

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Tanja Kukovec

**VIZUALNA ESTETIKA V SODOBNEM FILMU:
NA PRIMERU FILMSKEGA FESTIVALA CAMERIMAGE**

Diplomsko delo

Ljubljana 2008

UNIVERZA V LJUBLJANI
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Tanja Kukovec

Mentor: doc. dr. Peter Stankovič

**VIZUALNA ESTETIKA V SODOBNEM FILMU:
NA PRIMERU FILMSKEGA FESTIVALA CAMERIMAGE**

Diplomsko delo

Ljubljana 2008

*Hvala staršem in družini za vso podporo pri študiju, potrpežljivost in neizmerno ljubezen.
Hvala tebi, ki si Moj in ki dopolnjuješ mojo bit. Hvala vam, ki utelešate prijateljstvo.
Hvala mentorju za svobodo pri pisanju in vse nasvete ob pravem času.
Hvala vsem, ki sem vas hote ali nehote vpletla v mojo zgodbo.*

VIZUALNA ESTETIKA V SODOBNEM FILMU: NA PRIMERU FILMSKEGA FESTIVALA CAMERIMAGE

Pojav filma, ki je s svojo specifično naravo ponudil novo obliko in sredstvo za izražanje človeške ustvarjalne sle in doseganje estetskega izkustva je za teorijo umetnosti predstavljal nov izziv, ki je odprl številna področja interpretiranja ter teoretiziranja vse do danes. V pričujočem delu namenjam pozornost tistim teorijam in pogledom, ki obravnavajo filmsko estetiko, kjer preko konceptov estetike, ki se ukvarjajo z območjem umetnosti, lepega in forme svoje zanimanje posvečam predvsem diskurzu vizualnega. Film v okvirih svoje avdio-vizualne forme z uporabo specifičnih izraznih sredstev oz. faktorjev estetizacije ponuja svojevrstne interpretacije sveta. S podrobnejšo analizo vizualnih izraznih sredstev na primeru filmskega festivala Camerimage poskušam zajeti duh sodobne vizualne estetike ter prikazati vizualne značilnosti le te, kot tudi nakazati s kakšnimi pristopi sodobni film gradi občutenje lepega ter samega estetskega izkustva. Izkaže se, da se film v okvirih vizualnega sicer nanaša na tradicionalna koncepte njemu predhodnih umetniških praks, kjer gre predvsem za upoštevanje načel harmonije in skladnosti, ki sta močno zakoreninjena v estetiki zahodne družbe. A vendar film tudi na tem področju opraviči svojo avtonomijo v sferi umetnosti, saj predvsem v sodobni produkciji z različnimi elementi, ki brišejo mejo med fikcijo in realnim, poskuša preseči lastne konvencije.

Ključne besede: estetika, film, vizualna izrazna sredstva, sodobna filmska estetika, filmski festival Camerimage.

VISUAL AESTHETICS IN CONTEMPORARY FILM: CASE STUDY CAMERIMAGE FILM FESTIVAL

The film phenomena offered a new form and means of expression of human creative nature and achieving our aesthetic experience. With its unique nature it presented a challenge for the theory of art and opened a new field of research, interpretation and theorizing, up till nowadays. In this work I'm paying attention to the film theories that discuss the film aesthetics through aesthetic concepts that study the sphere of art, beauty and form, where I devote my attention to the visual discourse. In its avdio-visual form, film offeres a whole new way of interpretation through specific means of expression or so called factors of aesthetization. With particular analysis of visual means of expression on example of Camerimage film festival, I'm trying to capture the spirit of contemporary visual aesthetics and show its characteristics as well as to point out with which means contemporary film bulids the experience of beauty and aesthetic experience as such. It tourned out that in the sphere of visual, film relates to traditional concepts of preceding art practices, where it takes in consideration the principles of harmony and symmetry which became inveterated in aesthetics of western society. But still, the film succeeds to defend its own autonomy in the sphere of art, expecially in contemporary film production, where it tries to exceed its own conventions through usage of different elements that eliminate the boudaries between fiction and real.

Key words: aesthetics, film, visual means of expression, contemporary film aesthetics, Camerimage film festival.

KAZALO

1. UVOD	9
2. ESTETIKA	11
2.1 ESTETSKO IZKUSTVO	11
2.2 UMETNOST	12
2.3 LEPO	14
2.4 FORMA	15
2.5 ESTETIKA V POSTMODERNIZMU	16
3. FILMSKA ESTETIKA	18
3.1 FILM KOT UMETNOST	18
3.2 LEPOTA IN LEPO V FILMU	22
3.3 FILMSKA FORMA IN FAKTORJI ESTETIZACIJE	24
4. VIZUALNA ESTETIKA V FILMSKI SLIKI	26
4.1 KOMPOZICIJA IN KADRIRANJE	26
4.2 UMETNIŠKA RABA OSVETLJEVANJA V FILMU	28
4.3 UPORABA BARV V FILMU	31
4.4 USTVARJALNA VLOGA KAMERE	33
4.4.1 Gibanje kamere	34
4.4.2 Uporaba planov	36
4.4.3 Zorni kot kamere	37
4.4.4 Globina polja	39
5. PREDGOVOR K ANALIZI PRIMEROV	41
5.1 O FILMSKEM FESTIVALU CAMERIMAGE	42
6. VIZUALNA ANALIZA IZBRANIH FILMOV	43
6.1 EDI	43
6.1.1 Kompozicija in kadriranje	43
6.1.2 Umetniška raba osvetljevanja	43

6.1.3	Uporaba barv	44
6.1.4	Ustvarjalna vloga kamere	44
6.1.4.1	Gibanje kamere	44
6.1.4.2	Uporaba planov	45
6.1.4.3	Zorni kot kamere	45
6.1.4.4	Globina polja	45
6.2	ROAD TO PERDITION	46
6.2.1	Kompozicija in kadriranje	46
6.2.2	Umetniška raba osvetljevanja	47
6.2.3	Uporaba barv	48
6.2.4	Ustvarjalna vloga kamere	48
6.2.4.1	Gibanje kamere	48
6.2.4.2	Uporaba planov	49
6.2.4.3	Zorni kot kamere	49
6.2.4.4	Globina polja	50
6.3	CITY OF GOD (CIDADE DE DEUS)	50
6.3.1	Kompozicija in kadriranje	50
6.3.2	Umetniška raba osvetljevanja	51
6.3.3	Uporaba barv	51
6.3.4	Ustvarjalna vloga kamere	52
6.3.4.1	Gibanje kamere	53
6.3.4.2	Uporaba planov	53
6.3.4.3	Zorni kot kamere	53
6.3.4.4	Globina polja	54
6.4	VERA DRAKE	55
6.4.1	Kompozicija in kadriranje	55
6.4.2	Umetniška raba osvetljevanja	56
6.4.3	Uporaba barv	56
6.4.4	Ustvarjalna vloga kamere	57
6.4.4.1	Gibanje kamere	58
6.4.4.2	Uporaba planov	58

6.4.4.3	Zorni kot kamere	58
6.4.4.4	Globina polja	59
6.5	FATELESS (SORSTALANSÁG)	59
6.5.1	Kompozicija in kadriranje	59
6.5.2	Umetniška raba osvetljevanja	60
6.5.3	Uporaba barv	61
6.5.4	Ustvarjalna vloga kamere	61
6.5.4.1	Gibanje kamere	61
6.5.4.2	Uporaba planov	62
6.5.4.3	Zorni kot kamere	62
6.5.4.4	Globina polja	63
6.6	PAN'S LABYRINTH	63
6.6.1	Kompozicija in kadriranje	63
6.6.2	Umetniška raba osvetljevanja	64
6.6.3	Uporaba barv	64
6.6.4	Ustvarjalna vloga kamere	65
6.6.4.1	Gibanje kamere	65
6.6.4.2	Uporaba planov	66
6.6.4.3	Zorni koti kamere	66
6.6.4.4	Globina polja	67
7.	ODGOVORI NA ZASTAVLJENA RAZISKOVALNA VPRAŠANJA	68
8.	ZAKLJUČEK	71
9.	VIRI	73
9.1	LITERATURA	73
9.2	INTERNETNI VIRI	76
9.3	FILMI	76
10.	PRILOGE	77
	PRILOGA A: VIZUALNO GRADIVO IZ FILMA EDI	77
	PRILOGA B: VIZUALNO GRADIVO IZ FILMA ROAD TO PERDITION	78

PRILOGA C: VIZUALNO GRADIVO IZ FILMA CITY OF GOD	80
PRILOGA D: VIZUALNO GRADIVO IZ FILMA VERA DRAKE	83
PRILOGA E: VIZUALNO GRADIVO IZ FILMA FATELESS	85
PRILOGA F: VIZUALNO GRADIVO IZ FILMA PAN'S LABYRINTH	87

1. UVOD

Film je kot obsežna umetnost dovzeten za različne teoretske in analitične pristope ter metode preučevanja. Eden izmed pristopov v teoriji filma je obravnavanje filmske estetike in njene umetniške vloge. Filmska estetika je študija filma kot umetnosti in hkrati filma kot umetniškega sporočila, ki obsega koncept lepote in s tem okusa ter užitka, ki doseže gledalca kot tudi teoretika. Filmska estetika se tako nanaša na estetiko v splošnem, t.j. filozofsko vedo, ki zajema vse umetnosti, vendar naj bi po mnenju avtorjev *Aesthetics of film*, filmska estetika v obravnavi ponujala dva pristopa; splošni vidik, ki preučuje estetske učinke, ki so lastni filmu in bolj specifičen vidik, ki je osredotočen na analizo posameznih del (glej Aumont in drugi 1994: 6).

V diplomski nalogi bom k filmski estetiki pristopila tako s splošnega vidika kot tudi z analizo estetike v posameznih delih. Tako bom uporabila predvsem metodo analize tekstov na dveh ravneh: analiza obstoječe izbrane literature in njena vključitev glede razumevanja izbrane tematike ter analiza tekstov oz. filmov, kjer se bom osredotočila na izbrane filme in omejila predvsem na analizo diskurza vizualnega.

V diplomski nalogi bom poskušala odgovoriti na naslednja *raziskovalna vprašanja*:

- 1. Kakšne so specifičnosti vizualne estetike nagrajenih filmov na filmskem festivalu Camerimage in kaj jim je (ali sploh) skupnega?*
- 2. Ali lahko na primeru izbranih analiziranih filmov govorimo o vizualnih, estetskih značilnostih sodobnega filma?*
- 3. S kakšnimi vizualnimi učinki gradi sodobni film občutenje lepega?*

S pričujočo diplomsko nalogo tako želim s pomočjo širših teoretskih konceptov estetike in filma orisati značilnosti vizualne estetike v sodobni filmski umetnosti. K izpolnitvi zastavljenega cilja bom pristopala s pomočjo splošnih in obsežnih teoretskih značilnosti filmske estetike in teoretskih zasnov vizualnih izraznih sredstev ter s konkretnimi primeri študij izbranih filmov, ki predstavljajo pripomoček s katerim bom poskušala predstaviti duh sodobne filmske estetike in ugotoviti značilnosti le te.

Diplomska naloga je sestavljena iz teoretskega izhodišča in analitičnega dela. V prvem, teoretskem delu bom glede na izbrano tematiko razčlenila osnovne koncepte estetike, kjer bom najprej definirala estetiko kot filozofsko vedo, estetsko izkustvo, predstavila področja estetskega preučevanja, ki zajemajo umetnost, lepo in formo ter se nazadnje dotaknila pojava estetike v postmodernizmu. V nadaljevanju bom estetske koncepte navezala na film, kjer bom v poglavju o filmski estetiki prikazala kakšni so pristopi in mnenja o filmu kot umetnosti, filmski formi in filmskem lepem, pri čemer bom zaradi obsežnosti tematike orisala glavne ideje, poglede in značilnosti filmske teorije, ki izpostavlja estetiko. Splošni oris filmske estetike bom nato poglobila v poglavju, kjer bom predstavila lastnosti in značilnosti vizualne filmske estetike in s pomočjo obstoječe literature zajela osnovna tehnično-ustvarjalna in psihološka načela filmske podobe, ki zavzemajo področje kompozicije in kadriranja, umetniške rabe osvetljevanja, uporabe barv ter ustvarjalne vloge kamere (gibanje, plani, zorni koti, globina polja).

V drugem, analitskem delu bom poskušala priti do odgovorov na zastavljena raziskovalna vprašanja. Za prikaz sodobne vizualne filmske estetike sem si izbrala mednarodni filmski festival umetnosti kinematografije - Camerimage, kjer bom svojo vizualno analizo osredotočila na z glavno nagrado nagrajene filme v obdobju 2002–2006. Izbrane filme bom analizirala glede na kategorije, katerih osnovna načela sem predhodno predstavila v odseku vizualna estetika v filmski sliki. Vizualna analiza nagrajenih filmov predstavlja osrednjo točko v diplomskem delu ter sintezo teoretskih izhodišč in kritično analitskega pristopa. Potek diplomskega dela je zasnovan tako, da vodi bralca od splošnih, obsežnih konceptov estetike in filma do konkretne analize primerov, ki predstavlja predvsem vir morebitnih odgovorov na zastavljena raziskovalna vprašanja. Po vizualni analizi šestih filmov (Edi, Road to Perdition, City of God, Vera Drake, Fateless, Pan's Labyrinth) sledi zaključni del naloge, kjer bom povzela ugotovitve do katerih sem prišla v sami analizi ter ponudila odgovore na raziskovalna vprašanja o vizualni estetiki v sodobnem filmu.

2. ESTETIKA

Za estetiko bi težko rekli, da je popolnoma avtonomna veda, saj je močno zakoreninjena v konceptih filozofije iz katere se je sčasoma izoblikovala. Beseda estetika¹ se je v današnjem pomenu začela uporabljati v 18. stoletju, ko je nemški filozof Baumgarten s tem označil vedo, ki nagovarja naše čute in se ukvarja z naravo lepega. Estetika razlaga in definira pojav lepega, umetnosti in forme pod vplivom različnih filozofskih teorij, pri čemer je kot meni Erjavec »velik del estetske tradicije (...) temeljil na normah, merilih, privzetih iz akceptiranih del in drugih disciplin« (Erjavec 1995: 14), kjer se pojavnost lepega in lepote raziskuje predvsem pod vplivom ontologije, »v predmetih zunanjega ali duhovnega sveta« (Jerman 1983: 13). V tradicionalnem pomenu estetiko dojemamo kot empirično filozofijo umetnosti, ki je sprva preučevala umetnost kot tako, dandanes pa se je smer preučevanja razširila na analizo aspektov v umetnosti, kjer gre predvsem za »vrsto znanstvenega preučevanja lepote, torej proporcev in podobnih kategorij formalne narave« (Erjavec 1999: 15).

»Estetika torej jemlje umetniško delo kot dejstvo, ukvarja se s funkcioniranjem in to družbenim in zgodovinskim, estetskim ali umetnostnim funkcioniranjem umetnosti, kar tudi pomeni, da se ne ukvarja s procesom nastajanja umetniškega dela. To ne drži za večji del pretekle ali pol pretekle estetike, predvsem ne za tiste, ki je umetnosti zastavljala konkretne cilje ali videla v njej rezultat takšnih ciljev« (ibid.: 13).

Odnos človeka do estetike oz. do lepega in umetnosti se je skozi zgodovinska obdobja spreminjal v skladu z družbenimi in miselnimi tokovi. In kadar govorimo o zgodovini estetike pravzaprav govorimo o zgodovini estetskih koncepcij (glej Jerman 1983: 13).

2.1 Estetsko izkustvo

V zgodovini estetike so teoretiki o estetskem izkustvu razmišljali kot o pojavu, ki ga določa posebna drža, posebni odnos, ki ga razvijemo do objekta; na drugi strani so nekateri zagovarjali idejo, da je estetsko izkustvo dosegljivo vsakomur, na vsakem koraku, spet tretji

¹ Estetika - izhaja iz grške besede aisthesis (αἴσθητικός), ki pomeni čuten (glej Internet 1).

pa so mu pripisovali katarzično, kontemplativno ali brezvoljno vrednost (glej Kante 2001: 112). Iz različnih pojmovanj estetskega izkustva lahko razberemo bistveno značilnost človeškega bitja, ki velja za estetsko bitje oz. »homo aestheticus« (Strehovec 1995) in teži k zadovoljitvi svoje težnje po estetskem ugodju preko predmetov in situacij, »ki ekstremno vzburijo njegovo zaznavo in ga prestavijo zunaj vsakdanjega toka doživljanja in vrednotenja« (Strehovec 1995: 191). Kakorkoli že označimo estetsko izkustvo, je pri samem pojavu predvsem zanimiva njegova raven na kateri nas doseže, saj je prav vsako izkustvo povezano z vsaj eno vrsto naših senzornih sposobnosti; kar pomeni, da se vsako izkustvo začne z zunanjimi fizičnimi dražljaji, ki jih razumsko obdelamo in na podlagi naših zaznavnih sposobnosti, asociacij in izkušenj nastane estetsko občutenje (glej Kante 2001: 113). Tako je estetsko izkustvo »odvisno od nekaterih kvalitativnih ali značilnosti objektov, bodisi od posebne drže ali posebnega načina zaznavanja stvari« (ibid.: 117) in mnoge estetske teorije menijo, da je estetsko izkustvo povezano z umetniškim duhom umetnine in njeno specifično lastnostjo.

Estetika se večino časa obstoja vede ukvarja s preučevanjem estetskega izkustva, ki se skriva v konceptih lepega, umetnosti in forme. Za lažje razumevanje kaj je estetika in kakšni so njeni pristopi in teorije, bom v nadaljevanju orisala tri glavna estetska področja.

2.2 Umetnost

Človek z zadovoljevanjem estetskih potreb predvsem s pomočjo umetnosti zadovoljuje svoje kulturne potrebe. Z ustvarjanjem, izražanjem in interpretiranjem sveta v jeziku umetnosti, poskušamo zadovoljiti naše potrebe po lepem, saj je proces doživljanja lepote že od nekdaj povezan z našo notranjo željo po njenem lastnem izražanju in ustvarjanju (glej Vidmar 1981: 7 in Jerman 1983: 9). V tem ustvarjalnem procesu izražanja in ustvarjanja je človeštvo razvilo dve vrsti umetnin; tiste s praktično vrednostjo in umetnine, ki služijo samo našemu čutnemu užitku (glej Jerman 1983: 8–9). Ustvarjalna sla, ki privede do umetnine se potemtakem odraža v samih umetninah, ki so kot take ustvarjene »z namenom, da bi služile lepoti sami, da bi funkcionirale zgolj kot lepota, ali da bi skozi lepoto povedale človeštvu to ali ono resnico, to ali ono misel« (ibid.: 9). Poleg posredovanja lepote preko posedovanja lepote same na sebi, je kot meni Taine glavni namen vsakršne umetnine »pkazati kako

bistveno ali zelo vidno značilnost, torej kako pomembno misel jasneje in popolneje, kakor jo kažejo resnični predmeti« (Taine 1955: 50) na način, da se spreminjajo razmerja med celoto med seboj povezanih delov (glej *ibid.*). Pri obravnavi pomena umetnine in s tem umetnosti je filozofija umetnosti oz. estetika kot samostojna veda ponudila različne interpretacije namembnosti in vloge umetniških del in umetnosti na sploh. Iz ponujenih interpretacij bi lahko izluščili glavno značilnost in idejo, ki se skriva v umetniškem delu; torej zmožnost vsake umetnine da nam na specifičen način »polni dušo s slutnjo lastnih možnih doživetij in misli in nas privede iz zunanjega sveta v lastni ponotranjeni jaz« (Jerman 1983: 10), kjer vsak posameznik razbira simboliko in pomene, s katerimi je prežeta umetnost, v svojem spoznavnem kontekstu (glej *ibid.*: 15). Vendar kljub dejstvu, da prihaja pri doživljanju umetnine in umetnosti do subjektivnih sodb estetskega, je bistvena naloga estetike, da v dovzetnem preučevanju umetnosti odkrije in prikaže zakaj je neka umetnina sploh estetski pojav. Razlagalna narava umetnostne kritike, ki se ukvarja z raziskovanjem na prvi pogled skritega bistva posamične umetnine (glej *ibid.*), postane odločilna pri sugeriranju simbolnih pomenov in kot taka predstavlja področje s katerim se med drugim ukvarja estetika. Pri obravnavi umetnosti v okviru estetske misli Jerman izpostavi dve nalogi estetike: »ugotavljanje in raziskovanje notranjih zakonitosti umetnine« ter »razlaganje pomena umetnine« (*ibid.*), kar kaže na to, da se estetika ukvarja z lepoto predmetnih stvari, ki so produkt človekove ustvarjalne sle in njegovih interpretacij, ter z lepoto stvari, ki obstajajo neodvisno od človeške ustvarjalnosti (glej *ibid.*).

Umetnost in estetika sta sicer tesno prepletena družbena pojava, a vendar ju ne smemo enačiti. Sama umetnost je imela skozi zgodovinska obdobja bolj ali manj intenziven in poseben položaj v človekovem socialnem življenju, medtem ko je bil družbeni pomen estetike spremenljiv. Umetnost, ki tako predstavlja samo segment kulture je »po izkušnji modernizma očiten spekulativni konstrukt, ki ima smisel le prek estetske ali poetske funkcije, ne pa kot pojem, ki bi bil kaj več kot le približno in le induktivno določen in definiran« (Erjavec 1995: 15).

Estetske definicije umetnosti v umetnosti vidijo *sredstvo za estetsko izkustvo*, kar je posebej razvidno v funkcionalni definiciji, kjer velja: »X je umetniško delo, če in le če (1) je

ustvarjen z namero, da ima neko zmožnost, namreč (2) zmožnost ponujanja estetskega izkustva« (Kante 2001: 123). Ta definicija umetnosti na eni strani vključuje intencionalnost po stvarjenju kot tudi funkcionalnosti estetskega izkustva. Poleg zmožnosti podajanja estetskega izkustva, umetnost podaja tudi sam smisel človeškega obstoja, saj predstavlja sredstvo za »obvladovanje sveta, instrument za spoznavanje sveta na človekovi poti k temu, kar imenujemo "absolutna resnica"« (Tarkovski 1997: 30). V tem smislu se preko subjektivne izkušnje posamezniku razodeva edinstvena podoba, ki združuje nasprotujoče si plati bivanja, podoba preko katere »ohranjamo občutek neskončnega: večnega v končnem, duhovnega v snovnem, brezmejnega v izoblikovanem« (ibid.: 31).

Umetnost, ki »nagovarja neposredno vsakogar, v upanju, da bo pustila vtis, predvsem pa, da bo občutena in bo povzročila emocionalni šok« (ibid.), je torej vir estetskega izkustva, ki je kljub vsem trudom umetnika, ki poskuša občinstvu ponuditi neko estetsko izkušnjo, navsezadnje odvisno od našega lastnega doživetja.

2.3 Lepo

»Dojemanje lepote je neka vrsta našega čustvovanja, saj se nas objekt občudovanja dotakne, prepoznamo njegovo bistvo, edinstvenost in čarobnost« (Erjavec 1995: 32). Lepota, lepo in njuno doživljanje sta igrala pomembno vlogo pri nastajanju kultur ter kot taka nista neodvisna in objektivno stvarna družbena pojava, temveč za svoj obstoj potrebujeta človeka in njegovo doživetje te lepote, ki je »psihična funkcija, in je relativna, ker se spreminja glede na raso, starost in kulturo. Lepota je torej subjektivno doživetje človeške zavesti, prebujeno po objektivni stvarnosti« (Balázs 1966: 38). Naše hrepenenje po lepoti in zadovoljevanju okusa je prisotno v vseh sferah življenja in ne zajema samo področje umetnosti, kajti ljubezen do lepega je že od nekdaj močno prisotna v zahodni kulturi, ki je v preteklosti ponudila vrsto njegovih pojmovanj. Kljub univerzalnosti težnje po lepem pa je izkušnja lepote vendarle subjektiven pojav.

Estetske oz. filozofske teorije lepega segajo v obdobje grških klasikov, ki so pojem lepega razumeli na več nivojih: lepo kot moralno lepo, ki je združevalo estetiko in etiko; estetsko lepo v smislu estetskega doživljanja ter lepo kot oblika in barva (glej Tatarkiewicz 2000: 96–

97). Definicije lepega pojav najpogosteje označujejo: » (...) lepo je preprosta vednost, ki jo imajo nekatere stvari; posebna oblika, ki jo imajo nekatere stvari; to kar v ljudeh vzbuja neka posebna vznemirjenja; to, da se v stvari pojavi obče (značilni, idealni) dejavnik; ter ekspresija« (ibid.: 97). A vendarle kljub številnim oznakam je pojem lepote, ki ga poznamo v današnji zahodni civilizaciji ohranil idejo lepega kot estetskega doživljaja, katerega naravo je ekspresivno ubesedil Josip Vidmar.

Lepota nas veseli, radosti, očara, omamlja, navdušuje, gane, lahko nas zaradi nje oblijejo solze ali nam zastane dih (...) doživljaj lepote nam daje radost, brez vsakega interesa nas privlači in nas hkrati skorajda nekako zavezuje (...) tako je verjetno, da je lepotno čustvo, ki je sicer spontano, v bistvu vendarle zakonita reakcija na pojave, ki nikakor niso izbrani kakorkoli ali čisto slučajno ali ki so celo prazni, brez take ali drugačne vsebine in brez posebne značilnosti (Vidmar 1981: 6–7).

2.4 Forma

Forma predstavlja pomemben estetski koncept, ki je prisoten predvsem v estetiki 20. stoletja. Sodobna estetika vključuje različne umetniške prakse, okuse in umetniško občutljivost občinstva. Kljub različnim pojmovanjem kaj forma je, se njen pomen kot meni Perniola »implicitno nanaša na nekaj objektivnega, trdnega, zato je seveda na moč primeren za bistvo umetnine: sklicevanje na formo kljubuje stalnemu in neustavljivemu teku časa, odraža namreč željo premagati bežnost, propadanje in minljivost človeškega obstoja« (Perniola 2000: 35). Tatarkiewicz razlikuje pet pomenov forme: forma kot razporeditev delov oz. sistem; forma kot tisto kar je neposredno dosegljivo našim čutom, forma kot meja objekta, forma kot pojmovno bistvo predmeta in forma kot vključitev uma v predmet spoznanja (glej Tatarkiewicz 2000: 175–176). Tako koncept forme dandanes predstavlja: »(1)oblika, zunanost, dobro obliko, lepoto, (2) sliko, znak, načrt, osnovo, kvaliteto« (Erjavec 1995:33). Populariziran pomen forme na področju umetnosti predstavlja harmonijo, simetrijo, ki sta še posebej značilni za estetiko klasične umetnosti, kjer je šlo predvsem za posnemanje narave. Odnos do estetske forme se je spremenil z romantično in postromantično estetiko, kjer je glavno vlogo prevzel akt izražanja ideje in ustvarjanja. Forma ni več predstavljala zunanosti, temveč je prevzela mesto notranje forme. Read meni, da postromantična oz. modernistična

forma »obstaja čim obstaja oblika, čim sta dva ali več delov, postavljenih skupaj tako, da tvorijo razpored« (Read v Erjavec 1995: 31). Sodobni pomen forme je predvsem v formalistični² estetiki 20. stoletja, ki razlikuje lepo in vizualno oz. estetsko in umetniško, močno povezan z idejo empatije, kjer forma postane aktivna, saj »videti, če govorimo umetniško, pomeni videti forme, se pravi napredovati od nejasnega k jasnemu, od nedoločenega k določenemu« (Guido Morpurgo-Tagliabue v Erjavec 1995: 32).

V sodobni estetiki se je spremenil odnos med vsebino in formo, kajti po mnenju Perniole »estetika forme navidez koleba med divinizacijo in demonizacijo forme, med vzhičenjem in zgražanjem nad lepim videzom, malikovalstvom in ikonolazmom« (Perniola 2000: 36). Pomen forme v današnji zahodni kulturi ni enovit, saj gre predvsem za različne poskuse označevanja forme glede razumske in čustvene ravni. Estetika forme ima svoje začetke v Kantovem razločevanju vzvišenega od lepega; »medtem ko lepo predpostavlja čutno nazorno, človeškim zmožnostim dojemljivo formo, tako da se zdi tako rekoč vnaprej določeno za našo razsodno moč, pa se vzvišeno kot tako ne more nahajati v nobeni čutno nazorni formi, tako da nam ugaja ne zato, ker bi se z interesom čutov skladalo, temveč zato, ker mu nasprotuje« (ibid.). Transcendenca, ki naj bi bila v konceptu vzvišenega tako ni estetske, temveč moralne narave, saj naj bi vzvišeno predstavljalo višjo stopnjo čutnosti (glej ibid.). Tako je dvajseto stoletje v želji po preseganju forme, razširilo koncept od klasičnega pojmovanja razumnega in čutnega na: formo kot *schema*, ki zajema red in urejenost, forma kot *shape* ali *Schopfung*, forma (*Form*) v kantovskem pomenu apriornega spoznanja in forma kot *Gestalt* (glej ibid.: 37).

2.5 Estetika v postmodernizmu

S pojavom postmodernizma v družbi 20. stoletja je estetika svoje filozofsko obarvane razprave in teorije razširila ter vključila humanistične in družboslovne teorije ter pristope. V skladu z duhom postmodernizma, ki je ponudil nove oblike družbenega vključevanja in produkcije, se je pojavila nova oblika umetnosti, katero v veliki meri zaznamuje vzporeden

² Ruski formalisti so zagovarjali modernistično, avantgardno umetnost, ki v svojem bistvu skriva formo, medtem ko so marksisti formalizem označevali z nasprotovanjem vsebinskosti in idejnosti v umetnosti (glej Erjavec 1995: 33).

razvoj tehnologije. S sodobno oz. »medijsko umetnostjo« (Strehovec 1995), naj bi prihajalo do pojava novih konceptov »prostora in časa, imaterialnosti, interaktivne recepcije, konektiranosti, sodelovanje znanosti, tehnologij in umetnosti in prehod od diskurzivnega k figurativnemu« (ibid.: 158). V nasprotju s klasičnimi koncepti estetike, ki je ponujala neko formativno estetiko, sodobna t.j. postmoderna estetika pravzaprav nima meja. Estetsko je vse »kar prijetno učinkuje na čute, jih stimulira, nagovarja, zaposluje in zadovoljuje« (ibid.: 162). V postmodernizmu tako ne moremo govoriti o obstoju klasičnih avtoritativnih estetskih normativnih sistemov, saj ti ne obstajajo več (glej Erjavec 1995: 23). Tradicionalne kategorije estetike v postmodernizmu zadevajo področja naše vsakdanjosti, kjer je še posebej opazno prehajanje estetskih kategorij na področja, ki prinašajo ugodje in zabavo, kar je povezano s postmodernistično tendenco »dediferenciacije, se pravi povezave področij, promiskuitete zvrsti, miksa in zamenjav« (Strehovec 1995: 164). Različne družbene teorije ponujajo svoje različice definiranja postmodernizma oz. postmoderne, vendar kljub številnim pristopom lahko v njihovih teorijah razberemo enotnost glede izstopajoče značilnosti, ki jo ponuja ta družbeni pojav, t.j. pluralnost. Pluralnost se v postmodernizmu odraža na vsakem koraku in če jo impliciramo na umetniške prakse in estetiko ugotovimo, da sodobna, torej postmoderna umetnost združuje različne usmeritve. Sodobna umetnost dopušča soobstoj in prepletanje elementov trivialne, visoke, množične in kibernetične umetnosti (glej ibid.: 195). Tako je posledično tudi estetika v postmodernizmu nekakšen kolaž kanoniziranih estetskih tradicij in novodobnih estetik. Predvsem pomembno vlogo igra estetsko orientiran sodobni potrošnik, ki v ospredje postavlja zadovoljitev in dosego lastnega estetskega ugodja, kjer gre predvsem za »obrat od estetike objekta k estetiki subjekta ter njegovi psihi in fiziologiji, ki sodelujeta pri estetskih emocijah« (ibid.: 197). Tako je kot meni Tarkovski sodobna umetnost v želji po potrjevanju individualnosti, pozabila na svoj pravi smisel, kajti današnja umetnost »postaja ekscentrična dejavnost, s katero se bavijo sumljive eksistence, ki vztrajajo pri tem, da ima vsako posebljeno dejanje notranjo vrednost preprosto zato, ker je izraz lastne volje« (Tarkovski 1997: 32).

3. FILMSKA ESTETIKA

S pojavom filma kot nove oblike vizualne oz. avdio-vizualne umetnosti se je hkrati pojavil nov koncept dojetja in percepcije med občinstvom. Potencialni filmski gledalec se je moral soočiti, spoznati nov medij in se naučiti prepoznavati ter razbirati nove umetniške forme. Novost novega medija ni predstavljalo le gibanje, temveč tudi ostala specifična izrazila, ki jih je film postopno odkril. Tako se je z razvojem filmske umetnosti istočasno razvijal naš pogled ter dojetje umetnosti in lepote. In tako kot je film postopoma osvajal gledalca z vpeljavo in odkritjem novih izraznih sredstev³, se je vzporedno razvijala in krepila filmska teorija.

3.1 Film kot umetnost

Kadar govorimo o umetnosti se moramo zavedati, da je njena usoda odvisna od našega odnosa do nje, saj človek ustvarja umetnost, njene pomene in vrednote. Moč dialektičnega vplivanja med umetnostjo in publiko je vidna kot meni Balázs prav pri pojavu filmske umetnosti, ki je »vzgojala okus občinstva« (Balázs 1966) veliko bolj intenzivno kot ostale umetnosti. Pri umestitvi filma v področje umetnosti in poudarjanje njegove edinstvene umetniške prakse ima pomembno vlogo Ricciotto Canudo, ki je prvi označil film z oznako sedma umetnost in menil, da je film idealna sinteza vseh predhodnih umetnosti, ki s svojo estetiko ponuja identifikacijo med umetnostjo in življenjem (glej Canudo v Kavčič in Vrdlovec 1999: 101). Film si je postopno, a vztrajno pridobival privrženca, ki so ga začeli obravnavati in mu tako ali drugače priznavali umetniški status. Vendar je bila pot do naziva avtonomne umetnosti za film polna pasti in ovir, saj so predvsem v začetkih filmski kritiki

³ »Izrazna sredstva v tradicionalni filmski teoriji predstavljajo elemente oblikovanja filmskega dela, ustvarjalne postopke oz. filmski jezik. Med filmska izrazna sredstva sodijo: kadriranje z vsemi pripadajočimi parametri (plan oz. izrez, snemalni koti, način postavitve oz. gibanja kamere, vrsta objektiv, globina polja in ostrina slike, dolžina posnetka, gibanje v kadru), osvetlitev, montaža, filmska igra, kostumografija, scenografija, glasba, dialogi in zvočni učinki. Klasični teoretiki poudarjajo zlasti pomen tistih izraznih sredstev, ki film ločujejo od drugih umetniških praks (npr. spremenljiv snemalni kot in oddaljenost kamere od snemanega objekta, pri čemer ima posebno vlogo veliki plan, predvsem pa montaža kot specifično izrazno sredstvo). V sodobni teoriji filma prevladuje stališče, da so vsi elementi filmske strukture izrazna sredstva, strukturalistična in semiološka šola pa menita, da sploh ni mogoče govoriti o specifičnih izraznih sredstvih filma, marveč le o posebnih načini pomenjanja« (Kavčič in Vrdlovec 1999: 281).

kot tudi publika v njem videli samo reprodukcijo realnosti in s tem izključevali možnost, da bi film v sebi nosil kaj umetniškega, predvsem ker so bile družbene predstave o umetnosti močno pod vplivom klasičnih umetniških praks slikarstva, gledališča, plesa in fotografije.

Pogled na film kot orodje reprodukcije tako izhaja iz filmskih začetkov, ko je film pomenil statično snemanje gledaliških iger, umetniških predstav v enem kosu, kjer je bilo torej snemanje dejansko omejeno na reprodukcijo, ko film še ni razvil sebi lastnega jezika (glej Graham 2000: 134). V filmski teoriji sta se v začetku prav zaradi dileme umetnost ali reprodukcija, pojavili dve skupini filmskih teoretikov; tisti, ki so verjeli, da filmska umetnost ni le reproduciranje in so težili k oblikovanju specifične umetniške forme ter odmiku od realnosti in na drugi strani teoretiki, ki so v filmu videli odličen medij reprodukcije, ki naj bi služil prav prikazovanju realnosti. Kljub temu, da je film dandanes brez dvoma umetnost, ne moremo mimo razglabljan, ki so jih ponudili filmski teoretiki, ko so iskali avtonomnost nove umetnosti. Med pomembne zagovornike filma kot umetniške prakse nedvomno sodita filmski estetik in formalist Rudolf Arnheim in ruski režiser Sergej Eisenstein, medtem ko je eden najpomembnejših članov realističnega pola, torej zagovornikov reprodukcije in naturalističnega filmskega koncepta André Bazin, ki meni, da je estetika filmske slike prav v tem, da prikaže stanje, dogajanje takšno kot je.

Vendar kljub obstoju dveh polov zagovornikov filma kot umetnosti, so filmski pionirji v želji po priznanju filma kot umetniške forme bili primorani ustvariti lastno estetiko, ki se je razlikovala od ostalih umetniških praks. Film je postal umetnost, ko je prekoračil reprodukcijo in začel prikazovati objekte z njemu lastnimi in primernimi sredstvi ter si z nastankom in obstojem filmske estetike vendarle ustvaril avtonomnost (glej Balázs 1966: 51). Z vpeljavo novih tehnik izražanja, prikazovanja, oblikovanja in interpretacij sveta je film vzpostavil povsem svež odnos med človekom in umetnostjo.

A kljub temu, kako močno se film upira in osvobaja vseh vezi s predhodnimi umetnostmi, ne moremo zanikati, da so prav te umetniške prakse vsaka po svoje močno vplivale na nastanek filma. Pri iskanju krivca za nastanek filmske umetnosti tako ne moremo izpostaviti samo ene umetniške prakse, kajti kljub svojim specifičnostim, ki jih goji posamezna praksa, med njimi

obstaja neka skupna vez, vplivanje in prepletanje. Lahko bi rekli, da je film v svojem klasičnem obdobju črpal iz ostalih umetnosti in njihovih konceptov lepote, ki jih je po svoje vključil v lastno estetiko. Koncepti lepote in forme, ki jih najdemo v filmu so tako sorodni konceptom slikarstva, plesa, gledališča, fotografije. V sodobnem filmu se je ta ločnica sorodnosti premaknila še dlje in vključuje sodobne oblike umetniškega izražanja, pri čemer izrazno-tehnična sredstva tradicionalnih umetniških praks v okviru filmske sinteze načeloma ne ohranijo svoje avtonomnosti, svoje specifičnosti, temveč so posledično podrejene novim kvaliteta filmske umetnosti (glej Ranković 1973: 124). Te nove kvalitete, ki jih poseduje filmska umetnost so kriterij, ki definira čistost filmske umetnosti, ki se torej ne odraža v stopnji abstraktnosti, temveč v specifičnosti uporabljenih izraznih sredstev. Vendar ko govorimo o filmu kot umetnosti in njegovih avtonomnih izraznih sredstvih oz. jeziku, se moramo zavedati, da ta ustvarjalni jezik ni univerzalni filmski jezik, temveč je kot meni Jameson bolje če govorimo o »strukturnih konstrukcijah« (Jameson 2001); kar kaže na to, da so specifična filmska izrazila in označevalci »avtorizirani s pravo naravo samega kinematografskega aparata« (ibid.: 103). Zaradi svoje notranje logike in razvoja specifičnih izrazil film tako predstavlja »historično nov kulturni aparat, katerega "materialna" struktura, kot lahko pričakujemo, v svoji formalni strukturi reflektira (in izraža) partikularni moment ali stadij kapitala ter s strani slednjega intenzivirano, čeravno dialektično izvorno postvarjenje družbenih razmerij in procesov« (Jameson 2001: 100). Kritičen pogled na postvarjanje oz. reprodukcijo je ponudil Walter Benjamin, ki vpelje pojem avre, duše umetnine, ki naj bi s tehnično reprodukcijo propadala, kajti »reprodukcijska tehnika ločuje reproducirano od tradicije. S tem ko množi reprodukcijo, zamenjuje enkratni pojav umetniškega dela z množičnim. In s tem ko omogoča reprodukciji, da se približa tistemu, ki jo sprejema v sleherni svoji situaciji, aktualizira tudi reproducirano« (Benjamin 1998: 151). Benjamin meni, da je prav film kot del množične kulture najočitnejši primer izgubljanja avre. »Družbenega pomena filma si tudi v njegovi najbolj pozitivni podobi, in prav v njej, ni mogoče zamisliti brez te njegove destruktivne faze katarzične vloge: likvidacije pomena v kulturni dediščini« (ibid.: 152). Benjamin je z analizami izginjanja avre pri filmu izpostavil problematiko novih medijev in njihovega vpliva na doživljanje čutnosti pri sodobnem človeku. Film je po njegovem mnenju primer medija, ki s svojim načinom reprezentacije ustreza zahtevam sodobnega človeka in njegovim družbeno spreminjajočim se željam po

zadovoljitvi potreb, saj kot zapiše Strehovec, ponuja »šokantna izkustva, taktilnost in kolektivno inervacijo« (Strehovec 1995: 185), ki dajejo filmu pravi smisel.

Ker film velja za množično umetnost, ki je predvsem orientirana k zadovoljevanju potreb širšega, torej množičnega občinstva, so prav na tem mestu filmski ustvarjalci močno vezani na okus in pričakovanja občinstva, saj so njihovi izdelki v prvi meri namenjeni prav gledalcu tukaj in zdaj. Tako filmarji predvsem v komercialno orientirani produkciji prilagajajo svoja dela potrebam občinstva in njihovem okusu, ki na tej fazi postane ustvarjalni okus (glej Balázs 1966: 22). Estetika, ki se pojavlja v komercialnem filmu je v veliki meri konvencionalna in pričakovana, kar soglaša z idejo Jamesona, ki poudarja, da mora film vsebovati takšne estetske in idejne koncepte, ki bi dajali formalne interpretacije, ne glede na ideološko usmerjenost publike (glej Jameson 2001: 104).

Kljub vsem bitkam s filmskimi kritiki in publiko film navsezadnje vendarle »umešča v polje umetnosti tisti presežek, tista nadgradnja, ki jo v formalni plati -poleg zvoka- predstavlja likovno uspela avtorjeva realizacija, to je perfektna izbira in postavitve scene, kadriranje, barve in njihova skladnost, montaža in ritem, kar vse dviguje film nad dokumentarne ali naključne posnetke« (Mikuž v Gumilar 2002: 8). S specifičnim pristopom in načinom obdelave neke izbrane snovi, filmska umetnost gledalcu odkriva nove svetove, nova spoznanja, teme, zgodbe. Zgodovinski preobrat z vidika filozofije umetnosti, kot razmišlja Balázs, ni bil toliko pomemben zaradi drugačne snovi prikazovanja, temveč predvsem zaradi načina prikazovanja, ki ga je razvila filmska umetnost. Film, ki sicer velja za »medij, ki ga lahko, kar pa ni nujno, uporabimo za ustvarjanje umetniških izdelkov« (Arnheim 2000: 13), prikazuje drugače od ostalih umetnosti in prav njegova specifičnost je pripomogla k odstranitvi notranje distance med gledalcem in umetniškim delom, ki je vse do pojava filma veljala za bistvo umetniškega doživetja (glej Balázs 1966: 56). Poleg tega bistvenega umetniškega in estetskega doživetja ponuja film intenziven psihološki pojav identifikacije, ki nastane pri gledalcu med samim gledanjem filma, ko se med umetniškim delom in publiko razvije edinstven in intimen psihološki odnos. Ta vrsta identifikacije, ki jo je ponudila filmske umetnost je bila povsem nova v svetu umetnosti in je zato z vidika filozofije umetnosti »najgloblja, nova specifičnost filma« (ibid.: 57). Psihološka vrednost filma kot

nove umetniške oblike se tako kaže v sami naravi in zmožnosti filma, ki nam na svojevrsten način ponuja intimna doživetja in doživljanja subjektov v avdio-vizualni strukturi, ki vsebuje elemente objektivne stvarnosti, kar posledično privede do konstruiranja novih oblik tako objektivne kot subjektivne stvarnosti (glej Ranković 1973: 128). Lahko bi rekli, da film preobraža realnost kot zapiše Clair, v neke vrste nadnaravno izkušnjo, kjer gre za pretvorbo realnega in konkretnega v sfero duhovnega in imaginarnega (glej Clair v Agel 1965: 18–24).

Pri definiranju umetniške narave filmskega medija so se teoretiki večinoma oprijemali in postavljali ločnico s stopnjo realizma, ki ga je film razvil in ponudil občinstvu. Film kot tak nedvomno velja za najbolj realistično obliko umetnosti, vendar se realizem po mnenju francoskega cineasta Erica Rohmerja lahko doseže samo, če filmski ustvarjalec pusti reprodukcijo stvari nedotaknjeno, tako da filmska podoba zajame lepoto obstoječega, lepoto sveta, kajti v filmu je po njegovem mnenju vse v fazi nastajanja, saj film deluje z gibanjem, ki je edino področje, kjer se morajo stvari povzeti in rekonstruirati (glej Rohmer 1989: 40). Poleg realistične narave, ki jo lahko enačimo z mimesis, film poseduje še drugo lastnost, saj je zmožen prekoračiti mimetično naravo ter odkriti ter prikazati stvari na edinstven način, ki nam omogoča, da objekte zagledamo v popolnoma novi in še ne videni luči (glej Bazin v Graham 2000: 135). Kot tak nam film na svojevrsten način spretno razodeva lepoto, kaže nam, da nismo izgubili naše sposobnosti čustvovanja, kajti čudežno ustvarja ravnovesje med idejo in formo (glej Rohmer 1989: 53).

3.2 Lepota in lepo v filmu

»Skozi lepoto je čutni človek popeljan k obliki in mišljenju; skozi lepoto je duhovni človek popeljan nazaj k materiji, skozi njo je vrnjen svetu čutov« (Schiller 2003:83).

Lepota, ki jo ponuja filmska umetnost je lepota, ki deluje v slikovnih, glasbenih in literarnih okvirih, vendar si kot meni Eric Rohmer filmska lepota zasluži spoštovanje predvsem zaradi nove oblike lepega, ki ga podajajo predvsem veliki filmski klasiki (glej Rohmer 1989: 72). A kljub umetniški naravi filma vendarle ne moremo govoriti o obstoju in prisotnosti neke

absolutne lepote v vseh filmskih delih, kajti predvsem komercialno izdelani (in ne ustvarjeni filmi), le malokrat ponudijo njeno doživetje in občutenje. Prav pri določanju te domene lepote v filmski umetnosti se ponuja zanimivo vprašanje na katerega je opozoril Rohmer (1989), ki v svoji razpravi o lepoti filma podvomi v samo naravo prezentirane lepote. Njegova opazka se nanaša na samo naravo filmske umetnosti, ki v osnovi ponuja podobe realnosti in sama po sebi ni ustvarjalna, temveč poustvarjalna. Film naj bi tako poustvarjal lepoto obstoječega sveta, lepoto ki že obstaja in je dana. Medtem ko ostale umetnosti s svojimi ustvarjalnimi metodami ponujajo interpretacije lepote preko posredovanja lepote, ki je v domeni specifične umetniške prakse, film v osnovi definirajo tehnike, ki so instrumenti reprodukcije. V tem smislu torej meni Rohmer, da film odraža resnico že od samega začetka, kajti lepota, ki jo film izraža ni lepota filma samega na sebi, temveč gre za lepoto narave, katere cilj je, da je opažena in odkrita (glej *ibid.*: 77).

Filmska lepota se torej razlikuje od lepote, ki je prisotna v delih klasičnih umetniških zvrsti, izraža lepoto, ki jo zaradi specifičnosti medija ne moremo primerjati z lepoto, ki jo odkrivajo ostala umetniška dela. V tem smislu velja film za neodvisno umetnost, ki sicer podaja večno prisotne, nič kaj nove tematike in sredstva izražanja, a prav zaradi same narave in novosti medija to podaja na povsem edinstven način, skozi katerega se odseva ista stopnja lepote, ki naj bi bila skupna vsem umetnostim. Lepota v smislu estetskega doživljanja je v filmu dosežena z ureditvijo elementov različnih kategorij (vizualnih, zvočnih, dramaturških), po nekaterih notranjih načelih delovanja percepcije, po katerih ima vsaka ustvarjalna poteza določene možnosti, s katerimi naj bi popolnoma ustrezala in ugodila človekovemu občutku za pravilnost in estetiko. Tako kot v ostalih vizualnih umetnostih igrajo namreč tudi v filmu pomembno vlogo pri dojetju lepega načela, privzeta iz filmu predhodnih vizualnih umetniških praks, kjer so izpostavljeni koncepti harmonije, skladnosti in načelo zlatega reza. V filmu je zlati rez zastopan v zasnovi plana ali kadra ter daje občutek skladnosti, kajti z njegovo uporabo tvorijo snemani objekti oblike, ki so večinoma simetrične in harmonične in s tem kot meni Pečjak »usmerjajo posameznikovo dojetje lepote«, ki naj bi velikokrat potekalo na popolnoma nezavedni ravni (glej Pečjak 2000: 61).

3.3 Filmska forma in faktorji estetizacije⁴

Filmska slika predstavlja osnovni okvir, osnovno formo filmske umetnosti, kjer gre za »opazovanje življenjskih dejstev v toku časa, organiziranih primerno oblikam življenja samega in ob upoštevanju njegovih časovnih zakonitosti« (Tarkovski 1997: 53). V filmski sliki gre predvsem za združitev in organizacijo predvsem vizualnih in seveda tudi zvočnih, dramaturških form, ki se skupaj spajajo in prepletajo ter tvorijo osnovni virtualni okvir, ki podobno kot pri slikarstvu omejuje umetniško interpretacijo od stvarnosti (glej Martin 1963: 29). Razvoj filmske forme je potekal od statičnosti k dinamičnosti s tokom tehničnega razvoja, ki je vidno vplival na spremembe in sam razvoj filmskega jezika. S tehničnimi novostmi, ki dandanes vse bolj prodirajo v filmsko produkcijo, prihaja do vse večje dinamizacije zrelišča predvsem s pomočjo nenavadne uporabe zornih kotov, planov, gibanja kamere in globine polja (glej *ibid.*). Tako kot v ostalih umetniških praksah, ki odsevajo avtorjevo ustvarjalno vizijo in subjektiven pristop k izbrani tematiki, tudi v filmski formi kljub umetnikovim poskusom in težnji po objektivni rabi tehničnih sredstev, navsezadnje lahko razberemo avtorjev osebni stil. V filmski sliki lahko tako razberemo umetnikovo subjektivno noto, ki se odraža v izbiri kompozicije in zasnovi posnetka ter razodeva njegovo osebnost, ki ima »svoje razredno stališče, svojo ideologijo, nazor svojega časa, in vse to, hote ali nehote, projicira v sleherno svoje delo« (glej Balázs 1966: 108). Poleg aktivnega dela filmskih ustvarjalcev, ki puščajo svoj pečat, je pri filmu in njegovi interpretaciji še posebej pomembna gledalčeva aktivna participacija, saj kljub dejstvu, da je filmska umetnost skonstruirana po nekih narativnih, vizualnih in psiholoških normativih, gledalec vendarle dojema podobo v svojem kulturno pogojenem kontekstu. Poleg tovrstne aktivne udeležbe občinstva, filmska forma ponuja gledalcu tudi svojevrsten intimen vpogled, saj kot meni Eisenstein, pri gledanju filma doživljamo kreativne faze, skozi katere je šel sam filmski avtor pri ustvarjanju filmske forme. V tem smislu spremljamo ustvarjalni tok filma na način kot nam ga je podal avtor, kar vodi k lažjemu razumevanju in podoživljanju prikazane filmske tematike (glej Eisenstein v Graham 2000: 133).

⁴ Estetizacija predstavlja »prenos estetskega, lastnega umetnosti, na zunajumetniško resničnost in dejavnost, s katero se nekaj neestetskega naredi estetsko« (Strehovec 1995: 11).

Glavna forma filmskega jezika, torej slika je tako »proizvod mehničnega delovanja tehničnega aparata, ki natančno podaja realnost, hkrati pa se ta dejavnost estetsko pokorava natančnemu smislu, ki si ga je zastavil režiser« (Martin 1963: 11). V sliki, kjer se zlivata umetniška kreativnost filmskih ustvarjalcev ter lepota obstoječega, se tako ustvari nova, subjektivna interpretacija realnosti, ki je natančno izbrana in estetsko zastavljena. Način kako je neka slika zamišljena in ustvarjena, kaj jo spremlja, kateri so dejavniki, ki vplivajo na njen nastanek in estetiko, Martin označuje z izrazom *faktorji estetizacije*, ki predstavljajo tehnično-umetniška sredstva s katerimi se oblikuje specifična filmska forma in estetika (glej Martin 1963: 14). Balázs meni, da so ti faktorji estetizacije »spremenljiva razdalja, slika detajla, posnetki v velikem planu, spremenljivi zorni kot, montaža«, torej tehnično-izrazna sredstva, ki vplivajo na estetiko ter poudarjajo nov psihološki vpliv, ki ga ima filmska umetnost na občinstvo (Balázs 1966: 54–55). Živa realnost v filmski umetnosti deluje neposredno abstraktno, saj je filmsko dogajanje tukaj in zdaj v osnovi imaginarno, kljub temu, da so liki in njihovo gibanje vizualno realni (glej Ranković 1973: 125). Po mnenju Rankovića je prav objektivno-subjektivna psihofizična izkušnja gledalčevega doživljanja, ki jo ponuja filmska umetnost, osnovni model estetske strukture oz. forme zvočnega filma (glej ibid.: 128). Filmsko formo poleg izraznih sredstev definira tudi njena specifična lastnost - gibanje, ki daje posameznim statičnim fotogramom, ki sicer tvorijo lastno obliko, pomen in smisel. Znana fraza »umetnost gibljivih slik«, definira filmsko formo prav v gibanju, ki je po mnenju Epsteina temeljna estetska lastnost filmskih podob (Epstein v Martin 1963: 11).

O značilnostih filmske forme oz. podob je bilo v zgodovini filma veliko govora. Aumont izpostavi dve nenapisani pravili, ki veljata za naravo filmske slike, ki v prvi fazi »daje videti, in sicer na različne načine, ki so bolj ali manj uzakonjeni s prikladnimi konvencijami« (Aumont 1987: 36), hkrati pa ta ista podoba, forma tvori in podaja smisel (glej ibid.). Vizualna forma, ki jo tvorijo faktorji estetizacije tako podpira vsebino, ki v najširšem smislu zajema zgodbo in pomen ter predstavlja kombinacijo dejstev, ki so pomembna za razumevanje. Kot taka forma v svojem najširšem pomenu predstavlja strukturo, brez katere film ne bi bil zmožen izraziti pomena, ki mu ga daje prav forma (glej Mitry 1997: 336).

4. VIZUALNA ESTETIKA V FILMSKI SLIKI

Pri obravnavi filma je poleg popularizirane vsebinske analize, smiselna tudi in v mojem pogledu predvsem vizualna analiza, ki poskuša dognati kako je specifična filmska slika nastala, kaj jo definira in kakšni so elementi, ki vplivajo na našo recepcijo podobe in občutenje estetskega zadovoljstva. Filmska umetnost je svojevrsten jezik podob, ki na vizualni ravni komunicirajo z občinstvom in prav v prvi fazi analize vizualne estetike se bom osredotočila na golo vizualno podobo, ki jo filmski ustvarjalec ponudi v okviru svoje interpretacije izbrane filmske snovi. Vendar ker gre pri filmski umetnosti za prepletanje in sovplivanje na različnih ravneh, v drugi fazi analize vizualnega, ne moremo mimo branja slike v vsebinskem, psihološkem in širšem družbenem kontekstu, kajti lepota, harmonija, barve, ritem, proporci, oblike, prostor, gibanje, itd., torej elementi, ki gradijo filmsko sliko, niso lastnosti stvari samih na sebi, temveč so lastnosti našega zaznavanja, ki nastaja pod vplivom kulturnih izkušenj.

V naslednjem sklopu bom predstavila tista filmska izrazna sredstva, ki v okvirih obravnavane vizualne estetike dodajo največji delež in ustvarijo edinstveno filmsko doživetje, kajti kot meni Schefer le »dobro narejena slika me naredi svobodnega, mobilnega, zgovornega; življenja ne sugerira, je okužba s tistim resničnim, ki je možno življenje v univerzalnih fikcije« (Schefer 2006: 51).

4.1 Kompozicija in kadriranje

Pri analizi filmske slike se v prvi fazi soočimo z osnovnim členom njene estetskosti - kompozicijo, kjer nas zanima v kakšnem estetskem odnosu so si med sabo osnovni elementi, ki gradijo sliko in kako so le ti razporejeni. Kompozicija v svetu vizualnih umetnosti predstavlja organiziranost specifičnega likovnega jezika in njegovih osnovnih gradnikov, kjer se načeloma iz podobnih ali neenakih intervalov likovnih enot oblikuje njihova medsebojna harmonija ali kontrast, kar pripelje do večje ali manjše enotnosti celotne kompozicije in s tem do večjega ali manjšega občutka estetskosti. Kompozicija oz. obseg posnetka v filmu nastane s pomočjo kamere pod vodstvom filmskega umetnika in njegovih vizij. Mesto likovnih enot, ki ustvarjajo kompozicijo, v filmu prevzamejo filmski akterji in scena, ki sestavlja

posamezen kader. »Stilizirane ekspresivne velikanske maske na platnu ne ustrezajo bitjem iz mesa in krvi; so vizualni material, snov, iz katere je narejena umetnost« (Arnheim 2000: 51). V filmski umetnosti se odražajo vizualne interpretacije sveta, vendar kot poudarja Balázs »film ne ustvarja nove osnovne oblike, temveč razlaga dane oblike resničnosti z zornimi koti« (Balázs 1966: 140), kjer kompozicija filmskega posnetka predstavlja »ustvarjalno udeležbo kamere, kadar kaže zunanjo resničnost tako, da jo spremeni v umetniško snov« (ibid.: 29). Film je prevzel načela kompozicije od slikarstva, vendar je zaradi narave samega medija, narave dinamične slike, kompozicija načeloma veliko manj kompleksna kot v fotografiji ali slikarstvu. Specifična filmska izrazna sredstva so izzvala nova kompozicijska pravila, ki jih najdemo v zasnovi kadrov, mizanscen, gibanju kamere, kompoziciji luči, scene, sekvenc in sami filmski igri (glej Jovanović 2008: 132). Filmska kompozicija, ki jo omejuje standardizirana oblika slikovnega polja⁵ je tako bila primorana v tradicionalna kompozicijska načela vnesti specifične rešitve, ki so s časom prerasle v konvencije. Med najbolj značilne filmske konvencije komponiranja spada kot izpostavlja Rački, delitev slikovnega polja na tretjine pri snemanju dialogov v bližnjem planu ter definiranje le enega središča pozornosti v kadru (glej Rački 2004: 95).

Kadriranje, kot akt ustvarjanja kompozicije, predstavlja vsebinsko sestavljenost slike in način organiziranosti slikovnega materiala, s čimer lahko filmski umetnik sugerira gledalcu pomene objektov, njihove lastnosti, stališča in čustva (glej Balázs 1966: 29). Inovativna kompozicija oz. zasnova posnetka ima močan psihološki in estetski učinek na gledalca. Za filmsko kompozicijo je značilno, da nosi v sebi tako *statično* kot *dinamično ali aktivno kompozicijo*, s katero se ustvarja vtis globine in velikosti snemanih objektov. Kompozicija slike v črno-belem filmu se razlikuje od tiste v barvnem, saj je svetlobni kontrast veliko bolj izrazit v klasičnem črno-belem filmu, kjer je »kompozicija slike (...) jasna in prepričljiva predvsem zato, ker njene surovine sestavljajo samo črne, bele in sive površine ter črne črte na beli podlagi in bele črte na črni podlagi« (Arnheim 2000: 51). Kadriranje v filmu predstavlja »določitev zaprtega ali vsaj relativno zaprtega sistema, ki vsebuje vse, kar je v podobi, dekor,

⁵ Slikovno polje filmske umetnosti je definirano s formatom filmskega traku, kjer gre za variacije razmerja med višino in širino slike. V rabi so predvsem formati 1: 1.37, 1: 1.89, 1: 2.35, 16:9 in drugi.

osebe, pripomočke« (Deleuze 1991: 23). Deleuze meni, da je »implicitna naloga kadra⁶, (...) da posname ne le zvočne, temveč tudi vizualne informacije« (ibid.: 24), ki sporočajo vsebino, pomen, simbolizem in predstavljajo vnaprej natančno premišljena izrazna sredstva, ki ustrezajo sami likovni zasnovi posnetka in s tem zasnovi filma. Med funkcije kompozicije kadra poleg tradicionalne informativne in estetske Jovanović dodaja še: ustvarjanje atmosfere prostora, predstavitev konflikta med elementi znotraj kadra, izražanje psihologije oseb, vzpostavljanje razmerja med liki in ustvarjanje napetosti, omogočanje gledalčeve participacije, vzdrževanje kontinuitete med kadri, omogočanje ritmičnosti in razvoja filmske zgodbe (glej Jovanović 2008: 157–158).

4.2 Umetniška raba osvetljevanja v filmu

Glavni element, ki omogoča, da filmska slika zaživi na filmskem traku je svetloba. Prisotnosti svetlobe je v filmu izrazitega pomena na treh ravneh: svetloba je prisotna pri samem snemalnem postopku, saj v procesu kemične reakcije na tankem filmskem traku omogoča zapis posnetka; svetloba je nujen pogoj za nastanek filmskega posnetka kot takega; z umetnostjo uporabe svetlobe lahko poljubno artikuliramo izbrane oblike in tako preko njih izražamo razpoloženje in atmosfersko orientiranost filma. Po mnenju Arnheima je svetloba »ena najpomembnejših estetskih možnosti filma« (Arnheim 2000: 50). Svetloba predstavlja svojevrstno govorico filmskega umetnika, ki dopolnjuje ostala narativna filmska sredstva in tako pomaga označiti karakteristike oseb, prostorov, občutij. S premišljeno postavitvijo njenih virov lahko objekti in prostori zaživijo v "dobri" ali "slabi" luči. Z osvetljava se ustvarja vtis prostorske globine, posebnih dramskih učinkov in atmosfer, kjer je kreativni razpon uporabe svetlobe neskončen in prepuščen umetnikovi viziji ter domišljiji. Po mnenju Martina, svetloba predstavlja pomemben ustvarjalni element izraznosti pri sliki, kajti »njena vloga ostaja neposvečenemu gledalcu v resnici skrita, tembolj ker predvsem prispeva k ustvarjanju "vzdušja", sestavine, ki jo je težko opredeliti« (Martin 1963: 31). Vendar se le redko kateri gledalec zavestno zaveda prisotnosti svetlobe v filmu, prepozna njeno pomembnost kot tudi umetniški prispevek. Razlog za takšen odnos lahko najdemo predvsem v realistični snemalni tehniki, h kateri teži večina sodobnih filmov.

⁶ Kader v tehničnem smislu predstavlja posnetek brez prekinitve, v katerega je vključen le tolikšni del okolja in dogajanja, kot se zdi potreben in smiseln za razumevanje zgodbe.

Filmski pionirji so se sprva skušali izogniti očitnim uporabam svetlobnih efektov, saj so le ti v zgodnjem obdobju predstavljali tehnično napako in še zdaleč niso veljali za umetniški element. »Svetloba, kot tudi druge lastnosti filma, je začela služiti določenim dekorativnim in evokativnim namenom, šele ko se je film razvil v umetnost« (Arnheim 2000: 53). Filmski ustvarjalci so z umestitvijo filma v sfero umetnosti postali zaščiteni in neomejeni pri svojem delu, kajti izražanje s pomočjo svetlobe predstavlja »ploden in zakonit izvor umetniškega ugleda, če le ne rabi za izumetničeno dramtiziranje« (Martin 1963: 33).

Za osvetljavo v filmu je odgovoren direktor fotografije, ki sodeluje z režiserjem in scenografom. Njihova naloga je postaviti osvetlitev vsakega kadra posebej. Gre za premišljeno tehnično-ustvarjalno delo, ki odločilno vpliva na vizualni izgled filma. Pomembnost in način uporabe svetlobe pri nastajanju filma se je skozi čas spreminjala; v začetnih fazah je svetloba služila le kot nujno tehnično sredstvo, brez katerega so bili filmski posnetki nemogoči. Filmski pionirji so bili večinoma odvisni le od naravnega vira svetlobe, s katerim so operirali na prostem kot tudi v zastekljenih studiih (glej Kavčič in Vrdlovec 1999: 452). Z nadaljnjim razvojem filmske produkcije je odvisnost od naravne svetlobe začela postajati ovira in začelo se je obdobje množičnega postavljanja filmskih studiev v Hollywoodu, kjer je film zaživel pod umetnimi svetlobnimi viri, ki so »omogočili ustvariti globinsko, tridimenzionalno sceno« (Bordwell in Thompson 2001: 38).

Osvetljava v filmu je zasnovana na sistemu trojne luči: *glavne luči* (key light), *dopolnilne luči* (fill light) in *proti luči*⁷ (back light). Najmočnejši likovni in dramatični motivi se dosežejo prav z uporabo proti luči, saj je glavni vir vseh senc uporabljenih v filmu. Medtem ko je proti luč odgovorna za nastanek močnih senc, pa se dopolnilna luč uporablja za mehčanje senc, ki jih je ustvarila glavna luč in hkrati dopolnilna luč preprečuje samo senco kamere v sliki. Pomemben je odnos, ki se ustvari med glavno in dopolnilno lučjo, saj intenzivnost njune uporabe vpliva na gostoto nastale sence oz. svetlobnega kontrasta, ki ustvari želeno atmosfersko podobo posameznega kadra (glej ibid.). Postavitev *glavne luči* je odvisna od vizije direktorja fotografije, kakšno sliko in učinek želi doseči. Glede na

⁷ Najbolj izrazita senca, ki poudarja obrise snemanega objekta in ga s tem razmejuje od ozadja nastane z uporabo proti luči, ki je postavljena v nasprotni smeri kot kamera.

postavitve glavnega svetlobnega vira poznamo *naturalistično* ali *ambientalno* osvetlitev. Osvetlitev prizora lahko poteka popolnoma neodvisno od ambientalnih virov, kjer se glavne luči postavijo poljubno, s tem ustvarijo slikovito podobo, ki jo imenujemo tudi pikturalizem. Osvetljava zunaj studia je v prvi meri naravna, vendar hkrati umetna, saj večino prizorov, ki so posneti snemajo ob pomoči dodatnih reflektorjev, ki vzdržujejo konstanto svetlobe. Medtem ko se mora direktor fotografije v eksterieru spopadati z nepredvidljivimi situacijami, ki mu jih lahko zagode vreme in ostali zunanji dejavniki, ima pri delu v interieru popolnoma svobodne roke. V studiu lahko ustvari konstantno sceno, ki jo lahko vsak čas poljubno spreminja in osvetljuje. »Ker ta vrsta svetlobe ni podvržena nikakim naravnim zakonom (točneje determinizmu narave), ne nasprotuje ustvarjalčevi fantaziji nobena omejitev verjetnosti« (Martin 1963: 33). Pomembnost postavitve in izbire svetlobnih virov je neizmerna, saj se s tem ustvarijo sence, ki dajejo gledalcu občutek globine. Sence so izjemno pomembne prav zaradi preskoka, ki ga z njimi dosežemo, saj optično spremenijo dvodimenzionalno podlago v tridimenzionalen svet kot ga poznamo iz našega vsakdanjega gledišča.

Poleg omenjenega pri osvetljavi filmskih prizorov naravo svetlobe definira tudi kontrast⁸, ki ga ustvari določena postavitev luči. Tako ločimo nekontrastno (*high key*) in kontrastno (*low key*) oz. *chiaroscuro* uporabo svetlobe. Kontrastnost je prišla najbolj do izraza pri črno-belih filmih, kjer se »kažejo tako izrazite črno-bele vrednosti – brez vsake zmešnjave nerazločnih tonov – da njihove oblikovne lastnosti takoj padejo v oči« (Arnheim 2000: 51). Veliki kontrasti so načeloma povezani z osvetlitvijo temačnih prizorov, ki so najbolj značilni za film noir in grozljivko, kjer kontrast predstavlja sredstvo za poudarjanje dobrega in zla, mnogokrat s pridihom rasistične ali seksistične konotacije. V praksi večina filmarjev uporablja nižjo kontrastno lestvico, saj s tem dosežejo bolj naturalistično osvetlitev.

⁸ *Kontrast* predstavlja izrazito razliko med črnim in belim, med svetlo in temno površino na negativu ali pozitivu. Če so razlike med svetlimi in temnimi deli na sliki velike, govorimo, da je takšna slika zelo kontrastna (*high contrast*); v nasprotnem primeru, ko so te razlike manjše, pa govorimo o manjšem kontrastu (*low contrast*). Necontrastna osvetlitev predstavlja svetel prizor, kjer je malo senc, saj je glavna luč postavljena za kamero. Chiaroscuro osvetlitev, kjer je glavna luč šibkejša, ustvarja temnejše tone in večjo količino senc. S pomočjo te tehnike se lahko ustvarijo izrazita nasprotja med svetlimi in temnimi toni, brez vmesnih sivin (glej Kavčič in Vrdlovec 1999: 453).

Svetlobo lahko poleg kontrastnosti klasificiramo glede *trdnosti* oz. *mehkosti*, ki prav tako vpliva na estetski in atmosferski videz prizora. Trdo svetlobo dajejo usmerjene ali točkovne luči, ki prizor jasno osvetlijo, izostrijo stvari in njihove obrise, poudarijo detajle; s temi dobljenimi učinki lahko jasno razločimo senčne in svetle predele filmske slike. Nasproten vizualni učinek dobimo z mehko ali difuzno svetlobo, ki nastane s posrednim osvetljevanjem, s katerim nastanejo mehki obrisi objektov in manjše število senc. Uporaba mehke svetlobe je bila najbolj izrazita pri režiserjih francoskega vala v drugi polovici petdesetih let, ki so se zaradi ekonomskih in ideoloških razlogov posluževali samo razpoložljivih svetlobnih virov, ki pa niso ustvarili nobenih izrazitih kontrastov ali senc. Difuzna svetloba je danes najbolj pogosto uporabljen sistem osvetlitve, saj je prisotna v večini barvnih filmov (glej Kavčič in Vrdlovec 1999: 453).

4.3 Uporaba barv v filmu

Pojav barve v filmski umetnosti, ki je prekinil črno-belo monotonost je v zgodnjih fazah pomenil predvsem vnos glamurja, razkošja in navsezadnje realizma. Barva je film dodatno oplemenitila in je s časom postala nujen element za poudarjanje in utemeljevanje dramatične teksture filmske zgodbe ter izražanje bolj ali manj intenzivne stopnje realizma s poudarjanjem bistvenih značilnosti objektov, pri čemer je posebej pomembna barvna dinamika ter barvna stalnost pri spreminjanju barv iz ene scene v drugo. V tem smislu se lahko barve interpretira, izbira glede na motiv, ki ga filmar želi poudariti, pri čemer se pri uporabi barv lahko umetnik namerno izogne realizmu, a kljub temu ostane natančen pri interpretaciji življenja ali pa lahko uporablja barvne sheme, ki odgovarjajo subjektivnim akterjevim občutkom (glej Mitry 1997: 228). Filmski teoretiki, ki so se ukvarjali s pomembnostjo barv v filmu menijo, da mora filmski ustvarjalec ustvariti barvne pomene ter oblikovno-barvne strukture, ki sicer lahko nasprotujejo naravnim harmoničnim kompozicijam, a so kljub temu skladne s psihološkim pomenom filma in ustrezajo konceptu pripovedi (glej *ibid.*: 227). Kakorkoli že, barva mora biti tako kot vsi ostali filmski označevalci motivirana; ne sme biti neodvisna in nevtralna, temveč mora biti prikazana na način kot da je njena prisotnost samo ujeta in ne režirana (glej *ibid.*: 229). Poglobljeno razmišljanje o barvnih filmih, barvah in njihovi vlogi pri ustvarjanju lepote filma je podal Rohmer, ki barvne filme deli v dve kategoriji: torej filmi, ki se jih spominjamo po njihovi

harmoniji, splošni tonaliteti, kjer je filmska ekipa želela ustvariti delo predvsem za ljudi, ki imajo smisel za slikovitost ter na drugi strani filmi, kjer je barva občasno, a takrat nedvomno v ospredju; slednji filmi nas kot meni Rohmer ne navdušijo zaradi splošne barvne tonalitete, temveč zaradi moči določenega barvnega detajla, določenih barvnih objektov (glej Rohmer 1989: 69).

Poleg realizma, ki ga je vnesla barva, je pomemben dejavnik pri uporabi barv njena simbolna in estetska vrednost, ki soustvarja, poudarja karakteristike likov, prostorov, atmosfero in čustva celotnega filma. S tem se strinja tudi Balázs, ki barvam in še posebej barvnim spremembam pripisuje izjemen dramaturški in simbolni pomen, saj lahko barve neposredno vplivajo na potek filmskega dogajanja (glej Balázs 1966: 301). Vendar naloga barv ni samo v tem, da podprejo filmsko izraznost, temveč tudi v tem, da pričarajo nove poglede, asociacije in ideje na način, da njihova prisotnost v določenem trenutku izzove čustvo, ki je sui generis (glej Rohmer 1989: 69). Psihološki pomen uporabe barv v filmu, ki velikokrat izraža »infantilni barvni simbolizem« (Mitry 1997), se nanaša na barvne harmonije in ne na samo kvaliteto barv. Gre za akt intuitivnega povezovanja ideje o neki barvi in vnaprej določenih pomenov, ki smo se jih naučili razbirat ter z barvo, ki jo dejansko vidimo. Ta povezava med barvo in našim občutjem poteka samo v naši glavi in je kot taka subjektivna in prav zaradi gledalčeve subjektivne sodbe mora filmar, kot opozarja Mitry, pri načrtovanju barvne simbolike v filmski sliki uporabiti tiste barvne tone, ki so glede simboličnega pomena jasne in družbeno uveljavljene (glej *ibid.*: 228). Glede na to kakšen je sistem in namen uporabe barvnega simbolizma v filmu Mitry loči dva pristopa; ustvarjanje psihološke podlage z uporabo barvne harmonije, ki naj bi ustrezala dramski situaciji ter ustvarjanje posebnega barvnega sistem, ki temelji na simbolni vrednosti barv (glej Mitry 1997: 227). Temelj iz katerega izhajajo vsi filmarji, še posebej tisti, ki se v svojih delih poslužujejo barvnega simbolizma, je psihološko dognano dejstvo, da barve pri ljudeh izzovejo določene čustvene odzive, ki vplivajo na njihovo dožemanje okolice. Kot meni Antonioni, predstavlja barva razmerje med objektom in psihološkim stanjem opazovalca, pri čemer gre v njunem odnosu za vzajemno vplivanje, kajti objekt ima s svojo barvo vnaprej določen efekt na gledalca v trenutku, ko le ta opazi barvni učinek (glej Antonioni v Mitry 1997: 227). A kljub temu, da je posluževanje barvnega simbolizma za podkrepitev atmosfere filma pogost pojav v filmski

produkciji, moramo biti pri interpretaciji filmskih barv pozorni, da ne iščemo barvnega simbolizma v vsakem posnetku, v vsaki barvi, saj uporaba barv ni nujno povezana z globljim pomenom in simboliko.

Poleg omenjenih lastnosti in vplivov uporabe barv v filmu igra barva z vidika njene umetniške uporabe posebno vlogo proces *gibanja barv*, kjer gre za komponiranje posnetkov in njihovo usklajevanje, ki sicer večinoma poteka neopazno, a kljub temu vsaka sprememba barvne tonalitete vpliva na naše zaznavanje in atmosfersko vzdušje posnetka. Gibanje barv se nanaša na barvne prelive v samem posnetku ali med posnetki, ki jih filmar lahko zastavi zelo poudarjeno, slikarsko, po drugi strani pa lahko barvno prelivanje odkrije posebna doživetja, saj je za razliko od slikarstva film zmožen prikazati prelivanje barv, kjer s spreminjanjem barvnih odtenkov postanejo snemani objekti bolj izraziti, čustveno nabiti in estetsko zanimivi tudi ali še posebej takrat ko so statični (glej Balázs 1966: 298–299). Tako kot Balázs tudi Mitry pri uporabi barv v filmu poudarja pomen njene dinamičnosti, zmožnosti prehodov, transformacij in ustvarjanja kontrastov ter zmožnosti nenehnega spreminjanja barvno-oblikovnih povezav, kjer gre po njegovem mnenju v prvi meri za poudarjanje forme (glej Mitry 1997: 227). Kakorkoli že je barva kot samostojen likovni element, ki mu pritičejo estetski in psihološki pomeni uporabljena v službi ustvarjanja barvnega izraza posameznega filma, njena prisotnost nedvomno daje filmu novo ekspresivno dimenzijo, pri čemer je kot meni Eisenstein »nastajanje barvnega izraza v nasprotju z obstajanjem barve v naravnih pojavih – hotenje tistega, ki iz tega "obstoječega" ustvarja "neobstoječe" in iz tega v sebi uravnovešenega nekaj takega, kar naj bi izrazilo misli in čustva« (Eisenstein 1981: 310).

4.4 Ustvarjalna vloga kamere

Ustvarjalna plat je v filmu še bolj kot v ostalih umetniških praksah neposredno povezana z obstojem in razvojem tehnike, saj je kamera osnovno sredstvo, orodje filmskega izražanja. S pomočjo te mehanično-optične naprave nastajajo filmski posnetki, slike oz. kadri, ki konstruirajo našo percepcijo. Kamera ne predstavlja samo tehničnega sredstva, s katerim posnamemo film, temveč lahko prav s svojo tehniko ustvarja posebne učinke brez objektov in brez snemanja. Za Balázsa so učinki, ki jih filmski ustvarjalec doseže s pomočjo tehničnih funkcij, ki mu jih ponuja kamera »najbolj svojevrstna, najbolj subjektivna lirika kamere, s

katero se režiser istoveti in daje filmu osebnostne poudarke« (Balázs 1966: 173). Filmski posnetki ne predstavljajo nujno samo objektivne resničnosti, temveč nam s posebnimi foto-tehničnimi učinki podajajo subjektivno noto filmskega ustvarjalca. Kamera tako predstavlja kot meni Rothman instrument, s katerim se vzpostavi razmerje med filmskim ustvarjalcem in publiko, kajti »v svetu filma ima kamera moč, da prodre v zasebnost subjektov brez njihove vednosti in avtorizacije. Nadalje kamera reprezentira avtorja, ki ustvarja in animira ta svet ter vlada njegovim naključjem, nekoga, ki ima oblast nad življenjem in smrtjo predmetov kamere« (Rothman v James 2001: 129).

V vsebini vsakega posnetka je del vsebine filma in hkrati vsak posnetek vsebuje posamezna izrazna sredstva kamere, ki so uporabljena tako, kot narekujeta vsebina in zahtevnost vsakega posnetka (glej Ljubić 1983: 40). Značilnost filmskih posnetkov je predvsem gibanje in spreminjanje slikovne kompozicije, ki jih dosežemo prav z ustvarjalno uporabo kamere, saj se prav z gibanjem kamere istočasno spreminjajo ostala filmska izrazila kot je zorni kot, zasnova plana, globina posnetka, itd. Kamera si je priborila ustvarjalno vlogo, ko se je osvobodila gole reprodukcije in statičnosti, saj so s premikom kamere znotraj enega posnetka filmski pionirji postavili temelje filmske govornice.

4.4.1 Gibanje kamere

Gibanje kamere predstavlja osnovo oblikovnega filmskega izraza. S stojiščem in premiki kamere se spreminja naš pogled, menja se oddaljenost od slike, velikost, število objektov v posnetku in zorni kot oz. perspektiva iz katere gledamo filmsko sliko ter gibanje. Kot gledalci v kinu smo omejeni v pogledu na samo dogajanje, saj nam le tega določa kamera. Kamera je tista, ki določa naše videnje; vidimo z očmi snemalca, naš pogled sicer lahko svobodno tava po ekranu, a je ujet v okvir filmskega platna in slike, ki je bila ustvarjena. Vsako gibanje, ki se zgodi na filmskem platnu gledalec dojame kot svoj lasten premik. Balázs vidi nalogo filmske umetnosti prav v vzbujanju novih psiholoških vtisov in njihovem preobražanju v umetniške učinke (glej Balázs 1966: 108). »Gibanje kamere ne pomeni le tehničnega načina snemanja, temveč je s tem pogojena kompozicija slike, način mišljenja ter estetski rezultat, ki ga sprejema in dojema gledalec« (Ljubić 1983: 41). Tako gibanje predstavlja dodatno estetsko komponento in predvsem filmu specifičen način izražanja, s

katerim filmar »pokaže svet s stališča posameznika, da človeka postavi v središče kozmosa – to je, da zelo subjektivno izkušnjo naredi dostopno očem vseh« (Arnheim 2000: 79).

Ko govorimo o gibanju kamere, govorimo o različnih *vrstah gibanja*. Ljubić navaja dve osnovni vrsti gibanja: *gibanje posnetka* in *gibanje znotraj posnetka*. Gibanje posnetka je gibanje kamere med snemanjem, glede na njeno statičnost oz. dinamičnost. Pri gibanju znotraj posnetka pa nam že sama oznaka pove, da gre za gibanje snemanih objektov v posnetku. Najbolj pogosta je kombinacija obeh gibanj, kjer se giblje tako kamera kot snemani material. Poleg teh osnovnih dveh gibanj, s katerimi dosežemo predvsem dinamiko posameznega prizora, ne smemo pozabiti tudi na gibanje oz. hitrost snemanja, ki je lahko počasnejša ali hitrejša od standardizirane hitrosti 24 sličic v sekundi in daje filmu posebne vizualne efekte (glej Ljubić 1983: 51). Z vidika filmskega izražanja je gibanje kamere v posnetku zelo različno. Kot pravi Ljubić je gibanje lahko opisno oz. takšno, da nam omogoča videti več, kot če bi bila kamera statična (glej *ibid.*). V praksi se uporablja vrsta različnih "čistih" oblik gibanj, kot tudi njihova medsebojna kombinacija. Najbolj pogosta je raba vožnje⁹, zooma¹⁰ oz. optične vožnje, zasuka ali panorame¹¹, dviga¹² oz. žerjava, snemanja z roke (*handheld*)¹³ ter posnetkov narejenih z letala (glej Jovanović 2008: 166). Pri gibanju kamere gre običajno za objektivni prikaz dogajanja, pri čemer ponavadi prihaja do spreminjanja ostalih izraznih sredstev, ki gradijo filmsko sliko. Kamera poleg klasičnega, fizičnega premika ponuja tudi *navidezno gibanje*, ki ga dosežemo z spreminjanjem goriščne razdalje. Ta sprememba daje vtis gibanja, kljub temu, da je kamera statična, saj se spreminja le izrez posnetka (glej Ljubić 1983: 53). Izbira načina gibanja kamere je načeloma odvisna od želenega efekta in vizualnega koncepta posameznega filma, pri čemer mora gibanje imeti

⁹ Najbolj pogosta je paralelna vožnja, kjer je kamera statično nameščena na voziček ali vozilo in se premika po prostoru vzporedno z dogajanjem. Poleg popularne vzporedne vožnje sta v uporabi tudi vožnji naprej in nazaj, kjer se še posebej intenzivno vzpostavi relacija s prostorom in globino.

¹⁰ Pri zoomiranju gre za rabo tehničnih zmožnosti, ki jih ponuja kamera preko uporabe različnih objektivov, kjer se občutek gibanja ustvari samo s spremembo goriščne razdalje objektiva.

¹¹ Kadar se kamera giblje okoli navpične ali vodoravne osi, pravimo, da panoramira; v takšnem posnetku smo seznanjeni s prostorom, kjer se odvija filmska akcija. Kamera se obrača na isti način kakor mi obrnemo glavo, da bi s tem zaobjeli večje vidno polje in takšen zasuk, ki ga naredi kamera ima lahko kot meni Ljubić nalogo, da spremlja gibanje akterjev v prostoru ali glede na dramaturgijo filma deluje »kot presenečenje s tem, da odkriva določene pasti, ki prežijo na junake filma« (Ljubić 1983: 53).

¹² Dvig predstavlja gibanje kamere s pomočjo žerjava, kjer gre znotraj posnetka za spreminjanje zornih kotov.

¹³ Snemanje iz roke predstavlja aktivno vključitev snemalca, ki prenaša kamero v roka ali pripeto na telesu, s čemer intenzivira izkušnjo gibanja, ki v sliko vnaša subjektivnost.

»informativno - opisno ali dramatično - akcijsko - funkcijo ter mora biti vedno motivirano, inicirano (zasnovano) na gibanju oseb ali predmetov v kadru« (Jovanović 2008: 166–167).

4.4.2 Uporaba planov

»Plan je izrazno sredstvo, s katerim kažemo gledalcu vsebino posnetka in mu narekujemo, kako naj gleda dogajanje« (Ljubić 1983: 43). Uporaba različnih planov v filmu se zgleduje po slikarstvu in dekorativnih umetnostih, ki so že daleč pred nastankom filma vpeljale in uporabljale takšen način reprezentacije. Glavna lastnost plana in namen njegove uporabe je predvsem v jasnejšem pregledu in olajšanju dojemljivosti dogajanja oz. organiziranju dogajanja na vizualni površini. V praksi se uporabljajo različni plani¹⁴ ali izrezi, ki imajo vsak svoj pomen, s katerim direktor fotografije dopolnjuje ostala estetska in narativna sredstva. To so: *daljni plan*¹⁵ (extreme long shot), *splošni plan*¹⁶ (total, long shot), *polsplošni plan*¹⁷ (tudi srednji total, medium long shot), *srednji*¹⁸ (medium shot), *ameriški*¹⁹, *bližnji*²⁰ (medium close shot), *veliki plan*²¹ (close up) in *detajl*²² (extreme close-up). Umetnik se odloči za uporabo določenega plana na podlagi zastavljene zgodbe. Izbor plana in struktura

¹⁴ Plani se med seboj razlikujejo po velikosti vidnega polja, ki ga dosežejo s kamero pri čemer je velikost plana odvisna od uporabljenega objektivna in predvsem razdalje med kamero in snemanim objektom. Torej velikost plana določa razdalja med kamero in objektivom. S približevanjem predmeta, se zmanjša plan in s tem tudi vidno polje in nasprotno (glej *ibid.*). Pri klasifikaciji različnih vrst planov prihaja do pogostega mešanja in nejasnosti izrazov, ki označujejo posamezen plan, saj ni mednarodno standardizirane terminologije, ki bi poenotila poimenovanje posameznega izreza. Najpogostejši sta ameriška in francoska klasifikacija, kjer je gre predvsem za različne nazive enih in istih izrezov. Sama bom uporabila klasifikacijo Filmskega leksikona (1999).

¹⁵ Značilno za ta plan je, da zaradi velike razdalje iz katere je posnet, umesti prizorišče dogajanja (glej Kavčič in Vrdlovec 1999: 466).

¹⁶ Velja za najbolj obsežen plan, saj zajema širok pogled na odprto pokrajino. Vsebinsko tak plan služi za seznanjanje s širšim okoljem, kjer se odvija posamezni del filmske akcije, sredi katere je človek majhna, a dovolj prepoznavna točka.

¹⁷ Osebe so še vedno umeščene v okolje, vendar so bližje kot v splošnem planu.

¹⁸ Za ta plan je značilno, da je v posnetku celotna podoba človeka, pri čemer je nad glavo in pod nogami ter do roba posnetka še nekaj prostora. Martin meni, da srednji plan daje bolj negativno, pesimistično vzdušje, saj »zmanjšuje človeško postavo in vključuje človeka v svet in ga spreminja v "žrtev stvari", ga "objektivizira"« (Martin 1963: 26). V splošnem planu Martin vidi izraz osamljenosti, brezdelja in nemoči pred silami usode (glej *ibid.*).

¹⁹ Značilna je podoba stoječega človeka približno do kolen, kjer podoba zajema večji prostor v okolju.

²⁰ Podoba človeka je vidna od pasu ali prsi do glave.

²¹ Plan prikazuje človekov obraz, ki je viden čez celo platno vse do ramen.

²² Viden je samo majhen del obraza ali predmeta. Za veliki in detajlni plan je značilna uporaba predvsem za prikazovanje izrazov na človeškem obrazu in poudarjanje čustev (radost, presenečenje, strah, groza, pozornost).

snemanja zahteva podroben premislek, saj je plan pomemben del filmske govornice, s katerim lahko dosežemo želene učinke (glej Ljubić 1983: 42). S tem se strinja tudi Martin, ki meni, da je za izbor plana nujna jasno zasnovana pripoved, pri čemer je važno, da »je plan v sorazmerju z materialno vsebino (plan je tem večji ali bližji, čim manj stvari obsega), in z dramatsko vsebino (plan je tem večji, čim večji je njegov dramatski prispevek ali pomen)« (Martin 1963: 25). Poleg dopolnilne pripovedne lastnosti, sama zasnova plana določa tudi celotno trajanje in dolžino posnetka, saj mora filmski ustvarjalec poskrbeti, da si gledalec v miru pregleda celotno vsebino posameznega posnetka (glej *ibid.*). Ljubić v planu vidi posebno vrednost izraznega sredstva, ki prihaja do posebne veljave predvsem pri opisnih posnetkih duševnih stanj posameznih junakov (Ljubić 1983: 43). Kot nenadomestljivi vir slikovnega izražanja filmski umetniki navajajo predvsem uporabo velikega in bližnjega plana, s katerima ne spoznavamo samo »obrazje junakov, temveč tudi njihova psihična stanja, razpoloženje, značaje. Vse to omogoča predstavitev dramskih elementov filma in je v tesni povezanosti z dramaturško zasnovano« (*ibid.*). Predvsem *veliki plan* ima poleg opisne in razlagalne vrednosti, pomembno vlogo pri prikazovanju področij zavesti in duševne napetosti. Takšen posnetek lahko vpliva tudi kot naturalistična natančnost razčlenjevanja, ki se predvsem kaže v dobrih posnetkih, ki naj bi kot meni Balázs odsevali »človeško nežnost, ker opažajo skromno skrite stvari« (glej Balázs 1966: 69). Teorija filma je podala različne pristope k definiciji in pomenu uporabe plana. Bonitzerju je s pomočjo primerjave glavnih teoretskih misli Mitryja, Eisensteina, Deleuza, Bazina in drugih uspelo združiti njihova pojmovanja in definirati plan, ki predstavlja »fiktivni (s kadriranjem realiziran) odsek globine polja« (Bonitzer 1985: 24).

4.4.3 Zorni kot kamere

Zorni kot snemanja ali rakurz označuje kot, pod katerim snema kamera določen objekt. Tako kot uporaba plana, je tudi uporaba zornega kota odvisna od zasnove zgodbe in dogajanja, vzdušja, osebnih lastnosti nastopajočih in njihovih psiholoških stanj (glej Ljubić 1983: 47). V filmu se najpogosteje snema v višini človeškega telesa ter iz zgornjega²³, spodnjega²⁴ ali

²³ *Zgornji zorni kot* - kamera je postavljena tako, da snema dogajanja iz zgornjega gledišča, iz ptičje perspektive tako, da je objektiv kamere postavljen nad običajno višino pogleda. Takšni posnetki prikazujejo večjo snemalno površino imajo predvsem opisno lastnost, seznanijo nas z okolico (glej Ljubić 1963: 47). V primeru prikazovanja človeka z uporabo *zgornjega zornega kota* posnetek ni le opisen, temveč lahko prikazuje psihično

posrednega²⁵ zornega kota. normalni zorni kot, ki je najpogosteje v rabi, ima predvsem objektivno vlogo, saj je tovrstna pozicija kamere simbolno nevtralna in idejno neangažirana. Poleg glavnih načinov snemalnega kota, omogoča kamera tudi snemanje v različnih nagibih, s katerimi se večinoma izraža notranja stanja oseb. Uporaba zornih kotov v filmu deluje na način našega pogleda v vsakodnevem življenju, ko nenehno spreminjamo zorne kote pogledov na okolico, ki lahko ima nešteto možnih oblik, ki so odvisne od našega gledišča. Kljub možni variacijam pogledov na nek objekt, je le ta zmeraj prepoznaven v svoji bistveni značilnosti, po kateri se loči od ostalih objektov, saj obrisi nekega objekta predstavljajo kot pravi Balázs »izraz drugačnega načina gledanja« in imajo drugačen smisel ter drugačno razpoloženje, ki kaže na naše duševno gledišče (glej Balázs 1966: 109). V kombinaciji z gibanjem kamere so lahko zorni koti glede na njihovo rabo znotraj enega samega kadra dinamični ali statični. Poleg omenjene funkcije zornih kotov v domeni estetiziranja filmskih podob, so teoretiki videli različne vloge in pomene, ki jih Jovanović združi v štiri večje sklope funkcij. Po njegovem mnenju koti prevzamejo funkcijo povečanja perspektive v kadru, ustvarjanja pričakovanja in sugestije, poudarjanja psihologij in akcij ter ustvarjanja intenzitete ritma, tempa ter timinga (glej Jovanović 2008: 161).

Pri filmu je pomembno, da filmar glede na zastavljeno zgodbo najde in razvije primerno vizualno rešitev tudi glede uporabe različnih zornih kotov, ki jih določi snemalec s postavitvijo kamere in s tem definira svoje gledišče, s katerega bo posnet prizor, pri čemer njegov izbor pomembno vpliva na dramaturško podajanje zgodbe. Glede na namen, ki ga želi doseči prilagaja zorne kote, ki gledalca lažje prepričajo o dogajanju in mu omogočijo lažje poistovetenje z akterji in njihovimi občutki, saj postanejo z uporabo različnih zornih kotov

ali fizično stanje v katerem se nahaja snemana oseba (glej *ibid.*). Značilno za posnetek človeka iz zgornjega zornega kota je, da osebo zmanjša ter tako ustvari razmerje moči, ga podredi. V takšnem posnetku je filmski junak videti ne samo fizično, tudi psihično majhen v odnosu do kamere (glej *ibid.*). »Imamo vtis, da je človek pomanjšan, moralno ponižan, povožen, izravnani s tlemi, da ga je nepremagljivi determinizem pahnil med predmete, med igrače usode« (Martin 1963: 27).

²⁴ *Spodnji zorni kot* - kamera je postavljena tako, da snema dogajanje od spodaj, iz žabje perspektive tako, da je objektiv kamere postavljen pod običajno višino pogleda. Tudi tak posnetek ustvarja psihološke in fizične pomene moči, predvsem dominantnost, nadvlado, zmagoslavje (glej Ljubić 1983: 48 in Martin 1963: 27).

²⁵ *Posredni zorni kot* - posnetek prikazuje podobo posnetka ali osebe v ogledalu ali njeno senco na steni. Na ta način filmski umetnik stopnjuje učinek napetosti, predvidevanja dogodka. »V takšnem posrednem prizoru je nekaj grozečega ali obetajočega, je skrivnost, ki izziva radovednost. Niti groza ne more biti tako grozna in ne lepota tako lepa, če jima gledamo naravnost v oči. Mnogo bolj vplivata, če ju po senci slutimo. Včasih je to tankočuten, nevsiljiv režiserjev način, da bi se lahko izognil preveč grobim učinkom« (Balázs 1966: 131).

objekti čustveno nabiti. »Spričo zornih kotov postanejo posnetki patetični ali očarljivi, hladno razumski ali fantastično romantični. Režiserjeva ali snemalčeva umetnost zornega kota ustreza stilni umetnosti epika, iz katere najbolj neposredno odseva avtorjeva osebnost« (glej Balázs 1966: 110–111). Različna perspektiva umetniških podob, torej uporaba različnih zornih kotov je »bistvena umetniško oblikovalna prvina« in »svojevrstna značilnost«, ki je lastna filmu in predstavlja osnovni pogoj umetnosti (glej ibid.: 107). Zorni kot kamere tako predstavlja ustvarjalno metodo, ki se razlikuje od metod in načel ostalih umetnosti. S pomočjo uporabe različnih zornih kotov filmska umetnost omogoča istovetenje kamere z igralčevim oz. gledalčevim očesom, kjer prav zorni kot predstavlja ločnico med filmom in ostalimi uveljavljenimi vizualnimi umetniškimi praksami. Kamera snema, gleda z očmi filmskih akterjev, spremlja okolje iz svojega zornega kota. Z uporabo raznovrstnih zornih kotov, s katerimi nam film podaja zgodbo, gledamo dogajanje od znotraj, stojišče igralca postane naše stojišče, njegov pogled postane naš, ko gledalec beži, bežimo z njim, itd. (glej ibid.: 109). Zmožnost umetniške uporabe zornih kotov je enormna, najsi gre za konvencionalno ali inovativno rabo. Z njihovo pomočjo lahko spoznavamo, prikažemo objekte v novi luči, ustvarimo izjemne perspektive, obrise, ki dopolnjujejo ostala vizualna izrazila.

4.4.4 Globina polja

Globina polja je »področje razvidnosti, ki se (...) razprostira v ospredje in ozadje določenega posnetka« (Martin 1966: 91), kar pomeni, da so snemani objekti v ospredju in ozadju enako izostreni. Estetska moč uporabe globine polja je v tem, da poudarja režijo v dolžino oz. globino, katero »spoznamo po tem, da razporeja ljudi in predmete v več planov istega izreza, pri tem pa jih spravlja v čim bolj živo igro v smeri dolžinske prostorske dominante (ibid.). Princip delovanja globine polja je enak človekovemu dinamičnemu pogledu, le da raziskovalno in vodilno nalogo v filmu prevzame kamera. Globina polja tako predstavlja optični učinek, ki ga snemalec doseže z uporabo širokokotnega objektivna, »ki posreduje enako ostro sliko vseh objektov, različno oddaljenih od kamere« (Kavčič in Vrdlovec 1999: 244). Poleg inovativne pripovedne in estetske vloge, daje globina polja v dvodimenzionalni naravi filmskega platna predvsem učinek perspektive globine. Martinu v uporabi globine polja vidi dve smeri: »najprej težnjo, da vklene osebe v dekor z dolgimi statičnimi posnetki,

v katerih poudarja negibnost kamere psihološko vrednost drame; druga težnje je ta, da poudarja dramatičnost z globinskim razvrščanjem planov, ne da bi pri tem opuščala tradicionalno montažo« (Martin 1963: 94). Globina polja je v film vpeljala »prikaz sveta kot celote« (ibid.: 95) in s tem v film vključila komponenti prostora in časa ter s tem realizma, ki je predvsem za Bazina glavna naloga filmske umetnosti. V kadru, ki je idejno zasnovan na uporabi globine polja se tako poveča izrazna moč prostora, ki z razširitvijo obsega izostrenega snemanega materiala okrepi dinamiko temveč tudi časovno razsežnost dogajanja (glej Kavčič in Vrdlovec 1999: 245). Globina polja tako omogoča »pomnožitev neodvisnih danosti, vse do tega, da se lahko drugoten prizor prebije v ospredje, medtem ko pomembnejši poteka v ozadju, ali pa celo sploh ne moremo več razločiti med prvotnim in drugotnim prizorom« (Deleuze 1991: 23).

5. PREGOVOR K ANALIZI PRIMEROV

Kot sem v uvodu naznanila, se bom v drugem delu diplomske naloge ukvarjala z analizo izbranih filmov in njihovim kritičnim ovrednotenjem znotraj področja vizualne filmske estetike, pri čemer se oprijemam tradicionalnih konceptov in pojmov estetske teorije, »ki temelji predvsem na kvalitetah reda, harmonije, kompatibilnosti, prepariranosti vseh sestavin brez ostanka, disciplini in strogosti oblike« (Strehovec 1995: 210). Poleg osnovnih estetskih komponent, pri svojem zanimanju in raziskovanju pojava sodobne vizualne filmske estetike zavzemam stališče osebnega subjektivizma in relativizma, pri čemer pa ne morem mimo klasičnega formalizma in osnovnih konceptov harmonije in skladnosti. V tem smislu želim z *vizualno analizo izbranih filmov predstaviti vzdušje sodobne filmske estetike in odgovoriti na zastavljena raziskovalna vprašanja.*

Izbor filmov za mojo kritično estetsko-vizualno analizo temelji na nagradi Zlata žaba (*Golden Frog*), ki jo letno podeljujejo na mednarodnem festivalu *CAMERIMAGE - International Film Festival of the Art of Cinematography*. Ker je sodba o okusu in vrednotenju posameznega umetniškega dela dokaj, če ne docela subjektivna, se mi zdi omejitev izbranih filmov na izbor mednarodne filmske nagrade na področju umetnosti kinematografije povsem relevanten. Zakaj Camerimage in ne kakšen drug filmski festival? Festival Camerimage je pritegnil mojo pozornost predvsem iz različnih razlogov ter se iz manj ali popolnoma neznanega filmskega festivala, preko diplomske naloge prelevil v zame najpomembnejši mednarodni festival. V sodobnem času ko festivalsko sceno etabliranih mednarodnih festivalskih dogajanj dopolnjujejo številni novi festivali, ki se tako ali drugače želijo pokloniti filmski umetnosti, je bil sprva izbor reprezentativnega festivala, ki bi najbolje ustrežal moji ideji, dokaj zahtevna naloga. Pri izbiri festivala in posledično izbora nagrajenih filmov, ki naj bi predstavljali vzorec za analizo primerov vizualne estetike, sem bila pozorna na samo naravo filmskega festivala, kjer bi nagrajeni filmi predstavljali vizualno-estetsko potrjene filme, mednarodno pestro filmsko produkcijo ter senzibilnost festivala za področje vizualnega. Izmed vseh mednarodnih in nacionalnih filmskih festivalov sem si omenjeni festival v prvi fazi izbrala zaradi same ideje, ki se skriva za festivalom Camerimage, saj le ta daje poudarek delu filmske produkcije, kateremu se v širši filmski industriji ne daje

tolikšnega pomena v smislu umetniškega pristopa in estetske orientiranosti. V tem kontekstu predstavlja festivalska nagrada Golden Frog še toliko večjo potrditev izbire analitičnega materiala, saj so bili izbrani filmi strokovno potrjeni in naj bi predstavljali vizualno estetsko smetano sodobne mednarodne filmske produkcije. Vendar še preden se posvetimo konkretnim analizam filmov, se mi zdi smiselno, da izpostavim problem, na katerega sem naletela pri raziskovalnem delu. Tako kot pri obravnavi vizualne filmske estetike kot pri konkretni analizi posameznih filmskih del je namreč potrebno omeniti, da je to področje pri sodobni teoriji filma dokaj zasenčeno z populariziranim pristopoma psihoanalize in semantike. Tako bodo sledeče vizualne analize izbranih filmov zaradi pomanjkanja ali nedostopnosti relevantne literature temeljile na mojem lastnem opazovanju in zaključkih, do katerih sem prišla na podlagi dosegljivih teoretskih virov, ki podpirajo izbrano tematiko v splošnem.

5. 1 O filmskem festivalu CAMERIMAGE

The Camerimage International Festival of the Art of Cinematography se je začel leta 1993 v Torunu na Poljskem in se je leta 2000 preselil v Lodz. Ustanovitelji festivala so se odločili pokloniti kinematografiji, univerzalni umetniški formi, ki je na ostalih filmskih festivalih velikokrat spregledana. Festival, ki praznuje umetnost kinematografije spremlja poleg filmskih projekcij in tekmovalnega duha, vrsta obfestivalskih dejavnosti, ki so namenjene strokovnjakom kot študentom s področja filmske fotografije oz. kinematografije; vključuje tekmovalne in ne tekmovalne predstave, študentske filme, seminarje in podelitev nagrad, kjer žirija, ki jo sestavljajo mednarodno priznani direktorji fotografije, nanašajoč se na diskurz vizualnega, estetik in tehnično vrednost, izbere najbolj umetniško kinematografijo leta (glej Internet 2).

Izbor nagrajenih filmov²⁶ v obdobju 2002 – 2006:

- 2002: Edi
- 2002: Road to Perdition
- 2003: City of God (Cidade de Deus)
- 2004: Vera Drake
- 2005: Fateless (Sorstalanság)
- 2006: Pan's Labyrinth (El laberinto del fauno)

²⁶ Pri izbranih filmih bom uporabljala izvirne angleške naslove oz. njihove angleške prevode, saj nekateri filmi niso bili prevedeni v slovenski jezik in so širši publiki znani le s tovrstnimi nazivi.

6. VIZUALNA ANALIZA IZBRANIH FILMOV

6.1 Edi

6.1.1 Kompozicija in kadriranje

Kompozicijsko je film orientiran k centralni postavitvi glavnega motiva kar je najboljše razvidno iz pogosto ponavljajočih se posnetkih v tovarni, kjer glavna lika Edi in Jurek vedno znova sedita na postelji, ki je v središču bivališča. Takšna kompozicija krepi idejo filma, saj podoba, zgodbo malega človeka postavlja v center dogajanja. Režiser in direktor fotografije sta se v zasnovi kompozicije držala načel harmonije, simetričnosti in zlatega reza. Kompozicijsko je zanimiva razporeditev akterjev v posameznih kadrih, še posebej ko je v kadru več oseb in se njihovo gibanje in postavitve zdi sicer naključna in spontana, vendar lahko prav v teh kompozicijah razpoznamo načrtno postavitve. Tok kompozicijskih načel, predvsem zlatega reza je opazen tudi v prizorih počestnega pohajkovanja, kjer se sicer tako akterji kot kamera premika, vendar se prav zaradi ritmičnega vzdolžnega gibanja kamere, ohranja osnovna postavitve likov, ki je v skladu z likovnimi načeli slikovne harmonije in estetike.

6.1.2 Umetniška raba osvetljevanja

V filmu je izrazita naturalistična osvetljava, ki v eksteriere prihaja skozi okna, vrata. Uporabljena je mehka svetloba, ki v prostoru zabriše ostre robove in kljub skromni sceni naredi prostor sprejemljivo prijeten. Notranjost prostorov, predvsem nočnih posnetkov v tovarni, osvetljuje soj sveče, ki ustvarja zanimive sence. S preišljeno postavitvijo ambientalne svetlobe je direktor fotografije ustvaril izjemne portrete posameznih likov. Njihove podobe je delno obsijal, ustvaril je lahkoten chiaroscuro kontrast med temo in svetlim. Sama narava svetlobe se skozi zgodbo spreminja, tako kot se spreminja razpoloženje in položaj glavnega akterja Edija, kjer gre za poigravanje s kontrasti in zmanjševanje vnosa svetlobe, ko se Edi znajde v težavah, in počasno vračanje svetlobe na platno, ko se napetost dogajanja umiri in se nam zdi da je navsezadnje svetla prihodnost na doseg.

6.1.3 Uporaba barv

Barvna shema v filmu je pretežno siva, temačna. Tovrstna barvna paleta podaja melanholično, brezizhodno situacijo akterjev, vzdušje in njihovo socialno bedo. Barvna paleta v samem dekorju in kostumografiji se posledično spreminja z splošno uporabo svetlobe. Tako barvna paleta, ki se je sprva še držala sivin z intenzivnim zmanjševanjem dotoka svetlobe v prostore, preraste skorajda v popolno črnino, skorajda temo. Ta barvna transformacija prav tako kot vsi ostali uporabljeni vizualni elementi čustveno in razpoložensko dopolnjujejo samo dogajanje.

6.1.4 Ustvarjalna vloga kamere

Filmske podobe, ki smo jim priča so prežete z realizmom, ki ga stopnjujejo tehnično-ustvarjalna sredstva uporabe kamere. Poleg intenzivne in preišljene rabe elementov kompozicije in svetlobe, Trzaskalski z ustvarjalno rabo Edijevo življenjsko izkušnjo prikaže na način, ki definira preprosto, a hkrati kompleksno naravo samega lika.

6.1.4.1 Gibanje kamere

Gibanje kamere je večino filma umirjeno, značilni so zelo dolgi kadri, kjer kamera spremlja dogajanja z gibanjem po prostoru ali skozi prostor. V dinamičnih prizorih (ko Jurek pelje ranjenega Edija v vozičku ali ko brata neseta nezavestno Princesso v bolnišnico) kamera z hitrimi sunki snemanja poudari napetost, akcijo. Estetika v samem gibanju kamere je v poigravanju z globino polja in premikom kamere v globino, ko sledimo hoji glavnega lika skozi prostore v hiši, skozi samo hišo na vrt. V tem primeru kamera posname zelo dolg kader, saj spremljamo gibanje akterja od samega začetka posnetka in do reza, kar je z značilnim umirjenim gibanjem in ritmom še toliko bolj impresivno. Na ta način je direktor fotografije operiral tudi z ustvarjalni elementi, ki mu jih nudi sama snemalna naprava, torej z poigravanjem s fokusom. Poleg zanimivih spremljevalnih gibanj skozi prostor ali po cesti, je zelo impresiven posnetek v gostilni, kjer je Edi statičen, vendar se zaradi premika kamere in poigravanja s fokusom, zdi, da se je začela okolica premikati, kar odraža tudi njegov notranji čustveni premik.

6.1.4.2 Uporaba planov

Pri uporabi planov gre za kombinacijo različnih izrezov, ki so v filmu uporabljeni glede na želeni učinek. Tako smo priča srednjim, bližnjim in velikim planom, ki v ospredje slikovne mreže postavljajo glavnega junaka Edija ter ljudi, ki vplivajo na njegovo usodo. Edijev mučeniški portret pod tušem ne bi izzval takšnega impresivnega učinka kot ga, če se režiser ne bi odločil za veliki plan. Filmske podobe preko različnih izrezov krepijo vizualno podobo in atmosfero filma. Značilni so posnetki pokrajine ali mestnega okolja, ki s posebnim pristopom k perspektivi umeščajo posameznika v prazno okolje, ki poudari osamljenost in melanholijo, ki navdaja like. Poleg omenjene rabe izrezov, kjer gre za jasno rabo ene vrste izreza v posameznem posnetku, je v filmu značilna tudi kompozicijsko zasnovana raba planov, ki ustvarja globino filmskega prostora. V tovrstnih primerih so posamezniki razdeljeni po prostoru tako, da vsak zase predstavlja drugačen plan, kar ploskovitosti doda novo dimenzijo. Režiser Trzaskalski in direktor fotografije Krzysztof Ptak sta tako z specifičnim ritmom izrezov ustvarila lasten vizualni jezik.

6.1.4.3 Zorni kot kamere

Kamera večino časa snema v višini glavnih akterjev ali pa je postavljena celo malce nižje. Občasno, predvsem v brutalnih dejanjih, ko brata na stranišču pretepeta Malega ali ko Jurek pelje poškodovanega Edija ter v posnetkih spominov na otroštvo postane zorni kot dinamičen kar doda občutenje napetosti, nasilja in akcije. Predvsem v posnetku reševanja Edija, ko je kamera nameščena na samo vozilo, kar s tresočim gibanjem kamere samo krepí realizem. Pogosti so posnetki s ptičje perspektive, ki se mi osebno zdijo najbolj zanimivi, čeprav tovrsten izbor perspektive ne igra dodatne simbolne vloge, temveč gre po moji presoji zgolj za izbor, ki služi zasnovi kompozicije in navsezadnje vizualne estetke.

6.1.4.4 Globina polja

Vizualni efekt poigravanja z globino polja s pomočjo ostrine je v filmu Edi povsem odsoten, saj so vsi objekti v kadru ves čas popolnoma izostreni, kar daje filmu še dodaten vizualni učinek, ki ohranja preprostost in ploskovitost na slikovnem polju. Globina slikovnega polja je

dosežena z uporabo kompozicije, planov kjer so objekti razporejeni tako, da njihova pozicija izzove občutek globine.

6.2 Road to Perdition

6.2.1 Kompozicija in kadriranje

Kompozicijsko film variira iz posnetka v posnetek, a je klub temu opazna tendenca k centralni postavitvi. Kljub preciznemu načrtovanju kompozicije, rezov in kadriranja film ostane zvest naturalistično realistični podobi. Zasnova kompozicije deluje umirjeno, kar pripomore tudi splošnemu vzdušju, ki prevzema film. Pri podrobni analizi opazimo, da je kompozicijsko film nekako razdeljen na tri dele. V prvem delu smo predvsem priča izrezom in organiziranosti akterjev na način, da le ti pri gledalcu ohranjajo nekakšno distanco, ki se kaže predvsem pri posnetkih, katerih narava bolj prikriva kot odkriva. Ti posnetki so značilni za prikazovanje glavnega junaka Sullivana, ki ga gledalec sprva spozna preko sinovega skrivnega opazovanja. Lik je kompozicijsko pretežno postavljen tako, da ga prekrivajo delne sence, ali pa ga vidimo skozi priprta vrata. S potekom zgodbe preidemo v bolj odprte kompozicije s katerimi nam glavni akter postane bližji, spoznavati začnemo naravo njegovega dela in način življenja. S kompozicijsko zasnovo, ki sovpada s tretjim delom zgodbe in spremlja beg očeta in sina se ustvari dodatno vzdušje, kjer je predvsem poudarjena praznina. Ta praznina označuje njuno izgubo ljubljenih, njuno izobčenost, ki je prikazana preko posnetkov vožnje, kjer oče in sin zarežeta v pusto pokrajino in pot v Perdition se zdi neskončna. Pri bolj konkretni analizi kompozicije lahko opazimo, da ustvarjena estetika, ki jo odražajo posamični kadri, sledi konvencionalnim pravilom komponiranja. Tako lahko v prizorih množice razpoznamo kompozicijsko načelo posameznika v množici, kjer je za zgodbo oz. še posebej za gledalca pomemben lik »na sliki očitno drugačen od ostalih elementov, ki ga obkrožajo, da ga prepoznamo« (Rački 2004: 54). V slovesni množici je na tovrsten način poudarjen lik postavljen v izrazito centralno lego kadra, globina polja je izostrena na njegovem obrazu, njegovo pomembnost poudarja tudi svetlo ozadje, ki ga še dodatno izpostavi. Kompozicija se skozi film drži klasičnih pravil zlatega reza in harmonije, saj glavnega akterja ali dogodek postavlja v centralno pozicijo. S tovrstnim načinom

komponiranja je Hall ustvaril tekoči ritem simetrije in skladnosti, ki deluje spokojno in ustreza načeloma umirjenemu snemalnemu ritmu. Direktor fotografije je kompozicijsko idejo, ki na določenih delih filma še posebej poudarja pomen dogodka, okrepil z uporabo t.i. *kompozicijskih okvirov* (podboji vrat), ki usmerjajo našo pozornost na dogajanje v drugem planu. V filmu so pogosto uporabljeni posnetki, ki se poigravajo z odsevno površino stekla, kjer gre za inovativno uporabo materiala. V tovrstnih posnetkih je direktor fotografije z ostrino, ki poudarja zunanje dogajanje, združil viden in neviden (off screen) prostor v enem samem posnetku. Naslednja značilnost, ki jo lahko opazimo je vizualna zasnova dialogov, kjer gre sicer za konvencionalno rabo kader - protikader, torej za niza dveh zaporednih posnetkov, kjer sprva spremljamo pogled ene, nato druge osebe. Takšni posnetki ustvarjajo dinamični ritem in vsevedni pogled oz. možnost večje identifikacije z akterji.

6.2.2 Umetniška raba osvetljevanja

Način osvetlitve v filmu skorajda spominja na film noir, saj ustvarjeni kadri večino vsebujejo zelo malo svetlobe, ogromno senc, delnih osvetlitev in zadušeni megleno sivih podob. V posnetkih interierov je svetloba precizno modulirana, večinoma so svetlobni viri postavljeni tako da svetloba pada na akterje z vrha ali s strani ali tal in osvetljuje njihove obraze, ustvarja sence in poudarja obrazno mimiko. Prav tako je tovrstna uporaba svetlobe uporabljena za poudarjanje objektov, vodenje gledalčevega pogleda na objekt, ki je pomemben v prostoru. Osvetlitev notranjih prostorov večinoma ustvarja umetna svetloba svetil, sveč, ali pa svetloba prihaja skozi okna in priprta vrata. Na ta način notranji posnetki ustvarjajo predvsem večjo stopnjo misterioznosti in občutenje skrivnostnosti, predvsem pa tak način osvetlitve dodaja presežek v meri realizma brez katerega bi bila naracija učinkovala popolnoma drugače. Posnetki interierov so osvetljeni z idealno mero, kjer osvetlitev ni v nobeni smeri pretirana, temveč gre za popolnoma pravšnjo tehnično-umetniško stvaritev, ki se popolnoma sklada z zasnovo filma. Osvetlitev eksteriernih posnetkov predstavlja poseben presežek, kar je najboljše vidno v posnetkih narave, ulic, kjer igrajo pomembno vlogo dež, megla, sneg. Uporaba svetlobe v nekaterih posnetkih deluje teatralno, saj so vsi vizualni učinki tako natančno zasnovani, da se zdi, kot da je ulična scena postavljena na oder. Lepota uporabljene svetlobe se skriva v sami teksturi svetlobe in načinu kako je ta svetloba razporejena po prostoru. Opazimo lahko, da je direktor fotografije uporabil nekonvencionalne svetlobne

učinke, ki so doseženi predvsem z mešanjem točkovnih in posredno postavljenih luči, torej mehke in trde svetlobe. S specifičnim vzdušjem, ki ga ustvarja omenjeni način osvetlitve, film nedvomno predstavlja estetsko izkustvo posebne vrste.

6.2.3 Uporaba barv

V uporabljeni barvni paleti prevladujejo predvsem sivi in topli opečnato rdeči zamolkli toni, ki so prisotni ves čas. Tovrstna izbira barv prispeva k ustvarjanju dramatičnega, v meglo zavitega mafijskega vzdušja 30-ih let. Uporabljene sivine se na trenutke prelevijo v popolno črnino, ki je neizogiben spremljevalec umetniške uporabe svetlobe, s katero je direktor fotografije ustvaril kontraste in tako povečal dramatičnost zgodbe. Zaradi uporabe barv in vloge izjemne postavitve svetlobe, ki ustvarja chiaroscuro, črne barve, ki je neizogibna v dramatičnih prizorih. Estetsko uporabo ostalih tehnično vizualnih sredstev, ki dajejo filmu značilen izgled, dopolnjujejo tudi barvne sheme, ki so uporabljene v sceni in kostumografiji. Prevladujoča izbira hladnih barv je na mestu, saj ustvarja značilni videz industrijskega, nič kaj prijaznega zgodovinskega obdobja. Tako kot so uporabljeni barvni toni zadušeni, je zadušeno tudi ozračje filma, ki sovpada s prikazanim časovnim obdobjem in zgodbo.

6.2.4 Ustvarjalna vloga kamere

Direktorju fotografije in režiserju je uspelo prav v vsakem kadru ustvariti ustrezen čustven naboj, ki bazira predvsem v realističnem pristopu, ki se odraža od začetne scene pa vse do zadnjega giba akterjev. S pomočjo umetnosti kadriranja, kompozicijskih osnov in ostalih estetsko vizualnih izrazil, *Road to Perdition* predstavlja film, kjer sicer močna zgodba, ne bi bila tako učinkovita brez izrazitega likovnega ozračja, ki daje gledalcu tako emocionalni kot estetski presežek.

6.2.4.1 Gibanje kamere

Umetniška uporaba kamere se kaže tako v njenem gibanju in planih, kot v uporabi specifičnih lastnosti optičnega snemalnega orodja, ki ustvarja globino slikovnega polja. Gibanje kamere je zaradi zasnove odprtih, širokokotnih posnetkov, ki omogočajo gibanje akterjev znotraj enega samega kadra, dokaj statično. Statična je pravzaprav kamera tudi v pogostih posnetkih vožnje, ko je nameščena na sprednji ali robni del vozila in je tako njeno

gibanje odvisno od gibanja vozila. Kadar se kamera samostojno giblje, je njeno gibanje ritmično zelo umirjeno, tekoče; pogosti so "tracking" posnetki, ko kamera horizontalno spremlja glavnega akterja ali središčno situacijo. Dinamično gibanje kamere lahko zaznamo samo v prizorih streljanja, pretepa, kjer nam kamera z majavim spreminjanjem in tresenjem daje občutiti energijo nasilnih izbruhov. Gibanje kamere prav s svojim umirjenim ritmom, ki se sčasoma kar ustavi, dodatno krepi vzdušje dramatičnosti in nas na ta način drži v pričakovanju razpleta na poti v *Perdition*.

6.2.4.2 Uporaba planov

Direktor fotografije je v film smiselno vključil variacije planov, ki se aktivno spreminjajo s potekom filma. K specifičnemu ozračju, ki navdaja prizore pripomore izbira izrezov, saj se to ozračje poleg ostalih izrazil gradi tudi s pogostimi bližnjimi in splošnimi plani. Uporabljeni izrezi postavljajo posameznika v slikovno polje na način, ki gledalcu približa njihovo zgodbo. Prav s pomočjo bližnjih posnetkov občutimo čustven naboj v pogledih in mimikah osrednjih dveh likov. Vendar kljub tendenci, ki v ospredje zgodbe in izreze posnetkov postavlja podobo očeta in sina, se značilno občutenje praznine glavnih junakov, ki ga gradi film, odraža predvsem v daljnih posnetkih pokrajine, kjer osamljenost, puščobnost in tragičnost pride še toliko bolj do izraza. Poleg emocionalnih učinkov je izbira planov na trenutke predvsem sugestivna. V kontekstu zgodbe ustvarja napetost s poudarjanjem določenih predmetov, ki so pomembni v samem toku zgodbe so uporabljeni close-up ali detajlni plan, ki služijo predvsem za namigovanje nevarnosti.

6.2.4.3 Zorni kot kamere

Z uporabo različnih zornih kotov, ki se spreminjajo glede na želen vizualni efekta ali zgolj v smislu predstavnosti zgodbe, se *Road v Perdition* uvršča v dinamične filme. S tem imam v mislih pogostost spreminjanja zornih kotov, ki nam poleg predstavnosti ali kompozicijsko zanimive lastnosti, predstavljajo tudi izvirno umetniško podajanje subjektivnosti. V filmu je kamer večinoma postavljena frontalno, s strani ali od zadaj, vendar je postavitve kamere dokaj nepredvidljiva in nepričakovano razgibana. Kar daje posebej dinamično noto je ležeč položaj s katerega kamera ujame dogajanje. Pri posnetkih vožnje nam zorni kot posreduje pokrajino hkrati z samim gibanjem vozečega vozila. Kamera snema iz nekonvencionalnih

položajev predvsem ko nam posreduje akterjev personalni pogled, ali pa spremlja glavni lik tik za hrbtom, z vrha, pod stopniščem, uporabljene so vse kombinacije, ki dopolnjujejo vzdušje in ritem zgodbe. Poleg konvencionalnih postavitev kamere, le ta tudi zaniha (ob pretepu). Film je zaradi uporabe zornih kotov nekakšen kolaž različnih načinov čustvenega vplivanja in podajanja same zgodbe.

6.2.4.4 Globina polja

V filmu so posnetki zastavljeni tako, da ustvarjajo globino polja s fokusiranjem na eno samo točko zanimanja. Na ta način je režiser dodal izvirno komponento, ki pripomore k večjemu ustvarjanju napetosti, intimnosti, empatiji, čustvenosti gledalca, hkrati pa se na filmskem platnu z uporabo ostalih izraznih sredstev ustvari poseben efekt, ki gledalčevo pozornost usmerja na zastavljeno točko zanimanja in na ta način izzove želen čustven odziv. Nedvomno uporaba globine polja, ki dvodimenzionalno platno spremeni v tridimenzionalno izkušnjo, izraža posebno vrsto lepote in estetike v filmski sliki.

6.3 City of God (Cidade de Deus)

6.3.1 Kompozicija in kadriranje

Film City of God ponuja pester skupek načel komponiranja, saj se kompozicija spreminja iz kadra v kader. V ritmu filma, ki je izredno dinamičen je tovrstno tudi kadriranje, ki vključuje slikarsko zasnovane prizore. Sodelovanje režiserja Fernanda Meirellesa in direktorja fotografije Cesarja Charlone je obrodilo neverjetno slikovite kompozicijske rešitve, saj sta spretno izrabila scenografijo brazilske favele. Tu imam v mislih predvsem zunanje posnetke, ki se odvijajo na ulicah, kjer gre za poigravanje z danim okoljem in linijami ter ploskvami, ki jih to okolje ponuja tako barvno kot zgolj likovno. Tovrstni posnetki so močni predvsem zaradi lepote, ki je jasno izražena s principi harmonije in zlatega reza, vendar imajo poleg estetske vrednosti ti posnetki tudi izredno realistično vrednost, ki nam omogoča, da popolnoma odmislimo igrano naravo filmskega medija. Specifična uporaba izraznih sredstev ruši meje med fikcijo in dokumentarizmom. Opazimo, da je slikovno polje ploskovno razdeljeno na dva ali več delov tako, da je ustvarjena harmonija, kjer je v središču posnetka

postavljen glavni motiv, najsi bo to posameznik, skupina ali objekt. S pomočjo kompozicijskih okvirov tako posnetki eksterierov kot interierov izražajo jasno vsebino in ustvarjajo statično vizualno rešitev, ki daje izbranim kadrom ne samo estetsko veljavo, temveč tudi izredno stopnjo realizma. Kljub temu, da je montažni ritem med posnetki izredno dinamičen in da se postavitev kamere in perspektiva konstantno spreminja znotraj enega izseka, ostaja kompozicija kljub kompleksnosti še zmeraj jasna in močna.

6.3.2 Umetniška raba osvetljevanja

V filmu *City of God* gre za izključno naturalistično rabo svetlobe. V prvem delu filma prevladuje mehka, rumenkasta svetloba, ki jo dajejo ulične svetilke, neonski napisi in ambientalni svetlobni viri. Pogosti so nočni posnetki, kjer lunin sij daje minimalno količino svetlobe. V teh posnetkih je svetloba zreducirana do skrajne meje, saj nam omogoča, da lahko samo prepoznamo obris akterjev. Prisotnost senc in predvsem pogostost temačnih, skorajda popolnoma črnih podob se nekako sorazmerno večja s prisotnostjo nasilja. Ker film prikazuje različna časovna obdobja in vseskozi prisotne preskoke med dogajanjem, je dinamična raba osvetljevanja logična posledica, ki tudi vizualno zaznamuje posamezna časovna obdobje kot tudi samo zgodbo. Struktura in zasnova svetlobe je kompleksna ne samo zaradi razlik v prikazovanju različnih časovnih obdobij, temveč tudi v organiziranju svetlobe v odprtih, zunanjih in interiernih prizorih. Naturalizem, ki označuje filmske podobe je v interiernih posnetkih definiran z viri svetlobe, ki prihajajo od zunaj skozi okna ali notranjih luči, ki so del opreme. Dobljene podobe so glede na posamezni kader obsijane iz smeri iz katerega priteka svetloba, ki se na temnopoltih obrazih odseva v hladnem lesku in riše kontrastne sence. Raba osvetljevanja je nedvomno umetniška, saj kljub temu, da učinkuje popolnoma realistično, njeno lepoto najdemo prav v paradoksalno skorajda umetelnih umetniških osnutkih, ki spominjajo na fotografsko reportažo.

6.3.3 Uporaba barv

Kot sem že v predhodnem odseku analize svetlobe omenila, je filmska zgodba in s tem tudi vizualna podoba razdeljena v časovna obdobja, kjer gre posledično tudi za značilno uporabo barv. Uporabljena barvna lestvica je zelo pestra, ustreza temperamentnemu ozračju,

predvsem pa jo označuje uporaba svetlobe in značilnih kostumov, ki zaznamujejo barvita šestdeseta, kasneje "funky" sedemdeseta leta. Prvi del filma je posnet je v bolj klasičnih, konvencionalnih barvnih strukturah in kompozicijah, ki poudarjajo mladost glavnih likov in njihovo otroško nedolžnost, ki postopoma podira meje kriminala. Barvna lestvica ustreza nostalgичnemu vzdušju, saj prevladujejo topli, peščeni, rumenkasti, rdečkasti - zemeljski toni, ki se odražajo tako v sami kostumografiji kot tudi sceni. S prehodom v obdobje sedemdesetih let se vzporedno z razvojem glavnih junakov, ki so prerasli v delikventne najstnike, spremeni barvna paleta. To obdobje je zaznamovano s širšo barvno paleto tako toplih oranžnih kot hladnih, zelenkasto modrih tonov, ki so predvsem bolj intenzivni. Atmosfera je tako preko scene in kostumografije v znamenju barvitega disko funka. V zadnjem delu filma, ki je ponovno postavljen v filmsko sedanost doseže barvna shema svojo skrajnost, saj se poprej intenzivni barvni odtenki razblinijo. Uporaba barv ustreza prikazu nasilja in z intenziteto le tega postaja vedno bolj akromatična, polna skrajnih modrih, temačni sivih in črnkastih tonov, ki vodijo v popolno monokromatičnost. Zadušljivi barvni toni v kombinaciji z minimalno uporabo svetlobe ustvarjajo vzdušje, ki je nabito z agresijo, nervozo, hladnokrvno brutalnostjo in tragičnostjo. Pričakovano se tudi barva z razpletom zgodbe ponovno okrepi in povrne v ustaljene tone sedemdesetih let.

6.3.4 Ustvarjalna vloga kamere

Gre za odločno, energično rabo kamere v kombinaciji s kreativno rabo slikovnih izraznih sredstev, ki zaznamujejo posamezno časovno obdobje v filmski zgodbi, ki poteka v treh fazah. Film se začne z dogajanjem v sedanosti, ki je postavljena v 70. leta, se nato vrne v 60. leta, kjer spremljamo odraščanje glavnega junaka, nato se zgodba postavi v obdobje 70-ih let, kjer smo priča razcvetu kriminala, ki navsezadnje preraste v ulično vojno, postavljeno v filmsko sedanost. S pomočjo premetene rabe kamere kot tudi ostalih izraznih sredstev, film vzbudi občutenje akcije na način, da se nam zdi kot da smo prisotni v središču uličnega bojišča.

6.3.4.1 Gibanje kamere

Gibanje kamere intenzivira specifični ritem filma, ki je posledica dinamične rabe kamere in ostalih izraznih sredstev, ki tvorijo vizualno estetiko filma. Gibanje kamere je polno obratov, zasukov, dvigov, voženj in značilnega snemanja iz roke, ki v filmsko sliko vnaša subjektivizem. Pogosti se posnetki, kjer so v gibanju tako akterji znotraj posnetka kot kamera. Kamera snema iz različnih zornih kotov, kjer je vzročno posledični odnos uporabe gibanja kamere in ustvarjanje perspektive ter tvorjenje zanimivih kompozicij; odnos, ki filmske podobe pripelje do izredne stopnje realizma in dramatičnosti. Gibanje kamere predstavlja element, ki najmočneje gradi značilni dokumentaristični stil. Tako kot ostala izrazna sredstva tudi način gibanja kamere in premiki znotraj kadrov označujejo kronološke ločnice v filmski zgodbi. V prvem delu je gibanje usklajeno z bolj umirjeno, konvencionalno rabo vizualnih izraznih sredstev, nato se s prehodov v novo časovno obdobje dinamika gibanja stopnjuje in okrepi v posnetkih uličnih spopadov, kjer smo priča osvobojeni, aktivni kameri, ki s hitrimi gibi in posledično neizostrenim slikam krepi vzdušje nasilja in akcije. Po razrešitvi, končanju bojev in Rocketovem fotografskem preboju, se ritem gibanja kamere upočasni in nadaljuje z objektiviziranjem pogleda.

6.3.4.2 Uporaba planov

Dinamično naravo, ki se odraža v kombinaciji vseh izraznih sredstev, soustvarja tudi raba različnih planov. Izbira planov je povezana z njihovo dramaturško kot tudi estetsko funkcijo, pri samem tvorjenju kompozicije. V posnetkih glavnih junakov opazimo pogosto rabo bližnjih in velikih planov, ki z impresivno rabo zornih kotov ter svetlobe ustvarjajo močne podobe in sugestije. Poleg klasične rabe splošnih in srednjih izrezov prispevajo k realističnemu občutenju atmosfere brazilskega geta daljni posnetki, ki dogajanje umeščajo v širši prostor realno obstoječega kraja.

6.3.4.3 Zorni kot kamere

Z uporabo različnih zornih kotov, s katerimi je podana zgodba je ustvarjeno značilno dinamično vzdušje, ki definira film. Filmska zgodba in njene številne vmesne pripovedi so predstavljene s hitrimi preskoki in različnimi kombinacijami izrezov, kompozicij, ki so posledica gledišča. Raba zornih kotov in planov je najbolj ekspresivno artikulirana preko

številnih pozicij kamere, ki snemajo eni in isti prizor iz različni zornih kotov ter tako tvorijo različne kompozicije, plane, ki pripomorejo k obširni, predvsem prostorski analizi. Tovrsten način kompleksnega in številnega pozicioniranja kamere je najbolj izrazit v primeru ko spremljamo beg fanta pred policijo, medtem ko njegovo dekle spremlja dogajanje iz avta. Z značilnim načinom rabe zornih kotov s hitrimi montažnimi rezi ali gibanjem kamere okoli svoje osi, tako dobimo vpogled v situacijo z različnih zornih kotov. Gre za inovativno rabo perspektive, ki ne ustvarja samo zanimive slikovne kompozicije, temveč predvsem tvori intenzivno doživljanje zgodbe. Ta pristop odraža težnjo po realistični upodobitvi z veliko stopnjo objektivnega poročanja v smislu predstavljanja različnih plati vzročno posledičnih povezav. Tako ne moremo govoriti o rabi samo ene vrste perspektive, temveč o perspektivah, ki ne poznajo meja. Prisotni so posnetki iz žabje ali ptičje perspektive, raznorazni nagibi, kombinacije kader in protikader ter ostale konvencionalne rešitve, ki v kombinaciji z izbiro izreza predstavljajo aktivno komponento, ki gradi vizualno estetiko podob.

6.3.4.4 Globina polja

K dinamični podobi pripomore ustvarjalno poigravanje z ostrino slike in posledično globino polja. Posebej zanimiv efekt dodajo popolnoma neizostreni posnetki, ki poudarijo konfuznost situacije in nastalo zmedo. Izostreni objekti, kjer je poudarjena globina polja, vodijo gledalčev pogled na objekt, ki bo izzval akcijo. Ti posnetki tako ali sugerirajo nevarnost ali spremembo, ki bo vplivala na dogajanje, ali pa so sestavni del same akcije, kot v primeru policijske intervencije in Rocketove fotografske zasledovalne akcije, kjer nič ne ostane prikritega. Globina polja je poleg rabe ostrine dosežena tudi s pomočjo perspektive in globinske kompozicije posamičnih kadrov.

6.4 Vera Drake

6.4.1 Kompozicija in kadriranje

Vizualne podobe, ki jih ponuja film Vera Drake so nabite z emocijami, saj preišljen način uporabe kompozicije in ostalih filmskih izrazil, podpira razmerja, odnose med akterji in tvori čustveno nabito ozračje, kjer glavno temo zgodbe spretno zasenči intimni portret glavne junakinje. Z neverjetno umirjenim ritmom, ki nas glede na napetost situacije v kateri se znajde simpatični lik Vere, preseneti, film ponuja vzdušje spokojnosti v popolnem realističnem načinu prikazovanja. Pri analizi kompozicije ugotovimo, da je ta umetniški element pomembno pripomogel k končnemu vizualnemu užitku. Prav kompozicija igra močan element, ki doprinese k estetskemu presežku, saj je natančno zastavljena. Precizna zasnova kompozicije se najbolje odraža v postavitvi akterjev v prostoru, kjer v enem samem posnetku več akterjev zavzame še tako omejeno in tesno slikovno površino. Ti kadri so duša filma, saj tovrstna postavitve daje čutiti predvsem družinsko povezanost Drakovih in vzdušje njihovega skromnega doma. Poleg prostorskega komponiranja družinskih članov, tudi vsi ostali posnetki, kjer je na kupu več akterjev hkrati, delujejo docela skladno, saj vsi prisotni enakomerno zavzemajo slikovni okvir. Poleg izrazite prostorske ureditve so v filmu opazni pogosto rabljeni kompozicijski okviri. S pomočjo vrat, podbojev, okenskega okvira, zidu, zaves, ki ob straneh slike vizualno ustvarijo okvir in na ta način poudarijo dogajanje, ki je v centralni postavitvi. Kompozicija se spreminja iz kadra v kader, vendar opazimo tendenco k centralni ali trikotni kompozicijski rešitvi, kjer dogajanja in akterji s pomočjo omenjenih kompozicijskih okvirov ali simetričnosti v dekorju pripomorejo k temu, da harmoničnost kompozicije postane še toliko bolj izrazita. Poleg konvencionalnih načel tvorjenja kompozicije je s pomočjo inovativnih rab scenske opreme v kompozicijo s pomočjo poigravanja z nagnjenimi ali vodoravnimi linijami vnešen razigran kompozicijski ritem, ki razblini sicer dokaj monotoni ritem filma. Z barvnimi površinami ali fizično prisotnim scenskim elementom je v filmu pogosto razdeljen slikovni prostor na dva dela, kar razgiba vizualno površino in v primerih ko je dogajanje v obeh delih površine, daje gledalcu občutek, da nič ne zamuja, da je njegov pogled zajame vse kar je prisotno. Poleg splošnih značilnosti kadriranja in komponiranja, opazimo, da se kontrastnost v načinu kako je podana zgodba

pred in po Verinem razkrinkanju odraža v sami uporabi vseh vizualnih izrazil. Pri analizi kompozicije opazimo, da poprej povezovalno, harmonično kompozicijo zajame hlad, ki zave v družinsko okolje. Kompozicija se tako v drugem delu pretrga v smislu povezovanja družinskih članov. Pojavijo se izrezi, ki nas opozarjajo na pretečo nevarnost in povečajo stopnjo empatije. Kontrast, ki je ustvarjen na narativni plati se tako odraža tudi na vizualnih podobah, kjer s pomočjo kompozicije, planov, gibanja kamere začutimo brezizhodnost Verine situacije in njen fatalizem. Poprej živahne podobe zamenjajo kadri, ki so prepojeni s strahom, razočaranjem, obupom, jezo in žalostjo.

6.4.2 Umetniška raba osvetljevanja

Pri analizi umetniške rabe osvetljevanja ugotovimo, da je direktor fotografije s svetlobo ustvaril realistični videz. Sama kompozicija v prostoru je zasnovana tako, da naturalistična svetloba prihaja od zunaj skozi okno ali pa od ostalih ambientalnih virov, ki dajejo značilno rumenkasto svetlobo. Svetloba, ki pronica skozi okna ustvarja mehke sence in obrise obrazov. Tako kot lahko samo zgodbo razdelimo na dva dela, opazimo, da se tudi svetloba s tokom zgodbe spreminja. V prvem delu, ko doživljamo in spoznavamo vedro naravo hudomušne glavne akterke in njene družine, svetloba v pretežnih interierih posnetkih s samim dekorjem in kostumi, ustvarja prijetno, domače, srečno okolje in vzdušje. Nasprotno se z zapletom zgodbe barva svetlobe in njena postavitev ter atmosfera, posledično spremeni. Tako kot se zadeve zapletejo in prešernost zamenja žalost, sram, obup in družinska nesreča, se spremeni svetloba, ki osvetljuje zaprepadene obraze družinskih članov in Vere. Film, ki poleg tematike abortusa pravzaprav portretira lik Vere Drake je predvsem z uporabo svetlobe in barvnega spektra ustvaril intimno pripoved. Element svetlobe podpira dano atmosfero na zelo realistični način, saj kot sem že omenila ambientalna in naturalistična osvetlitev, prispeva k večji stopnji realizma (posnetki londonskih ulic, sprehod do hiše, posnetki v delavnici).

6.4.3 Uporaba barv

Filmska slika, ki jo je ustvaril direktor fotografije deluje dokaj historično in daje čutiti povojno ozračje hladnega mesta. Že od začetnega kadra se nam razkrije hladna, zimska

podoba londonskih ulic. Edino toplino začutimo v interierih družine Drake, kjer toplina prevzema tako njihove medsebojne odnose kot sam dekor. Barvna paleta ustreza duhu povojnega časa, saj so uporabljeni hladni zelenkasti odtenki in rjavkasto rumeni toni. Izbira tovrstne barvne palete deluje precej zamolklo in ustvarja posebno emocionalno vzdušje, kjer pridejo do izraza predvsem karakteristike glavne akterke in njene družine. S kontrastnimi odnosi med toplimi in hladnimi barvnimi toni so poleg estetskih učinkov zarisani predvsem družbeni kontrasti, ki jih vizualno začutimo v samem dekorju in kostumografiji (stanovanje bogataške družine je v primerjavi z Verinim zamolklim, svetlo). Poleg barvnih razlik med dvema skrajnima družbenima razredoma je stratifikacija nakazana tudi z uporabo kamere, kjer tako z uporabo zornih kotov, planov, kompozicije in ostalih vizualnih učinkov, začutimo razkošnost. Barvna paleta tako krepi realizem, hkrati pa je nosilka simbolnega pomena.

6.4.4 Ustvarjalna vloga kamere

Filmska podoba, ki jo je ustvaril direktor fotografije je torej izrazito realistična, svojevrstna in navsezadnje konstanta. Estetska raba kamere se kaže predvsem v samem načinu kako je vizualno podana zgodba. Film je na nek način minimaliziran v uporabi posebnih vizualnih učinkov, saj smo priča čistemu realizmu s pridihom ekspresionizma. Umetniška uporaba tehničnih izraznih sredstev tako sledi duhu osebnosti glavne akterke Vere, ki je neverjetno naivno dobrodušna in skromna. Kljub temu, da je v ospredju zgodbe tematika abortusa, je ta motiv elegantno zasenčen s portretom glavne junakinje. S pomočjo vizualnih rešitev je glavna tema diskretno predstavljena na način, ki gledalca ne postavlja v vlogo moralnega rabsodnika, temveč gledalca prevzame sočutna povezanost in razumevanje glavne akterke Vere. Glavni razkol, ki ga predstavlja Verina aretacija, pomeni tudi preobrat v umetniški uporabi kamere. Če se je kamera v prvem delu filma predvsem osredotočala na Vero in prikazovanje njeno osebnosti ter vsakdana, se po preobratu kamera preusmeri na razplet zgodbe, kjer je v ospredju sodna obravnava in njen doprinos v filmsko atmosfero. Kamera tako postane fiksirana na glavno junakinjo in njene najožje družinske člane, kjer v bližnjih posnetkih spremljamo emocije, ki se zarišejo v mimiki njihovih obrazov. Poprejšnjo občutenje intimne, ki je ustvarjeno v prvem delu filma, sedaj zamenjajo uradniški odnosi in formalni razplet obsodbe.

6.4.4.1 Gibanje kamere

Gibanje kamere in njen ritem je pravzaprav neverjetno konstanten, saj kljub negotovosti in napetosti, ki jo prinese razkritje Verinega skrivnega početja, kamera ohrani svoj umirjen način podajanja zgodbe. Pravzaprav je kamera bolj statična kot aktivna, njeni premiki so minimalni in izražajo umirjenost. Tako je ustvarjeno čutno, empatično vzdušje, kjer se čas ustavi ob Verini dobrodušni naravi. Uporaba takšnega ne-gibanja kamere nas premami in ustvari tesno vez med glavnim likom in gledalcem. Vez, ki se ustvari med likom in občinstvom temelji na fascinaciji nad osebnostjo glavnega lika, kjer poleg načina premika kamere in ostalih vizualnih izraznih sredstev postanemo pomemben člen v doživljanju intimnosti in povezanosti, ki jo podaja film.

6.4.4.2 Uporaba planov

Način podajanja zgodbe in ustvarjanja specifičnega ozračja je v filmu Vera Drake še toliko bolj povezan z uporabo izrezov, kjer so bližnjih (close-up) posnetki od samega začetka nosilci zgodbe, saj tako v prvem delu, kjer predvsem nakazujejo na umirjenost, harmoničnost kot v drugem delu, kjer ustvarjajo bridke podobe občutenja nesreče in tragičnosti, prevzamejo vajeti nad našim čustvenim odzivom. Uporaba bližnjih, velikih in detajlnih planov je še posebej pomembna v drugem delu filma, kjer kamera snema Verin obraz. S temi posnetki se ustvari še večja stopnja empatije, saj ti izrezi dajejo občutek, kot da smo se Veri še bolj približali. Zdi se nam, da čutimo njeno drhtenje in spremljamo kako njena edinstvena življenjska energija izginja pred našimi očmi. Poleg uporabe planov za prikaz čustvenega razpoloženja, je v filmu neverjetno spretno prikazan kontrast med družbenimi sloji. Direktor fotografije z izborom plana opozori na kontrastne stanovanjske razmere, saj mu v en sam plan uspe spraviti celotno Drakovo stanovanje, medtem ko na drugi strani svet bogatih s prehodi spretno prikaže razmerje prostora in ustvari občutek prostranosti bogatih soban.

6.4.4.3 Zorni kot kamere

Pri uporabi zornih kotov opazimo, da je kamer večino časa nameščena v višini igralcev in jih snema frontalno. Kombinacija uporabe zornih kotov in omenjenih planov omogoča, da na lik Vere gledamo z gledišča, ki nam daje občutek bližine, intime. Sam način prikaza in izbira gledišča v posnetkih izvajanja abortusa je elegantno speljan s pomočjo kompozicije, saj

gledalcu samo nakaže akt. Ko sledimo toku zgodbe kamera s svojo lego opozarja na prihajajočo nevarnost in občasno spremeni svojo prvotno lego. V posnetku, kjer vidimo fizični boj pred posilstvom, se kamera z zibanjem in izborom dinamičnih pogledov, aktivno vključi v samo zgodbo. Sama postavitev gledišča se v filmu večkrat poigra z odsevno površino v ogledalu, kjer pride do izraza tako globina polja kot zavestno prezentiranje oseb, ki so sicer prisotne v prostoru, a niso v prvem planu. Poleg omenjenih načinov je zanimiv tudi izbor gledišča v Verinem stanovanju, ko je zbrana vsa družina in imamo pregled na celotno situacijo, hkrati pa se v teh kadrih menja postavitev, ki nam predstavi različne poglede prisotnih in nam s tem približa sam prostor. V drugem delu filma, ki predstavlja prelomnico v uporabi vizualnih sredstev kot same zgodbe, se uporaba zornega kota kamere še bolj fokusira na frontalno lego, kjer snema v Verin obraz in nepremično snema njeno spreminjajočo se mimiko.

6.4.4.4 Globina polja

V filmu smo priča globini polja v kadru predvsem s pomočjo številnih kompozicij, ki gradijo globino prostora oz. slikovnega polja, predvsem z premišljeno postavitvijo akterjev v sami sceni. Snemalni stil gradi podobe tako, da so vsi elementi v posnetku enakomerno in večinoma popolnoma izostreni, kar ohranja tradicionalno komponento, ki sovпада z idejo in zasnovno filma.

6.5 Fateless (Sorstalanság)

6.5.1 Kompozicija in kadriranje

Pri analizi kompozicije v filmu Fateless ugotovimo uporabo in kombinacijo različnih sklopov načel razvrščanja objektov na slikovni površini. Posebej načrtna in prostorsko kompleksna je postavitev akterjev v posameznih posnetkih ali kadrih. Osebe so premišljeno postavljene v slikovni okvir tako, da ali poudarjajo glavnega akterja ali namigujejo na razmerja posameznika v množici. Film gradi vizualno estetiko po načelih zlatega reza, ki je najbolj izrazit v posnetkih, kjer gre za razmerje med zemljo in nebom. Takšni posnetki dajejo filmu vizualno trdnost in delujejo impresivno. Poleg omenjenih posnetkov je konvencionalno

pravilo razmerja uporabljeno tudi v primerih komponiranja posnetkov množice zapornikov, itd. Poleg omenjenih konceptov kadriranja in komponiranja posnetkov, je opazno težišče k središču, ki v posameznih posnetkih tvori kompozicijo, ki vodi naš pogled v neskončno daljavo horizonta. Tovrstni posnetki pretvorijo množičnost akterjev, ki si delijo isto usodo, v slikarsko ploskovno enoto, ki tvori črnino ali poseben vzorec, kjer se individuuum izgubi, postane številka, ki preraste v nedefinirano celico. Izrazito je opazna nagnjenost k kompozicijskim rešitvam, ki s pomočjo robne linijske postavitve elementov po načelih ritmičnega komponiranja (ljudi, zid, ograja) ustvarjajo dinamično vizualno podobo in v gledalcu vzbujajo občutenje globine in prostora samega. Pri filmu ne gre samo za rabo konvencionalnih slikovnih kompozicij, temveč so močno prisotne inovativne vizualne rešitve, kjer gre za domiselno izrabo dekorja in kostumografije, s pomočjo katere je podan zanimiv motiv kompleksne vzorčne kompozicije. Koltai in Pados sta ustvarila izvrstne vizualne podobe, ki so temelj in duša filma, kjer s specifičnim načinom estetiziranja subjektivne izkušnje holokavsta, dane vizualne rešitve gledalcu predstavijo novo dimenzijo lepega v grdem.

6.5.2 Umetniška raba osvetljevanja

Zasnova uporabljene svetlobe v filmu *Fateless* predstavlja najmočnejši estetski element, saj smo priča dobesednemu slikanju s svetlobo. Svetloba priteka v interiere skozi okna na način, da lahko vidimo in sledimo soju žarkov, kar daje posnetkom poseben efekt, ki spominja na religiozne podobe. Svetlobni viri, tako naravni kot umetni, so zelo intenzivni in poleg ustvarjanja ozračja, ki je prepojeno z žalostjo, tragičnostjo, vdanostjo v usodo, kažejo občinstvu pot subjekta, ki se spreminja v objekt. Na sploh gre v filmu za različne variacije s svetlobo, ki s tokom zgodbe ustvarja vedno bolj intenzivne orise in portrete. Tako smo v taborišču priča impresivnim silhuetam, ki jih zariše jutranje sonce ali zunanje luči ali pa mehko zarisanim potezam židovskih obrazov. S stopnjevanjem zgodbe in junakovega trpljenja se z emocionalnimi premiki spremeni tudi barva svetlobe, ki se iz tople, mehke rumenkaste prelije v belo in tako s hladom in intenziteto zareže v prostor. Vzdušje, ki ga je ustvaril direktor fotografije Gyula Pados nam ponuja brezčasne podobe, ki na prvi pogled delujejo pasivno, a hkrati kažejo na moč človeške volje. Uporabljen način komponiranja s

svetlobo zariše emocionalna stanja glavnega akterja in z diskretnim poudarjanjem posameznih segmentov pričara dovršeno, polno estetsko izkustvo.

6.5.3 Uporaba barv

Barvna paleta, ki jo je direktor fotografije uporabil za prikaz tragičnega zgodovinskega dogodka holokavstva spominja na stare fotografije, saj je film izmenično posnet v sephia, črno belih ali sivih tonih. Vloga barve ima poseben pomen, saj spremlja glavni lik na poti v tragično judovsko usodo. Tako sledimo spreminjanju uporabljene barvne palete, ki nakazuje počutje glavnega akterja, izginjanje njegove mladostne brezskrbnosti in opozarja na resnost situacije. V začetnih posnetkih smo priča sephia barvnim tonom, ki z decentno uporabo obrob slikovne površine delujejo predvsem historično in ustvarjajo posebno čustveno ozračje. S potekom dogodkov, ki spremenijo Gyurijev življenjski tok, se postopoma rjavkasti barvni toni zlijejo v sivine, ki nazadnje prerastejo v temačne črno-bele posnetke. Lahko bi rekli, da film glede barv gradi nekakšen trikotnik, ki poteka vzporedno s samim čustvenimi in fizičnimi preobrati, ki ji doživlja glavni lik. Tako je hkrati vrh zgodbe, vrh tragičnosti barvno najbolj okrnjen in najtemnejši, a se nato z razpletom zgodbe barva postopno spet začne vračati na platno in monokromatičnost zamenja prvotna topla barvna paleta. Film tako s pomočjo barvne in svetlobne simbioze ponuja izjemno dovršen vizualni užitek, saj se na specifičen način spopada z turobno in težko tematiko, saj podobe grozot prerastejo v posebno estetsko izkustvo.

6.5.4 Ustvarjalna vloga kamere

Film ponuja čiste in jasne podobe, ki jih navdihuje vzdušje žalosti, otožnosti. Tragična življenjska izkušnja je podana na miren in predvsem tih način, kjer podobe prevzamejo besedo. Način kako je direktor fotografije Gyula Pados s pomočjo vizualnih izraznih sredstev, ki jih ponuja kamera ustvaril subjektivno pripoved, daje filmu večjo stopnjo kompleksnosti, ki se skriva v impresivnih podobah.

6.5.4.1 Gibanje kamere

Gibanje kamere kot gibanje znotraj samih posnetkov je tekoče, saj gre večinoma za umirjene premike po prostoru, ki spremljajo glavnega junaka Gyurija. S počasnimi premiki po sceni je

ustvarjeno specifično vzdušje, kjer prevladuje pasivna vdanost v usodo. S pomočjo gibanja kamere in ponujenih izrezov film nikoli zares ne prikaže grozodejstev, ki se odvijajo v taboriščih, temveč izrabi zgodovinsko dejstvo na način, da publika združi svoje poznavanje tematike z indirektnimi sugestijami. On screen prostor, ki ga kamera zajame s premiki kamer tako še vedno prekriva velik del vzporedno odvijajočih se off space dogodkov, ki pa kljub temu, da niso zabeleženi in ujeti na trak, ustvarjajo občutenje tragične brutalnosti.

6.5.4.2 Uporaba planov

Pri analizi uporabljenih planov ugotovimo, da gre za premišljeno rabo tega izraznega sredstva za ustvarjanje vizualno lepih, a emocionalno težkih podob. Direktor fotografije Gyula Pados in režiser Lajos Koltai sta se odločila predvsem za kombinacijo daljnih in splošnih planov, ki jih dopolnjujejo številni bližnji plani, ki v slikovno polje postavijo obraz glavnega junaka, čigar emocije, ki jih izzove življenjski preobrat in tragična izkušnja, se kažejo v subtilni mimiki. Daljni plani umeščajo posameznika v tragično okolje, kjer se odvija zgodba, na način, da hkrati ustvarjajo razmerje moči in atmosfero brezizhodnosti. Izbira planov poleg psihološke funkcije ustvarjanja atmosfere, prikaza emocij, predstavlja predvsem orodje v službi kompozicije.

6.5.4.3 Zorni kot kamere

Način uporabe kamere je podrejen podajanju subjektivne izkušnje glavnega akterja, kar se odraža predvsem v rabi zornih kotov, saj so najbolj emocionalno nabiti prav posnetki, kjer kamera podaja natanko to kar vidi lik. Najbolj realni posnetki subjektivne izkušnje so nedvomno podobe ko Gyurija, izčrpanega do skrajnosti svojega telesa in uma peljejo v sanitetni oddelek. Tu kamera snema obrnjena na glavo in s tem načinom kaže Gyurijev pogled, hkrati pa pri publiku vzbudi višjo stopnjo empatije in občutenje akterjeve nemoči in predanosti v usodo. Vizualno zanimiva raba perspektive se odraža tudi v posnetkih, kjer je gledišče postavljeno tako, da akterji gledajo v drug prostor skozi stekleno površino. S tem je poudarjena subjektivna izkušnje, hkrati pa tovrstni izrezi ponujajo vizualno zanimive efekte. Glavna ideja filma je vizualno podkrepljena z dinamično rabo zornih kotov, kjer opazimo pogostost posnetkov s ptičje perspektive, ki poudarjajo čustveno pobitost in poteptanost judovskega ljudstva. Z načinom uporabe perspektive film gradi emocionalni okvir, ki

sovpada z ostalimi izraznimi sredstvi. Zasnova reprezentacije, ki teži k subjektivnosti, je jasno izražena in film gledalca ne zasiči z nepotrebnimi prehodi med perspektivami, preko katerih se nam odkriva zgodba. Poleg simbolne rabe, ki opozarja predvsem na položaj posameznika, služi perspektiva kot sredstvo za dosego svojevrstnih kompozicij.

6.5.4.4 Globina polja

Vizualno je film, kljub monotonemu, umirjenemu ritmu dinamičen pri kombinaciji različnih izraznih sredstev in tehnik vizualne interpretacije. V tem smislu ni nič kaj presenetljivo, da film ponuja izvrstne posnetke, kjer je predvsem opazno poigravanje z globino polja in fokusiranjem. Posnetki, kjer je izostrena podoba v ospredje zgodbe postavljajo predvsem posamezne akterje, ki so v trenutku zgodbe odločilni in nosijo svoj pomen. Posnetki, kjer gre izključno za uporabo globine polja izostreni lik hkrati še zmeraj umeščajo v okolje, saj so obrisi okolice kljub neizostrenosti še vedno jasno prepoznavni. Predvsem so zanimivi posnetki, ko kamera v ospredje pritegne glavni lik Gyurija, četudi je njegov obraz viden samo deloma (glej sliko , kar nas opomni, da je fant še vedno tam, da je zgodba njegova osebna izkušnja.

6.6 Pan's Labyrinth

6.6.1 Kompozicija in kadriranje

Film gradi trdno kompozicijo s pomočjo klasičnih načel simetrije. Glavni lik je postavljen v središče slikovnega polja. V zasnovi centralne kompozicije je glavni motiv ali oseba poudarjena s pomočjo kompozicijskih okvirov (oboki vrat, stene labirinta), kjer efekt nastane tudi s pomočjo barvnih in svetlobnih kontrastov, ki jasno razmejijo prostor in določijo razmerje globine. Posebno vlogo pri komponiranju posnetkov igra tudi scena, ki je inspiracija za zasnovo posnetkov, kjer na primer ostri robovi Vidalovega bivališča tvorijo jasne linije in meje. Poigravanje s sceno je vidno tudi pri posnetkih, ki so posneti v gozdu, kjer ritem rasti dreves narekuje ritmično kompozicijo posnetka in tovrstno postavitve akterjev. Ustvarjene podobe so jasne, razpoznavne ter kažejo na čustveno moč posameznih likov. Tako na primer posnetki avtoritativnega Vidala še dodatno krepijo njegov karakter, saj tako kompozicijsko

kot s pomočjo zornih kotov in svetlobe, predstavijo njegovo hladno, neizprosno naravo in avtoriteto. Pri posnetkih z več akterji, je njihova postavitvev v prostoru jasno določena. Posnetki tvorijo zanimive odnose in nakazujejo predvsem na razmerja moči med akterji. Pri prikazu Ofelijinega sveta kompozicijo tvorijo scenski elementi, ki prepletajo realnost in domišljijo. Kompozicija in kadriranje pri posnetkih Ofelijinega domišljjskega sveta je tako veliko bolj hudomušno in igrivo.

6.6.2 Umetniška raba osvetljevanja

Direktor fotografije Guillermo Nevarro je ustvaril podobe, kjer igra svetlobe v kombinaciji z barvno paletto prevlada nad dialogi. Uporabljeni sta dva načina osvetlitve, ki ustvarjata vzdušje v prostoru. V prvi meri gre za uporabo hladnih točkovno usmerjenih luči, ki zarežejo v prostor tvorijo ostre, jasne obrise in ustvarjajo hladno atmosfero, ki sovpada z hladno, grobo naravo lika militarističnega Vidala. Na drugi strani smo priča topli, razpršeni ambientalni svetlobi, ki je prisotna predvsem v večernih posnetkih. Pri interiernih dnevnih posnetkih je uporabljena izključno naravna osvetlitev prostora, ki skozi okrogline, okna ali vrata pada pod kotom tako, da je marsikdaj viden jasen snop svetlobe. Poleg naravnih virov predstavlja pomemben vir osvetlitve in ustvarjanja specifičnega vzdušja prisotnost ognja. Svetloba, ki jo daje domače ognjišče otopli hlad Vidalovega neizprosnega sveta, medtem ko soj ognjenih zubljev, ki so posledica vojaških spopadov podobam doda posebno dinamiko in ustvarja zanimivo kuliso, kjer obrisi oseb še bolj izstopajo. Glavna značilnost pri uporabi svetlobe so poleg omenjenih posnetkov, predvsem prevladujoči nočni posnetki tako interierov kot eksterierov, kjer je Nevarro spretno izrabil soj rastoče lune. Ustvarjena značilna modrina noči zariše specifične sence in s kontrasti nakaže jasne obrise ter ustvari misteriozno vzdušje.

6.6.3 Uporaba barv

Nevarro in Del Toro sta ustvarila vizualno predstavo, kjer igrajo barve glavno vlogo. Barvna shema v filmu je kompleksna in se ujema s svetovi likov, predvsem je jasna barvna ločnica med Ofelijinim svetom, ki je zavil v domišljijo ter svetom avtoritativnega Vidala. V prvi meri gre za uporabo toplih barv, jantarno rumenkaste, škrlatno rdeče, ki so predvsem prisotne

v posnetkih Ofelijinih domišljjskih popotovanjih, prizorih ljubeče Mercedes in prizorih lokalnih upornikov, torej pozitivni likov. Nasproti tej barvni paleti, se barvni kontrast odraža v izboru hladnih modrih, zelenkastih in sivih odtenkov, ki obarvajo kruto fašistično realnost, ki jo poseblja lik Vidala in vojaki. Vendar se jasna barvna ločnica s potekom zgodbe vse bolj zabriše in barvni odtenki se začnejo prelivati iz enega v drug svet. Simbolna raba barve prav v tem prelivanju kaže na medsebojno vplivanje vzporedno potekajočih se zgodb in svetov glavnih akterjev. Dejanja zasanjanega dekletca se začnejo odražati in vplivajo na realno okolje zgodbe. Prav ta preplet med poprej jasno ločenimi svetovi gledalca na nek način prizemlji in mu z barvnimi prisposodobami omogoča smiselno povezavo in razumevanje zgodbe. Ko zgodba doseže vrhunec in se začne razpletati, se barvni paleti združita in ustvarita barvito celoto. Z omenjeno rabo dveh različnih barvnih lestvic je Nevarru uspelo ustvariti preplet razburljive pravljčnosti in kontrastno hladne podobe, kjer igra poleg barve pomembno vlogo tudi kombinacija svetlobe in temno, svetlih kontrastov.

6.6.4 Ustvarjalna vloga kamere

S pomočjo ustvarjalnih elementov, ki jih Nevarro doseže prav s pomočjo kamere, barvno ekspresivne podobe dobijo novo dimenzijo. Uporabljena sredstva intenzivirajo stopnjo empatije, ki jo delimo z glavno akterko in ohranjajo napetost, ki gledalca opozarja na nevarnost, ki s krutega sveta realnosti preži na dekličin domišljjski svet. Podobe podajajo kritično noto družbe in hkrati polnijo prostor z veliko mero estetike.

6.6.4.1 Gibanje kamere

Način kako se giblje kamera daje filmu specifično vizualno noto. Kamera se namreč premika in giblje po prostoru, sceni tako, da spremlja akterje na način, da gledalcu odkriva prostor in beleži dogajanje z različnih zornih kotov bodisi znotraj enega samega kadra ali z dinamičnimi montažnimi preskoki med kadri (kamera gre za drevo ali zid in že smo v novem kadru. Z aktivno vključitvijo v samo pripoved preko gibanja kamere je ustvarjeno vzdušje, ki pritegne gledalca, saj predvsem s pogostimi postavitvami kamere za hrbet, za petami sledimo premikom akterjev in hodimo v njihovem ritmu, ki narekuje stopnjo napetosti. Na ta način je zelo dobro vzpostavljeno dramatično, napeto vzdušje, recimo v primeru ko bitje Pozo z očmi na dlaneh lovi Ofelijo. Njegov tempo hoje narekuje tempo kamere, daje slutiti

pretečo nevarnost in stopnjuje napetost. Navarro je ustvaril precizno zasnovano kombinacijo, kjer gre za sovplivanje in prepletanje različnih izraznih sredstev.

6.6.4.2 Uporaba planov

Pri analizi uporabe planov ugotovimo, da prevladuje predvsem raba srednjih, bližnjih in velikih izrezov človeških postav, medtem ko so detajlni plani uporabljeni predvsem za prikaz predmetnega sveta, ki igra aktivno akcijsko vlogo v zgodbi. Prevladujoči bližnji in srednji izrezi omejuje filmski prostor in prispevajo k intimnemu vzdušju, ki je prepojeno s subjektivnimi perspektivami, ki se odražajo v značilni in pogosti rabi kader - protikader. Izbor izrezov ustvarja psihološka ozračja in vizualno atmosfero filmski podob, ki prevzamejo glavno vlogo pri podajanju zgodbe.

6.6.4.3 Zorni koti kamere

Močan vizualen koncept, ki se odraža v zasnovi podob je še posebej zaznamovan z uporabo perspektive. Filmska zgodba je podana na zelo dinamičen način, saj se zorni koti spreminjajo iz posnetka v posnetek. Značilni so posnetki kader - protikader, ki podajajo različna gledišča. Način uporabe perspektive je povezan s samim gibanjem kamere, ki v iščočem ritmu beleži dogajanje, pri čemer smo priča spretnim preskokom gledišča. Kamera je načeloma postavljena v višini akterjev, vendar spreminja zorne kote, saj spremlja akterje iz ležeče lege, pod posteljo, iz za hrbta, vrat ali ptičje perspektive. Pri postavitvi kamere opazimo, da je le ta zelo pogosto postavljena tako, da snema akterja v hrbet, tako omogoča občinstvu pogled na dogajanje, ki je skorajda identično pogledu, ki ga vidi sam lik. Na ta način je v film podana močan občutek bližine, saj se zdi kot da akterjem dihamo za vrat. S tovrstnimi posnetki posnetimi tik za igralčevimi hrbti se vzpostavi bolj intimen odnos med akterji in občinstvom, s čemer se poveča stopnja empatije. Pri uporabi zornih kotov gre torej za kombinacijo konvencij kot tudi inovativno rabo, ki v filmsko podobo vnaša dinamiko, emocije in usklajeno kompozicijo.

6.6.4.4 Globina polja

Nedvomno predstavlja globina polja tisti dinamični vizualni efekt, ki v slikovno polje vnese prostorska razmerja. Način kako je rabljena globina polja v filmu Pan's Labyrinth daje filmu specifični ritem in formo, ki je najbolj izrazita v zapovrstnih posnetkih, kjer gre za poigravanje z ostrino najprej na enem objektu in nato na drugem. Pogosta raba ostrine in globine polja poleg omenjene dinamike nosi vlogo poudarjanja, izstopanja posameznih oseb in predmetov v posnetku, kar daje gledalcu pomembne sugestije in tako ustvarja dramatično vzdušje.

7. ODGOVORI NA ZASTAVLJENA RAZISKOVALNA VPRAŠANJA

Pri analizi izbranih filmov, ki so bili nagrajeni z nagrado Golden Frog na mednarodnem festivalu Camerimage že spočetka opazimo, da gre za izbor mednarodnih produkcij, ki tako ali drugače izstopajo v načinu in zasnovi vizualne estetike. Podrobnejša analiza posameznih del znotraj izbranih kategorij (kompozicija in kadriranje, uporaba svetlobe, uporaba barv, umetniške rabe kamere; gibanje, plani, zorni kot, globina polja), nas privede do naslednjih ugotovitev, kjer želim izpostaviti *značilnosti rabe vizualnih estetskih sredstev in odgovoriti na vprašanje o specifičnosti vizualne estetike nagrajenih filmov na festivalu Camerimage ter njihovim stičiščem.*

◦ Izrazita je precizno zastavljena *kompozicija*, ki se ravna po načelih zlatega reza, harmonije in simetrije, hkrati pa gre za nove oblike eksperimentiranja s slikovnim materialom, nekakšna mešanica konvencionalizma in novodobnega estetiziranja z mešanjem različnih kompozicijskih načel, ki izhajajo iz tradicionalnih umetniških praks ter kompozicij, ki jih pod vplivom umetniški smeri razvil film v različnih zgodovinskih obdobjih (impresionizem, ekspresionizem, itd.). Lahko bi rekli, da je tovrstna estetika, ki se odraža v kadriranju in kompozicijski zasnovi posnetkov močan, če ne skoraj najmočnejši element sodobnega filma, daje mu trden temelj umetniškosti, hkrati pa predstavlja izvrstno izhodišče za prepletanje z ostalimi estetskimi tehnično - ustvarjalnimi filmskimi sredstvi.

◦ Umetniška uporaba svetlobe podira meje med slikarskim komponiranjem svetlobnih elementov na eni strani ter skrajnim naturalizmom na drugi strani. Svetloba igra pri vseh analiziranih filmih močan element, ki daje vizualnim podobam specifično strukturo, katera na eni strani predvsem ustvarja specifično atmosfero filma ter hkrati poudarja samo izrazno sredstvo na sebi. Raba svetlobe v analiziranih filmih nasploh in še posebej v filmih *Road to Perdition*, *Fateless* ter *Pan's Labyrinth*, predstavlja vizualno srce filmskih podob. Vsak film sicer razvije svojo lastno govorico svetlobe, kjer je poleg populariziranega naturalističnega pristopa opazna tudi tendenca k oživljanju kontrastnosti načela uporabe *chiaroscuro*, ki prestopi klasične okvire žanrske rabe. Uporaba svetlobe ima v filmih poleg omenjene atmosferske funkcije tudi in predvsem funkcijo ustvarjanja vizualne estetike, ki posledično

odraža osupljivo in preišljeno rabo izraznega sredstva, s katerimi podobe oživijo preko dovršenih slikovnih interpretacij.

◦ Barva je v analiziranih filmih uporabljena za orisovanje atmosfere samega filma kot tudi občasno poudarjanje posameznih prizorov. Njena raba poteka vzporedno s samo narativno zasnovano posameznih filmov, ki gradijo klasično obliko zapleta in razpleta. Tako je barvna shema pogosto tisti element, ki na nezavedni ravni določa emocionalne in atmosferske spremembe, ki jih izzovejo poteki in vsebin zgodb. Barva tako v analiziranih filmih ustvarja splošno atmosfero, hkrati pa tako kot na primer v filmu *Fateless* zariše osebno emocionalno potovanje glavnega akterja. Pogosto je barva logična posledica uporabe svetlobe, saj le ta določa njeno opaznost, kontrast in tonaliteto. Uporaba barve kot izraznega sredstva, ki gradi vizualno estetiko, odraža skrbno zastavljeno idejo filma, kjer so vsa izrazna sredstva med seboj povezana. Z dopolnjevanjem ostalih izraznih sredstev barva tako na popolnoma neopazen ali izrazit način, pripomore k več ali manj impresivnim podobam, ki izzovejo naša čutila k doživetju estetskega izkustva.

◦ Vloga kamere v vseh analiziranih filmih poudarja popularizirani naturalizem in realistični pristop k interpretacij filmski zgodb. V tem smislu so realizmu bolj ali manj podrejene vse ostale "podkomponente" (gibanje kamere, uporaba planov, zornih kotov ter ustvarjanje globine slikovnega polja). Pri konkretnih analizah primerov in njihovi primerjavi opazimo, da je raba izraznih sredstev, ki jih ponuja kamera postala vse bolj kompleksna. Gre za prepletanje, mešanje različnih stilov, kolaž različnih že uveljavljenih, konvencionalnih rab, ki se tako ali drugače prepletajo z eksperimentalnimi podvigi, kjer gre predvsem za vedno bolj inovativno rabo in izrabo vsega kar ponuja sodobna filmska tehnologija.

Ali lahko na primeru izbranih analiziranih filmov govorimo o vizualnih, estetskih značilnostih sodobnega filma?

Omenjene značilnosti analiziranih filmov, ki sem jih predstavila, sicer predstavljajo nek širši okvir rabe vizualnih izraznih sredstev, ki gradijo vizualno estetko doživetje in je skupen vsem študijskim primerom. Tako bi lahko rekli, da podrobna analiza posameznih primerov,

ki sicer predstavlja manjši izsek sodobne filmske produkcije, nakaže skupna stičišča in smeri pri rabi vizualnega jezika. A vendar je potrebno poudariti, da je izbor filmov za prikaz duha sodobne vizualne estetike reprezentativen le pogojno, saj je že apriori omejen z izborom festivala in nagrade, ki naj bi filmom priznavala status umetniške rabe načel kinematografije. Tako lahko govorimo le o sodobni vizualni estetiki, ki jo prepoznava in priznava institucija Festivala Camerimage. Analizirani filmi tako nedvomno predstavljajo neke značilnosti, ki definirajo sodobno filmsko estetiko in kot del mednarodne produkcije predstavljajo tudi značilnosti le te. Vendar bi za relevantno potrditev oznak sodobne vizualne estetike potrebovali večji vzorec filmov, ki bi v najboljšem primeru vključil vso novodobno filmsko produkcijo.

S kakšnimi vizualnimi učinki gradi sodobni film občutenje lepega?

Občutenje lepega je posledica prepoznavanja nekih splošno uveljavljenih pravil rabe poljubnega materiala (v našem primeru vizualnih struktur), ki smo se ga naučili brati in prepoznavati, hkrati pa k občutenju lepote prispevajo tudi naše subjektivne izkušnje in osebni okus. Sodobni film se poslužuje kanoniziranih oblik izraznih praks, s katerimi ustvarja trdno strukturo vizualnega lepega. Kot take so podobe lahko berljive in primerno zadovoljijo senzorno občutljivost tako laične kot strokovne publike. Posebna značilnost sodobnega filma ni v tem vizualnem temelju, temveč v njegovi nadgradnji, ki presega konvencije preko vpeljave vedno bolj realističnih, emocionalno nabitih, psihološko konstruiranih podob, ki predstavljajo presežek. Lepota, ki jo ponuja sodobni film je lepota, ki se skriva v vsakodnevnih emocijah in dogodkih, ki združujejo tako slikarsko natančno rabo vizualnih sredstev kot preprosto logiko branja vizualnih znakov.

8. ZAKLJUČEK

Sodobna umetnost nedvomno ponuja kompleksne in raznolike oblike, interpretacije in sredstva za potešitev ustvarjalne sle kot tudi sle po zadovoljitvi posameznikovega estetskega izkustva. Družba, ki je naklonjena spektaklom, se zdi vizualno nenasitna, nepotešena ter postaja za vsakega umetnika, še posebej če je le ta odvisen od njenega priznanja, še toliko trši oreh. Vprašanje je, kakšno mesto v tem prostoru zavzema filmska umetnost.

Specifična narava filmskega medija, ki so ga množice v prvi fazi hlastavo sprejele kot sredstvo zabave in kasneje vendarle odkrile tudi njegovo umetniško plat, še vedno predstavlja problem novodobnim estetom, ki bijejo boj z neskončnimi teoretskimi pristopi, ki vlečejo film vsak na svojo stran. Sam preobrat, ki ga je sprožila umestitev filma v sfere umetnosti, je estetiko kot samostojno disciplino postavil pred nov izziv definiranja pomena človeškega obstoja in estetskega izkustva ter hkrati sprožil negotov dialog (glej Internet 3). Namreč že od začetkov vzpostavitve odnosa med filmom in estetiko, ta odnos definira temeljno vprašanje, ki je po mojem mnenju, kljub vsem poskusom še vedno diskutabilno in aktualno: vprašanje v čem je estetska vrednost filma. To vprašanje prežemajo mnoge dileme, med katerimi Yates izpostavi tisti, ki pri obravnavi problema navdajata estete. Kot prvo je film kot področje preučevanja estetke vrednosti, del množične kulture in ga obdaja velika paradigma potrošniškega, zabavljaškega značaja, druga dilema zajema samo področje filmske teorije, ki je spremenljivo in nestanovitno (glej *ibid.*).

Pri obravnavi vizualne estetike v sodobnem filmu sem prevzela stališča, ki filmu dodeljujejo neodtujljivo mesto v sferah umetnosti in tako poskusila predstaviti elemente, ki v sodobni filmski produkciji gradijo občutenje lepega. Z analizo vizualnega diskurza sem nakazala akt umetniškega stvarjenja, ki je prisoten pri izbiri izraznih sredstev, materiala in zasnovi vizualnega, ki je v rokah režiserja, direktorja fotografije ter ostalih soustvarjalcev, ki vsak na svojem področju prevzemajo mesto umetnika. Poleg ustvarjalne sle, ki je gonilo filmskega nastanka, igra pomembno vlogo publika, ki posamezno filmsko delo zaužije, prežveči in nazadnje izpljune ali uživa v okusu sladkobe, ki se po mojem mnenju kljub veliki stopnji komercializacije sodobnega filma, skriva v marsikaterem delu.

Tekom časa je filmu sicer uspelo ustvariti varne rešitve, konvencije, s katerimi poteši okus in potrebe širšega občinstva. Vendar ali so te konvencije dovolj dobre in zadovoljijo tudi okus kritičnega gledalca? Če sodimo po številčnosti obiska v kinematografskih "kolosejih", bi lahko rekli, da v sodobnem filmu vsak po svoje navsezadnje najdemo svoj košček sreče. Pa vendar, ali nas akt gledanja velikoproračunskega blockbusterja sooči z obličjem lepega in zadovolji naše potrebe po estetskem izkustvu? To vprašanje odpira nov problem, saj je estetika estetsko izkustvo sicer dokaj omejila, pa vendar ostajajo priprta vrata, skozi katera se pri sodbi estetskega izmuzne subjekt, v našem primeru filmski gledalec, ki ima svoje prepričanje, stališča in kriterije po katerih sodi estetsko od neestetskega, lepo od grdega, umetniško od neumetniškega. Kot je zapisal Stallabrass, nanašajoč se na razmišljanja McEvilleya o sodobni umetnosti, »so sodbe o kakovosti, ki so nekoč veljale za absolutne, zdaj relativne« (Stallabrass 2007: 126).

V tej relativnosti, ki potemtakem prežema vrednotenje umetniškega dela ali če gremo še dlje, vrednotenje obstoječega sveta, se zdi, da nič ni absolutno. Vizualne interpretacije in zaključki, ki jih ponudim v nalogi tako v tem duhu niso absolutne in kljub trudu po objektivnosti v pristopu, puščajo priprta vrata in vabijo vse, ki so zaužili pričujoča dela sodobne produkcije, da najdejo svoje lepo, svoje estetko izkustvo...ali pač ne.

9. VIRI

9.1 LITERATURA

Agel, Henri (1965): *Istorija filmske estetike*. Beograd: Jugoslovenska kinoteka.

Aumont, Jacques (1987): Gledišče. V Zdenko Vrdlovec (ur.): *Lekcija teme. Zbornik filmske teorije*, 13–45. Ljubljana: DZS.

Aumont, Jacques, Alain Bergala, Michel Marie in Marc Vernet (1994): *Aesthetics of film*. Austin: University of Texas Press.

Arnheim, Rudolf (2000): *Film kot umetnost*. Ljubljana: Krtina.

Balázs, Béla (1966): *Filmska kultura*. Ljubljana: Cankarjeva založba.

Benjamin, Walter (1998): Umetnina v času, ko jo je mogoče tehnično reproducirati. V Walter Benjamin. *Izbrani spisi*, 145–176. Ljubljana: Studia humanitatis.

Bonitzer, Pascal (1985): *Slepo polje*. Ljubljana: ŠKUC. Filozofska fakulteta.

Bordwell, David. Thompson, Kristin (2001): *Zgodovina filma I*. Ljubljana: Slovenska kinoteka.

Deleuze, Gilles (1991): *Podoba – gibanje*. Ljubljana: ŠKUC. Filozofska fakulteta. Studia humanitatis.

Eco, Umberto (2006): *Zgodovina lepote*. Ljubljana: Modrijan.

Erjavec, Aleš (1995): *Estetika in kritična teorija*. Ljubljana: Znanstveno in publicistično središče.

Eisenstein, Sergej Mihajlovič (1981): *Montaža, ekstaza*. Ljubljana: Cankarjeva založba v Ljubljani.

Graham, Gordon (2000): *Filozofija umetnosti: uvod u estetiku*. Beograd: Clio, Ars theoria.

Gumilar, Marjan (2002): *Slikovno polje v kadru*. Diplomsko delo. Ljubljana: Akademija za likovno umetnost.

Jameson, Fredrich (2001): *Postmodernizem*. Ljubljana: Društvo za teoretsko psihoanalizo.

Jerman, Frane (1983): *Sprehodi po estetiki*. Ljubljana: Mladinska knjiga.

Jovanović, Jovan (2008): *Uvod v filmsko mišljenje*. Ljubljana: UMco, Javni sklad RS za kulturne dejavnosti.

Kante, Božidar (2001): *Filozofija umetnosti*. Ljubljana: Založništvo Jutro.

Kavčič, Bojan in Zdenko Vrdlovec (1999): *Filmski leksikon*. Ljubljana: Modrijan.

Ljubić, Milan (1983): *Filmska izrazna sredstva*. Ljubljana: Dopisna filmska in tv šola DDU Univerzum.

Martin, Marcel (1963): *Filmski jezik*. Ljubljana: Mladinska knjiga.

Mitry, Jean (1997): *The Aesthetics and psychology of the cinema*. Bloomington in Indianapolis: Indiana University Press.

Pečjak, Vid (2006): *Psihološka podlaga vizualne umetnosti*. Ljubljana: Debora.

Perniola, Mario (2000): *Estetika 20. stoletja*. Ljubljana. Znanstveno in publicistično središče. Sophia.

Rački, Tone (2004): *Veščina likovne kompozicije v slikarstvu, oblikovanju, fotografiji, filmu, kiparstvu in gledališču*. Ljubljana: Javni sklad RS za kulturne dejavnosti.

Ranković, Milan (1973): *Komparativna estetika*. Beograd: Umetnička akademija u Beogradu.

Rohmer, Eric (1989): *The taste for beauty*. Cambridge: Cambridge University Press.

Schefer, Jean Louis (2006): *O svetu in gibanju podob: razprava*. Koper: Hyperion.

Schiller, Friedrich (2003): *O estetski vzgoji človeka*. Ljubljana: Študentska založba.

Stallabrass, Julian (2007): *Sodobna umetnost. Zelo kratek uvod*. Ljubljana: Založba Krtina.

Strehovec, Janez (1995): *Demonško estetsko (Od filozofije teorije umetnosti k estetiki kot teoriji estetizacij)*. Ljubljana: Slovenska matica.

Taine, Hippolyte (1955): *Filozofija umetnosti*. Ljubljana: Cankarjeva založba.

Tarkovski, Andrej (1997): *Ujeti čas: razmišljanja o filmu*. Ljubljana: EWO.

Tatarkiewicz, Władysław (2000): *Zgodovina šestih pojmov*. Ljubljana: Literarno-umetniško društvo Literatura.

Vidmar, Josip (1981): *Esej o lepoti*. Trst: Založništvo tržaškega tiska.

9.2 INTERNETNI VIRI

Internet 1: Wikipedia, The Free Encyclopedia (2007): *Estetika*. Dostopno na <http://sl.wikipedia.org/wiki/Estetika> (19. september 2007).

Internet 2: Plus Camerimage (2007): *Introduction*. Dostopno na <http://www.pluscamerimage.pl/index.php?lang=en&PHPSESSID=13a78d649586dab4488e24fe788df266> (15. avgust 2007).

Internet 3: Yates, Christopher S. (2006): *A Phenomenological Aesthetics of Cinematic 'Worlds'*. Dostopno na <http://www.contempaesthetics.org/newvolume/pages/article.php?articleID=394> (18. september 2007).

9.3 FILMI

Del Toro, Guillermo (2006): *El laberinto del fauno*. Mehika/Španija/ZDA: Tequila Gang.

Koltai, Lajos (2005): *Sorstalanság*. Madžarska/Velika Britanija/Nemčija: EuroArts Entertainment

Leigh, Mike (2004): *Vera Drake*. Velika Britanija/Francija/Nova Zelandija: Les Film Alain Sarde.

Mendes, Sam (2002): *Road to Perdition*. ZDA: DreamWorks SKG.

Meirelles, Fernando (2003): *Cidade de Deus*. Brazilija/Francija: O2 Filmes.

Trzaskalski, Piotr (2002): *Edi*. Poljska: Opus Film.

10. PRILOGE

Priloga A: Vizualno gradivo iz filma *Edi*

Primeri kompozicije in kadriranja.



Primeri umetniške rabe osvetljevanja.



Primeri uporabljenih zornih kotov.



Vir vseh slik priloge A: Trzaskalski (2002): *Edi*.

Priloga B: Vizualno gradivo iz filma Road to Perdition

Primeri komponiranja v filmu Road to Perdition.

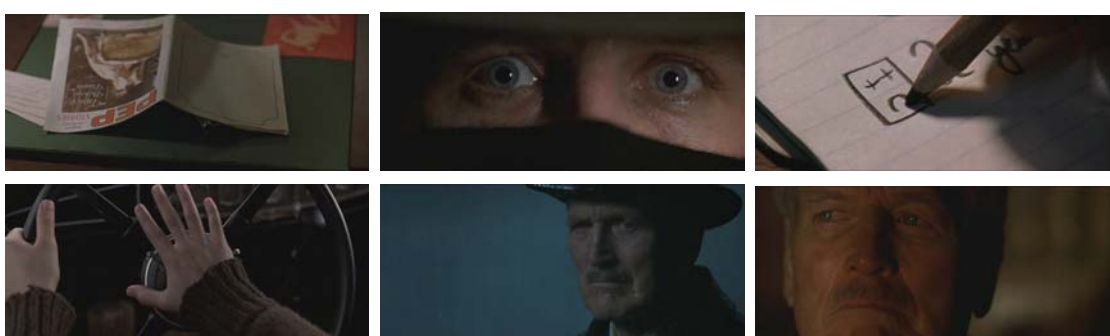


Primeri umetniške rabe osvetljevanja.





Primeri uporabe planov.



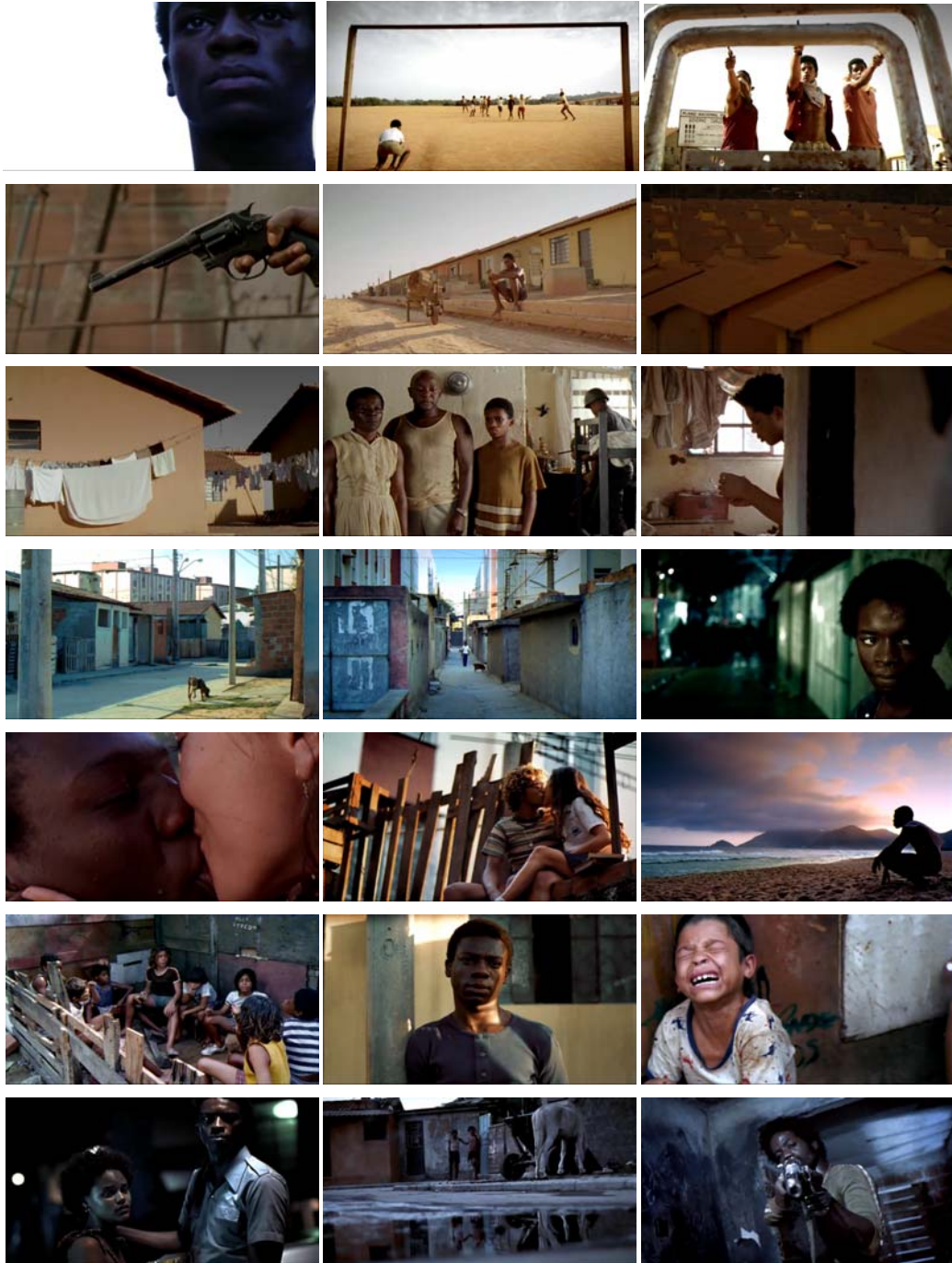
Primeri rabe zornih kotov ter poigravanja z ostrino slike in globino polja.



Vir vseh slik priloge B: Mendes (2002): Road to Perdition.

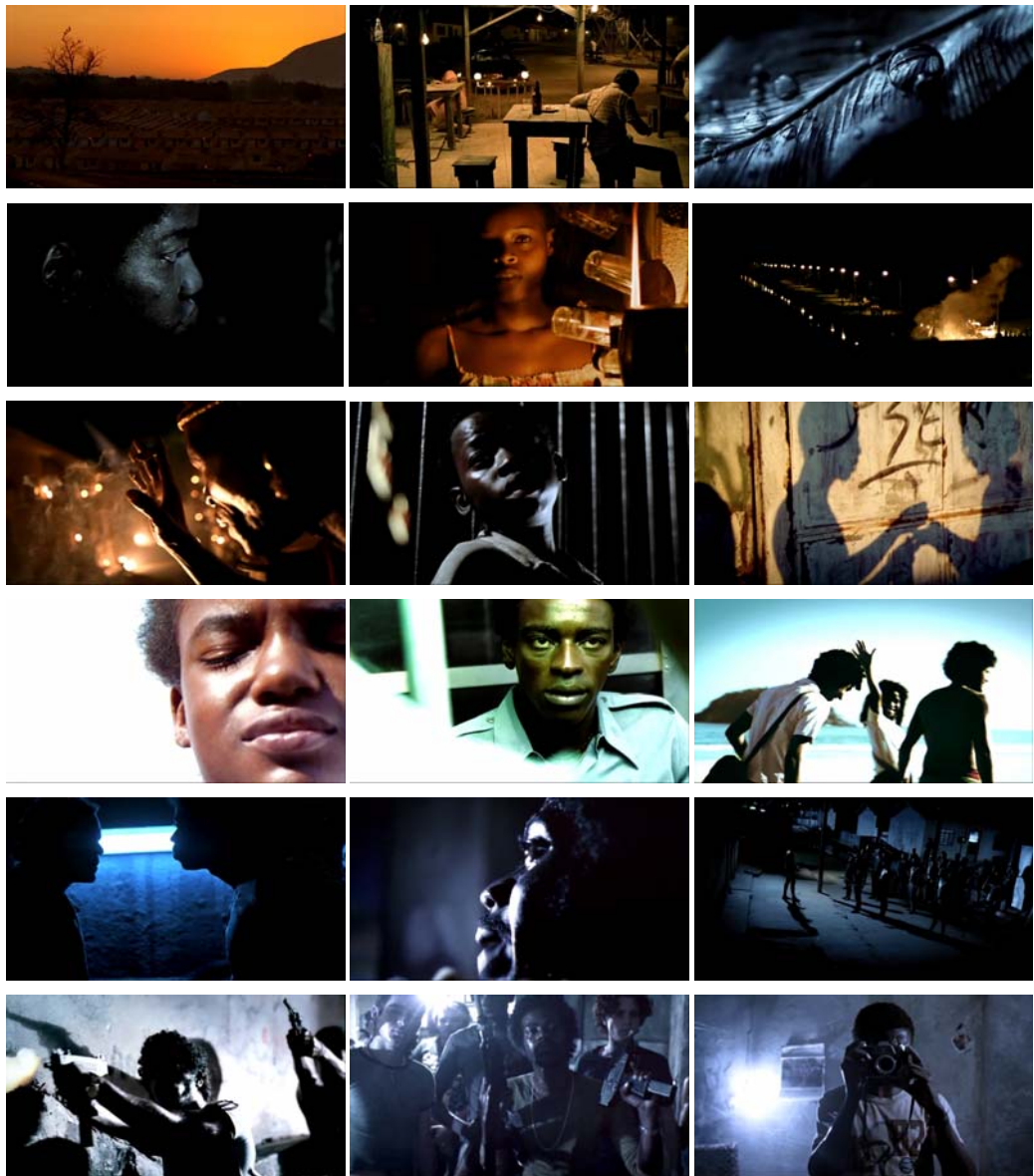
Priloga C: Vizualno gradivo iz filma City of God

Primeri rabe kompozicije in kadriranja.





Primeri umetniške rabe svetlobe.





Primeri rabe gibanja kamere, zornih kotov, planov ter globine polja.



Vir vseh slik priloge C: Meirelles (2003): Cidade de Deus.

Priloga D: Vizualno gradivo iz filma Vera Drake

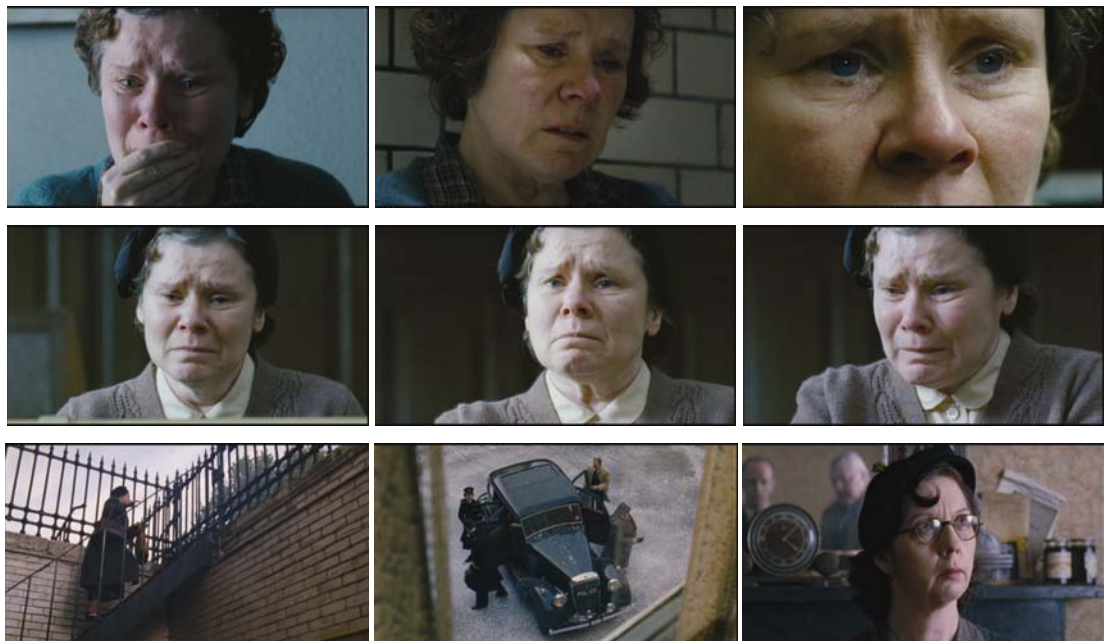
Primeri kompozicije in kadriranja.



Primeri Umetniške rabe osvetljevanja.



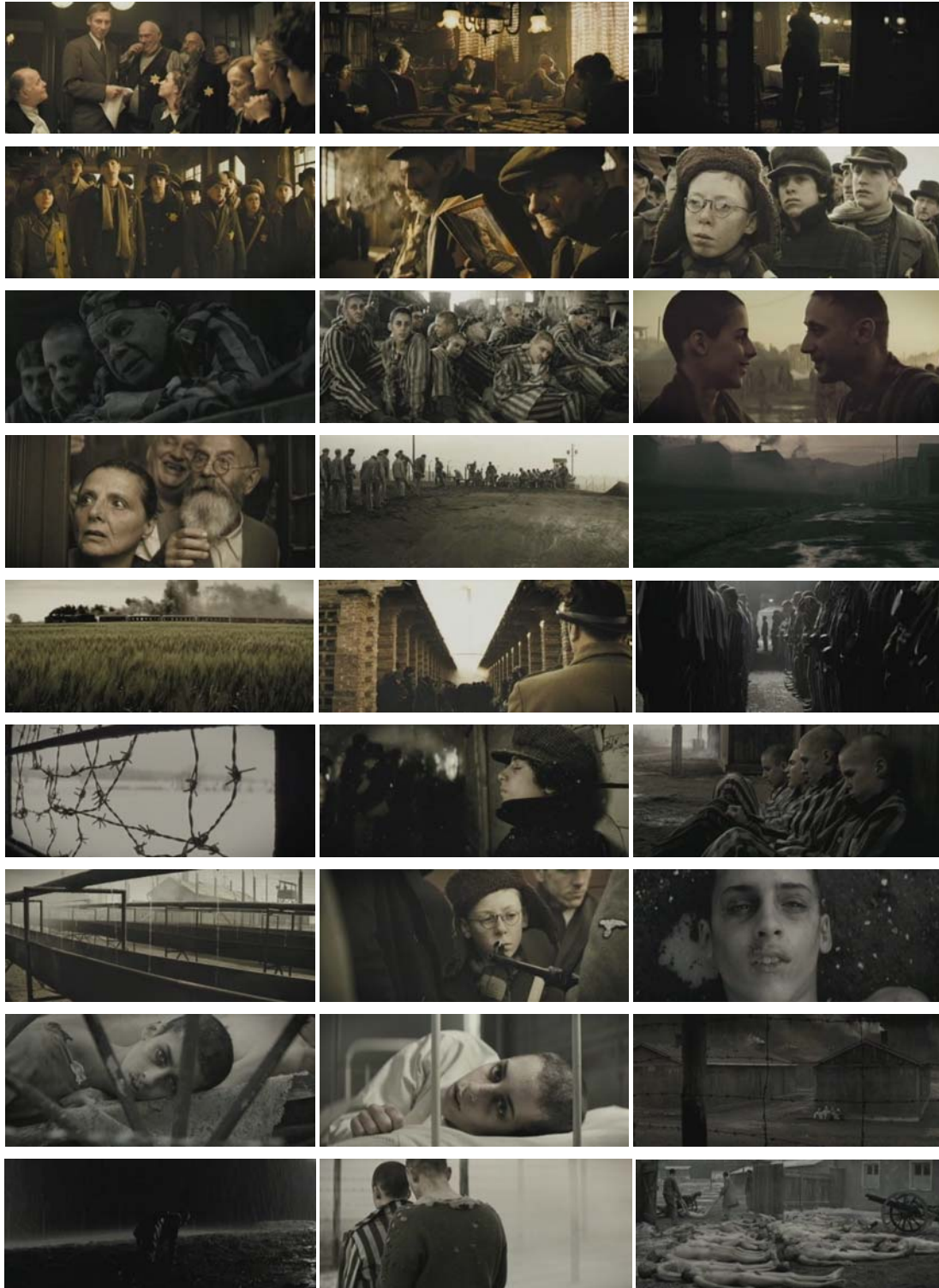
Primeri rabe planov in zornih kotov.



Vir vseh slik priloge D: Leigh (2004): Vera Drake.

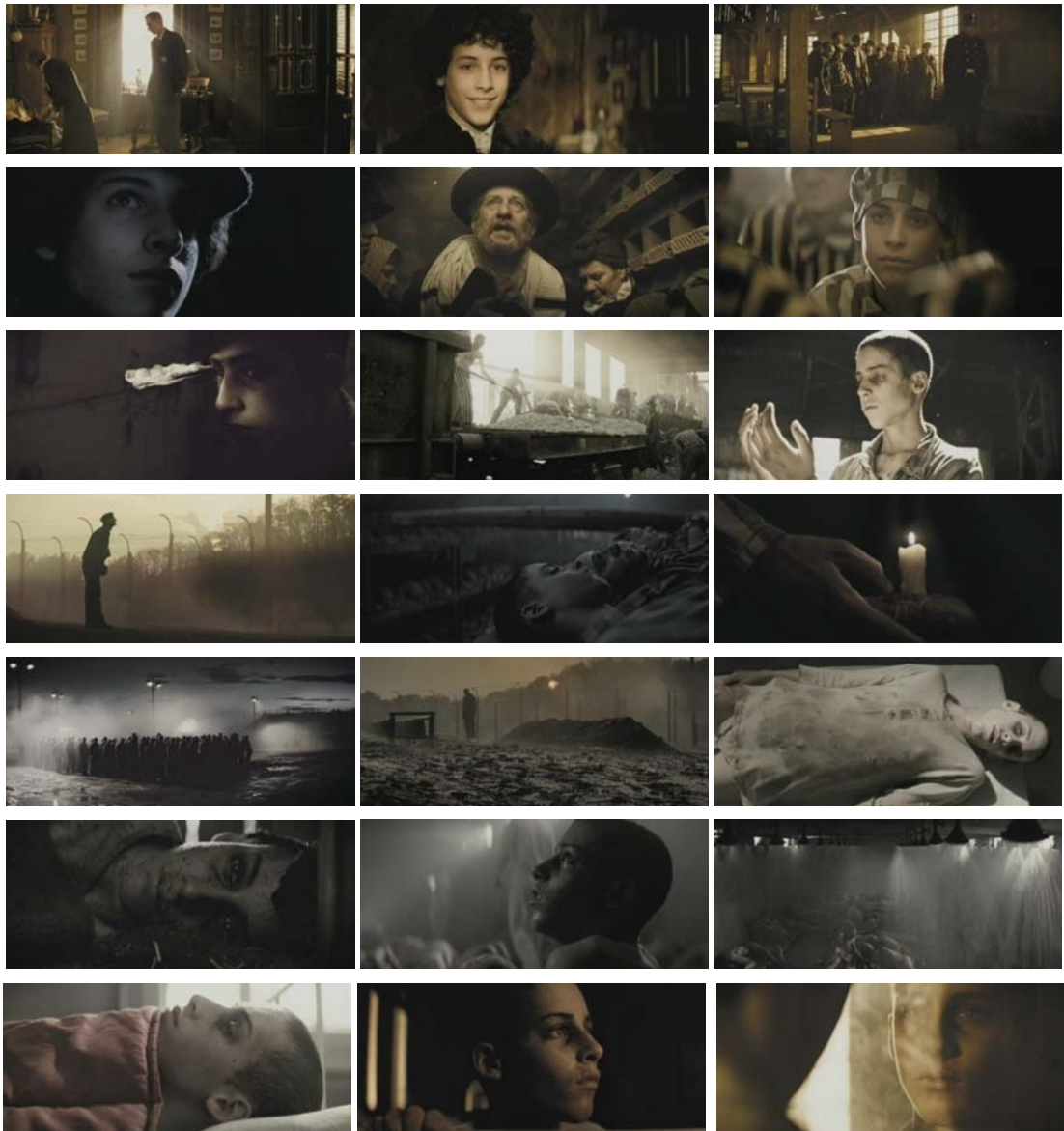
Priloga E: Vizualno gradivo iz filma Fateless

Primeri kompozicije in kadriranja.





Primeri umetniške rabe osvetljevanja.



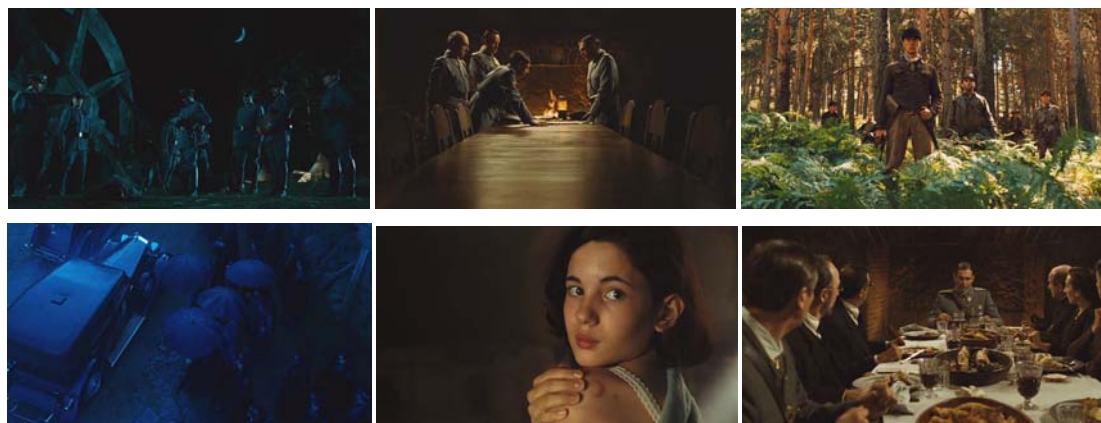
Primeri rabe zornih kotov in globine polja.

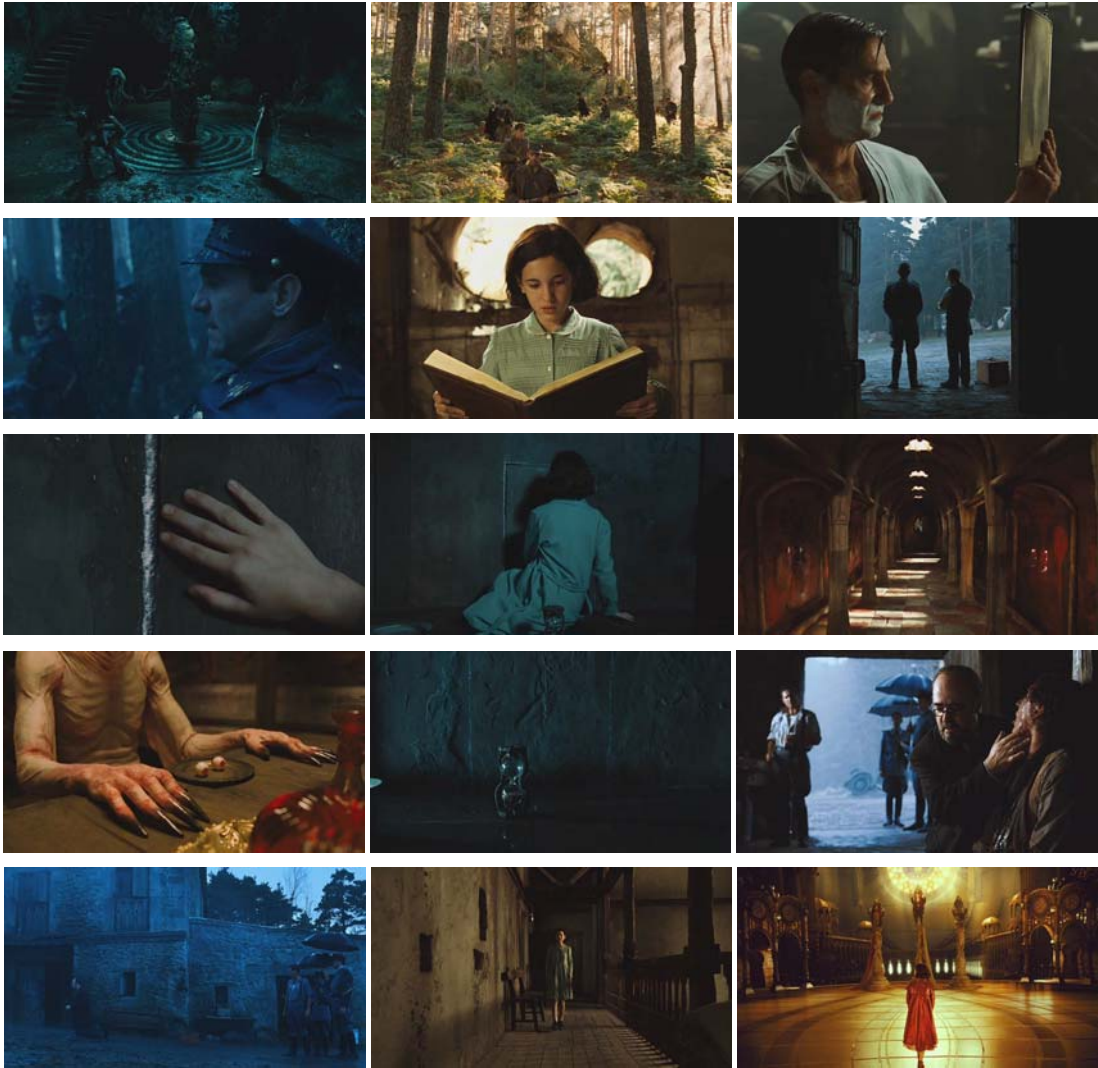


Vir vseh slik priloge E: Koltai (2005): Sorstalanság.

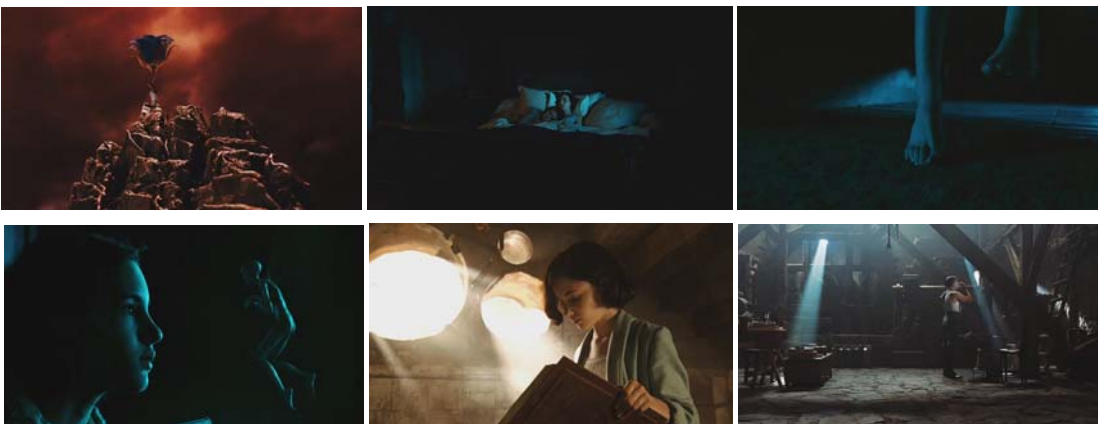
Priloga F: Vizualno gradivo iz filma Pan's Labyrinth

Primeri kompozicije in kadriranja.



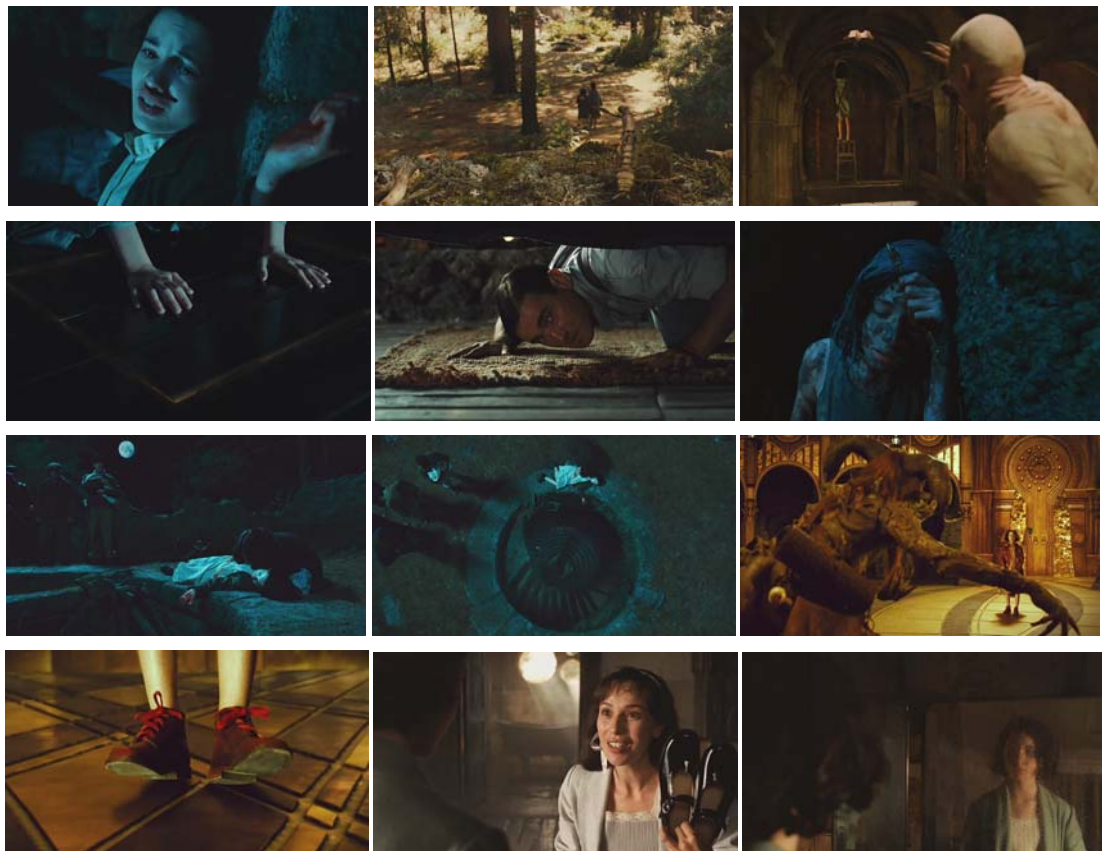


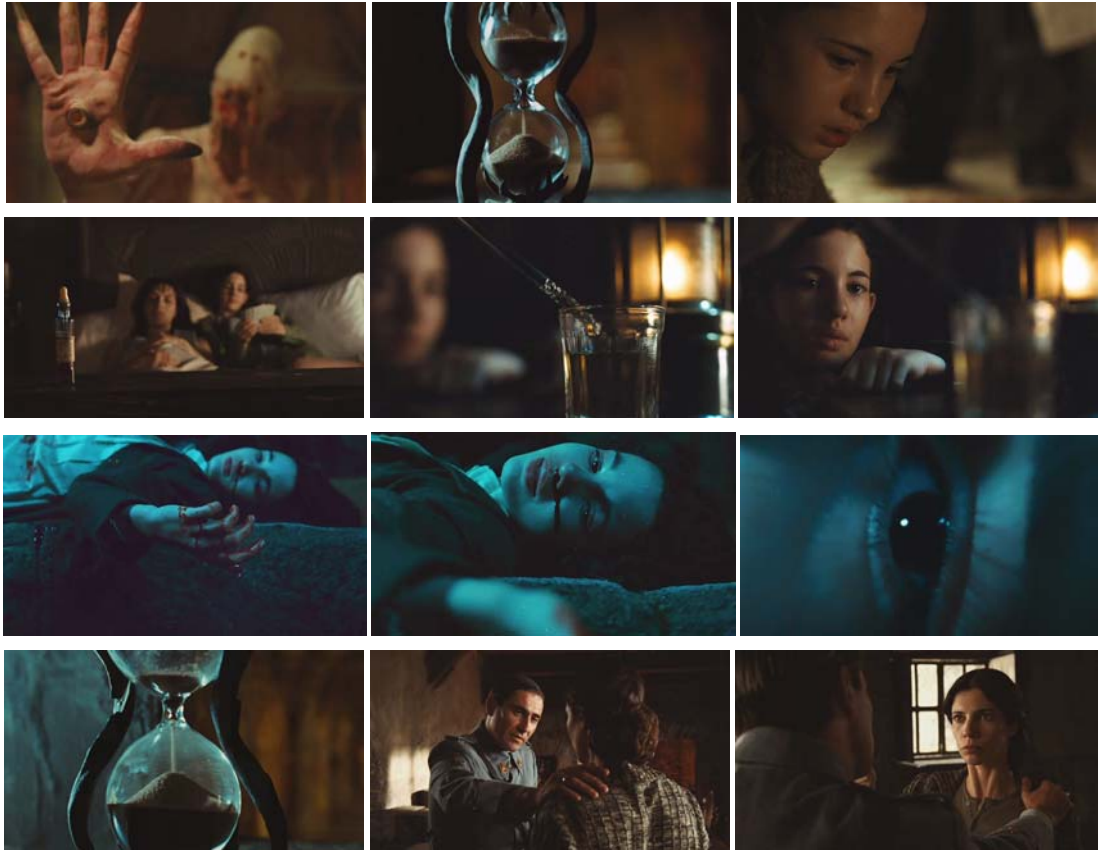
Primeri umetniške rabe osvetljevanja.





Primeri rabe zornega kota, planov in poigravanja z ostrino slike.





Vir vseh slik priloge F: Del Toro (2006): El laberinto del fauno.