

# Fotografija u filmu There is no spoon

---

Ljubenkov, Tina

Undergraduate thesis / Završni rad

2019

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Split, Arts Academy / Sveučilište u Splitu, Umjetnička akademija**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:175:214297>

Rights / Prava: [In copyright](#)/[Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2025-02-08**



Repository / Repozitorij:

[Repository of Arts Academy](#)



**SVEUČILIŠTE U SPLITU  
UMJETNIČKA AKADEMIJA U SPLITU**

**TINA LJUBENKOV**

**Fotografija u filmu *There is no Spoon***

**ZAVRŠNI RAD**

**SPLIT, 2019.**

**SVEUČILIŠTE U SPLITU**  
**UMJETNIČKA AKADEMIJA U SPLITU**

**STUDIJ: FILM I VIDEO**

**Fotografija u filmu *There is no Spoon***

**ZAVRŠNI RAD**

**MENTOR:**  
**doc. Mirko Pivčević**

**STUDENT:**  
**Tina Ljubenković**  
**(MB:0055432970/2015)**

**SPLIT, 2019.**

## **SADRŽAJ**

<b>1. UVOD</b> .....	<b>1</b>
<b>2. SINOPSIS I PRETPRODUKCIJA</b> .....	<b>2</b>
2.1. SINOPSIS .....	2
2.2. PRETPRODUKCIJA .....	3
<b>3. VIZUALNI STIL FILMA</b> .....	<b>4</b>
3.1. KONCEPT FILMA .....	4
3.1.1. Definiranje tehničkih specifikacija.....	4
3.1.2. Kamera i objektiv .....	5
3.2. ULOGA KOMPOZICIJE KAO VIZUALNI NARATOR.....	5
3.2.1. Prvi dio filma: Jae-Bot u svojoj rutini .....	5
3.2.2. Drugi dio filma: Jae-Bot van svoje rutine .....	8
3.3. POKRET KAMERE.....	9
3.3.1. Statična kamera .....	9
3.3.2. Pokretna kamera.....	10
3.4. SVJETLO U FILMU I RASVJETA .....	11
3.5. POSTPRODUKCIJA SLIKE .....	13
<b>4. ZAKLJUČAK</b> .....	<b>14</b>
<b>LITERATURA</b> .....	<b>15</b>

## 1. UVOD

Tema mog završnog rada je fotografija u kratkom filmu *There is no Spoon* kojeg sam snimila za predmet Umjetnički film i video pod mentorstvom profesora Vlade Zrnica te osobno iskustvo rada na bez budžetnom filmu. U daljnjem tekstu ću se osvrnuti na ulogu kompozicije kadra u svrhu vizualne naracije, pokret kamere, ulogu svjetla te na samo snimanje, probleme na snimanju i tehničku opremu. Kao glavne utjecaje ću navesti filmove koji su me vizualno inspirirali i usporediti fotografiju tih filmova s fotografijom svog filma.

U drugom poglavlju ću napisati sinopsis filma i objasniti kako sam pristupila pretprodukciji bez budžetnog filma. U trećem poglavlju ću objasniti vizualni stil filma. Poglavlje je podijeljeno na koncept filma, ulogu kompozicije kao vizualni narator, pokret kamere, svjetlo u filmu i rasvjeta te post produkciju slike.

## 2. SINOPSIS I PRETPRODUKCIJA

### 2.1. Sinopsis

Jae-Bot (23) je lik programiran za obavljanje jednostavne radnje koja se sastoji od čitanja knjige u parku po danu te ispijanja piva na zidiću pored noćnog kluba po noći. Iako se dan naglo izmjenjuje u noć, Jae-Bot ne reagira na te promjene. Ciklus u kojem Jae-Bot ništa ne propitkuje već samo obavlja svoje radnje se prekida nakon što ga tamna figura "ubija" u parku.

Jae-Bot naglo otvara oči sjedeći na istoj klupi u istom parku pomalo zbunjen. Nastavlja čitati knjigu ali kada se dan izmjeni naglo u noć, Jae-Bot to registrira što ga prestravi. Svejedno nastavlja svoju radnju i dolazi do zidića ispred kluba. Otvara pivu i pije je. Primjećuje lika koji se čudno kreće i proizvodi neartikulirane zvukove. Iako taj lik stalno tu prolazi, Jae-Bot ga promatra po prvi put. Tamna figura se ponovo pojavljuje te u trenutku nepažnje ubija Jae-Bota.

Jae-Bot opet naglo otvara oči, no ovaj put sa sjećanjem na to što se dogodilo. Jae-Bot dolazi do klupe gdje ponovo krene čitati knjigu podižući svako par sekundi pogled s nje na okolinu. Pada noć te on brzo odlazi stalno se krećući oko sebe na putu do kluba. Na ulici primjećuje tamnu figuru te krene bježati. Pobjegne iza zida jedne zgrade no taman što misli da je pobjegao, tamna figura ga ščepa i ubija.

Jae-Bot se budi ispred zgrade pokriven novinama i bocom alkoholnog pića pored njega. Jae-Bot miče novine sa sebe, sjeda, uzima bocu te ispija veliki gutljaj iz boce. Ispjuje i gleda što piše na boci. U tom trenutku boca nestaje. On se ustaje te gleda oko sebe gdje je mogla nestati. Primjećuje curu koja prolazi pored zgrade te se zatrči do nje. Stane ispred nje na što se ona zaustavlja, no gledajući u prazno. Jae-Bot krene reći nešto, no glas ne izlazi iz njegovih usta. Cura ga zaobilazi i dalje gledajući u daljinu. Jae-Bot mahnitro trči oko nje mašući rukama no ona ne reagira. Jae-Bot odustaje te gleda kako cura odlazi. Okrene se suprotno od nje te pokušava ispustiti bilo kakav zvuk iz usta. Dok Jae-Bot to pokušava, iza njega tamna figura hvata curu te je krene ubijati. Jae-Bot i dalje pokušavajući ispustiti glas se okreće polagano put njih te spazi što se događa i pobjegne.

Jae-Bot utrči u veliku napuštenu zgradu te se spotiče o žlicu koju zatim uzima. Skriva se u maloj sobi s jednim prozorom u nadi da ga tamna figura neće dohvatiti. Prepada ga glasni zvuk na koji Jae-Bot skače i priljubljuje se uz zid. Iz prozora dolazi svjetlo koje pada

po zidu i zatim po Jae-Botu na što on bježi iz sobice. Jae-Bot se šulja po zgradi držeći žlicu visoko u ruci te ubrzo nalijeće na tamnu figuru koja mu stoji okrenuta leđima. Nakon promišljanja odluči je napasti no u tom trenu ona nestaje što Jae-Bota prepada te natjera na bijeg iz zgrade.

Jae-Bot dotrči na parking te panično pogledava oko sebe. Uočava tamnu figuru ispred sebe koja se zatrči prema njemu. Jae-Bot prihvaća svoju sudbinu i zatvara oči. Ubrzo otvara oči te vidi tamnu figuru ispred sebe kako stoji uz lagane trzaje. Jae-Botova ruka je ispružena te se tamna figura nabola na žlicu koju on drži. Tamna figura pada na pod, a Jae-Bot sav šokiran baca žlicu u zrak te skače od sreće. Jae-Bot ponovo dolazi do klupe sav sretan u onaj isti park noseći kavu u ruci. Sjedne na klupu te uzima knjigu. Otprije gutljaj kave te krene čitati knjigu. Iza Jae-Bota je osoba koja se šeta kada je odjednom zgrabi tamna figura, ubija te odvlači. Jae-Bot makne pogled s knjige te pogleda ispred sebe ne sluteći što se događa iza njega. Misleći da je sve ponovo kako treba biti, vraća pogled na knjigu još sretniji te je nastavi čitati.

## 2.2. Pretprodukcija

*There is no Spoon* je moj prvi ozbiljniji rad, no kako je bez budžetni film, prisutna sam u gotovo svim ulogama filmskog sektora. Moje uloge su bile: scenarist, redatelj, direktor fotografije i kamera operator te montažer slike i zvuka. Zbog načina rada bio je izazov iskoordinirati cijelo snimanje jer sam istovremeno bila prisutna na filmskim setovima kolega s godine koji su u isto vrijeme trebali snimiti svoje kratke filmove. U pretprodukcijskoj fazi filma mi je najviše pomogao asistent režije Erik Lončar s kojim sam već surađivala kao direktor fotografije za njegov kratki film *The Bleed*.

U originalnoj ideji je *There is no Spoon* trebao biti dosta raskadriran s više pokreta kamere, no pričajući s Erikom koji je mnogo iskusniji u režiji od mene, došli smo do zaključka da takva fotografija ne bi išla u susret priči koju želim ispričati. Zatim sam napravila *story board*<sup>1</sup> gdje je točno definiran način kadriranja i pokret kamere.

---

<sup>1</sup> Story Board (engl. – „karton s pričom“) Vrsta knjige snimanja s crtežima kadra koji su popraćeni elementima dijaloga, mizanscene, opisa kadra i sl. (Midžić, *Govor oko kamere*, Zagreb, 2006)

### 3. VIZUALNI STIL FILMA

#### 3.1. KONCEPT FILMA

*There is no Spoon* je priča o Jae-Botu koji je NPC<sup>2</sup> lik unutar virtualnog svijeta neke nedefinirane videoigre. Jae-Bot nije glavni protagonist u tom svijetu jer je samo program koji obavlja unaprijed programirane radnje. Ideju sam dobila zbog igrice koju znam nekada zaigrati, *Grand Theft Auto (III i V)*, koja je prepuna likova koji šecu gradom i obavljaju programirane radnje te reagiraju drugačije samo onda kada su u doticaju s igračem. Crna figura je zapravo igrač u tom virtualnom svijetu. Jae-Bot prekida obavljati svoju rutinu samo kada ga crna figura napadne baš kao što NPC likovi prekinu svoju radnju kada ih igrač u *Grand Theft Auto* videoigri napadne.

Film podijeljen na dva dijela:

- Prvi: Jae-Bot u svojoj rutini
- Drugi: Jae-Bot van svoje rutine

Ova podjela je bitna zbog načina na koji Jae-Bota prikazujem kroz film kadriranjem, pokretom kamere i svjetlom.

##### 3.1.1. Definiranje tehničkih specifikacija

Rezoluciju filma smatram jako bitnim faktorom pri odabiru vizualnog stila filma. Imajući to na umu, zaključila sam da film treba snimiti u formatu 16:9 jer je to standardni format modernih videoigara. Prvobitno su modernije videoigre bile u formatu 4:3, no kako se razvijala televizijska slika, tako su videoigre pratile tu progresiju. Razlog prelaska na format 16:9 je taj što je igraču puno prirodnije gledati širu sliku dok se kreće virtualnim svijetom jer je bliži načinu na koji ljudi gledaju. Nisam odabrala format 4:3 jer svijet *There is no Spoon* vidim kao svijet neke moderne videoigre.

Kako je velika većina videoigara ipak u boji, bilo je jasno od početka da će film biti snimljen u koloru.

---

<sup>2</sup> NPC – (engl. - *Non playable character*) Svaki lik unutar videoigre koji se ne može kontrolirati od strane igrača.



### 3.1.2. Kamera i objektiv

Film je snimljen s DSLR Canon EOS 80D koji osobno posjedujem te je trenutno najprilagođeniji Canonov DSLR za snimanje videa (osim aparata jače klase poput EOS 5D mk III). Njega sam koristila zbog produkcijskih razloga gdje nisam mogla imati točno definirane datume snimanja zbog čega ne bi bila u mogućnosti iznajmiti na vrijeme bolju kameru. Nisam htjela koristiti više različitih kamera zbog razlike u kvaliteti slike koja bi bila jako uočljiva.

Objektive koje sam koristila su bili Canon EF 50mm 1:1.8 STM i Canon EF-S 24mm 1:2.8 STM koje također posjedujem. Kako oba objektivima imaju premali fokus prsten, nisam mogla koristiti rig na kojeg bi stavila *follow focus*, no kako oba objektivima imaju STM<sup>3</sup> motor, bili su idealni za korištenje Canonove auto fokus tehnologije. Naime, Canon 80D ima *touchscreen* putem kojeg se može prstom kontrolirati fokus koji je jako precizan te ga jednostavno isključiti.

Skoro pa cijeli film sam bila i kamera operator osim u jednoj sceni gdje zbog produkcijskih razloga nisam mogla snimati te je ulogu kamera operatera preuzeo kolega Krešimir Štulina koji je bio asistent kamere.

## 3.2. ULOGA KOMPOZICIJE KAO VIZUALNI NARATOR

Protagonist filma Jae-Bot je glavni lik u filmu, no u svijetu kojeg film prikazuje je on samo još jedan program u nizu programa te se može reći da je zapravo nebitan. Njegovu sekundarnu ulogu u tom svijetu je trebalo vizualno opisati i predstaviti. To sam odlučila napraviti načinom komponiranja kadra tj. pozicijom glavnog lika u kadru. Dosta često se glavni likovi u filmovima predstavljaju publici sa krupnim/blizim planovima i centralnom kompozicijom. Moj plan je bio što više izbjeći takve planove osim u ključnim narativno bitnim trenutcima. Dok je u svojoj rutini, glavni lik je vizualno otuđen od gledatelja no što radnja ide naprijed, on nam se sve više približava.

### 3.2.1. Prvi dio filma: Jae-Bot u svojoj rutini

Jae-Bot obavlja svoju rutinu unutar tri glavna prostora: park, cesta te stepenice pored noćnog kluba. U parku i na stepenicama pored noćnog kluba je uvijek komponiran na način

---

<sup>3</sup> STM - (engl. – Stepper Motor) STM motor omogućava glatko i gotovo nečujno izoštravanje prilikom snimanja videozapisa [2]

da se nalazi u donjoj desnoj trećini. Za takav način komponiranja me inspirirao film Pawela Pawlikowskog, *Ida* (2014) u kojem Pawlikowski komponira glavnu junakinju na isti način. *Ida* je snimljena u formatu 4:3 te je takva kompozicija jako upečatljiva i na vizualan način priča o tome kako je junakinja distancirana od događaja oko sebe. Kako je Ida časna sestra koja se nađe u situacijama koje joj nisu bliske, Pawlikowski takvim načinom kadriranja ukazuje na nešto više od nje tj. taj „prazni“ prostor iznad nje govori o njenoj vjeri. Taj način kompozicije je jako efektivan ne samo za distanciranje likova od publike već i prikazivanje lika kako je on samo dio sistema te da postoji nešto veće od njega. Upravo sam zbog toga kadrirala Jae-Bota na takav način. Također ostavljam dosta „praznog prostora“ iznad njega dok se šeta cestom.

Jedini trenutci u filmu kada koristim jako krupni plan njegova lica je trenutak kada se on *respawna*<sup>4</sup> no ono polazi po krivu te Jae-Bot shvaća da nešto nije u redu. To je trenutak u kojem mu se „svijest“ tj. programirana umjetna inteligencija vrati u tijelo za nastavak obavljanja svoje rutine te on ponovo zaživi ali svaki put svjesniji od prethodnog.



Slika 1. Kadriranje lika u donjoj desnoj trećini (film: *Ida*)

<sup>4</sup> Respawn – Lik ponovno oživi unutar igrice



Slika 2. Kadriranje lika u donjoj desnoj trećini (film: *There is no Spoon*)

Najveći izazov je bio snimiti tri glavne lokacije da budu identično kadrirane po danu i noći. Razlog takvog kadriranja je taj što sam htjela uputiti na preciznost svijeta videoigre koja je strogo definirana pravilima. Te tri lokacije su svrha Jae-Botove egzistencije no da bi on mogao djelovati unutar njih moraju biti točne svaki put kada se vrati.

Inspiraciju za naglu izmjenu iz dana u noć sam našla u videospotu pjesme grupe *Radiohead* pod nazivom *Man Of War*. U tom videospotu se također dan i noć naglo izmjenjuju baš kao i detalji unutar kadra poput teniske igračice koja je prisutna samo po danu, no kamera je u tom videospotu fluidna dok je u mom filmu statična upravo zbog točnosti sistema videoigre.

Najveći problem kod snimanja parka je bio održati identičan kadar bez ikakvih pomaka kamere od dva popodne do devet navečer. Kako je to park u kojem je mnogo ljudi sa psima, bio je veliki izazov držati pse podalje od stativa koji im je nažalost bio užasno zanimljiv. Na kraju su se kroz tih par sati ipak dogodili minimalni pomaci kamere na stativu koji su se ispravili u montaži.



Slika 3. Usporedba videospota *Man of War* s kratkim filmom *There is no Spoon*

### 3.2.2. Drugi dio filma: Jae-Bot van svoje rutine

Uvođenjem novog kadra u kojem koristim blagi gornji rakurs gdje je Jae-Bot okrenut kameri leđima sam htjela naglasiti kako on počinje primjećivati čudne stvari koje se odvijaju oko njega poput iznenadnog nestajanja objekata te čudnih kretnji drugih likova u njegovom svijetu. Izbjegla sam prikazati njegov pogled iz prvog lica upravo zato što on nije glavni lik u svijetu videoigre već samo u filmu.

Kako se film nastavlja tako počinjem približavati kameru Jae-Botu. Jae-Bota kadriram krupnije zbog sve većeg rasta njegove svijesti i same panike od Tamne Figure. Kako je on sve više zaokupljen vlastitim preživljavanjem i više se ne trudi obavljati svoje programirane radnje, tako se i kamera njemu približava.



Slika 4. Novi planovi u filmu *There is no Spoon*

Klupa u posljednjem kadru u filmu u kojem Jae-Bot dolazi u park je u centralnoj kompoziciji zbog novonastale situacije u kojem se on vraća u svoju rutinu no sa „povišenom“ (level-up) sviješću te takvim kadriranjem želim izričito naglasiti kako iako se on vratio u svoju rutinu, situacija u kojoj je bio na početku filma nije ista kao situacija na kraju filma.



Slika 5. Posljednji kadar u filmu *There is no Spoon*

### 3.3. Pokret kamere

U filmu koristim statične kadrove te pokrete kamerom švenk<sup>5</sup>, tilt<sup>6</sup> i vožnju<sup>7</sup>.

#### 3.3.1. Statična kamera

U prvom djelu filma kamera je isključivo statična te odražava pravilno funkcioniranje svijeta u kojem se Jae-Bot nalazi. Statična kamera je tu da predstavi rutinu glavnog lika te trenutke u kojima se on osjeća sigurno. U drugom djelu filma i dalje koristim statične kadrove no oni se izmjenjuju s pokretnima.

<sup>5</sup> Švenk (žarg.; njem. Schwenken – okrenuti, zakrenuti). Panoramski pokret kamerom, vodoravna, okomita, dijagonalna i nepravilna panorama. (Midžić, *Govor oko kamere*, Zagreb, 2006)

<sup>6</sup> Tilt (engl. – nagnuti, njihati). Okomiti pokret kamere, okomita panorama. (Midžić, *Govor oko kamere*, Zagreb, 2006)

<sup>7</sup> Far (njem. Fahrt – vožnja). Vožnja kao vrsta kretanja kamere. (Midžić, *Govor oko kamere*, Zagreb 2006)



### 3.3.2. Pokretna kamera

U drugom djelu filma uvodim pokret kamere koji je uvijek pravilan (bez trešnje) izveden sa stativom<sup>8</sup>. Prvi pokret je švenk te on pokazuje ono što Jae-Bot sam primjećuje. Kasnije u filmu uvodim i vožnju koristeći *Desktop DSLR camera video wheels rail rolling track slider dolly car skate glide*.

Pokret kamere uvijek koristim u svrhu otkrivanja nove informacije poput knjige koja nestaje ili tamnu figuru koja se skriva iza crvenog kišobrana. Inspiraciju za pokret kamere sam pronašla u Wes Andersonovom filmu *The Grand Budapest Hotel*, te Lee Hae-junovom filmu *Castaway on the Moon*.



Slika 6. Vožnja (film: *The Grand Budapest Hotel*)



Slika 7. Vožnja (film: *There is no Spoon*)

Kako film ide tako uvodim sve više pokreta kamere zbog novonastale situacije u kojoj se našao glavni lik – on je izbačen iz svoje rutine koja mu je životna svrha. Kamera prati njegove reakcije te se pomiče u trenucima kada on paničari. Posljednji kadar u filmu je statičan kao znak povratka u rutinu.

Razlog zbog kojeg koristim pravilne tj. precizne pokrete kamere je taj što u programiranom svijetu čak i prikaz situacija koje su van uobičajenog se i dalje odvijaju unutar programiranog svijeta. Zbog toga i sam pokret kamere treba izgledati kao da je programiran.

<sup>8</sup> Stativ (lat. *stativus* – postojan). 1. Stalak, trokratni stativ za fotoaparat ili kameru. Sastavni dio stativa je panoramska glava. (Midžić, *Govor oko kamere*, Zagreb, 2006)

### 3.4. Svjetlo u filmu i rasvjeta

U dnevnim scenama u eksterijerima (park, dom mladeži i parking) sam pokušala kreirati prirodno svjetlo koje malo daje na umjetno kako bi ipak ukazala na to da se radi o nekakvom nestvarnom svijetu. Cilj je bio vizualno prikazati da nešto ne izgleda kako treba. Za dnevne scene u eksterijeru sam koristila samo blendu<sup>9</sup> (*silver*) kako bi glumcu dosta nadosvijetlila lice u svrhu neprirodnog osvjetljavanja lica zbog nestvarnog svijeta u kojem se film odvija, no i dalje je ta neprirodnost trebala biti prikazana imitirajući stvarni svijet. Problem je bio kontrolirati svjetlo u sceni u parku tj. ono je bilo prepušteno slučaju zbog naravi snimanja gdje je kamera morala stajati na istom mjestu par sati kako bi se u montaži mogao izvesti nagli skok iz dana u noć.

Za osvjetljavanje noćnih scena u eksterijeru sam se poslužila rasvjetom na lokaciji (natrijeva žarulja) te LED<sup>10</sup> panelima Senna 672 LF. Dosta scena u eksterijeru sam snimala u plavi sat.

Interijer u koji Jae-Bot uđe predstavlja testni prostor videoigre koji je inače nedostupan. Često u videoigrama developeri ostave nekakve testne lokacije, a u njima se mogu naći razni nedovršeni artefakti poput loših tekstura, beta objekata, testnog svjetla i sl. Kada Jae-Bot utrči u zgradu, prva lokacija u koju uđe je hodnik koji sam osvjetlila bijelim svjetlom od dole da bi dobila pomalo hororičan efekt. Soba u koju zatim utrči je cijela osvjetljena u plavo i u toj sobi on pronalazi žlicu koja je glavni simbol filma. Tu povezujem Jae-Bota s plavom bojom. Za osvjetljavanje interijera sam koristila LED panele, LED trake te LED *flashlight*. Plavu boju sam dobila koristeći CTB<sup>11</sup> foliju skupa sa LED panelom. LED trake imaju daljinski upravljač na kojem se može namjestiti boja kojom svijetle.

Tamnu figuru sam svjetlosno povezala s crvenom bojom zbog oružja, tj. kišobrana s kojim cijelo vrijeme ubija glavnog lika u filmu. Za kadar u kojem se pojavi snop crvene boje sam koristila *LED flashlight* preko kojeg sam stavila crveni monokromatski filter.

---

<sup>9</sup> Blenda (njem. Blende / zaslon, zaklon, sjajnik/blistavac – ruda) Refleksna ploha kojom dodatno osvjetljavamo scenu (ploča bijelog stiropora, metalna uglačana ploča, ploha prevučena staniolom i sl.) (Midžić, *Govor oko kamere*, Zagreb 2006)

<sup>10</sup> LED (kratk.; engl. Light emitting diod) Mala svjetiljka, svjetlosni elektronički element s dvjema elektrodama (katodom i anodom) koji struju provodi samo u jednom smjeru. U filmskoj se tehnici najčešće rabi kao kontrolna svjetiljka (ispravnog) rada uređaja, indikacija razine nekog signala, indikacija punjenja akumulatora i sl. (Midžić, *Govor oko kamere*, Zagreb 2006)

<sup>11</sup> CTB (kratk.; engl. Colour temperature blue) filtarska folija plave boje namijenjena korekciji i konverziji temperature boje. Acetatna je filtarska folija u smotku od oko 1.4 m x 10 m, a namijenjena je za postav na izvore svjetla (reflektori, prozori). Filtarska folija *FULL CTB* konverzijski je filter potpune pretvorbe svjetla s umjetnog (3.200 K) na dnevno, s mired-učinkom od otprilike 131 mireda. Oznake CTB ½, CTB1/4 i CTB 1/8 odgovaraju otprilike ½, ¼ i 1/8 učinka filtra *FULL CTB*. (Midžić, *Govor oko kamere*, Zagreb 2006)



*Slika 8. Kontrast crvene i plave boje (film: There is no Spoon)*

U sceni konfrontacije sam izabrala lokaciju gdje se miješaju dva ulična svjetla (natrijeva žarulja i led žarulja) kako bi održala toplo-hladni kontrast prikazan u interijeru. Scenu sam dodatno osvijetlila LED panelima.



*Slika 9. Toplo-hladni svjetlosni kontrast (film: There is no Spoon)*



### 3.5. Postprodukcija slike

Kako je *There is no Spoon* bezbudžetni film, postprodukciju slike sam obavila sama. Zbog toga što je film snimljen DSLR-om, nisam imala previše prostora za manipulaciju slike te sam radila minimalne korekcije poput ujednačavanja svjetlosno neujednačenih kadrova i sl. Kadrovi po noći su snimani na visokoj svjetlosnoj osjetljivosti (ISO) te zbog toga imaju pojačani šum u slici. To sam pokušala ispraviti koristeći plugin *Denoiser* koji umanjuje šum, no kako se i dalje vidjela velika razlika između kadrova snimljenih na nižoj svjetlosnoj osjetljivosti od onih na višoj, to sam pokušala ispraviti tj. ujednačiti razliku između tih kadrova koristeći plugin<sup>12</sup> *Renoiser*. *Renoiser* stvara umjetno digitalno zrno slično onome kakvo ima filmska vrpca.

---

<sup>12</sup> *Plugin* (hrv. Priključak) - je vrsta softverskog dodatka koji ima vlastite knjižnice na raspolaganju, koje nisu dijelom softvera u koji se integriraju. Softver može pomoću tih priključaka i time uporabe vanjskih knjižnica pružiti nove funkcije koje nisu bile dijelom jezgre početnog softvera. [4]

## 4. ZAKLJUČAK

Kako je film *There is no Spoon* sniman u *gerilskim*<sup>13</sup> uvjetima i bez budžeta, bio je izazov okupiti filmsku ekipu i glumce te odraditi snimanje u danom vremenu. Odredila sam da je za film potrebno 5 dana snimanja s tim da su ti dani bili rascjepkani radi zauzetosti opreme, glavnog glumca i ostale filmske ekipe te radi ostalih akademskih obaveza. Zbog toga se tih 5 dana snimanja odradilo unutar mjesec dana.

Od trenutka završetka snimanja do pisanja ovog rada sam dosta proširila tehničko znanje o svjetlu i fotografiji radeći na kratkim filmovima na raznim pozicijama poput majstora rasvjete, grip tima te asistenta snimatelja. U međuvremenu sam također mnogo naučila i o post produkciji slike. Da sada idem snimati *There is no Spoon* imala bih drugačiji pristup snimanju u smislu koju opremu bi koristila te same pripreme iako bi mi koncept fotografije u filmu ostao skoro pa isti. Nezadovoljna sam tehničkim izgledom slike jer ona pati zbog toga što je snimana DSLR-om na visokoj ISO osjetljivosti i s lošim objektivima. Neki kadrovi su sami po sebi bili podeksponirani te su se dodatno raspali obradom slike u montaži. Tada nisam imala dovoljno znanja o svjetlu te bi koristila druga rasvjetna tijela za osvjetljavanje interijera jer LEDice u kombinaciji s folijama nisu bile dovoljno svjetlosno jake te su ti kadrovi zbog toga bili snimljeni u podekspoziciji. Za niskobudžetnu produkciju su LEDice bile idealne u eksterijeru zbog toga što nije potreban izvor struje ili agregat jer koriste baterije. Kako sam lokacije u eksterijeru i tako tražila po uličnim rasvjetnim tijelima, LEDice su mi više služile kao dopunsko svjetlo.

Unatoč svemu tome smatram da sam uspjela obaviti sve snimateljske zadatke koje sam si postavila s ovim filmom. To mogu potvrditi činjenicom da u cijelom filmu je snimljen samo jedan kadar viška. Izazov mi je bio snimiti film točno kako sam ga zamislila u *story boardu* da vidim koliko si mogu dobro montažu predočiti prije snimanja. Iako znam da se inače dosta nadosnimavaju kadrovi u slučaju da su potrebni za montažu, ponosna sam što sam uspjela bez nepotrebnih nadosnimavanja.

---

<sup>13</sup> *Guerrilla filmmaking* – izraz “gerilsko snimanje” se referira na formu snimanja nezavisnih filmova sa jako malim budžetima i manjom filmskom ekipom. Često se u takvim uvjetima snima na pravim lokacijama bez da se za to traže dozvole kakva je praksa u profesionalnoj produkciji. [4] (<http://www.wikipedia.org>)

## LITERATURA

- [1] E. Midžić, Govor oko kamere, Zagreb: Hrvatski filmski savez, 2006.
- [2] »WHAT DOES STM MEAN ON A CANON LENS?,« shuttermuse.com, [Mrežno]. Available: <https://shuttermuse.com/glossary/stm/>. [Pokušaj pristupa 15 06 2019].
- [3] »Priključak (softver),« Wikipedia, 22 06 2013. [Mrežno]. Available: [https://hr.wikipedia.org/wiki/Priklju%C4%8Dak\\_\(softver\)](https://hr.wikipedia.org/wiki/Priklju%C4%8Dak_(softver)). [Pokušaj pristupa 23 06 2019].
- [4] »Guerrilla filmmaking,« wikipedia.org, [Mrežno]. Available: [https://en.wikipedia.org/wiki/Guerrilla\\_filmmaking](https://en.wikipedia.org/wiki/Guerrilla_filmmaking). [Pokušaj pristupa Lipanj 2019].

