кретање камере, растојање камере од визуелних објеката, однос позитивног и негативног простора и тако даље, спадају у монтажу унутар кадра. Монтажа суседних кадрова је повезивање кадрова на основу њиховог садржаја и аудио-визуелних вредности. Монтажа

уопште је стваралачки процес који подразумева избор, ређање, састављање и ритмизовање визуелних елемената, без обзира да ли је реч о дешавањима унутар једног кадра или повезивање два кадра. Циљ монтаже је стварање најбољег ефекта на гледаоца. Најбољи ефекат на гледаоца подразумева изражен ритам. Када је реч о монтажи суседних кадрова, ритам настаје као однос трајања два суседна кадра и дешавања унутар њих. Другим речима, пронаћи одговарајући ритам значи пронаћи оптималну дужину кадра како би дешавања унутар њих дошла до пуног изражаја и најинтезивније деловала на посматрача. Оваква монтажа се развила у време немог филма, највише под утицајем музике. Сматрало је се да је музику звукова могуће заменити музиком светлости, то јест да монтажни ритам може да замени музички. У том периоду ритам је био апсолутна вредност филма. Са појавом звучног филма ритмичка монтажа губи на значају, али поново оживљава у формама као што су *motion graphics*, музички видео и рекламни спотови.

Кретање на екрану се може поделити на још један начин, према сличности са кретањима у реалности. Та подела подразумева реалистично и апстрактно кретање. Снимак листа који пада у воду спада у реалистично кретање. Анимирана секвенца листа који пада у воду такође спада у реалистично кретање. Међутим, уколико у покретима објеката у анимираној секвенци не постоји очигледна сличност са кретањима у реалности, онда је реч о апстрактном покрету. Апстрактно кретање не мора бити искључиво саставни део анимиране секвенце. Уколико реалност забележимо видео камером тако да визуелни објекти и покрети не буду препознатљиви, такође је реч о апстрактном кретању. Непознати аутор је написао: „Проучавајте и стварно и нестварно. Користите једно или друго у право време и ваше дело ће увек бити уметничко. Није основно да предмет (уметности) треба да представи или наличи било чему у природи; оно једино треба да буде живо у сопственој ритмичкој живости.“

Када говоримо у адекватној брзини визуелних објеката, адекватном односу брзине једног објекта према брзини другог објекта, односу кретања и мировања, дужини кадра – говоримо о тајмингу. Пронаћи најуверљивије и најузбудљивије односе поменутих вредности значи пронаћи прави тајминг. Тајминг постоји без обзира да ли је реч о кретању унутар једног кадра, кретању у два суседна кадра или кретању које настаје монтажним спојем. Пронаћи прави тајминг значи пронаћи прави ритам.

Поновићу да је монтажа поступак који подразумева избор и састављање кадрова у одређеном ритму како би се на гледаоца постигао што бољи ефекат. Монтажа се ретко среће у уметностима пре филма, па се сматра специфичним изражајним средством филмског језика. Она спада у један од последњих фаза израде анимираног филма, али започиње још у фази предпродукције, приликом израде *storyboard*-а. Монтажа такође подразумева и повезивање слике и звука (вертикална монтажа). Основни облици су монтажа унутар кадра и монтажа између појединих кадрова. Монтажа унутар кадра подразумева избор плана, ракурс, врсту објектива, дубинску оштрину, покрет у кадру, покрет камере, боју, звук, покрете актера и других визуелних елемената, окружење. Другим речима, монтажа унутар кадра подразумева осмишљавање мизанкадра. Монтажа између појединих кадрова је повезивање кадрова на основу њиховог мизанкадра (визуелног садржаја и аудио-визуелних вредности). У почетку се сводила на повезивање радње у логичном континуитету. Захваљујући раду Лева Куљешова, почетком двадесетих година монтажа се развија у специфично изражајно средство филма и начин размишљања у филмској уметности. Од тада до данас монтажа се у великој мери обогатила и усавршила. Монтажа унутар кадра нарочито еволуира појавом дигиталне технологије јер је могуће постићи невероватне садржај кадрова.

Монтажни начин изражавања, који подразумева спајање више различитих слика у јединствену компактну целину, заслужан је за популарност и пријемчивост филмске уметност. Разлог томе је што филмски језик пре свега одговара начину на који човек перципира реалност. Човекова перцепција стварности има сличан мозаичан принцип као и филмска монтажа. Неколико година после проналаска кинематографа Анри Бергсон (Henry Bergson) описује сличности механизма филмске нарације и механизма људског сагледавања стварности: „Наше опажање је засновано на томе да се текућа непрекидност стварности разлаже на постојаност одвојених слика... Било да је у питању мишљење о некој појави или изражавање те појаве, не чинимо ништа друго сем што покрећемо неку врсту унутрашњег кинематографа. Све остало могло би се сажети у следеће: механизам нашег сазнања је кинематографске природе.“ (Јежи Плажевски, *Језик филма*) Жан Пјер Шартије (Jean-Pierre Chartier) каже следећу ствар: „У доброј монтажи, смену кадрова гледалац не пимећује, јер редослед одговара нормалној промени пажње или у гледаоцу

даје утисак целовитости, што му даје привид стварне перцепције.“ (Јежи Плажевски, *Језик филма*)

И поред сличности кинематографије и човекове перцепције, подразумева основну филмску културу и контакт са филмом. Човек данашњице је у свакодневном контакту са покретним сликама и у великој мери је навикнут на овакав начин изражавања.

Монтажни приступи

Постоји велики број покушаја класификације монтажних приступа. Бољи приступ од било какве поделе је дефинисање задатака монтаже. Јежи Плажевски, у својој књизи *Језик филма*, издваја три основна типа задатака монтаже: техничке, драматуршке и асоцијативне. Технички задаци подразумевају организовање визуелног материјала у логичну наративну целину, осмишљеног ритма. Драматуршки задаци подразумевају организовање изворног аудио-визуелног материјала што прегледније и што сугестивније. Асоцијативни задаци подразумевају постизањ сложенијих значењских целина, довођењем у међусобни однос садржај појединих кадрова. На основу ових задатака може се дефинисати техничка монтажа, драматуршка монтажа и асоцијативна монтажа. У једном од претходних поглавља разматрани су драматуршки задаци монтаже. У овом поглављу анализираћу преостала два приступа, технички и асоцијативни.

Техничка монтажа подразумева непрекидност, оријентацију и ритам. Пошто монтажа распарчава реалност на њене саставне делове, техничка монтажа пре свега подразумева спречавање распадања филмског простор-времена у свести посматрача. Сваку промену времена и простора гледалац најчешће јасно региструје, али она му смета једино ако је монтажер направио грешку. Не треба, на пример, показивати све детаље радње који се за њу везују, већ треба направити селекцију оних момената који могу да задрже пажњу гледаоца. Успешна монтажа треба да произведе утисак да је филм снимљен само у једном кадру.

Први елемент техничке монтаже је непрекидност. Навешћемо као пример два правила која потпомажу непрекидност тока радње. Прво би се могло назвати континуитет покрета. Поводом овога Џорџ Пабс (Georg Vilhelm Pabst) каже следеће: „Резови се могу

правити на оном делу у којем се личност налази у покрету, а затим лепити кадар у којем ће бити исти тај покрет или ће постојати неки други покрет.“ (Јежи Плажевски, *Језик филма*)

Када монтирамо секвенцу у којој се једна фигура креће и у једном тренутку стаје, никако нећемо употребити један кадар у коме се фигура креће и следећи у коме стоји.

Зауостављање фигуре се мора јасно видети, па ће се фигура кретати у једном кадру на који ће се надовезати кадар у коме се и даље креће и онда зауоставља. Можемо и сам покрет зауостављања започети у једном кадру и завршити у наредном али континуитет покрета се не сме нарушити ненамерно, јер ће то збунити гледаоца. Други занимљив практични савет дефинише Ренато Мај (Renato May) на основу сопствених експеримената. „Ако снимамо непокретну прилику у општем плану, а затим резом прелазимо на крупнији план, ипак се и поред потпуне непокретности модела у гледаоцу јавља привид покрета. Исто тако, ако особа изводи неки покрет руком и на половини тог покрета прекидамо општи план, а други део тог покрета прикажемо у крупнијем плану – додатни привид покрета читаве особе деловаће као да се цела фигура померила и поновила већ виђену фазу покрета.“ (Јежи Плажевски, *Језик филма*) У таквим ситуацијама треба избацити неколико квадрата, а у супротним поновити.

Други елемент техничке монтаже је орјентација. Пошто филм говори помоћу исечака реалности, уколико ти исечци нису сложени како треба, гледалац ће изгубити орјентацију у филмском простору. Уместо да гледалац усмери енергију у разумевање смисла сваког следећег кадра, он енергију губи како би се орјентисао и пронашао везу која није довољно јасно приказана. Први кадрови, после временских и просторних промена, треба да трају довољно дуго како би гледалац имао довољно времена да се орјентише у новом простор-времену. Од овог правила (као и сваког другог) се може одступати, али само свесно, уколико желимо да постигнемо ефекат изненађења или неки други ефекат. Поводом одржања гледаоачеве орјентације Керил Рајс (Karel Raisz) саветује да ако актер излази из кадра удесно, у следећем кадру треба задржати исти смер. Уколико аутор поступи супротно, посматрачу ће деловати као да је актер променио смер кретања ван кадра и да се сада враћа. Уколико актер промени смер кретања, то се мора јасно видети у кадру. Од овог се може одступити уколико, на пример, желимо на симболичан начин да прикажемо враћање на полазну тачку или са неким другим циљем, али увек намерно и са одређеним циљем.

Трећи елемент је ритам. Најчешће се под значењем овог термина подразумевају два различита појма, монтажни и редитељски ритам. Монтажни ритам подразумева организовање исечака како би на посматрача деловали на сличан начин као тонови у музичкој композицији. Редитељски ритам се односи на драматуршки ефекат и бави се односом садржаја и дужине кадра. Монтажни ритам је био популаран у периоду немог филма. Пошто звук није постојао као саставни део филмске слике, постојала је потреба да се он некако компензује. У том периоду ритам је постао апсолутна вредност и циљ самом себи. Жермен Дилак је писала: „Филм и музика имају заједничку везу – покрет самим својим ритмом и развојем може да ствара узбуђења.“ (Јежи Плажевски, *Језик филма*) Монтажног ритма губи своју популарност после проналаска звучног филма. Ниједан редитељ неће жртвовати садржину филма због ритмичке организације слика, када тај ритам може далеко лакше постићи помоћу стварне музике. Наравно, уколико је оправдан садржином и намером овај поступак може у великој мери оплеменити и проширити филмско дело. Редитељски ритам се односи на однос садржине и дужине кадра и бави се питањем у којој мери дужина кадра зависи од садржаја кадра. Жан Пјер Шартије каже како сваки кадар у гледаочевој свести има свој увод, кулминацију и расплет. „Ако је сваки кадар пресечен на оном месту на коме слаби интересовање и замењен другим кадром, гледаочева пажња је стално држана у напетости.“ (Јежи Плажевски, *Језик филма*) Спотисвуд каже сличну ствар: „Кадар се завршава и замењује следећим када крива линија интересовања код гледаоца почне да опада.“ (Јежи Плажевски, *Језик филма*). Веома је важно да се пуна пажња посматрача сачува током читаве анимиране или снимљене секвенце. Када човек угледа један приказ, његово интересовање је интензивно док о њему не добије све информације. После тога, уколико се не догоди ништа ново, интересовање слаби. Пре него што се то догоди, потребно је приказати нове садржаје, и тако чинити све док секвенца траје. На тај начин ћемо стално одржавати пуну пажњу публике. Најважније је проценити када интересовање почиње да попушта и када је потребно на сцену увести нова дешавања. Што је приказ сложенији, посматрачу је потребно више времена да га сагледа. Редитељски ритам се може дефинисати као ритам раста и опадања гледаочево пажње.

Асоцијативна монтажа је поступак којим се значење ствара међусобним односом различитих кадрова. Новонастали појам је последица односа кадрова и не постоји ни у

једном кадру посебно. На овај начин свест гледаоца се додатно ангажује, а филм добија нови поетски квалитет. Асоцијативна монтажа подразумева монтажу аналогича, монтажу антитеза, монтажу лајтмотива и полифону монтажу. *Монтажа аналогича* подразумева повезивање кадрова на основу одређене сличности. Овим поступком се најчешће стварају метафорична значења. Поготову интелектуални утисак настаје када се кадрови, осим по значењу, повежу и на основу визуелних елемената кадра (светло, покрет, композиција...). Класичан пример је секвенца из Ајзенштајновог филма *Штрајк* (1925), у којој су наизменично приказане сцене масакра радника од стране полиције и клања стоке у кланици. *Монтажа антитеза* подразумева повезивање кадрова на основу одређене супротности. Користи се када је циљ приказати одређен контраст и супростављање значења. Класичан пример је секвенца из Пудовкиновог филма *Крај Сент-Петербурга* у којој су наизменично приказане сцене војника који гину и сцене раста акција на берзи. Нарочиту снагу добија употребом крупних планова због њихове значењске и визуелне сведености. Појавом звучног филма овај поступак се најчешће замењује применом аудио-визуелног контрапункта. *Полифона монтажа* подразумева низ лако разумљивих и читљивих кадрова, који се смењују великом брзином. Гледаоцу се на тај начин не оставља могућност да дуго размишља о исправности међусобног односа кадрова. Овим поступком се велики број информација може саопштити у кратком временском периоду. *Монтажа лајтмотива* подразумева кадрове и сцене које се више пута појављују у току филма. Настала је као покушај да се у филмској уметности примени језик музике. Овај поступак је највише употребљаван у периоду немог филма како би се постигле одређене ритмичке вредности којима је компензован недостатак звука. Појавом звучног филма овај поступак се чешће примењује као комбинација слике и музике. Подразумева синхронизовање одређене слике и музичке теме, која се касније користи као алузија на поменути слику.

Монтажне поступке које још треба поменути су свакако и цезура, затамњење и одтамњење, црни бланк, избељење, претапање и наплив.

Цезура подразумева паузу у наративном или визуелно-динамичком току радње. Користи се када из одређеног разлога треба зауставити или успорити ток дешавања. Треба имати у виду да је пауза суштина сваког ритма и да ће без паузе посматрач брзо постати презасићен информацијама.

Затамњење и одтамњење су вероватно најчешће коришћени интерпункцијски знаци филмског језика. Одтамњењем филмско дело најчешће почиње, а затамњењем се завршава. Независно од овакве употребе, користи се када се жели да се прикаже прелаз из једног простор-времена у друго, или као поступак који омогућава повезивање материјала који су доста визуелно и динамички разликују, па би њихово повезивање уобичајеним резом, без примене овог поступка, било отежано. Често се користи и поступак затамњења, али без одтамњења. Један кадар се затамни, а следећи се појави нагло, без одтамњења. Овакав поступак појачава пажњу гледаоца и убрзава динамику дешавања. Обрнут поступак се ређе користи.

Црни бланк је потпуно таман део између затамњења и одтамњења. Назива се још и нулта слика. Користи се када гледаоца желимо да оставимо у размишљању или да направимо предах. Може да сугерише и стање сна, слепило или губитак свести.

Избељење подразумева осветљавање слике до потпуно беле површине кадра. Његова употреба нема у тој мери јасно интерпункцијско значење, као што је случај са претходно поменутиим поступцима. Може се употребити са сличном наменом као и *затамњење* и *одтамњење*.

Претапање је такође један од најчешће коришћених поступака у кинематографији. Подразумева постепено нестајање слике претходног кадра и појављивање слике наредног кадра. Може трајати од неколико квадрата до неколико секунди. Трајање претапања зависи од конкретне драмске и визуелно-динамичке ситуације. Користи се када желимо да направимо постепен прелаз из једног простор-времена у друго, као знак раздвајања и спајања две целине, као ликовни, динамички, драмски и асоцијативни елеменат. Претапањем се сугерише дубља међусобна веза садржаја два кадра. Дуга претапања истичу поетски квалитет садржаја. Користи се и да би се постигла снолика атмосфера и да би се сугерисала измењена стања свести. Претапање је поступак карактеристичан за медије покретних слика и није га могуће извести ни у једној другој уметности.

Наплив је поступак који подразумева истискивање једног кадра другим, помоћу линије разграничења. Ова линија може бити вертикална, хоризонтална, дијагонална, кружна... Користи се као интерпункцијски знак за просторно- временске прелазе.

Ритам

Естетски доживљај у човеку пре свега изазива одређени ритам. Ритам постоји без обзира о којој уметности је реч – сликарству, скулптури, поезији, филму или анимацији. У основи, ритам подразумева међусобли однос елемената у једном уметничком делу. Ритам једног дела у мањој или већој мери утиче на нервни систем и емотивно стање посматрача. Све у природи поседује одређени ритам по којем функционише (откуцаји срца, смена дана и ноћи, смена годишњих доба). Захваљујући ритму, поред тога што нешто видимо или чујемо, ми то и осећамо. Ако нема ритма, нема ни уметничке креације. Изражен ритам једног дела интензивно ангажује перцепцију, интелект и емоције. Свако уметничко дело поседује себи својствен ритам. Покретне слике су, слично као музика, одређена организација времена, то јест однос трајања одређених дешавања. Ритам је однос дужина трајања појединих елемената целине. Он је такође једна од основних карактеристика света који нас окружује. Створити експресивно уметничко дело, пред којим посматрач неће остати равнодушан, могуће је једино уз помоћ ритма. Свака промена у визуелном пољу изазива одређени ритам. Ритам можемо, на пример, добити комбинацијом различитих брзина кретања једног визуелног елемента, комбинацијом различитих кретања различитих визуелних елемената, комбинацијом различитих или истих трајања најмање две статичне слике. Човеков нервни систем најлакше региструје ритмове интервала у трајању од 0,2–0,3 секунде. Ритам интервала мањег од 0,1 секунде човеков нервни систем неће регистровати јер је интервал превише кратак да би се ритам регистровао. Уколико је интервал ритма дужи од 4 секунде, човек га такође неће регистровати јер када се појави наредни утисак, претходни више није у сећању.

Човекова потреба за ритмом се огледа у свему што ради, а на ритму почива сваки облик естетског изражавања. У књижевности се састоји од наглашавања емоционалних реакција, убрзања, цезура. Захваљујући ритму имамо осећај целине када читамо неко књижевно дело, посматрамо слику или скулптуру. Од најранијих времена човек је почео ритмички да се изражава покретима тела, кроз плес и музику. Ритам је дубоко укореван у човековој природи и природи уопште. Из тог разлога, човек може изузетно интензивно реаговати на ритмичке особине једног дела.

Додатак

Одломак из књиге *Змајев лет, есеј о теорији уметности и њеној примени у Кини и Јапану*:

„Шта је ритам? Чини се да то нико не зна тачно, иако често можемо да препознамо оно што не можемо да дефинишемо. Ритам се, као технички појам, у музици и говору ограничава на звук; али смо вероватно ближи његовој суштини када говоримо о ритмичком кретању тела, рецимо у игри или плесу. Сви из искуства знамо да ако желимо да применимо енергију тела до крајњег дејства, морамо да откријемо одређени поредак кретања; и када то откријемо и следимо, настаје снага која по дејству далеко превазилази примену сирове снаге и мишићних напора. Исправно препознајемо овај поредак кретања као ритам... .Студија о најосновнијем апстрактном цртежу показале да су јединице линија и маса у стварности заправо енергије способне да делују једна на другу, и ако откријемо начин да поставимо ове енергије у ритмички однос, цртеж одмах постаје жив, наша машта улази у њега, наши умови су такође у ритмичној вези са цртежом, који је постао испуњен способношћу кретања и живота. У лошој слици јединице облика, масе и боје јесу робови своје потенцијалне енергије, изоловани су јер међу њима нема органске повезаности; они не делују заједно и због тога ни један од њих нема ни десет одсто свога стварног дејства... Када пронађемо ритам, осећамо да смо дошли у додир са животом, не само са властитим, већ и са животом читавог света“ (Лоренс Биџон, *Змајев лет*, 2005).

Кинестезија

Када је реч о покретним сликама, поменули смо да ритам настаје као однос брзина кретања, трајања... Поред чула вида, слуха, додира, укуса и мириса, постоји и једно мање познато чуло, а то је чуло кретања или кинестетичко чуло. Овим чулом човек опажа мишићно кретања у било којем делу свог тела, захваљујући рецепторима у зглобовима, мишићима, тетивама. Уколико се човек креће затворених очију, углавном ће бити свестан да је у покрету. Човек такође поседује кинетичке рецепторе у ретини ока, који само реагују

на покрет, и те информације преносе мозгу, а мозак на основу тих информација – утиче на цео мишићни систем. У теорији покретних слика кинестезија представља нервну и мишићну реакцију на покрете виђене на екрану. Другим речима, гледалац ће, захваљујући креативној организацији кретања на екрану, имати утисак да се сам креће, а кретања која је могуће произвести на екрану могу бити толико сложена и атрактивна да их није могуће произвести ни у једној другој уметности. Типичан пример кинестезије је – нагли трзај публике која гледа фудбалски меч. Из ових разлога кинестезија је један од основних проблема уметности покретних слика. О кретању пре свега треба размишљати као о визуелизованог енергији. Кинестезија такође постоји у уметничком плесу, али медиј покретних слика има највеће могућности стварања различитих комбинација визуелног кретања. Ефекат кинестезије се може произвести на више начина: покретом визуелних елемената унутар кадра, покретом камере, индукованим кретањем и динамичким спојем две статичне слике или два кадра. Што је промена карактера кретања веће, то ће и реакција бити интензивнија. Посматрање визуелног кретања може да нам убрза пулс и да нам повеће телесну температуру. У естетици покретних слика организација кретања је први битан елемент. Није довољно да гледалац само очима региструје оно што се дешава на екрану, већ је потребно да визуелну сензацију коју креирамо – осети и доживи у целом телу. Свака анимирана или живо снимљена секвенца биће далеко експресивнија ако јој се додели прави покрет, који ће најбоље изразити жељено расположење. О покретним сликама требало би размишљати као о директно сензорној уметности јер на човека делује директно кроз чула, без интелектуалне анализе. На такав начин делује музика на онога ко је слуша. Да би изазвала емоције, није потребна никаква интелектуална анализа, већ она на емоције делује директно – преко чула слуха. „Као што музичар организује тонове када компонује композицију, тако и уметник који се бави било којим видом покретних слика организује кретање у времену у оно што би се могло назвати кинестетичком мелодијом и оркестрацијом уметничког кретања“ (Марко Бабац, *Снолики филм*). Кретање има моћ да измени осећање живота. Покретом се може изразити и задовољство и бол. Под покретом се подразумева свака визуелна промена. У визуелном смислу, пажњу посматрача највише привлачи кретање. То значи да ћемо пажњу публике најлакше привући и одржавати самим покретом. Због тога је потребно да се покрети, без обзира на оно што се креће, доведу у логичан и смислен међусобни однос и да се постигне изражен ритам. За филмског

ствараоца, покрет је исто, или бар слично, што и речи за песника или ноте и ритам за музичара. Кинестезија на филму подразумева интеракцију покрета у суседним кадровима, промену величине планова, ликовну композицију слике, угао снимања, покрете камере и различите брзине и карактер покрета на екрану. Када се сви ови облици кретања интегришу, секвенца постиже своје кинестетичко деловање на посматрача јер мења начин на који перципира време и простор. Да би се створила филмска уметност, стваралац мора смислено организовати покрете, као што песник организује речи или музичар тонове. Појам кинестезије из психологије у теорију покретних слика први је увео Славко Воркапић.

Додатак

Делови из текстова Славка Воркапића

„Кретање? Зашто ова реч изражава сам живот? Нема честице материје нити електрона у целом свемиру који мирују и најмањи делић секунде, и не исписују неку линију кретања у простору. Звезде, планете, наша планета, плима и осека, срца наша и наше мисли, наши снови, све се то стално креће, трепери и наставља. Од како је сванула зора свести, човечанство настоји да изрази своја осећања и тежње неком врстом покрета: у плесу, видљивим покретима тела; у музици, неизрецивим покретима звукова; у писању, симболичким покретима наших мисли; у сликарству и скулптури, кристализованим али мотивисаним покретима наших визија. Никад задовољни постигнутим, уметници су стално тежили да пронађу начин на који би могли да опредмете своје снове, који су одувек били у покрету и промени. Коначно, проналазачки генији створио је и средство за то: филм... Филмска камера не треба да представља физичко, оптичко око, већ унутарње, око ума, којим гледамо своје снове, своје визије и слике на заслону имагинације. Уметник не постоји да би ствари приказао онаквима какве заиста јесу, он увек меша стварност са сном, даје нам више осећања него сам збиљски изглед ствари...

Покрет ће вам помоћи да од својих слика направите филм. Покрети ће вам омогућити да у слике унесете емоције и да узбудите публику... Али, ако питате: чему

толики нагласак на покрет, могу да одговорим: свака уметност, у поређењу са животом и оним што се назива његовом унутрашњом снагом, захтева неку врсту наглашавања... Да бисте дошли до онога што у стварном животу не можете да снимите, морате увести неку врсту нагласка, и то снажног. А онај елеменат ваше уметности којим се такав нагласак најлакше и најприродније може постићи јесте: покрет. Ове тврдње се могу набрајати на многе начине. Тако, на пример, запажете да када се слика на екрану сасвим умири, почињете да осећате њену непријатну и неживотну равнину. Али, чим се уведе неки покрет, јавља се у вама осећај кретања и треће димензије.

Друга ствар: рецимо да сте поставили глумце у одређени амбијент у намери да савршено уравнотежите композицију. Но, чим један глумац закорачи даље од места на коме стоји, равнотежа се неумитно нарушава. Да бисте то избегли, морате или пратити глумца, или на неки начин одржати слику у сталном покрету и тако постизати неку врсту динамичке и временске равнотеже, равнотеже у времену, као што се чини у музици, и тако даље.

Да би се постигао покрет није увек нужно поставити камеру на камион, лифт или трапез, нити је потребно стално је љуљати без одређеног смисла. Сама камера не мора увек бити у покрету да би се постигао овај резултат, већ постоји занимљив, експресивни покретни лик светлости и сенке на екрану, који такође може бити покрет. Термин покрет овде се употребљава у смисли експресивне оптичке промене... Са тачке гледишта оптике затамњење и одтамњење, ирис, дејство промене жижне даљине, игре са покретним маскама на објективу, претапање – јесу покрет.

Гледајте на екран само оптички, без нобзира на оно што фотографија представља. Ако је посматрате само очима, а не свешћу, видећете на њој различите јачине светлости и сенке, прострте по површини екрана. Шта чини лепом ту различито осенчену површ? Савршено уклапање тих облика белог, сивог и црног у неку хармоничну целину... Рецимо да ове слике почну да се крећу. Наше ће око једва дочекати ову промену. Сада ће облици светлости и сенке почети да путују екраном, да расту и смањују се, да се претапају, да нестају и поново се појављују. Чини се да је екран оптички оживео. Уведен је, очито, нови елеменат живота. Како се он зове? Покрет... Да ли ће их учинити уметничким делом ако се крећу збркано и неосмишљено? Не. Било би то као седети за клавиром и без реда млатити

по диркама. Према томе, покрети, као и тонови, морају да буду нарочито одабрани и затим хармонизовани, односно синхронизовани са намером да произведу неку врсту доживљаја. Чим дете прогледа, његову пажњу привлачи нешто што се креће. Мора да има нешто занимљиво у тим неодређеним променама светлости и сенке и нејасним облицима који се крећу кроз видно поље детета... Неко време је дете само пасивни посматрач и чуди се свему што се појави на његовом ограниченом екрану. Али, после одређеног времена и оно ће затражити да активно учествује у општем покрету живота. Морате га узети и носити тамо-амо... Са узрастом детета шири се и његово интересовање за покрет. Дечија колица, љуљашка, вртешка и слично, прибављају му широку разноликост покрета. Све ове кретње имају моћ да убрзају осећај живота, да изазову радост и донесу забаву.

Наш свесни или подсвесни ум, који посматра кретање на екрану, може се навести да реагује као да у њему и заиста учествује.

Покрет је визуелизована енергија, па је стога и симбол самог живота. Непокретност је смрт. Она у космосу и не постоји.

Наш свет је бескрајно богат бојом, облином, звуком и покретом... Мада је најстарија уметност – плес – уметност покрета, она је врло ограничена. Она користи само покрете људског тела и тканине. Тек сада, филм нуди скоро неограничене могућности за стварање симфоније визуелног покрета, у силном дијапазону од разорног замаха до нежног спуштања очног капка.

Кретање целог једног филма мора ићи по одређеном музичком темпу, као у симфонији музичке композиције.“

(Делови текстова су преузети из књиге *Визуелна природа филма*, приредио Марко Бабац)

Звук и музика

Звук настаје као последица периодичног таласање ваздуха које изазива треперење неког предмета. Бубна опна ува региструје ове вибрације тако што трепери на сличан начин као и објекат чије вибрације су изазвале таласање ваздуха. Када произведемо неки звук, ударцем длана о длан, на пример, ми нагло сабијамо ваздух који се услед своје еластичности одмах шири и сабија суседне делове атмосфере. Тако збијени, они теже да се шире и на тај начин све даље и даље преносе невидљиве таласе изазване сабијањем ваздуха између два длана. Када талас стигне до нашег ува, удара у бубну опну. Мозак вибрације бубне опне претвара у осећај звука. Цео наш свет је испуњен ваздухом, то јест гасовитом еластичном материјом, као да је окружен огромним еластичним океаном. Управо због тога је пун звукова. Када се таласи атмосфером шире хаотично, ми их региструјемо као буку. Када почну да се крећу одређеним распоредом, ми их препознајемо као непрекидан звук одређене висине. Што се ти таласи чешће простиру атмосфером, то јест што су учесталији и краћи, то је звук који региструјемо виши. С повећањем трептаја у секунди, звук мења висину од најнижег ка највишем. Број таласа у једној секунди је висина звука. Јединица мере висине звука је херц. Један херц (Hz) у секунди једнак је једном таласу у секунди. Човек региструје звук у опсегу од 16 Hz до 20.000 Hz. На основу чињеница до којих су физичари дошли, можемо боље разумети шта у ствари раде музичари када свирају. Једноставно речено, они њишу ваздух, учесталије или ређе, јаче или слабије. Тако особе које не чују могу бити изузетни плесачи јер су развиле способност да звучне таласе региструју површином коже, односно чулом додира. Музички инструменти управо томе и служе, да музичари помоћу њих њишу ваздух који их окружује.

Звук на филму је скуп музике, шумова, звучних ефеката и звукова дијалога. Представља снажно изражајно средство филмске уметности. Неки му чак придају од 49% до 51% улоге у изазивању сензације код посматрача. Када не желимо нешто да видимо, увек можемо да окренемо главу на другу страну или да зажмуримо, али звук ћемо и даље чути. Музика се сматра најсугестивнијом од свих уметности. Много је лакше узбуркати емоције звуком него сликом. Она до нервног система долази непосредније него слика.

Снага музике је у томе што директно пресликава ментално стање композитора, тако да слушалац нема избора. Музика има способност да нас у кратком временском периоду преводи из једног емотивног стања у друго. Њена сугестивност је делимично последица саме природе звука који до свести долази непосредније од стимуланса других чила, а делом због способности да непосредно манипулише емоцијама. Музика има способност да изрази чисте емоције. Она нема могућност да као литература или сликарство изражава конкретна значења, нити да износи интелектуалне тврдње. Ова, на изглед ограничавајућа особина је управо највећа снага музичког језика. Једно уметничко дело у нама може побудити само емоције и стања која смо већ доживели и која имамо ускладиштена у нашој свести и/или подсвести. Музика, непосредније од других уметности, има способност манипулације овим садржајем. Када бисмо читали литерарно дело које прецизно приказује ситуацију у којој смо се и сами задесили и преноси исти емотивни набој који смо имали у тој ситуацији, били бисмо снажно емотивно дирнути. Слично би било када бисмо видели визуелно уметничко дело које одговара мотиву из наше меморије. Овакве ситуације су доста ретке управо због одређености и дефинисаности садржаја ових начина изражавања. Далеко од тога да сликарство и литература немају приступ универзалном емотивном садржају, али је овај пут посреднији него када је реч о музици. Из тог разлога је теже узбуркати емоције сликом него звуком. Универзалност музичког начина изражавања можемо најлакше разумети ако се осврнемо на процес настанка самог језика. И говорни и музички језик користе звук као средство комуникације. Језик је настао као скуп спонтаних звукова, којима су праљуди изражавали задовољство и бол. Из њих су се развила два начина комуникације: говор и музика. На пример, уздах личности у опери не разликује се много од уздах личности у позоришном комаду. Спонтани звуци су у литератури развијени у речи, односно у звучне конструкције које у нама буде одређене асоцијације на конкретне мотиве. У музици су ти звуци разрађени у тонове, који такође побуђују различите асоцијације. И речи и тонови у нама узрокују одређене емотивне реакције. Основна разлика ова два начина изражавања је што речи подразумевају и емотивну реакцију и разумевање конкретног значења. Музика у нама изазива емотивну реакцију али без конкретног значења. Треба нагласити да тонови као ни речи сами по себи немају изражен значај. Изражен емотивни набој настаје тек када више речи или више тонова ступе у међусобни однос. И поред чињенице да је саопштавање садржаја конкретног

значења недоступно музичком језику, извесна аналогија се може пронаћи када је реч о самој структури музичке композиције. Она може имати доста заједничког са конструкцијом поеме или новеле, на пример. Као и класична драма, музичка композиција може садржати етапе као што су: увод, заплет, кулминација, перипетија и расплет. Разлика је у томе што музика не говори о конкретним догађајима већ на апстрактан начин приказује емотивне и менталне процесе човекове психе. Управо због тога што не саопштава садржај конкретног значења, весела музика, на пример, може асоцирати на огроман број животних ситуација које у својој меморији повезујемо са веселим расположењем. Другим речима, могућности индивидуелне надоградње и пројекције су интезивнији него у случају других уметности, пошто оно што се музиком саопштава није конкретно дефинисано. Поводом неодређености музичког језика Менделсон је написао: „Људи обично говоре да је музика тако неодређена да је тешко рећи какве мисли изазива када је слушамо, док сви разумемо речи. Са мном је баш обрнуто. Не само комплетан разговор, већ и поједине речи изгледају ми тако двосмислене, тако нејасне, тако се лако погрешно разумеју у поређењу са истинском музиком, која испуњава душу хиљадама ствари бољих од речи. Мисли које ми преноси музика коју волим нису нејасне да би их требало тумачити речима, већ напротив – оне су сасвим јасне и одређене.“ (Дерик Кук, *Језик музике*). Под мислима Менделсон подразумева менталну активност. Немогућност изражавања конкретних значења не треба схватити као недостатак. То је једноставно особина музичког језика и у тој неодређености лежи моћ музике.

Основни градивни елеменат музике је тон одређене висине. Музичко дело настаје комбиновањем тонова одређене висине и стварањем тензије између њих. Комбинација тонова може стварати тензију на основу три аспекта: висине, трајања и интезитета.

Први облик тензије који ћу поменути је висина тона. Тензија висине тонова подразумева тензију тонова унутар скале и као интервалску тензију која подразумева смер и међусобну удаљеност тонова. Западноевропска музика темељи се на хармонским напетостима које су засноване на феномену, који се назива аликвотни низ. Као што смо већ поменули, када одапнемо жицу, она вибрира и даје тон одређене висине. Када жица вибрира целом својом дужином, даје основни тон. Жица такође вибрира и својом половином, трећином, четвртином, петином, и тако даље. На тај начин настаје узлазна серија тонова које називамо аликвотни тонови. Хармонске напетости потичу из

аликвотног низа. Два пола овог облика експресивности су два система које називамо дур и мол. Распрострањено мишљење је да се позитивне емоције (радост, љубав, поверење, смиреност, тријумф) лакше сугеришу дурском музиком, а негативне (страх, туга, мржња, немир, очај) молском музиком. Овај став не треба олако прихватити јер у музици општи утисак зависи од низа фактора.

Категорија трајања тона подразумева јасно дефинисане тачке за мерење времена које се заснивају на реалним или подразумеваним откуцајима који се понављају у правилним временским размацама. Да би настао ритмички акценат, потребно је да се у свакој групи издвоји по један откуцај као наглашен. Тензијом између једног наглашеног и једног ненаглашеног тона настаје дводелни ритам. Као последица тензије једног наглашеног и два ненаглашена тона, настаје троделни ритам. Ово су два основна ритма у музици. Још једна временска тензија је трајање тона. Може се уочити као темпо (споро-брзо), као равномерно или испрекидано кретање и као фразирање (*стакато-легато*). Темпо је вероватно најважнија одлика једног музичког дела када је реч о трајању. Поред темпа значајан фактор је и кретање. Велика је разлика између тока тонова исте дужине и наизменичног смењивања дугих и кратких тонова.

Када је реч о ритму треба споменути да постоји правилан и неправилан ритам. Неправилним ритмом се постиже интезивнија нервна напетост него правилним ритмом.

Иако ритам подразумева прецизну временску одређеност, музика може постојати и без ритма који је временски дефинисан. Грегоријански корал, на пример, употребљава време као непрекидност и не поседује ритам као временски дефинисан интервал. Управо флуидности ритма је оно што грегоријанском коралу даје ванвременски квалитет.

Тензија интезитета се односи на гласноћу тонова, односно на тензију која настаје комбиновањем тонова различите гласноће.

Тонска боја и текстура се односе на карактеристике које успостављене тензије добијају употребом различитих инструмената.

Начин на који интервалске тензије, интезитет и трајање делују на слушаоца, најлакше се може разумети уколико обратимо пажњу како делују када је реч о говору. Када слушамо разговор двоје или више људи, њихови гласови ће постајати гласнији, бржи и виши, уколико саговорници постају узбуђенији. Уколико су саговорници опуштени, говориће тише, спорије и дубље. Када неко говори гласно, значи да жели да истакне оно

што говори. Што је брзина говора већа, говорник уноси више живости у оно што говори. Што је глас говорника виши, то он више тежи самопотврђивању.

Када је реч о гласноћи, што је гласнија, музика више истиче оно што изражава. Истицање нечега помоћу интезитета је чест приступ управо у музици компонованој за филм. „Један дисонантан акорд, фортисимо у лименим дувачима, док камера лутајући кроз таму и празну собу одједном драматично скаче на тело убијеног. Какав би ефекат овде имао један тих акорд ако нам је намера да истакнемо језиво откриће“. (Дерик Кук, *Језик музике*)

У музици време делује исто као у животу. Оно је димензија у којој се ствари дешавају једна за другом. У музици време означава брзину и ритам осећања и збивања. Прва супротност, када је реч о времену, је између дводелног и троделног ритма. Експресивну разлику ова два типа ритма можемо лако уочити уколико упоредимо правилан ритам марша са слободним ритмом игре. Може рећи да је дводелни ритам више под контролом и делује ригидније од троделног. Треба напоменути да уколико други елементи нису уједначени, ова супротност нема великог значаја.

Када је реч о времену, најважнији изражајни елемент је темпо, односно брзина којом се музичко дело изводи. Што је брзина извођења већа, то ће композиција деловати животије. Овај феномен је најочљивији уколико исти композицију чујемо одсвирану у различитом темпу.

Значајан фактор временске димензији је природа ритмичког кретања. Уопштено би се могла дефинисати два облика. Мирно ритмичко кретање и скоковито ритмичко кретање. Скоковито кретање, у брзом темпу, снажно појачава енергију и тензију одређене емоције.

Висина тона у музици се може дефинисати као аналогна вредност просторним димензијама *горе* и *доле*. Тоновима који имају више трептаја у секунди називају се вишим. Кретање на горе увек подразумева извесни напор. Кретање на доле најчешће подразумева релаксацију. Уопштено се може рећи да композитори прихватају вишу и нижу интонацију као аналогију за смерове горе и доле у физичком свету. Пошто кретање на горе подразумева напор, ова аналогија се може применити и на друге правце. Пошто удаљавање такође подразумева напор, висока интонација може сугерисати и просторне одреднице као што су *из* и *од*. Ниска интонација може изразити одреднице *у* и *ка*. Пошто може сугерисати напор или релаксацију, промена висине мелодијске линије може утицати на менталну

активност слушаоца, сугеришући активност или релаксацију. Узлазна линија ће најчешће сугерисати афирмацију, активност, агресивност...Силазна линија ће сугерисати релаксацију, попустљивост, пасивност...

Због природе високих тонова, виши регистри ће деловати светлије и активније, док ће нижи регистри деловати тамно и тешко.

Када је реч о тонској боји, она се пре свега односи на карактеристике које звуку даје одређени инструмент. Може се рећи да постоји повезаност густе текстуре и истицања емоција и оскудне текстуре и емоцијалне недоречености.

Своју снагу музика добија од способности да уобличава време. Код ументности које се заснивају на уобличавању простора, мотиви се налазе изван нас. Трајање је, међутим, део нас самих. Свако наше деловање подразумева одређено трајање. Из тог разлога човек интезивно доживљава естетски уобличен и организован звук. Музика се изузетно лако прожима са човековим менталним процесима и може на њих интезивно утицати. Друга особина музике је општост емоција које сугерише. Као што каже Шопенхауер, „музика не изражава ову или ону радост, бол, страх, весеље, веселост или смиреност духа: она слика саму радост, саму жалост и сва друга осећања, тако рећи *in abstracto*; даје нам њихову суштину, без икаквих споредних додатака, па према томе и без њихових побуда“ (Жан Митри, *Естетика и психологија филма 2*).

Пре него постане музика, звук је треперење, поремећај одређене средине без које не би могао да настане. Он се развија у времену, али настаје у простору, па звучност носи у себи одређени правац и изванштан пут. С друге стране, мерење времена је увек просторно превођење. Свака временска јединица, била објективна или субјективна, увек се пројектује на изванштан простор који заузима самим тим што траје. Без простора нема кретања, а без кретања нема времена.

Не може се дати течна дефиниција шта је музика, а шта није. Музику чак не мора креирати човек. Пример за то су различити звукови из природе (звукови птица, инсеката...). Звукови које производе механички уређаји такође могу бити доживљени као музика. Авангардни композитори XX века су у великој мери померили ове границе одрицањем од хармоније, ритма и мелодије. Ако се осврнемо на рад Џона Кејџа, схватићемо да чак и тишина може бити музика.

Поезија

Поезија је још један облик уметности који је присутан у музичком филму, и то у форми текста музичке композиције. Постоји велики број музичких филмова који су реализовани на основу инструменталних композиција, тако да њено присуство у музичком филму није неопходно. Међутим, уколико је присутна, њена улога је од великог значаја самим тим што се служи могућностима језика како би нешто исказала, а речи и говор су основни начин комуникације човечанства. Такође, поред слике, поезија је елемент музичког филма који, за разлику од музике и покрета, саопштава садржај конкретног значења. Садржај једне песме лакше ћемо интерпретирати покретним сликама него музиком зато што је филм такође уметност која подразумева конкретни садржај. Наравно, жељену емоцију лакше ћемо изазвати музиком, али сликом је далеко прикладније сугерисати сам садржај једне песме. Треба поменути да су прве песме вероватно написање сликовним писмом, које представља визуелну стилизацију и интерпретацију света који нас окружује. Са те тачке гледишта, начини на који комуницирају и поезија и филм имају значајних међусобних сличности. Сливовно изражавање је човеку изузетно блиско када је реч о конкретном садржају. С друге стране, и говор и музика имају исте корене у првобитној гласовној комуникацији. Формални ритам у поезији настаје на исти начин као и у музичком језику, наглашавањем одређеног садржаја у времену. Вероватно су зато и музика и поезија у почетку биле обједињена уметност. У најранијем стадијуму свог развоја немогуће ју је одвојити од музике и плеса. Тек касније, поезија је постала самостални начин изражавања. Каснији стадијум њеног развоја су дела као што је *Еп о Гилгамешу*, *Веде*, песме старих Кинеза, Египћана и других народа.

Као и у случају других уметности, основни покретачки елемент је ритам. Притом ритам не треба схватити само као последицу мање или више складног организовања самогласника и сугласника, наглашених и ненаглашених слогова и уопште начина на који речи и реченице звуче, већ и као начин на који песник износи своје размишљање. Користећи ритам, говорне фигуре и риме, поезија делује на менталне процесе човека, ангажујући и интелект и емоције. Дубљи смисао поезије лежи у маштовитости стварања утисака и представа помоћу комбиновања речи и реченица.

Основни елементи поезије су мотиви и тема, форма, ритам, рима, песничке слике, стилске фигуре, тон и атмосфера.

Свако књижевно дело говори о нечему, то јест има своју тему. Тема представља предмет уметничке обраде једног књижевног дела. Она може бити нека појава, предмет, личност, осећање, расположење... Аутор се опредељује за једну тему зато што сматра да о њој има шта да каже. Дефинисати тему једног књижевног дела може бити теже као што на први поглед делује. Мотив који се користи често је присутан у пренесеном значењу и сам по себи није тема књижевног дела. Тема дела и наслов су често у узајамној вези. У том случају наслов произилази из теме као есенција садржаја. Овакав приступ није правило јер наслов може бити само у посредној вези са садржајем и темом и тада не представља поенту садржаја. Тема дела произилази из мотива. Мотив је најмања тематска јединица.

Форма у поезији подразумева спољни облик под којим се подразумева визуелни графички приказ организације песме. Анализа форме подразумева број строфа у песми, број стихова у строфи, број слогова у стиху, дефинисање слога на коме је пауза и слично. Када је реч о форми, песма може бити подељена на строфе, које могу бити састављене од различитог броја стихова. На основу броја стихова, могу се разликовати строфе од два стиха (дистих), строфа од 3 стиха (терцет), четири стиха (катрен), пет стихова (квинта), шест стихова (секстина). Песме које нису подељене у строфе називају се астрофичне песме. Стихови такође могу бити састављени од различитог броја слогова. Разликују се шестерац, осмерац, десетерац, једанаестерац, дванаестерац. Тип строфе и тип и дужина стиха могу битно утицати на општву атмосферу и ритам песме. На пример, када су стихови кратки и када поседују различите дужине, ритам је динамичнији и живљи. Дужи стихови су подеснији за истицање стања меланхолије и туге. Овакав приступ није правило јер крајњи утисак зависи од опште атмосфере песме која зависи од доста фактора. Форма може помоћи да се разграниче мотиви, али и да се утврди значење. Уколико песник, на пример, поштује одређену форму, али у једном тренутку намерно користи приступ који одудара од те форме, вероватно то ради како би нагласио неку реч или стих који имају посебно значење и значај за разумевање поенте.

Ритам је следећи битан елемент у поезији. Општа дефиниција ритма у поезији, игри и музици би била да ритам представља више или мање равномерно понављање одређених елемената, у релативно кратким временским интервалима, које непосредно

доживљавамо. Када се у поезији говори о ритму, најчешће се мисли на саму музикалност поезије, односно на интонацију приликом читања поезије. Овај ритам се назива прозодијски ритам. Веома је значајан у стварању општег тона и атмосфере. У односу на различите факторе, може се дефинисати као правилан и неправилан, динамичан или успорен. Особине ритма једне песме зависе од дужине и врсте стиха, риме, распореда речи у стиху, наглашавања појединих речи, интерпункције. Ритам одређује одређени метар, односно размак између узастопних јачина. Метри се састоје од већег броја слогова различито наглашених. Главни метрички образци су дактил (састоји се од три слога, од којих је један јак а два слаба), спондеј (два јака слога), трохеј (два слога од којих је један јак и један слаб), анапест (три слога од којих су два слаба и један наглашен) и јамб (два слога од којих је један слаб и један наглашен). Треба поменути да ритам у поезији има доста сличности са музичким ритмом, јер се и један и други базирају на наглашавању и ненаглашавању. Међутим, музички ритам је у потпуности апстрактан јер се базира само на звуцима и не подразумева конкретна значења. Прозодијски ритам не може бити чист у тој мери јер подразумева текст одређеног значења и самим тим говори о конкретним стварима. Он је ритам речи које имају одређени смисао, а на читаоца делује и на начин музичке композиције и својим значењем.

Рима подразумева гласовно подударане на крају стиха. Римом се наглашава и означава крај стиха и истовремено се тај стих повезује са другим стиховима. Улога риме је у стварању специфичних звучних сензација које имају сличну улогу као и ритам и мелодија песме. Њоме се може појачати јединство и унутрашња повезаност песме, али се може и издвојити и нагласити значење одређених речи значајних за разумевање целе песме. Захваљујући рими песма може звучати мелодично. Може утицати да читалац несвесно повезује одређене песничке слике које се римују.

Појам песничке слике подразумева одређену слику, приказ, ситуацију коју можемо замислити у току читања песме. Песничке слике у великој мери утичу на стварање атмосфере песме. Песничке слике најчешће имају пренесено, метафорично значење. Пошто најчешће подразумевају фигуративну употребу језика, повезане су са појмом стилских фигура.

Стилске фигуре су утврђени начини изражавања који се на основу одступања у односу на уобичајени начин говора могу посебно издвојити. То су начини изражавања

којима се песници служе да би обогатили књижевно дело и како би му дали нова, проширена и пренесена значења. Стилске фигуре су хипербола, контраст, персонификација, поређење, епитет, оноματοпеја, метафора, иронија, алегорија, градација, анафора, епифора, еуфоризам, симбол, адинатон и метонимија. Хипербола је претерано увеличавање ради постизања интезивнијег ефекта изражавања. Контраст је поступак у коме се нешто пореди по супротности. Његовом применом, супротне појаве постају израженије. Персонификација је стилски поступак којим се предметима и појавама приписују особине људи. Поређење је начин изражавања којим се нешто што је мање познато пореди са нечим што је више познато. Епитети су речи којима се износе запажања о одређеним предметима и појавама и истичу њихове особине. То су најчешће описни придеви чијом употребом се појачава осећање и утисак. Оноματοпеја је подражавање гласова и звукова из природе. Метафора је поступак којим се исказује пренесено значење. Када се метафора прошири на целу једну слику, или цело дело, стилска фигура се назива алегорија. Иронија је фигура којом се речима даје супротан смисао од онога које имају као своје основно значење. Градација подразумева поступно ређање слика на основу јачине доживљаја, од слабијих ка јачим, или обрнуто. Анафора подразумева понављање исте речи или групе речи на почетку реченице. Епифора подразумева понављање једне или више речи на крају реченице или стиха. Еуфемизам је фигура у којој се један израз замењује другим, али у блажем облику. Симбол је поступак у коме се конкретном предмету или појави придају симболична значења. Адинатон је хипербола доведена до граница немогућег. Метонимија подразумева пренесено значење речи према њиховој логичкој повезаности.

Атмосфера, тон и расположење у поезији је ментално и емотивно стање које нам сугерише једна песма. Може се успешно поредити са расположењем које у које нас доводи слушање једне музичке нумере, посматрање једне слике или гледање једног филма. Тон једне песме може бити меланхоличан, ироничан, циничан, смирен, озбиљан, тежак, љутит, религиозан, оштар, филозофски, тужан, подругљив, комичан, драматичан, безличан, интиман, равнодушан, личан, разигран, директан, неозбиљан, несташан... Расположење може бити повезано са тоном излагања, али се више односи на атмосферу песме. На пример, и меланхоличним и љутитим тоном се може изазвати меланхолично или тескобно расположење.

Однос елемената музичког филма

У овом поглављу ћу размотрити на које све начине поменути елементи могу ступати у међусобне односе када се нађу у форми као што је филмска уметност, односно музички филм. Најпре бих помену да сви поменути елементи: музика, слика, поезија и покрет, потичу из истих корена и да их на почетку историјског развоја човечанства није могуће посматрати издвојено једне од других. На основу истраживања ритуала племена која насељавају афричке и амазонске прашуме, дошло се до закључка да уметност потиче из раних верских обреда и ритуала. Током магијских обреда, који су вршени у различите сврхе, људи су играли, певали и цртали различите представе. Ови обреди временом су добили облик сценског наступа који је у себи обједињавао музику, поезију, игру и визуелно представљање. Верује се да корен сваког облика изражавања лежи у ритмичком гесту. Символика гестова, заснована на опонашању, била је први начин саопштавања. Покрети тела, опонашајући мотиве из реалности, оцртавали су фигуре симболичног значења. Ови ритмички гестови су били праћени грленим гласовима, крицима, који су подражавали природне звукове, и музиком која се углавном заснивала на ритмичким обрасцима. Из ритмичких гестова развили су се музика и плес. Пратећи грлени гласови су образовали фонограме, који су у развојном периоду, који је трајао хиљадама година, у великој мери заменили мишићне гестове, мимограме и даљим развојем свести довели до појаве азбуке. Да би се боље урезала у свест и сећање, реч је задржала ритмован облик првобитног геста, као што је случај и са музиком и игром. Ритам је вероватно спонтано постао основа оваквих облика изражавања јер кроз ритмичко изражавање сваки облик израза добија посебну снагу и лако заокупља свест и цело биће онога коме се обраћа. У уметности праисторије, музика, плес, поезија и сликарство су били нераскидиво повезани. Првобитни ритуал је био покушај да човек пронађе смисао и ред у мистериозном свету који га окружује и који му је и дан-данас недокучив. Праисторијски ритуали су у основи били начин да се савлада страх од живота и окружења у коме човек живи. Ови ритуали су били прожети музиком у комбинацији са ритмичким покретима. Музика је временом постала покретачки елемент ових обреда, означавајући трајање и промену динамике и

карактера свечаности. Визуелни елемент је се манифестовао на више начина. Поред самог покрета тела, којим се описује одређени мотив и самим тим, сам по себи поседује одређени визуелни смисао, подразумевао је ликовно представљање мотива ритуала, декор, пратеће елемете у виду маски, ликовних мотива на телима учесника и костима израђених посебно за потребе ритуала. Треба поменути да у овом облику уметности публика није постојала, и сви су били и аутори и учесници дешавања. У старом веку, египатски и месопотамијски ритуали су се већ одвијали по утврђеном сценарију. Мотив ритуала старог века су углавном били космички процеси и животи божанстава. Стари Грци имали су читав спектар различитих ритуала, укључујући и Олимпијске игре, Велике дионисије, фестивале поезије, реторичке битке... Треба поменути да у Старој Грчкој није постојала музика у данашњем значењу, већ је њена улога била да нагласи значење речи и ритам стиха. У старогрчким ритуалима текстови су се певали, а композитор и музичар су били једна личност. Античка трагедија је као основни мотив имала борбу човека против невидљивих сила, богова, судбине. Циљ аутора је био изазивање катарзе и прочишћење публике, која се кроз саживљавање са дешавањима на сцени ослобађала немира и страха. Ритуали сличне намене постоје у свим периодима и свим цивилизацијама људског рода. Они су се временом мењали у односу на околности живота човечанства и карактеристикама различитих периода људске историје.

Пошто сви поменути елементи (покрет, музика и звук, слика и поезија) потичу из синкретичких облика изражавања, није необично што веома лако и спонтано ступају у међусобну интеракцију у форми као што је музички филм и филм уопште. Комбинација визуелног, звучног, литерарног и кинестетичког дубоко је укорењена у људском архетипу. Овакав начин изражавања је за човека вероватно и најпогоднији. Да није тако, човек би се изражавао на неки други, погоднији начин. Комбинација поменутих медија је природан начин човековог изражавања. У наредном делу текста ћу покушати да размотрим како поменути елементи могу ступити у међусобну интеракцију (оним редом којим су анализирани у претходном делу текста).

Слика и покрет

Комбинација слике и покрета је заслужна за постојање свих уметничких форми које подразумевају покретне слике. Може се рећи да су слика и покрет основа филмске уметности. Треба поменути да покрет, бар када је реч о начину на који га човек региструје чулом вида, није ништа друго до след статичних слика. Наше чуло вида ствара илузију кретања на истом принципу као и медији покретних слика. Нервни систем ствара осећај непрекидног кретања интегрисањем редоследа тренутних дражи, односно статичних слика. Другим речима, мрежњача ока прима надражаје у облику великог броја узастопних статичних слика и има особину да једну статичну слику неко време задржи на својој површини (лењост ока или ретинална перзистенција), тако да она може да се стопи са следећом сликом и да се тако слије у један континуирани ток. Захваљујући овој особини чула вида, могуће је створити илузију кретања медијем покретних слика. Комбинација слике и покрета је за човека представљала изазов од почетка развоја човечанства. Заробити покрет значи заробити сам живот, односно слици дати додатну животност илузијом покрета. Најстарији покушаји регистровања покрета сликом срећу се у праисторији, у пећинском сликарству откривеном у пећинама Алтамира у Шпанији. Најчешћи мотиви су животиње приказане са више од четири ноге, чиме се сугерисао покрет, то јест трк. Такви цртежи, стари и преко 6.000 година, пронађени су и у Африци. Још један, другачији приступ је рашчлањавање догађаја на више различитих сцена, како би се приказао њихов след. Такве творевине срећемо у Месопотамији, Старом Египту, у нордијској Кива култури бронзаног доба, код Пуебло Индијанаца у Мексику, у Старој Грчкој и Риму... Приказани призори су рашчлањени на фазе како би се догађај наративно приказао. Један од примера је приказ битке коју је предводио Рамзес III. Сви покрети су анализирани са невероватном тачношћу како би се постигао ефекат покрета у оквиру сцене, и на тај начин испричао след догађаја. Сличан принцип приказивања догађаја се среће и на фризовима Партенона. Изузетно занимљив пример је и вез из Бајеа из 1088. године, на коме су приказане битке Вилема Освајача током освајања Енглеске. Реч је о платну дугачком преко седамдесет метара и широком педесет сантиметара. Приказ се састоји од педесет осам сцена, које се због формата могу посматрати једна за другом. На тај начин се ствара ефекат сличан гледању филма. Ова таписерија се сматра претечом филмске траке. Више је него очигледно

да је човек, од када је почео визуелно да се изражава, тежио да сликом, поред приповедања догађаја, пренесе и сам покрет. Тежио је да сликом зароби време, које и није ништа друго до последица кретања. Сви поменути приступи су изузетно слични са техником анимираног филма и имају исту тежњу да се створи илузија кретања. У периоду пре наше ере треба још поменути и позориште сенки, настало на Далеком истоку. Позориште сенки подразумева беле површине на којима су пројектоване сенке фигура израђених у ту намену. Може се рећи да је позориште сенки прва пројекција покретних слика, која је при том намењена пројекцији за више људи. У Старој Грчкој у оквиру религиозних представа у част богиње подземља Хекате коришћене су направе сличне латерни магики.

Као резултат човекових тежњи да сликом забележи покрет настао је анимирани филм, који је иначе најстарији облик филмске уметности. О анимираном филму биће више речи у наредном поглављу. За сада треба поменути да је човекова машта и инвентивност од најранијих времена тежила да повеже слику и покрет. Вероватно из разлога што људској свести статичне појаве нису познате, пошто свет око себе посматра искључиво у стању сталне промене. Далеко од тога да статичне визуелне композиције не поседују покрет, али тај облик кретања није близак покрету који постоји у реалности у мери у којој је близак покрет сугерисан покретним сликама. Статичне слике такође садрже покрет, али је он само наслућен, док у случају покретних слика он дословно постоји и има свој јасан смер.

О односу слике и покрета треба поменути још неколико значајних чињеница. Визуелни објекти који се крећу спорије, у свести посматрача деловаће масивније, и обрнуто, што се визуелни елементи крећу брже, деловаће мањи.

Одређене боје и интезитет којим су осветљене такође утичу на перцепцију брзине визуелних елемената. Живе боје, као што су црвена и жута, дефинитивно ће утицати да објекти који се крећу делују брже. Загасите и хладне боје ће, у свести посматрача, успоравти визуелне елементе. Разлог ове појаве је вероватно то што су људи мирнији у хладним и тамнијим бојама. Када се појаве топле боје, мишићни тонус се повећава, убрзава се пулс и људи постају темпераментнији. Такво доживљавање колорита и светла последица је чињенице да људи ноћу спавају и пасивни су, док су дању будни и активни. Боје поседују и свој унутрашњи покрет. Жута боја поседује највећу снагу ширења. Тамно-

плава делује супротно и увалачи се у себе. Најјаче ће деловати жута површина, за тим бела, црвена, зелена, плава и црна.

Визуелни елементи делују као да се брже крећу у правцу својих главних оса. Прецизније, ако анимирамо правоугаоник, он ће деловати као да се брже креће у правцу своје дуже странице, или спорије, ако се креће у правцу краће странице. Осећај кретања се повећава када је правац усклађен са усмереним напетостима у самом предмету, а то значи да ће једнакостранични троугао деловати као да се креће брже ако се креће у правцу једне од својих оса, врхом напред.

Слика и звук

Када је реч о односу слике и звука, уочљиво је да одређени визуелни елементи асоцирају на одређене звучне појаве. У *Лексикону филмских и телевизијских појмова*, наведен је пример две речи које ништа на значе, *такети* и *голумб*. Ове речи имају потпуно другачије звучно дејство (слика испод). Уколико асоцијативним путем пробамо да их представимо као апстрактне цртеже, првој речи одговара леви, а другој десни цртеж.



Очигледан је и синхрони однос слике светлих тонова (*high key*) и дурских лествица у музици, као и слике тамних тонова (*low key*) и молских лествица.

Однос звука и садржаја слике у основи може бити синхрон и асинхрон. У теорији филма аудио-визуелни синхронитет подразумева усаглашеност слике и звука, тако да

изгледа као да звук долази из саме слике. Чује се звук из одређеног звучног извора и истовремено се у кадру види извор звука. Аудио-визуелни синхронитет би био звук цвркута птице који прати кадар у коме се види птица која пева. Нарочито долази до изражаја када су у питању дијаложке секвенце. Синхронитет би био савршено поклапање гласа и покрета усана које се виде у кадру. Када је синхронитет у питању, звук најчешће служи само као звучна илустрација садржаја кадра. Асихрон однос садржаја слике и звука се дефинише као *контрапункт*. У медију покретних слика подразумева повезивање мање или више различитих елемената у једну целину. Контрапункт слике и звука подразумева свако неслагање слике и звука, а поготову њихово супростављање. Често се јавља као филмска музика која је у потпуној супротности са сликом коју видимо. Контрапункт је, на пример, убрзан снимак који је у синтези са лаганом музиком. У успостављању аудио-визуелне синтезе, контрапункт даје највеће могућности. Њиме се руше устаљени односи појмова и феномена, стварају се слојевите емотивне реакције и отварају се широке могућности за индивидуално тумачење новонастале целине. Постоји велики број подела и класификација аудио-визуелног асинхронитета. Најприхатљивија подела би била на *природни контрапункт*, *материјални контрапункт*, *контрапункт асоцијације* и *контрапункт антитезе*.

Природни контрапункт подразумева звук који потиче из природног извора који се не види у кадру, али се подразумева и могао би да се види уколико би позиција камере била другачија. Природни контрапункт може имати и комичну примену. Уколико актер у једном тренутку истрчи из кадра, а затим чујемо тресак и ломљаву, комични ефекат је снажнији него да је сам догађај приказан у кадру.

Материјални контрапункт је сличан као и природни. Звук долази од природног извора али се извор не може видети. На пример, уколико се радња дешава у ентеријеру, звук може доћи из екстеријера. Актери звук чују, али његов извор не могу видети.

Контрапункт асоцијације подразумева звук чији се извор са садржајем кадра може једино асоцијативно повезати. Овој и следећој групи припада музичка пратња филма, изузевши музику са извором који се види у кадру. Филмска музика је контрапункт асоцијације или антитезе, уколико извођач или извођачи нису приказани у кадру. Оваквим приступом се дефинише емотивни набој одређеног дела филма и музика је најчешће у складу са радњом. На пример, видимо љубавну сцену и чујемо сентименталну мелодију.

Овај принцип је подесан као продужење јунаковог тока мисли. У ову групу такође спада и унутрешњи монолог протагонисте.

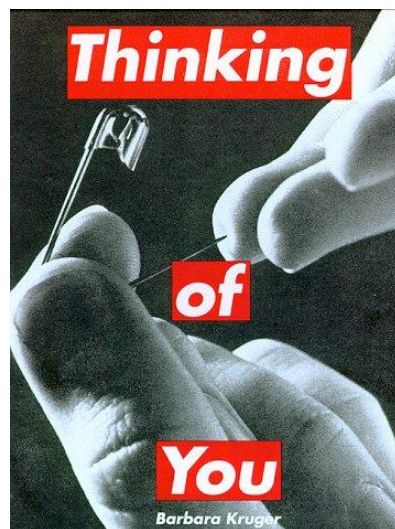
Најзанимљивији приступ је сигурно *контрапункт антитеза*. Сличан је као и претходна варијанта, али је звук у супротности са садржајем кадра. Уместо да музика само илуструје садржај кадра, редитељ изненађује гледаоца неочекиваним односом музике и садржаја слике. Овим поступком се релативизује значење које подразумева слика и код посматрача се ствара слојевита емотивна реакција.

Слика и поезија

Очигледна је и извесна сличност уметничког уобличавања визуелних елемената у статичним и покретним сликама и поетског изражавања језиком и текстом. Човек је од најранијег времена користио слику како би забележио своје мисли. Прво писмо и јесте сликовно писмо. У општем смислу, оно се састоји из садржајно повезаних слика, чији систем организације има сврху да саопшти одређено значење. Најстарији и најједноставнији облик сликовног писма је пиктографија. Основна јединица пиктографије је пиктограм, графички целовита слика која је могла означавати догађај или радњу и није представљала звуковну мисао. С развојем човечанства пиктограм је замењен идеограмом, стилизованим цртежом који, захваљујући карактеристичним особинама, означава одређени појам. Касније карактеристични знак добија значење карактеристичне целине гласова. Слика је очигледно била прво средство бележења мисли. Ако се осврнемо на хронологију, закључићемо да је прво литерарно поетско дело, као најстарији облик књижевности, забележено низом осмишљених визуелних композиција. Може се рећи да је прва песма коју је неко написао била забележена сликом. Поезија и данас садржи стилске фигуре, као што је песничка слика, на пример. Појам песничке слике подразумева одређену слику, приказ, ситуацију коју можемо замислити у току читања песме. Значи да је и поезија изузетно подесна за изазивање одређених визуелних представа, као што је и слика подесна за бележење одређених поетских стања. Као претеча музичког филма се помиње приступ познат као „илустрована песма“, настао у Америци крајем XIX века. Џорџ Томас је помоћу

ране верзије пројектора пројектовао статичне слике на екран, упоредо са живим наступом ангажованих извођача.

Као и поезија, филм поседује могућност да низањем слика утиче на емоције посматрача. Песник ствара слике комбиновањем речи, а филмски стваралац помоћу покретних слика, чији садржај је у стању сталне промене и које се смењују са другим покретним сликама. Када је реч о филмском догађају који надахњује посматрача и доводи га и стање емотивног набоја, онда га често називамо филмском поетичношћу, пошто су ти доживљаји по својим унутрашњим квалитетима веома слични. Уколико визуелни израз само илуструје стихове песме, поетичност филма је угрожена, јер тада филм постаје визуелно-илустративна допуна песме. На тај начин би се ограничила асоцијативна снага и стихова и слике и њихова имагинативна снага би остала неискоришћена. Ни слика ни поезија тиме не би добили ништа, већ би једно поништавало или нарушавало деловање другог, ограничавањем свести посматрача. Емоционални језик треба да буде спонтан и није потребно да робује било каквим формулама. Овде је реч о две поетске вредности, поетичности стиха и поетичности филмске слике. Могуће је успоставити дубљу везу између поезије и филмске слике, тако да они заједнички учествују у визуелно-аудитивној форми која своју поруку не може да изрази ни само речима ни само сликом. Тада филмски медији не би био пуко илустровање садржаја песме, нити би стихови вербално објашњавали садржај слике. Дobar пример како слика и само значење текста могу деловати равноправно у склопу исте је рад Барбаре Кругер (Barbara Kruger, 1945) *Thinking of You*.



На текст садржаја *Thinking of You* надовезује се фотографија са својим садржајем, тако да текст и слика заједно стварају значење. У тексту није наведено да размишљање о некоме изазива бол. То је саопштено садржајем слике. Да је идеја саопштена и сликом и текстом, утисак би био далеко слабији. Текст је сам по себи недоречен и основни смисао би био промењен уколико би се променила слика у позадини. На овај начин ауторка је изразила своју мисао помоћу два медија истовремено, слике и текста.

Значење текста и визуелног садржаја такође може бити супростављено. У завршној секвенци Кјубриковог филма *Др Стрејлава (Dr Strangelove or: How I Learned to Stop Worrying and Love the Bomb)*, сцену атомске катастрофе која уништава сав живи свет на планети Земљи прати нумера са текстом:

We'll meet again,

Don't know where, don't know when.

But I know we'll meet again, some sunny day.

Овакав приступ често ствара утисак који је истовремено комичан и трагичан.

Џемс Бротон (James Broughton, 1913-1999), калифорнијски филмски стваралац и песник, о односу филмске слике и поезије пише: „Поезија је филм... То је слика и језик, визија и музика. Она захтева и да се види и да се чује. Она садржи покрет и облик, развој и значење, ритам унутрашњи и спољашњи. Филм је акција у временској димензији. Филм не сме да се заустави, његова суштина је да се креће, да се развија... Поезија је такође акција која се развија у времену. У песми је сваки детаљ у развоју, она је, у ствари, само део *једног* необухватног развоја. Сви ми заузимамо једно трајање у животу, мислимо у трајању, осећамо у трајању. Нема застоја... Потребни поетски елементи: слика, звук, идеја, осећање – уши, разум, срце. То захтева и филм... Филм је поезија.“ (Владимир Петрић, *Чаробни екран*).

Покрет и музика

О односу кретања и музике је већ било речи у поглављу које се бави радом авангардних филмских стваралаца, којима је се сродност ова два елемента наметнула у самом почетку развоја филмске уметности. Основна заједничка особина звука и покрета је

то што се и једно и друго манифестују трајањем у времену. Пионири авангардног филма су сматрали да организацији покрета у филму треба приступити на исти начин као и у организацији тонова у музици. Леон Масинак пише: „Ако приступимо проучавању кинематографског ритма, приметимо да он има велике сличности са музичким ритмом (...). То је исто тако разлог што ће кинематографска поема, онаква какву је ја схватам, бити тако блиска симфонијској поеми, с обзиром на то да су слике за око у првом случају оно што су у другом звуци за ухо (...).“ А Жермен Дилак каже: „Музика која пружа то превазилажење људског осећања, која бележи многострукост душевних стања, поступа са звуцима у покрету као што ми поступамо са сликама у покрету (...). Интегрални филм који сви сањамо да остваримо јесте визуелна симфонија начињена од ритмованих слика и коју једино осећај уметника усклађује и баца на платно.“ (*Теорија филма*, приредио Душан Стојановић).

Да би звук настао, потребно је да одређено физичко тело осцилира, односно да буде у стању одређеног кретања. Из тог разлога, за човека је уобичајено искуство да већи број објеката који га окружују производи одређени звук када се нађе у стању кретања. Ако то узмемо у обзир, делује природно да једна од компоненти покретних слика буде и звук. У тој интеракцији и слика и звук доживљавају трансформацију под утицајем једног на друго и скупа постају нова изражајна форма. Идеја комбиновања покретних слика и звука је стара готово колико и идеја покретних слика уопште. Едвард Мејбриџ (Eadweard Muybridge, 1830 -1904.) је тврдио да је 1888. године предложио систем који би комбиновао његов изум *зоопраксископ* и Едисонову технологију за снимање звука. Ова сарадња није остварена, али је Едисон 1895. године патентирао свој изум *кинетофон*, који је комбиновао *кинетоскоп* и систем за снимање звука. Прва јавна пројекција звучног филма одржана је у Паризу 1900. године, али су прошле деценије пре него што је овај изум пронашао комерцијалну употребу. Филмски ствараоци, а нарочито аниматори, врло брзо су схватили снагу и продорност атракције која настаје комбинацијом покретне слике и звука, нарочито музике. Тајминг и ритам у анимацији и филмској монтажи имају доста сличности са тајмингом и ритмом у музици. Природа анимираног филма омогућава аутору да генерише и усклађује покрет у потпуности у складу са својом намером, додатно је допринело успостављању синтезе анимираног филма и музике, у којој композитор такође организује тонове искључиво према свом нахођењу. Један од најпознатијих облика

синхроног односа је поступак „микимаусирања“ или „мајкмаусинг“. „Микимаусирање“ је поступак прецизног поклапања покрета анимираних елемената са звуком. Овај поступак је први пут употребио Волт Дизни у свом филму *Пароброд Вили*, из 1928. Ову технику је усавршио у свом филму *Игра костура* из 1929. Циљ овог поступка је појачана динамика и духовитост казивања. Њиме се постиже нарочито атрактивна аудио-визуелна синтеза. Музика диктира или строго прати визуелна дешавања, тако да ритмичка структура анимације постаје аналогна структури музичке композиције. У комбинацији слике и звука на овај начин долази до неочекиваних комбинација звука са значењем слике, покретом и бојом. Овај поступак се користи и у играном филму, и то најчешће у комедијама и мјузиклима. Овакав приступ је природна и логична веза музике и покрета. Покрет и музика су најпре егзистирали менђусобно интегрисани у једну целину, као плес праћен ритмичном музиком. Претпоставља се да је плес најстарија од свих уметности. Пошто се уметничко изражавање заснива на превођењу емотивног набоја у конкретан облик, ритмовани и организовани покрети се могу објаснити као најранији ликовни и кинестетички израз унутрашњег набоја. Плес је уметност у којој је форма сâм човек у покрету. Први облици музике су звукови организовани тако да прате покрете играча. Међутим, покретне слике саме по себи се могу третирати као кинестетичке композиције. Звук не мора нужно пратити покрете на екрану. Пошто су покретне слике оркестрација кретања у времену, звук и музика се могу схватити као нова група *инструмената* која учествује у аудио-визуелној форми. Са те тачке гледишта, покрет и звук могу бити и порпуно супростављени. Могу *свирати* потпуно различите мелодије. Свака компонента има своју улогу у аудио-визуелном оркестру и једна другу не подражавају, већ се преплићу и утичу једна на другу. Овај приступ се назива *аудио-визуелни контрапункт*. Без обзира о којој уметности је реч, контраст елемената је најчешће најузбудљивији. Исти случај је и са односом покрета и звука. Контрапункт слике и звука углавном подразумева њихово неслагање и супротстављање. У успостављању аудио-визуелне синтезе, контрапункт даје највеће могућности, јер се њиме могу побудити сложена и слојевита осећања.

Условно се може рећи да се синхронитет може успешније користити када желимо да изразимо слагање, одсуство сукоба, лакоћу покрета и деловања, склад, полет... Контрапункт, с друге стране, својом природом сугерише сукоб и извесно неслагање. Условно се може рећи да се контрапунктом могу сугерисати сложенија осећања и

комбинација више различитих душевних стања. Наизменичним комбиновањем синхроног и асинхроног приступа код публике ће наизменично сугерисати мање или више складно или сукобљено осећање и/или деловање. Процена овог тренутка је препуштена осећају и таленту аутора. Такође зависи у великој мери од осећања сугерисаних музичком нумером, садржајем текста и јединственим утиском који желимо да постигнемо.

Музика и поезија

Заједничка особина музике и поезије је пре свега у томе што се и једна и друга подразумевају звук као основно изражајно средство. Ова аналогија постоји у сфери емоционалног изражавања, док музика, за разлику од поезије, не може изразити конкретан интелектуални садржај. Ову сличност најбоље ћемо разумети уколико се поново осврнемо на прве облике синкретичне уметности. И језик и музика су настали из примарних, неартикулисаних, чисто емотивних израза задовољства и бола. Примарни крици су, развојем човекове свести, у литератури обилувани у речи, а у музици у тонове. И речи и тонови у нама побуђују емоције, с том разликом што музика, за разлику од литературе не подразумева конкретна значења. Прозодијски и метрички ритам такође има велике сличности са музичким ритмом. Неоспорно је да неке песме непосредније допиру до наших емоција од других, као што и неке мелодије далеко непосредније и интезивније допиру до емоција слушаоца. Разлог те појаве је ритам, који је заједнички и музици и поезији. Прожимање музичке уметности и поезије највише долази до изражаја у уметности певања. Певање је чин стварања музике органима за говор. Певање је у основи комбинација говора и музике. Говор који је надограђен помоћу тоналитета и ритма. Певање најчешће подразумева музичку пратњу која наглашава тоналитет и ритам. Иако је ова комбинација најчешће заступљена, певање не мора обавезно подразумевати музичку пратњу. Стварање музичких тонова гласом је вероватно први облик музичког изражавања људског рода. Глас је основни музички инструмент, а певање вероватно предходи и говорном језику. Свака људска култура, без обзира колико се изоловано развијала, поседује песму као део своје културе. У примитивним културама певање је изузетно важан део

магијских и религијских обреда. Оно је такође представљало начин приповедања митова и историјских догађаја битних за развој једне културе. Код неких народа постоји чак веровање да је цео свет настао певањем богова и да је на тај начин материјализован.

Верује се да су најранији облици песме били импровизовани и индивидуалног карактера. Подразумевали су имитацију звукова из природе. Када је певање постало оно што је данас, смислено комуницирање језиком и музиком није могуће са сигурношћу утврдити. Предпоставља се да рани облик овог чина претходи настанку језика. На основу закључака до којих су научници дошли посматрањем култура у раној фази развоја, које и данас постоје, само музичко изражавање је започело вокално, једноставним мелодичним образцима који су се понављали. Такође је утврђено да постоје изражене сличности језика једног народа и његове музичке традиције. Везе музике и језика су доста комплексне и нису до краја објашњене. Најранији познати облик певања је традиционално полифоно певање, које се базира на паралелним мелодијским интервалима позива и одговора које певају људи подељени у групе. Са сигурношћу се не може утврдити када се вокална музика издвојила као засебна област ,али је познато да је постојала у месопотамијској цивилизацији. Најстарији забележени облик ове врсте стваралаштва је сумерска *Химна постању*, за коју се верује да је настала пре 800. године пре нове ере. Вокално-инструментална музика била је значајан саставни део староегипатске културе још у Старом царству (IV миленијум пре нове ере). У старогрчкој култури, певање је било уско повезано са плесом и свим облицима литературе. Извођење ода, хвалоспева и драма подразумевало је вокалне и плесне извођаче. Стари Грци су до 500. године пре нове ере развили сложене технике певања и детаљно их објаснили. Захваљујући питагорејској филозофској школи почела је са развојем и теорија музичке уметности. Када је реч о осталим старим културама, познато је да су у оквиру јеврејске музичке традиције постојала литерарна дела намењена певању. *Давидови псалми* и *Химна Соломону* су се првобитно певале. Верска појања су подразумевала интонацију светог текста на основу традиционалне мелодијске формуле исписане посебним симболима (*та'амим*).

Оно што бих такође поменуо је особеност вокалне музике коју не поседује инструментална музика. Та особеност је употреба језика којим се саопштавају садржаји конкретне значења, што је ван сфере инструменталне музике. Филм такође, помоћу слике и говора , саопштава конкретни садржај, истовремено га орагнизујући у изражајну ритмичку

целину, која је по својој природи изузетно блиска музици. Људски глас је једини инструмент који обједињује могућности музике и изражавање конкретног садржаја.

Сам текст музичке композиције и музика могу ступати у различите међусобне односе. Жан Реноар поводом ове теме каже: „Чини ми се да речи ’Волим те’ треба да прати музика типа ’Баш ме брига за тебе’ и обрнуто, речи ’Баш ме брига за тебе’ треба да прати сентиментална музика.“ (Јежи Плажевски, *Језик филма*). На овај начин се код слушаоца ствара сукоб осећања, који може створити изузетно интензиван емотивни набој.

Анимација

Термин анимација потиче из латинског језика. Ранко Мунитић у својој књизи *Естетика анимације* наводи четири речи које имају исти корен и чије се значење креће у оквиру овога појма:

Анима, именица женског рода, на првој инстанци означава ваздух, на другој – ветар (дакле, покретање ваздуха), на трећој – дисање (то јест, кретање ваздуха у одређеној виталној функцији), на четвртој – живот, на петој – душу;

Анимус, именица мушког рода, означава најпре живот и животну снагу, онда душу, па дух, затим ум и разум, коначно – мишљење и расуђивање;

Анимацио означава битно својство животности, виталности, код свих бића;

Анимаре значи најпре напунити ваздухом, затим – дисати, и најважније – удахнути живот, оживети;

Сагледан у читавом распону, подразумева непокретну материју склону покрету (ваздух), затим процес покретања у механичком (ветар) и виталном правцу (дисање), па резултат тог кретања у све ширем смислу (живот, душа, ум, свест), коначно и појам оног општег својства виталитета у живим бићима.

Анимација се најчешће схвата као облик филмске уметности. Међутим, она има једну особину која се у великој мери удаљава од филма. Анимација, за разлику од живо снимљеног филма, вуче корене из графичких и пластичких уметности, пошто су њене слике рукотворене, а њену композицију, боју и покрет одређује аутор. И уживо снимљеним филмовима све што је обухваћено призором има значење, али то значење може произаћи из случајног присуства неког детаља, који не нарушава редитељевој концепцију, али јој, самим својим присуством, додаје одређени (макар минимални) вишак значења. Такво случајно присуство детаља може бити, на пример, зрак сунца који се пробио кроз облаке. Он неће, без обзира на своје непланирано присуство, угрозити замисао одређеног призора, већ може допринети животности и непоновљивости. Сваки такав детаљ је јасна манифестација природне случајности, неизбежне категорије у таквом стваралачком поступку. Код анимације све треба створити, то јест осмислити, па нацртати или моделовати, и на крају покренути. Нема, дакле, случајне интервенције у анимацијском

запису. И онда када стваралац тога није ни свестан, када интуитивно формира призор и покрет, он ипак искључује могућности случајне промене. Када је потребно да се све створи ни из чега, када све треба нацртати или моделовати, па онда покренути, нико не би губио време, труд и средства на детаље који му не требају, на елементу који не поседује свој јасни вољни или инстиктивни креативни алиби?

Ранко Мунитић дефинише анимацију као пикто-фоно-кинетички начин изражавања. Прави анимацијски квалитет је структурална синтеза графичко-моделаторског, кинестетичког и звучног елемента или, сажетије, органска симбиоза визуелне, мобилне и аудитивне вредности. У медијима који подразумевају покретне слике звук се дели на звучну кулису или опрему, и музичку пратњу. Први од њих подразумева гласове и шуме. Шумови могу бити природни и вештачки створени. Приликом употребе природних звукова у анимацији може доћи до неслагања слике и звука, јер природни звици не одговарају стилизованим анимираним сликама.

Оно што музика постиже звуком, анимација постиже покретом. Тежња за повезивањем покрета и звука може се пратити од далеке прошлости, од почетка човечанства. Ову тежњу препознајемо у потреби човека да исказује своје емоције покретом, односно у потреби да плеше. Мишљења антрополога су подељена када је реч о томе шта је старије, музика или плес. На ово питање вероватно није ни потребно давати одговор. Оног тренутка када је човек почео да плеше, појавила се потреба да покрет буде испраћен одређеним звуком. Или обрнуто. Када је почео да ритмички организује звук, појавила се и потреба да тај звук испрати покретима тела. Из неког разлога ове две активности су уско повезане у људском бићу. Вероватно због тога што у физичком свету једно подразумева друго. Све што се креће производи осцилације ваздуха, које углавном региструјемо као звук. Један од првих анимираних филмова (први и једини анимиран филм браће Лимијер) *Le Squelette joyeux* из 1897, приказује лутку људског скелета која плеше.

Ако изузмемо плесање уз музику, које је старо колико и човек, веза звука и покрета, у естетској комуникацији, највише долази до изражаја у анимираном филму. Филмски ствараоци су почели да комбинују анимацију и музику од оног тренутка када је развој технологије то омогућио. Још од првих звучних анимираних филмова, као што су *Пароброд Вили* Волта Дизнија и *Композиција у плавом* Оскара Фишингера, постало је

очигледно да између звука и анимације постоји снажна узајамна повезаност. Ова повезаност се може објаснити тиме што и један и други медиј поседују математички дефинисану основу и развијају се у времену одређеном брзином. Пошто покрет у анимацији потиче на основу одређеног броја статичних сличица, квадрата или фрејмова, могуће је анимираном сликом изузетно прецизно испратити промене које настају у звуку, односно музици. На тај начин анимација може преузети музички ритам и прецизно испратити музички такт. О овом поступку, познатом као „микимаусирање“, већ је било речи у претходном делу текста. Треба поменути да је један квадрат, коме у филму одговара један двадесетчетврти део секунде, превише кратак да би био аудитивно мерљив. Из тог разлога, као временска јединица у анимацији се користи пола секунде, односно дванаест сличица, што је трајање једног корака приликом ходања нормалном брзином. Претерана доследност у поштовању било које формуле, па и ове, није препоручљива јер може довести до аудио-визуелне монотоније. Због тога од сваког правила треба одступити када се за то укаже повољна прилика. На тај начин дело ће бити суштински аудиовизуелно, а посматрача ће држати у сталној неизвесности јер му аутор неће дозволити да се навикне на један приступ, и самим тим изгуби интересовање.

Када је реч о односу атмосфере која влада у музици и атмосфере слике, очигледна је и аналогија доминације светлих тонова у слици и дурског кључа у музици. Ова аналогија важи и када је реч о доминацији тамних тонова слике и молском кључу у музици.

Синхрони однос није једини приступ када је реч о комбиновању покретне слике и звука. Ова два елемента музичког анимираног филма се могу комбиновати на безброј начина. Вероватно је најбоље схватити их као два *оркестра* који заједно *наступају*. Један оркестар је визуелни, а други музички. Са ове тачке гледишта сваки однос је исправан уколико се музика и покретна слика органски прожимају. Покрет у слици и звучна дешавања чак могу бити и сукобљени. Брзи покрети на екрану могу успешно бити повезани са динамичном музиком, али и обрнуто. Уколико у самом драмском дешавању постоји наглашено неслагање, контрапункт је можда бољи поступак од синхронитета. Као што сам већ поменуо, број ових комбинација је огроман, и било би незахвално и непотребно класификовати га. Може се рећи да је исправан сваки поступак који интезивно делује на посматрача и у складу је са утиском који аутор жели да сугерише.

Сценографија

Сценографија или декор је визуелни елемент филма који подразумева ликовну обраду простора у коме се радња одвија. Потиче од грчких речи *σκηνη*, што значи *сцена*, и *γραφειν*, што значи *писати* или *описати*. Односи се на ликовну обрду и израду позадине и окружења у позоришној уметности, филму и телевизији. Савремено значење овог термина подразумева осмишљавање простора у коме ће се одиграти најразличитији догађаји, од перформанса до политичких и других манифестација. Када је реч о дигиталној технологији, овај термин подразумева и осмишљавање виртуелних окружења анимираног филма и компјутерских игри.

Уопштено говорећи, може се поделити на природну и вештачку. Природни декор би поседовале сцене снимљене у реалном окружењу, без конкретних интервенција аутора дела или сценографа. Вештачка сценографија представља окружење радње осмишљено и креирано од стране аутора или сценографа. Природни декор се мање покорава ауторовој вољи од вештачког. Он садржи више неутралних и насумичних елемената у односу на радњу. Сценографија анимираног филма је најчешће вештачки створена, јер су аутор филма или сценограф задужени за осмишљавање окружења. Она је највећим делом створена њиховом намером и вољом без претераног уплива случајности, коју је у случају природне сценографије тешко избећи. Окружење анимираног филма не мора нужно бити вештачки створено. Данашња технологија подразумева релативно једноставан поступак комбиновања живе и компјутерски генерисане слике. На тај начин се компјутерски генерисани актери могу комбиновати са живом сликом окружења.

Сценографију, без обзира да ли је природна или вештачка, никако не треба схватити као пуки избор простора у коме ће се радња одиграти. Она је изузетно значајна када треба сугрисати одређени емотивни набој унутар самих актера и/или њихов однос, ситуацију у којој се налазе. Федерико Фелини поводом избора места одигравања радње каже: „Ако се на пример – што се не односи само на *Улицу*, већ на све филмове као што су показале *Дангубе* – одлучне сцене одигравају на морској обали или ноћу на трговима малих градића, то је због тога што у сваком мом филму главне личности преживљавају у *једном* тренутку кризу, за коју најбољу позадину, по мом мишљењу, представља морска

обала и тргови у ноћи, јер ћутање и осама ноћи или мора идеално концентришу пажњу на борбу у човековој души.“ (Јежи Плажевски, *Језик филма*).

Сценографијом се може приказати и сугерисати читав низ информација значајних за драмску ситуацију и/или стање протагониста. Декор ентеријера може приказати менталите актера, његове склоности, занимање, његово психичко стање, расположење... Њиме се може створити одговарајући штимунг којим се наглашава драмска напетост. Њоме се сугерише ситуација у којој се актер или актери налазе, јер он у визуелним уметностима буквално и јесте окружење у коме се неко налази. Може бити и пројекција јунаковог *Ја*. У филму *Кабинет доктора Калигарија*, експресионистички сликари Варм, Рајман и Рериг су деформацијама архитектуре и предмета сугерисали искривљене погледе протагонисте на свет који га окружује. Психичко стање јунака су сугерисали кроз искривљену представу света који га окружује. У филму *Девојка и храст*, девојка је приказана у позадини огромног храста када је задовољна и сигурна у себе, а у позадини малог дрвета када је несигурна, нерасположена и када преживљава унутрашњу дилему.

Осмишљеном употребом декора може се на дискретан начин посматрачу приказати и сугерисати читав низ различитих информација и психичких и/или физичких стања. Овој проблематици никако не треба приступати олако. Чак и када се декор користи насумично и произвољно, он посматрачу говори нешто било о самом актеру, његовом унутрашњем стању или ситуацији и околностима у којима се налази.

Костим

Француски костимограф Жак Манијел (Jacques Manuel) костим дефинише као декор човека. Он истиче да свако одело постаје костим на екрану зато што потискује индивидуалност глумца и истиче индивидуалност актера. Бела Балаж истиче да циљ костима није да дефинише обичаје, укусу или моду протагонисте, већ да дефинише задатак личности. Костим је свакако ликовни елемент који делује најближе са филмским актером. Први утисак посматрача, када се нека личност први пут појави на платну или екрану, заснива се управо на томе како је та личност обучена. Може се рећи да костим има више утицаја на посматрача од саме физиономије актера. Време у коме живимо карактеристично је по стандардизацији одевања, тако да улога костима може често бити занемарена. Управо због снаге којом костим утиче на начин којим сагледавамо протагонисте филмског дешавања, многи редитељи, као што су Ајзенштајн и Довженко, сами су осмишљавали и цртали костиме за своје филмове. Костим може да прикаже и сугерише читав низ информација, односа и емоција. На пример, информише посматрача о времену радње, друштвеном положају јунака, и тако даље. Вероватно једна од најзначајнијих улога костима је да сугерише карактер јунака, његов темперамент, расположење и начин живота. Класичан пример овакве употребе костима може се видети у Чаплиновом филму *One A. M.* Чаплинов костим у овом филму је вероватно једна од најуспешнијих симбиоза карактера и одела које носи (искривљене ципеле, полуцилиндар, изгужвано одело и бамбусов штап).

Одело не мора само откривати податке о јунаку и његове особине. Може их и прикривати, утичући да делује као загонетна и/или нејасна личност. Овакав асинхрон прилаз отвара доста нових могућности јер стимулише посматрача да улаже интелектуални напор и ствара индивидуалну надоградњу дешавања. Жежи Плажевски поводом овога каже: „Да ли сваки професор мора бити обучен као типичан професор, а сваки обућар као типичан обућар, или обрнуто? Није ли интересантније обући професора као типичног обућара, и обрнуто? Наравно, онда кад ток радње остави довољно места да гледалац другим путем сазна ко је професор, а ко обућар.“ (Жежи Плажевски, *Језик филма*)

Сама промена у костиму актера може приказати драму кроз коју пролази. У Реноаровом филму *Кучка*, редитељ започиње филм кадровима јунака у смокингу. Како

радња филма одмиче, јунаково одело постаје све бедније. На крају филма јунак проси у ритама. На овај начин је променом гардеробе јунака приказан његов морални и финансијски суноврат.

Костим даје могућности и за разне поступке којима се изазива комичан ефекат. Класичан пример овакве употребе костима може се видети у мјузиклу *Hellzapoppin'* (1941) Хенрија Потера (Henry Codman Potter, 1835 -1908), у коме група глумаца хода кроз филмски студио пролазећи из једног декора у други. Упоредо са декором, мења се и њихов костим. У снежном пејзажу одевени су у одела од крзна, у декору француског двора XVII века на себи имају костиме мускетара.

Иако суштинске разлике у примени и улози сценографије, костима и осталих реквизита нема када је реч о односу њихове примене у музичком и играном филму, постоје и извесне разлике. Због своје често апстрактне форме и кратког трајања, у музичком филму, а нарочито у музичком споту, поменути ликовни елементи се могу користити слободније него када је реч о играном филму. Пошто је музички филм често сличан апстрактном филму, који не подразумева прецизне временско просторне односе, значење сценографије, костима и реквизита, њихова симболична или алегоријска улога могу остати недефинисани. На тај начин посматрач ће сам стварати личне асоцијације када је реч о њиховом значењу. Овакав приступ се неретко користи и у играном филму, али његово претерано и неоправдано присуство може створити конфузију у свести посматрача.

Костим и сценографија су такође били саставни, а можда и најзначајнији ликовни елемент ритуала примитивног човека. Из тог разлога наша свест их доста лако интегрише са музиком и/или покретом. Иако у музичком филму буквално или пренесено значење ових елемената може бити доста слободно, сваки ликовни мотив који употребимо ће стварати извесно значење, и не треба му олако приступати. Далеко од тога да све треба прецизно објаснити. У том случају аутор не оставља простор за индивидуалну надоградњу и тумачење посматрача. Али уколико сви елементи остану нејасни, створиће се подједнако сувопаран ефекат као и када је све објашњено. Процена који визуелни елеменат треба објаснити а који препустити машти посматрача, зависи од талента и инвентивности аутора.

Анализа практичног рада

Редитељска експликација

Анимирани музички филм *Супермаркет* је настао као резултат истраживања из области 3Д анимације, постпродукције, филмске монтаже и односа слике и звука. У уводном делу овог текста навео сам зашто сам се одлучио за музички филм као тему овог истраживања. Једино бих још једном поменуо да је код овог облика филмске уметности фасцинантна ширина приступа коју подразумева, као и његова сложена мултимедијална структура. Као основа за реализацију филма послужила ми је нумера домаћег кант-аутора *Краљ Чачка*, која се зове *Плати на се клати*. За ову нумеру сам се одлучио пре свега због актуелних проблема потрошачког друштва којима се бави. Нумера се састоји из четири строфе и рефрена. У строфама аутор набраја различите појмове који приказују потребе и жеље савременог човека. Свака строфа се завршава речју *плати*. Рефрен се односи на човеков труд и немогућност да ово постигне. Прва могућност која ми се наметнула као решење, била би две визуелне целине које би се међусобно преплитале. Одлучио сам да визуелни панораман строфама буде живо снимљена сцена из супермаркета, у којој би се, у субјективном кадру, видела жичана колица која се крећу између рафова и пуне артиклима. Као визуелну представу рефрена, у коме се говори о човековом труду и немоћи да достојанствено проведе живот у друштву данашњице, одлучио сам да израдим више анимираних секвенци у којима бих, између осталог, приказао актера који трчи по покретној платформи кружног облика. Првобитна замисао је била да поменуте визуелне целине буду монтажно организоване тако да прате строфе и рефрен, којима су инспирисане. Касније сам од овог приступа одустао јер се у пракси није показао адекватан. Закључио сам да је бољи приступ спонтано организовати материјал у односу на динамику музике и садржај текста. На овај начин би се избегла баналност у приступу и превише директан однос садржаја слике и значења текста песме.

Покретна платформа по којој актер корача део је механизма који функционише на принципу филмског пројектора.



Трчањем, актер покреће филмску траку на којој је забележена живо снимљена сцена из супермаркета. Због положаја у механизму, актер види само садржај забележен на филмској траци. Он има утисак да се налази у супермаркету и да испред себе гура жичана колица.



Док корача, трака се креће напред и колица се пуне производима, а када посустане, трака се враћа на почетак. Цео механизам се налази у металној просторији која је део монументалне грађевине састављене од великог броја сличних одаја. Што су спратови грађевине виши, то су собе пространије и мање их је. Читава грађевина је лоцирана на масивном сплаву који плови непрегледном воденом површином.



За мотив супермаркета сам се одлучио јер је он најприкладнији симбол потрошачког друштва, кога смо сви део. *Поседовати* и *куповати* су постали синоними за *бити*. Човек у данашњем свету често подсећа на магарца испред чије главе је штап са шаргарепом, да би брже ходао, и који на крају изнемогне и подлегне под сопственим теретом. Да парадокс буде већи, већина друштава овакав систем прихвата, не размишљајући о другачијим, хуманијим могућностима. Збуњен животом, човек не зна шта би с њим. Не желећи о њему ни да размишља, проналази најразличитије алтернативе. Нису без разлога шопинг-молони постали центри савременог живота. *Купујем, дакле јесам* (*I shop, therefor I am*), као што каже Барбара Кругер у једном од својих радова. Опште прихваћен симбол куповине су управо жичана колица. Из ових разлога дошао сам до закључка да је мотив жичаних колица која се крећу супермаркетом адекватан симбол савременог потрошачког друштва. Када је реч о визуелно-динамичким особинама оваквог снимка, навео бих следеће. Реч је о покрету камере познатом као *фар* (*фар унапред* и *фар уназад* или *фар* и *контрафар*). Овај покрет камере код посматрача изазива најинтезивнији кинестетички доживљај, јер ствара најизраженију илузију тродимензионалног простора на екрану. Камера се креће напред и назад током снимања, чиме до изражаја долази дубина простора, што је основна разлика дводимензионалног простора екрана и тродимензионалног простора света који нас окружује. Успешно сугерисање треће димензије изузетно је важан фактор приликом представљања виртуелног света уметничке креације. Такође, овај облик кретања камере учинио ми се подесан у комбинацији са релативно статичном позицијом актера. Кретање унапред сугерисало би илузију напретка, а кретање уназад илузију назадовања. Односом релативне статичности протагонисте и илузије покрета коју види, додатно је сугерисан човеков апсурдан и трагикомичан положај. Актер види илузију покрета док суштински хода у месту. Посветити живот материјалистичким вредностима је бесмислено и трагично ако се осврнемо на амбис простора и времена, што овај свет суштински и јесте. Ако је напредак за човека уопште и могућ, сигурно на подразумева вредности које нам намеће потрошачко друштво.

Иако сам пре почетка реализације био у дилеми да ли секвенце онога што протагониста види треба снимити камером или креирати техником компјутерске анимације, из два разлога сам се одлучио за прво. Најпре сам дошао до претпоставке да ће општи утисак бити ефектнији уколико оно што актер види буде приказано реално, на

начин на који сви ми перципирамо реалност. Ако његову илузију прикажем хиперреално, онда ће и сам компјутерски генерисан актер и окружење у коме се налази изазвати интензивнију пројекцију и идентификацију посматрача. Сматрам да је овакав приступ убедљивији него да је ситуација обрнута, то јест протагониста снимљен, а супермаркет компјутерски генерисан. Други разлог је чисто практичне природе. Најједноставније решење је најчешће и најбоље. Другим речима, све што је једноставније снимити камером него компјутерски генерисати, треба снимити. И обрнуто.

Следећи мотив који захтева објашњење је сам механизам који протагониста покреће. Осмишљен је по узору на филмски пројектор који својим ходом покреће човек. Ходењем или трчањем по кружној платформи покреће се филмска трака чији садржај је секвенца кретања супермаркетом. Протагониста на очима има маску, кроз коју види једино садржај филмске траке. Док трчи, трака се креће напред. Актер има утисак да се и он креће напред и да се колица пуне производима. Када га снага изда и посустане, трака се враћа уназад и колица се празне. За пројекцију се користи дневна светлост која у просторију улази кроз кружни отвор са сочивом. Због положаја у механизму, актер може да види само садржај забележен на филмској траци, тако да има утисак да се налази у супермаркету. Упоредо са механизмом филмског пројектора, он навија масивну опругу која му се налази иза леђа. Опруга има функцију да покрене механизам пројектора у супротном смеру и врати траку на почетак када актер посустане. Друга функција је да покреће пумпу за ваздух с друге стране кутије и ставара ваздушни притисак у сферичном резервоару. Компресовани ваздух се користи као енергија за механизам који покреће брод.





Људска фигура која покреће механизам налик филмском пројектору алегорија је живота у илузији. Човеку је понуђен најпримитивнија идеја среће и слободе, а он ју је, због своје слабости и несавршености, прихватио. Ова идеја није нова. Још у V веку пре н. е., Платон је у свом делу *Држава* писао да људи живот проводе оковани у пећини. Реалност коју виде само су сенке на зидовима пећине. „Замисли да људи живе у некој подземној пећини, и да се дуж целе пећине провлачи један широк отвор који води горе, према светлости. У тој пећини живе они од детињства и имају окове око бедара и вратова тако да се не могу маћи с места, а гледају само напред, јер због окова не могу окретати главе. Светлост им, међутим, долази од ватре која гори изнад њих и далеко иза њихових леђа. Између ватре и окованих води горе пут, а поред њега замисли да је подигнут зид као ограда какву подижу мађионичари да изнад ње показују своју вештину... Замисли уз то још да поред тог зида људи проносе разне справе, и то кипове људи и других животиња од камена и дрвета, као и све могуће творевине људске уметности, али тако да оне изнад зида штрче, и да при том, као што то обично бива, поједини од њих у пролазу разговарају, а други ни речи не говоре... Зар мислиш да они виде нешто друго осим својих сенки и сенки других људи, које светлост ватре баца на супротан зид пећине?“

Занимљиво је поменути да Стеван Јовичић у својој књизи *Од камере опсуре до видео-филма* као праидеју филмског пројектора наводи управо идеју пећине из Платоновог дела.

Слична је идеја је примењена и у филму *Matrix*, из 1999. године. Људи мирно проводе свој живот у електронском свету незнајући за то, док им се тела налазе у капсулама у којима су се и родили и у којима ће умрети и бити претворени у течност и интервенски дати другима као храна. Све то време док се суочавају са свакодневицом, њихово тело у капсули производи прекопотребну енергију за машине. Име тог

електронског света је *Matrix* (окружење). За разлику од сајбер-механизма *окружења* у поменутом филму, ја сам се одлучио за доста примитивнији механизам зупчаника и опруга. Сматрао сам да је овакав приступ прикладнији да би се сугерисали сурови и примитивни механизми на којима ово друштво функционише.

Сам изглед протагонисте такође захтева извесно објашњење. Првобитна замисао је била да модел буде израђен по узору на физиономију аутора музичке композиције. Модел који је планирано да буде употребљен тако је и израђен. Да бих избегао превише директан однос музике и слике, као и да бих постигао општу алегорију човека у незавидном положају, од те намере сам у току рад одустао. Најнезавиднији положај човека подразумева ускраћивање слободе и права. У робовласничком систему, роб није имао никаква права и сматран је потрошном робом и оруђем. Начин на који човек данашњице проводи живот све чешће се дефинише као облик модерног ропства. Већи део популације робује свему и свачему. Новац који плаћа држави у виду пореза само се малим делом користи за оно што би требало, то јест за унапређење друштва у општем смислу. Да би елементарно живели, људи троше више новца него што могу да зараде, тако да се налазе у константном дугу, било банкама, било држави. Робујемо различитим трендовима и стандардима који нам се сервирају путем медија, а све у циљу да још више радимо и/или се задужујемо, како би били у могућности да купујемо оно што нам суштински није ни потребно. Једини који у целој ситуацији профитирају су они који овим друштвом управљају, политичари и финансијска елита. Просечан човек је остао роб а да тога није ни свестан. Из тог разлога одлучио сам се за протагонисту измучене физиономије, у отрцаним панталонама. На овај начин сам желео да постигнем контраст онога што он јесте, односно незавидног положаја у коме се налази и илузије која му се презентује.

Извор светлости, потребан да би пројектор функционисао, је Сунце. Овај мотив сам одабрао да бих сугерисао прозаичне вредности које човек прихвата како би компензовао мањак духовног развоја. Сунце је извор светлости, топлине и живота. Његови зраци представљају небеске и духовне утицаје што их прима Земља. Хиндуски текстови сматрају Сунце извориштем и исходиштем свега што постоји. Оно је извориште универзалног космичког разума. Сунце које даје светлост и небо које је њиме осветљено симболизују интелект и надсвесно. Сунце је симбол просветљења. Оно изражава срећу онога ко зна

бити у складу са природом. Физичари говоре да живимо од позајмљене светлости. Уместо да се окрене суштини егзистенције и свом духовном развоју, просечан човек бира сурогат.

Кутију у којој се налази протагониста, заједно са сличним кутијама, сместио сам на пловећи објекат, односно брод, из два разлога. Први, мање битан, је успостављање синхроног односа садржаја филма и текста музичке нумере. Први стих рефрена гласи: *Радио си на броду ...* Други, значајнији разлог, је намера да воденим пространством, којим брод плови, сугеришем бескрај простора и времена, пред којим су поменути системи вредности, који нам се намећу, бесмислени. Брод и конструкција, састављена од кутија, симбол је друштва и цивилизације. Океан је симбол просторне и временске бесконачности. Као инспирација за овакав приступ посужила ми је тибетна ска пословица која каже да је свака цивилизација само станиште у пустињи. Не постоји ништа моћније на овом свету од времена и пролазности. Све што је настало, самим тим је и нестало. То је случај са свим цивилизацијама које су постојале пре ове. Више је него неизбежно да ће се исто догодити и са овом. То је разлог због ког брод на крају тоне и конструкција се распада. Бесконачност и пролазност су једино сигурне. Саме по себи, оне нису ни лоше ни добре. Лоше је што се човек и човечанство, немоћни да их прихвате као реално стање ствари, радије окрећу животу у илузији.



Након невремена и пада са брода, актер поново устаје и наставља да хода по платформи. Разлика је у томе што сада види где се стварно налази. Такође, и даље види корпу из супермаркета, која се више не креће између рафова, већ плива у океану. Овим поступком сам желео да прикажем, пре свега, разбијање илузије. Извесна нелогичност, која се у овом делу може уочити, служи како би се додатно привукла пажња и ангажовала свест посматрача, као и да би се изазвао апсурдан и трагикомичан утисак.



Када је реч о динамичком односу музичке нумере, анимираних и живо снимљених секвенци, рекао бих следеће. Највећи изазов је био како ускладити ритам и темпо музичке нумере са наративном структуром, какву сам планирао да филм поседује. Намера ми је била да анимацији и монтажној организацији приступим у складу са структуром музичке композиције, а да тиме не угрзим јасноћу и континуитет дешавања. Пошто сам реализацију музичког филма започео са претпоставком да таква форма у себи обједињује различите утицаје, желео сам да се они бар делимично наслуте. Под различитим утицајима подразумевам апстрактни филм, наративни филм и плес. Утицај апстрактног филма подразумева организацију анимираних и живо снимљених секвенци на ритмички сличан начин као што је тонски организована музичка нумера коју сам користио као основу. Утицај наративног филма подразумева орјентацију у времену и простору, и јасну хронологију дешавања, како би филм на гледаоца деловао као наративна целина. Утицај плеса подразумева усклађивање покрета актера и покрета забележеног камером, са ритмом и темпом музичке нумере. Ход се обично не подразумева као плес. Међутим, ако се осврнемо на дефиницију плеса, видећемо да он може да подразумева сваки ритмички усклађен и организован покрет. Самим тим то може бити и ход којим се покреће механизам илузије. Ходање је, такође, природни начин на који се човек креће, а покрет је основна манифестација живота и постојања. Занимљиво је поменути да је један од маркентишких трикова и музика у супермаркетима. Доказано је да ће адекватним избором музике потрошач бити стимулисан да више купује. Музика стимулише све страсти, па и потрошачку. За овакав синхрон однос покрета протагонисте и музичког ритма и темпа одлучио сам се да бих лакше ускладио покретне слике и музику, али и да бих изазвао донекле трагикомичан утисак, који је очигледан ако сагледамо контекст дешавања.

Следећи аспект рада који бих поменуо су светло и колорит. Расвета је један од пресудних фактора стварања атмосфере у свим уметностима које подразумевају визуелни аспект. Према карактеру расвете разликујемо слику светлих тонова, слику средњих тонова и слику тамних тонова. Планирано је да, према драмском контексту, у филму буду заступљена сва три типа расвете. Дешавања у кутији са механизмом би подразумевала доминацију тамних тонова, видео снимак дешавања у супермаркету доминацију светлих тонова, и дешавања на отвореном мору, односно екстеријеру, доминацију средњих тонова. Дешавања у кутији са механизмом подразумевају пригушену расвету, како би се сугерисала незавидна и драматична позиција актера. Доминацијом светлих тонова у секвенцама снимљеним у супермаркету била би сугерисана моћ илузије у којој се протагониста налази. Доминација тонова средње осветљености у сценама екстеријера била би употребљена како би се сугерисала реалистичност опште ситуације у којој се радња одвија. Тамни тонови би доминирали и када је реч о секвенци невремена како би се сугерисала драматичност дешавања. Од овог приступа сам био принуђен да донекле одступим како бих изворни материјал уверљивије повезао у јединствену целину. Другим речима, био сам принуђен да ускладим колорит и осветљење изворног материјала више него што сам првобитно планирао. Када је реч о колориту, делимично живље и интензивније боје сузаступљене су једино у случају секвенце снимљене у супермаркету. Разлог овог поступка је истицање илузије у којој се протагониста налази. Амбијент кутије са механизмом такође поседује колорит, али блажег интензитета. Избор колорита и декоративних мотива ове секвенце условљен је атмосфером музичке композиције која подсећа на музику карактеристичну за забавне паркове. Из тог разлога колорит и декоративни елементи осмишљени су по узору на естетику забавног парка. Овај избор је направљен са још једним циљем: да би се приказао опсенарски карактер механизма потрошачког друштва. Остатак филма поседује прилично оскудан колорит, јер је циљ ових секвенци да сугеришу огољено стање ствари. Разлика у перцепцији боје и у перцепцији црно-белог је и психолошки и физиолошки доста велика. Боја се најчешће односи на емоције, а црно-бело на хладан однос према свету. Ми прихватамо црно-белу и сиву презентацију слике као забелешку истине и чињеничног стања. Занимљив је и случај са фотографијом у боји. Све до шездесетих година XX века, а у неким земљама и дуже,

фотографија у боји се није могла користити у документима којима се доказује идентитет. Сматрало се да није довољно верна.

Поред секвенце снимљене у супермаркету, живо снимљени материјал се појављује као још један фрагмент филма. Очи и део лица протагонисте, виђени испод маске, такође су снимљени видео камером. Првобитни план је био да и овај сегмент рада буде анимиран, али сам од њега, у току рада, одустао из неколико разлога. Први разлог је да бих успешније стилски повезао видео секвенцу кретања супермаркетом са остатком рада, који је комјутерски генерисан. Други разлог је да бих уверљивије сугерисао посматрачу да је у филму реч о живом људком бићу. Трећи разлог је исти као и у случају секвенце супермаркета, и односи се на логику по којој све што може да се сними, треба снимити.

Ниједна ни друга секвенца нису коришћене у свом изворном облику. Подразумевају убрзан покрет и значајне измене када је реч о колориту и комбиновању са другим видео секвенцама.

После пада са брода и престанка олује, кутија у којој је актер остаје да плута на океану. Пошто поново долази свести, протагониста устаје и наставља да хода по платформи. Механизам који је служио за компресовање ваздуха, потребног за покретање брода, сада покреће само његову кутију, која одлази у непознато. Крај филма је осмишљен тако да остане делимично недоречен. Шта се након тога дешава са протагонистом, није наведено у самом филму и препуштено је машти посматрача. Сматрам да уметничко дело почиње да живи тек када посматрач почне да га проживљава. Незавршене приче су можда и најзанимљивије, јер остављају највише простора субјективној надоградњи. Смисао и живота и уметничког дела огледа се у идеји о недовршености.

Технолошки процес израде 3Д анимираног филма

Предпродукција

Када је идеја филма дефинисана кроз сценарио, приступа се процесу дизајнирања ликова и окружења у коме се радња дешава. Код великих продукција се опис ликова у писаном облику, заједно са сценаријом, прослеђују до уметничког одељења, где се креирају стотине скица и грубих цртежа карактера и окружења у којем ће се радња одвијати. Управо због тога што је скицирањем и цртачком разрадом могуће за кратко време испробати велики број опција, овај део процеса се сматра веома битним. Док се цртачким путем не разраде актери и окружење, није пожељно улазити у процес моделовања. Након дефинисања ликова и окружења, приступа се визуелизацији догађаја у оквиру сценарија. Ова фаза се састоји од скицирања и постављања приче. Скицирање приче даје општу визуелизацију догађаја који се дешавају у оквиру сценарија, док поставка приче, тј. израда *сториборда* или сликоказа, подразумева цртеже онога што се види кроз камеру када карактери делују у свом окружењу. Када се цртежи појединачних кадрова заједно монтирају у одговарајућим временским интервалима у комбинацији са звуком, добија се аниматик, који је последња фаза процеса предпродукције.

Моделовање

Следећи корак у изради 3Д компјутерски анимираног филма је моделовање актера и окружења у којем се радња одвија. Моделовање је процес креирања дигиталних површина са тродимензионалним својствима које ће на крају процеса бити рендероване у статичне или покретне слике. Моделовање је креирање илузије за око, јер се моделује само оно што се у једној сцени види. Ефекат је сличан ефекту који би се добио када би се реални објекти састојали само од своје спољне површине. Нема никаквог смисла моделовати нешто што се не види. Из тог разлога се у предпродукцији детаљно планирају поставке приче пре него што се почне са моделовањем било чега конкретног. Вајари и архитекте много лакше савладају технике моделовања од људи који немају такво предзнање. Приликом

моделовања могу се користити три врсте дигиталних површина: *NURBS*, полигоналне и *Subdivision*. У филму *Супермаркет* коришћене су полигоналне и *NURBS* површине.

Наношење текстуре на објекте

Следећи корак је материјализација и наношење текстура на објекте. У природи објекти се међусобно разликују између осталог и по материјалима од којих су направљени. Материјали се међусобно разликују у великој мери због начина на који рефлектују светло. Неки материјали више рефлектују светло од других. Најсветлија тачка од које се светло рефлектује од објекта назива се спекуларним светлом објекта. У 3Д апликацијама материјали се у општем случају класификују према начину на који се спекуларно светло израчунава код њиховог представљања. Поред интезитета којим рефлектују светло објекти се међусобно разликују и по боји и по текстури. У 3Д програмима, материјал који се додељује објекту називају се *шејдер* (*shader*).

Атрибути које *шејдер* поседује су боја, блиставост, испупченост, транспарентност, итд. Манипулацијом ових атрибута добијају се карактеристике материјала које они имају у реалности. Процес материјализација подразумева креирање *UV* мапа за 3Д објекте, које омогућавају да се текстуре правилно пројектују на објекат. *UV* мапе подразумевају свођење тродимензионалне површину објекта на дводимензионалну површину. Захваљујући *UV* мапама објекат се такође може ручно исликавати користећи алате понуђене у 3Д апликацијама, програме намењене у ту сврху и апликације за обраду слика као што је *Adobe Photoshop*. Приликом материјализације модела за филм *Супермаркет*, *UV* мапе су креиране у истој апликацији у којој и 3Д модели, то јест *Autodesk Maya*, док су текстуре креиране у апликацијама *Adobe Photoshop* и *Zbrush*. Поред мапа за боју модела, коришћене су и мапе за дифузност површине модела, рефлексију и сјај.

Повезивање модела са скелетом

Код карактера анимације, следећи корак је повезивање модела са скелетом, чиме се омогућава анимација карактера. Стручни назив у терминологији 3Д анимације за овај процес је *rigging*. У реалном свету, скелет је део организма који одржава облик тела и омогућава његово кретање. У 3Д анимацији зглоб скелета функционише на исти начин на који мишићи и кости заједно функционишу у правом телу. Они омогућавају

деловима коже модела да се померају, док преостали део коже остаје на свом месту. 3Д скелети се граде од костију и зглобова. Такође је могуће одређивати утицаје одређених зглобова као и имитирање дејства мишића на кожу помоћу објеката утицаја. Овај део процеса захтева доста труда и од кључног је значаја за постизање убедљивог анимираног карактера. Када је реч о моделу коришћеном у филму *Супермаркет*, овај процес је подразумевао сложен систем зглобова и алата за међусобно условљавање 3Д објеката (*constrains*). Такође је коришћена и група алата за симулирање понашања мишићног ткива (*muscle*). Ови алати су од велике користи када желимо да постигнемо реалистичну деформацију 3Д геометрије. Када је реч о анимирању механичких склопова, који су често присутни, коришћени су системи креирани од скелета, алата за условљавање, *set driven key* алата, израза (*expressions*), и тако даље.

Анимација

Када је модел повезан са скелетом и када су обављене све друге припреме, приступа се процесу анимације. Као и код класичне анимације, у 3Д компјутерској анимацији принцип се заснива на промени извесних вредности везаних за модел у одређеном временском интервалу. Те вредности подразумевају позицију, облик, боју, текстуру, као и многе друге атрибуте. Пошто се у 3Д анимацији сваки атрибут своди на нумеричку вредност, процес се заснива на дефинисању нумеричке вредности у одређеним кључним фрејмовима, односно специфичном временском оквиру. Постоји више принципа 3Д анимације. Први принцип је анимација дефинисањем кључних временских тачака. Овај принцип је преузет из традиционалне 2Д анимације. Аниматор успоставља кључне позе, а рачунар одређује понашање 3Д објеката између њих. Овај процес рачунања назива се интерполација између кључних временских тачака. Приликом сложеније анимације карактера користи се принцип кинематике. Кинематика може бити *forward* и *inverse*. У случају прве варијанте, карактер се анимира ротацијом зглобова, а код друге, променом позиције одређених контролних ручица, мења се степен ротације и позиција одређених ланаца зглобова.

Постављање осветљења

Постављање осветљења је следећи корак у изради компјутерски генерисане слике. Пре него што се изведе било какав тест *рендеровање*, потребно је поставити прикладну шему расвете како би се оно што је уређено приказало на најбољи могући начин. Пошто је светло основни визуелни елеменат и пошто посматрач пре било чега најпре региструје однос светло-тамно, ово је процес који захтева велику пажњу и фина подешавања. Добро или лоше осветљење може знатно да допринесе или да знатно осиромашује финални изглед онога што се ради. Светло, пре свега, даје атмосферу дигиталној сцени, уводи дубину и интригантност, док лоше осветљење у сцени може знатно да одвуче пажњу од анимације и осталих елемената. Проналажење праве мере приликом поставке осветљења је један од најтежих момената израде компјутерски генерисане слика. Приликом постављања виртуелне расвете у филму *Супермаркет*, коришћен је велики број различитих светлосних извора како би се постигла специфична атмосфера заступљена у већем делу рада.

Рендеровање

Предпоследњи део процеса израде компјутерски генерисане слике је рендеровање (*rendering*). Условно речено, тај део процеса почиње када се поставе камере и када се одреди финални изглед и резолуција излазне слике. Међутим, да би се у највећој могућој мери постигло оно што се жели, потребна је велика интеракција између овог процеса и свих осталих етапа продукције. Уколико је схваћен на прави начин, процес рендеровања почиње још у предпродукцији, када се планира какав ће бити финални изглед онога на чему се ради. Што је аутор боље упознат са финалним намерама, то ће бити више задовољан финалним изгледом. Код сложених сцена практикује се одвојено рендеровање различитих објеката који се накнадно спајају у процесу композитинга. Такође је пожељно да се различите карактеристике материјала, као што су боја, сенке, спекуларност и друге, рендерују одвојено, тј. објекат се рендерује у пролазима. На тај начин слика се разлаже на више елемената тако да се сваки од тих елемената може независно манипулисати у процесу композитинга. Приликом рендеровања секвенци за филм *Супермаркет* коришћен је *Mental Ray renderer*.

Постпродукција

Последњи део процеса израде анимираног или играног филма је постпродукција. Овај део процеса се односи на колористичке измене изворног материјала и поступке комбиновања слика из различитих извора у једну резултирајућу слику. Материјал добијен процесом рендеровања или снимања често је само полазна тачка приликом постизања финалног изгледа материјала за филм. Када је реч о филму *Супермаркет*, овај процес је подразумевао манипулисање колористичким вредностима изворног материјала, симулирања дубинског замућења употребом канала којим је дефинисано растојање 3Д објеката од камере (z канал) и симулирање замућења које настаје као последица покрета (*motion blur*). Овај процес је такође подразумевао примену 3Д светлосних извора како би се додатно сугерисала жељена атмосфера. Применом 3Д камере и израза за насумично понашање објеката постигнут је ефекат покрета камере из руке. На овај начин, посматрачу се презентује дешавање са додатно сугестивношћу, јер се ствара утисак субјективног кадра и документарног снимка. Приликом процеса постпродукције коришћена је апликација *Adobe After Effects*. Процес постпродукције такође подразумева и монтажу изворног материјала, као и монтажу слике и звука. У ову сврху је коришћена апликација *Adobe Premiere Pro*.

Сви ови делови процеса израде 3Д анимираног филма се међусобно у великој мери технолошки разликују. У индустријској производњи сваки од ових процеса, због технолошке комплексности и обима посла, ради различита екипа људи. Ипак, потребно је да сви делови процеса буду међусобно интерактивни. Другим речима, о процесу моделовања се размишља већ приликом планирања изгледа актера и објеката. Што је аутор више свестан шта жели да постигне као финални резултат, лакше ће реализовати своју намеру и уштедети доста времена.

Закључак

Мултимедијална природа музичког филма заслужна је за широке могућности комбиновања различитих медија у једну целину. Он подразумева утицаје сликарства, музике, плеса, позоришта, поезије и литературе уопште. Од ликовних уметности сам преузео могућност визуелног компоновања ликовних елемената. Од плеса, аранжирање покрета. Од музике, компоновање ритмова и временских секвенци, као и саму музичку нумеру на основу које је настао. Од поезије, могућност саопштавања апстрактних појмова. Уколико музичка нумера подразумева текст, музички филм ће садржати и поезију. Као литература и позориште, може приказати драмска дешавања. Пошто сви ови елементи потичу из првобитних уметничких форми, они изузетно лако ступају у међусобни однос, преплићу се, допуњују и у том односу проширују своја значења.

О односима елемената музичког филма не треба размишљати као о формулама чијом применом се могу постићи одређени резултати. Чак и ако је њихово дефинисање у уметности могуће, никако није пожељно, јер спутава неизмерне потенцијале човекове имагинације. Језик уметничког изражавања мора бити спонтан, и не сме робовати дефинисаним обрасцима. Анализирање музичког филма, разлагањем на саставне елементе, урађено је са циљем да укаже на све аспекте са којима се аутор суочава када приступа реализацији сложене интердисциплинарне форме као што је ова. Свако уметничко дело, а поготову оно које са публиком комуницира на више различитих начина, целина је у којој сваки сегмент губи самосталност и добија значење кроз однос са другим сегментима. Сваки изражајни елемент добија своје значење тек у склопу целине. Пошто сви елементи потичу из синкретичких облика уметности, у којима нису поседовали касније стечену самосталност, они ће се спонтано надовезивати један на други и лако успостављати међусобну синтезу. Захваљујући истој чињеници, може се пронаћи велики број аналогија у уметностима које се служе различитим медијима. На пример, дур и мол се лако могу довести у везу са светлим и тамним тоновима. Висина тона се такође може довести у однос са светлинском скалом или температуром боје. Висина тона може се довести у везу са растојањем камере од објекта снимања (планом кадра). Стилске фигуре поезије са лакоћом се могу применити на филмски језик. Оваквих аналогија постоји

много, и није потребно све да их набројим. Поготову из разлога што у музичком филму неколико чинилаца делује скупа. Из тог разлога број комбинација је огroman. Они међусобно могу бити синхрони или асинхрони. Могу ступати у међусобни однос, и само по принципу случајности. Такође, довољно је да само један елемент одступа од емоције или значења који се успостављају односом других елемената па да се утисак у потпуности измени. Као што тема коју свира један инструмент у оркестру може потпуно изменити општи утисак композиције, тако и апстрактно или конкретно значење једног елемента може у потпуности изменити значење целог дела. Тим пре што ће садржај који одудара од општег значења или емоције једног дела највише привући пажњу посматрача. Као што у визуелној композицији највећу визуелну тежину поседује онај елемент који се својим особинама разликује од других.

Човек не функционише на основу само једног чула. У перцепцији света који нас окружује, улогу играју сва чула којима располажемо. Њихов однос и збир ће формирати општи утисак који имамо у односу на неки феномен. Чак и када је ангажовано само једно чуло, човек ће реаговати и другим чулима. Утицај једног елемента на друге, као и чињеница да су најранији облици естетског изражавања подразумевали синтезу свих поменутих елемената, вероватно лежи у овој синестетичкој природи љуског бића. Синестезија је термин који означава могућност ненадраженог људског чула да осети надражаје са другог чула. Фотографија хране може да надражи чуло укуса као и чуло вида, музичка композиција може да изазове врло интезивне визуелне слике, скулптура може да надражи чуло додира.... У психологији перцепције овај термин се преводи као слушање боје или гледање звука. Дефинитивни односи се не могу утврдити, јер у великој мери зависе од индивидуалних и културолошких околности. Медиј покретних слика изузетно је подесан за постизање синестетичког доживљаја. У тој интеракцији и слика, и звук, и покрет, и литерарни садржај доживљавају трансформацију под утицајем једног на друго постајући нова изражајна форма. Овај доживљај се може окарактерисати као доживљавање анимиране секвенце или низа кадрова као музичке композиције. Или музичке композиције као форме која поседује сличан драмски развој догађаја као и литерарно дело.

У уметничком стваралаштву је јако незахвално деловати срачунато. Како ће појединац разумети једно дело, врло је неизвесно. У изазивању реакције посматрача често, а можда и најчешће, пресудан је једино осећај ствараоца којим комбинује материјал којим

располаже. Прецизно срачунат приступ може бити велика сметња стваралаштву, јер прети опасност да дело постане безизражајно и да посматрача остави равнодушним. Једино у шта сам донекле уверен је да треба избегавати илустровање садржаја једног медија другим. Треба имати у виду да је реч о аудио-визуелним остварењима чија изражајна снага лежи у дубљим односима поменутих елемената. Слика на тај начин није илустрација текста, већ додатна изражајна компонента, као што покрет није илустрација музике, него компонента која равноправно, на свој начин учествује у изазивању општег естетског утиска. Пошто сви поменути елементи (покрет, музика и звук, слика и поезија) вуку корене из синкретичких облика изражавања, није необично што врло лако ступају у међусобну интеракцију у форми као што је филм уопште, а поготову музички филм. Комбинација визуелног, звучног, литерарног и кинестетичког дубоко је укореењена у људском архетипу. Овакав начин изражавања је за човека вероватно и најпогоднији. Да није тако, човек би се изражавао на неки други, за себе подеснији начин. Комбинација поменутих медија је природан начин човековог изражавања.

Литература

- Carol Vernallis, *Experiencing music video*, Columbia University Press, New York, 2004.
- Ранко Мунитић, *Естетика анимације*, Београд, 2007.
- Славко Воркапић, *О правом филму*, приредио Марко Бабац, Академија уметности Нови Сад и Завод за културу Војводине, Нови Сад, 2009.
- Гљеб Антонов, *Физика и музика*, Младо поколење, Београд, 1966.
- Lutz Jäncke, *The relationship between music and language*, Frontiers Research, 2012.
- John Houchin, *The Origins of the „Cabaret Artistique“*, *The Drama Review: TDR*, 1984.
- Рудолф Арнхајм, *Уметност и визуелно опажање*, Београд, 1998.
- Дерик Кук, *Језик музике*, Нолит, Београд, 1982.
- Аристотел, *О песничкој уметности*, Завод за издавање уџбеника, Београд, 1966.
- О поезији*, оабрао и редиговао Боривоје Недић, Просвета, Београд, 1956.
- Марко Бабац, *Снолики филм*, Институт за филм, Београд, 2004.
- Анри Ажел, *Естетика филма*, Београдски издавачко-графички завод, Београд, 1978.
- Стеван Јовичић, *Од камере опсуре до видео филма*, Центар филм, Београд, 1998.
- Миле Грозданић, *Пут до књиге*, Публикум, Београд, 2007.
- Хрвоје Турковић, *Разумевање филма*, Графички завод Хрватске, Загреб, 1988.
- Теорија филма*, приредио Душан Стојановић, Нолит, Београд, 1972.
- Јежи Плажевски, *Језик филма*, Институт за филм, Београд, 1972.
- Владимир Петрић, *Чаробни екран*, Народна књига, Београд, 1966.
- Зигфрид Кракауер, *Природа филма 2*, Институт за филм, Београд, 1972.
- Авангардни филм 1895–1939*, приредио Бранко Вучићевић, Студентски издавачки центар, Београд, 1984.
- Жан Митри, *Естетика и психологија филма 1*, Институт за филм, Београд, 1966.
- Жан Митри, *Естетика и психологија филма 2*, Институт за филм, Београд, 1967.
- Жан Митри, *Естетика и психологија филма 3*, Институт за филм, Београд, 1971.
- Ренато Мај, *Филмски језик*, Библиотека за кинематографију владе НР Хрватске, Загреб, 1948.
- С. М. Ајзенштајн, *Монтажа атракција*, Нолит, Београд, 1964.

Миховил Пансини, *Аматерски филм-техника и стварање*, Народна техника, Загреб, 1959.
Експериментални филм и алтернативна опредељења, зборник радова, Фестивал
Југословенског документарног и краткометражног филма, Београд, 2002.
Паскал Боницер, *Сликарство и филм*, Институт за филм, 1998.
Андреј Тарковски, *Лекције из филмске режије*, Нови Сад, 1992.
Божидар Зечевић, *Читање светла*, Београд, 1994.
Лексикон филмских и телевизијских појмова, Београд, 2002.
J. Chevalier, A. Gheerbrant, *Рјечник симбола*, Загреб, 1983.
Славко Воркапић, *Визуелна природа филма*, Београд, 1994.
Андре Базен, *Шта је филм?*, Београд, 1967.
Eric Keller, *Mastering Autodesk Maya 2009*, Wiley Publishing, Indianapolis, 2009.
Todd Palamar, *Mastering Autodesk Maya 2014*, Wiley Publishing, Indianapolis, 2014.
Мишел Пастуро, *Црна: историја једне боје*, Службени гласник, Београд, 2010.
Јохан Итен, *Уметност боје*, Уметничка академија, Београд, 1973.

Вебографија

<https://sh.wikipedia.org>

<http://www.vanseodesign.com>

<http://motiongraphics.nu>

<https://motiondesign.wordpress.com>

<http://www.medienkunstnetz.de>

<http://www.centerforvisualmusic.org>

<https://books.google.rs>

<http://www.academia.edu>

<https://www.youtube.com>

Биографија

Растко Кукић је рођен у Чачку 1980. године. Завршио је Факултет ликовних уметности, одсек Графика, у класи професора Мила Грозданића. На основним студијама бавио се, поред традиционалних техника, експерименталном и дигиталном графиком као и типографским експериментима. За рад у области графике на крају студија добија награду Перспективе XXXI, Југословенске галерије уметничких дела. После завршеног факултета, уписује Интердисциплинарне магистарске студије на Универзитету уметности у Београду, група за дигиталну уметност. Магистрирао је 2008. године са професором Растком Ђирићем као ментором. Бави се дигиталном графиком, 3Д анимацијом и дигиталним видеом. Од 2008. је запослен у звању доцента на Факултету дигиталних уметности Универзитета Метрополитан у Београду.