

VIŠJA STROKOVNA ŠOLA ACADEMIA

MARIBOR

RAZLIČNI PREHODI MED FILMSKIMI KADRI TER NJIHOV UČINEK

Kandidatka: Mirjam Avguštin

Vrsta študija: Študentka izrednega študija

Študijski program: Medijska produkcija

Mentor predavatelj: mag. Rene Maurin

Mentor v podjetju: Jože Jagrič

Lektor: Andreja Dvornik, prof. slov. jez. in knjiž. in prof. teol.

Maribor, 2022

IZJAVA O AVTORSTVU DIPLOMSKEGA DELA

Podpisana Mirjam Avguštin, sem avtorica diplomskega dela z naslovom Različni prehodi med filmskimi kadri ter njihov učinek, ki sem ga napisala pod mentorstvom mag. Reneja Maurina.

S svojim podpisom zagotavljam, da:

- je predloženo delo izključno rezultat mojega dela,
- sem poskrbela, da so dela in mnenja drugih avtorjev, ki jih uporabljam v predloženi nalogi, navedena oz. citirana skladno s pravili Višje strokovne šole Academia Maribor,
- se zavedam, da je plagiatorstvo – predstavljanje tujih del oz. misli, kot moje lastne kaznivo po Zakonu o avtorski in sorodnih pravicah (Uradni list RS, št. 16/07 – uradno prečiščeno besedilo, 68/08, 110/13, 56/15 in 63/16 – ZKUASP); prekršek pa podleže tudi ukrepom Višje strokovne šole Academia Maribor skladno z njenimi pravili,
- skladno z 32.a členom ZASP dovoljujem Višji strokovni šoli Academia Maribor objavo diplomskega dela na spletnem portalu šole.

Krško, junij, 2022

Podpis študenta:

ZAHVALA

Najprej bi se rada zahvalila mentorjema, mag. Reneju Maurinu ter Jožetu Jagriču, za pomoč in vodenje ob izbiri in obdelavi teme ter za vse posredovano znanje in ponujene priložnosti, s katerimi sem si v preteklih letih gradila mozaik znanja.

Posebno zahvalo za spodbude dajem domačim, še posebej moji mami, zaradi katere ni bilo dneva, ko bi pozabila na diplomsko delo. Obenem naj se zahvalim tudi sestrični Andreji, ki mi je pomagala najti način, kako se spopasti s tovrstnim izzivom in me je v preteklih letih vodila, da sem postala bolj samostojna pri pismen izražanju svojega mnenja. Ne smem pozabiti na najboljše prijateljice Vito, Katarino in Nino, ki so mi skozi težke čase stale ob strani in verjele vame.

Kot zadnje pa naj se zahvalim še celotnemu ZAO Slovenije za vse vesele trenutke in molitve ter Bogu.

Hvala vsem in naj vam Bog povrne za vse dobro.

POVZETEK

Diplomsko delo – Različni prehodi med filmskimi kadri ter njihov učinek, se nanaša na temo montaže in njenih posledic. Z montažo lahko v filmu preskočimo določene nepomembne izseke dogajanja, vsebino katerih si gledalci lahko zapolnijo z lastno intuicijo. Diplomsko delo predstavlja prehode, ki so uporabljeni v različnih filmskih žanrih.

Delo vključuje opis različnih filmskih prehodov in njihovo najpogosteje uporabljeno obliko. Razlago nekaterih vključuje praktičen primer. Diplomsko delo služi kot povzetek najpogostejših prehodov v filmski montaži.

Cilj dela je ugotoviti, ali je za dobro montažo potrebno pravilno uporabljati prehode, ali je z montažo prehodov mogoče pretiravati, ali lahko s pravo izbiro prehoda vplivamo na gledalčevo dožemanje časa v filmu in ali neopazni prehodi gledalcu dajo občutek prisotnosti.

Posebno me je zanimal občutek za čas, če so prehodi med filmom taktično postavljeni, da poudarijo minevanje časa, ali pa so dani bolj zaradi vizualnega učinka.

Za odkrivanje odgovorov na ta vprašanja sem si pomagala z analizo izbranih filmov. Filmi so predstavljali različne žanre, da bi ugotovila, če je pri uporabi prehodov opazna razlika glede na žanr. Filmi so pripomogli k lažjemu spoznavanju prehodov, analiza teh pa mi je pomagala videti, kako so prehodi uporabljeni v konkretnih primerih.

Iz osebnega življenja je bila vzeta izkušnja s snemanja serije Moon Knight (Lunin vitez). Na setu sem se osredotočila na potek snemanja in posnetke, ki smo si jih želeli dobiti. Ob pregledu končanega dela pa sem ovrednotila sestavljanje posnetkov v celoto. Posnetek izseka serije bo dostopen na: <https://www.youtube.com/watch?v=J2pYHgzYT4>

Ugotovila sem, da vsak film uporabi več različnih prehodov, s tem je povezana tudi ugotovitev, da se posamezen prehod lahko uporabi za različne namene in učinke.

Uporaba prehodov je ustvarjalni element filma, kjer lahko ustvarjalci pustijo svoj pečat. Trditev, da je s prehodi mogoče pretiravati, je zanikana, saj je vrednotenje filma na gledalcih, ti pa imajo različna mnenja.

Ključne besede: filmska montaža, prehodi, čas, film, filmski kadri

ABSTRACT

Different transitions between movie shots and their effect

The thesis – Different transitions between film frames and their effect, deals with the topic of editing and its consequences. Editing can be used to skip over certain irrelevant passages of action in a film, the content of which the audience can fill in with their own intuition. The thesis presents transitions used in different film genres.

The thesis includes a description of different film transitions and their most common form of use. Practical examples are also given to explain some of them. The thesis serves as a summary of the most common transitions in film editing. The aim of the thesis is to find out whether the correct use of transitions is necessary for good editing, whether the use of transitions can be overdone, whether the right choice of transition can influence the viewer's perception of time in a film, and whether imperceptible transitions give the viewer a sense of presence.

I was particularly interested in the sense of time, whether the transitions during the film are tactically placed to emphasise the passage of time, or whether they are placed more for visual effect. To discover the answers to these questions, I analysed the selected films. The films represented different genres to see if there was a noticeable difference in the use of transitions depending on the genre. The films helped to learn about transitions and the analysis of the films helped me to see how transitions are used in concrete examples.

The experience of filming the Moon Knight series was also taken out of my personal life. On set, I focused on the filming process and the shots we wanted to get. And when reviewing the finished work, I evaluated how the shots were put together. A clip of the scene is available at: <https://www.youtube.com/watch?v=J2pYHgzYT4>

I found that each film used several different transitions, and related to this was the realisation that each transition could be used for different purposes and effects. The use of transitions is a creative element of the film where the filmmakers can leave their mark. The claim that transitions can be overused is denied, as it is up to the audience to evaluate the film and they have different opinions.

Key words: movie editing, transitions, time, movie, movie shots

KAZALO VSEBINE

1. Uvod	7
1.1 Opis področja in opredelitev problema	7
1.2 Namen, cilji in osnovne trditve.....	8
1.3 Predpostavke in omejitve	8
1.4 Uporabljene raziskovalne metode	8
2. Prehodi.....	9
2.1 Kaj je prehod?.....	9
2.2 Čemu služijo prehodi?	12
2.3 Različne vrste prehodov	12
2.3.1 Match cut – usklajen rez.....	12
2.3.2 Jump cut – preskočen rez.....	13
2.3.3 Hard cut – trdi rez.....	14
2.3.4 Split edit – ločen prehod.....	15
2.3.5 J-cut in L-cut – J-rez in L-rez	15
2.3.6 Fade – preliv (ponavadi v črno ali belo).....	17
2.3.7 Wipe – bris	17
2.3.8 Zoom in – zoom.....	17
2.3.9 Dissolve – preliv	17
2.3.10 Iris – zenica.....	18
2.3.11 Passing – bežeč prehod.....	19
2.3.12 Whip pan – hiter zasuk kamere	19
3. Občutek za čas.....	20
3.1 Učinek na gledalca.....	20

4. Uporaba prehodov	21
4.1 Kdaj, kje in zakaj se jih uporablja?.....	21
5. Analiza.....	22
5.1 Žanr – animacija	22
5.2 Žanr – akcija	25
5.3 Žanr – komedija.....	28
5.4 Primerjava prehodov med različnimi žanri	29
6.1 Tehnologija, ki se pretvori v umetnost.....	31
6.2 Umetnost v seriji Moon Knight	31
7. Sklep	33
8. Viri.....	7
9. Priloge.....	9

KAZALO SLIK

Slika 1: Preskočni rez	13
Slika 2: Trdi rez	15
Slika 3: J-rez	16
Slika 4: L-rez	16
Slika 5: Preliv	18
Slika 6: Zenica	18
Slika 7: Bežeč prehod	19
Slika 8: Shrek	23
Slika 9: Greben rešenih.....	25
Slika 10: Jojo Zajec	28

1. UVOD

1.1 Opis področja in opredelitev problema

»The film is made in the editing room« (Hoffman, brez datuma).

Na področju filma in filmske montaže se srečamo s filmskim jezikom, kateri združuje različne prehode, kompozicije, osvetljavo, montažo zvoka, barvo; vsi ti elementi skupaj s še mnogimi dodajo filmu jasnost in razumljivost. Uporabljeni filmski elementi prispevajo k temu, da se lahko gledalci s filmom soočimo, začutimo vzdušje, se postavimo v čevlje glavnega junaka in začutimo njegovo bolečino, srečo, olajšanje, depresijo, melanholijo ipd.

Filmski jezik ni vsepovsod nespremenljiv, saj se razlikuje glede na obdobje, v katerem je bil uporabljen, kulturo, v kateri je nastal, ter je različen tudi med filmskimi produkcijami. Filmski jezik brez konteksta ni berljiv ali razumljiv, da ga lahko dojemamo, ga moremo vstaviti v film, zato ga tudi lahko analiziramo le v filmu.

Kot vsak drug jezik ima tudi filmski jezik določena pravila, s katerimi je način izražanja še posebej jasen in razumljiv. Kar pa še ne pomeni, da se teh pravil ne krši, včasih so pravila zato, da se kršijo in s tem ustvarjalci v filmu pustijo svoj pečat.

Ena od značilnosti te umetnostne zvrsti je, da na vsakega drugače vpliva, kar je seveda zelo naraven pojav. Vendar me zanima, ali so kakšne tehnike, ki jih uporabljajo montažerji ter z njimi vsem ljudem povedo isto sporočilo, na primer: da je minilo nekaj časa, ali da se nekaj dogaja sočasno ipd.

S pomočjo analize bom preverila pravilnost naslednjih trditev:

- **H1:** Obstaja meja, kjer lahko s prehodi pretiravamo?
- **H2:** Se občinstvu čas zdi relativen, ali je zelo specifičen?
- **H3:** Lahko s pravo izbiro prehoda vplivamo na gledalčevo dožemanje časa v filmu?
- **H4:** Ali nevidni prehodi gledalcu dajejo občutek prisotnosti?

1.2 Namen, cilji in osnovne trditve

Osnovna trditev je: prehodi med filmskimi kadri ter njihov učinek se nanaša na filmsko montažo ter tako imenovane prehode in združitve posnetkov v njej, saj je cilj montaže, da iz različnih posnetkov sestavi zaključeno celoto, katera vsebuje sporočilo.

Diplomsko delo bo vključevalo obrazložene tehnike, ali bolje rečeno elemente filmskega jezika, poseben poudarek bo na filmski montaži, natančneje na filmskih prehodih (ang. film transitions). Namen diplomskega dela je opredeliti: kako, kje in zakaj se filmske tranzicije uporablja. Na primerih filmov iz različnih žanrov bom analizirala, kateri prehodi so bili uporabljeni in ali se zaradi razlike v žanru razlikujejo filmski prehodi.

1.3 Predpostavke in omejitve

Pri tovrstni raziskavi, ki je predvsem odvisna od izbranih filmov, obstaja velika nevarnost, da rezultati ne bodo natančni ali bodo slabo reprezentativni. Ocena uporabe filmskega jezika – filmskih prehodov – je zelo subjektivna in odvisna od posameznika, tudi dojemanje le-te se nanaša na gledalca in je subjektivno, zato so ugotovitve v diplomskem delu le nek splošen oris dejanskega stanja. Zato so bili izbrani filmi za analizo čim bolj raznoliki.

Lahko tudi predvidevamo, da so do neke mere pri ustvarjanju prisotni trendi, namreč tehnologija se vseskozi izboljšuje, kar omogoča boljšo uporabo in izvedbo. Filmski prehodi so sicer prisotni že od samih začetkov modernega filma, kar pa ne pomeni, da se sedaj samostojno več ne razvijajo.

1.4 Uporabljene raziskovalne metode

Diplomsko delo vključuje primerjalno raziskovalno metodo, saj bom iskala razlike med prehodi v različnih filmskih žanrih.

V priponki bo priložen tudi DVD s prizori lovljenja avtomobila, kjer so uporabljeni nekateri primeri prehodov.

2. PREHODI

2.1 Kaj je prehod?

Prehod je element, ki se ga uporablja pri filmski montaži, zato je pomembno, da prvotno opredelimo, kaj je montaža in kaj je njen primarni namen.

»Montáža -e ž (â)

1. pritrdjevanje, dajanje stroja, sestavnega dela dokončno na določeno mesto; nameščanje, postavljanje: poznati montažo stroja; montaža bojlerja; montaža motorja, pralnega stroja / ukvarjati se z montažo / montaža raketnih oporišč
2. delanje naprave iz prej pripravljenih delov, sestavljanje: montaža avtomobilov, ur; gradnja in montaža plinovodov; pren., ekspr. duhovita montaža recitacij in šansonov // ekspr. kar je narejeno iz več sestavnih delov: fotografska, literarna montaža; montaža iz časopisnih naslovov
3. film. načrtno povezovanje, urejevanje posnetkov v film: končujejo montažo filma; mojstrska, spretna montaža / fina, groba montaža / opremiti montažo prostor, kjer se to dela ♦ grad. mokra pri kateri se uporablja moker, vlažen, suha montaža pri kateri se uporablja suh gradbeni material; tisk. montaža lepljenje filma na prozorno folijo za bakrotisk in ofsetni tisk« (Slovar slovenskega knjižnega jezika, 2014).

V SSKJ-ju lahko zasledimo, da je z besedo montaža najpogosteje razumljeno sestavljanje, pritrdjevanje, nameščanje nekega stroja ali stvari. Kar pa ni daleč od tega, kar počnemo pri montaži filma, kar opisuje 3. točka slovarskega sestavka. Pri montaži filma namreč v celoto sestavljamo in povezujemo dele kadrov.

Kadre določa obseg predmeta, kot je zajet v okvir slike na platnu (Giannetti, 2008, str. 11). »Kadri v glavnem dobijo pomen šele, ko jih povežejo z drugimi kadri in strukturirajo v montirano sekvenco. Fizično je montaža povezovanje posameznih kosov filma (kadrov). Kadri so povezani v prizore« (Giannetti, 2008, str. 148).

Giannetti implicira, da film nastaja šele, ko se kadri povežejo. »Kader določa obseg predmeta, kot je zajet v okvir slike na platnu« (Giannetti, 2008, str. 11). Posnetek zato sam po sebi še ni film, je pa pomemben element le-tega.

»Montažo bi najprej označila kot postopek, ki pripada zadnji fazi izdelave filmov, postprodukciji. Montaža slike, montaža zvoka, mešanje ter laboratorijska dela tvorijo tisto, kar imenujemo tudi zaključna dela. Za Alaina Resnaisa je to "konec, ki mu ni konca"« (Villain, 2000, str. 9).

SSKJ izpostavi, da poznamo več vrst montaže, vsaka pa ima svoj specifičen namen. Preberemo lahko, da je montaža, tako rečeno: "konec, ki mu ni konca". A vseeno lahko montažo delimo na fino in grobo, kar se nanaša na to, koliko je montaža narejena v detajle. Z grobo montažo se posnetke postavi v okvirno zaporedje. Bistveno je, da film dobi osnovno obliko.

»Groba montaža je okorna oblika tega, kar bo film, trailer, reklama postal. Sestavljena je iz združevanja in postavljanja najboljših posnetkov v njihovi surovi obliki na preprosto časovnico. Mnogokrat je to prvič, ko se zgodba, ki je prej obstajala le v mislih scenarista in režiserja, predstavi v realnem svetu. Podobno je zidanju hiše, ne začneš kar graditi zidov, pač pa začnemo z razmišljanjem, kako veliki morajo biti prostori« (Roughing It: The Do's And Don'ts For Editing A Rough Cut, 2016).

Pri grobi montaži je signifikantnega pomena, da se posnetke pregleda, izreže pomembne dele in da se postavi posnetke v provizorični vrstni red. Te montaže gledalci seveda ne bodo opazili, je pa odlična odskočna točka za nadaljnji potek dela, saj film dobi osnovno obliko, na kateri se gradijo naslednji koraki. Film je sestavljen po snemalni knjigi in ima podoben končni izgled. V snemalni knjigi lahko vidimo kadriranje posnetkov, njihovo kompozicijo in njihovo zaporedje.

Grobo montiran film gre v pregled režiserju ter ožjim sodelavcem, kateri še spreminjajo vrstni red ter skrbijo, da je zgodba čim bolj jasna in razumljiva. Ta način montaže izhaja še iz časov fizičnega rezanja traka, ki se je obdržal do danes. Slednji daje oblikovalcem možnost, da posnetke enostavno prekladajo po časovnici ter tako iščejo njihovo najbolj optimalno zaporedje.

Nasprotna od grobe montaže pa je fina montaža, pri tej se posveča detajlom, kot so prehodi in zvočni efekti. Obsega korake zaključevanja filmske montaže.

»Fina montaža se ne osredotoča več na celoten film, ampak se osredotoča na detajle vsakega reza in stičišča dveh posnetkov posebej. Fina montaža razkrije močne točke, ritme in strukture, ki so bile ponazorjene v prvem rezu« (Grove, 2012).

Občutek za celoto se je razvil že pri grobi montaži, fina pa ob koncu doda filmu, tako rečeno, piko na i. Vse, o čemer prej še nismo razmišljali oziroma še ni bilo bistvenega pomena, se dopolni in uredi v tem koraku. Razlago iz spletnega članka lahko razumemo kot dodajanje elementov, ki so sicer na prvi pogled neopazni, vendar z njimi dobi film umetniško noto, občutek zaključenosti. Gledalca pa prepričajo, da so dejanja resnična, ter da so tudi oni vpleteni. Z dodatki, kot so prehodi in zvočni učinki, gledalci na lastni koži izkusijo hitrost in ritem prizora bojevanja v filmu, napetost, ki jo v gozdu povzroči veter, ko premika suho listje itd. Vse je bolj ali manj bilo vidno že v prvi montaži, vendar je v fini montaži predstavljeno še bolj izrazito in ima s tem na gledalca še močnejši vpliv.

V fini montaži torej pridemo do točke, kjer je vsaka podrobnost, kot na primer prehod, bistvena in ima svojo namembnost.

Filmski prehod je tehnika, ki se uporablja v procesu post-produkcije pri filmski in video montaži, kjer se kadri in posnetki združujejo. Najpogosteje se za to uporablja navaden filmski rez (angl. cut), kjer se dva različna posnetka postavi enega zraven drugega brez posebnih učinkov. Večina filmov pa vseeno uporablja posebno izbrane druge prehode (angl. transitions), da se z njimi poudari nekakšen ton ali vzdušje filma, da predstavijo prehod časa, ali pa druge dele zgodbe. Drugi prehodi so lahko preliv (angl. dissolve), L-rez in J-rez, raztopitev v določeno barvo (angl. fade), usklajeni rez (angl. match cut) ali bris (angl. wipe).

Vsak današnji film, lahko je živo igran ali računalniško proizveden ali celo ročno narisana animacija, je sestavljen iz več sto posnetkov, katere se med montažo združi skupaj, da sestavijo film, ki je predstavljen občinstvu. Da pa posnetki delujejo povezani, je zelo pomembno, da se s prehodi naredijo dobre povezave.

2.2 Čemu služijo prehodi?

Prehod posnetkov je način, kako se dva posamezna posnetka združita v celoto.

Pred digitalno dobo, se je filmski trak rezal in sestavljal analogno, torej fizično. Ta način je prisoten od samega začetka nastajanja filmov. Prvotno so film enostavno rezali s škarijami in ga skupaj zlepili s pomočjo lepilnega traka.

Filmski prehodi služijo temu, da nam predstavijo najprej en posnetek in potem še drugega. Lahko se prehod pojavi iz ene sličice (angl. frame) v drugo. Nasprotno s prelivom (angl. dissolve) so filmski rezi takojšni prehod, saj se pojavijo iz ene v drugo sličico. Prehod, kot je pretopitev, pa se realizira skozi nekaj sličic. V preteklosti je obsegalo montiranje fizično rezanje in sestavljanje filmskega traka, v digitalni dobi pa se je vse preneslo na računalnik, kjer se posnetke reže digitalno.

2.3 Različne vrste prehodov

V filmskem žanru je z montažo pravzaprav mišljeno rezanje in sestavljanje delčkov videoposnetkov, ko pa pridemo do sestavljanja, ni popolnoma samoumevno, kako bomo dva posnetka sestavili. Obstaja možnost, da se enostavno dva posnetka istih integritet postavi skupaj in temu rečemo prehod, ker je bilo prej ne nujno odrezano stran. A obstaja več možnosti, kjer vsaka da svoj osebni pridihi.

2.3.1 Match cut – usklajen rez

Usklajen rez je učinek pri montaži filma, kjer se uporabi element ene scene v tranziciji v drugo sceno. Namen učinka je, da ustvari podobnost pri dveh različnih prizorih, ki med seboj nista nujno povezana, na primer scene na različnih lokacijah, kjer drugi posnetek posnema primarnega. Usklajen rez je zelo priljubljena tehnika pri filmski in video montaži.

Posebnost prehoda je, da nakaže neko globljo povezanost med dvema različnima dogodkoma. Omogoča ustvarjanja emocionalne zamenjave.

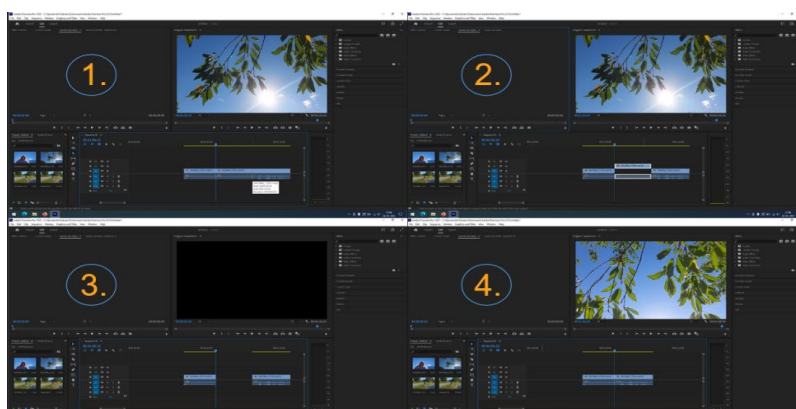
Poznamo:

1. grafičen usklajen rez – kjer se oblike in postavitev skladajo med tranzicijo kadrov;
2. usklajen rez gibanja – kjer se gibanje nadaljuje/sklada med prehodoma;
3. avdio usklajen rez – kjer je zvok tisti ki se ujema med dvema kadroma (Binder, 2019).

Primer usklajenega reza lahko najdemo v filmu *Briljantina* (*Grease* pri 42. minuti in 2. sekundi), kjer se na koncu pesmi *Greased Lightning* vsi fantje oblečeni kot frajerji – v svetleče srebrnem kombinezonu/dirkalni jakni – postavijo zraven zelo modernega spoliranega avtomobila. V naslednjem prizoru pa so v isti drži na zastarelem in na pol razpadajočem avtomobilu oblečeni v raztrganih pajacih. Lahko pripomnim, da se pozicija kamere glede na subjekt ne spremeni, pač pa je tranzicija le v izgledu slike, čeprav je kompozicija enaka.

2.3.2 Jump cut – preskočen rez

Preskočen rez je tehnika, s katero v enem posnetku izrežemo del dogajanja. V teh posnetkih, se pozicija kamere ne spremeni ali pa se spremeni zelo malo, vendar pa se spremeni/prestavi subjekt, kar sproži učinek premikanja v kadru. Preskočen rez da občutek, da se premikamo skozi čas. Najbolj enostavno ga naredimo, če imamo nek posnetek znotraj tega posnetka in naredimo dva reza ter izrežemo vmesni del, potem pa ostanka posnetka združimo. Podoben učinek dobimo, tudi če imamo sicer dva posnetka, vendar sta si po kompoziciji in kadru zelo podobna.



Slika 1: Preskočni rez

Vir: (Lastni vir)

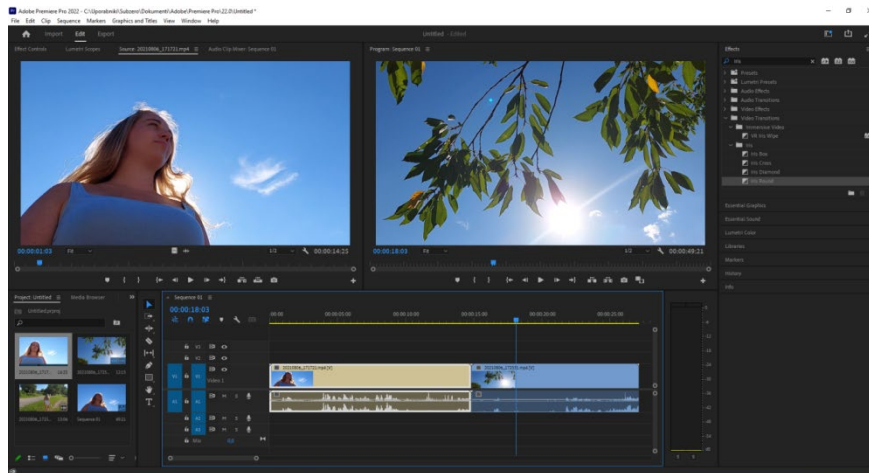
Uporabimo ga lahko za 5 različnih vtisov:

1. lahko poudarimo nek stil montiranja, hitra predstavitev osebe;
2. izraža lahko energijo, pospeši že samo po sebi hitro dogajanje, lahko ustvari nekaj navdušujočega, sploh če ga natempiramo na ritem glasbe;
3. pri preskočnem rezu so emocije lahko boljše predstavljene, sploh stanje transa, zmedenosti, šoka idr.;
4. montažo ali bolje rečeno kompresijo časa, če naredimo nekaj zaporednih izrezov, dobimo občutek, kot da je vmes minilo več ur, a je v realnosti minilo le nekaj sekund;
5. rez osi (angl. axial cut), pravzaprav je podoben zoomu, poudarimo nekaj pomembnega, s tovrstnim prehodom lahko ponazorimo nekakšno odkritje/razodetje (Binder, 2019).

Odličen primer lahko zasledimo v filmu Schindlerjev seznam (Schindler's List), ko si Oscar Schindler išče tajnico, kamera ostaja konstantno na istem mestu, vendar s pozicijo in z izraznostjo subjekta opazimo njegove emocije, zavedamo se tudi, da je med tem minilo nekaj časa.

2.3.3 Hard cut – trdi rez

Poznan tudi kot navaden filmski prehod, je tehnika montaže, kjer prerežemo iz enega posnetka v drugega, naredimo čisti rez brez dodatka tranzicij. Montažerji pogosto ohranjajo trde reze znotraj prizorov, saj so ti prehodi za gledalca zelo naravni in ga ne zmotijo, pač pa se dogajanje odvija tekoče.



Slika 2: Trdi rez

Vir: (Lastni vir)

Drži tudi, da je ta prehod najbolj pogosto uporabljen, saj predstavlja osnovo montaže. Je prvi, ki se ga v času šolanja uči, saj je najbolj vsestranski. Uporabljen je v praktično vsakem filmu.

2.3.4 Split edit – ločen prehod

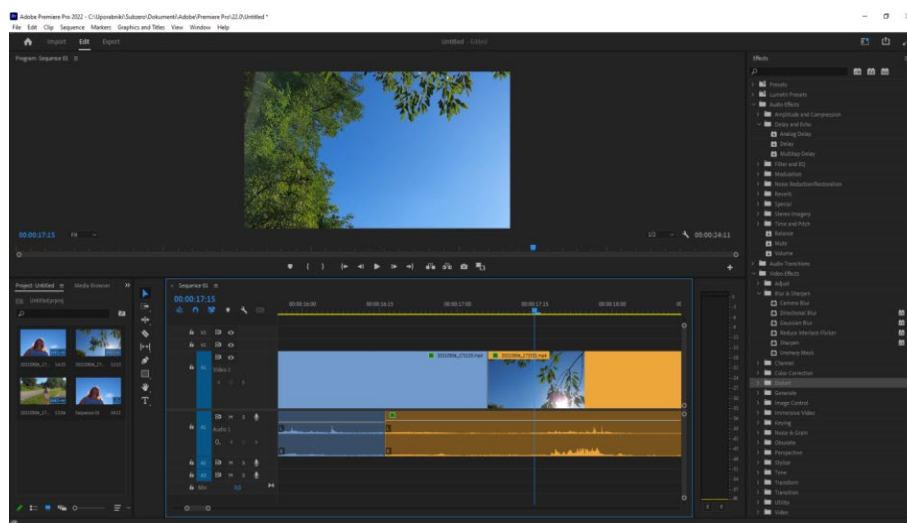
Ločen prehod je montažna tehnika, pri kateri se video in avdio spremenita ob različnih časih. V ločenem prehodu se avdio od naslednjega prizora že predvaja, ko gledalci še vidijo “prejšnji” video ali obratno. Montažerji to tehniko uporabljajo, ko skupaj sestavljajo dialog in reakcije subjektov.

Ta tehnika je odlična, saj da občutek povezanosti med dvema prizoroma, človeka pa naredi bolj budnega in osredotočenega, spodbudi ga k razmišljanju, če se je kaj zmotil.

2.3.5 J-cut in L-cut – J-rez in L-rez

Obstajata dve različici avdio prehodov J-rez in L-rez, poimenovana sta po tem, kako izgleda sestavljen del montaže; ali se prvo spremeni video (posnetek s podaljšanim avdiom izgleda kot črka L: občinstvo že opazuje posnetek B, ko še sliši posnetek A) ali pa se prej spremeni avdio (in izgleda kot črka J – občinstvo že sliši zvok posnetka B, ko še opazuje posnetek A).

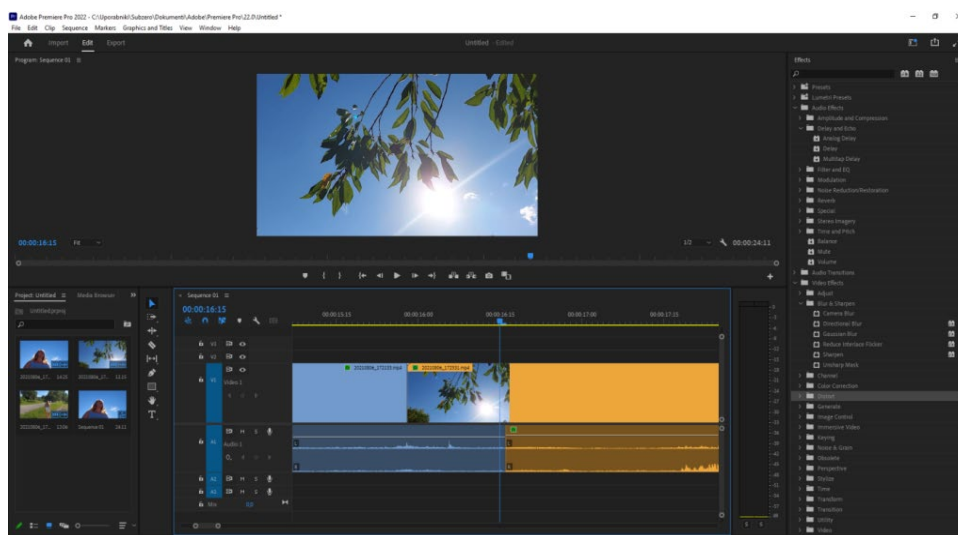
J-rez je pogosto uporabljen v dialogu, pa vendar se ga lahko uporablja, tudi ko želimo predstaviti spomin (angl. flashback).



Slika 3: J-rez

Vir: (Lastni vir)

L-rez je verzija ločenega prehoda, kjer se avdio zamenja pred videom, ki se mu prilega. Poskrbi, da se dva na prvi pogled ne povezljiva posnetka povežeta, na ne tako grob način.



Slika 4: L-rez

Vir: (Lastni vir)

2.3.6 Fade – preliv (ponavadi v črno ali belo)

Preliv je tehnika, pri kateri posnetek “raztopimo” v neko barvo ali kaj podobnega; ponavadi gre za preliv v črno. Lahko pa se iz črne počasi pojavi slika.

V filmu, ko nekdo na primer umre, lahko gleda sobo ljudi, ki so ob njem, potem pa slika začne bledeti in preide v čisto belo.

2.3.7 Wipe – bris

Slovensko bi lahko prevedli kot bris. Gre za to, da v filmu gledamo posnetek A, potem pa se na primer iz leve proti desni začne pojavljati posnetek B. Bris se tako imenuje, saj izgleda, kot da posnetek B zbriše posnetek A.

Nekaj primerov lahko odkrijemo v filmu Star wars, kjer ta prehod porabijo v vertikalni izvedbi, torej se posnetek B pojavlja od spodaj navzgor.

Ni treba, da je bris le v eni liniji, pač pa je lahko tudi v poljubni obliki ali pa se pojavi v sredini in se širi, dokler ne zapolni celotnega kadra.

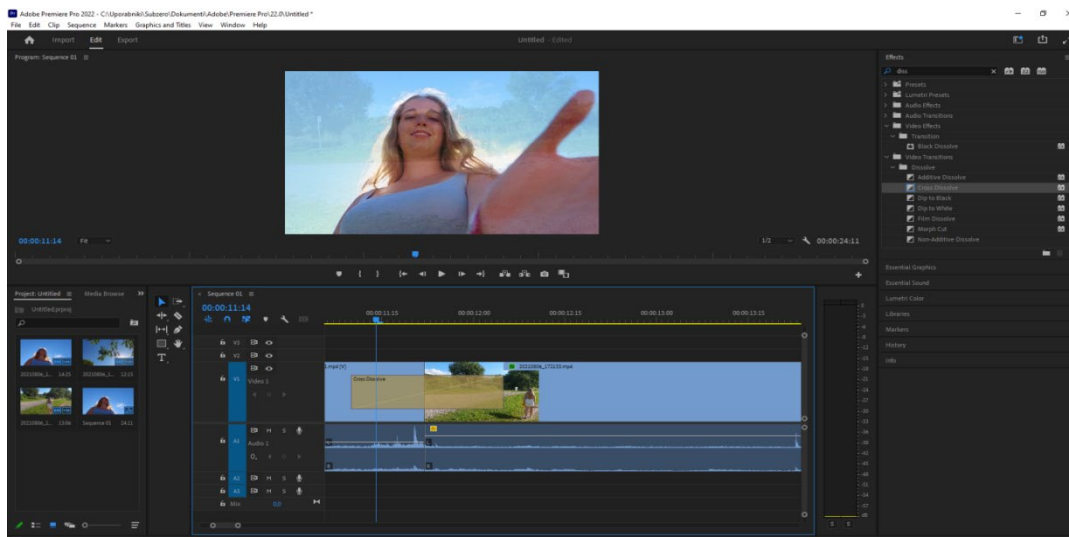
2.3.8 Zoom in – zoom

Zoom je tehnika, kjer med zumiranjem zamenjamo posnetek. Ta prehod lahko nadgradimo s tem, da med prehodom dodamo še obrat kamere.

2.3.9 Dissolve – preliv

En najuporabnejših prehodov je gotovo dissolve ali slovensko preliv. Podobno, kot prej omenjen preliv (angl. fade), se posnetek raztopi, vendar ne v barvo pač pa v drug posnetek.

S tem prehodom lahko pokažemo, da je minilo že nekaj časa. Za primer lahko vzamemo golo drevo kot posnetek A, cvetoče drevo kot posnetek B, če med oba posnetka zmontiramo preliv, bo gledalec predvideval, da je minilo nekaj časa in da je drevo vzcvetelo.

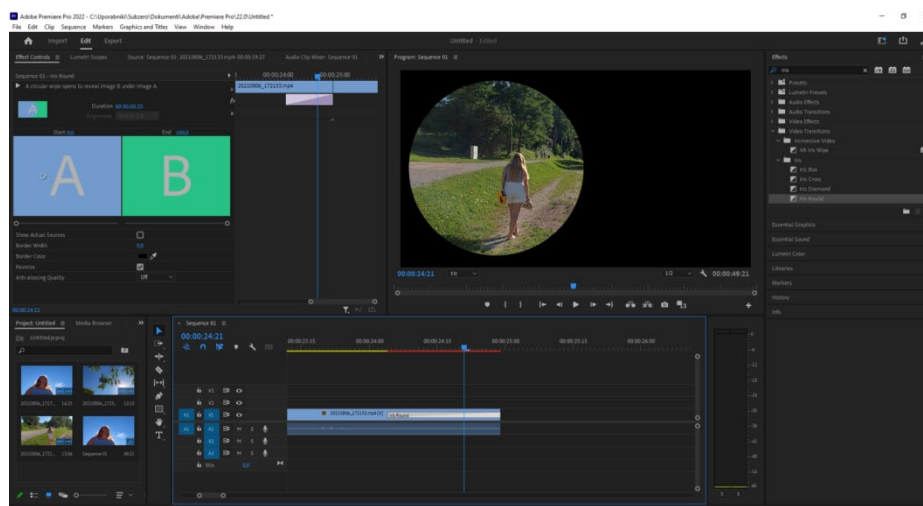


Slika 5: Preliv

Vir: (Lastni vir)

2.3.10 Iris – zenica

Staromodna tehnika prehoda, ki je bila ponavadi izvedena kar v kameri, je zenica. V preteklosti so pri tej manualni tehniki ročno zapirali in odpirali zaslonko. Ponavadi je bila ta tranzicija uporabljena kot preliv v barvo za zaključek ali začetek filma. V novejših časih pa je ta prehod postal zastarel in se uporablja le še kot stilistična izbira. Tehnika je odlična v tem, da se kot zoom posveti določenemu detajlu in ga poudari.



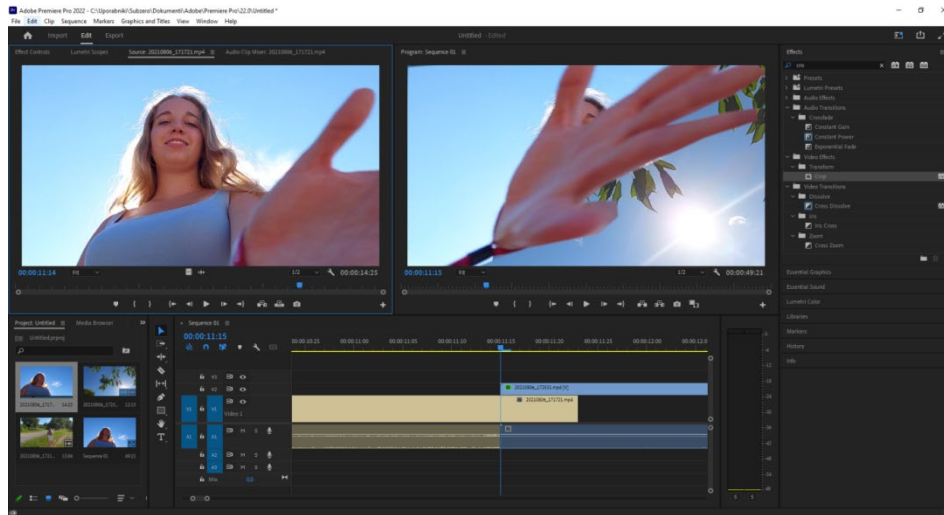
Slika 6: Zenica

Vir: (Lastni vir)

2.3.11 Passing – bežec prehod

Bežec prehod je do neke mere podoben bris prehodu, kjer za določitev, kdaj se bo posnetek spremenil, vzamemo kakšen predmet ali kaj podobnega.

V posnetku A se mimo našega kadra hribov in dolin zapelje avto, ki pokrije celotno vidno polje, in ko bi se mogle ponovno videti gore, vidimo mesto.



Slika 7: Bežec prehod

Vir: (Lastni vir)

2.3.12 Whip pan – hiter zasuk kamere

Tehnika, kjer s pomočjo premikanja kamere poskrbimo, da se zamenja kader. Ponavadi s tem prehodom prikazujemo dogajanje v istem prostoru. Kot je prikazano v filmu La la land, kjer vidimo Mio, ki pleše, kamera naredi horizontalni zasuk in vidimo Sebastijana, kako igra klavir. Lahko pa prehod uporabimo tudi med različnimi prizori in s tem obdržimo vzdušje prvega prizora.

2.3.13 Smash cut – tresk rez

Za tresk rez je značilen velik kontrast med posnetkom A in B. Ponavadi nas tresk rez preseneti. Tresk rez lahko predstavlja tudi avdio prehod. Posnetek vsebuje tihe in nežne gibe, posnetek B pa vsebuje glasen zvok in hitre, grobe gibe.

3. OBČUTEK ZA ČAS

3.1 Učinek na gledalca

»Lahko si predstavljamo film brez igralcev, brez glasbe, brez dekorja in brez montaže. Ni pa si mogoče zamisliti filmskega dela brez občutka časa, ki teče« (Tarkovskij, 1997, str. 86).

Star slovenski pregovor pravi: »Čas je sveta vladar,« in v primeru montaže se ne bi mogla bolj strinjati, saj je ta povsem odvisna od časa. Sami prehodi so skrbno izbrani, tako da ne uničijo percepcije časa. V filmih se trudimo, da prizori delujejo povezani in enotni, čeprav so bili morda posneti v več snemanjih, skozi več dni.

»Položaji so v prostoru, celota, ki se spreminja, pa je v času« (Deleuze, 2020, str. 52).

Dojemanje časa je zelo osebna izkušnja, zato je težko točno vedeti, kako bo čas vplival na gledalca. Vendar kljub vsemu skozi čas ugotovimo, da montažerji različne efekte uporabljajo, ko želijo poudariti določen pretek časa. Torej obstajajo določeni prehodi, ki pomagajo pri doživljanju časa, je pa še vedno na posamezniku, da določi, koliko časa točno je preteklo.

4. UPORABA PREHODOV

4.1 Kdaj, kje in zakaj se jih uporablja?

Pri večjih filmih, kot so celovečerci, montažer dobi montažni spisek, kjer točno piše, kdaj in kako naj sestavi dane posnetke« (Krajnc, 2012).

Pomembno je, da smo prehode že prej načrtovali. Prehodi, kot so bris in usklajeni rez, so odvisni od posnetka, saj mora biti gibanje kamere primerno.

Na splošno pa se prehode uporablja, da upravljamo s časom. Uporabljeni pa so skozi celoten film. Včasih tudi zato da dajejo dinamiko in ritem filmu. Pomagajo tudi pri razumevanju zgodbe, na primer rez in preusmeri pozornost na predmet pogovora in s tem da gledalcu več informacij kot le surov pogovor.

»Suverena dominantna kinematične podobe je ritem, ki izraža tok časa v notranjosti filmskega kadra« (Tarkovskij, 1997, str. 86).

Tarkovski se zaveda in poudarja, da je en najpomembnejših elementov filma čas, ki je poudarjen z ritmom. Ritem je tisti, ki vodi celotno dožemanje časa; težko si predstavljamo akcijski film, katerega v akcijskih scenah ne vodi hiter ritem rezov in prehodov.

»Če priključimo podobo – gibanje planu, tedaj imenujemo kadriranje prvo plat plana, obrnjeno k predmetom, montažo pa drugo plat, obrnjeno k celoti. Od tod tudi prva teza: montaža je tista, ki oblikuje celoto, in nam s tem daje podobo časa« (Deleuze, 2020, str. 52).

Navedeno lahko podpremo s primerom, kjer vrstni red posnetkov zamenjamo in s tem ustvarimo popolnoma drugačen pogled na čas in dogajanje.

5. ANALIZA

5.1 Žanr – animacija

Pri žanru komedija sem izbrala film Shrek (ZDA, 2001), saj je bil film dobitnik prvega oskarja za najboljši celovečerni animiran film. Shrek je zgodba o ljudožerskem velikanu po imenu Shrek.

»Film se ukvarja z naravo človekove identitete in tega, kar imamo ljudje med seboj /.../ Na pogled zastrašujoč (Shrek), saj je velikanski, toda tak je le na pogled /.../ Želi, da bi bil všeč svoji izvoljenki, ki je človeško bitje /.../ Na koncu se spremeni v velikanko in tudi velikan končno postane to, kar ves čas že je /.../ Ideja, s katero se ukvarja film, je aktualna. V resnici je vprašanje. Kaj narediti v svetu, ki pretirano slavi lepo, postavno, zdravo telo, večina ljudi pa vsaj intuitivno ve, da telesna podoba pač ni najpomembnejša stvar v življenju? Ve torej, da bi lahko vsakdo bolj polno postal to, kar je« (Rutar, 2007).

Film je dobra prezentacija tega, da so animirani filmi pravzaprav posneti na identičen način kot klasični igrani filmi.

»CGI je poskrbel za nov “videz” v animaciji, manj podroben, bolj kiparski, bolj plastičen – kot so dinamične podobe v Shreku« (Giannetti, 2008, str. 39).

Subjekti delujejo tridimenzionalno. Filmska stvarnost pa je nekako vzeta iz naše realnosti, a prirejena na satiričen način, ki v svoj svet vplete čarobne vile, govoreče osle in živeče piškote. Čeprav se zdi, da bi zaradi teh lastnosti film izgubil stik s tradicionalnim filmom, je pri opazovanju montaže pravzaprav narejen po istem principu kot njegovi živo igrani tekmeči.

Animirani filmi enako kot igrani filmi vsebujejo filmske reze in prehode med njimi. Določenih prehodov, kot je na primer hitri zasuk z zamenjavo kadra (angl. whip pan), niso uporabili. Se pa hitri zasuk (švenk) v posnetkih še vedno pojavlja.

Med ogledom filma ugotovimo, da so pri montaži uporabljali več različnih prehodov. Pravzaprav se prehodi mnogokrat pojavijo. Film je kot parodija klasičnih risank o princeskah, zato včasih uporablja kakšne prehode na ironičen način. Film se želi poigrati s tem, kaj pričakujemo od filma, s tem da dobimo to, kar smo si predstavljali, a v malce bizarnem smislu. Dobimo kratko montažo (angl. montage – skupek kratkih utrinkov dogodkov ponavadi s

simpatično glasbo) prikupnega spogledovanja zaljubljenec, a s tem da si napihujeta žabe in jesta pajkovo mrežo obogateno z muhami.

Animiran film Shrek v veliki večini vsebuje trdi rez, kar je seveda pričakovano, saj je navaden rez, ki je najbolj nevtralen in enostaven za uporabo. Rez je odličen za dialog, kjer lahko spremljamo, kaj govori in morda tudi s telesno govorico sporoča subjekt.



Slika 8: Shrek

Vir: (<https://www.dreamworks.com/movies/shrek>)

Ko smo že pri dialogu, lahko omenimo tudi L-rez, kjer v obravnavanem animiranem filmu govori Shrek, Osel pa ga posluša in gledalci lahko spremljamo njegovo reakcijo. L-rez je zelo uporaben, ko pride do dialoga, saj je včasih informacija, ki jo izdaja subjekt A, pretresljiva za subjekt B. Zato je za nas kot gledalce bistvenega pomena, da vidimo, kako bo subjekt B reagiral, bo morda šokiran, razočaran ali enostavno ne bo verjel. Ljudje smo zelo socialna bitja in zato premoremo tudi empatijo, ki jo, bolj ali manj nevede, med ogledom filma uporabljamo. Za gledalca je informacija, kako se oseba A počuti, že znana, oseba B pa je v tem primeru za nas misterij. Zato je zelo pomembno, da gledalec dobi priložnost, da sočustvuje s subjektom B, kar mu je tudi omogočeno, če je viden njegov izraz.

Primer L-reza zasledimo na koncu filma, kjer lik kljub temu, da ga več ne vidimo, še govori. Ni ravno najboljši primer, saj je B “posnetek” le črnina. Vsekakor pa je A posnetek narejen kot L-rez, torej da se posnetek predvaja, tako da se video že reže in ga ne vidimo, slišimo pa zvok, ki je vezan na posnetek A.

Ravno nasprotno pa deluje J-rez, torej se zvok predvaja, preden vidimo zraven pripadajoči video. V filmu Shrek se ta prehod pojavi, ko Shrek vidi list "zaželeni" (wanted) palčki in čudežna bitja, mi pa že slišimo vojake, kako usmerjajo kočijo s palčki, ki jih peljejo v ujetništvo, kar vidimo naknadno. V J-rezu vidimo, da ni pomembno, da sta si kadra po času ista. Navedeni prehod razumemo kot nekaj sočasnega, morda celo lahko rečemo, da ga razumemo in umestimo v podoben časovni okvir.

Sočasnost časa in dogajanja se v filmu najbolje pokaže z raztopitvijo (angl. dissolve). Z raztopitvijo se lahko pokaže minevanja časa, npr. v filmu kjer Shrek z Oslom potuje, je prikazano minevanje časa, s tem da sta enkrat na hribu in se pretepata, pozneje je posnetek, kjer sta na jasi, še kasneje gresta spat in prižgeta ogenj, s tem da je med posnetki uporabljen preliv, in s tem minevanje časa, saj prikaže ista lika v različnih momentih in s tem prikaže, da sta med dogajanjem prepotovala ostalo pot med posnetkom A in B. Montažerji vedo, da smo gledalci dobri v dopolnjevanju zgodb, zato nepomembne/dolgočasne/logične dele ne vključijo v film, saj bi ti deli le podaljšali film, k zgodbi pa ne bi nič dodali. Z ogledom dela filma, kjer se Fiona (princesa) pripravlja na poroko s plemičem, Shrek pa se vrača v svojo vsakdanjost, nam dajo ustvarjalci vedeti, da se stvari dogajajo hkrati. Kadri se med seboj spreminjajo s pomočjo preliva, posnetek A se raztaplja; posnetek B pa se s tem počasi prikazuje. Včasih se kadra skladata, pri tem mislimo, da je postavitev ali vsebina podobna, kar pa je značilno za usklajeni rez, kar pomeni, da je bil preliv nadgrajen z usklajenim rezom.

Usklajeni rez je prisoten tudi brez preliva. Največkrat je usklajeno gibanje. Osel v posnetku pade ven iz kadra (pade navzdol), a v naslednjem posnetku pade znova v kader. Usklajeni rez je v vseh svojih prej omenjenih oblikah, ob navadnem rezu in prelivu najbolj pogosto uporabljen prehod. Filmu daje kontinuiteto in združuje akcije ter jih naredi bolj povezane in včasih dinamične. Usklajeni rez v primeru Shreka in Fione da z vizualnim prikazom slutiti, da istočasno pogrešata drug drugega.

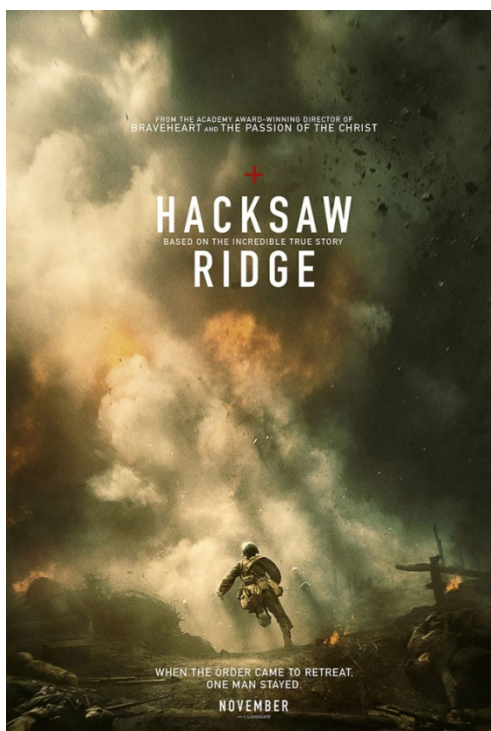
Glede podobnosti posnetkov se ob tem lahko spomnimo tudi na preskočni rez, ki znotraj enega prizora skače iz enega zornega kota v drugega, da prehod upoštevamo kot preskočni rez, si morata biti posnetka zelo podobna po postavitvi kamere in ista po dejanskem prizoru. Pri kameri mora biti manj kot 30 stopinj razlike, da ga lahko upoštevamo kot preskočni rez. Velikokrat se želimo preskočnega reza v dialogih znebiti, vendar je bil pri pogovoru med Oslom in Shrekom vseeno večkrat prisoten.

Film za prehod uporabi tudi preliv v barvo, specifično prehod iz ali v črno, pravzaprav se s tem prehodom film začne – iz črnine se prikaže knjiga.

Kot zadnji prehod, ki je v filmu Shrek omembe vreden, je bris, čeprav je le-ta lahko malce kontroverzen, saj prehod pomeni – prehod med dvema posnetkoma, tukaj pa, če je kamera natančna, je posnetek isti. Pa vendar se kot gledalci zavedamo, da ta posnetek v živo igranem filmu ne bi bil iz istega posnetka, pač pa bi bil med premikom neopazno zamenjan. Kakorkoli, v filmu Shrek je odličen primer, ko Shrek odpre sod in iz njega brizgne pivo, katero leti naravnost v vojake. Prehod je narejen z zasukom (angl. whip) kamere.

5.2 Žanr – akcija

Hacksaw ridge (Greben rešenih) je biografski film posnet leta 2016, režiral ga je Mel Gibson. Temelji na dokumentarcu The Conscientious Objector 2004 (Ugovor vesti).



Slika 9: Greben rešenih

Vir: (<https://crosscreekpictures.com/>)

»Desmond T. Doss, je zelo navezan zagovornik vesti, ki je prejel častno medaljo za izredne hrabrosti in sočutja med bitko na Okinavi maja 1945. Vzel ni nobenega življenja japonskega vojaka, rešil pa je vsaj 50 Američanov. Večina Američanov pozna Dossa le po Gibsonovi uprizoritvi v tem filmu« (Frank R, 2017, str. 301-305).

Film prikazuje življenje Desmonda T. Dossa, ki se je v II. svetovni vojni boril za Ameriko, ko so zavzemali otok Okinava. Bitka velja za zadnjo večjo operacijo 2. svetovne vojne. Doss je prvi od dveh sinov, vojnega veterana s težavami z alkoholom, ki nekega dne med otroškim ravsanjem skoraj ubije brata. Dogodek ga tako zaznamuje, da se zaveže, da nikoli ne bo ubijal in držal orožja, saj je en največjih grehov ravno ubijanje. V njegovih zgodnjih dvajsetih letih reši nekega fanta, ki je bil udeležen v nesreči in v bolnišnici spozna Dorothy, s katero se zaljubita. Desmonda začne močno zanimati medicina, medtem se zaneti druga svetovna vojna, ker ve, da je potreba po vojaki, se vpiše v vojsko kot medicinec. Pred odhodom zaroči Dorothy. Na urjenju mu gre odlično, dokler ne pride do uporabe orožja, ker uporabo zavrača, ga skušajo odsloviti. Želijo, da sam odneha, zato poskrbijo, da mora služiti, ga pretepajo, označijo ga za norega in ga celo aretirajo, zaradi slednjega zamudi poroko. Kljub vsemu Doss vztraja in ne odstopa od svojega prepričanja. S pomočjo priporočitve generala mu leodobrijo, da gre lahko v vojno brez orožja in da se pred odhodom lahko vrne domov in se tedaj poroči. Na fronti reši več deset življenj, med njimi tudi Smmithya, ki je bil glavni nasilnež, in stotnika Jacka Gloverja, zaradi katerega je imel na urjenju veliko težav. Ker je pripadnik protestantov, ki razumejo soboto kot sveti dan, so tisti dan na boj "zamujali", saj si brez njega niso želeli iti v boj in so ga raje počakali, da je dokončal molitev in so potem šli skupaj v boj. Svoje služenje v vojski zaključí, s tem ko prestreže in preusmeri dve granati, zaradi česar je ranjen in ga ob koncu na nosilih pošljejo v zaklonišče. Desmond se varno vrne domov k svoji ženi, kjer živita skupaj do njene smrti v letu 1991. V svojem življenju si prisluži nagrado za hrabrost.

Celoten film je predstavljen kot spomin, prične se s posnetkom, ko Dossa nosijo z bojišča na nosilih. Dinamična ironija, da nam ga predstavijo kot žrtev, je dober detajl, saj kot reševalec tolikih žrtev vojne, postane kot en izmed njih in ga bomo še spoznali in občudovali (povzeto po James Bowman, 2016).

Znotraj filma lahko opazimo, da so prehodi precej neopazni ter da je montaža precej "enostavna" – ne vsebuje kakšnih posebno težkih učinkov. Greben rešenih je precej linearna zgodba, z le nekaj retrospektive (spomin na otroštvo). Film se začne z utrinki iz vojne

(sedanjost), zgodba pa je predstavljena kot splet spominov (preteklost). Prične z Desmondovim otroštvom in na enostaven način preskoči na njegova dvajseta leta. Tranzicija namreč ni narejena skozi poseben prehod ali kaj podobnega, pač pa je naznanjeno le z napisom – 16 let kasneje. Vsekakor bi lahko film drugače montirali ali urejali, če bi si želeli bolj ustvarjalen princip. Vendar je film vseeno biografija.

Slovar slovenskega knjižnega jezika (2014) razloži izraz »biografija -e ž (i) popis življenja kake osebe, življenjepis: Levstikova biografija; moderna umetniška biografija«.

Z bolj surovim pristopom je film bolj razumljen kot resnična in ne le kot izmišljena zgodba. Gledalcu je ob predstavitvi filma jasno, da se je to res dogajalo.

»Ko pride do upodobitve Dossovih herojskih dejanj, g. Gibson spremeni zgodovinska dejstva v drugo smer, za odtenek jih omili, umakne enega ali dva najbolj izjemna dogodka, za katere je dobil priznanje – še posebej dogodek, kjer je bil evakuiran, ko je bil ranjen od granate, pa je splezal iz nosil, da je pomagal drugemu ranjencu in mu odstopil nosila. Tega prizora niso dali v film, saj gledalci ne bi verjeli, da se je res zgodil« (James Bowman, 2016).

Pravzaprav lahko v člankih preberemo, da so iz originalne zgodbe odvzeli nekaj dogodkov, saj je bilo ustvarjalce strah, da bi bila zgodba potem dojeta kot fikcija. V filmu je predstavljeno, kot da je bil Doss le v eni bitki, ter da je njegovo reševanje trajalo nekaj dni, pravzaprav pa je služil na treh bojiščih, na Okinawi je deloval med 29. aprilom in 21. majem 1945, torej dobre tri tedne. Zgodba je tako strnjena in malce omiljena, z namenom da je gledalcem bolj jasna in sprejemljiva.

Po prvotnem preskoku iz otroštva na mladost ni več večjih preskokov v času. Zgodba se hitro razvija, časovni okvir pa se gledalcu zdi ozek.

Za pojav doslednega napredovanja časa bi lahko razumeli uporabo prehodov v montaži. Prehodi so v večini navadni rez, film pa vsebuje tudi nekaj preskočnih rezov, usklajenih rezov ter precej J-rezov in L-rezov. Ob začetku imamo priložnost opaziti kar nekaj prelivov večinoma v črno, je pa primer, kjer je bil preliv narejen iz bele barve.

Opazimo lahko nekaj primerov z vrivanjem (angl. cut-in-i), kar pomeni, da se na primer subjekta, v našem primeru Desmond in Dorothy, pogovarjata, potem pa "pogledata" proti slapu

in mi kot gledalci vidimo slap kot vrinjen v posnetek. To se v filmu dogaja kar pogosto, saj posnetek poskrbi, da bolje sledimo, o čem se subjekta pogovarjata.

Kot prehod pa je prikazan tudi preliv, iz posnetka ognja v posnetek dima; prikazuje minevanje časa.

5.3 Žanr – komedija

Jojo Rabbit (Jojo Zajec) je film izdan leta 2019. Po žanru spada med komedije, vojne filme, črne komedije in drame. Film je prejel več filmskih nagrad ter je bil eden najuspešnejših filmov izdanih leta 2019.

»Jojo Rabbit je adaptacija knjige Caging Skies (Nebesa v kletki) pisateljice Christine Leunens, ki mi jo je mama predstavila v letu 2010. V tistem času sem se naveličal videti drugo svetovno vojno skozi perspektivo vojakov in sem se začel ukvarjati s tem, kakšna je bila izkušnja za navadne ljudi« (Waititi, 2020).

Jojo Rabbit se nanaša na obdobje druge svetovne vojne, ko se je v Nemčiji razvijalo gibanje Hitler's Youth ali slovensko Hitlerjeva mladina. Film da občinstvu novo, otroško perspektivo druge svetovne vojne. Zgodba se vrti okrog dečka Joja Betzlerja, ki misli, da živi sam z mamo, a nekega dne v hiši sliši zvoke in posledično odkrije Elso Korr, 17 let staro dekle Judovskega rodu, ki jo mama na podstrešju skriva pred nacisti. Jojo ima namišljenega



Slika 10: Jojo Zajec

Vir: (<https://www.20thcenturystudios.com/movies/jojo-rabbit>)

prijatelja Adolfa Hitlerja, ki ga nagovarja k nacističnemu razmišljanju. Deček govori, da je nacist ter da želi ubiti Jude. Priključi se poletnemu taboru, kjer se osmeši in poškoduje ter dobi

brazgotine, zaradi katerih se mu drugi otroci posmehujejo. Jojev oče je odsoten, pravzaprav ne vemo, ali je mrtev ali je v vojni v Italiji. Njegova mama je tudi veliko odsotna, vendar se v skupaj preživetem času trudi, da bi Jojo razmišljal s svojo glavo in živel čim bolj ne-politično otroško življenje. Družba Jojota ne sprejema, zato se ta začne družiti z Elso, sprva misli, da so vsi opisi, kot da imajo Judje rogove, luske itd., ki jih je slišal v poletnem taboru resnični, čez čas pa mu Elsa postane všeč in ugotovi, da so bile informacije Hitlerja same laži. Jojo ne ve, da se njegova mama ukvarja s prepovedano anti-nacistično propagando, vendar skozi čas opazi dokaze. Družina postane sumljiva tudi inšpektorjem, ki preiščejo hišo, kjer se Elsa predstavi kot Jojojeva sestra. Situacija postane preveč napeta, da je Jojo ne bi zaupal mami, vendar jo ob iskanju najde obešeno na vislicah za izdajalce države. Vojna se kmalu zatem konča, zmaga Nato, kar pomeni, da so Judi in s tem Elsa svobodni.

V filmu prevladuje trdi rez, pogosto je uporabljeno tudi vrivanje. V filmu je tudi nekaj bolj ustvarjalnih prehodov, kot je preskočni rez. Šolski primer se pojavi, ko kapitan strelja proti šotorom. Kamera ostane na isti lokaciji, kapitan pa je enkrat pokrčen, drugič stoječ, tretjič strelja z roko pod nogo. Občutek imamo, da se razkazuje, kako vse lahko on strelja.

Jojo Rabbit vsebuje tudi brise, kjer se s prehodom drevesa skozi kader spremeni prizor.

Filmsko zgodbo prikazujejo tudi s prelivom, sredi filma je uporabljen na zanimiv način. Ves čas vidimo isti posnetek, vendar se v sredini primarnega posnetka s prelivom prikaže posnetek metuljčkov (na predelu Jojojevega trebuha).

Jojo se na koncu filma znajde tudi v montaži (angl. montage), predvaja se pesem »Everybody's gotta live«, mi pa vidimo posnetke, kako se Jojo spopada z življenjem brez mame. Znotraj montažne sekvence (angl. montage clip) so uporabljeni preskočni rez, vrivanje, trdi rez in preliv.

Film opisuje obdobje polovice leta. Čas je vseskozi linearen, saj ne vsebuje nobenih pogledov na preteklost ali prihodnost. Film ne vključuje niti sanj, ki bi lahko ta vzorec zmedle.

5.4 Primerjava prehodov med različnimi žanri

Za analizo sem namenoma izbrala filme s podobno tematiko, da sem lahko vsaj en element razlik med filmi odštela.

Ugotovila sem, da si je montaža med filmi podobna. Tudi številčno vsebujejo ti trije filmi podobno število določenih prehodov. Pri vseh je glavni način prehoda trdi rez, kar seveda ni presenetljivo.

Drug najpogostejše uporabljen prehod je usklajeni rez, v vseh svojih oblikah ali je to avdio ali vizualni. Usklajeni rez sem skozi analize odkrila kot prehod, ki povezuje prvotno nepodobne prizore. Prikaz časa pa je bil odvisen od primera do primera, včasih je usklajeni rez akcije poskrbel, da je minilo nekaj časa, drugič pa sta posnetka prikazala celotno dogajanje brez "izreza" časa.

Preliv je podoben v tem smislu, da je odvisno od situacije. Včasih preliv prikaže minevanje časa, drugič pa ravno nasprotno kaže sočasnost. V primeru da je v posnetku A in B isti subjekt, potem je v večini primerov prikazano minevanje časa. Kjer pa sta posnetka A in B o različnih subjektih, je dogajanje načeloma sočasno.

J-rez in L-rez sta najpogostejša v dialogih, ki so sočasni. V primeru ko opazujemo tehnično bolj pravilne J-rez in L-rez, torej da se zamenja tudi prostor in ne le oseba, ki jo vidimo, so J-rezi tisti, ki nas povedejo v nov prizor, ne da jih vidimo. Na nas pustijo zanimiv vtis, saj je odvisno od posameznika, kako bo zvok dojel, za nekoga je klic mame lahko melanholičen, pri drugem povzroči srečo, tretji se znajde v obupu. Zato je J-rez lahko zahteven, pa vendar so lahko njegovi rezultati, tako kot pri L-rezu, dobri in vplivajo na lepši prehod med različnimi prizori. Predstavijo neviden tok med dvema posnetkoma, katerega neizkušen gledalec ne bo niti opazil.

Preliv v barvo je bolj ali manj uporabljen za zaključek določenega poglavja zgodbe. V primeru da je uporabljen med dvema posnetkoma, lahko ponazarja nezavest ali daljši prehod časa. Ta prehod ni nikjer imel drugačnega pomena, kar je precej zanimiva ugotovitev, glede na to, da so ostali prehodi precej univerzalni, preliv v barvo predstavlja nek zaključek.

Preskočni rez ponovno ponazarja kratke izseke nekega daljšega obdobja. Prehod je odlično orodje, ko želimo prikazati daljše obdobje, kjer naš subjekt čaka ali se dolgočasi. Preskočni rez je za montažne sekvence popoln, saj lahko hitro prikaže dogodek. Poln krožnik – prazen krožnik, avtomatsko vemo, da je nekdo pojedel hrano.

6. Digitalna tehnologija kot umetnost

6.1 Tehnologija, ki se pretvori v umetnost

Beseda digitalen izvira iz latinske besede »digitus«, kar v prevodu pomeni prst, slednji predstavlja najstarejše orodje za štetje. Informacije se shranjujejo, prenašajo ali posredujejo v digitalni obliki, zato se pretvorijo v številke, ničle in enke. Po definiciji IGI Global (2018) je digitalna tehnologija vsaka tehnološka naprava, ki deluje preko binarne računalniške kode. V ta sklop sodijo mobilni telefoni, računalniki, prenosni računalniki, tablični računalniki itd. Vse informacije, ki se pojavljajo ali pa so razširjene na računalniku, so znane kot digitalna tehnologija (Tršan, 2018, str. 3).

Tršan odlično izpostavi, da je digitalna tehnologija pravzaprav način zapisa informacij z binarno kodo, ki za zapis podatkov uporablja izključno enke in ničle (1, 0). Kar je bistvenega pomena, ko pomislimo, da se po celotnem svetu uporablja ista koda za zapis podatkov. Zapis je kot neke vrste jezik, ki ga lahko razumejo po vsem svetu, če delujejo na področju tovrstnih medijev.

Za uporabo digitalnih tehnologij so potrebne tehnološke naprave, katere omeni Tršan. Na njih lahko izrazimo svojo kreativnost. Binarna koda je za računalničarje kot barva, ki jo uporabijo za slikanje.

Ustvarjanje z digitalno tehnologijo pa vendarle ni omejeno le na programerje, saj lahko med drugimi ustvarjamo tudi filmski ustvarjalci. Ni nam potrebno poznati binarne kode, saj s pomočjo programov, ki kodo spremenijo v informacije, lahko upravljamo. Informacije pa so tiste, ki skrbijo da ima neka spletna stran, filmski posnetek, fotografija itd. tudi vizualni produkt. Ta produkt pa je tisti, ki ga občinstvo sprejme kot umetnost.

Z besedo umetnost lahko označimo najrazličnejše izdelke. Kot umetnost lahko na primer označimo tudi montiran filmski izsek; kot je izsek iz serije Moon Knight, ki je delo, pri katerem sem kot vajenka na setu sodelovala v preteklem letu.

6.2 Umetnost v seriji Moon Knight

Mini serija Moon Knight (Lunin vitez) je kratka serija, katera temelji na enako imenskem liku Moon Knightu iz stripov Marvel Comics. Spada v produkcijsko hišo Marvel Studios, ki se uvršča v televizijsko mrežo Disney+. Marvel studios je ustvaril tako imenovano Marvel

univerzo, v kateri naj bi živeli super junaki in med njimi tudi Moon Knight. Glavni lik je Marc Spector ali Moon Knight, ki ima disociativno motnjo identitete, zaradi česar pride do tega, da njegovo telo zavzame egipčanski bog Lune; včasih se moči, ki jih s tem pridobi, izkažejo za dobre, drugič pa povzročijo kaos.

Sama sem dobila neverjetno priložnost, da sem lahko sodelovala pri tako velikem projektu, kot je Moon Knight. Snemanje serije je, kot se za tovrstne projekte spodobi, potekalo v dveh enotah, sama sem sodelovala v 2. enoti, katera je obsegala snemanje scen vezanih na akcijske dogodke, posnetke terena in kaskaderstvo. Ob pogledu končnega izdelka sem prišla do nekaterih ugotovitev, za katere menim, da se odlično skladajo s krovno temo za leto 2020/21, ta se imenuje digitalna tehnologija kot umetnost.

Na setu me je presenetilo to, koliko različnih posnetkov in ponovitev smo naredili in kako malo jih je na koncu prišlo v finalno verzijo. Iz čisto tehničnega vidika smo morali posneti ogromno detajlov – kot so gume in odmetavanje peska; posnetkov okolja – vijugastih cest, gozdov in hribovja; pa tudi akcijskih scen – kot so padci, zaletavanje avtomobilov in podobno. Vse skupaj pa ni bilo dovolj, da bi bilo lahko brez posebne obravnave vstavljeno v film. V finalni verziji, katera je vključena v diplomsko delo kot priloga, lahko vidimo, da so posnetkom dodali veliko posebnih učinkov (special effects) in ravno ta del ustvarjanja serije se mi zdi tako zanimiv in ustvarjalen. Pri Marvelu so s pomočjo posnetkov realnega (ceste v Osilnici) in ob uporabi posebnih učinkov ustvarili nekaj, kar je novo in specifično za Marvel univerzo. Ustvarjalci so prav gotovo potrebovali domislijo in ustvarjalnost, da so prišli do novega okolja.

Kot umetnino lahko tretiramo vsak film. Vendar pa tovrstno ustvarjanje zahteva več ljudi kot ena slikarska umetnina. Na področju snemanja filmov večkrat sodelujemo in s tem soustvarjamo projekt. Seveda pa ni potrebno filmsko umetnost omejiti samo na posebne učinke, ki sami po sebi izgledajo kreativni. Kot umetnost lahko tretiramo tudi izbiro glasbe, sestavljanje kadrov, postavitve kadrov ter prehode med njimi, nad vse ustvarjalen je tudi direktor fotografije, ki izbira primeren objektiv in kamero, da dobi želen izgled posnetka. Zato je tehnologija v filmu tako pomemben del ustvarjanja in s tem umetnosti, ki je film.

7. SKLEP

Predstavljal sem si, da bom odkrila nekakšno čarobno metodo, kako uporabljati prehode, tako da bodo vsi filmi, dokumentarci in ostali, ki jih bom ustvarjala boljši. Vendar sem padla na realna tla in odkrila, da je film kot medij podobno kot risanje, slikanje, glasba, šivanje ali karkoli drugega zelo subjektiven in ustvarjalen medij.

Pravzaprav je neverjetno, a so od raziskovalnega ogleda filmov ti zame še večja umetnina, saj so ustvarjalci zato, da so prišli do zelenega izdelka, morali poizkušati in spreminjati dele, dokler niso bili ravno prav postavljeni, da so z njimi sporočili zgodbo, ustvarili nek ritem filmu in ob tem še izrazili njegov poseben slog.

Ugotovila sem tudi, da ni potrebno imeti tehnično zelo zahtevnih posnetkov, da lahko narediš dobro montažo.

Čutim tudi olajšanje, da ni za odličen film nujno, da je vsak drug prehod drugačen, pač pa so postavljeni v film za popestritev in dodatno sporočilo, katerega lahko ustvarjalec sam določi.

Izvedela sem še, da je manj več, v analiziranih filmih je bilo razmerje med trdim rezom in ostalimi rezi, po moji oceni nekje 80 : 20, kar je dobra novica za ustvarjalce, kateri ne namenijo časa za po 20 posnetkov, ki se morajo popolno ujeti z naslednjim, da ustvarijo skladno celoto.

Osredotočala sem se na to, da bi se поблиžje spoznala s filmskimi rezi. Od začetka sem se zavedala da jih do potankosti nikoli ne bom obvladala, saj so preobširni in nekateri tehnično preveč zahtevni. Vseeno pa sem zadovoljna z ugotovitvami in znanjem, ki sem ga ob izdelavi diplomskega dela dobila. Sedaj sem ob ogledu filmov veliko bolj pozorna na prehode in ob tem pogosteje razmišljam o sestavljanju posnetkov.

Veselim se dela pri novih ustvarjalnih projektih, kot je snemanje videospota. Že ob pisanju scenarija sem opazila, da imam mnogo več idej, ne le pri povezovanju kadrov, pač pa tudi pri določanju vrstnega reda le-teh. Pred dejanskim snemanjem že razmišljam o tem, kako bodo posnetki drug na drugega vplivali in kakšen učinek bodo imeli na gledalca postavljeni drug ob drugem ter kako najbolj smiselno uporabiti prehode, da bo sporočilo jasno.

Zavedam se, da bi brez raziskovanja za potrebe pisanja diplomskega dela, na izbrano temo, verjetno še vedno sekundarno razmišljala o montaži. Sedaj pa imam že v zasnovi zastavljeno sliko, kaj si želim na koncu sestaviti in kateri posnetki ter prehodi so za ta cilj potrebni.

Ta pridobljena navada, je prav gotovo ključ do boljšega toka projektov. Sistem pa pomaga tudi, da na setu točno vem, kaj potrebujem in s tem ne izgubljam časa za snemanje posnetkov, ki na koncu v končni montaži ne bi bili uporabljeni.

S spoznavanjem prehodov se je moj opus znanj povečal, kar pomeni, da sem postala tudi bolj dosledna v popravljanju morebitnih nevšečnosti pri snemanju, saj s taktičnim spreminjanjem in montiranjem kadrov lahko zamaskiramo marsikatero napako, ki bi nam sicer lahko uničila ali bistveno spremenila končni izdelek.

To znanje pa je zelo priročno, saj so snemalne razmere, kot sem ugotovila pri snemanju Moon Knighta, zelo nepredvidljive in je včasih potrebno biti nadvse ustvarjalen, da z dodeljenim materialom narediš optimalno montažo.

Najljubši del diplomske pa je gotovo ustvarjalnost, ki me čaka na koncu tega projekta, ki ga sedaj imenujem diplomsko delo. Do sedaj sem bolj sedela, raziskovala in analizirala tuja dela, od zdaj naprej pa se veselim novih priložnosti ter vsega ustvarjanja, ki me še čaka.

Vem, da bom naredila veliko napak, vendar iz njih se učimo. Ker pa ima vsak človek svoj okus, upam, da s svojim delom pri kom kdaj vzbudim pozitivna čustva.

Na podlagi raziskanega gradiva in analiz sem pri hipotezah prišla do sledečih zaključkov.

H1: Za dobro montažo potrebujemo pravilno uporabo prehodov.

Pravilna uporaba prehodov ne obstaja. Obstajajo samo pravila, s katerimi so prehodi bolj čisti in imajo več smisla. Čisto navaden trdi rez lahko doseže cilj, če pa želimo dodati še dodatno misel, pa se je s prehodi dobro igrati. Določene možnosti nam lahko zvišajo nivo montaže. Vsekakor pa je interval prehodov dobro imeti v malem mezinčku, saj lahko z njimi pri montaži kdaj rešimo kakšne nevšečnosti.

H2: Z montažo prehodov je mogoče pretiravati.

Ugotovitve v prejšnjih poglavjih kažejo, da je tovrstna ocena zelo subjektivna, če gledamo objektivno, opazimo, da pri določeni točki naključni prehodi filmu ne dodajo nič dobrega. Zato sem mnenja, da je mogoče pretiravati. Ob pregledu filmov, ki so bili nominirani in nekateri so prejeli tudi največje filmske nagrade, se vidi, da je montaža zelo preprosta. Tu in tam se seveda poigrajo z gledalčevim mišljenjem, a le takrat, ko to zgodbi doda žlahtnost.

H3: S pravo izbiro prehoda lahko vplivamo na gledalčevo doživetje časa v filmu.

S to trditvijo se popolnoma strinjam, montaža je močno orodje, za vplivanje na čas v zgodbi filma. Montažer lahko z nekaj rezi da občutek, da je zapornik v zaporu že 10 mesecev ali pa 10 minut. Vse pa je odvisno od posnetkov, ki jih je pridobil od snemalne ekipe, saj brez teh montažer nima kaj delati.

H4: Nevidni prehodi gledalcu dajejo občutek prisotnosti.

Z zadnjo trditvijo se do neke mere strinjam, saj s hitrimi gibi kamere in skupkom montaže lahko dosežemo, da se gledalec počuti, kot da je dogodek doživel sam. Kar je občutek prisotnosti.

8. VIRI

- B., F. R. (1. junij 2017). *Hacksaw Ridge; The Conscientious Objector; The Unlikeliest Hero: The Story of Desmond T. Doss, Conscientious Objector Who Won His Nation's Highest Military Honor*. Pridobljeno iz Journal of American History: <https://doi.org/10.1093/jahist/jax158>
- Binder, S. (2019). *Creative Match Cut Examples & Editing Techniques for Your Next Shoot*. Pridobljeno iz Youtube: https://www.youtube.com/watch?v=ptXIYulVAsM&ab_channel=StudioBinder
- Codelli, L. (2012). *Matjaž Klopčič: eseji in pričevanja*. Ljubljana: Slovenska kinoteka.
- Cook, P. (2007). *Knjiga o filmu: tretja izdaja*. Ljubljana: Umco; Slovenska kinoteka.
- Deleuze, G. (2020). *Podoba-čas*. Ljubljana: Studia humanitatis.
- Giannetti, L. (2008). *Razumeti film: [enajsta izdaja]*. Ljubljana: Umco; Slovenska kinoteka.
- Grove, E. (27. november 2012). *The 6 Stages of Editing as a Film Director*. Pridobljeno iz Raindance: <https://raindance.org/the-6-stages-of-editing-as-a-film-director/>
- Hoffman, P. S. (Brez datuma). *Philip Seymour Hoffman Quote*. Pridobljeno iz A-Z Quotes: <https://www.azquotes.com/quote/134464>
- Krajnc, M. (2012). *Osnove filmske ustvarjalnosti: izobraževalno gradivo za srednje šole*. Ljubljana: Slovenska kinoteka.
- Roughing It: The Do's And Don'ts For Editing A Rough Cut*. (4. september 2016). Pridobljeno iz Film editing pro: <https://www.filmeditingpro.com/roughing-it-the-dos-and-donts-for-editing-a-rough-cut/>
- Rutar, D. (2007). *Psihologija filmske kulture kot jo je ustvarilo 250 priljubljenih filmov*. Ljubljana: v samozaložbi.
- Slovar slovenskega knjižnega jezika*. (2014). Ljubljana: Založba ZRC, Znanstvenoraziskovalni center SAZU. Pridobljeno iz Ljubljana: Založba ZRC, Znanstvenoraziskovalni center SAZU: <https://fran.si/iskanje?FilteredDictionaryIds=133&View=1&Query=%2A>
- Tarkovskij, A. (1997). *Ujeti čas: razmišljanja o filmu*. Ljubljana: EWO.

Villain, D. (2000). *Montaža*. Ljubljana: Slovenska kinoteka.

Waititi, T. (31. januar 2020). *Why Taika Waititi Made Oscar Contender 'Jojo Rabbit': 'It Felt Scary to Me.'*. Pridobljeno iz Vanity Fair:
<https://www.vanityfair.com/hollywood/2020/01/taika-waititi-jojo-rabbit-oscars>

Žižek, S. (1988). *Pogled s strani*. Ljubljana: Revija Ekran.

9. PRILOGE

Priloga 1: DVD zgoščenka Moon Knight 4K Scene; Full Car Chase Scene