

VIDEO PRODUKCIJA

Autor

dr Vladimir Cerić, predavač Odsek Visoka škola elektrotehnike i računarstva, ATUSS

Recenzenti

mr Dragan Dimčić, redovni profesor Fakultet dramskih umetnosti, UUB

dr Sonja Krstić, profesor strukovnih studija Odsek Visoka škola elektrotehnike i računarstva, ATUSS

dr Miroslav Savković, redovni profesor Fakultet dramskih umetnosti, UUB u penziji

Lektura

Mladen Vesković, profesor srpske i južnoslovenske književnosti sa opštom književnošću, master

Tehnička obrada i dizajn korica

Vladimir Cerić (fotografija: Stephane Yaich, Unsplash)

Izdavač

Akademija tehničko-umetničkih strukovnih studija Beograd (ATUSS)

Za izdavača

Dr Ana Savić, predsednica ATUSS

Izdanje

Prvo

Tiraž

50

Format

B5

Štampa

BIROGRAF COMP D.O.O. Beograd

Mesto i godina izdanja

Beograd, 2026.

ISBN

978-86-6090-188-2

CIP - Каталогизacija у публикацији
Народна библиотека Србије, Београд

621.397(075.8)
791.62(075.8)

ЦЕРИФ, Владимир, 1983-

Video produkcija : udžbenik / Vladimir Cerić. -
Izd. 1. - Beograd : Akademija tehničko-umetničkih
strukovnih studija, 2026 (Beograd : Birograf comp).
- 317 str.
: ilustr. ; 21 cm

Na nasl. str.: Odsek Visoka škola elektrotehnike i
računarstva. - Tiraž 50. - Rečnik ključnih pojmova:
str. 281-292. - Napomene i bibliografske reference uz
tekst.

- Bibliografija: str. 292-297 i uz svako poglavlje. -
Registar.

ISBN 978-86-6090-188-2

a) Видеотехника b) Филм - Производња

COBISS.SR-ID 186934793

Sva prava zadržava izdavač. Nije dozvoljeno da ova publikacija ili bilo koji njen deo bude distribuiran, snimljen, emitovan ili reprodukovan (umnožen) na bilo koji način, uključujući, ali ne i ograničavajući se na fotokopiranje, fotografiju, magnetni ili bilo koji drugi vid zapisa, bez prethodne saglasnosti ili dozvole izdavača.



DR VLADIMIR CERIĆ

VIDEO PRODUKCIJA

UDŽBENIK

BEOGRAD, MMXXVI

AKADEMIJA TEHNIČKO-UMETNIČKIH STRUKOVNIH STUDIJA BEOGRAD
ODSEK VISOKA ŠKOLA ELEKTROTEHNIKE I RAČUNARSTVA

Predgovor

Ovaj udžbenik nastao je kao rezultat ponavljanja istih pitanja, sličnih grešaka i nedoumica koje se iznova javljaju svaki put kada se krene od ideje ka realizaciji projekta video produkcije. Ujedno, proistekao je iz pokušaja da se određeni procesi objasne koliko je moguće jednostavnije, jasnije i postupnije, ali i iz potrebe da se ono što se u praksi često podrazumeva ipak promisli, sistematizuje i zapiše.

Vremenom se pokazalo da pisani materijali (beleške, izvodi iz literature i prezentacije) imaju svoj domet. Živi čas, premda strukturisan, nužno reaguje na tok diskusije, pitanja i interesovanja studenata, pa se pojedinim temama posvećuje više pažnje, dok se druge tek naznače ili ostaju kao polazište za kasniju razradu. Upravo zato ova knjiga je nastala iz težnje ka jasnoj strukturi; premda neće dati odgovor na svaku situaciju, ona može poslužiti kao oslonac u trenucima kada odgovori nisu odmah vidljivi.

Proces nastanka ove knjige bio je postepen i isprekidan, oslonjen na znanja i literaturu stečenu tokom mog školovanja, ali i na savremene izvore koji su zahtevali novo čitanje, preispitivanje i prilagođavanje. Poseban izazov predstavljalo je njeno grafičko i audio-vizuelno opremanje kao podrška razumevanju obrađenih tema, što bez pomoći mojih studenata, prijatelja i kolega ne bi bilo moguće. Svima njima se na toj pomoći iskreno zahvaljujem.

Namena ove knjige nije da zameni praktično iskustvo, već da ga učini razumljivijim i da ponudi jezik kojim se o video produkciji može govoriti precizno i stručno. Ako čitalac u njoj pronade potvrdu sopstvenog razmišljanja, povod da ga preispita ili osnov za kritički odnos prema pojedinim temama, knjiga je ispunila svoju ulogu.

Ovaj udžbenik ne nastoji da se veže za jedan trenutak, već da ponudi vezu između teorije i prakse, između onoga što se uči i onoga što se radi. Njegova vrednost ne završava se u tekstu, već se nastavlja u audio-vizuelnim sadržajima koji iz njega nastaju.

Autor, 2024-2026.

Sadržaj

Uvod	1
Istorija audio-vizuelnih formi	5
Pre filma	8
Rani film	10
Nemi film	11
Zvučni film	14
Televizija kao konkurencija filmu	17
Evropska i međunarodna kinematografija nakon Drugog svetskog rata	18
Novi Holivud i pojava blokbestera	21
Od VHS-a i kućnog bioskopa do digitalnih formata	22
Razvoj televizije	24
Internet striming	31
Konvergencija medija i budućnost video produkcije	32
Pitanja za proveru znanja	33
Literatura	33
Filmski jezik	35
Osnovne jedinice filma	38
Pitanja za proveru znanja	49
Literatura	50
Forme audio-vizuelnog izraza	51
Filmski rodovi	53
Filmske vrste	55
Filmski žanrovi	58
Klasifikacija dokumentarnog filma	69
Animirani film	75
Forme i formati audio-vizuelne produkcije	76

Pitanja za proveru znanja	81
Literatura.....	81
Analiza audio-vizuelnih formi.....	83
Teorijski pristupi	84
Analiza kadra, montažnih postupaka i vizuelnih stilova.....	88
Analiza zvuka.....	92
Analiza nefilmskih audio-vizuelnih formi i formata	93
Pitanja za proveru znanja	97
Literatura.....	97
Osnove video i audio tehnologije u produkciji	99
Kamere	100
Svetlo u video produkciji	116
Zvuk u video produkciji	127
Pitanja za proveru znanja	132
Literatura.....	133
Ekipa video produkcije.....	135
Osnovna ekipa.....	136
Pozicije u velikim produkcijama.....	140
Radna atmosfera male ekipe.....	142
Karijera u video produkciji.....	143
Od prvih snimaka do profesionalnog angažmana.....	148
Pitanja za proveru znanja	150
Literatura.....	150
Preprodukcija	153
Upravljanje projektom.....	155
Razvoj projekta.....	156
Previzuelizacija	163
Izbor učesnika	164
Planiranje snimanja	166
Pravni i etički okvir.....	173
<i>Pre-production meeting</i> (PPM).....	174
Pitanja za proveru znanja	174
Literatura.....	175
Dodatak: šabloni za preuzimanje	176
Studija slučaja: Povratak kući.....	177

Produkcija	193
Tehnike snimanja i vođenje kamere.....	194
Vizuelno i digitalno pripovedanje.....	212
Organizacija snimanja	214
Specifične produkcijske situacije	222
Rad sa osobama ispred kamere	225
Pravni i etički okvir.....	229
Pitanja za proveru znanja	230
Literatura.....	231
Postprodukcija	233
Organizacija i priprema materijala.....	234
Montaža	238
Korekcija boja	251
Grafički elementi i titlovi.....	255
Vizuelni efekti i kompoziting	257
Master i završna kontrola kvaliteta.....	259
Zajednički rad i upravljanje verzijama	262
AI u postprodukciji	262
Pitanja za proveru znanja	263
Literatura.....	264
Distribucija i arhiviranje	265
Kanali distribucije i namene.....	266
Pravni i etički okvir.....	271
Arhiviranje	272
Integritet, verzije i revizijski trag	274
Pitanja za proveru znanja	276
Literatura.....	277
Zaključak	279
Rečnik ključnih pojmova	281
Literatura	293
Filmovi i drugi audio-vizuelni sadržaji	299
Dodatak: kontrolne liste za preuzimanje	305
Indeks pojmova i imena	307

Uvod

Video produkcija danas zauzima jedno od centralnih mesta u savremenoj kulturi i komunikaciji. Ona oblikuje način na koji se informišemo, zabavljamo, obrazujemo i povezujemo s drugima. Kao oblast stvaralaštva, ona spaja umetničke izraze, tehnološke inovacije i društvene potrebe, dok kao akademska disciplina omogućava studentima da razumeju principe i mehanizme na kojima počivaju audio-vizuelni sadržaji koji nas okružuju.

Udžbenik iz video produkcije mapira glavne teorijske okvire i daje uvid u praktične osnove audio-vizuelnog stvaralaštva, izuzetno dinamične oblasti koja je u stalnoj transformaciji. Od svojih početaka, pre skoro pola veka, video produkcija je pozajmljivala i oslanjala se na znanja, veštine i procedure razvijene u filmskoj i televizijskoj produkciji, da bi zatim postala, s jedne strane, zasebna i široko zasnovana disciplina sa sopstvenim zakonitostima, a, s druge strane, spona koja povezuje različite oblike audiovizuelne produkcije.

Zbog toga je važno naglasiti nekoliko ključnih aspekata video produkcije: ona je značajna i kao oblast studija i kao praksa, jer nudi alate za kritičko razumevanje i kreativno stvaranje sadržaja; istovremeno poseduje teorijsku (istorija, jezik, analitički alati) i praktičnu (produkcija, tehnologija, organizacija) dimenziju; ona je interdisciplinarna, jer povezuje umetnost, tehniku, tehnologiju, komunikologiju i društvene nauke.

Knjiga prati kurikulum predmeta Video produkcija na studijskom programu Audio i video tehnologije i kao udžbenik prvenstveno je namenjena studentima, ali i svima koji se bave video produkcijom u praksi. Njen cilj je da studentima posluži kao vodič kroz ključne procese i pojmove, uz sistematizaciju dosadašnjih znanja, a da istovremeno bude od koristi praktičarima kao podsetnik i referenca u radu.

Posebna vrednost ove knjige, verujem, ogleda se u uspostavljanju ravnoteže između teorijskog i praktičnog pristupa. Teorijski deo (istorija, filmski jezik, analitički alati) daje osnovu za razumevanje audio-vizuelne komunikacije, dok praktični delovi (tehnologija, organizacija, produkcionni postupci) nude konkretne smernice koje se mogu odmah primeniti. Zbog svog interdisciplinarnog karaktera, knjiga se obraća i širem krugu čitalaca zainteresovanih za spoj umetnosti, tehnologije i društvenih nauka. Ona ne donosi samo skup informacija, već podstiče i razumevanje šireg konteksta u kojem se video produkcija razvija i primenjuje.

U skladu s tim, knjiga prati logiku stvaranja audio-vizuelnog sadržaja, od teorijskih koncepata do praktične realizacije. Poglavlja su koncipirana tako da čitaoca vode od istorijskih i teorijskih osnova, preko praktičnih znanja i tehnoloških principa, do savremenih izazova distribucije i arhiviranja. Svako poglavlje obrađuje poseban segment procesa, a zajedno čine mapu koja čitaocima omogućava da povežu teoriju i praksu, prošlost i sadašnjost, principe i primenu.

Poglavlje **Istorija i razvoj audio-vizuelnih formi** daje pregled razvoja različitih izuma koji su prethodili kinematografu, zatim istražuje razvoj zvučnog filma i televizije, fokusirajući se na tehničke inovacije i društvene promene koje su ih pratile. Govori se o razvoju potrošačkih formata kao što su VHS i DVD i o prelasku na savremene striming platforme.

U poglavlju **Filmski jezik** najpre se postavlja pitanje da li filmski jezik uopšte postoji, a zatim se ovaj koncept istražuje kroz sistem znakova i simbola koji omogućavaju komunikaciju između stvaralaca i publike. Posebno se objašnjavaju osnovne filmske pojmovne jedinice (slika ili frejm, kadar, scena, sekvenca), i načini na koje formiraju narativne i vizuelne celine. Ovo poglavlje posebno ističe primenu filmskog jezika u drugim oblicima produkcije kao što su televizijska ili video produkcija.

Klasifikacija različitih formi i formata audio-vizuelne produkcije obrađena je u poglavlju **Forme audio-vizuelnog izraza**. Posebna pažnja posvećena je sistemu podele filma kroz rodove, vrste i žanrove, ali i činjenici da ova podela ne odgovara svim televizijskim i digitalnim video sadržajima. Deo poglavlja bavi se i hibridnim formatima.

Poglavlje **Analiza audio-vizuelnih formi** zaokružuje teorijski uvod udžbenika opisujući nekoliko analitičkih alata koji omogućavaju analizu filmskih, televizijskih i drugih audio-vizuelnih formata u svakodnevnoj medijskoj komunikaciji. Posebno se adresira pitanje kako kombinovati elemente slike, zvuka, montaže i narativa sa načinima njihovog čitanja koji su potekli iz različitih teorijskih pristupa.

Osnovni tehnički elementi video i audio opreme koja učestvuje u video produkciji dati su u poglavlju **Osnove video i audio tehnologije u produkciji**. Akcenat se stavlja na praktičnu stranu i izbor kamera, objektiva, rasvete i mikrofona u savremenoj produkciji. Ovo poglavlje primarno se bavi produkcijama koje su

po obimu manje ili srednje veličine, uz kontrolne liste koje treba da pomognu u pripremi snimanja.

Detaljan pregled uloga, funkcija i međusobnih odnosa unutar produkcijskog tima objašnjen je u poglavlju **Ekipa video produkcije**. Pored različitih pozicija i podela poslova, razmatra se radna atmosfera u timu, organizacija i priprema za snimanje. Posebna pažnja data je prelasku iz studentskog ili amaterskog rada u profesionalni kontekst, sa objašnjenjem načina naplate rada, vrstama ugovora i pregledom strukovnih udruženja u ovoj oblasti.

U poglavlju **Preprodukcija** predstavljani su i segmenti u kojima se od ideje stiže do konkretnih planova i dokumenata koji se koriste u procesu obezbeđivanja finansija, ali i pripreme za sledeću fazu produkcije. Objašnjeni su ključni preproduksijski pisani i vizuelni predlošci, koji obezbeđuju efikasan i profesionalan rad u timu. Poglavlje daje i kratak osvrt na procedure vezane za pribavljanje različitih dozvola, bezbednost i poštovanje etičkih standarda u radu.

Poglavlje **Produkcija** daje sveobuhvatan pregled ove faze rada, u kojoj se planovi iz preprodukcije realizuju kroz snimanje. Takođe, objašnjeni su osnovni tehnički i organizacioni procesi na setu: rukovanje kamerom, postavljanje i kontrola svetla, snimanje zvuka, vođenje evidencije i koordinacija ekipe. Detaljno su objašnjene tehnike snimanja i vizuelnog pripovedanja, uključujući kadriranje, komponovanje slike, pokreti kamere. Poglavlje razmatra izbor plana, rakursa, svetlosne postavke i efekte koje ovi izbori determinišu.

U poglavlju **Postprodukcija** objašnjeni su koraci od uvoza materijala do izrade finalnog mastera. Između ovih glavnih podfaza, objašnjen je način verifikacije i organizacije materijala, sinhronizacija videa i audija. Posebna pažnja posvećena je montažnim tehnikama, kako onim koje grade kontinuitet tako i onim koje stvaraju diskontinuitet. Mapirani su drugi procesi kao što je korekcija boja, provera kvaliteta, kao i verzionisanje.

Završni koraci u ciklusu stvaranja audio-vizuelnog sadržaja objašnjeni su poglavlju **Distribucija i arhiviranje**. Date su smernice za pripremu sadržaja za različite distribucione kanale, njihovo prilagođavanje specifičnim zahtevima klijenata i platformi, uz savete za arhiviranje i trajno čuvanje.

Na kraju, u **Zaključku**, vrši se sinteza svih obrađenih oblasti i ističe njihova međusobna povezanost. Video produkcija se posmatra kao celovit proces koji obuhvata umetničke, tehničke i organizacione elemente, ali i kao prostor u kojem se stalno prepliću tradicija i inovacija. Ističe se značaj dosledne terminologije, razumevanje principa i razvoj kritičkog odnosa prema savremenim tehnologijama i medijskim navikama. Iako se alati i formati stalno menjaju, osnovni principi vizuelne komunikacije, dramaturgije i tehničke preciznosti ostaju temelj svake dobre produkcije.

Knjiga povezuje teorijska objašnjenja, istorijske primere i praktične smernice, uz brojne ilustracije i dijagrame. Svako poglavlje započinje pregledom sadržaja i jasno definisanim ciljem, a završava se pitanjima za proveru znanja. Pojedine celine uključuju dodatne elemente: kontrolne liste, primere dokumenata, ilustracije i video materijale (dostupne putem QR linkova), koji olakšavaju razumevanje i primenu gradiva. Svi vizuelni primeri, dijagrami i video snimci izrađeni su posebno za ovu knjigu, čime je obezbeđeno da materijal bude precizan i usklađen.

Cilj ovakvog metodološkog pristupa nije samo sticanje znanja, već i razvijanje sposobnosti njegove praktične primene, prilikom pripreme vežbi, projekata i profesionalnih zadataka. Knjiga objedinjuje osobine akademskog vodiča i praktičnog priručnika, oslanjajući se na principe koji studentima omogućavaju da samostalno rešavaju nove izazove.

Video produkcija se danas razvija u okruženju brzih tehnoloških promena: kamere, softveri i platforme neprestano se menjaju, pa je fokus stavljen na razumevanje principa rada umesto na prolazna tehnička rešenja. Ovakav pristup omogućava studentima i praktičarima da se lakše prilagode novim okolnostima i samostalno pronalaze rešenja.

U današnjem procesu učenja nezaobilazna je upotreba video tutorijala i onlajn priručnika. Iako oni nude brza i korisna rešenja, često nisu usmereni na dublje razumevanje konteksta. Veštačka inteligencija, koja sve više ulazi u obrazovni i profesionalni proces, može ponuditi odgovor koji deluje tačno, ali ne mora biti ispravan u svakoj situaciji. Zato je razumevanje principa ključno: samo onaj ko razume osnove, može prepoznati ograničenja takvih izvora i pronaći adekvatno rešenje.

Treba naglasiti da nijedan udžbenik ne može biti sveobuhvatan. Ovaj tekst ne pretenduje da bude katalog tehnologija, niti iscrpan vodič za svaku situaciju; onlajn izvori su dragoceni, ali oni postaju zaista korisni, tek ukoliko se kombinuju sa znanjem o principima. Upravo iz tog razloga, ova knjiga predstavlja spoj tradicije i savremenosti, znanja koje je zapisano i onog koje se stiče iskustvom; njena uloga nije da zatvori temu, već da otvori prostor za dalje istraživanje, promišljanje i stvaralaštvo.

Knjiga je nastala kao rezultat višegodišnjeg pedagoškog i profesionalnog iskustva u oblasti audio i video tehnologije. Napisana je sa željom da objedini teorijska znanja i praktična iskustva i da studentima pruži jasne osnove za profesionalni razvoj u polju koje se neprekidno menja.

1

Istorija audio-vizuelnih formi

Sadržaj i cilj poglavlja

Ovo poglavlje prati razvoj audio-vizuelnih formi kroz period duži od jednog veka, od ranih optičkih naprava i prvih filmskih projekcija, preko uspostavljanja filmskog jezika, uvođenja zvuka i boje u film, do pojave televizije i digitalnih medija. Poseban akcenat stavljen je na to kako su tehnološke inovacije od kamere opskure i kinematografa, preko analognih i elektronskih sistema, do digitalnih formata, interneta i striming servisa, menjale način na koji ljudi beleže, dele i doživljavaju pokretne slike. Poglavlje povezuje istorijske i društvene procese koji su oblikovali video kao univerzalno sredstvo izražavanja, obrazovanja i zabave, objašnjavajući prelazak sa filmskih traka i televizijskih ekrana na današnje digitalne sisteme i medijske platforme.

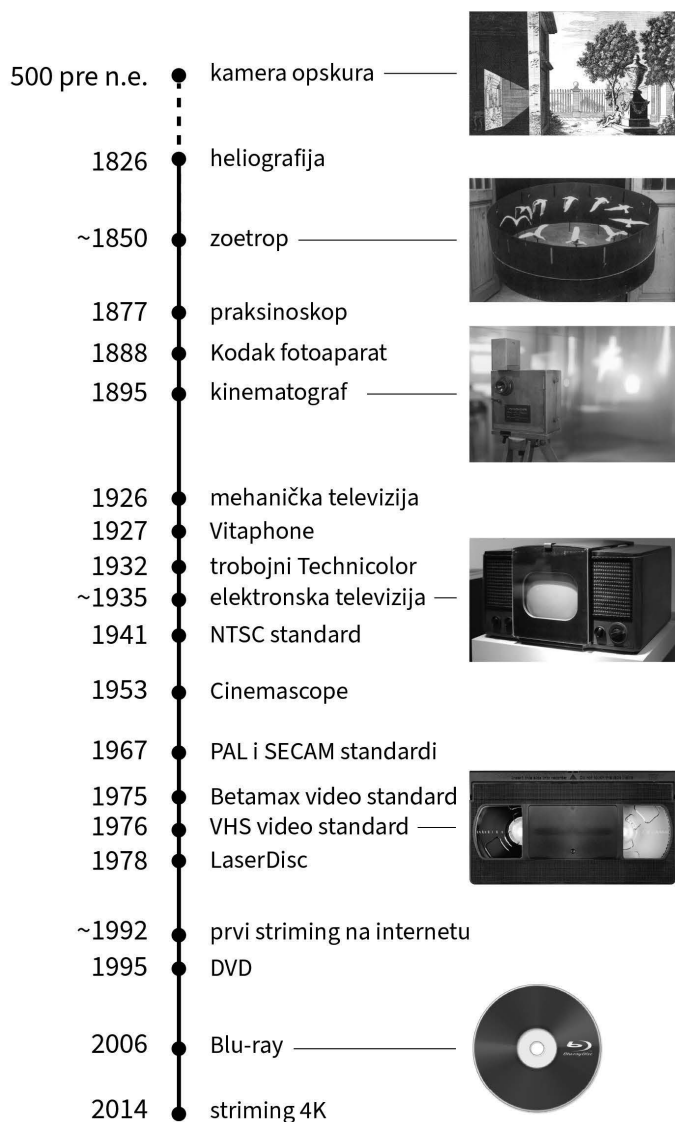
Cilj poglavlja je da čitaocima pruži sveobuhvatan uvid u istorijski razvoj audio-vizuelne tehnike i način na koji su tehnološke inovacije i društvene promene oblikovale produkciju, distribuciju i konzumaciju video sadržaja. Kroz analizu ključnih prekretnica, poglavlje osvetljava kako su film i televizija doprineli oblikovanju savremenog društva, kulture i obrazovanja, pružajući temelje za razumevanje uloge video produkcije u modernom dobu.

Video i filmska produkcija predstavljaju jezgro savremenog medijskog okruženja. Za razumevanje njihovog današnjeg načina funkcionisanja, neophodno je razumeti istoriju njihovog razvoja, kao i tehnološke inovacije koje su ih oblikovale. Izumi ranih filmskih aparata, kamera i projektora, uvođenje zvuka uz pokretne slike, puštanje u rad prvih elektronskih, televizijskih kamera, pa zatim analognih i digitalnih kućnih kamera, pa sve do današnjih kamera na pametnim telefonima ili 360° sistema, svedoči o stalnoj težnji čoveka da zabeleži, reprodukuje i prenese vizuelna iskustva na što uverljiviji i pristupačniji način. Uređaji su vremenom bivali sve manji, rukovanje je postajalo sve jednostavnije, a beleženje stvarnosti je vrlo brzo postalo deo svakodnevice.

Prve optičke igračke XIX veka, fenakistoskop ili zoetrop, imale su za cilj da zabave posmatrača iluzijom pokreta. Prvi pronalazači filmskih kamera i projektora nisu ni mogli da pretpostave da će njihove tehničke inovacije veoma brzo postati mnogo više od sajamske atrakcije. O filmu kao prolaznoj modi i zabavi govorili su njegovi pronalazači i prvi autori npr. Ogist Limijer (Auguste Lumière), Žorž Melijes (Georges Méliès), ali i poznati inovator tog vremena kao što je Tomas (Thomas) Edison. Međutim, od spektakla pokreta, fotorealizma pokretnih slika i *magije* koja je nastajala upotrebom raznih snimateljskih i montažnih trikova, film je brzo postao sredstvo vizuelne medijske komunikacije i nova vrsta narativne, odnosno umetničke forme. Sredinom XX veka, filmski teoretičar Andre Bazen (André Bazin), dao je zapažanje da su fotografija i film, ključni tehnički izumi za očuvanje ljudskog lika i stvarnosti od zaborava, jer pružaju jedinstvenu moć *mumifikacije vremena*, odnosno da kroz tehniku i realistički prikaz čuvaju trenutke i ljudsku egzistenciju. Bazen je verovao da je film, zbog svog fotorealizma, najbliži savršenom prikazu stvarnosti i da za razliku od drugih umetnosti koje interpretiraju svet, film *obnavlja svet u njegovoj celini*, što omogućava gledaocu da doživi autentičnu povezanost s ljudima i događajima.

Kada pratimo istorijat filmske i video produkcije, jasno se uočava kako je svaka tehnološka prekretnica pratila i izvesne društvene promene. U periodu klasične kinematografije, film je postao moćan medij za informisanje, zabavu i obrazovanje, okupivši publiku u mračnim bioskopskim salama i nudeći joj prozor u svet koji dotad nije mogla lako dosegnuti. Kasnije, s pojavom televizije, vizuelni sadržaji ulaze u dnevne sobe, dopirući do još šire publike i kreirajući novu vrstu zajedničkog iskustva i medijskog rituala. Tranzistor, katodna cevi, kablovska mreža, sateliti i, konačno, digitalna tehnologija i internet, sukcesivno su širili dostupnost i raznolikost video sadržaja, rušeći vremenske i prostorne barijere u komunikaciji. Ovaj tehnološki napredak bio je neraskidivo povezan sa društvenim promenama. Širenje pristupa kamkorderima tokom 80-ih godina XX veka, omogućilo je da i amateri stvaraju i dele svoje vizuelne priče. Dalje, prelazak na digitalne formate i internet platforme doneo je potpunu globalizaciju informacija i obrazaca komunikacije, čineći video sadržaj istovremeno i lokalnim

1.1 Vremenska linija razvoja audiovizuelnih tehnologija



i globalnim fenomenom. Ovi procesi podstakli su i razvoj novih žanrova i formi – od muzičkih spotova, dokumentaraca i televizijskih serija, preko nezavisnih i eksperimentalnih filmova, pa sve do viralnih klipova, vlogova, onlajn tutorijala, veb serija i interaktivnih formata.

U pokušaju da razumemo savremeno medijsko okruženje, neophodno je da se vratimo korak unazad i pogledamo kako se ono formiralo. Bez istorijskog konteksta, teško je shvatiti zašto danas snimamo video kamerama koje staju u džep, zašto se informišemo putem striming servisa, ili zbog čega je video postao osnovno sredstvo komunikacije na društvenim mrežama, kakve su Instagram i TikTok. Praćenje istorije video produkcije ne pokazuje samo tehničku i estetsku evoluciju, već i tragove transformacija u vrednostima, navikama i percepciji.

Na kraju, razumevanje geneze i razvoja filma i videa znači i razumevanje suštine modernih medija: njihovih izvora, granica i potencijala. Kroz istorijsku analizu tehnoloških izuma i njihovog društvenog konteksta, možemo proniknuti u način na koji su se formirale savremene medijske platforme, profesionalni standardi i kreativni izrazi.

Pre filma

Beleženje sveta oko sebe predstavlja važan deo opšte ljudske istorije i tradicije čiji tragovi vode u prošlost, daleku više desetina hiljada godina. Najstarije primere ovakvih pokušaja predstavljaju crteži pronađeni na zidovima pećina u Evropi i jugoistočnoj Aziji. Ovi crteži neretko su prikazivali životinje ili ljude u pokretu.

Nastojeći da razumeju i reprodukuju svet koji ih okružuje, ljudi su vekovima eksperimentisali sa različitim uređajima i tehničkim rešenjima. Pre pojave fotografije i filma, mnogi naučnici, umetnici, pronalazači i radoznali posmatrači koristili su različite optičke aparate kako bi proizveli iluziju pokreta ili olakšali posmatranje i beleženje stvarnosti. Među tim ranim eksperimentalnim sredstvima, ističu se kamera opskura (lat. *camera obscura*), kao i niz optičkih igračaka koje su najavljivale različite buduće tehnike projekcija pokretnih slika. Ove naprave, od kojih su zoetrop i praksinoskop posebno značajni, poslužile su kao temelj za kasnija tehnološka i umetnička ostvarenja kao što su fotografija, kinematografija i savremeni video mediji.

Kamera opskura ili mračna soba, predstavlja jedan od najstarijih poznatih optičkih fenomena. Osnovni princip na kom počiva poznat je još od antičkog doba, a prvi detaljniji model pronađen je u XI veku. Kamera opskura može biti tamna prostorija ili kutija manjih dimenzija. Na jednom zidu (ili bočnoj strani kutije) nalazi se mala rupa, kroz koju ulazi svetlost, koja na suprotnom zidu (odnosno strani) projektuje obrnutu i umanjenu sliku spoljašnjeg prizora. Ova jednostavna naprava bila je korišćena kao pomoćno sredstvo za umetnike tokom perioda renesanse za precizno prenošenje perspektive i proporcija na slikarsko platno. Upravo ovaj optički fenomen, naročito u obliku kutije (umesto čitave prostorije), doveo je do razvoja ideja za mehaničko beleženje vizuelnih informacija. Najpre je na rupu kutije dodata optika za izoštravanje slike, a potom i medij za beleženje za koji su korišćeni svetlosno osetljivi materijali, koji su mogli trajno da zabeleže projektovanu sliku. Prvi uspešan eksperiment ove vrste izveo je Žozef Nisefor Nijeps (Joseph Nicéphore Niépce) 1826. godine, stvarajući prvu trajnu fotografiju na poliranom limu koji je prethodno obložen bitumenom. Svetlost koja je ulazila kroz rupu kamera opskure, pogodila je površinu medija, delovi ploče koji su bili jače osvetljeni postali su tvrdi i manje rastvorljivi, jer su svetlosni zraci izazvali hemijsku reakciju u bitumenu. S druge strane, tamniji delovi ostali su rastvorljivi. Nakon osmočasovnog izlaganja prizoru, Nijeps je isprao ploču tako što je uklonilo



1.2 Pogled s prozora u Le Grasu,
Žozef Nisifor Nijeps (1827)

rastvorljive (neosvetljene) delove bitumena, dok su osvetljeni delovi ostali na ploči, stvarajući negativ slike prizora. Ovaj izum Nijeps je nazvao **heliografija** (od grčke reči *ἥλιος* – sunce).

Razvoj optičkih igračaka tokom XIX veka pripremio je teren za pojavu fotografskih sekvenci i filmske projekcije. Premda su bile zabava i namenjene deci, ove naprave nisu bile samo razonoda, već i predmeti uz pomoć kojih su naučnici proučavali ljudsku percepciju i fiziologiju oka. Sled događaja, od fenakistoscopa i stroboscopa, pa sve do zoetropa i praksinoskopa, ukazuje na to kako je kombinacija naučne radoznalosti i popularne zabave stvorila preduslove za nastanak kinematografije.

Zoetrop, nazivan i **točak života**, izum je iz sredine XIX veka i predstavlja aparat koji stvara iluziju pokreta, zahvaljujući nizu sukcesivnih crteža (ili fotografija) koji se smenjuju zahvaljujući okretu cilindra koji ima niz bočnih proreza. Posmatrač, gledajući kroz proreze u reflektujuću površinu stiče privid kontinuiranog pokreta zahvaljujući perzistenciji vida.

Praksinoskop, koji je izumeo Emil Rejno (Émile Reynaud) 1877. godine, predstavlja poboljšanje zoetropa. Umesto proreza na spoljnom cilindru, u središtu praksinoskopa nalazi se prizma sastavljena od ogledala. Slike postavljene na unutrašnjoj strani cilindra reflektuju se u središnjem ogledalu. Ovaj pristup daje jasniju i stabilniju sliku, čineći iluziju pokreta uverljivijom. Rejno je kasnije unapredio praksinoskop u tzv. **optički teatar** (fr. *théâtre optique*), prikazujući duže animirane sekvence pred publikom, što je bio važan korak ka pripovednim formama pokretnih slika, koje daju primat radnji, umesto pokretu u užem smislu.

Ovi pobrojani aparati svakako nisu bili film, u savremenom smislu te reči, jer im je nedostajala mogućnost kontinuirane projekcije fotografski zabeleženih pokretnih slika. Međutim, njihov značaj je izuzetan, jer se zahvaljujući njima shvatilo da niz statičnih slika, kada se brzo smenjuju, ljudsko oko doživljava kao pokret. Ova ideja postala je teorijski i praktični osnov za kasnije pronalaskе braće Limijer, Tomasa Edisona, Žorža Melijesa i mnogih drugih, koji su krajem XIX veka, stvorili kinematografski aparat i odredili film kao specifičnu medijsku i umetničku formu.

Rani film

Jedan od najznačajnih datuma u istoriji kinematografije je 28. decembar 1895. godine kada su u Parizu braća Ogist i Luj Limijer (Louis Lumière) organizovali prvu javnu projekciju svojih kratkih filmskih sekvenci, koristeći uređaj koji je istovremeno bio i kamera i projektor – **kinematograf** (fr. cinématographe). Za razliku od ranijih izuma, poput Edisonovog kinetoscopa koji je omogućavao gledanje pokretnih slika samo kroz okular, kinematograf je mogao da projektuje sliku na platno, čineći film zajedničkim iskustvom za više gledalaca istovremeno. Ovi prvi filmovi, njih deset, bili su kratki dokumentarni prizori iz svakodnevnog života, trajali su približno 50 sekundi, a njihov sadržaj opisan je u naslovima: *Izlazak radnika iz fabrike* (1895), *Dolazak voza u stanicu* (1895)... Pomenuti filmovi nisu imali scenario u klasičnom smislu, ali su demonstrirali tehničke i estetske mogućnosti novog medija. Publika je najviše bila iznenađena fotorealizmom, ali i pokretom. Čitav vek kasnije, teoretičar filma Tom Ganing (Gunning), ove filmove naziva filmovima atrakcije. Među ovih deset filmova, bio je i *Poliveni polivač* (1895) koji se smatra prvim narativnim filmom, jer osim dokumentarnog prizora sadrži radnju i sukob.



PUSTI VIDEO ▶



1.3 Frejm iz filma *Poliveni polivač* (1895)

Gotovo istovremeno, Žorž Melijes počeo je da stvara nadrealne i fantastične filmske prikaze. U novom mediju video je potencijal za kreiranje vizuelnih trikova i narativnih formi koje prevazilaze beleženje prizora iz svakodnevnog života. Melijes je, za razliku od braće Limijer, snimao bajkovite scene i fantastične svetove. Njegov najpoznatiji film *Put na Mesec* (1902) smatra se jednim od prvih primera filmske, rane, naučne fantastike. Melijes bi zaustavljao kameru (za efekat nestajanja i transformacije objekata), koristio bi pozorišnu scenografiju, ručno bojene kadrove i maštovite kostime. Njegov rad otvorio je put mnogim žanrovima koji će uslediti, uključujući (naučnu) fantastiku i horor, dok su njegovi specijalni efekti postali integralni deo filmskog jezika. Braća Limijer i Melijes svojim različitim pristupima filmu, predstavljaju dve osnovne struje u razvoju filma: realizam i

fikciju, postavljajući temelje za raznovrsnost filmskih rodova, žanrova i filmskog izraza koji će se razvijati tokom XX veka.

U ranim fazama kinematografije, filmovi su najčešće bili snimani u formi **tabloa** (fr. *tableau*). Tablo je statičan, pažljivo komponovan prizor, nalik na scenu iz pozorišne predstave ili umetničku sliku. Scenografija je bila postavljena poput ravne pozadine, sa malo dubine, a kamera je ostajala nepomična. Bez kretanja kamere ili dinamične montaže, reditelji su postavljanjem glumaca i predmeta unutar kadra kreirali vizuelno uravnotežene i harmonične kompozicije. Pozicioniranjem likova ili važnih predmeta centralno ili bočno, reditelji su ukazivali na njihov značaj u priči. Ova praksa zadržala se do sredine druge decenije XX veka, kada su se pojavile složenije montažne tehnike, pokret kamere i kada je smena filmskih planova (naročito krupnih), postala uobičajena praksa, a ne izuzetak.

Nemi film

Razvojem bioskopa i međunarodne distribucije, filmske projekcije su izašle iz malih salona i od sajamskih atrakcija postale masovna i globalna pojava. U Srbiji, prva projekcija filma odigrala se 6. juna 1896. godine u Beogradu na Terazijama, u kafani *Kod zlatnog krsta*.

Vrlo brzo, u samo dvadesetak godina, počelo je formiranje specifičnog filmskog izraza zahvaljujući rediteljima, snimateljima, glumcima i montažerima koji su, u odsustvu zvučnih dijaloga, morali da osmisle univerzalna sredstva vizuelnog razumevanja. Rezultat je bio izvanredan raspon izraza, od jednostavnih slepстик komedija (fizički humor i prepoznatljivi tipovi likova), preko raskošnih istorijskih filmova, do eksperimentalnih filmova koji ispitivali granice medija, uvodeći nove montažne tehnike, neobične vizuelne efekte i pokazujući da filmska umetnost može biti podjednako kompleksna i višeslojna, poput književnosti i pozorišta.

Razvijenije narativne strukture i duže priče zahtevale su dodatna objašnjenja, zbog čega su se pojavili prvi natpisi (međunaslovi ili intertitlovi). Oni su korišćeni kada je bilo neophodno dodatno pojasniti radnju, karakterizaciju likova, prostorno-vremenski okvir ili dijalog koji nije mogao biti prenet gestikulacijom. Međunaslovi često nisu bili samo jednostavan tekst na neutralnoj pozadini, već su predstavljali grafička rešenja sa različitim fontovima, dekorativnim okvirima i ilustracijama koje su dopunjavale atmosferu filma. Takođe, trebalo je pažljivo odrediti frekvenciju pojavljivanja i trajanje natpisa. Isuviše dugački ili prečesto ispisivani natpisi usporili bi priču, dok bi premalo natpisa moglo da oteža razumevanje narativa. Natpise je bilo lako prevesti, zbog čega distribucija na različita tržišta nije predstavljala veći izazov. Ovo je ubrzalo globalnu razmenu filmova i učinilo nemi film istinski internacionalnim medijem. Različite publike širom sveta mogle su da uživaju u istom filmu skoro istovremeno, slično kao i danas.

U ovom periodu, kinematografija se paralelno razvijala u Evropi i Sjedinjenim Američkim Državama, oblikujući se u dva različita pravca koji su međusobno uticali na globalnu filmsku industriju.



1.4 Čarli Čaplin
fotograf: Fred Chess (1915)

U Americi, Čarli Čaplin (Charlie Chaplin) započeo je svoju stvaralačku karijeru u kompaniji *Keystone Studios* 1914. godine, stvarajući kratke neme filmove u Kaliforniji. Njegov dramski lik Skitnice (The Tramp) postao je prepoznatljiv simbol nemog filma, kombinujući humor i sentimentalnost s kritikom društvenih nepravdi. Čaplinova pantomima omogućila je publici širom sveta da razume njegove emocije i poruke bez ijedne izgovorene reči, čime je stekao status jednog od najpoznatijih filmskih stvaralaca tog perioda. Njegovi filmovi i danas su priznati kao klasični primeri univerzalnog filmskog izraza.

Nešto ranije, važne temelje filmskog jezika postavio je američki filmski pionir Edvin (Edwin) S. Porter, autor čiji se rad smatra ključnim za razvoj prvih oblika paralelne montaže. U filmovima *Život američkog vatrogasca* (1903) i *Velika pljačka voza* (1903), Porter je eksperimentisao sa prikazivanjem radnji koje se odvijaju na različitim mestima, ali su međusobno dramski povezane. Njegovo razlaganje jedne radnje na više kadrova, uz promene filmskog plana i tačke gledanja koje naglašavaju uzročno-posledične veze i grade napetost, otvorilo je put razvoju narativnog filma kao koherentnog vizuelnog sistema.

Na Porterov rad nadovezao se američki režiser D. V. Grifit (D. W. Griffith), koji je tehniku paralelne montaže i ritmičkog preplitanja scena dodatno razvio. Filmovi *Rađanje nacije* (1915) i *Netrpeljivost* (1916), pokazali su kako se montažom može kontrolisati tempo i ritam priče, istovremeno pratiti više narativnih linija i oblikovati emocionalni intenzitet priče. Grifitov rad postavio je obrasce koji će definisati klasični holivudski narativni film.

U Evropi, nemačka ekspresionistička škola 20-ih godina XX veka, donela je vizuelno upečatljive filmove sa stilizovanom scenografijom, snažnim kontrastima svetla i

senke i izrazito dramatičnom glumom. Filmovi poput *Kabinet doktora Kaligarija* (1920) i *Nosferatu* (1922) koristili su neobičnu estetiku kako bi istražili unutrašnja psihološka stanja likova. Ovaj pokret značajno je uticao na razvoj žanrova kao što su horor i film noir.

Istovremeno, u Sovjetskom Savezu razvijala se montažna škola koju su predvodili Sergej Ajzenštajn (Сергей Эйзенштейн), Vsevolod Pudovkin i Dziga Vertov. Ovi reditelji i teoretičari filma postavili su montažu kao centralno izražajno sredstvo filmske umetnosti. Ajzenštajnov film *Oklopnjača Potemkin* (1925) postala je klasik zbog dinamičnih montažnih sekvenci, ritmičkog organizovanja slika i snažnog emocionalnog efekta na gledaoce.

Pomenute kinematografske tradicije pokazale su da nemi film može biti medij pripovedanja, eksperimenta i univerzalne komunikacije. Američki fokus bio je na priči, a evropski na inovacijama u vizuelnom izrazu i (primenjenoj) filmskoj teoriji, čime su se stvorile osnove za buduće filmske stvaraoce širom sveta.



1.5 Frejm iz filma *Život i dela besmrtnog vožda Karađorđa* (1911)

Treba napomenuti da je u to vreme u Srbiji bilo pokušaja da se stvori filmska industrija slična onima u drugim evropskim zemljama, ali ovakvi pokušaji nisu imali finansijsku podršku tadašnjih vlasti (dinastija Karađorđević). Produkcija u Srbiji bila je zato prepuštena entuzijastima. Prvi srpski igrani filmovi u režiji Čiča Ilije Stanojevića bili su *Ulrih Celjski i Vladislav Hunjadi* i *Život i dela besmrtnog vožda Karađorđa*, kao i dokumentarni film *Ciganska svadba*, svi iz 1911. godine. U igranim filmovima glumili su glumci Kraljevskog narodnog pozorišta u Beogradu, čije snimanje je finansirao Svetozar Botorić, vlasnik bioskopa *Grand* i predstavnik francuske produkcijske i distributerske kuće *Pathé* za Srbiju i Bugarsku. U produkcijskom smislu, ovi filmovi bili su slični onima koji su snimani širom Evrope, snimljeni u formi tabloa s minimalno razrađenim mizanscenom, pokretom kamere i montažom.

Zvučni film

Početak 20-ih godina XX veka, brojni eksperimenti s filmom i zvukom, poput sistema Vitafon (Vitaphone) ili Fonofilma (Phonofilm), omogućili su sinhronizovanje muzike, zvučnih efekata i govora s pokretnim slikama. Istorijski trenutak dogodio se 1927. godine, kada je prikazan film *Džez pevač*, koji je sadržao nekoliko sekvenci sinhronizovanog zvuka, kao i pesme koje je izvodio Al Džolson (Al Jolson). Taj film se često smatra simboličnom prekretnicom, iako je tek postepeno došlo do potpune integracije zvuka i dijaloga u narativni film.

Uvođenje zvuka dramatično je izmenilo način produkcije. Filmski studiji morali su da izvrše velika tehnička unapređenja, da akustički obrade prostor, zaštite ga od spoljašnje buke, postavljaju mikrofone i kamere stave u akustički oklop, kako bi se smanjila buka mehanizma tokom snimanja. Kamere i mikrofoni bili su velikih dimenzija, što je u početku ograničavalo pokret kamere i glumaca, kompoziciju slike i celokupni vizuelni stil filma. Glumci koji su se do tada oslanjali na mimiku i gestove morali su da prilagode svoju glumu. Mnogi od njih se u ovome nisu snašli, a bilo je i onih čiji glasovi nisu bili prijatni gledaocima, zbog čega je došlo do velike smene glumaca. U to vreme, scenario je dobio na značaju jer su se priča i karakterizacija likova sve više zasnivali na dijalogu. Zvuk u filmu doneo je jezičke barijere i potrebu za titlovima ili sinhronizacijom. Međutim, omogućio je i razvoj muzičkih, komedijskih i dramskih žanrova zasnovanih na dijalogu i zvučnim efektima.

Uvođenje zvuka pokrenulo je reorganizaciju čitave filmske industrije. Tokom 30-ih i 40-ih godina XX veka, u SAD nastaje takozvani *klasični Holivud*, zasnovan na sistemu filmskih studija. Ovaj sistem uveo je standardizaciju procesa snimanja filmova, omogućivši ekonomsku efikasnost i kontrolu kvaliteta. Proizvodni modeli postali su slični fabričkim, sa jasno definisanim ulogama i strukturama, što je ubrzalo produkciju i povećalo broj filmova koji su se plasirali na tržište. Velike kompanije poput *MGM*, *Paramount*, *Warner Bros*, *RKO* i *20th Century Fox* kontrolisale su proizvodnju, distribuciju i prikazivanje filmova. Glumci i glumice postajali su brend i zaštitni znak studija. Ovakva praksa oblikovala je filmsku industriju kroz stvaranje zvezda koje su privlačile publiku i osiguravale profit, ali je istovremeno ograničila kreativnu slobodu umetnika, često ih vezujući za stereotipne uloge i stroge ugovore. Njihovi *imidži* u javnosti, pažljivo su građeni kako bi privukli publiku u bioskope.

Priče u filmovima ovog perioda imale su linearan tok, sa jasno definisanim protagonistom, antagonistom, zapletom i rešavanjem sukoba. Ova struktura doprinela je masovnoj popularnosti filmova, jer je publici nudila jasne i lako razumljive priče. S druge strane, ovakva pravila ograničavala su kreativnost i inovativnost u pripovedanju, upućujući kreatore da slede proverene recepte, umesto da eksperimentišu formom i sadržinom. Montaža je postala *nevidljiva* i

neprimetna, podređena priči, bez namernog skretanja pažnje na produkcijske i postprodukcijske intervencije. Cilj je bio da se gledalac uvuče u svet priče ne primećujući tehnike snimanja i montaže. Razvijali su se brojni žanrovi koji su odgovarali ukusu šire publike: mjuzikli, skrubol komedije, vesterni, gangsterski, noar filmovi, melodrame i rane naučnofantastične i horor priče. Studiji su koristili ove žanrove kako bi optimizovali profitabilnost, istovremeno uvodeći standardizaciju kreativnog izraza kroz uspostavljanje jasnih žanrovskih konvencija i očekivanja publike. Ipak, i unutar ovakvog poretka, snimani su filmovi koji su odstupali od *pravila*. Među njima se u istoriji filma ističe *Građanin Kejn* (1941), Orsona Velsa (Welles), koji koristi nelinearno pripovedanje iz više perspektiva, dubinski kadar, složen mizanscen, *neobične* uglove i rakurse, kao i smelu i kompleksnu zvučnu sliku.

Filmska industrija u Evropi se, pre i tokom Drugog svetskog rata, suočavala sa brojnim izazovima uslovljenim samim ratom i političkim previranjima. Mnoge zemlje koristile su film za ratnu propagandu i mobilizaciju javnog mnjenja. Filmske novosti postale su ključan medij za informisanje građana o ratnim dešavanjima, dok su malobrojni igrani filmovi prikazivali patriotizam i herojstvo. Rat je znatno smanjio ili gotovo ugasio filmske produkcije u mnogim evropskim zemljama. U to vreme Nemačka je, pod kontrolom nacista, razvila snažnu propagandnu strategiju, sa filmovima koji su služili ideološkim ciljevima režima. Tehnički i umetnički napredak filmske industrije, naročito u Evropi, nastupio je nakon okončanja Drugog svetskog rata.

Film u boji

Uvođenje boje u film nije bio samo tehnički napredak, već suštinsko proširenje izražajnih mogućnosti filma koje su se ogledale u estetici, ali i emocijama koje su se s platna prenosile na publiku. Prvi pokušaji dodavanja boje podrazumevali su ručno bojenje svakog filmskog frejma, u čemu su se posebno istakli italijanski autori: Đovani (Giovanni) Pastrone, Enriko Guaconi (Enrico Guazzoni) i Filoteo Albertini. Italijanski filmovi poput *Quo Vadis?* (1913) i *Kabirija* (1914) bili su ključni u podizanju ugleda italijanske kinematografije, čak i u konkurenciji sa znatno većom francuskom i američkom produkcijom. Ovi filmovi bili su i inspiracija za buduće istorijske spektakle u holivudskoj produkciji.

Technicolor je najpoznatiji i najuspešniji rani sistem za snimanje u boji, koji je omogućio postepenu standardizaciju i komercijalizaciju novog načina vizuelnog izražavanja. Prvu verziju izumeli su naučnici univerziteta MIT (Massachusetts Institute of Technology) 1916. godine. To je bio dvobojni sistem koji je koristio crveno-zelene filtere i prizme koje su u kameri razdvajale svetlo za snimanje dve slike na crno-beli film. Ove slike su se kombinovale tokom projekcije ili otiskivale u dvobojne kopije. Ograničenje se ogledalo u tome što je spektar boja bio ograničen, sa izraženim crvenim i zelenim tonovima. Najveći napredak dogodio

se uvođenjem trobojnog *Technicolor* procesa 1932. godine, koji je koristio složenu prizmu unutar kamere za razdvajanje svetla na tri osnovne boje: crvenu, zelenu i plavu, odnosno omogućavao je njihovo odvojeno snimanje na tri crno-bela negativa. Ovi negativi su se kasnije prenosili na matrice koje su bojama (koristeći specifične hemikalije za svaku boju) otiskivale slike na finalni filmski pozitiv. Ovaj proces (tzv. *dye-transfer*), stvorio je zasićene boje koje nisu bledele. *Technicolor* je svoju najveću popularnost dostigao filmovima poput *Čarobnjaka iz Oza* (1939) i *Prohujalo s vihorom* (1939). Unapređeni *Technicolor* sistem bio je standard do 70-ih godina XX veka nakon čega ga je zamenio savremeniji *Eastmancolor*.

Proporcije filmske slike

U periodu nemog filma, najčešće proporcije filmske slike bile su 4:3 (1,33:1), a koje su proizašle iz tehničkih ograničenja i standarda korišćenih kod rane filmske opreme. Ovaj format bio je rezultat proporcija standardnih 35 mm filmskih traka, sa frejmom dimenzija 24x18 mm. U ovom periodu bilo je eksperimenata sa širenjem filmske slike, ali je mali broj filmova koristio te neobične (šire) formate.



1.6 Komparativna ilustracija različitih standardizovanih formata slike

U potrazi za novim načinima privlačenja publike, filmski stvaraoci i studiji počeli su da uvode inovativne proporcije filmske slike. Tokom perioda ranog zvučnog filma, tradicionalni format filmske slike imao je odnos stranica 1,37:1. Ovaj format bio je pogodan za klasičnu filmsku kompoziciju, ali je bio ograničenih mogućnosti

pri prikazivanju masovnih scena i pejzaža.

Sredinom XX veka dolazi do značajnih inovacija. *Cinemascope*, predstavljen 1953. godine, koristio je anamorfna sočiva¹ za snimanje slike sa kompresijom, što je omogućilo prikazivanje na širokom ekranu s odnosom stranica 2,35:1. Uvođenje ovakve proporcije slike, omogućilo je naglašavanje masovnih scena, kompleksnog mizanscena i pejzaža, ali je dovelo i do korigovanja uobičajenih pozicija glumaca u kadru, kada su u pitanju krupni filmski planovi.

VistaVision, koji je *Paramount* predstavio 1954. godine, unapredio je kvalitet slike tako što je film kroz kameru prolazio horizontalno, za razliku od uobičajenog vertikalnog sistema. Ovaj način snimanja omogućio je korišćenje šire površine filmske trake za snimanje slike, čime je postignuta bolja rezolucija i veća preciznost detalja. *VistaVision* bio je dizajniran sa fleksibilnim odnosima stranica, najčešće između 1,66:1 i 2:1, što je omogućavalo prilagođavanje različitim projektorima i bioskopskim standardima. Rezultat je bio izuzetno oštar i čist prikaz slike, što ga je činilo idealnim za grandiozne vizuelne prizore u filmskim spektaklima.

Široki formati, uključujući inovacije poput *Todd-AO* iz 1955. godine, s odnosom stranica 2,20:1 i *Ultra Panavision 70* iz 1957. godine, s odnosom stranica 2,76:1, doneli su osećaj raskoši i spektakla, ponovo transformišući vizuelni svet filma. Ovi formati omogućili su režiserima da koriste širi prostor kadra za složenije mizanscene i dinamičniji vizuelni narativ. Na primer, *Todd-AO* je upotrebljen u filmovima poput *Oklahoma!* (1955), gde širok kadar ističe prostrane pejzaže i masovne scene, dok je *Ultra Panavision 70* korišćen u filmovima poput *Ben-Hur* (1959), gde ekstremno širok format pojačava epski doživljaj trka kočija. Širina slike omogućila je simultano praćenje više tačaka akcije unutar jednog kadra, čime su se složeniji odnosi među likovima mogli vizuelno prikazati bez potrebe za montažom. Osim toga, naglašeni vizuelni detalji i prostorna dubina učinili su bioskopsko iskustvo jedinstvenim, dodatno povećavajući uklanjanje publike u svetove priča na platnu.

Televizija kao konkurencija filmu

Kada je televizija počela da zauzima sve značajnije mesto u svakodnevnom životu, publika je dobila alternativni izvor zabave u udobnosti sopstvenog doma, bez plaćanja ulaznica za svaku projekciju. Film više nije bio jedini vizuelni medij pripovedanja. Kako bi odgovorili na sve veću konkurenciju, filmski stvaraoci su investirali u nove tehnologije i grandiozne formate slike. Bogato producirani, epski filmovi, snimljeni u širokim formatima, bili su prvi odgovor na pojavu televizije. Široko platno, raskošni kostimi i specijalni efekti postali su ključna sredstva zadržavanje filmske publike u bioskopima. Treba uzeti u obzir da je emitovanje

1 Anamorfna sočiva horizontalno komprimuju sliku tokom snimanja i zatim je dekomprimuju tokom projekcije, čime se omogućava snimanje široke slike na standardnu filmsku traku od 35mm.

ovakvih filmova na televiziji, zbog tadašnje tehnologije, bilo znatno nižeg kvaliteta i u crno-beloj tehnici slike. Izuzetno skupi, prvi televizori u boji pojavili su se 50-ih godina XX veka, a postali su uobičajeni tek dvadesetak godina kasnije.

Evropska i međunarodna kinematografija nakon Drugog svetskog rata

Drugi svetski rat je usporio razvoj filma širom sveta, premda je holivudska produkcija nastavila proizvodnju brojnih filmova. Nakon okončanja rata, evropska kinematografija dobija novi zamah, formirajući nove tematske pravce koji su filmu doneli inovativne i društveno relevantne teme. Posledice rata, društvene promene u Evropi, ali i otežane ekonomske prilike snažno su uticale na autore i produkcijske modele. U ovom periodu evropski film postaje platforma za istraživanje stvarnosti, društvene nepravde i znatno dubljih psiholoških aspekata dramskih likova, nasuprot holivudskom zanemarivanju stvarnosti. Kroz znatno drugačiju estetiku i nove tematske okvire, evropski autori postavljaju temelje za savremeni film, ističući individualnost i društvenu angažovanost. Globalno najznačajnije evropske kinematografije bile su italijanska i francuska.

U posleratnoj Italiji javlja se novi pravac u filmskoj umetnosti koji predstavlja direktan odgovor na nemaštinu, društvenu nejednakost, ali i druge socijalno-ekonomske probleme u zemlji. Filmski autori poput Roberta Roselinija (Roberto



1.7 Frejm iz filma *Kradljivci bicikla* (1948)

Rossellini), Vitorija De Sica (Vittorio de Sica) i Lukina Viskontija (Luchino Visconti) snimali su na ulicama i koristili naturščike (glumce amatere) kako bi prikazali surovu stvarnost posleratnog života. Ključni filmovi kao što su *Rim, otvoreni grad* (1945), *Kradljivci bicikla* (1948) ili *Zemlja drhti* (1948), oslanjaju se na jednostavne priče koje istražuju ljudsku borbu za dostojanstvo. Produkcija ovih filmova bila je skromna i često zavisila od minimalnih budžeta, što je dodatno doprinosilo autentičnosti prikaza. Umesto raskošnih studijskih setova, korišćeni su stvarni ambijenti posleratne Italije – razrušeni gradovi, seoski predeli i svakodnevni prostori. Ova estetika nije bila samo nužnost već i svesni izbor, koji je naglasio dokumentaristički karakter **italijanskog neorealizma**.

Poznati italijanski filmski studio Činećita (Cinecittà), osnovan 1937. godine u Rimu, tokom rata je pretrpeo značajna oštećenja, a bio je korišćen za skloništa i skladištenje, što ga je učinilo neuslovnim za snimanje u prvim posleratnim godinama. Upravo taj vakuum u studijskom snimanju podstakao je italijanske neorealiste da izađu na ulice i stvaraju filmove u prirodnim okruženjima. Nakon obnove, studiji Činećite služili su kao platforma za komercijalnije produkcije koje su se razvijale paralelno s neorealizmom, poput istorijskih spektakala i koprodukcija sa međunarodnim filmskim industrijama. Italijanski neorealizam postao je osnov inspiracije za mnoge buduće filmske pokrete, uključujući francuski novi talas.

Najstariji na svetu, Venecijanski filmski festival, osnovan 1932. godine, inicijalno je bio usmeren na glamur i promociju međunarodnog filma. Međutim, on se od 50-ih, okreće umetničkim filmovima, uključujući italijanski neorealizam, dok 60-ih prikazuje politički angažovane filmove.

Krajem 50-ih godina XX veka razvija se **francuski novi talas** (fr. *La Nouvelle Vague*), predvođen mladim filmskim kritičarima okupljenim oko časopisa *Cahiers du Cinéma*. Autori poput Fransa Trifoa (François Truffaut), Žan-Lik Godara (Jean-Luc Godard) i Kloda Šabrola (Claude Chabrol) želeli su da oslobode film konvencionalnih narativnih i produkcijskih pravila. Inspirisani italijanskim neorealizmom i američkim klasičnim filmovima, koristili su inovativne tehnike poput snimanja na lokaciji, bez rasvete, sa improvizovanim dijalozima, izmenama scena tokom snimanja uz značajan fokus na likove i njihove odnose, dok je minimalna važnost davana scenografiji i rekvizitima. Filmski lik često je rušio četvrti zid, obraćajući se direktno kameri (gledaocu), a glumci su neretko bili amateri. U montaži su kršena brojna *pravila*, među kojima je najznačajnija upotreba montažnog skoka koji je naglašavao diskontinuitet, često ubrzavajući priču. U montažnim sekvencama korišćeni su dokumentarni i režirani snimci naizmenično, čime su se brisale granice između stvarnosti i fikcije. Zvuk je znatno češće sniman na lokaciji, a zvučni efekti, tišina i muzika dodavani su tako da budu primećeni i naglašeni kao filmsko sredstvo. Filmovi, poput *Lepi Serž* (1958), *400 udaraca* (1959) i *Do poslednjeg daha* (1960), istraživali su teme ljubavi, otuđenja i identiteta, nudeći intimni i autentični pogled na svet.

Nakon Drugog svetskog rata pokreće se Kanski festival (1946), osnovan u cilju pozicioniranja Francuske u filmskoj industriji, ali i kao mesto globalnog kulturnog dijaloga, promovišući umetničke filmove iz celog sveta. Tokom 50-ih godina njegov program uključivao je dela velikih evropskih autora (Felinija, Bergmana), dok je 60-ih bio centar za otkrivanje novih pravaca, poput francuskog novog talasa.

Jugoslovenska kinematografija doživela je značajan razvoj nakon Drugog svetskog rata, prolazeći kroz nekoliko ključnih faza koje su odražavale društvene i političke promene tog vremena. Neposredno nakon rata, filmska industrija u Jugoslaviji je bila u fazi obnove, a prioritetni su bili filmovi koji slave partizansku borbu, izgradnju novog socijalističkog društva i ideje bratstva i jedinstva. U Beogradu, ali i širom zemlje osnovani su filmski studiji, npr. *Avala film*, čime je stvorena osnova za razvoj domaće kinematografije.

Prvi posleratni film, *Slavica* (1947) Vjekoslava Afrića, imao je fokus na herojstvu i patriotizmu. Žanr partizanskog filma ostaje dominantan sve do 80-ih godina. Ipak, pored partizanskih filmova, već 50-ih autori se okreću društvenim i melodramskim pričama koje istražuju svakodnevni život. U ovom periodu, filmovi poput *Ciganka* (1953) i *Ešalon doktora M.* (1955) donose drugačije teme. Tehnički i produkcijski, jugoslovenska kinematografija značajno napreduje. Godine 1954. osniva se Pulski filmski festival u cilju promocije domaće kinematografije. 60-ih godina XX veka, pojavljuje se **crni talas**, filmski pokret koji se kritički odnosi prema društvenim problemima i ideološkoj stvarnosti socijalističke Jugoslavije. Autori kao što su Dušan Makavejev, Živojin Pavlović i Aleksandar Petrović istražuju teme siromaštva, korupcije, slobode i individualizma u filmovima *Čovek nije tica* (1965), *Kad budem mrtav i beo* (1967) i *Skupljači perja* (1967). Ovi filmovi često su bili cenzurisani, ali su osvajali i brojne nagrade na međunarodnim festivalima. Istovremeno, nastavlja se snimanje komercijalnih filmova, istorijskih spektakla i partizanskih priča, npr. filma *Bitka na Neretvi* (1969), koji postaje jedan od najskupljih jugoslovenskih filmova tog vremena. Godine 1971. osniva se beogradski filmski festival FEST, koji je programskim izborom odgovarao državnoj politici koja je težila da izgradi svoj kulturni identitet u okviru pokreta nesvrstanih zemalja i da se pozicionira kao most između Istoka i Zapada.

Nakon Drugog svetskog rata, azijska i latinoamerička kinematografija doživlele su značajan rast, oblikujući jedinstvene filmske identitete. Ove kinematografije, iako geografski udaljene, delile su i slične izazove, temu dekolonijalizacije, uvid u političke i društvene turbulencije, kao i borbu za kulturni identitet. Obe su se oslanjale na realizam, prikazujući svakodnevni život i društvene nepravde, dok su koristile lokalne motive u kombinaciji sa modernim tehnikama pripovedanja.

U Japanu posleratna kinematografija doživljava svoje zlatno doba, posebno tokom 50-ih i 60-ih godina. Režiseri poput Akire Kurosava (Akira Kurosawa), Jasudžira Ozua (Yasujirō Ozu) i Kendžija Mizogučija (Kenji Mizoguchi) stvaraju dela koja su obeležila svetsku kinematografiju. Kurosavini filmovi, poput *Rašomona*

(1950) i *Sedam samuraja* (1954), spojili su tradicionalne japanske motive sa savremenim filmom, privlačeći pažnju međunarodne publike i menjajući žanrove poput vesterna i naučne fantastike. Japanski filmovi tog perioda koristili su minimalističku estetiku, detaljnu karakterizaciju likova i univerzalne teme, čime su uticali na mnoge holivudske autore.

Latinoamerička kinematografija nakon Drugog svetskog rata razvija se kao izraz društvene borbe i političkog aktivizma. Novi latinoamerički film, koji se pojavljuje tokom 60-ih i 70-ih, kritički istražuje siromaštvo, nejednakost i posledice kolonijalizma. Kuba stvara politički angažovane filmove, dok Brazil prednjači sa pokretom *Cinema Novo*, u kojem se kombinuju društvena kritika i poetski narativi.

Novi Holivud i pojava blokbestera

Krajem 60-ih i tokom 70-ih godina XX veka, američka kinematografija prolazi kroz duboke promene koje se u teoriji filma nazivaju Novi Holivud. Ovo je period u kome se klasični holivudski studijski sistem raspada pod pritiskom različitih faktora: rasta popularnosti televizije, gubitka vertikalne integracije produkcije, distribucije i prikazivanja (veliki filmski studiji istovremeno su proizvodili filmove, posedovali bioskope i kontrolisali distribuciju) i promene navika i želja gledalaca. Studiji više nisu mogli da proizvode filmove na *fabrički način*, oslanjajući se na dugoročne ugovore, strogo kontrolisane žanrove i predvidljive narativne obrasce. U ovom trenutku pojavljuje se generacija školovanih reditelja koja postaje centralna autorska sila filma, umesto dotadašnje dominacije studijskih producenta. Ovi reditelji spajaju holivudske žanrove sa postupcima evropskih kinematografija, naročito italijanskog neorealizma i francuskog novog talasa, uvodeći u američki film složene likove, realističnije teme i inovativniji vizuelni stil.

Među najistaknutijim autorima Novog Holivuda izdvajaju se Francis Ford Kopola (Francis Ford Coppola), Martin Skorseze (Scorsese), Stenli Kjubrik (Stanley Kubrick), Robert Altman, Vilijam Fridkin (William Friedkin) i Brajan (Brian) de Palma.

Kopola je u filmovima *Kum* (1972) i *Apokalipsa danas* (1979), kombinovao klasičnu naraciju sa psihološki razrađenim likovima, istražujući strukture moći, porodične veze i destruktivne posledice nasilja kroz monumentalne, vizuelno komponovane scene. Skorseze je u *Taksisti* (1976) prikazao urbanu psihologiju, subjektivni doživljaj grada i antijunaka kao središnje figure američke društvene krize nakon rata u Vijetnamu. Kjubrik je u *Paklenoj pomorandži* (1971) spojio precizno stilizovanu režiju i provokativnu interpretaciju žanra, stvarajući film koji preispituje granice nasilja i društvene kontrole. Altman je u *Nešvilu* (1975) izgradio strukturu priče bez glavnog junaka, sa velikim ansamblom likova, u kojoj se značenje stvara kroz sudaranje različitih perspektiva u prikazu američkog društva 70-ih. Fridkin je u *Francuskoj vezi* (1971) uneo dokumentarističku energiju i vizuelnu sirovost, dok je De Palma u *Keri* (1976) koristio izrazito stilizovan pristup

i vizuelne inovacije (podeljeni ekran, *slow motion*) kako bi popularne žanrove transformisao u psihološki formalno složen filmski izraz.

Prema Dejvidu Bordvelu (David Bordwell), Novi Holivud predstavlja prelomni trenutak u kojem se klasični narativni obrasci kombinuju sa modernističkim postupcima, stvarajući filmove u kojima se fokus pomera ka psihološki složenim likovima, fragmentiranim i nedovršenim narativnim lukovima, moralnoj ambivalenciji i izraženoj subjektivnosti slike i zvuka.

ZANIMLJIVOST

Tokom snimanja filma *Ajkula* (1975), Stiven Spilberg suočio se sa ozbiljnim produkcionim problemom: mehanička ajkula često se kvarila i u velikom broju scena uopšte nije mogla da se koristi. Zbog toga je bio prinuđen da napetost gradi indirektno, kroz: montažu, pokrete kamere, subjektivne uglove snimanja, muziku i reakcije likova, umesto kroz eksplicitno prikazivanje pretnje. Spilberg je kasnije, u intervjuu za BBC, zaključio: „To što se ajkula ne vidi, ispostavilo se kao najbolje što je moglo da se dogodi tom filmu.“



Krajem 70-ih, Novi Holivud se postepeno povlači pred novim modelom produkcije. Filmovi *Ajkula* (1975) Stivena Spilberga (Steven Spielberg) i *Ratovi zvezda* (1977) Džordža Lukasa (George Lucas) najavili su početak ere blokbastera, zasnovane na visokim budžetima, širokoj distribuciji, intenzivnoj upotrebi vizuelnih efekata i snažnim marketinškim kampanjama. Ovi filmovi uspostavili su i novi industrijski model zasnovan na franšizama, nastavcima i tržištu pratećih proizvoda (igračke, poster, stripovi, video-igre), čime je filmska zarada proširena na širi spektar komercijalnih proizvoda. Ovaj model održao se do danas i čini osnov savremenog studijskog sistema, vidljivog u serijalima superherojskih franšiza kompanija *Marvel* i *DC*, adaptacijama književnih hitova poput *Igra gladi* (2012), kao i u animiranim i igranim franšizama kompanije *Disney* koje istovremeno obuhvataju film, televiziju i globalno tržište pratećih proizvoda.

Od VHS-a i kućnog bioskopa do digitalnih formata

Uvođenje VHS i Betamax formata sredinom 70-ih godina XX veka bilo je prekretnica u načinu na koji ljudi gledaju filmove, ali i televizijske sadržaje. Video-rekorderi

su postali simbol nove ere, jer su omogućili da se filmovi gledaju kod kuće, bilo da se radi o kupljenim ili iznajmljenim video-kasetama (iz namenskih video-klubova). Kultura video klubova podrazumevala je odlazak u lokalne prodavnice gde su se iznajmljivale kasete s filmovima, često uz razgovore sa zaposlenima o preporukama i najnovijim hitovima. Za nove filmske hitove i pored više kopija, video-klubovi su neretko imali liste čekanja.

Takođe, VHS i Betamax omogućili su nešto revolucionarno za to vreme: snimanje televizijskog programa. Gledaoci su prvi put mogli da snime svoje omiljene emisije ili filmove koji su se prikazivali u vreme kada nisu mogli da ih gledaju, programiranjem uređaja da snima željeni sadržaj. Ovo je stvorilo osećaj kontrole nad sadržajem koji se gleda, jer se snimljeni materijal mogao gledati više puta, pauzirati i premotavati. Ova tehnologija otvorila je vrata razvoju piraterije. Ljudi su počeli da razmenjuju snimljene filmove i serije, praveći privatne kolekcije ili kopirajući video-kasete za prodaju. Deljenje snimaka među prijateljima postalo je deo popularne kulture, a često su se održavale večeri za maratonsko gledanje, odnosno ono što danas zovemo bindžovanje (eng. *binge-watching*). Iako su Betamax i VHS imali svoje tehničke prednosti, VHS je na kraju odneo pobedu zahvaljujući pristupačnijoj ceni i većem kapacitetu kasete.

Format	Godina	Rezolucija	Standard	Kvalitet
Betamax	1975	250 linija	PAL (576i)	■□□□□□□□
VHS	1976	240 linija	PAL (576i)	■□□□□□□□
LaserDisc	1978	425 linija	PAL (576i)	■■□□□□□□
DVD	1995	576 linija	PAL (576p)	■■■□□□□□
Blu-ray	2006	1080 linija	HD (1080p)	■■■■■□□□
Striming 4K	2014	2160 linija	4K (2160p)	■■■■■■■■■■

Kućni bioskopi počeli su da se razvijaju kao koncept upravo u ovom periodu, omogućavajući ljubiteljima filma da u svom domu imaju iskustvo slično bioskopu. Sa sve većom dostupnošću televizora širokog formata i sistema za prostorni (eng. *surround*) zvuk, bioskop više nije bio jedino mesto za gledanje filmova na velikom ekranu.

Sledeća evolucija formata dogodila se sa pojavom LaserDisc-a, koji je uveo bolji kvalitet slike i zvuka, ali je ostao popularan samo u uskim krugovima zbog visoke cene i nepraktičnih dimenzija. Pravi revoluciju doneli su DVD i kasnije Blu-ray diskovi, koji su zamenili VHS trake i omogućili ne samo bolji kvalitet slike i zvuka, već i dodatne sadržaje poput komentara reditelja, izbačenih scena i interaktivnih menija. Ovi formati približili su filmsku industriju široj publici na način koji je ranije bio nezamisliv.

Sa prelaskom u digitalnu eru, gledanje filmova doživelo je još jednu transformaciju. Digitalni formati poput DivX-a i MPEG-a omogućili su komprimovanje filmova,

čime su postali lako dostupni na računarima i prenosnim uređajima. Pojava servisa za strimovanje u potpunosti je redefinisala *konzumaciju* filmskog sadržaja, čineći ga dostupnim na zahtev, bilo gde i bilo kada.

Prelazak sa VHS-a na digitalni format nije bio samo promena tehnologije, već je transformisalo način na koji doživljavamo film ili seriju: od porodičnih večeri uz video-rekorder do personalizovanog iskustva na npr. mobilnim pametnim uređajima.

Razvoj televizije

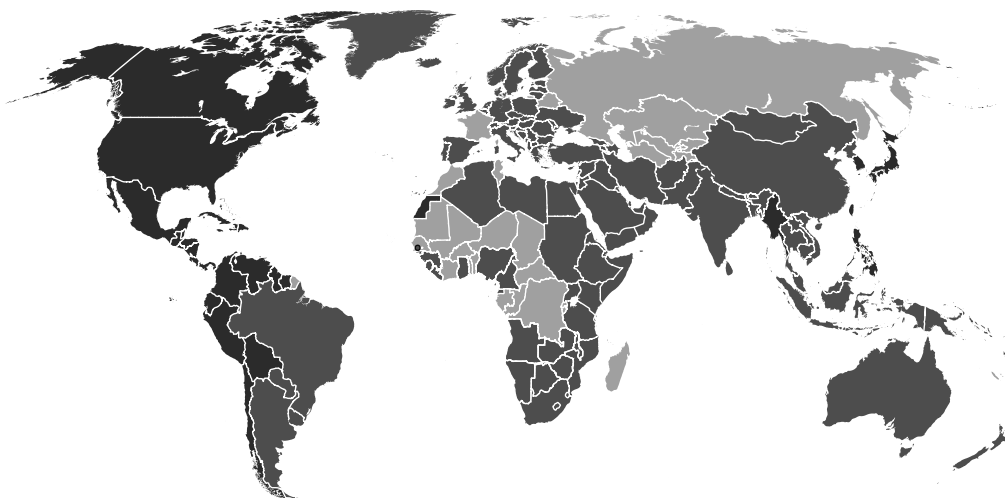
Rani razvoj televizije obuhvata prelaz od mehaničkih ka elektronskim sistemima. Mehaničku televiziju prvi je realizovao Džon Logi Berd (John Logie Baird) 1926. godine. Bila je zasnovana na Nipkovljevom disku (izmeo ga je Paul Gottlieb Nipkow) – rotirajućem disku sa perforacijama raspoređenim u spiralu, koji je služio za analognu analizu i rekonstrukciju slike. Ovaj sistem je bio tehnički ograničen, sa rezolucijom od oko 30 linija, što je omogućavalo prikaz samo osnovnih oblika i veoma loše osvetljenje. Za emitovanje su se koristile neonske sijalice, što je dodatno smanjivalo kvalitet slike i kontrast. Iako revolucionaran, mehanički sistem nije bio prikladan za masovnu upotrebu.

Elektronska televizija, razvijana je tokom 30-ih godina XX veka. Ključni doprinos dali su Vladimir Zvorikin (Зворыкин), koji je patentirao ikonoskop – prvu funkcionalnu elektronsku kameru, i Filo Fransvort (Philo Farnsworth), koji je razvio disektor slike, uređaj za elektronsko snimanje. Elektronski sistemi su se oslanjali na katodne cevi, koje su omogućile stabilniji prikaz slike sa višom rezolucijom i boljim osvežavanjem. Ovi sistemi su brzo zamenili mehaničke, omogućavajući precizniju i jasniju reprodukciju slike, ali su i otvorili put ka masovnijoj upotrebi televizije jer su omogućili pouzdaniji rad i efikasniju proizvodnju.

Nekoliko faktora je uticalo na to da nakon završetka Drugog svetskog rata televizija postane globalno rasprostranjen medij. Niži troškovi proizvodnje televizijskih aparata i poboljšana tehnologija za emitovanje doprineli su tome da se sve veći broj domaćinstava odluči za kupovinu televizora. U Sjedinjenim Američkim Državama 1941. godine usvojen je **NTSC** standard sa rezolucijom od 525 linija i frekvencijom osvežavanja od 30 frejmova u sekundi, prilagođenom naizmeničnoj električnoj mreži od 60 Hz. Kada je uvedeno emitovanje u boji, NTSC je zadržao kompatibilnost sa crno-belim televizorima, ali je, kako bi se izbeglo mešanje signala slike i zvuka, frekvencija smanjena na 29,97 frejmova u sekundi. Iako je na ovaj način obezbeđena osnovna funkcionalnost, NTSC standard je imao problem sa varijacijama boje usled osetljivosti na fazu signala.

Sistemi NTSC, PAL i SECAM zasnovani su na principu razdvajanja televizijske slike na komponentu osvetljenosti (luminansu) i komponente boje (hrominansu). U crno-belim prijemnicima bio je iskorišćen samo kanal za osvetljenost, dok je deo namenjen boji ostajao neupotrebljen. Različite oznake za dve razlike boja (I i Q;

U i V; Pb i Pr; ili Cb i Cr) u suštini predstavljaju isti koncept – dovoljno je preneti dve komponente boje (od tri boje u RGB aditivnom modelu sabiranja boja), jer se treća može izračunati na osnovu prenete luminanse. Zelena (G) komponenta se ne šalje direktno, najpre zato što je ljudsko oko najosetljivije baš na zeleni deo spektra, a najveći deo svetline potiče od zelene boje. Zahvaljujući tome, formule za izračunavanje luminanse pridaju najveću težinu upravo zelenoj (na primer, $Y = 0,299R + 0,587G + 0,114B$). Kada se poznaju luminansa i razlike R-Y i B-Y, moguće je matematički rekonstruisati vrednost zelene boje. Na taj način, smanjuje se količina podataka za slanje i uži je opseg frekvencija koji treba zauzeti. U predajniku se signali Cr i Cb kombinuju u jedan signal, koji se zatim odašilje, dok se na strani prijemnika ponovo razdvajaju – konkretan način zavisi od standarda koji se koristi.



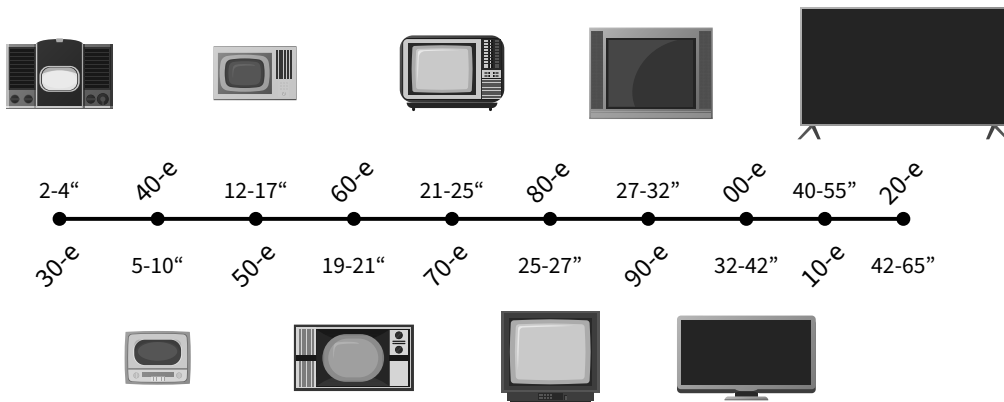
1.8 Televizijski standardi u svetu: ■ NTSC, ■ PAL i ■ SECAM

Francuski standard **SECAM** (*Séquentiel couleur à mémoire*), razvijan tokom pedesetih i šezdesetih godina XX veka, fokusirao se na stabilnost prenosa boje kako bi se izbegle fazne distorzije. Tehnika sukcesivnog prenosa komponentata boje (pri kojoj svaka linija prenosi samo jednu razliku boja) signal čini manje osetljivim na smetnje, ali otežava studijsku obradu i implementaciju.

Nemački standard **PAL** (*Phase Alternating Line*), osmišljen tokom šezdesetih godina prošlog veka, uveden je kako bi prevazišao probleme NTSC-a. Kod svakog drugog horizontalnog skeniranja, faza boje se menja, pa se fazne greške među linijama same međusobno poništavaju. Sistem od 625 linija i 25 slika u sekundi bio je kompatibilan sa mrežom od 50 Hz i postao je rasprostranjen širom Evrope. SECAM i PAL standardi počeli su da se koriste od 1967. godine.

NTSC je ostao dominantan standard u Severnoj Americi i Japanu. PAL je usvojen u većem delu Evrope, Australiji i mnogim azijskim zemljama, dok je SECAM, osim u Francuskoj, primenjen i u nekim državama istočne Evrope i Afrike. Razlike između

ovih standarda odražavale su se na format slike, broj linija i način rešavanja problema sa bojom, ali su sve tri varijante ostvarile masovnu primenu u svojim regionima.



1.9 Evolucija televizora: od malih katodnih ekrana do savremenih velikih dijagonala

Televizijski program u Jugoslaviji započeo je emitovanjem iz Zagreba 1956. godine, a 23. avgusta 1958. počelo je emitovanje **Radio-televizije Beograd** (RTB), čime se proširila mreža nacionalnih emitera. Tokom prvih godina, sadržaj se prikazivao isključivo u crno-belom tehnici, pri čemu se koristio evropski CCIR standard sa 625 linija i frekvencijom od 50 poluslika u sekundi, često poznat kao „sistem B/G“ ili „D/K“ u zavisnosti od frekvencijskog opsega. Ovaj pristup obezbeđivao je visok kvalitet prikaza u VHF i UHF opsegu. Drugi program Radio-televizije Beograd počeo je emitovanje 31. decembra 1971. i bio je prvi program u boji na prostoru Jugoslavije, koji je koristio PAL standard.

Popularizacija televizije

U velikim gradovima razvijenih zemalja, naročito u Sjedinjenim Američkim Državama, povećana industrijska proizvodnja i viši životni standard doveli su do toga da televizor postane simbol modernog domaćinstva. Samim tim, televizijski prijemnici počeli su da se proizvode u većem broju, a njihova cena je postepeno padala. Uporedo sa rastom proizvodnje, razvijale su se i mreže za emitovanje: formirane su prve nacionalne televizijske kuće, pokrenuti su raznovrsni zabavni, informativni i sportski programi, a investicije u televizijske studije i opremu za prenos signala značajno su porasle. U ovom periodu dolazi i do razvoja predajnih repetitora, što je omogućilo šire pokrivanje signalom i bolje povezivanje udaljenih područja. Na taj način, televizija nije ostala privilegija urbanih sredina, već je postala dostupna i stanovnicima ruralnih delova zemlje. Sve ovo dovelo je do naglog porasta broja domaćinstava koja su posedovala TV prijemnik, a samim tim i do jačanja televizije kao vodećeg mas-medija. U Evropi je proces bio nešto sporiji zbog velikih razaranja i potrebne rekonstrukcije infrastrukture, ali su, zahvaljujući ekonomskom napretku i organizovanom razvoju javnih medijskih servisa i evropske države počele ubrzano da prihvataju televizijsku tehnologiju.

Razvoj televizijskih programa

U prvim decenijama televizijskog programa, informacije su se uglavnom prenosile putem kratkih vesti sličnih onima na radiju. Kako je televizija napredovala, razvijali su se kompleksniji i raznovrsniji formati: dnevne informativne emisije, političke debate, dokumentarni programi i specijalni izveštaji uživo. Vizuelna komponenta postala je ključna prednost u odnosu na štampu i radio, jer je gledaocima pružala neposredan uvid u događaje na terenu. Tokom sedamdesetih i osamdesetih godina XX veka, globalne mreže poput CNN-a pokrenule su koncept neprekidnog informativnog programa, stvarajući 24-časovni kanal vesti. Ovakav pristup omogućio je da publika bude u toku sa dešavanjima u realnom vremenu, što je intenziviralo uticaj televizije kao primarnog izvora informisanja.

Istovremeno, uvođenje specijalizovanih političkih i ekonomskih emisija doprinelo je razvoju svesti građana o aktuelnim temama. Novinari su počeli da odlaze na najudaljenije lokacije, donoseći autentične izveštaje i snimke, a gledaoci su imali osećaj prisustva na licu mesta. Vizuelnost i brzina prenosa informacije postale su naročito važne u vremenima kriza, ratova ili prirodnih katastrofa, kada je javnost očekivala brza i pouzdana saopštenja.

Televizija je pružala mogućnost da se edukativni sadržaji dovedu direktno u domove gledalaca. Za razliku od tradicionalnih medija, gde se edukacija svodila na pisane forme ili, u slučaju radija – zvučne formate, televizija je mogla da prikaže demonstracije uživo, eksperimente i predavanja, uz korišćenje ilustracija, grafikona i intervju sa stručnjacima. Emisije poput onih iz oblasti nauke, kulture, putopisa ili stranih jezika značajno su doprinele popularizaciji znanja i podizanju opšteg nivoa informisanosti publike. Mnoge države i obrazovni sistemi počeli su da koriste televiziju kao produženu ruku škola i univerziteta, pogotovo u udaljenim i ruralnim krajevima gde nije postojala neposredna mogućnost realizacije visokokvalitetnog školovanja.

Vremenom su se razvili obrazovni kanali, slični britanskom BBC-u ili američkom PBS-u, koji su kombinovali različite formate, od dečjih edukativnih animiranih filmova do univerzitetskih predavanja i naučno-popularnih serijala. Ovakvi kanali doprineli su unapređenju životnih veština i opšte kulture gledalaca.

Zabavni sadržaji, poput fikcijskih serija, filmova i muzičkih emisija, pomogli su televiziji da privuče široku publiku svih generacija i društvenih slojeva. U poređenju s radiom i štampom, televizija je nudila znatno intenzivnije iskustvo: gledaoci su mogli da prate koncertne nastupe ili humorističke serije iz udobnosti svojih domova, uz doživljaj koji je do tada bio rezervisan za bioskopske ili pozorišne sale. Veliki broj produkcijskih kuća počeo je da snima fikcione serije specijalno za televiziju, a popularne emisije poput takmičarskih kvizova ili šou-programa privukle su masovni auditorijum i kreirale nove industrije oglašavanja.

Sport je doživeo pravu renesansu popularizacijom televizije, naročito od kada su

počeli direktni prenosi utakmica i takmičenja. U poređenju s novinama koje su objavljivale rezultate naknadno, ili s radiom gde se prenos oslanjao na deskriptivnu moć komentatora, TV prenos omogućio je gledaocima da vide svaki detalj na terenu. To je stvorilo globalnu publiku za različite sportove, pa su događaji poput Svetskog prvenstva u fudbalu ili Olimpijskih igara postali planetarni fenomen. Tako je televizija iznedrila čitavu sportsku ekonomiju zasnovanu na marketinškim ugovorima, sponzorstvima i ogromnim prihodima od prodaje prava za prenos mečeva.

Pojava kablovske i satelitske televizije uvela je suštinske inovacije u načinu distribucije i diversifikacije programa. Umesto da se oslanjaju isključivo na klasični zemaljski signal koji je imao ograničen domet i broj kanala, gledaoci su mogli da se povežu na kablovsku mrežu i uživaju u desetinama, a kasnije i stotinama kanala. Satelitski prijem, pak, omogućio je pokrivanje izuzetno velikih geografskih područja jednim signalom, čime je gledalište postalo globalno.

Televizija je postala dostupna čak i u regionima gde je *klasična* zemaljska mreža bila teško izvodljiva ili preskupa. Ovo je bilo naročito značajno za ruralna i planinska područja, kao i za zemlje sa slabije razvijenom infrastrukturom. Kablovski i satelitski operateri ponudili su korisnicima različite programske pakete – od osnovnih, sa svega nekoliko kanala, do naprednih, s pregršt specijalizovanih kanala (informativni, filmski, sportski, dečji, naučni itd.).

Kablovske i satelitske platforme dovele su do kreiranja potpuno novih formata i kanala usmerenih na specifične interesne grupe. Za razliku od nekadašnje, uglavnom jednosmerne, javne ili komercijalne televizije s nekoliko univerzalnih kanala, korisnici su sada mogli da biraju programe o kulinarstvu, automobilizmu, istoriji, geografiji ili ekstremnim sportovima. Na ovaj način televizija je postala ne samo generalni izvor informacija i zabave, već i medij visokog stepena specijalizacije, gde svako može pronaći program po svom ukusu.

Ovaj model je dodatno podstakao razvoj reklama, marketinga i pretplatničkih usluga. Istovremeno, sve veći broj produkcija počeo je da se finansira isključivo putem kablovskih/satelitskih mreža, zaobilazeći tradicionalne nacionalne emitere. Time je televizija, iako već snažna u pogledu kulturnog i društvenog uticaja, dodatno učvrstila svoj položaj kao dominantan medij, pogotovo u zemljama sa razvijenom pretplatničkom publikom.

Globalne medijske korporacije i licenciranje programa

Razvoj kablovske i satelitske televizije otvorio je vrata formiranju velikih medijskih korporacija. Kompanije kao što su *Disney*, *News Corporation* (danas *21st Century Fox*), *Time Warner* (danas *Warner Bros. Discovery*), *HBO Max*, postale su nosioci franšiza koje se plasiraju u gotovo svim delovima sveta. Kupujući postojeće kanale ili osnivajući sopstvene kanale i servise, ove korporacije su nametnule

jedinstvene programske šeme, koje su delimično prilagođene lokalnim tržištima. Licenciranje emisija, filmova, serija i formata postalo je izuzetno unosan posao. Globalne medijske korporacije stvorile su kompleksan sistem za proizvodnju i distribuciju sadržaja na svim kontinentima. S jedne strane, one su donele raznolikost i pristupačnost svetskih sadržaja, omogućivši da se, recimo, američke serije gledaju istog dana i u Evropi ili Aziji, ali i da se korejske drame prikazuju u Latinskoj Americi. S druge strane, ovaj proces je doveo do homogenizacije ukusa i programa, jer se mnoge emisije snimaju po *proverenim komercijalnim* obrascima, a koprodukcije se fokusiraju na sadržaj za univerzalnu, globalnu publiku. Ipak, svaka zemlja i dalje pokušava da sačuva deo sopstvenog identiteta, uvodeći domaće produkcije kroz zakonsku regulaciju minimalnog udela lokalnog programa.

Digitalna televizija i televizija visoke definicije

Digitalna televizija i televizija visoke definicije predstavljaju značajan napredak u modernom informisanju i zabavi, nudeći brojne prednosti kako gledaocima, tako i emiterima. Ove prednosti uglavnom se odnose na poboljšanja u kvalitetu slike i zvuka, efikasnije korišćenje radio-frekventnog spektra, kao i nove mogućnosti za interaktivnost i personalizaciju sadržaja.

Proces prelaska sa analognog na digitalno emitovanje u Evropi trajao je godinama i odvijao se prema smernicama Evropske unije i Međunarodne telekomunikacione unije (ITU). Ključni razlozi za gašenje analognog signala uključivali su potrebu za efikasnijim korišćenjem frekvencija, koje su kasnije korišćene za mobilnu telefoniju, unapređenje kvaliteta slike i zvuka, kao i mogućnost razvoja interaktivnih televizijskih usluga. Digitalni signal omogućava emitovanje većeg broja kanala u istom frekventnom opsegu koji je ranije zauzimao samo jedan analogni kanal, uz značajno smanjenje smetnji i degradacije signala. Pored toga, digitalne tehnologije podržavaju elektronske programske vodiče (EPG) i dodatne usluge koje su unapredile iskustvo gledanja.

Mnoge evropske zemlje započele su proces digitalizacije već krajem prve decenije XXI veka. Skandinavske zemlje i Nemačka završile su prelazak na digitalno emitovanje do 2008. godine. Do 2012. godine, većina zemalja, uključujući Francusku, Italiju i Španiju, uspela je da ugasi analogne signale, uz povremena kašnjenja na regionalnim nivoima. U poređenju sa evropskim standardima, Srbija je kasnila u procesu gašenja analognog signala. Početni planovi, u skladu sa preporukama Međunarodne telekomunikacione unije i standardima DVB-T, predviđali su gašenje analognog signala do 2013. godine. Međutim, zbog regulatornih i infrastrukturnih izazova, Srbija je ovaj proces završila 7. juna 2015. godine. Zbog kašnjenja, Srbija je preskočila implementaciju DVB-T standarda, pa je odmah usvojila tehnološki napredniji DVB-T2 standard.

DVB-T i DVB-T2 razlikuju se ne samo po efikasnosti, već i po tehnologijama koje koriste za prenos i kompresiju podataka. **DVB-T** koristi MPEG-2 standard za

kompresiju video sadržaja, koji je bio dominantan u vreme njegovog uvođenja. MPEG-2 pogodan je za emitovanje sadržaja u standardnoj definiciji (SD) i ograničenoj visokoj definiciji (HD), ali ima relativno visoku potrošnju frekvencijskog spektra. DVB-T2, s druge strane, koristi napredniji standard kompresije – H.264/AVC (*Advanced Video Coding*) ili čak H.265/HEVC (*High Efficiency Video Coding*) u novijim implementacijama. Ove tehnologije omogućavaju značajno smanjenje veličine video fajlova bez gubitka kvaliteta, što je posebno važno za emitovanje sadržaja u Full HD (1920x1080) i 4K (3840x2160) rezoluciji. U pogledu definicije, DVB-T uglavnom podržava rezolucije SD (720x576 piksela) i HD (1280x720 piksela) u ograničenoj meri. DVB-T2, međutim, omogućava emitovanje sadržaja u Full HD, 4K, pa čak i eksperimentalne formate kao što je 8K (7680x4320 piksela).

Pioniri u emitovanju HD i Full HD formata bili su SAD i Japan, gde su prvi televizijski kanali visoke definicije pušteni u rad na prelasku iz XX u XXI vek. U Evropi, BBC u Velikoj Britaniji i nemački javni servisi ARD i ZDF, počeli su eksperimentalno emitovanje u HD formatu nekoliko godina kasnije. U Srbiji se uvođenje HD kanala dešavalo postepeno. Najpre su kablovski operatori nudili HD sadržaj kao dodatnu uslugu, a domaći TV kanali su najpre emitovali isključivo preuzeti program (najčešće sportski) u HD formatima.

4K (Ultra HD) rezolucija predstavlja naredni korak u televizijskoj evoluciji, donoseći četiri puta više piksela od Full HD formata. Pored same rezolucije, 4K standard često prati i napredak u većem dinamičkom opsegu (skr. HDR od eng. *High Dynamic Range*), što uključuje veći kontrast, tamnije crne tonove i realističniji prikaz boja. U Evropi, BBC je vršio eksperimentalna 4K emitovanja određenih događaja, a pojedine sportske stanice nudile su prenos utakmica fudbalske Premijer lige (*Premier League*) u 4K. Kada je reč o Srbiji, dostupnost 4K kanala još uvek je ograničena na posebne kanale kablovskih ili IPTV provajdera koji u svojoj ponudi imaju određene sportske ili dokumentarne kanale snimane u Ultra HD formatu.

8K je još noviji i napredniji format, koji donosi čak šesnaest puta veću rezoluciju u odnosu na Full HD. Iako se 8K televizori i dalje retko nalaze na tržištu zbog visoke cene i ograničenog sadržaja u toj rezoluciji, oni predstavljaju jasan pokazatelj pravca u kom se kreće televizijski razvoj. Japan i Južna Koreja su nesumnjivi pioniri u 4K i 8K emitovanju. Japanski javni servis NHK počeo je eksperimentalno 8K emitovanje još tokom Olimpijskih igara u Rio de Žaneiru 2016. godine.

Jedna od najvećih prednosti digitalne televizije jeste mogućnost uvođenja različitih interaktivnih servisa. Interaktivna TV (tzv. *Smart TV* usluge ili napredne IPTV/Kablovske platforme) omogućava gledaocima da biraju zvučne kanale (npr. komentare na različitim jezicima) ili uglove snimanja tokom sportskih događaja. Takođe, nekada su dostupne dodatne informacije o sadržaju koji se emituje, usluga video na zahtev (eng. *Video on Demand* – skr. VoD), odloženog gledanja programa ili snimanja programa.

Internet striming

U proteklih nekoliko decenija, razvoj interneta i dostupnost širokopoljasnih tehnologija (eng. *broadband technologies*) doveli su do nastanka novih oblika audio-vizuelne ponude, koja je u velikoj meri promenila način na koji korisnici gledaju televizijski i video sadržaj. Pored tradicionalnih emitera, koji su dugo bili jedini izvor televizijskog programa, danas se gledaoci sve češće oslanjaju na onlajn servise i platforme koje nude mogućnost individualne kontrole reprodukcije sadržaja.

YouTube i slične veb-platforme otvorile su vrata potpuno novom modelu kreiranja i distribuiranja video sadržaja. Za razliku od prošlih vremena, kada je proizvodnja video materijala zahtevala skupu opremu, studije i saradnju s velikim emiterima, danas skoro svako kreira i objavljuje sadržaj na internetu. Na taj način izgubljena je granica između gledaoca i kreatora. Ovakva demokratizacija produkcije omogućila je da kreativci iz bilo kog dela sveta mogu da se izraze i dođu do publike, gradeći sopstvene brendove ili čak zarađujući putem oglasa i sponzorstava. S druge strane, količina proizvedenog i dostupnog sadržaja je postala izuzetno velika, što korisnicima otežava pronalaženje kvalitetnog sadržaja. Algoritmi platformi, često favorizuju *klikbejt* sadržaj i kontroverzne teme u cilju povećanja zarade. Takođe, bez uredničke kontrole i jasnih profesionalnih standarda, kvalitativni i etički kriterijumi često su dovedeni u pitanje, što kao ishod ima pojavu dezinformacija i sl.

Sledeći veliki iskorak u transformaciji tržišta televizijskog sadržaja jeste popularizacija striming servisa kao što su *Netflix*, *Amazon Prime*, *Disney+*, *HBO Max*, *Apple TV+*... Ove platforme nude bogatu videoteku filmova, serija i drugih emisija, dostupnih u bilo kom trenutku i na različitim uređajima – od pametnih televizora do mobilnih telefona. U početku, ovi servisi su uglavnom distribuirali postojeće sadržaje, ali su relativno brzo otpočeli produkciju sopstvenih serija i filmova, što je dodatno povećalo njihovu popularnost i konkurentnost. Tržišni rezultat je da sve više korisnika odustaje od kablovske pretplate i prelazi isključivo na striming platforme. Prednosti koje donose za gledaoce su sloboda u izboru sadržaja, kao i nimalo ili malo reklama, mogućnost bindžovanja i pristup različitim sadržajima iz celog sveta. Međutim, korisnici često moraju da se pretplate na više različitih servisa kako bi pratili sve sadržaje koji ih zanimaju, što dovodi do finansijskog opterećenja. Takođe, velike platforme su u položaju da diktiraju trendove produkcije, a u želji za što većom gledanošću ponekad se forsiraju standardizovani formati ili sadržaji, namenjeni masovnoj publici, nauštrb kreativne raznolikosti.

Tradicionalno sedenje pred televizorom u određenom terminu sve više ustupa mesto individualnom rasporedu gledanja, prilagođenom tempu savremenog života. Sve veći broj servisa oslanja se na algoritamsko preporučivanje sadržaja, čiji je cilj da korisnicima ponudi naslove slične onima koje su već gledali ili ocenili pozitivno. S jedne strane, algoritmi olakšavaju snalaženje u velikim videotekama,

s druge strane, ove tehnologije mogu stvoriti tzv. balon filter (eng. *filter bubble*), pa korisnici ostaju zarobljeni u krugu sličnih žanrova i tema.

Konvergencija medija i budućnost video produkcije

Televizija, film i internet više nisu odvojene celine. Razvoj savremenih tehnologija i promene u navikama korisnika doveli su do procesa konvergencije medija. Pojam konvergencije u savremenoj medijskoj teoriji snažno je popularizovao američki teoretičar Henri Dženkins (Henry Jenkins). On pod *konvergencijom* podrazumeva ne samo tehnološko spajanje različitih formata, već i promenu odnosa između kreatora i potrošača sadržaja. Za njega je ključno to što publika sve više aktivno učestvuje u kreiranju, komentaranju i deljenju sadržaja na različitim platformama, čime se briše granica između pasivnog gledaoca i tradicionalnih medijskih *centara moći*. Dženkins navodi da u eri konvergencije sadržaj teče kroz više različitih kanala istovremeno, a da su pojedinci spremni da ga prate i stvaraju zajednice gde god ga pronađu. Tamo gde su nekada postojale jasne barijere između profesionalnog i amaterskog, sada se otvara prostor za zajednički rad i participaciju, dok se sami medijski proizvodi transformišu kroz interakciju s publikom. Npr. film ili serija prvobitno namenjeni televizijskoj publici mogu se prikazivati u bioskopu ili na striming servisu, dok istovremeno veliki filmski studiji sve češće produciraju sadržaje isključivo za onlajn platforme.

Kako se broj platformi povećava, a tehnologije razvijaju, ključno je kreirati strategije koje će obuhvatiti sve relevantne kanale i uređaje. Multi-platformski pristup znači da jedan sadržaj može biti distribuiran i prilagođen različitim okruženjima – od televizijskih ekrana i bioskopa, preko računara i pametnih telefona, sve do VR i AR uređaja. U budućnosti se očekuje još snažnija integracija videa sa internetom stvari (eng. *Internet of Things* - skr. IoT) i drugim pametnim uređajima koji će moći da personalizuju korisničko iskustvo.

Virtualna realnost (VR), proširena realnost (AR) i interaktivni sadržaji

Tehnološka evolucija dodatno se ubrzava pojavom virtualne (VR - Virtual Reality) i proširene realnosti (AR - Augmented Reality). U sferi zabave i edukacije, VR omogućava korisnicima da urone (eng. *immerse*) u virtuelne svetove i interaktivno komuniciraju sa onim što se dešava oko njih. AR, s druge strane, obogaćuje realno okruženje digitalnim elementima koji pružaju dodatne informacije, kontekst ili zabavni sadržaj. Primena ovih tehnologije stvara različite kreativne izazove, jer je neophodno osmisлити priče i scenarije koji su prilagođeni novim oblicima pripovedanja u prostoru, sa npr. više putanja priče.

Uz ovakve pomake, razvoj VR i AR formata, interaktivnih priča i adaptivnih narativa verovatno će postati deo uobičajene ponude vodećih medijskih kuća i nezavisnih producenata.

Pitanja za proveru znanja

1. Koji su najraniji uređaji koji su omogućili iluziju pokreta i kako su funkcionisali?
2. Koje su ključne inovacije koje su braća Limijer donela u razvoj kinematografije?
3. Šta je kamera opskura i kako je ona uticala na razvoj filmske tehnologije?
4. Kako je uvođenje zvuka promenilo filmsku industriju i produkciju?
5. Koji su bili prvi pokušaji dodavanja boje u filmove i kako se razvio Technicolor?
6. Kako su VHS i DVD formati uticali na način gledanja video sadržaja?
7. Šta je digitalna tranzicija u televiziji i koje su prednosti DVB-T2 standarda?
8. Kako je razvoj televizije promenio društvene navike i učinio video sadržaj dostupnijim?
9. Koje su razlike između formata NTSC, PAL i SECAM?
10. Kako su striming platforme poput transformisale industriju video sadržaja?
11. Koji su ključni faktori koji su omogućili širenje globalne televizijske mreže?
12. Kako je pojava pametnih telefona i tableta promenila način gledanja video sadržaja?
13. Šta je značaj konvergencije medija i kako je uticala na savremenu video produkciju?
14. Na koji način su društvene promene uticale na razvoj žanrova i formata video sadržaja?

Literatura

- Ajzenštajn, Sergej M.** – *Montaža atrakcija: eseji iz teorije filma*, Beograd: Nolit, 1964.
- Bazen, Andre** – *Šta je film?* 1–4, Beograd: Institut za film, 1967.
- Bordvel, Dejvid** – *Naracija u igranom filmu*, Beograd: Filmski centar Srbije, 2013.
- Bordwell, David, Janet Staiger, Kristin Thompson** – *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960*, London: Routledge, 1985.
- Bordwell, David, Kristin Thompson** – *Film Art: An Introduction*, New York: McGraw-Hill, 1979.
- Bordwell, David, Kristin Thompson** – *Film History: An Introduction*, New York: McGraw-Hill, 2010.

- Bordwell, David** – *The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies*, Berkeley: University of California Press, 2006.
- Castells, Manuel** – *The Rise of the Network Society*, Oxford: Blackwell, 1996.
- Cook, David A.** – *A History of Narrative Film*, New York: W. W. Norton & Company, 2004.
- Ellis, John** – *Visible Fictions: Cinema, Television, Video*, London: Routledge, 1982.
- Gomery, Douglas** – *The Hollywood Studio System: A History*, London: British Film Institute, 2005.
- Gunning, Tom** – *The Cinema of Attractions: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde*, u: *Early Cinema: Space, Frame, Narrative*, London: British Film Institute, 1990.
- Jenkins, Henry** – *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York: New York University Press, 2006.
- Jenkins, Henry, Sam Ford, Joshua Green** – *Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Networked Culture*, New York: New York University Press, 2013.
- Kracauer, Siegfried** – *Theory of Film: The Redemption of Physical Reality*, Princeton: Princeton University Press, 1997.
- Manovič, Lev** – *Jezik novih medija*, Beograd: Clio, 2015.
- Mittell, Jason** – *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*, New York: New York University Press, 2015.
- Monaco, James** – *How to Read a Film: Movies, Media, and Beyond*, New York: Oxford University Press, 2000.
- Musser, Charles** – *The Emergence of Cinema: The American Screen to 1907*, Berkeley: University of California Press, 1994.
- Pudovkin, Vsevolod I.** – *Film Technique and Film Acting: The Cinema Writings of V. I. Pudovkin*, London: Vision Press / New York: Grove Press, 1958.

2

Filmski jezik

Sadržaj i cilj poglavlja

Ovo poglavlje razmatra koncept filmskog jezika kao sistema znakova i simbola koji omogućava uspešnu komunikaciju između stvaralaca i publike. Kroz analizu osnovnih jedinica filma – slike (frejma), kadrova, scena i sekvenci – objašnjen je način na koji se tvorbeni elementi kombinuju i formiraju složene narativne i vizuelne celine. Posebna pažnja posvećena je ulozi montaže, kompozicije slike i drugih filmskih tehnika, u stvaranju značenja i prenošenju ideja i emocija. Istaknuto je da filmski jezik nije ograničen samo na filmsku umetnost, već se primenjuje i u video i televizijskoj produkciji. Poglavlje se završava diskusijom o filmu, kao najvišoj jedinici filmskog jezika i njegovom značaju kao dinamičnog medija koji omogućava različite interpretacije kroz interakciju s publikom.

Cilj poglavlja je da pruži čitaocima temeljno razumevanje filmskog jezika i njegovih osnovnih elemenata, kao i da ih upozna s načinima na koje film, video i televizija prenose značenja. Poglavlje podstiče čitaoce da posmatraju ove medije kao povezane i fleksibilne forme koje dele zajednički vizuelni jezik, teže razvoju medijske pismenosti i kritičkog razmišljanja, pružajući alate za analizu i interpretaciju savremenog vizuelnog stvaralaštva.

Ovo poglavlje počinje neobičnim pitanjem: postoji li filmski jezik? Naredne strane ovog poglavlja daju mogući i logičan odgovor na to pitanje – da filmski jezik sigurno postoji. Ovaj odgovor dalje implicira da mora postojati i skup pravila koje definišu takav jezik, a koji po analogiji s govornim i pisanim jezikom, nosi ime gramatika. Međutim, treba napomenuti da brojni teoretičari filma smatraju da film nije jezik, iz ovoga sledi da kao nejezik, film ne može imati ni skup strukturalnih pravila koja bi ga uredila u gramatiku. Treba spomenuti i one teoretičare koji su u filmu videli jezik, ali su smatrali da strukturalna pravila, (manje-više) jasno definisana i precizna (kakva jeste gramatika nekog jezika), ne odgovaraju filmu kao umetničkom mediju, zbog čega skup tih pravila ne bi trebalo nazivati gramatikom filmskog jezika.

Razlog za veliki broj različitih pogleda na film i filmski jezik, tj. na ono što film gradi i čini, prisutno je od samih početaka filma (i filmske umetnosti), a traje i danas. Film je, na početku, kao tehnički izum bio sličan fotografiji (dok je fotografija donekle slična slikarstvu ili skulptorstvu). Takođe, film je vizuelnu reprezentaciju priče delimično preuzeo od pozorišta (koje je svoje priče najčešće crpelo iz književnosti). Upoređivanje filma sa drugim umetnostima, stvorilo je živu i dugotrajnu debatu o tome šta je film.

Ako se pojam *jezik* uzme u najširem smislu, kao sistem znakova i simbola komunikacije za prenošenje značenja između dve ili više strana, može se lako primetiti da film poseduje sve osnovne karakteristike jezika jer uspešno ostvaruje osnovnu funkciju svakog jezika – komunikaciju. Stepem razumljivosti i svrsishodnosti komunikacije može biti manji ili veći, kako u govornom i pisanom jeziku, tako i u npr. programskim jezicima, pa i u filmskom jeziku. Uspešnost komunikacije zahteva razumevanje znakova i simbola određenog jezika između strana koje učestvuju u komunikaciji.

Odgovor na pitanje s početka ovog poglavlja mogao bi da glasi: postojanje filmskog jezika ili sistema komunikacije koje koristi film, koji bi gledaocu većim delom bio razumljiv, podrazumeva poznavanje osnovnih filmskih sredstava, znakova i simbola. Za pojedinca koji želi da snimi film, neophodno je da poznaje sredstva filmske komunikacije – filmski jezik. Težnja pojedinih teoretičara filma, naročito u doba najvećeg razvoja semiologije, da između svih činioca jezika (npr. glasova, slova, slogova, reči i sl.) pronađu pandan u filmu (npr. frejm, kadar, scena) pokazala se kao delimično uspešna, ali i iz ugla filmske prakse nesvrsishodna. Nije potrebno (a ni moguće), postaviti znak jednakosti između govornog i pisanog jezika s jedne strane, i filmskog jezika s druge. Međutim, jasno je da ukoliko filmski stvaraoци dobro poznaju i uspešno koriste elemente filma, manje ili više filmski pismena publika će ih uglavnom razumeti. Filmski jezik je izuzetno razvijen, a njegova brojna pravila omogućavaju lakšu i uspešniju komunikaciju između filmskih stvaralaca i publike. Kada se filmskim jezikom ovlada, kao što je slučaj s govornim i pisanim jezikom, otvara se mogućnost i za kršenje pravila, inoviranje i

stvaranje novih oblika filmske komunikacije.

Filmski jezik nastao iz filmske umetnosti ima direktne paralele sa audio-vizuelnim jezikom koji koriste televizijska i video produkcija. Osnovne jedinice filma – kadar, scena i sekvenca – predstavljaju univerzalne elemente naracije i vizuelnog izraza, prisutne i u drugim medijima. Fikcijski serijski formati, reklame i drugi video formati oslanjaju se na iste principe kompozicije kadra, upotrebe svetla, boja i pokreta kamere kako bi preneli značenja. Na primer, ritam montaže u televizijskim serijama često je brži nego u filmu, prilagođen pažnji publike i tempu emitovanja, dok kratki video formati za društvene mreže koriste sažetu naraciju i simboliku kako bi brzo uspostavili značenje i ostvarili efikasnu komunikaciju. Istovremeno, kadar u video produkciji prilagođava se različitim uređajima za gledanje, pri čemu se vertikalni i horizontalni formati optimizuju za ekrane mobilnih uređaja, zadržavajući osnovna načela vizuelne komunikacije. Premda se film, televizijska i video produkcija razlikuju po tempu, trajanju i pojedinim tehničkim karakteristikama, osnove njihovog vizuelnog jezika proizlaze iz filma, odnosno filmskog jezika. Zbog toga će u ovom poglavlju posebna pažnja biti posvećena osnovnom audio-vizuelnom jeziku pokretnih slika, koji je uspostavio standarde za savremenu audio-vizuelnu komunikaciju u različitim medijima, formama i žanrovima.

NAPOMENA

Za potrebe ilustracije pojmova o kojima će biti reči, snimljena je kratka televizijska emisija u formi tok-šoua, koja će poslužiti kao primer osnovnih jedinica filma. Emisija se može pogledati u celosti, kao prikaz raznovrsne upotrebe filmskih planova, kadrova i načina na koje je moguće raskadirati jednostavnu emisiju sa dva gosta i voditeljem, a da pritom zadrži vizuelnu dinamiku i pored svedene scenografije i statičnih učesnika.

Skeniranjem priloženog QR koda možete pogledati kompletnu emisiju.

U nastavku poglavlja dodatni QR kodovi će voditi na odabrane inserte i njihove varijacije, kako bi se ilustrovala specifičnost svake pojedinačne filmske jedinice.



Osnovne jedinice filma

Osnovne jedinice filma čine zasebne elemente koji grupiranjem stvaraju veće filmske jedinice, koje na kraju kombinovanjem i čine film. Ove jedinice, poređane od najmanje do najveće su: slika², kadar, scena i sekvenca, a u pojedinim podelama i film ukoliko čini deo npr. trilogije, franšize i sl.

Slika (frejm)

Slika (eng. *frame*) je najmanja statična jedinica filma. U analognom filmu to je najmanji isečak filmske trake. U digitalnom filmu to je slika nastala osvetljavanjem senzora, konverzijom signala u vertikalni i horizontalni niz piksela koji formira bitmapu predefinisane veličine.

Brzina reprodukcije nekog snimka određuje se prema broju slika po sekundi (eng. *frames per second*, skr. *fps*). Zbog lakšeg razumevanja i diferencijacije koje nosi univerzalni pojam *slika*, u nastavku teksta, kao i u ustaljenom govoru filmskih i televizijskih radnika u našoj zemlji, koristiće se odomaćeni pojam frejm. Rani filmovi imali su uglavnom 16 frejmova po sekundi, pri čemu je pokret bio delimično isprekidan i artifičijelan, što se zadržalo oko 30 godina od nastanka filma. Privid glatkog pokreta nastaje zbog **perzistencije vida**, prilikom čega ljudsko oko i mozak zadržavaju sliku određeno vreme nakon što je izvor svetlosti prestao da stimuliše mrežnjaču oka, čineći u ljudskoj svesti pokret neisprekidan. Danas je još uvek u upotrebi filmski standard od 24 frejma po sekundi (čime se postiže neisprekidan i prirodan pokret). Ovaj standard javio se tokom procesa standardizacije sinhronog snimanja zvuka uz film. Za standardizaciju je zaslužan izum vitafona (a ne nekog drugog izuma, od kojih su neki imali 20 ili 22 fps), koji je postao standard za sinhrono snimanje zvuka s filmom. Naime, disk od 16 inča se okretao zatom brzinom od 33 i 1/3 obrta po minuti (eng. *rpm*), čije je ukupno trajanje 11 minuta, što je odgovaralo i vremenu da se reprodukuje 1000 fita filmske trake (čija je brzina reprodukuje 90 fita po minuti).

Pojedini filmovi snimani su i u većim brzinama protoka trake u cilju postizanja realističnijeg prikaza pokreta. Tako je trilogija *Hobit* (2012, 2013, 2014) snimana u 48 frejmova po sekundi, dok je u pojedinim eksperimentalnim produkcijama i IMAX bioskopima brzina išla do 120 frejmova po sekundi za npr. film *Bili Lin – heroj* (2016). Međutim, reakcije gledalaca na veće brzine protoka frejmova bile su podeljene. U pozitivne reakcije se ubrajaju bolje prikazivanje detalja, glatkiji pokreti, smanjenje zamagljenja koje nastaje kao posledica pokreta (eng. *motion blur*). U negativne reakcije se ubrajaju osećaj gledanja kompjuterske igre ili jeftine televizijske produkcije, a ne filma i to zbog neprirodnog realizma.

Televizijska slika je često sastavljena od još manjih elemenata, **poluslika** (eng.

2 U televizijskoj produkciji, najmanja tehnička jedinica je poluslika, a najveća jedinica može biti bilo koja televizijska forma: reklama, vesti epizoda serijskog programa, sportska utakmica i sl.

field, odomaćeno *fild*), i to dve koje zaredom formiraju frejm. U evropskom PAL televizijskom standardu u jednoj sekundi se smenjuje 50 poluslika tj. 25 frejmova. U SAD, Japanu, ali i na drugim tržištima broj frejmova varira od 29.97 do 60. Ovo je važno napomenuti zbog podešavanja produkcijske opreme koja je ponekad (iako namenjena za korišćenje u Evropi) predefinisano podešena na američki standard. Isti slučaj je i sa (polu)amaterskim sredstvima za snimanje, među koje spadaju pametni telefoni i drugi uređaji.

Kadar

Kadar (fr. *cadre* - okvir, ram) verovatno jenajspecifičniji element filma jer predstavlja najmanju pokretnu (dinamičku) jedinicu filma. Glavne odlike kadra su jedinstvo radnje, mesta i vremena. Kadar prikazuje sliku koja je nastala sa izabrane tačke gledanja i koja prati određeni filmski prizor (koji čine: ambijent, ambijentalno-atmosferska stanja, likovi, zbivanja, predmeti), od kojih se i tačka gledanja i prizor mogu menjati, istovremeno zadržavajući kontinuitet³.

Kadar kao prizor koji obuhvata vidno polje objektiva kamere stoji nasuprot prostoru izvan kadra – naziva se *off* prostor, koji gledalac naslućuje, zamišlja i konstruiše. Uređeni filmski prizor naziva se i mizanscen. Međutim, pojam **mizanscen** koji dolazi iz pozorišta, i ukazuje na raspoređivanje i kretanje glumaca na pozornici u odnosu na scenografiju i predmete, a shodno trenutnim potrebama i zahtevima dramske radnje. Pojavom filma, direktno je prenet u tada novi medij, pri čemu je zadržao iste odlike bez obzira na postojanje kamere. Ipak, da bi se pozorišni mizanscen transformisao u filmski mizanscen, neophodno je, planiranjem filmskog prizora, uspostaviti nove odnose koje pogoduju filmu (i kameri). Iz pojma mizanscen je izveden i filmski pojam **mizankadar** koji ukazuje na raspored i kretanje glumaca unutar kadra s jedne strane i kamere, koja pokretom u određenom položaju ulazi u prostor kadra, s druge strane. Najveća razlika između ova dva pojma je upravo u kameri koja može imati promenjivu poziciju promatranja filmskog prizora za razliku od (najčešće) fiksne pozicije gledalaca pozorišne predstave. Takođe, filmski mizanscen je podložan montaži koja omogućuje npr. promenu plana, istovremeno zadržavajući kontinuitet radnje.

Kadar obuhvata više parametara slike među kojima su najznačajniji: filmski plan, kompozicija i raspored/odnos vizuelnih elemenata, rakurs itd. Ponekad, pojam kadar govori i o funkciji i značenju koje ima u odnosu na prethodni ili naredni kadar unutar veće celine. Kada značenje dolazi iz niza kadrova, tada se govori o konotativnom značenju, a kada je nezavisno od susednih kadrova ili se kadar posmatra nevezano od susednih kadrova onda je reč o denotativnom značenju kadra.

3 Unutar jednog kadra diskontinuitet je moguć ukoliko, namerno ili slučajno, nedostaje nekoliko frejmova zbog čega trzaj u prizoru postaje primetan, zbog čega dolazi do skoka u kadru.

Kadar se može se definisati i tehnički, dvojako: snimateljski i montažno. U prvom slučaju, to je snimak koji je nastao kontinuiranim radom kamere, a u drugom, kadar je neprekinuti deo snimka između dva reza. Montažni kadar po pravilu je kraći od snimateljskog kadra, mada mogu biti i jednakog trajanja.

Trajanje kadra se određuje prema sledećim elementima kadra: vrsta sadržaja, veličina plana, pokret kamere, pokret unutar kadra, vrsta osvetljenja, kao i kontekst u kojem se kadar nalazi. Podela kadrova na *duge* i *kratke* potiče iz teorije filma, ali mnogi autori smatraju da ona ne može biti strogo objektivna kategorija, jer trajanje kadra zavisi i od subjektivne percepcije i od konteksta u kojem se kadar koristi. Ako se ova teorijska podela uzme kao polazna osnova, tada se u praksi razlikuju dugi i kratki kadrovi. Dugi kadar traje po pravilu više od minuta, a sadrži veći broj vizuelnih i auditivnih informacija za čiju je percepciju potrebno duže trajanje. Ovaj kadar može imati razvijen mizankadar filmskog prostora. Kratki kadar po pravilu traje jednu sekundu ili kraće, a sadrži mali broj vizuelnih i auditivnih informacija, za čiju percepciju nije potrebno dugo trajanje. Najčešće, u pitanju je kompozicioni jednostavan kadar u krupnom filmskom planu.



PUSTI VIDEO ►



2.1 Primer dugog i kratkog kadra

Podela prema trajanju na duge i kratke kadrove ne mora uvek da koincidira sa vremenskim trajanjem kadra. Sa druge strane, ako se zanemari ova teorijska podela, pojmovi dugog i kratkog kadra mogu se posmatrati i kao percepcijske kategorije, koje ne zavise isključivo od stvarnog trajanja kadra već od količine informacija u njemu i odnosa prema susednim kadrovima. Subjektivno, kratak kadar okružen dugim kadrovima može delovati još kraće, dok dugi kadar u nizu kratkih može izgledati još duži, zbog čega je potrebna velika montažna veština u prelasku s kratkih na duge kadrove i obratno. Savremeni dugometražni igrani filmovi mogu imati i više od 3 000 kadrova. S druge strane, postoje brojni eksperimenti sa malim brojem kadrova od kojih je film *Konopac* (1948) Alfreda Hičkoka (Hitchcock), možda i najpoznatiji, snimljen u svega 10 kadrova (trajanje filma 80 minuta), ali postoje i brojni noviji primeri od kojih se izdvaja *1917.* (2019) Sema (Sam) Mendesa, koji je sniman u 34 kadra koji su neprimetno spojeni u naizgled dva dugačka kadra (trajanje filma 119 minuta).

U odnosu na **stanje kamere**, kada je ona nepomična ili pokretna, razlikuju se

statični i dinamični kadrovi. **Statični kadar** snimljen je statičnom kamerom. Njegova funkcija je da zadrži radnju na istom mestu, da prikaže određenu situaciju, ambijent i opiše lik i njegovo raspoloženje. Ovakav kadar, tehnički je uglavnom manje izazovan za realizaciju od pokretnog. **Dinamični kadar** se realizuje pokretom kamere. Posедуje dve dinamičke osobine: u njemu se stalno izmenjuju filmski planovi i to od bližeg (odnosno užeg), do daljeg (odnosno šireg), i obratno. Takođe, ovde se kompozicija neprestano transformiše, odnosno izgled pozadine se menja drugačijom brzinom nego što je to slučaj sa prednjim planom. Uz pokret kamere, u dinamičnom kadru se najčešće kreću i likovi i objekti. Često je trajanje ovakvih kadrova duže, jer se smenjuje više različitih radnji koje ne zahtevaju montažni rez. Za dinamične kadrove potrebno je isplanirati raspored likova i objekata s kojima pažljivo treba uskladiti pokret kamere.



PUSTI VIDEO ▶



2.2 Primer statičnog i dinamičnog kadra



PUSTI VIDEO ▶



2.3 Primer plitkog (plošnog) i dubinskog kadra

Prema **rasporedu pažnje po dubini prostornog polja**, razlikuju se dubinski i plitki (plošni) kadrovi. **Dubinski kadar**, aranžiran je po dubini prostornog polja, a sastavljen je od više podjednako oštih prizora, od kojih pojedini prizori zauzimaju prednji plan, a drugi zadnji plan. Ovakav kadar se realizuje promenama veličine objekata i likova (kombinovanjem različitih filmskih planova), razlikama između svetlog i tamnog, kao i neobičnim uglovima snimanja. Karakteristično je da se pokret u filmskoj slici ne postiže montažnim rezom već transformacijama u samom kadru. Najčešće se gradi oko ose snimanja, po kojoj se likovi slobodno kreću približavanjem/udaljavanjem, u zavisnosti od značaja koji imaju u datom trenutku. Kada kadar ima više različitih zbivanja poređanih po nivoima ravni po

dubini kadra, tada je planove moguće izbrojati i nazvati ih redom, od tačke pogleda ka horizontu, tada prvi plan čine oni likovi i objekti koji su najbliži, drugi plan se nalazi iza njih, a potom, redom, slede treći, četvrti, peti plan itd. **Plitki kadar** (plošni kadar) ima oštrinu na jednoj distanci u prizoru, zbog čega su predmeti dalje ili bliže od te tačke neoštri (izvan fokusa). Ovakav kadar koncentriše pažnju na jednu ravan u dubini prostornog polja, dok ostatak slike ne ometa percepciju radnje koja je od značaja.

U odnosu na **prikaz filmske stvarnosti**, odnosno posmatrača, kadar može biti objektivni, subjektivni i polusubjektivni (pseudosubjektivni). **Objektivni kadar** prikazuje realnost onakvom kako je gledalac vidi i čuje, a čime se postiže identifikacija sa vidnim poljem kamere, što gledaoca stavlja u poziciju prisutnog i nevidljivog svedoka radnje. **Subjektivni kadar** prikazuje realnost onakvom kako je vidi (i čuje) lik. Subjektivni kadar se po svojoj veličini/dinamici/trajanju ne razlikuje od objektivnog, već razlika postoji samo u montažnom kontekstu, jer subjektivnom kadru prethodi onaj u kome lik s pažnjom gleda u određenom pravcu, zbog čega se svaki sledeći kadar doživljava kao isečak stvarnosti viđen očima tog lika. Na kraju, postoji **polusubjektivni kadar** koji prikazuje realnost kakvom je vidi i čuje gledalac, ali iz tačke gledanja veoma slične onoj koju u filmskom prizoru zauzima lik, koji je takođe vidljiv u kadru. Takođe, ovaj kadar se po veličini, dinamici i trajanju ne razlikuje od objektivnog i subjektivnog kadra, ali ga je lako prepoznati po sadržini jer se u njemu nalazi lik koji je okrenut leđima kameri.



PUSTI VIDEO ►



2.4 Poređenje objektivnog, subjektivnog i polusubjektivnog kadra

Osobine kadra su: preglednost, uravnoteženost i dinamičnost. Za preglednost kadra od najvećeg značaja je izbor odgovarajućeg plana, za uravnoteženost kompozicija i raspored elemenata u slici, a za dinamičnost promena vizuelnih elemenata u kadru. Svakako, za sve ove osobine kadra značajni su: osvetljenje, boje, uglovi snimanja, vizija snimatelja da adekvatno kadrira određeni deo scene itd.

U odnosu na veličinu i sadržinu prikaza, postoje različite vrste kadrova. Najširi je **kadar za uspostavljanje prostora** (orijentacioni kadar, eng. *establishing shot*) koji prikazuje čitav prostor neke scene i sve aktere u njoj. Nalazi se na početku

scene (često i na početku filma) nakon čega će se u narednim pojedinačnim kadrovima filmski prizor predstavljati parcijalno. Slično njemu, **kadar za ponovno uspostavljanje prostora** (reorijentacioni kadar, eng. *re-establishing shot*) snimljen je u širem planu, a ima funkciju prostornog orijentira u sceni kojoj je prethodio niza krupnijih planova. Funkcija ove vrste kadra je da se gledalac bolje orijentiše u filmskom prostoru. Između ova dva kadra nema razlike u sadržini, veličini ili trajanju, već u redosledu pojavljivanja.



PUSTI VIDEO ▶



2.5 Primer kadra za uspostavljanje i kadra za ponovno uspostavljanje prostora

Master kadar (eng. *master shot*) označava dve različite pojave. U prvom slučaju, sličan je kadru za uspostavljanje prostora, ali sa akcentom na likove, prikazuje ključne aktore i glavnu radnju, kao i važne elemente ambijenta u kojima se oni nalaze i snima se u širem planu. U drugom slučaju, naziva se i **master scena**. Ukoliko se snima jednom kamerom, uobičajeno je snimanje u više dublova (u celosti ili u delovima); prvi dubl se snima u širem planu, dok se kasniji snimaju u krupnijim planovima (američki, srednje krupni i krupni), koji se u toku montaže spajaju u scenu. Ukoliko se master scena snima s više kamera, jedna kamera snima u širem planu, dok druga (treća itd.) snima komplementarne kadrove u različitim planovima. Smena ovih kadrova se kasnije se u montaži povezuje u scenu. U oba slučaja master kadar (scena) se snima dinamično.



PUSTI VIDEO ▶



2.6 Primer master i insert kadra, kadra umetka, katavej kadra i međukadra

Insert kadar (eng. *insert shot*) je krupniji kadar koji prikazuje detalj glavne radnje (delovi tela, predmeti i sl.) ranije započete u širem planu. Insert kadar može, ali ne mora, biti vidljiv u širokom planu koji je prethodio. Dakle, insert kadar može da

uvede potpuno novi element koji iz prethodne tačke gledanja, u širokom planu, nije bio vidljiv. Njegova sadržina usmerava pažnju na razumevanje dramskog toka. Insert kadar može biti snimljen iz suprotnog položaja kamere u odnosu na master kadar. Neretko, on se planski snima kao rezervni kadar zbog rešavanja eventualnih problema u procesu montaže, u spajanju dva široka plana. U drugom značenju, ali kao **insert** (bez reči kadar) odnosi se na kadrove, scene ili sekvence, koji se umeću u drugi film. Tada je svakako uobičajeno da slika ne bude istog kvaliteta, stila, pa čak ni okvira. Insert tada ima za cilj da ilustruje, dokumentuje ili na drugi način poveže neku ideju u celinu. Ovo značenje pojma insert je ono najčešće u upotrebi u dokumentarnom filmu. Sličan insert kadru je **kadar umetak** (eng. *cut-in shot*), koji takođe predstavlja prelazak sa šireg na krupniji plan, ali uvek onog detalja koji je već bio vidljiv u širem planu. Ovaj kadar pruža dodatnu informaciju i skreće pažnju na detalj unutar scene koji je važan za razumevanje radnje ili emocija. Snima se iz bilo kog položaja kamere i može se koristiti za postepenu promenu ose u montaži.

Katavej kadar (eng. *cutaway shot*) povezan je sa glavnom radnjom, ali nije direktno fokusiran na njenu suštinu, već je komentariše. On prekida glavnu radnju drugim kadrom u kojem se glavna radnja ne vidi. Njegova česta primena je da prikaže reakciju lika koji posmatra glavnu radnju, ali se može koristiti i za prikaz sećanja, vizije ili razmišljanja lika u glavnoj radnji, a može nositi simbolično značenje vezano za kadar koji mu prethodi. Na kraju, **međukadar** (eng. *intercut*) je sličan katavej kadru, s tim što prekida glavnu radnju komentarom, dopunom ili reakcijom na nju, stvarajući novu paralelnu radnju (kroz buduće međukadrove), pri čemu zadržava opšti kontinuitet. Međukadar se često koristi za skraćivanje realnog vremena koje je potrebno kako bi se se glavna radnja prikazala, ali i približili prostori u diskontinuitetu. Međukadar se razlikuje od običnog katavej kadra jer aktivno povezuje radnje koje se dešavaju istovremeno ili su povezane pričom, dok katavej kadar obično služi kao prekid ili dodatni kadar bez nužne simultanosti. U drugom značenju, koje je izvedeno funkcijom početnog međukadra, stvara se istoimena montažna tehnika **paralelna radnja** (eng. *intercutting*) u kojoj se naizmenično prikazuju dve ili više odvojenih radnji koje se dešavaju istovremeno ili u različitim trenucima. Ovi kadrovi se brzo smenjuju kako bi se stvorila veza između radnji, obično sa ciljem da se prikaže simultanost događaja, povežu različiti zapleti i poveća napetost.

Prema sadržini i kompoziciji postoje različiti kadrovi čija terminologija upućuje na druge osobine kadra (filmski plan, ugao snimanja i slično). **Pojedinačni kadar** ili jednoplan (eng. *single shot*) prikazuje izdvojeno jednog od dvojice ili više prisutnih aktera u sceni, bilo da nešto govori, radi ili reaguje na aktivnost drugih. Najčešće se snima u krupnijim filmskim planovima. **Dvoplan** (eng. *two-shot*) predstavlja vrstu filmskog kadra u kojem su snimljena dva lika u istoj sceni. Najčešće se snima u krupnijim filmskim planovima, spoljnim suprotnim ili paralelnim položajem

kamere. Slično dvoplanu, ali s tri lika u kadru gradi se i troplan. **Kadar preko ramena** (eng. *over-the-shoulder shot*) prikazuje dva lika, od kojih je jedan okrenut licem kameri (anfas), a drugi se snima otpozadi. Akter koji se snima anfas nalazi se u zadnjem planu, a akter koji se snima otpozadi u prednjem planu. Snima se spoljnim suprotnim položajem kamere. Po pravilu, ovakav kadar u montaži dobija funkciju polusubjektivnog kadra.



PUSTI VIDEO ▶



2.7 Primer pojedinačnog kadra, dvoplana i kadra preko ramena



PUSTI VIDEO ▶



2.8 Primer podeljenog ekrana i kompozitnog kadra

Na kraju, postoje kompleksni kadrovi koji nastaju različitim tehnikama spajanja više kadrova u jedan. **Podeljeni ekran** (eng. *split screen*) podrazumeva postavljanje više posebnih kadrova, najčešće razmaknutih okvirom, po površini jednog kadra. Ovakav kadar omogućava prikaz simultanog događaja (npr. telefonskog poziva) na dva mesta u isto vreme. Danas ima češću upotrebu u televizijskoj produkciji nego na filmu (npr. kada se tokom glavnog programa sa terena javlja reporter). **Kompozitni kadrovi** (eng. *composite shot*) kombinuju više slika u slojevima (npr. likovi, pozadina, predmeti, specijalni efekti itd.) tako stvarajući novu komponovanu, kompleksnu sliku, koja daje privid stvarnosti. Kompozitni kadrovi se izvode različitim tehnikama: hroma-ki efektom (eng. *chroma key effect*), upotrebom kompjuterski generisanih slika (eng. skr. *CGI*), a ranije i slikanjem po filmskoj traci. Njihova najčešća upotreba je pri snimanju opasnih, masovnih ili lokacijski izazovnih scena, kao i u fantastici kada je potrebno dodati bića ili predmete koji u stvarnosti ne postoje. Danas nije neobično da kompozitni kadrovi nemaju za cilj prikazivanje privida stvarnosti, već oni postaju specifična forma filmskog jezika. Tako, ukoliko u kadru vidimo da lik koristi neki komunikacioni

uređaj sa ekranom i nešto na njemu radi, umesto da u detalju vidimo konkretan uređaj, njegov sadržaj biće jukstaponiran u kadru, a gledalac to neće doživeti kao nerealnu sliku, već kao deo stvarnosti.

Scena

Scena (fr. *scène*) je sledeća, veća, filmska jedinica koju najčešće čini više kadrova, a koji omogućavaju da se neprekidno prati tok jednog prizora, istovremeno zadržavajući samostalnost i celovitost. Po pravilu scena podrazumeva jedinstvo radnje, ali i prostora i vremena u određenom prizoru. Scena⁴ se smatra za prvu, najmanju, pripovednu jedinicu filma, njena uloga je da pruži nove informacije, dodatno razvije likove ili pokrene zaplet.

U zavisnosti od vrste prizora koji scena obuhvata, a naročito ukoliko je radnja kontinuirano praćena, bez vidljivih diskontinuiteta, scenom se može nazvati i prizor koji se postupno premešta u drugi prostor, sve dok likovi i radnja zadržavaju kontinuitet. Ipak, u slučaju izmeštanja u novi prostor i pored kontinuiteta koji se uspostavlja zahvaljujući likovima i pretežno kontinuiranoj radnji, često će promena ambijenta prirodno usloviti promenu u delanju likova, što onda treba nazvati novom scenom. Dakle, scenu u najvećem broju slučajeva zaokružuje celovito delanje likova koji su u datom prizoru, u okviru jednog prostora, nešto uradili, dogovorili se, sukobili, saznali i sl.

Tokom scene koja je sastavljena iz više kadrova, dolazi do promene tačke gledanja, što zahteva naročitu pažnju u montaži kako bi se zadržao kontinuitet. Scena, svakako, dopušta određena skraćivanja (elipse) i diskontinuitete, ali oni ne smeju narušiti zbivanje koje je u centru pažnje, koje treba da zadrži privid potpunog kontinuiteta. U ovom slučaju govori se o skraćivanju poznatih, predvidivih ili repetitivnih radnji, odnosno onih čijim izostavljanjem neće doći do narušavanja utiska o celovitosti.

Scene su često obeležene (na početku ili kraju) različitim filmskim sredstvima kakav je npr. kadar za (ponovno) uspostavljanje prostora ili detaljem, na koji se fokusira pažnja gledalaca. Ovo dovodi do osećaja zaokruženosti prizora u sceni, čak i kada dati prizor ne obiluje važnim informacijama ili događajima. Pored vizuelnih znakova, scena može imati i zaokruženu zvučnu sliku kroz specifične ambijentalne zvuke na nivou scene ili muziku (koja može biti prisutna u jednom delu ili tokom trajanja čitave scene). Bez obzira na to, zvučna podloga neretko može biti most između scena (da započne u jednoj, a završi se u drugoj), tako da je kombinacija vizuelnih i auditivnih elemenata biva ono što zaokružuje scenu.

Iz ugla produkcije, ono što određuje scenu je tačka gledanja prizora, odnosno

⁴ Ponekad se u filmskoj praksi neadekvatno koristi pojam scena koji je preuzet iz pozorišta (fizički prostor na pozornici u kome se odvija predstava) i označava prostornu odrednicu, da objasni filmski prizor na filmskom setu na kome se snima.

generalna pozicija kamere. Dakle, izmeštanje kamere u drugi položaj ili prostor iz koga se snima isti prizor označava novi kadar, dok se promena prostora, vremena ili kontinuiteta radnje označava kao nova scena u knjizi snimanja. Na osnovu scene i njenih kadrova kasnije se izrađuje razrada knjige snimanja i lista kadrova. Izuzetak je snimanje u jednom kadru, kada će i promena prostora koja je u kontinuitetu, biti označena kao ista scena. Tada se scena najčešće izvodi u dugom, a uvek u dubinskom kadru, bez montažnih prekida i naziva se **kadar-scena**. Ovakve scene se uglavnom javljaju u uvodnim delovima filma ili kao deo montažnih sekvenci. U njima se teži da važan događaj bude obuhvaćen u jednom kadru. Slična kadar-sceni je kadar-sekvencija, o čemu će više reći bitnije.

U scenariju i knjizi snimanja, scena se obeležava brojem, uz koji se dodaje naziv ambijenta, oznaka za snimanje u eksterijeru (na otvorenom, skr. EXT od eng. *exterior*) ili u enterijeru (u zatvorenom, skr. INT od eng. *interior*). Pored toga, navodi se doba dana i ukoliko je to važno, godišnje doba ili vremenski uslovi.

Sve ove napomene pišu se velikim slovima, na primer: 4 EXT LUKA, JUTRO, ZIMA, MAGLA.

Scene se mogu razlikovati prema dramaturškom i narativnom kriterijumu. **Dijaloška scena** je uglavnom statična, s likovima koji izgovaraju dijalog u mestu, uz minimalne pokrete tela, čime se naglašava važnost izgovorenog, a ne odvlači pažnja pokretom. Ovakve scene se snimaju uglavnom komplementarnim uglovima snimanja (spoljnim/unutrašnjim položajima kamere), približavanjem/udaljavanjem po osi snimanja.

Opšte scene uglavnom su dinamične, a prizor (vizuelni i auditivni) se raznovrsno kadrira zbog boljeg razumevanja događaja koji slede ili onih koji su mu prethodili. **Deskriptivne scene** prikazuju statičnu situaciju, predmet, prostor ili pejzaž. **Akcione scene** su zasnovane na akciji i reakciji, tiču se potere, fizičkog sukoba ili nesrećnog slučaja. Za pravilno izvođenje akcionih scena naročito je važno očuvanje kontinuiteta jer se izvode paralelnom montažom uz smenu subjektivnih/objektivnih kadrova.

Prema dramskim motivima mogu se razlikovati: ljubavne scene, scene nasilja, komične scene, scene potere i sl.

Pored narativne funkcije, scena može biti nosilac teme i motiva filma. Tema, odnosno centralna ideja ili poruka filma, npr. ljubav članova porodice koji su zbog rata razdvojeni, može biti prikazana kroz odnose razdvojenih likova u novoj sredini, kako kroz ljubav koju pronalaze u odnosu s drugima, tako i kroz nerazumevanje, odbijanje, pa i mržnju. Sve ovo može se prikazati kroz delanje, dijalog, muziku itd. Takođe, motivi u vidu predmeta koji se pojavljuju u više scena, specifičnih muzičkih tema koje su vezane sa prikazivanjem određenog lika u priči, doprinose stvaranju koherentnog sveta priče sa dodatnim porukama koje ne moraju biti direktno prikazane.

Sekvenca

Sekvenca (fr. *séquence*) predstavlja veću filmsku jedinicu od scene (s kojom deli izvestan broj sličnosti). Pojedini teoretičari osporavaju svršishodnost razlikovanja scene i sekvence. Sekvencu najčešće čini veći broj scena, a samim tim i veći broj kadrova. Međutim, za razliku od scene koja podrazumeva jedinstvo radnje, prostora i vremena u određenom prizoru, sekvenca ne mora da prati kontinuirano delanje likova, već često obiluje većim elipsama ili paralelnom montažom. Sekvenca nije produkciona jedinica filma, koja se označava u scenariju – ona se prepoznaje iz gotovog filma i to ukoliko film ima određene teme i manje celine koje su predstavljene nekom tipičnom vrstom sekvenci (uvodna sekvenca, sekvenca potere, dijaloška sekvenca, završna sekvenca i sl.). Na osnovu ovoga, može se zaključiti da film ne mora imati sekvence.

Pojedini filmovi imaju stilski izdvojene veoma duge kadrove koji se nazivaju **kadar-sekvenca**. To su pripovedno zaokruženi, veoma važni delovi filma s posebno kompleksnim mizanscenom. U poređenju sa kadar-scenom, kadar-sekvenca po pravilu zauzima (naj)značajnije delove filma.

Film

Uzimajući u obzir prethodno objašnjene jedinice filmskog jezika (frejmove, kadrove, scene i sekvence), može se reći da je **film** najveća jedinica filmskog jezika, nastala povezivanjem manjih elemenata. Navedenim načinom povezivanja manjih jedinica, uobličava se zaokružen i samostalan tekst⁵. Ključnu ulogu u ovom procesu ima montaža, koja funkcioniše ne samo kao tehnička operacija spajanja, već i kao umetnička praksa koja usmerava pažnju gledaoca, kreira ritam i gradi značenje kroz kombinaciju vizuelnih i zvučnih elemenata. U tom smislu, film se u teorijskim radovima i analitičkim pristupima može definisati kao *najviša* jedinica filmskog jezika, oslanjajući se na sistematsko i funkcionalno povezivanje manjih celina – od vizuelnih mikro-elemenata sve do složenih narativnih konstrukta. Ovo naposljetku rezultira složenim, zaokruženim i logičnim tekstom koji komunicira priču, atmosferu, ideje i emocije. Važno je istaći da film ne treba posmatrati kao zatvoreni sistem značenja, već kao dinamičan tekst, čije značenje nastaje u interakciji s gledaocima, pri čemu gledalac kroz svoj društveni, kulturni i individualni okvir doprinosi formiranju i recepciji konačne poruke. Na taj način film kao najviša značenjska jedinica nije samo tehnički ili umetnički proizvod, već i komunikativni čin, otvoren za različite interpretacije.

5 U savremenoj teoriji uobičajeno je da se film, roman ili bilo koje drugo umetničko *delo* više ne naziva tako, već *tekstom*. Razlog za ovu promenu je u današnjem razumevanju recepcije, tj. činjenice da film ili roman nisu statične, zatvorene, i unapred definisane celine, već otvoreni sistemi značenja koji se stalno (re)interpretiraju. Kako navodi Roland Bart (Roland Barthes), pojam *tekst* sugerise mrežu značenja, odnosa, kôdova i konteksta, koji se mogu čitati na različite načine, u zavisnosti od čitaoca/gledaoca i društveno-kulturnog okvira. Tako npr. film nije samo gotov proizvod već tekst koji poziva na aktivno tumačenje.

Serijali i franšize predstavljaju svojevrsne nadjedinice filmskog jezika, koje nadilaze pojedinačne filmove, stvarajući složenije narativne i estetske celine. Za razliku od filma, koji se posmatra kao najviša samostalna jedinica filmskog jezika, serijali i franšize povezuju više filmova u širi okvir. Najčešće, oni su povezani tzv. narativnim linijama, tematskom koherencijom, zajedničkim svetom priče⁶ i estetskim kontinuitetom. Oni funkcionišu kao metatekstovi, u kojima svaki film može biti samostalna celina, ali istovremeno doprinosti izgradnji veće nadjedinice. Serijali kao što su *Marvel Cinematic Universe*, predstavljaju primer kako serijali mogu postati delovi veće strukture koja nudi kompleksne pripovedne tokove. Ove nadjedinice ne samo da imaju vlastitu dramaturgiju, koja se proteže kroz više delova, već često koriste pojedinačne filmove za istraživanje zasebnih podzapleta unutar šireg okvira. Jedan od najboljih primera ovakvog pristupa može se videti u trilogiji *Gospodar prstenova*. Svaki film u trilogiji – *Družina prstena* (2001), *Dve kule* (2002) i *Povratak kralja* (2003) – funkcionišu kao samostalna narativna celina sa sopstvenim zapletom i razrešenjem, ali njihova prava vrednost dolazi do punog izražaja tek kada se trilogija posmatra kao koherentna, dobro strukturisana celina. Konačno, serijali i franšize predstavljaju proizvod savremene filmske industrije, jer kao složene jedinice, ne samo da povezuju, već i proširuju granice onoga što se smatra najvišom jedinicom filmskog jezika.

Pitanja za proveru znanja

1. Šta je filmski jezik i koje su osnovne karakteristike koje ga definišu?
2. Po čemu se filmski jezik razlikuje od govornog ili pisanog jezika?
3. Koje su osnovne jedinice filma i kako se one međusobno povezuju?
4. Šta je frejm i kakvu ulogu ima u filmskom jeziku?
5. Kako brzina reprodukcije (fps) utiče na percepciju pokreta u filmu?
6. Šta je kadar i po čemu je specifičan kao filmska jedinica?
7. Koja je razlika između statičnog i dinamičnog kadra?
8. Kako se razlikuju objektivni, subjektivni i polusubjektivni kadrovi?
9. Šta je scena i kako se definiše u odnosu na kadar?

6 Svet priče (eng. *storyworld*) odnosi se na imaginarni univerzum u kojem se odvija film. Taj svet uključuje pravila, likove, događaje, lokacije, vremenske okvire i odnose između elemenata priče koji čine jedinstveni kontekst u kojem se radnja razvija. Svet priče ima koherentnu unutrašnju logiku koja omogućava publici da ga doživi kao celovito i konzistentno okruženje. Na primer, *Srednja Zemlja* (eng. *Middle Earth*) predstavlja svet priče koji obuhvata specifične geografske lokacije, likove, mitsku istoriju i pravila magije, koji svi zajedno stvaraju bogat i dosledan okvir za nasrativ. Svet priče ne mora biti smešten u žanr fantastike – može biti realističan, kao što je npr. Los Anđeles u filmu *Noćne hronike* (2014), gde kroz mračnu atmosferu grada, likove i moralne dileme koje oblikuju radnju, film gradi koherentan i upečatljiv svet priče.

10. Šta je sekvenca i po čemu se razlikuje od scene?
11. Kako montaža povezuje osnovne filmske jedinice i doprinosi naraciji?
12. Šta je kadar-scena i po čemu se razlikuje od kadar-sekvence?
13. Šta je master kadar i kako se koristi u filmskoj produkciji?
14. Kako insert kadar i katavej kadar doprinose naraciji filma?
15. Šta je kompozitni kadar i koje tehnike se koriste za njegovu realizaciju?
16. Koje su razlike između dijaloških, perceptivnih i akcionih scena?
17. Kako serijali i franšize proširuju koncept filmskog jezika i naracije?

Literatura

- Bart, Roland** – *Smrt autora*, u: *Polja*, Novi Sad: Kulturni centar Novi Sad, 1984.
- Barthes, Roland** – *Image, Music, Text*, New York: Hill and Wang, 1977.
- Bazen, Andre** – *Šta je film?* 1–4, Beograd: Institut za film, 1967.
- Bordvel, Dejvid** – *Naracija u igranom filmu*, Beograd: Filmski centar Srbije, 2013.
- Bordwell, David** – *Poetics of Cinema*, New York / London: Routledge, 2007.
- Bordwell, David, Kristin Thompson** – *Film History: An Introduction*, New York: McGraw-Hill, 2010.
- Eko, Umberto** – *Otvoreno djelo*, Sarajevo: Veselin Masleša, 1965.
- Eko, Umberto** – *Teorija semiotike*, Beograd: Nolit, 1979.
- Filmska enciklopedija*, Zagreb: Jugoslavenski leksikografski zavod „Miroslav Krleža“, 1986–1990.
- Hall, Stuart** – *Encoding/Decoding*, u: *Culture, Media, Language: Working Papers in Cultural Studies 1972–79*, London: Hutchinson, 1980.
- Leksikon filmskih i televizijskih pojmova*, Beograd: Fakultet dramskih umetnosti, 1993.
- Mez, Kristijan** – *Jezik i kinematografski medijum*, Beograd: Nolit, 1975.
- Mez, Kristijan** – *Ogledi o značenju filma*, knj. 1–2, Beograd: Nolit, 1973–1978.
- Monaco, James** – *How to Read a Film: Movies, Media, and Beyond*, New York: Oxford University Press, 2000.
- Omon, Žak** – *Teorije sineasta*, Beograd: Clio, 2006.
- Omon, Žak, Alen Bergala, Mišel Mari, Mark Verne** – *Estetika filma*, Beograd: Clio, 2006.
- Stam, Robert** – *New Vocabularies in Film Semiotics: Structuralism, Post-Structuralism and Beyond*, London / New York: Routledge, 1992.
- Stojanović, Dušan** – *Film: Teorijski ogledi*, Sarajevo: Veselin Masleša, 1986.
- Turković, Hrvoje** – *Teorija filma*, Zagreb: MeanderMedia, 2012.
- Turković, Hrvoje** – *Umjeće filma - esejistički uvod u film i filmologiju*, Zagreb: Hrvatski filmski savez, 1996.

3

Forme audio-vizuelnog izraza

Sadržaj i cilj poglavlja

Ovo poglavlje istražuje različite forme i formate u audio-vizuelnoj produkciji, uključujući film, televiziju i savremene video sadržaje. Klasifikacija ovih medijskih izraza često se oslanja na tradicionalne kategorije poput rodova, vrsta i žanrova. Međutim, ove kategorije nisu uvek dovoljne za razumevanje kompleksnosti televizijskih i digitalnih video produkcija. Zato se za njih predlaže dodatna podela na forme i formate kao ključne kategorije analize. Poglavlje naglašava razliku između forme, koja se odnosi na osnovni tip audio-vizuelnog izraza i njegov odnos prema stvarnosti i formata, koji predstavlja produkcionu, organizacionu i distribucionu okvir emisije ili filma, što omogućava preciznije razumevanje raznovrsnih audio-vizuelnih tekstova. Pored toga, detaljno se analizira način na koji televizijske i video produkcije preuzimaju filmske žanrovske modele, paralelno sa razvojem specifičnih TV i video formata koji se ne uklapaju u klasične žanrovske podele preuzete iz igranog filma. Na kraju, posebna pažnja posvećena je hibridnim formatima, kao i novim digitalnim video oblicima, koji se razvijaju izvan klasične televizijske i filmske industrije, ali postaju nezaobilazan deo globalne medijske produkcije.

Cilj ovog poglavlja jeste da pruži pregled klasifikacija audio-vizuelnih sadržaja kroz različite teorijske i produkcione kategorije, polazeći od filmskih rodova (igrani, dokumentarni i eksperimentalni film), filmskih vrsta koje se određuju prema trajanju, načinu prikazivanja i kanalu distribucije, kao i filmskih žanrova zasnovanih na prepoznatljivim narativnim i tematskim obrascima. Posebna pažnja posvećena je televizijskim i serijskim formatima, koji se razlikuju prema načinu organizacije narativa (epizodični, serijalni, antologijski), kao i televizijskim programskim formatima poput informativnih, zabavnih, fikcijskih, edukativnih i hibridnih emisija. Poglavlje se završava razmatranjem savremenih digitalnih video formi i formata, uključujući veb-serije, striming sadržaje, podcaste i video formate za društvene mreže, koji dodatno usložnjavaju tradicionalne modele klasifikacije audio-vizuelnog izraza.

Klasifikacija audio-vizuelnih tekstova, bilo da se govori o filmu, televiziji ili video produkciji, nezaobilazan je aspekt za razumevanje, interpretaciju i produkciju. Raznovrsnost formi i izraza u ovim umetničko-medijskim tekstovima često se posmatra kroz tri ključna koncepta: rodove, vrste i žanrove koji predstavljaju osnovne orijentire u analizi sadržaja i strukture. Međutim, ovi pojmovi nisu uvek najbolje rešenje za klasifikaciju tekstova televizijske i video produkcije, često prilagođenih epizodičnoj, serijskoj i poslovnoj logici licenci savremenih medija. Kada je TV i video produkcija u pitanju, umesto navedenih, prioritet treba dati pojmovima forma i format.

Potrebno je naglasiti da klasifikacija audio-vizuelnih tekstova, koja jezički i naizgled logički svoje uporište ima u taksonomskim kategorijama preuzetim iz biologije, ne poseduje uvek hijerarhijsku strukturu. Dakle, klasifikacija audio-vizuelnih dela može biti fluidna i podložna (re)interpretaciji, posebno kada su u pitanju *dela* koja namerno preispituju ili narušavaju granice između rodova, vrsta, žanrova, kao i različitih formi i formata. Takvi primeri pokazuju da brisanje klasifikacionih osobina nije samo kreativna strategija, već i sredstvo za istraživanje novih formi izraza u okviru filmske, televizijske i video produkcije.

Skoro svaki razgovor među prijateljima o nečemu što smo gledali na ekranu počinje izjavom, koja je u biti klasifikacija:

- *volim da gledam naučnu fantastiku,*
- *ne gledam serije,*
- *to je Nolanov film,*
- *u filmu glumi The Rock,*
- *to je dokumentarac sa Netflix-a, ili*
- *uživam u evropskim arthouse filmovima.*

Šta ove izjave govore u kontekstu klasifikacije audio-vizuelnih sadržaja?

Izjava	Rod	Žanr	Vrsta	Forma	Format
<i>volim da gledam naučnu fantastiku</i>	■	■	□	□	□
<i>ne gledam serije</i>	□	□	□	■	■
<i>to je Nolanov film</i>	■	□	■	□	□
<i>u filmu glumi The Rock</i>	■	■	■	□	□
<i>to je dokumentarac sa Netflix-a</i>	■	□	■	□	■
<i>uživam u evropskim arthouse filmovima</i>	■	□	■	□	□

Svaka od njih nosi više slojeva značenja u kontekstu klasifikacije audio-vizuelnih sadržaja. Na primer, neke izjave upućuju na afinitet prema žanru i temama koje su specifične, preferenciju gledanja filma (a ne serija) kao zaokružene narativne strukture ograničenog trajanja, oslanjanje na reputaciju koju određeni filmski

stvaralac ima, distributivnu platformu za koju je namenjen ili geografsko-žanrovske i formatne preferencije. Nijedna od ovih kratkih izjava ne ukazuje na sve kategorije klasifikacije, ali svaka govori o najmanje dve od njih.

Za buduće video producente, razumevanje klasifikacije formi video izraza od suštinskog je značaja. U fazi planiranja, ovo omogućava izbor odgovarajuće strukture u skladu sa svrhom, ciljnom publikom i platformom distribucije. Na primer, produkcija serijalizovane dramske serije zahteva drugačiji pristup od kreiranja dokumentarnog-rijaliti formata ili kratkog promotivnog videa. Zatim, razlika između formi i formata pomaže producentima da bolje razumeju specifičnosti različitih tipova sadržaja. Forma se odnosi na unutrašnju narativnu i estetsku strukturu – kako je priča ispričana, kako je vremenski organizvana, kakav je ritam epizoda, a format, s druge strane, uključuje širi okvir – tip emisije, ciljnu publiku (npr. globalna adaptacija formata poput *Survivor*). Na kraju, poznavanje klasifikacije pomaže producentima u kreativnom odlučivanju. Klasifikacija žanra, na primer, može usmeriti produkciju prema specifičnom stilu, tonovima i vizuelnoj estetici. Razumevanje formi može inspirisati inovacije, kao što je stvaranje hibridnih formata, npr. spoj dokumentarca i fikcije u pseudodokumentarcu (eng. *documentary*).

Konačno, budući producenti kroz poznavanje klasifikacije audio-vizuelnih tekstova, bolje mogu komunicirati s ostalim članovima produkcijskog tima, klijentima ili distributerima. Jasna definicija formata olakšava pripremu produkcijskih dokumenata, proračuna i marketinških strategija. Takođe, producenti koji razumeju klasifikaciju lakše će prilagoditi svoj rad specifičnostima različitih platformi (TV, striming servisi, društvene mreže).

Filmski rodovi

Filmski rod je osnovna kategorija filmske klasifikacije. Prema filmskom rodu, film se deli na:

- igrani,
- dokumentarni,
- eksperimentalni i
- namenski.

Razumevanje filmskih rodova polazi od specifične dvostruke prirode samog filmskog medija: njegove sposobnosti da istovremeno prikazuje prepoznatljiv svet **sličan** našem i da od njega stvara **različit** svet, izmenjen ili apstraktan audio-vizuelni konstrukt filmskim sredstvima (montažom, kadriranjem itd.).

Najčešće se kao primer navodi različit stepen odnosa prema stvarnosti kod igranog i dokumentarnog filma, ali i razlike u načinu korišćenja filmskih sredstava, poput montaže i kadriranja. U igranom filmu fantastike priča deluje uverljivo jer gledalac

u njoj prepoznaje verno sliku sveta. Kada u priči ne bi bilo onih elemenata koji unose razliku (montaža, efekti itd.), sve bi se svodilo na realizam.

Igrani film

Po čemu se igrani film razlikuje od dokumentarnog i eksperimentalnog filma? Osnovno polazište jeste da je priča, odnosno narativ, glavno obeležje igranog filma. Ipak, postoje dokumentarni filmovi koji imaju narativ u većoj ili manjoj meri. Jedno od rešenja za klasifikaciju može biti **fikcionalnost** kao osnovno obeležje igranog filma. Igrani film tada stvara zatvoreni **svet priče** koji može i ne mora da bude stvaran, ali treba da bude koherentan. Igrani film od gledaoca traži da prihvati ovaj svet, bilo da govori o stvarnim događajima koji su već dogodili ili o onima koji nisu i (ne) mogu da se dogode.

Dokumentarni film, s druge strane, prikazuje stvarni svet i stvarne događaje u njemu. Međutim, postoje brojni primeri mešanja osobina jednog filmskog roda s drugim. Tako se npr. u filmu *Forest Gump* (1994) koriste efekti i kompoziti koji glavni lik slikovno jukstaponiraju u arhivske (dokumentarne) snimke istorijskih događaja. U filmu *Vuk s Vol strita* (2013), zasnovanom na stvarnim događajima i autobiografiji Džordana (Jordan) Belforta, lik se direktno obraća kameri (što je znatno češće u dokumentarnom filmu) ili filmovima *Borat* (2006, 2020) gde se u formi pseudodokumentarca mešaju realni događaji, ali i reakcije stvarnih ljudi na prethodno inscenirane okolnosti. Ipak, igrani film i kada koristi odlike dokumentarnog filma, jeste priča o svetu koji je nalik stvarnom, ali ne odražava nužno realne događaje, niti tvrdi da ih verno prikazuje.

Dokumentarni film

Dokumentarni film direktno referiše na stvarnost, za razliku od igranog filma koji se oslanja na fiktionalni svet priče. Dokumentarac tvrdi da prikazuje stvarne događaje ili pojave, a gledalac se navodi da veruje da je ono što vidi, prikaz nečega što postoji izvan filma u **stvarnom svetu**. Za preteču dokumentarnih filmova, mogu se uzeti filmovi atrakcije, koji su prikazivali jednostavne ali stvarne situacije. Dokumentarni film se često u praksi prepoznaje preko stilskih signala: njegov naslov, špica i najave eksplicitno ukazuju na to da je u pitanju stvaran događaj, skoro uvek imaju glas naratora, ponekad i naratora koji je i učesnik, stil snimanja može biti namerno loš, kamera koja podrhtava ili je izvan fokusa, bez idealnog ugla i kompozicije ili adekvatne rasvete. Sve navedeno mogu da oponašaju i igrani filmovi.

Važno je napomenuti da produkcijski, dokumentarac, kao i igrani film, prolazi fazu montaže čime se stvara struktura, film dobija ritam i na kraju – umetničku vrednost. Na nivou kadra najčešće nije moguće odlučiti o tome da li je film dokumentarni ili igrani, već to postaje moguće tek na osnovu sagledavanja veće celine, a ponekad i čitavog filma.

Eksperimentalni film

Eksperimentalni film je treći osnovni rod filmske umetnosti. U odnosu na svet priče igranog filma ili stvarni svet dokumentarnog filma, ovaj filmski rod ne teži uspostavljanju celovitog koherentnog sveta. Ovo se postiže na različite načine: upotrebom neobičnih kadrova, vidljivom montažom, efektima, razbijanjem iluzije stvarnog prostora i doslednosti delanja likova. Neretko, produkcijske tehnike bivaju stavljene u prvi plan čime se ispituju granice filma kao medija. U eksperimentalnom filmu gledalac se raspoloživim filmskim sredstvima podseća na konstrukciju filmske stvarnosti. Ukoliko u filmu postoje elementi fikcije, na nivou priče ili likova koriste se ona sredstva koja namerno onemogućavaju povezivanje u veće koherentne celine, zbog čega ostaju apstraktni i fragmentarni.

Namenski film

Namenski film je filmski rod čija je primarna svrha da prenese određenu poruku, informaciju ili instrukciju prema jasno definisanoj publici i u unapred određenoj funkciji. Osnovni cilj namenskog filma je da bude funkcionalan, edukativan ili promotivan po karakteru. U ovu kategoriju spadaju obrazovni filmovi, propagandni i politički filmovi, industrijski i tehnički filmovi, naučno-popularni filmovi, filmovi za obuku, kao i reklamni i korporativni filmovi. Ključna odlika namenskog filma jeste to što je njegovo postojanje uslovljeno zadatkom da informiše, ubedi, obuči ili promoviše, pri čemu se filmska sredstva (kadriranje, montaža, grafike, naracija) koriste tako da obezbede jasnoću i efikasnost. Slično kao i drugi filmski rodovi, namenski film može koristiti elemente igranog ili dokumentarnog filma, ali njegov osnovni komunikacijski cilj ne sme biti umanjen ili potisnut njihovom upotrebom.

Filmske vrste

Filmske vrste su kategorija sistematizacije audio-vizuelnih sadržaja, zasnovana na produkcionim i distributivnim kriterijumima. One se određuju prema dužini trajanja (kratkometražni, dugometražni, jednodominutni film), načinu prikazivanja (pojedinačno ili u segmentima, odnosno epizodično) i kanalu distribucije filma (bioskopski, televizijski, festival, digitalni film). Kao fleksibilna klasifikacija, filmske vrste se mogu kombinovati s različitim rodovima (igrani, dokumentarni, eksperimentalni) i žanrovima (komedija, drama, horor, SF), omogućavajući prilagođavanje savremenim medijskim formatima.

Trajanje filma

Podela filmova prema trajanju proizašla je iz potrebe za organizacijom bioskopskih repertoara, filmskih festivala, kao i usled produkcionih ograničenja (poput dužine trake). Danas se najčešće razlikuju kratkometražni (do 40 minuta), dugometražni (60–180 minuta) i, kao poseban ekstrem kratkog formata, jednodominutni film.

Kratkometražni film omogućava filmskim autorima da iskažu ideju, atmosferu ili eksperiment u relativno malom prostornom i vremenskom opsegu sa manjim troškovima produkcije. Zbog svega navedenog, reditelji i producenti često biraju smelije narativne strukture i teme koje možda ne bi zaživele u *skupom* dugometražnom projektu. Kratkometražni filmovi se često vezuju za studentsku produkciju ili nezavisne autore, a festivalske selekcije kratkog metra služe kao poligon za otkrivanje novih talenata. Jednominutni film pojavljuje se kao rezultat savremenih trendova u kojima se za gledanje sadržaja, pored klasičnog bioskopskog ekrana, sve više koristi mobilni telefon i društvene mreže. U ovoj formi, trajanje se svodi na simboličkih 60 sekundi, što drastično utiče na strukturu priče. Autori neretko moraju da se oslone na jednu atmosferu, jasan vizuelni motiv ili iznenađujući obrt kako bi efektno iskoristili kratko trajanje filma.

Dugometražni film predstavlja standard komercijalne kinematografije. Zahtevi dugog metra utiču na oblikovanje priče: potrebno je više linija zapleta, razvijeniji likovi, ali i veća produkciona ulaganja. Ovo istovremeno nudi mogućnost da se priča razvija polako i da se gledaoci emotivno vežu za svet priče. Posmatrano iz produkcionog ugla, dugometražni format pruža veći potencijal za bioskopsku distribuciju i veću zaradu, pa se često vezuje za glavne filmske festivale i tržišta.

Kratkometražni format neguje eksperimentalnost i efikasno pripovedanje, dugometražni film traži sveobuhvatan pristup s više slojeva priče i većim budžetom, dok jednominutni film ukazuje na nove medijske navike i potrebu za brzim i efektnim narativnim rešenjima.

Način prikazivanja

Prema načinu prikazivanja, pored **pojedinačnih** (neserijskih) filmova, razlikuju se filmske serije i filmski serijali, produkcijski oblici koji su bili znatno prisutniji do kraja XX veka, a čija je zastupljenost opadala sa razvojem televizijskih i kasnije striming serija.

Filmske serije obuhvataju više epizoda koje zajedno čine jednu narativnu celinu, a svaka epizoda se često može posmatrati kao samostalna filmska celina. Za razliku od klasičnih televizijskih serija (naročito u drugoj polovini XX veka), filmske serije imale su filmski produkcionu pristup i ograničen broj epizoda, pa su nalikovale dugom filmu podeljenom na segmente. Tradicionalne televizijske strukture serija podrazumevale su kraće epizode, planirane reklamne blokove i pripovedanje sa *klifhengerima*⁷. Iako se mini-serije poput *Černobilja* (2019) po stilu, produkcionim standardima i narativnoj formi približavaju filmskim serijama iz prošlosti, one se ne mogu poistovetiti s njima, jer pripadaju savremenim televizijskim i striming

7 Klifhenger (eng. *cliffhanger*) označava narativnu tehniku u kojoj se priča ili epizoda završava na napetom mestu, ostavljajući gledaoca u neizvesnosti kako bi ga motivisala da nastavi praćenje narednih epizoda ili nastavaka. Pojam potiče iz ranih serijskih romana i filmova, gde su junaci često ostavljani na *ivici litice* (engl. *cliff*) kao doslovan prikaz neizvesnosti.

formatima, sa drugačijim produkcionim, distributivnim i recepcijskim uslovima.

Filmski serijali predstavljaju grupu dugometražnih filmova koji pripadaju istom narativnom univerzumu ili nastavljaju priču kroz više nastavaka. Svaki deo može funkcionisati zasebno, ali zajedno pružaju širu sliku o likovima i zapletu. Klasičan primer je *James Bond* serijal, koji obuhvata filmove od *Doktor No* (1962) do *Nije vreme za umiranje* (2021), pri čemu se kroz decenije zadržava prepoznatljiva formula uz promene glumaca, stila i produkcionog konteksta.

Kanali distribucije

Klasifikacija filmova prema načinu distribucije obuhvata bioskopski, televizijski, striming i festivalski film. U savremenoj praksi, granice između ovih kategorija postaju sve poroznije.

Bioskopski film tradicionalno podrazumeva da *delo* ima premijeru i glavni životni ciklus na velikom ekranu. Ipak, čak i ona ostvarenja prvenstveno namenjena bioskopu, neretko istovremeno ili ubrzo potom stižu na digitalne platforme, smanjujući period ekskluzivne bioskopske distribucije.

Televizijski film izvorno se vezivao za premijerno emitovanje na televiziji, uz produkciona i narativna prilagođavanja televizijskom programu i reklamnim blokovima. Međutim, visok produkcijski standard televizijskog filma prisutan je još od druge polovine XX veka, naročito u okviru javnih servisa, poput BBC-a, koji su razvijali televizijske filmove sa izraženim autorskim pristupom i estetskim ambicijama uporedivim sa bioskopskom produkcijom. U savremenom kontekstu, ovaj model dodatno se proširuje kroz velike kablovske mreže i striming servise, čiji budžeti i produkциони uslovi često pariraju holivudskim dugometražnim filmovima.

Striming film značajno doprinosi brisanju tradicionalnih granica između bioskopske, televizijske i digitalne distribucije. Striming platforme proizvode i distribuiraju visoko budžetne filmove koji ne prolaze klasičnu bioskopsku distribuciju ili je imaju u ograničenom obimu. Ovakva praksa otvorila je pitanje festivalskih i nagradnih regulativa, jer su pojedini filmski festivali, poput Kanskog, dugo zahtevali da film ima bioskopsku distribuciju kako bi bio uključen u zvaničnu konkurenciju. Slično tome, američka Akademija filmskih umetnosti i nauka vodila je višegodišnje rasprave o minimalnim uslovima bioskopske distribucije za učešće u takmičenju za Oskara. Film *Roma* (2018) Alfonsa Kuarona (Cuarón), kao i niz drugih ostvarenja proizvedenih za striming platforme, osvojio je značajna međunarodna priznanja, čime je u velikoj meri potvrđen njihov status unutar savremene kinematografije i relativizovana podela između *digitalno* i *bioskopski* distribuiranog filma.

Festivalski film predstavlja kategoriju koja naglašava umetničku, autorsku ili eksperimentalnu dimenziju dela, namenjenih prvenstveno festivalskoj, a ne

masovnoj publici. Ipak, savremena distribucijska praksa pokazuje da putanja festivalskih filmova sve češće uključuje digitalnu distribuciju ili saradnju sa striming platformama, tako da film koji je započeo svoj život u festivalskom kontekstu može ubrzo postati dostupan i široj publici putem onlajn servisa.

Filmski žanrovi

Kada se govori o filmskim žanrovima, najčešće se misli na one u igranim filmovima, jer karakteristike žanra/žanrova, imaju snažan uticaj na recepciju gledalaca. Treba napomenuti da se često u literaturi na engleskom jeziku dokumentarni i eksperimentalni filmovi nazivaju žanrom, međutim zbog svih specifičnih obeležja ovih filmova, treba ih klasifikovati kao zasebne rodove, koji potom mogu imati žanrovske karakteristike manje ili više slične onima u igranom filmu ili specifične žanrovske odlike svojstvene (filmskom) rodu kojem pripadaju.

Ali, šta je tačno žanr i kako se definiše? Postoje različiti pristupi definisanja pojma filmskog žanra:

- **tekstualni** - koji se fokusiraju se na prepoznatljive obrasce unutar filmskog teksta (kadrovi, likovi, narativ);
- **strukturalističko-semiotički** - istražuju dubinske strukture i kodifikovane znakove žanra;
- **kognitivni** - naglašavaju ulogu gledaočevih očekivanja i mentalnih obrazaca prepoznavanja žanra;
- **industrijski** - ističu ekonomski interes produkcije i marketinšku funkciju žanra;
- **istorijski** - proučavaju genezu i evoluciju žanra kroz vreme;
- **društveni** - odražavaju društvene vrednosti, norme i probleme u određenom vremenskom periodu.

Uzevši u obzir različite pristupe, **filmski žanr** se može shvatiti kao fluidna kategorija koja počiva na prepoznavanju određenih narativnih, tematskih i ikonografskih obrazaca, pri čemu je uvek podložan promenama koje su uslovljene društveno-istorijskim uzrocima, autorskim eksperimentima i očekivanjima publike. **Podžanr** je specifična varijacija osnovnog žanra koja zadržava ključne karakteristike žanra, ali istovremeno dodaje posebne tematske, stilske ili narativne elemente koji ga razlikuju od drugih filmova istog žanra. Podžanrovi omogućavaju veću preciznost u klasifikaciji filmova i često nastaju kroz kombinaciju žanrovskih obrazaca.

Žanr se ne svodi samo na skup fiksnih pravila ili fiksne šablone naprotiv, režiseri poput Pedra Almodovara (Almodóvar) ili Kventina (Quentin) Tarantina dokazuju da i najstabilniji žanrovski konteksti (melodrama, kriminalistički film, vestern) mogu biti izokrenuti. Slično tome, slučajevi filmova koji naglo menjaju žanr, poput *Parazita* (2019) Bong Džun-hoa (Joon-Ho), koji počinje kao duhovita

porodična drama, a zatim prerasta u napeti triler, ili filmova koji tek usput dodiruju neke žanrovske elemente bez ispunjavanja svih konvencija. Film *Panov lavirint* (2006) Giljerma (Guillermo) del Tora, kombinuje bajkovitu fantastiku i brutalnu ratnu dramu, ukazuje na to koliko je teško postaviti jasne granice i nedvosmisleno utvrditi žanrovsku pripadnost. Ipak, umesto da nas obeshrabri, *otvorena priroda* žanra treba da nas podstakne na dublje sagledavanje njegovih tematskih, formalnih, ali i društveno-kulturnih slojeva. Tek kada se uzme u obzir široka slika – od ikonografskih obeležja, preko narativnih struktura i istorijskih ciklusa, do recepcije publike i uloge filmske industrije – postaje jasno zašto je žanr istovremeno i važan analitički okvir i dinamični prostor inovacije: njegova *fuzzy* logika, kako navodi filmski teoretičar Dejvid Bordvel, omogućava stalno preispitivanje, mešanje i reinterpetaciju, što čuva vitalnost i stvaralački potencijal igranog filma.

Teorijski pristupi žanru

Bordvel i Kristin Tompson (Kristin Thompson), pristupaju žanru pre svega s kognitivnog i istorijsko-analitičkog stanovišta. Oni naglašavaju da žanr nije samo skup stilsko-narativnih konvencija, već i dinamični okvir koji se neprekidno preoblikuje prateći promene društvenih okolnosti, tehnološke uslove produkcije i ukus publike. Takođe, oni ističu da su za uspostavljanje žanrovskih obrazaca podjednako važni formalni aspekti (montaža, mizanscen, zvuk) kao i očekivanja gledalaca koji se oslanjaju na već poznate šablone radi lakšeg praćenja priče. Iz perspektive filmske industrije, Bordvel i Tompson ukazuju na to da žanr služi kao komercijalni alat za segmentaciju tržišta i upravljanje očekivanjima, ali ujedno podstiče inovaciju, jer autori povremeno narušavaju ustaljene recepte radi postizanja *svežine* i umetničke vrednosti. Tako njihova analiza obuhvata tri ključna nivoa: formalno-stilski (kako je film *izgrađen*), istorijsko-kontekstualni (kako se žanr menja u različitim epohama) i recepcijski (kako publika prepoznaje i vrednuje žanr), što zajedno pruža sveobuhvatnu sliku o tome zašto žanrovi nastaju, kako se održavaju i čime kontinuirano privlače pažnju gledalaca.

Dok Bordvel i Tompson naglašavaju kognitivno-istorijski okvir, Rik Altman (Rick Altman) nudi detaljnu analizu na dva nivoa: semantičkom i sintaksičkom – kao ključnim komponentama žanra. Njegov tekstualni odnosno semantičko-sintaksički⁸

pristup, kombinuje analizu prepoznatljivih elemenata (semantika) s načinom na koji su oni međusobno povezani u narativnu ili ideološku strukturu (sintaksa). Na semantičkom nivou žanr obuhvata *prepoznatljive motive, ikonografiju, tipove likova, lokacije i teme koji se učestalo ponavljaju*, dakle karakteristični kostimi,

8 Semantika se bavi značenjem reči (frazu, rečenica i tekstova), a sintaksa se bavi strukturama i pravilima kombinovanja reči. Semantika odgovara na pitanje *Šta to znači?*, a sintaksa odgovara na pitanje *Kako je to složeno?*

tipični likovi (npr. privatni detektiv, *femme fatale*), predmeti (revolver, kaubojski šešir), određene lokacije (Divlji zapad, mračni gradski pejzaž), atmosfera i muzika (npr. maglovita noć uz strašnu muziku) - koji omogućavaju publici i kritičarima da prepoznaju određenu grupu filmova kao sličnu. Na sintaksičkom nivou (narativnom), žanr podrazumeva karakterističan način *strukturisanja priče, odnosa među likovima i vrednosnih opozicija*, rasporeda događaja u filmu (npr. u kom trenutku saznajemo ko je ubica u detektivskom trileru), koju funkciju za razvoj lika i priče ima određeni lik (ko je pomoćnik heroju) ili koje vrednosti promovira film (porodične, tradicionalne, levičarske itd.). Sve navedeno definiše njegovu narativnu ili ideološku sintaksu. Altman dalje veruje da su pored ova dva neraskidiva odnosa (semantičko-sintaktičkog pristupa) važne: dinamička interakcija (odnos očekivanja filmske industrije i publike) i stalna promena pravila određenog žanra. Dakle, Altman veruje da se žanr ne može svesti samo na jedan nivo analize i da se ne može posmatrati izvan istorijskih i kulturnih okolnosti. Stoga se često kaže da njegov pristup uključuje i analizu recepcije (kako publika čita žanr) i produkcije (kako filmska industrija kreira i menja žanrovske obrasce).

Pored ovih uopštenih definicija žanra, pojedini autori i teoretičari naglašavaju i klasifikaciju zasnovanu na rodnom određenju publike ili kreatora, te se u tom kontekstu pominje i tzv. **ženski film**. Ovakav film se uglavnom vezuje za žanrove koji su tematski usmereni prvenstveno na žensku publiku, pri čemu se obrađuju motivi poput porodičnih odnosa, intimnih drama i konflikata. U klasičnom Holivudu, ova klasifikacija je bila popularna tridesetih i četrdesetih godina, kada se verovalo da publiku treba segmentirati prema polu i generisati prihode kroz specifične narativne obrasce (ljubavni trouglovi, žrtve porodičnih odnosa, borba za samostalnost). Ipak, mnoge savremene autorke – na primer, Džejn Kempion (Jane Campion), Kloj Žao (Chloé Zhao), Ketrin Bigelou (Kathryn Bigelow) – osporavaju ograničavajuću etiketu *ženskog filma*, ističući da rod autorke ili ciljna publika ne bi trebalo da sužavaju ni temu, ni vrednovanje dela.

Feminističke teoretičarke poput Lore Malvi (Laura Mulvey), Meri En Done (Mary Ann Doane) i En Kaplan (Ann E. Kaplan) dugo su analizirale kako holivudski narativi i marketing kreiraju rodno kodirane kategorije. S jedne strane, one su ukazivale na važnost prepoznavanja ženske perspektive u filmskoj umetnosti, s obzirom na to da je muškarac tradicionalno zauzimao centralnu poziciju kao subjekat naracije. S druge strane, ove autorke kritikovale su pojam ženskog filma (eng. *chick flick*) jer on u negativnom kontekstu sugerira da su ove priče manje vredne ili usko vezane za *ženske* emocije. U savremenom kontekstu XXI veka, problematika korišćenja pojma *ženski film* postaje još složenija. Dok jedni tvrde da je nužno zadržati fokus na stvaralaštvu žena kako bi se ukazalo na neravnopravan položaj u kinematografiji (npr. pitanje vidljivosti autorki na festivalskim selekcijama ili razlici u budžetima produkcije), drugi smatraju da se ovakvim etiketiranjem filmovi autorki nepravredno smeštaju u svojevrsni geto.

Slično ovome i **kvir film** (eng. *queer film*), odnosno LGBT film, ne klasifikuje se kao poseban žanr, i njegovo prisustvo u savremenoj kinematografiji jasno ilustruje kako se žanrovske konvencije mogu preoblikovati iz perspektive rodne i seksualne različitosti. Teoretičari poput B. Rubi Rič (B. Ruby Rich), Džudit Batler (Judith Butler) i Ričarda Dajera (Richard Dyer) ukazuju na to da se u kvir filmu javljaju prepoznatljive teme (*coming out*, marginalizacija, neuobičajene porodice) i specifična ikonografija. One mogu, primera radi, preuzimati obrasce konvencionalne melodrame, horora ili komedije, ali transformisane u skladu sa subverzivnim pristupom rodnim ulogama i heteronormativnim narativima. Tako se *semantičko-sintaksički* elementi prilagođavaju drugačijoj ideologiji i reprezentaciji. Kvir film predstavlja očigledan primer načina na koji se žanrovske konvencije neprestano menjaju, naročito kada se uzmu u obzir političke i društvene promene koje utiču na produkciju, distribuciju i recepciju.

Iako kvir film predstavlja specifičan primer transformacije žanrovskih konvencija, cela svetska kinematografija, a naročito evropska, prolazi kroz promene usled međunarodnih koprodukcija i fondova, čime se otvaraju nova pitanja o ideološkoj i kulturnoj ulozi kao medija koji oblikuje kolektivne i lične identitete.

Dok holivudski blokbasteri postavljaju globalno dominantne narativne i estetske standarde, u Evropi (ali i širom sveta) sve veći značaj dobijaju međunarodne koprodukcije koje često koordinišu fondovi poput *Euroimages* ili *MEDIA* programa. Ovi fondovi nisu samo finansijski instrumenti, oni, kroz konkursne uslove i prioritete, indirektno utiču na sadržaj i tematske okvire filmova koje podržavaju. U nastojanju da zadovolje različite nacionalne ili regionalne interese, autori i producenti često kombinuju više kulturnih perspektiva u jedinstveni narativni tok, što dovodi do hibridnih žanrovskih formi i specifične evropske poetike. Ovako nastaje dinamična mešavina lokalnih identiteta i univerzalnih motiva, ali i inovativan prostor za dijalog političkih, socijalnih i vrednosnih pozicija. Primećuje se i praksa angažovanja glumaca iz različitih država, pri čemu glumci sličnog govornog područja (poput onih na prostoru bivše Jugoslavije) neretko tumače pripadnike drugih naroda, čime se na simboličkom nivou šalje poruka o pomirenju, tako na primer Jasna Đuričić dobija evropsku filmsku nagradu za najbolju glumicu u filmu *Quo vadis, Aida?* (2020), koji je koprodukcija devet država, a režirala ga je rediteljka Jasmila Žbanić iz Bosne i Hercegovine. Slične tendencije mogu se uočiti i u franko-nemačkim ili italo-francuskim koprodukcijama, gde se izbor glumačke postave koristi kao vid diplomatske i kulturne razmene. Kao rezultat svega iznatog, vidi se da žanrovski obrasci nisu samo prostor za umetničku razmenu, već i za ispoljavanje ili transformisanje ideoloških stavova – bilo da je reč o afirmisanju evropskih ideala integracije, kritici nacionalnih politika ili suptilnom pozicioniranju prema globalnoj kulturnoj hegemoniji. U ovim složenim procesima produkcije i distribucije otvaraju se nova pitanja o načinu na koji film kroz žanr istovremeno može biti nosilac kulturne različitosti i instrument političkog uticaja.

Pregled žanrova igranog filma

Tokom razvoja kinematografije filmski žanrovi su se s jedne strane jasno profilisali, a s druge strane prirodno je dolazilo do njihove konstantne reinterpetacije. U protivnom, gledali bismo stalno jedan te isti film, što ne bi bilo u skladu sa očekivanjima publike. U nastavku će biti dat pregled glavnih karakteristika osnovnih žanrova s uvidom u tipične narativne obrasce i tematska obeležja. Izmena tih karakteristika zove se **hibridizacija**, odnosno mešanje dva ili više žanrova u jednom tekstu. Kako ističe Stiv Nil (Steve/Stephen Neale), ovakve promene tradicionalnih žanrovskih okvira nastaju iz potrebe autora i gledalaca za stalnom inovacijom: prepoznatljive konvencije se zadržavaju da bi publika znala šta gleda, ali se istovremeno uvode novi motivi, teme ili stilska rešenja kako bi se osvežio doživljaj. Upravo ovaj sukob između repeticije i inovacije, doprinosi tome da savremeni filmovi sve češće kombinuju, reinterpetiraju ili parodiraju postojeće žanrovske odlike, čineći raznovrsnost žanrova bogatijom i slojevitijom.

Drama

Drama je jedan od najčešćih i najvažnijih filmskih žanrova. Filmska drama zadržava mnoga suštinska načela Aristotelove drame, uključujući strukturu radnje, razvoj karaktera, katarzu i moralne konflikte, ali se istovremeno razlikuje od nje zbog osobenosti filmskog medija, kao što su montaža, manipulacija vremenom i vizuelna estetika.

U fokusu filmske drame su ozbiljne priče koje istražuju međuljudske i društvene sukobe, prikazujući emocije, psihološke osobenosti likova, unutrašnja previranja i etičke dileme. Drama nastoji da prikaže realistična i univerzalna životna iskustva, a njen glavni pokretač je lik, čije društvene i moralne dileme oblikuju tok priče. Za razliku od drugih žanrova koji se oslanjaju na dinamične radnje i brze preokrete, drama se razvija kroz dijalog, introspekciju i odnose među likovima.

Drama se često kombinuje s drugim žanrovima, stvarajući brojne podžanrove, među kojima su: psihološka drama – *Džoker* (2019), društvena drama – *Parazit* (2019), porodična drama – *Američka lepota* (1999), politička drama – *Čovek iz senke* (2019), biografska drama – *Prisila* (2023), ljubavna drama – *Skrivena ljubav* (2017) i melodrama – *Bol i slava* (2019).

Komedija

Cilj komedije jeste da izazove smeh kod publike, bilo kroz dijaloge, situacije ili vizuelne gegove. Likovi često reaguju na nespornazume, nepredviđene situacije ili prenaplašene emocije na način koji izaziva komičan efekat. Komedija sadrži realistične elemente, ali znatno češće poseže za preterivanjem, stereotipima ili parodijom kako bi naglasila apsurdnost određenih društvenih normi ili ponašanja.

Za razliku od drame, u kojoj razvoj priče često vodi ka sukobu, konfliktu i

emocionalnoj katarzi, komedija teži razrešenju koje je bezbrižno, optimistično ili donosi osećaj olakšanja.

Komedija ima svoje podržanrove: romantična komedija – *Dnevnik Bridžet Džouns* (2001), skrubol komedija – *Deveruše* (2011), satirična komedija – *Trougao tuge* (2022), crna komedija – *Spaliti nakon čitanja* (2008), komedija apsurdna – *Sve u isto vreme* (2022).

Kriminalistički film

Kriminalistički film je žanr koji se bavi svetom kriminala, zakonima i moralnom ambivalencijom kroz perspektivu likova koji su direktno uključeni u zločin, bilo kao počinioци, istražitelji, žrtve ili svedoci. U fokusu kriminalističkog filma je napetost, istraga, tajne, misterija i moralna siva zona između dobra i zla. U ovim filmovima pravda se gotovo uvek dovodi u pitanje.

Za razliku od drame, koja je više introspektivna i bazirana na emocionalnim unutrašnjim konfliktima, kriminalistički film pokreću spoljašnji sukobi. Likove upoznajemo kroz delanje, a ne samo kroz dijalog, dok se radnja često razvija kroz istrage, potere i moralne dileme vezane za zakon i zločin.

Kriminalistički film, takođe, ima brojne podržanrove: detektivski film – *Nož u leđa* (2019), gangsterski film – *Dvostruka igra* (2006), triler – *Zodijak* (2007), psihološki triler – *Vrtoglavica* (1958), noar – *Bulevar zvezda* (2001), akcioni-kriminalistički film – *Sikario* (2015) ili krimi-komedija – *Brzina metka* (2022).

Ratni film

Ratni film se fokusira na ratno stanje, istražujući psihološke, ideološke i moralne posledice rata po pojedince i društvo. Kroz priče o borbama, herojstvu, žrtvovanju ili traumama, ovaj žanr reflektuje složenost sukoba, od ličnih drama i tragedija vojnika i civila do kompleksnih vojnih akcija. Oni mogu slaviti borbu, ali i kritički preispitivati propagandu⁹, politiku i ideologiju sukoba. Bilo da je fokus na epskim bitkama, vojnoj strategiji, haosu zone koja je zahvaćena ratom, ili unutrašnjim previranjima vojnika, ratni film pruža refleksiju o fenomenu rata.

Specifičnost ovog žanra ogleda se i u njegovoj snažnoj povezanosti sa istorijskim i političkim kontekstom u kojem nastaje. Različite kinematografije razvile su svoje ratne podržanrove u skladu sa društvenim i ideološkim potrebama. U Jugoslaviji je posle Drugog svetskog rata nastao partizanski film, koji je imao značajnu propagandnu i edukativnu ulogu.

9 Propaganda je način komunikacije koji ima za cilj da utiče na mišljenje, osećanja ili ponašanje publike kroz odabrani prikaz informacija. Iako se često povezuje sa manipulacijom i političkim interesima, propaganda nije nužno negativna – ona može služiti i pozitivnim ciljevima, kao što su podizanje svesti o važnim društvenim pitanjima, širenje edukativnih i humanitarnih poruka i jačanje ideja zajedništva i solidarnosti.

Podžanrovi ratnog filma: akcioni ratni – *1917.* (2019), antiratni film – *Na zapadu ništa novo* (2022) ili *Apokalipsa danas* – (1979), partizanski film – *Bitka na Neretvi* (1969), ratna drama – *Tanka crvena linija* (1998), veteranski film – *Katanac za bol* (2008) ili ratna satira – *Zec Džodžo* (2019).

Istorijski film

Istorijski film je žanr koji nastoji da rekonstruiše davne epohe, ključne događaje i istorijske ličnosti kroz detaljno oblikovan vizuelni i narativni spektakl. Ovi filmovi često teže autentičnosti u scenografiji, kostimografiji i jeziku, dok istovremeno balansiraju između faktografije i umetničke interpretacije.

Istorijski film može prikazivati epske događaje poput bitaka, revolucija i političkih previranja, ali isto tako može se fokusirati na ljudske drame i lične sukobe u kojima su istorijske okolnosti samo okvir događaja. Dok neki filmovi pokušavaju da što vernije prenesu istorijske činjenice, drugi svesno reinterpretiraju prošlost, naglašavajući dramaturgiju, simboliku ili aktuelne teme kroz istorijski kontekst. Bez obzira na pristup, istorijski film ostaje značajan žanr koji oblikuje način na koji percipiramo prošlost, često reflektujući i savremene ideološke, kulturne i umetničke trendove.

Podžanrovi istorijskog filma su: epski spektakl – *Gladijator 2* (2024), biografski istorijski film – *Openhajmer* (2023), ratni-istorijski – *Spasavanje redova Rajana* (1998), istorijska drama – *12 godina ropstva* (2013), religijsko-istorijski – *Stradanje Hristovo* (2004) ili pseudoistorijski – *Miljenica* (2018).

Dečji film

Dečji film je žanr prvenstveno namenjen najmlađoj publici, iako privlači i širu publiku zbog univerzalnih tema poput: prijateljstva, ljubavi, avanture i odrastanja. Ovi filmovi su oblikovani tako da budu prilagođeni dečjoj pažnji. Vizuelno obiluju živopisnim, šarenim bojama, a odnosi među likovima su pojednostavljeni sa jasnim moralnim porukama. Međutim, dečji film se može baviti ozbiljnim temama, iako su one obično predstavljene na način razumljiv i pristupačan deci, najčešće kroz humor, fantastiku ili avanturu. U ovim filmovima, deca su često glavni junaci priče, a odrasli su sporedni likovi ili imaju ulogu autoriteta, koje deca-junaci moraju razumeti ili prevazići. Dečji filmovi se često oslanjaju na magične ili fantastične elemente, ali mogu biti i realistični, prikazujući svakodnevne situacije i izazove sa kojima se deca susreću.

Podžanrovi dečjeg filma su: avanturistički dečji film – *Petar Pan* (2003), fantastični dečji film – *Letopisi Narnije* (2014), porodični dečji film – *Matilda* (1996), dečja komedija – *Sam u kući* (1990), animirani dečji film – *Mufasa: Kralj lavova* (2024), dečji mjuzikl – *Enkanto* (2021) ili dečji film zasnovan na bajkama – *Lepotica i zver* (2017).

Vestern

Vestern je jedan od najdugovečnijih filmskih žanrova. Zasnovan je na sukobu civilizacije i divljine na američkom Zapadu. Ovi filmovi istražuju teme pravde, moralnog kodeksa, individualizma i borbe između zakona i anarhije. Ključni junaci su usamljeni kauboji, šerifi, revolveraši ili odmetnici koji se suočavaju sa brojnim izazovima u surovom okruženju.

Iako se western često oslanja na ikonične slike američkog Zapada – prerije, gradiće sa salunima, revolveraške dvoboje u podne, kao i sukobe sa Indijancima¹⁰ – njegov cilj nije stroga istorijska autentičnost. Umesto toga, western koristi opisani prostor za etičke dileme i arhetipske sukobe dobra i zla, civilizacije i haosa, lične osvete i pravde.

Vestern je najveću popularnost imao 50-ih godina XX veka, nakon čega jednostavna podela na dobre kauboje i loše Indijance postaje društveno neprihvatljiva. Tada dolazi do pojave mračnijih, moralno ambivalentnih, revizionističkih antivesterna. Savremeni westerni umesto junačkih dvoboja često naglašavaju besmislenost nasilja i njegove destruktivne posledice po sve sukobljene strane. Mnoge karakteristike vesterna izmeštene su u naučnu fantastiku kao npr. u *Ratovima zvezda* (1977).

Podžanrovi vesterna su: špageti western – *Dobar, loš, zao/Dobar, ružan, rđav* (1966), anti-western – *Propozicija* (2005), psihološki western – *Moć psa* (2021), post-western – *Nema zemlje za starce* (2007) ili južnjački western – *Đangova osveta* (2012).

Fantastika

Fantastika je filmski žanr koji prikazuje svetove priče sa natprirodnim elementima, mitskim bićima i magijom, pri čemu se zakoni prirode često zasnivaju na mitologiji i bajkama. Fara Mendleson (Farah Mendlesohn) i Edvard Džejms (Edward James) navode da se fantastika i naučna fantastika razlikuju po tome što se prva bavi nemogućim i neobjašnjivim, dok druga počiva na pretpostavci da je sve moguće objasniti. Cvetan (Tzvetan) Todorov, pak, pravi razliku između *čudesnog* (kada se natprirodno prihvata kao deo sveta) i *čudnog* (kada se neobično objašnjava prirodnim uzrocima), ističući *fantastično* kao oblast neizvesnosti između ta dva pola. Dž. R. R. Tolkin je naglašavao potrebu za *eukatastrofom* – preokretom koji iznenada donosi pobedu protagonista.

Dodatno, Mendleson prepoznaje način na koji se svet priče uspostavlja u fantastici i na osnovu toga izdvaja nekoliko kategorija. Fantastika portalnog traganja: sekundarni svet postaje dostupan prolaskom kroz *portal* (npr. ormar u *Hronikama Narnije*), što pokreće potragu junaka i čitaoca/gledaoca za pravilima tog sveta.

¹⁰ Naziv *Indijanci* potiče iz vremena istraživača i kolonizatora koji su verovali da su iz Evrope stigli u Indiju, pa je taj pogrešan pojam prenošen vekovima. Pojam *američki starosedeooci* znatno bolje opisuje ove stanovnike američkog kontinenta. Zbog uobičajenog binarizma (kauboji i Indijanci), ovaj zastareli naziv ostavljen je u osnovnom tekstu.

Fantastika uranjanja: celokupna radnja se od početka odvija u sekundarnom svetu (npr. *Gospodar prstenova*, *Igra prestola*), koji se istražuje kroz perspektive likova. Fantastika upada: čudesni elementi prodiru u realan svet (npr. *Hari Potter*), izazivajući promenu ustaljenog poretka i šok likova. Liminalna fantastika: retka pojava gde se natprirodno ne doživljava kao iznenađenje, niti ga iko dovodi u pitanje, iako se prikazuje unutar realnog sveta. Hibridna fantastika: kombinuje prethodne tipove, pa se pravila sveta priče menjaju iz jedne kategorije u drugu, uz istovremeno variranje perspektiva likova i gledalaca.

Podžanrovi fantastike su: epska/visoka fantastika – *Gospodar prstenova* (2001-2003), niska fantastika – *Panov lavirint* (2006), promenjena istorija – *Abraham Linkoln: Lovac na vampire* (2012), herojska fantastika – *Konan Varvarin* (1982/2011), istorijska fantastika – *Kralj Artur: Legenda o maču* (2017), mačevi i čarobnjaci – *Severnjak* (2022), magični realizam – *Oblik vode* (2017) ili urbana fantastika – *Hari Potter* (2001-2011).

Naučna fantastika

Naučna fantastika je žanr koji istražuje moguću budućnost, tehnologije i ljudske sudbine kroz naučne ili pseudonaučne koncepte. Osnovna odlika ovog žanra je spekulacija o svemirskim putovanjima, veštačkoj inteligenciji, genetskoj modifikaciji ili postapokaliptičnim vizijama života. Naučna fantastika ispituje kako bi različiti naučni ili društveni fenomeni mogli da oblikuju svet.

Filmovi naučne fantastike mogu biti visokobudžetni spektakli, koji s jedne strane u produkcijskom smislu pomeraju granice fotorealizma i savremenih tehnologija, uključivanjem scena akcije i s druge strane *malih* filmova koji se bave ljudskom prirodom, etikom i pitanjem identiteta. Neki filmovi fokusiraju se na tehničke aspekte i naučnu preciznost, dok drugi koriste futurističke ili distopijske postavke kao metaforu za savremene društvene probleme. Bez obzira na pristup, naučna fantastika ostaje jedan od najprovokativnijih i najuticajnijih žanrova u filmskoj umetnosti.

Podžanrovi naučne fantastike su: invazija vanzemaljaca – *Tiho mesto* (2018), apokalipsa – *Pobesneli Maks* (1979), veštačka inteligencija – *Eks mašina* (2015), sajberpank – *Istrebljivač 2049* (2017), distopija – *Ledolomac* (2013), utopija – *Zemlja budućnosti* (2015), tvrda naučna-fantastika – *Međuzvezdani* (2014), bliska budućnost – *Nadogradnja* (2018) i svemirska opera – *Dina* (2021).

Horor

Horor je filmski žanr zasnovan na izazivanju straha, nelagode i osećaja napetosti kod gledalaca. Za svet priče u horor u najvažnija je pretnja koja može biti natprirodna (npr. duhovi, vampiri, demoni), naučno moguća (npr. virusi, mutacije, katastrofe) ili psihološki utemeljena (npr. serijske ubice, *ludilo*). Ključni elementi ovog žanra uključuju atmosferu neizvesnosti, efekat šoka i opšti osećaj neizbežne opasnosti. Horor često istražuje dublje strahove koji su povezani s ljudskom egzistencijom,

moralnim granicama i nepoznatim silama.

Noel Kerol (Noël Carroll) objašnjava *paradoks horora*, jer gledalac uživa u filmu koji ga plaši i stvara mu nelagodu. Kerol objašnjava da horor, kao i drugi žanrovi, nudi kognitivnu satisfakciju: dok istovremeno osećamo strah ili gađenje, naše interesovanje za nepoznato raste, a istraga ili suočavanje s pretnjom pruža osećaj intelektualnog i emotivnog zadovoljstva.

Linda Vilijams (Williams) ovaj žanr, uz erotski/pornografski film i melodramu, svrstava u tzv. *telesne žanrove*, jer svi oni fizički utiču na publiku kao stimulans kroz telesne reakcije (npr. jeza, trzaj, uzbuđenje, plač). Horor kao žanr može biti spora priča sa specifičnom atmosferom, koja dugo drži osećaj straha i nelagode, ali i intenzivna priča puna akcionih scena preživljavanja.

Podžanrovi su: gotički horor – *Grimizni vrh* (2015), slešer – *Noć veštica* (1978), filmovi o zombijima – *28 dana kasnije* (2002), pronađeni snimci – *Veštica iz Blera* (1999), natprirodni horor – *Prizivanje zla* (2013) ili psihološki horor – *Nasleđeno zlo* (2018).

Mjuzikl

Mjuzikl je filmski žanr u kojem su muzika, pesma i ples sastavni deo priče i ujedno njegovi ključni izražajni elementi. Filmski mjuzikl potiče iz pozorišta, ali zahvaljujući montaži i specijalnim efektima može stvoriti bolju integraciju muzičkih delova u celinu. Za razliku od drugih žanrova u kojima je muzika uglavnom pozadinska ili ograničena na izvođenje u pojedinim scenama (npr. koncert, klub), likovi u mjuziklu spontano prelaze iz govora u pevanje i ples kao prirodan način izražavanja emocija i razvoja priče.

U ovom žanru priča se često prekida muzikom i pesmama, koje su u direktnoj vezi sa radnjom ili emocionalnim stanjem junaka. Mjuzikli često imaju veselu atmosferu i tada se kombinuju sa ljubavnim ili porodičnim temama. Neretko se pojavljuje stilizovana scenografija i kostimi, koji priči dodaju elemente fantastike.

Podžanrovi mjuzikla uključuju: klasični holivudski mjuzikl – *Pevanje na kiši* (1952), džuboks mjuzikl – *Mama Mia!* (2008), rok-mjuzikl – *Rocketman* (2019) i dramski mjuzikl – *La La Land* (2016).

Biografski film

Biografski film je filmski žanr koji prikazuje život jedne ili više poznatih ličnosti, najčešće istražujući njen lični i profesionalni razvoj. Ovi filmovi mogu biti realistični i faktografski precizni ili stilizovani, uz veću dozu fikcije, čime se prilagođavaju dramskim zahtevima filma.

Zavisno od teme i ličnosti u fokusu filma, biografski film često kombinuje elemente drame (za prikaz uspona i padova glavnog junaka) ili komedije (ukoliko

je u pitanju zabavljač ili neobična ličnost), a u nekim slučajevima i mjuzikla. Ovaj žanr privlači pažnju javnosti jer publici nudi pogled u privatni život likova, razotkrivajući njihove unutrašnje konflikte, pobjede ili poraze.

Tipični primjeri su: *Prisila* (2023), *Kraljev govor* (2010), *Pobesneli bik* (1980).

Erotski i pornografski film

Prikaz seksualnosti u filmu prošao je kroz različite faze regulacija, od stroge cenzure u ranom Holivudu do perioda većih sloboda. U doba klasičnog Holivuda, strogi Hejsov kodeks (eng. Hays Code) zabranjivao je eksplicitne prikaze seksualnosti, zbog čega su i suptilne aluzije morale da budu pažljivo sakrivene u dijalozima, simbolici i montaži.

Poznatu rečenicu: *Znam šta je, kada je vidim* – izgovorio je sudija Potter Stuart (Potter Stewart) 1964. godine, dok je pokušavao da odredi šta je opscenost i gde se povlači granica između umetničkog izraza i pornografije. Ova izjava postala je legendarna u pravnim i kulturnim diskusijama i često se citira u raspravama o cenzuri, slobodi izražavanja i regulaciji seksualnog sadržaja.

Krajem 60-ih godina XX veka prikaz seksualnosti postaje slobodniji, a filmovi sve češće balansiraju između erotike i (umetničke) provokacije. U tom kontekstu, teoretičarka Lora Malvi skreće pažnju na **muško zurenje** (eng. *male gaze*), ističući da je filmska naracija često strukturisana tako da žensko telo bude posmatrano kao objekt želje i užitka. Na taj način, erotika i pornografija često reprodukuju dominantnu heteronormativnu perspektivu, pa se tako ženski likovi neretko svode na vizuelni spektakl ili zadovoljstvo gledaoca. Erotski film je dostigao vrhunac 80-ih i 90-ih godina XX veka, kada su trileri sa snažnim seksualnim podtekstom postali deo mejnstrima. Početkom XXI veka, erotike u mejnstrim filmu ima sve manje, dok danas postoji tendencija da se seksualnost ponovo istražuje kroz različite perspektive, uz akcenat na intimnost, psihološke aspekte i raznolikost identiteta.

Pornografski film postoji od ranih dana kinematografije, a i prvi erotski filmovi nastali su odmah na njenim počecima. Najbrži razvoj pornografske filmske industrije beleži se 70-ih godina XX veka, kada su ovi filmovi sadržali narativ, prepoznatljiv vizuelni stil i bili namenjeni bioskopskom prikazivanju. Međutim, s pojavom kućnih video formata (VHS, DVD), pornografija je napustila bioskopske sale i postala komercijalizovana, brza i eksplicitna zabava. Danas, digitalna era i internet omogućavaju neograničenu produkciju i distribuciju, što je dodatno fragmentisalo žanr u različite podžanrove.

Za razliku od erotskog filma, koji može imati razrađene likove i priču, pornografski film se fokusira isključivo na seksualni čin, često bez značajnog narativa ili karakterizacije likova.

Tipični primjeri erotskih filmova su : *Devet i po nedelja* (1986), *Niske strasti* (1992), *50 nijansi sive* (2015).

Komparativni pregled žanrova igranog filma

Predstavljeni teorijski okviri i prikaz osnovnih žanrova s podžanrovima jasno potvrđuju da filmski žanr nije strogo definisana kategorija, već otvoren i promenljiv koncept, vođen istorijskim, društvenim i autorskim tendencijama. U tabeli koja sledi, kroz komparativni pregled žanrova odabranih filmova, lako se uočava da svi oni, bez obzira na deklarirani glavni žanr, sadrže i obeležja drame, a poneki se oslanjaju i na druge žanrovske obrasce. Na prvi pogled to može ostati skriveno, ali upravo ta slojevitost pokazuje poroznost žanrovskih granica i praktičnu nemogućnost da se svaki film jasno uklopi u jednu jedinu kategoriju. Stoga, budući video producenti, treba da pogledaju ove filmove iz različitih perspektiva i otkriju kako se žanrovski obrasci kreativno mešaju, preobražavaju i prilagođavaju duhu vremena, demonstrirajući bogatstvo i vitalnost sedme umetnosti.

Filmovi	Drama	Komedija	Kriminalistički	Ratni	Istorijski	Dečji	Vestern	Fantastika	Naučna fantastika	Horor	Mjuzikl	Biografski	Erotski i pornografski
<i>Parazit</i> (2019)	■	■	■	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
<i>Trougao tuge</i> (2022)	■	■	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
<i>Sikario</i> (2015)	■	□	■	□	□	□	□	□	□	□	□	□	□
<i>1917.</i> (2019)	■	□	□	■	■	□	□	□	□	□	□	□	□
<i>Openhajmer</i> (2023)	■	□	□	□	■	□	□	□	□	□	□	■	□
<i>Letopisi Narnije</i> (2005)	■	□	□	□	□	■	□	■	□	□	□	□	□
<i>Đangova osveta</i> (2012)	■	□	■	□	□	□	■	□	□	□	□	□	□
<i>Panov lavirint</i> (2006)	■	□	□	■	□	□	□	■	□	□	□	□	□
<i>Dina</i> (2021)	■	□	□	□	□	□	□	□	■	□	□	□	□
<i>Prizivanje zla</i> (2013)	■	□	□	□	□	□	□	□	□	■	□	■	□
<i>Mama mia!</i> (2008)	■	■	□	□	□	□	□	□	□	□	■	□	□
<i>Prisila</i> (2023)	■	□	□	□	■	□	□	□	□	□	□	■	□
<i>50 nijansi sive</i> (2015)	■	□	□	□	□	□	□	□	□	□	■	□	■

Legenda: ■ primarni žanr, ■ sekundarni žanr, □ odsustvo relevantnih žanrovskih karakteristika

Klasifikacija dokumentarnog filma

Postoji više različitih pogleda na klasifikaciju dokumentarnih filmova. Pojedini teoretičari, poput Džona Grirsona (Johna Griersona), koji je prvi još 1926. godine upotrebio pojam *dokumentarni film*, isticali su da se pojam žanra primarno vezuje za igrani film, odnosno da su dokumentarni i eksperimentalni film strukturisani

na drugačiji način. Međutim, u poslednjih tridesetak godina, drugi teoretičari naglašavaju da i dokumentarni film može imati sopstvene žanrovske podele, s obzirom na temu, način audio-vizuelne komunikacije ili konvencije koje publika i filmski stvaraoci prepoznaju.

Ipak, za razliku od igranog filma, dokumentarni film nema univerzalno prihvaćenu žanrovsku klasifikaciju koja bi bila priznata u teoriji ili u produkcijskoj praksi. Tako, na primer, festivali, televizije ili striming servisi dokumentarne filmove najčešće svrstavaju po temama (istorijski, biografski, prirodno-naučni, putopisni...) ili prema ustaljenim oblicima dokumentarnog izraza u televizijskoj i digitalnoj praksi (*docu-soap*, *docudrama*, *factual entertainment*), što više odražava marketinške i praktične potrebe, nego strogo utemeljenu žanrovsku podelu.

U okviru savremene teorije dokumentarnog filma, Bil Nikols (Bill Nichols) predlaže šest modusa/modaliteta dokumentarnog filma (eksplanatorni, opservacijski, participativni, refleksivni, poetski i performativni), ističući da oni označavaju načine na koje se stvarnost predstavlja i na koje se gradi odnos između autora, subjekta i publike. Kritika ovakve podele proizilazi iz toga što Nikols sugeriše da se svakom filmu može dodeliti jedan preovlađujući modus, dok Stela Bruzi (Stella Bruzzi) i Brajan Vinston (Brian Winston) smatraju da se modusi isuviše često preklapaju, kao i da postoje dokumentarci koji svesno mešaju žanrovske karakteristike i elemente igranog filma. Uprkos tome, Nikolsov model ostaje jedan od najuticajnijih za razumevanje različitih stilova i pristupa dokumentarnoj formi, posebno iz produkcijskog ugla, dok rasprava o tome da li dokumentarni film može imati žanrove ili ih je prikladnije posmatrati kroz moduse i dalje ostaje otvorena.

Pregled modusa dokumentarnog filma

Svaki modus dokumentarnog filma tiče se načina na koji film komunicira s publikom, uspostavlja odnos između autora, subjekta i gledaoca i organizuje sam proces snimanja i prikazivanja stvarnosti. Iako se modusi u praksi često mešaju, korisno ih je razumeti kao orijentire u pogledu pripreme, produkcije i postprodukcije dokumentarca.

Eksplanatorni modus odlikuje jasan prenos informacija uz glas naratora (tzv. *božji glas*) ili sličan oblik naracije, koji usmerava razumevanje publike. Produkciono, proces izrade ovakvog filma započinje temeljnom istraživačkom fazom, kako bi se definisala centralna tema i ključne poruke koje autor želi da prenese. Izrada ovakvog filma često podrazumeva pripremu scenarija, pa i liste intervju sa stručnjacima i učesnicima. Planiraju se unapred potencijalni arhivski materijali (snimci, fotografije) ili dopunska grafika koji će pojačati argument ili informaciju. Produkcija se uglavnom svodi na seriju intervju odabranih učesnika (stručnjaci, svedoci nekog događaja itd.), prikupljanje ilustrativnih kadrova koje prate ili dokazuju tvrdnje iz naracije. Narator se često snima u studiju, pa se spajanje sa

snimcima planira već na terenu (kada se snimaju i prikupljaju relevantni kadrovi). U fazi postprodukcije, ovakav dokumentarni film se oslanja na montažu radi logične i ubedljive strukture: vizualne sekvence prate tok naracije i služe kao *dokaz*. Glas naratora se dodaje kako bi se spojile scene, dodatno pojasnili događaji i interpretiralo prikazano. Muzička podloga često podržava željenu atmosferu ili emocionalni efekat, iako je najčešće u drugom planu. Primeri: *Neprijatna istina* (2006), *Naša planeta* (2019-2023) koji je hibrid između eksplanatornog i opservacijskog modusa.

Opservacijski modus podrazumeva minimalno mešanje autora i filmske ekipe u događaje i živote protagonista filma. Faza preprodukcije je skromna u pogledu scenarija, a plan se najčešće oslanja na ideju ili temu, dok se očekuje prirodan razvoj priče tokom snimanja. Teži se tome, da mala ekipa na odabranoj lokaciji uspostavi dodatno poverenje protagonista. U fazi produkcije, filmska ekipa je veoma mala, često je čini jedan ili dva člana, kako bi se postiglo minimalno mešanje u okruženje u kome se snima. Sam proces snimanja neretko dugo traje, jer prati svakodnevni život ili događaje bez direktnog uplitanja autora ili intervjuisanja. Koristi se prenosna ENG oprema. Najveći deo opservacijskog dokumentarca nastaje u montaži, kada se iz velikog broja sati i materijala izdvajaju najbitniji momenti i kreira narativni tok. Muzika i drugi efekti svedeni su na apsolutni minimum, kako bi prikaz realnosti ostao netaknut. U ovakvim filmovima uobičajeni su dugi kadrovi koji omogućavaju publici da bolje oseti realno proticanje vremena. Primer: *Medena zemlja* (2019).

Participativni modus omogućava neposredno učestvovanje autora u komunikaciji s protagonistima filma, pri čemu gledalac može pratiti razvoj njihovog odnosa i interakcije. U fazi preprodukcije neophodno je istraživanje i kontakt sa potencijalnim subjektima (osobama, zajednicama ili lokacijama) s kojima će autor imati direktnu interakciju. U zavisnosti od autora, moguće je pisanje sinopsisa sa pitanjima koja će biti postavljena, ali uz svest da će se mnogo toga oblikovati tokom susreta. Ove dokumentarce odlikuje spontanost koja je posledica aktivnog učešća u oblikovanju priče. Produkcija podrazumeva otvorene intervjue u kojima se autor pojavljuje kad god je to relevantno, bilo u kadru, glasom (iz *off-a*) ili dodatnim pitanjima. Kamera beleži akciju i reakcije obe strane (subjekt–autor). U fazi postprodukcije, montaža ima za cilj da ukaže na dinamiku susreta i izdvaja ključne trenutke komunikacije (diskusija, konflikti...). Često se ubacuju komentari samog autora, ili naracija koja se reflektuje na proces snimanja. Mogući su prelazi između snimljenog materijala i komentara, kako bi se naglasila autorska perspektiva ili postavljala pitanja gledaocu. Primeri: *Farenhajt 9/11* (2004), *Super veliki ja* (2004).

Refleksivni modus koristi se u dokumentarnim filmovima koji skreću pažnju na sam proces pravljenja filma, mehanizme i ograničenja dokumentarnog diskursa, a publika se neprestano podseća da gleda konstrukt. U fazi preprodukcije autor

promišlja čin snimanja, montaže i načina na koji će bilo kakva intervencija biti prikazana u filmu. Takođe, planira se postavka kamera, osvetljenja, svedočenja članova ekipe, pri čemu je sve navedeno – deo filma. Tokom produkcije, snimateljska oprema i ekipa su jasno vidljivi, a često se posebno snima proces nastanka filma (eng. *behind the scenes*). U intervjuima se neretko govori o procesu snimanja ili ulozi autora. Uobičajeno je da se subjekti obraćaju direktno kameri, čime se ruši četvrti zid. U fazi postprodukcije često se ostavljaju produkcijske greške, kako bi se naglasilo da je film konstrukt. Tokom montaže nije neobično da pojedine scene prikazuju raspravu o tome kako film (ili neki njegov deo) treba da izgleda ili zvuči. Često se kroz naraciju komentariše istina i stvarnost u dokumentarnom filmu. Primeri: *Čovek s filmskom kamerom* (1929).

Poetski modus naglašava atmosferu, estetiku i emocije, a koristi često metafore, fragmentarno ili asocijativno pripovedanje, manje fokusirano na linearnu priču. Umesto klasičnog scenarija, koristi se konceptualni pristup fokusiran na temu, ideje i osećaj koji film treba da proizvede. U fazi preprodukcije moguće je planiranje specifičnih vizuelnih i zvučnih elemenata (svetlo, kolorit, muzika, zvučni efekti). Snimanje često podrazumeva eksperimentalne tehnike (*slow motion*, makro snimci, netipični uglovi kamere i rakursi). Glavni oslonac je senzorna dimenzija filma, tako da su česti kadrovi pejzaža, ritmički montažni rezovi i eksperimentalni zvuk. U postprodukciji, montaža ima slobodniju strukturu koja se oslanja na ritam, atmosferu ili tematske asocijacije, umesto na linearnu naraciju. Muzika i zvučni efekti često čine važan deo poetskog izraza; ponekad nema nikakve verbalne naracije. Krajnji cilj je emotivno ili intuitivno uključivanje publike, pre nego puko predočavanje činjenica. Primeri: *Olimpija* (1936), *Baraka* (1992).

Performativni modus ima naglašenu ličnu perspektivu autora, tako da njegovo/njeno iskustvo ili emocija dolaze u prvi plan. Dokumentarac postaje sredstvo ličnog iskaza i refleksije šire društvene ili političke stvarnosti, kroz subjektivno iskustvo. Preprodukcija može podrazumevati introspektivan pristup: autor planira kako će svoje lične priče, sećanja ili mišljenja integrisati u narativ. Potencijalno se razrađuje koncept performativnih elemenata (javne akcije, lični izazovi, susreti) kojima će se ukazati na širi društveni problem. Autor je pred kamerom, zajedno s protagonistima ili se nalazi sam u središtu dešavanja. Performativni modus često uključuje rekreaciju, performans ili emocionalno jake scene, koje su deo autorskog doživljaja ili eksperimenta. Kamera beleži reakcije i promene koje se događaju u autoru i njegovom okruženju. Montaža naglašava subjektivni pogled, uključuju se ispovesti, monolozi, zapisi iz dnevnika ili rezultati autorskog eksperimenta. Muzička i zvučna podloga često prate emocionalni ton autorovih doživljaja. Krajnji cilj je da publika oseti ili razume određenu pojavu kroz prizmu autorskog iskustva, a ne isključivo kroz faktički okvir. Primeri: *Druga strana svega* (2017), *Srbenka* (2018).

Iako Nikolsovi modusi omogućavaju jasniju kategorizaciju različitih pristupa

dokumentarnom filmu, važno je napomenuti da se u praksi granice često preklapaju. Jedan dokumentarac može imati prevashodno eksplanatorni ton, ali u nekim scenama koristiti i opservacijske ili performativne elemente. Upravo iz tog razloga, brojni teoretičari ističu da je svaka takva podela samo orijentaciona i da se realni procesi produkcije i recepcije često razvijaju na fluidnoj liniji koja se nalazi između različitih modusa. Ipak, razumevanje Nikolsovih šest pristupa i njihovih uobičajenih produkcijskih strategija (u pogledu scenarija, stila snimanja i montaže) može biti dragoceno, kako za one koji žele da analiziraju dokumentarac, tako i za autore koji u ranoj fazi razvoja žele jasniju predstavu o tome kako će njihov materijal izgledati i funkcionisati u konačnom obliku.

Tehnike dokumentarnog pripovedanja

Intervjui

Postoje različite vrste intervjuja: klasični, terenski i grupni intervjui. Klasični intervjui (eng. *talking head*), snimaju se u kontrolisanim uslovima, obično u studiju ili u mirnoj prostoriji, uz profesionalno osvetljenje i ozvučenje. Intervju se fokusira na glavnog sagovornika, čiji je iskaz u centru pažnje. Terenski intervjui su neformalniji, snimaju se *u pokretu* ili na lokacijama važnim za temu razgovora. Sagovornik govori u prirodnom okruženju, često dok obavlja neku uobičajenu aktivnost, pa razgovor može biti dinamičniji i sadržajno bogatiji. Grupni intervjui (panel diskusije) često su produkcijski najkomplikovaniji jer više sagovornika istovremeno diskutuje o temi. S jedne strane to autoru pruža više perspektiva, a sa druge ovo predstavlja izazov, jer razgovor može da se razvija u nepredviđenim pravcima ili pojedini sagovornici mogu da preuzmu razgovor, a drugi ostanu nedorečeni.

Priprema za intervju obuhvata detaljno istraživanje o sagovorniku ili temi, osmišljavanje smernica ili scenarija pitanja, kao i logističku pripremu (raspored, lokacija, tehnička oprema, dozvole za snimanje, itd.). U ovoj fazi autor treba da predvidi što više neplaniranih okolnosti – otkazivanje snimanja, nedostatak vremena, različite karakterne crte sagovornika (stidljivost, preterana pričljivost, izbegavanje pitanja).

Za kvalitetan intervju potrebna je adekvatna rasveta i dobra oprema za snimanje zvuka (lavalier, *shotgun* mikrofoni). U dokumentarnom filmu zvuk je često važniji i od slike, jer su upravo autentični iskazi ono što nosi priču. Uobičajeno je da se intervju snima u srednjem krupnom ili krupnom planu pri čemu sagovornik ne gleda uvek u kameru (često je kadar postavljen tako da on gleda nešto izvan ose kamere, u autora), iako neki autori vole *direktan pogled u kameru* u cilju uspostavljanja intimnije veze s gledaocem.

Često se snima sa više kamera i iz više uglova, kako bi u montaži mogli da se seku delovi i dobiju dinamičniji prelazi. Međutim, ukoliko se snima samo jednom

kamerom, autor treba posebno da snimi dodatne međukadrove, reakcije sagovornika, *pokrivalice* okruženja ili detalje iz razgovora, kako bi se prikrili rezovi.

Neki ljudi se pred kamerom osećaju neprijatno, brzo se zbune ili zaborave šta su hteli da kažu. Autor treba da ih opusti neformalnim razgovorom pre zvaničnog snimanja ili postavljanjem opštih, lakših pitanja pre prelaska na suštinu. Autor mora imati na umu privatnost i dostojanstvo sagovornika. Posebno je važno poštovati dogovor: da li sagovornik želi da bude anonimna, da li postoji nešto što ne želi da se emituje i slično.

Arhivski snimci

Arhivski snimci su već postojeći audio-vizuelni materijali koji se koriste u dokumentarnom filmu, za prikazivanje istorijske ili kontekstualne pozadine događaja, likova ili određene teme. Snimci mogu biti profesionalni (npr. TV arhiva), filmske arhive ili privatni, amaterski, snimci (npr. porodični video-zapisi). U savremenoj praksi neretko i na sajtovima kao što su YouTube, Vimeo, mogu pronaći arhivski snimci. Ipak, neophodno je utvrditi ko poseduje prava za snimak i pod kojim uslovima se on može koristiti u filmu. Dostupnost snimka na nekoj striming platformi ne znači automatski da je taj audio-vizuelni materijal slobodan za korišćenje. Prilikom rada sa arhivskim snimcima potrebno je, ukoliko je moguće, izvršiti prilagođavanje kvaliteta i formata ostatku filma.

Naracija

Naracija izvan kadra, *off* (eng. *voice over*) je zvučni komentar ili objašnjenje koje gledaoci čuju, ali čiji izvor ne vide u kadru. Ova tehnika je uobičajena u klasičnim dokumentarcima, naročito edukativnim. Autor dokumentarnog filma, ili scenarista, oblikuje narativni tekst tako da bude jasan, sažet i usklađen s vizuelnim materijalom. U praksi se snima više verzija, dok se ne dobije najbolji spoj teksta i slike. Ukoliko su delovi s naracijom izuzetno dugi i bez pauza, oni mogu zamoriti gledaoce ili im odvući fokus pažnje sa vizuelne na zvučnu komponentu. Autor može sam da čita tekst, što dodaje ličniji ton, ali često se angažuju profesionalni glumci ili spikeri zbog ubedljivosti glasa, dikcije i opšteg kvaliteta. Istraživanja iz oblasti psihologije medija ukazuju da publika, usled stereotipnih društvenih normi, muški glas povezuje sa *neutralnim* ili *objektivnim* pogledom na svet, dok se ženski glas, svakako pogrešno (prema istim tim stereotipima), doživljava kao *emocionalan* ili *subjektivan*. Ovi stereotipi su decenijama uticali na izbor naratora. Međutim, od početka XXI veka, primetno je veće angažovanje naratorke.

Snimanje naracije obavlja se u profesionalnom audio studiju, pri čemu se takav zvuk kasnije, jasno razlikuje u zvučnoj slici u odnosu na glas autora ili sagovornika u kadru.

Rekonstrukcija događaja

Rekonstrukcija određenih događaja iz prošlosti ili scene koje iz nekog razloga

nisu mogle biti snimljene u realnom vremenu (npr. istorijski momenti, sećanja protagoniste, dramatični događaji bez dostupnih arhivskih snimaka), snimaju se prema pravilima igranog filma. Ovom prilikom angažuju se glumci ili statisti, koriste se kostimi i scenografija, a ponekad i specijalni efekti. Za potrebe ovakvih scena ili sekvenci pišu se scenarija, storibord i pažljivo planira mizanscen. Po pravilu se, u procesu postprodukcije, ovi delovi vizuelno ili grafički obeležavaju, u cilju razdvajanja od arhivskog materijala ili snimaka sagovornika i autora. Prilikom izrade rekonstrukcije, autor može težiti potpunom realizmu ili svesno koristi stilizovane, čak apstraktne elemente (senke, obrisi, simbolične scenografije) da dočara psihološko stanje ili metaforu.

Važno je da se gledaocima jasno naznači da gledaju rekonstruisane prizore, a ne autentične dokumentarne snimke. To se često rešava odgovarajućom najavom u filmu ili posebnim vizuelnim tretmanom (crno-belo, usporeni snimci, vidljivo drugačiji stil). Ovako se obezbeđuje iskren odnos prema publici, što je suštinska odgovornost svakog autora dokumentarnog filma.

Animirani film

Animirani film se pre svega definiše po tehnici nastanka, budući da su likovi, okruženje i drugi elementi rezultat crtanja, kompjuterske grafike, tehnike *stop-motion* ili neke druge metode, a ne klasične produkcije sa živim glumcima (eng. *live action*). Zbog toga animacija ne zauzima mesto zasebnog roda, jer može biti i fikcionalno (igrano), dokumentarno ili eksperimentalno *delo*. Takođe je prisutna u svim dužinama i kanalima distribucije, zbog čega se ne vezuje isključivo ni za jednu filmsku vrstu.

Na kraju, premda je to čest slučaj u kolokvijalnom govoru, animacija nije žanr (drama, komedija, naučna fantastika, horor), budući da postoje animirani primeri gotovo svakog žanrovskog obrasca. Zbog svega navedenog, najpraktičnije ju je posmatrati kao zaseban filmski izraz zasnovan na animiranoj slici, koji se može uklopiti u svaki rod, žanr i vrstu audio-vizuelne produkcije.

Jednu od često navođenih definicija animacije daje PolVels (Paul Wells) u svojoj knjizi *Understanding Animation*, gde ističe da je u *najjednostavnijem smislu, animacija veštačko stvaranje iluzije kretanja u nepokretnim crtama i oblicima*. Što znači da animacija nije (samo) crtanje *likova koji se kreću*, već promišljeno oblikovanje samog pokreta (uključujući i izmenjivu tačku gledanja), pri čemu se između svakog frejma odvija suštinska transformacija koja gledaoce uverava da vide kontinuiranu radnju, iako su u stvarnosti suočeni s nizom pojedinačnih slika ili objekata.

Primeri različitih žanrovskih obrazaca igranog filma realizovanih u animiranom filmu: drama – *Anomalisa* (2015), komedija – *Šrek* (2001), kriminalistički – *Perfect Blue* (1997), ratni – *Another Day of Life* (2018), istorijski – *Josep* (2020), dečji – *Neviđeni* (2004), vestern – *Rango* (2011), fantastika – *Spirited Away* (2001), naučna

fantastika – *Lightyear* (2022), horor – *Seoul Station* (2016), mjuzikl – *Lepotica i zver* (1991), biografski – *Persepolis* (2007), erotski – *Chico & Rita* (2010). U pogledu filmskog roda i vrste *Another Day of Life* (2018) je dokumentarni dugometražni film koji koristi arhivske snimke i animaciju ili *Sudbina* (2003), koja je nadrealni i eksperimentalni kratkometražni film nastao u saradnji Salvadora Dalija (Dalí) i kompanije *Disney*.

Forme i formati audio-vizuelne produkcije

Danas televizijska i video produkcija obuhvataju raznovrstan spektar sadržaja koji se kontinuirano širi sa razvojem digitalne tehnologije i promenama u navikama gledalaca. Iako se televizija dugo oslanjala na podelu žanrova koja potiče iz filmske industrije, savremena praksa pokazuje da se mnogi tekstovi ne uklapaju u te kategorije. Kada se govori o televizijskim i video sadržajima korisnije je uvesti pojmove forma i format, da bi se obuhvatile i narativne karakteristike, ali i ekonomski modeli na kojima počivaju različiti programi. Svakako, treba imati na umu da se ovaj pristup ne odnosi samo na klasične televizijske kanale i filmske produkcije, već i na sve oblike video produkcije koji cirkulišu internetom, društvenim mrežama i drugim digitalnim platformama.

Razlika između forme i formata

Kada se govori o **formi**, misli se na unutrašnju organizaciju *dela*: način na koji je narativ strukturisan, kako se priča razvija u okviru epizoda, kako se definiše dužina trajanja i kakva se estetika koristi šau snimanju. U praksi se pojmovi forme i formata često mešaju, ali njihovo razdvajanje je ključno za razumevanje savremene televizijske i digitalne produkcije. U okviru televizijske i video produkcije, forma podrazumeva i to da li se program snima u studiju (sa ili bez publike) ili na terenu, da li je epizodičan ili serijalizovan i koliko traje svaka epizoda ili emisija. Pojam **format** govori o šablonu emisije, što uključuje i tip sadržaja (informativan, zabavan, fikcijski, edukativan i sl.), strukturu (tok-šou, kviz, rijaliti itd.), kao i mogućnost licenciranja i prilagođavanja za različita tržišta. Format je posebno važan u kontekstu globalne televizijske industrije, gde popularne emisije prelaze iz jedne zemlje u drugu upravo putem ugovora o licencama.

Jasno je da se neki projekti mogu definisati na oba nivoa. Na primer, ako se radi o kupovini ili prodaji formata, dramska serija sa epizodičnom ili serijalizovanom strukturom (forma) može pripadati fikcijskom serijskom formatu (format), ali i prilagođena iz jednog nacionalnog konteksta u drugi. Tako npr. američka serija *The Bridge* (2013) zasnovana je na dansko-švedskoj seriji *Bron/Broen* (2011).

Klasifikacija po formi

Kada govorimo o formama, najpre se primećuje razlika između **serijskih** sadržaja i **jednokratnih (posebnih) programa**. Serijske forme mogu biti epizodične (svaka epizoda funkcioniše kao zasebna celina) ili serijalizovane (priča se nastavlja iz epizode u epizodu), dok antologijske strukture u svakoj epizodi ili sezoni donose potpuno nov narativni okvir.

Jednokratni programi najčešće uključuju TV filmove ili specijale (na primer božićne, novogodišnje, *stand-up* nastupe), koji su emitovani kao zasebni događaji. Sem toga, važno je i to, da li je reč o **studijskoj** produkciji (sa ili bez publike), ili se snimanje odvija na terenu. Rijaliti emisije, dokumentarci i *docu-reality* programi, poput *Cops* ili *Kitchen Nightmares*, primer su terenskih formi, dok su vesti ili tok-šou programi češći u studijskom okruženju.

U okviru ovih formi, **vesti** i **sportski prenosi** obično se ubrajaju u žive ili vremenski osetljive formate. Vesti se po svojoj prirodi mogu emitovati u studijskom ambijentu, ali i na terenu (uključenja reportera uživo), čime ponekad dobijaju hibridnu formu. Sportski prenosi se, pak, gotovo uvek snimaju izvan studija, na mestu dešavanja događaja, ali mogu uključiti i studijski segment pre, tokom (npr. poluvreme) ili posle utakmice ili meča (analize, intervjui, komentari).

Za razumevanje ovih formi važno je uočiti da kriterijumi podrazumevaju kontinuitet priče (epizodično ili serijalizovano), dužinu trajanja, način snimanja (studio ili lokacija), kao i to da li se obraćanje publici događa neposredno (uživo, sa studijskom publikom) ili posredno (bez publike ili putem prethodno snimljenog materijala).

Sve složeniji oblici serijalizovane televizijske produkcije, koje Džejson Mitel (Jason Mittell) obuhvata terminom *kompleksna televizija*, pokazuju kako epizodični i serijalni aspekti mogu biti isprepletani na inovativne načine. U ovakvim formatima priča prelazi granice klasičnih narativnih modela, razvija bogatu mrežu likova i radnji, a gledaocima nudi priliku za dublje praćenje i analizu, često uz potrebu za rekapitulacijom prethodnih epizoda ili dodatnim uranjanjem u priču kroz transmedijalno pripovedanje. Ovaj pristup uključuje različite platforme i formate, od posebnih veb-sajtova i dodatnih vebizoda na internetu, do pratećih emisija koje produbljuju osnovni narativ, kroz ekskluzivne sadržaje – pružajući kontekst ili proširujući priču.

Klasifikacija po formatu

U savremenoj televizijskoj i video produkciji pojam **format** odnosi se na specifičan šablon ili koncept emisije, čija se struktura, produkcijska pravila i pravni okvir prepoznaju u različitim kulturnim kontekstima. Na taj način razlikuje se od **forme**, koja obuhvata pre svega unutrašnju organizaciju sadržaja i način snimanja, dok se pod formatom podrazumeva i ekonomski model koji snažno utiče na globalnu razmenu programa. Iz produkcijske perspektive, razumevanje formata utemeljeno

je na nizu odluka koje se tiču trajanja, broja kamera, uloge voditelja, upotrebe scenografije, budžeta, načina komunikacije sa publikom i ostalih elemenata koji zajedno čine televizijski ili video proizvod.

Među najvažnije grupe formata spadaju: informativni, zabavni, dečji, edukativni i fikcijski formati, dok se sve češće govori i o hibridnim formatima koji kombinuju karakteristike većeg broja različitih tipova emisija. Dodatno, postoje specifični promotivno-marketinški sadržaji, poput reklama i muzičkih spotova, koji su kratki, ali neizostavni u komercijalnom prostoru televizije i interneta.

U oblasti **informativnih formata**, najveću pažnju privlače vesti i politički tok-šou programi. Centralne vesti i kraće informativne emisije najčešće se snimaju u posebno opremljenom studiju. Reporteri se sve češće šalju na živa uključanja s terena, što zahteva dobru koordinaciju produkcione ekipe i realizatora programa, kako bi se osigurala preciznost i pravovremenost priloga. **Politički tok-šou** programi počivaju na studijskoj diskusiji, ponekad uz prisustvo publike, telefonskim pozivima gledalaca ili video uključanja drugih gostiju. Voditelj u takvim emisijama ne samo da moderira razgovor, već i stručno procenjuje dinamiku rasprave, vremena i rasporeda govora, dok se produkcijski tim trudi da obezbedi funkcionisanje bez tehničkih zastoja, sa jasnim vizuelnim identitetom. **Dokumentarne emisije**, bilo klasične ili istraživačke, često se razlikuju po stepenu produkcijske zahtevnosti. Mogu se snimati u studiju, uz voditelja koji uvodi tematske segmente, ili na terenu, gde se istražuju ekonomski, socijalni i politički fenomeni, pri čemu novinar/urednik postaje ključna figura koja rukovodi montažom i proverom činjenica.

Zabavni formati su najraznovrsniji jer se u ovoj kategoriji nalaze talent šou programi, kvizovi, tok-šou formati, sportske emisije, sportski prenosi, kao i rijaliti programi. **Talent šou**, kakve publika poznaje pod nazivima poput *Zvezde Granda*, karakteriše raskošna scenografija sa više kamera, svetlosnim efektima i ozvučenjem, pri čemu emisija postaje veliki produkcijski poduhvat. **Kvizovi**, poput *Potere* ili *Želite li da postane milioner?* zahtevaju precizno kreiran sistem pitanja i nagrada, kao i složene tehničke uslove za tok igre, od grafike na ekranu do interakcije voditelja i takmičara. **Tok-šou** programi, bili dnevni, večernji ili panel-diskusioni, zasnivaju se na harizmi voditelja koji uvodi goste i održava dinamiku razgovora, a u produkcijom smislu važno je obezbediti odgovarajuću scenografiju i tehničku opremu za snimanje s više kamera. **Sportske emisije** uključujući i **sportske prenose uživo**, zahtevaju terensku opremu (reportažna kola ili studio na terenu) i stručni tim koji na licu mesta prati događaj, uz koordinaciju režije, komentatora, grafike za rezultat i posebne efekte (usporeni snimci, zumiranje ključnih detalja, analiza). **Rijaliti formati**, npr. *Survivor*, snimaju se s više kamera na terenu uz obimnu postprodukciju koja odabranim kadrovima gradi priču i likove unutar realnih, mada kontrolisanih okolnosti. Formatu poput *Velikog brata*, snimaju se velikim brojem kamera u kontrolisanim uslovima sa živom realizacijom i onlajn montažom.

Dečji i edukativni formati su posebna kategorija, jer su prilagođeni percepciji i interesovanjima mlađih gledalaca. Animirani serijali zahtevaju dug produkcijski proces, od crtanja ili 3D modelovanja do postprodukcije koja uključuje glumce koji daju glasove, muziku i efekte. Edukativne emisije za decu kombinuju elemente zabave i učenja, budući da je važno da program zadrži pažnju, a istovremeno pruži kvalitetan informativni sadržaj. Ove emisije vizualno imaju jarku, privlačnu scenografiju i grafiku i kostime, uz voditelje koji su obučeni za rad sa najmlađima.

Fikcijski serijski formati, kao što su dramske serije, telenovele i sitkomi, drugačije su strukturisani. Dramske serije i telenovele daju prostor za kontinuitet priče, višeslojne likove i čitave sezone zapleta, a produkcijski tim često broji više stotina profesionalaca (scenaristi, kostimografi, montažeri, glumci i producenti). Kod telenovela, zbog brzog tempa snimanja i skoro svakodnevnog emitovanja, organizacija je naročito zahtevna, pa je ritam rada intenzivan. Sitkom, s druge strane, obično kombinuje humor i kraći format epizoda, a može biti sniman uz prisustvo publike u studiju, gde se svaka scena ponavlja dok ne bude dovoljno uverljiva i duhovita, ili filmskim postupkom snimanja s jednom kamerom, gde se posebna pažnja posvećuje filmskom izrazu i rešenjima koja dolaze u postprodukciji.

Premda se televizijska produkcija razvijala nezavisno od filma, **žanrovska klasifikacija** potekla iz igranog filma i dalje igra važnu ulogu u okviru fikcijskih serijskih formata. Savremene serije i serijali neretko preuzimaju narativne i vizuelne karakteristike filmskih žanrova, poput kriminalističkih priča, naučne fantastike, distopijskih priča, horora, trilera... Pored toga, mnoge serije koriste kompleksnu naraciju i kinematografske produkcijske standarde, brišući granicu između filmskog i televizijskog pripovedanja.

Hibridni formati, poput doku-drame, pseudodokumentarnih programa ili emisija koje kombinuju dokumentarni pristup i sapunice, spajaju dokumentarni i fikcijski pristup. U doku-drami kombinuju se rekonstrukcije stvarnih događaja sa glumcima i svedočenjima aktera, dok su pseudodokumentarni projekti najčešće zamišljeni kao lažni dokumentarci zarad satiričnog ili humorističkog efekta. U emisijama koje kombinuju dokumentarni pristup i sapunice, kao što su pojedini rijaliti projekti, stvara se utisak spontanog praćenja života osoba ili porodica, iako je veći deo narativne strukture određen planom montaže i produkcije.

Kada se govori o specifičnim **promotivno-marketinškim formatima**, reklame i muzički spotovi zauzimaju značajno mesto. **Reklama** je obično kratka (15 do 60 sekundi), dizajnirana da prenese jasnu poruku o proizvodu ili usluzi, što u produkcionom smislu podrazumeva čvrstu saradnju brenda i kreativnog tima, visoku estetsku uglađenost i prilagođenost različitim platformama (televizija, internet, društvene mreže). **Muzički spot**, dug najčešće tri do pet minuta, namenjen je promociji muzičkog izvođača i često nudi visoko stilizovanu vizuelnu estetiku, gde se ritam muzike usklađuje s brzim rezovima montaže i specijalnim efektima.

Uz navedene glavne kategorije, treba pomenuti i tzv. ***lifestyle formate*** kao što je npr. *Praktična žena*, koji obuhvataju kulinarske emisije, putopisne i makeover programe. Takve emisije kombinuju informativnu i zabavnu dimenziju, imaju prepoznatljivog voditelja ili stručnjaka, a često su smeštene u studio gde se gledaocima uživo prikazuju recepti, preuređivanje prostora ili daju drugi praktični saveti.

U svim ovim poljima prisutan je ekonomski i licencni značaj formata, koji detaljno opisuju autori poput Žana K. Šalabija (Jean K. Chalaby) u knjizi *The Format Age: Television's Entertainment Revolution* i Alberta Morana u *New Flows in Global TV*. Popularni kvizovi, talent šou programi, rijaliti formati i dramske serije često se lokalno adaptiraju u različitim zemljama, pri čemu se idejna osnova i pravila čuvaju, dok se sadržaj kulturološki i jezički prilagođava publici. Ovakav sistem omogućava visok profit i stabilnost televizijskoj industriji, ali i ubrzava širenje novih trendova širom sveta.

Savremene video forme

Razvoj interneta, društvenih mreža i striming servisa proširio je spektar produkcijskih praksi izvan tradicionalnih okvira televizije i filma. Ipak, mnoge od ovih novih formi dele slične narativne i produkcijske obrasce. Veb serije sa *vebizodama* mogu biti kratke, serijalizovane ili epizodične, dok se video podcasti oslanjaju na tok-šou format, ali sada u digitalnom okruženju. Strimovanje uživo preko platformi uvodi interaktivnost publike, a *user-generated* sadržaji (TikTok, Instagram Reels i slične platforme) stavlja akcenat na kratke, viralne videe koje korisnici kreiraju. Na primer, muzički spotovi, ranije vezani isključivo za muzičke televizijske kanale, danas se uglavnom promovišu na platformi YouTube i drugim internet servisima, što ih čini klasičnim primerom prilagođavanja stare forme novim platformama.

Slično je i sa reklamama koje nekada isključivo pripadale televiziji, ali danas postoje i u formi oglasa na YouTube-u, pre puštanja željenog sadržaja, sponzorisanih objava na Instagramu ili integrisanih u live-stream događaje na platformi Twitch.

Pobrojane forme, iako samostalno nastaju i žive u onlajn sferi, mogu naći put do televizijskih ekrana. S druge strane, tradicionalni televizijski sadržaj sve češće migrira na streaming servise i društvene mreže. Na taj način, granice između televizijskog i nezavisnog internet videa postaju nejasne.

Najpregledniji način da se obuhvati sva ova raznovrsnost sadržaja sastoji se u **dvofaznoj klasifikaciji**.

- Forma: da li je emisija serijska, jednokratna, specijal, studijska ili terenska, epizodična ili serijalizovana?
- Format: kakav tipski šablon emisija prati (informativni, zabavni, sportski, dečji, edukativni, marketinški)?

U okvirima savremenih medija, ovakva klasifikacija omogućava i naučnoj zajednici i praktičarima u polju medija da jasnije definišu, analiziraju i stvaraju sadržaje u skladu sa specifičnim narativnim, estetskim i ekonomskim principima.

Pitanja za proveru znanja

1. Koje su glavne razlike između filmskog roda, vrste i žanra?
2. Kako se filmske vrste razlikuju u odnosu na rod i žanr?
3. Šta definiše igrani, dokumentarni i eksperimentalni film?
4. Kako filmski žanrovi funkcionišu kao fleksibilna kategorija u odnosu na filmske rodove?
5. Koje su glavne odlike filmskih žanrova?
6. Šta je hibridizacija žanrova?
7. Šta su modusi dokumentarnog filma?
8. Koje su glavne tehnike dokumentarnog pripovedanja?
9. Koja je razlika između bioskopskog, televizijskog i striming filma?
10. Šta su televizijski formati?
11. Šta su televizijske forme?
12. Šta je kompleksna televizija?
13. Kada je opravdano koristiti žanrovsku klasifikaciju igranog filma za televizijske i video produkcije?
14. Šta su hibridni formati?

Literatura

- Altman, Rick** – *Film/Genre*, London: British Film Institute, 1999.
- Bordvel, Dejvid** – *Naracija u igranom filmu*, Beograd: Filmski centar Srbije, 2013.
- Bruzzi, Stella** – *New Documentary: A Critical Introduction*, London / New York: Routledge, 2000.
- Chalaby, Jean K.** – *The Format Age: Television's Entertainment Revolution*, Cambridge / Malden: Polity Press, 2016.
- Elsaesser, Thomas, Warren Buckland** – *Studying Contemporary American Film: A Guide to Movie Analysis*, London: Arnold, 2002.
- Ellis, John** – *Visible Fictions: Cinema, Television, Video*, London: Routledge, 1982.
- Evans, Elizabeth** – *Transmedia Television: Audiences, New Media, and Daily Life*, New York: Routledge, 2011.

- Filmska enciklopedija*, Zagreb: Jugoslavenski leksikografski zavod „Miroslav Krleža“, 1986–1990.
- Fiske, John, John Hartley** – *Reading Television*, 2nd ed., London / New York: Routledge, 2003.
- Friedman, Lester, David Desser, Sarah Kozloff, Martha Nochimson, Stephen Prince** – *An Introduction to Film Genres*, New York: W. W. Norton & Company, 2014.
- Leksikon filmskih i televizijskih pojmova*, Beograd: Fakultet dramskih umetnosti, 1993.
- Lotz, Amanda D.** – *The Television Will Be Revolutionized*, New York: New York University Press, 2007.
- Mittell, Jason** – *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*, New York: New York University Press, 2015.
- Mittell, Jason** – *Genre and Television: From Cop Shows to Cartoons in American Culture*, New York: Routledge, 2004.
- Moran, Albert** – *New Flows in Global TV*, Bristol / Chicago: Intellect, 2009.
- Neale, Stephen (Steve)** – *Genre*, London: British Film Institute, 1980.
- Nichols, Bill** – *Introduction to Documentary*, Bloomington: Indiana University Press, 2001.
- Noël Carroll** – *The Philosophy of Horror*, London: Routledge, 1990.
- Omon, Žak** – *Analiza filmova*, Beograd: Clio, 2006.
- Omon, Žak, Alen Bergala, Mišel Mari, Mark Verne** – *Estetika filma*, Beograd: Clio, 2006.
- Schatz, Thomas** – *Hollywood Genres: Formulas, Filmmaking, and the Studio System*, New York: Random House, 1981.
- Todorov, Cvetan** – *Uvod u fantastičnu književnost*, Beograd: Rad, 1987.
- Turković, Hrvoje** – *Teorija filma*, Zagreb: MeanderMedia, 2012.
- Williams, Linda** – *Film Bodies: Gender, Genre, and Excess*, u: *Film Quarterly*, Vol. 44, No. 4, Berkeley: University of California Press, 1991.
- Williams, Raymond** – *Television: Technology and Cultural Form*, 3rd ed., London / New York: Routledge, 2003.

4

Analiza audio-vizuelnih formi

Sadržaj i cilj poglavlja

Ovo poglavlje bavi se analizom filmskih, televizijskih i drugih audio-vizuelnih formi koje se susreću u svakodnevnoj medijskoj komunikaciji. Kroz razmatranje njihovih osnovnih karakteristika, žanrovskih obeležja i produkcijskih strategija, dobija se uvid u način na koji se sadržaji usmeravaju ka publici i oblikuju njeno iskustvo. Glavni fokus poglavlja je pitanje kako se, unutar svakog formata, kombinuju elementi slike, zvuka, montaže i narativa, kao i na koje načine se pomenuti postupci mogu kritički iščitati iz ugla različitih teorijskih pristupa.

Cilj poglavlja jeste da čitaocu ponudi metodološki okvir za analizu konkretnih sadržaja: od muzičkog spota (koji u kratkom formatu spaja umetničku ekspresiju i marketinšku prezentaciju izvođača), preko reklame (koja nastoji da komunicira jasno definisanu komercijalnu poruku), pa sve do rijaliti formata koji se predstavlja kao *prikaz stvarnosti*, iako je velikim delom oblikovan produkcijskim intervencijama. Polazeći od raznolikosti ovih primera, ukazuje se na to kako svaki format može da bude posmatran kroz specifične stilske, ideološke i psihološke kodove, čije razumevanje otkriva dublje slojeve značenja i ukazuje na šire društvene i kulturološke implikacije.

Analiza audio-vizuelnih formi ključan je korak ka razumevanju komunikacije između audio-vizuelnih sadržaja i publike. Bez obzira na to da li je predmet analize film, televizijski prilog, muzički spot, kratki video s društvenih mreža ili reklama, metodološki pristup i razumevanje osnovnih pojmova ostaju slični, iako se prilagođavaju specifičnostima roda, vrste, žanra, forme, formata, stila i konteksta. Svaka analiza obuhvata složen proces dekodiranja značenja, identifikaciju ključnih stilskih i tehničkih elemenata, kao i sagledavanje šireg društvenog, kulturnog i tehnološkog okvira u kojem je sadržaj nastao.

Ne postoji univerzalni pristup analizi video formi jer različiti teorijski okviri i kritičke metode nude različite uvide i dovode do različitih rezultata, a interpretacija može zavisiti od perspektive analitičara, konteksta gledanja i individualnog doživljaja. Ne postoji analiza koja je sveobuhvatna i konačna; svaka analiza je delimična i otvorena za reinterpetaciju, jer se značenja u audio-vizuelnim sadržajima neprestano razvijaju u zavisnosti od publike, vremena i društvenih okolnosti. Takođe, ne postoji univerzalno tačna analiza – iako postoje objektivni parametri tehničke analize (npr. tip kadra, montažni ritam, osvetljenje), interpretacija značenja i efekata može biti subjektivna i zavisiti od različitih teorijskih polazišta (formalizam, semiotika, naratologija, ideološka kritika itd.).

Osnovni koraci u analizi video materijala obuhvataju ispitivanje značaja kadra, montažnih postupaka, vizuelnih stilova, kao i uloge zvuka i muzike u oblikovanju značenja i emotivnog utiska. Analiza kadra podrazumeva proučavanje kompozicije, perspektive, planova i pokreta kamere, dok analiza montaže ispituje kontinuitet, ritam i način na koji se kadrovi povezuju u cilju kreiranja narativne i vizuelne celine. Vizuelni stil se odnosi na estetske karakteristike slike, uključujući boje, osvetljenje, scenografiju i kostime, koji doprinose atmosferi i simboli. Pored vizuelnih aspekata, zvuk i muzika igraju važnu ulogu u percepciji i tumačenju sadržaja pa tako govor, zvučni efekti i muzika mogu pojačati emocionalni doživljaj, najaviti ili naglasiti promene u priči, ili doprineti simboličkoj slojevitosti.

Analiza video formi nije samo tehnička disciplina, već i interpretativni proces koji zahteva razumevanje filmskog jezika, ali i kulturološki definisanog značenja jezika. Samim tim, kvalitetna analiza podrazumeva balans između objektivne deskripcije tehničkih elemenata i subjektivnog tumačenja njihovog uticaja na gledaoca i poruku *dela*.

Teorijski pristupi

Formalistički pristup u analizi filma govori o značaju stilskih i narativnih elemenata, posmatrajući film kao autonomnu umetničku formu čija se estetika oblikuje kroz kadar, kompoziciju, boju, montažne postupke i druge vizuelne aspekte. Ovaj pristup bio je naročito izražen u ranim teorijama filma, u radu Sergeja Ajzenštajna, koji je razvijao koncept intelektualne montaže.

Međutim, koreni formalizma u filmskoj teoriji mogu se pratiti sve do ruskog formalizma u književnosti, koji se razvio početkom XX veka. Ova književna škola, čiji su predstavnici Viktor Šklovski (Виктор Шкловский), Roman Jakobson (Якобсон), Boris Ejhenbaum (Эйхенбаум) i Jurij Tinjanov (Юрий Тынянов), fokusirala se na unutrašnju strukturu književnog dela, analizirajući jezik, kompoziciju i narativne tehnike. Jedan od ključnih doprinosa ruskog formalizma je knjiga *Morfologija bajke*, Vladimira Propa (Пропп) u kojoj je analizom narodnih bajki autor prepoznao sistem ponavljajućih struktura i funkcija likova. Ovaj niz fiksnih narativnih funkcija imalo je veliki uticaj na kasniju analizu priče u različitim medijima, uključujući film.

Upravo je ovaj način razmišljanja o strukturi naracije kasnije primenjen i u filmskim studijama, pri čemu je značajnu ulogu odigrao Dejvid Bordvel sa svojim konceptom **neoformalizma**. Bordvel je povezo formalističke analize sa proučavanjem percepcije i kognitivnih procesa gledalaca, istražujući kako filmska struktura vodi pažnju i oblikuje značenje. Njegova analiza klasičnog holivudskog narativa, ali i eksperimentalnih filmova, pokazuje kako se kroz montažu, kadriranje i vizuelne motive kreiraju narativne strategije koje publika intuitivno prepoznaje. Bordvelov neoformalizam, iako inspirisan ruskim formalizmom, proširuje analizu na savremene metode istraživanja filma, uključujući psihologiju percepcije i analizu stilskih obrazaca u modernom filmu.

Realistički pristup u analizi filma suprotstavlja se formalističkom insistiranju na stilizaciji i estetskim postupcima, fokusirajući se umesto toga na verodostojnost prikaza i načine na koje film stvara utisak stvarnosti. Umesto da ističe tehničke i vizuelne aspekte filmskog jezika, realizam istražuje kako narativne i vizuelne strategije omogućavaju gledaocima da dožive film kao prirodan i uverljiv prikaz sveta.

Jedan od ključnih teoretičara realističkog pristupa bio je Andre Bazen, koji je smatrao da film ima jedinstvenu moć da prikaže stvarnost na način različit od onog svojstvenog drugim umetnostima. U svojim esejima, sakupljenim u zbirci *Šta je film?* Bazen je isticao važnost dugih kadrova, dubinske oštine i minimalne montaže, jer takvi postupci omogućavaju gledaocu da samostalno interpretira prikazani svet bez manipulacije kroz montažu i subjektivnu perspektivu reditelja. Njegova teorija pokazuje izrazitu podudarnost sa estetikom italijanskog neorealizma, što se ogleda u karakteristikama kao što su snimanje u prirodnim ambijentima, korišćenje glumaca amatera i fokusiranje na aktuelne društvene teme.

Realistički pristup se kroz istoriju razvijao i prilagođavao, a danas se može prepoznati u mnogim filmskim pravcima, od dokumentarnog filma do savremenog nezavisnog filma. Dok formalizam ističe ulogu stilskih postupaka u oblikovanju značenja, realizam naglašava film kao medij koji pruža realan prikaz sveta.

U analizi filma strukturalistički i semiotički pristup se često prožimaju, budući da oba polaze od ideje da postoje sistematski obrasci i kodovi preko kojih film komunicira značenja, bilo kroz narativnu strukturu, bilo kroz različite vrste znakova. Za razliku od formalističkog pristupa (koji u prvi plan stavlja stil i estetsku formu), ili realističkog (koji teži verodostojnom prikazu stvarnosti), strukturalizam i semiotika posebno se oslanjaju na teorije o jeziku, simbolima i značenju.

Strukturalistički pristup u filmskoj teoriji ima korene u radovima lingviste Ferdinanda de Sosira (Ferdinand de Saussure), ali i u antropološkoj i književnoj analizi Kloda Levi-Strosa (Claude Lévi-Strauss) i Rolana Barta (Roland Barthes). Oni su isticali da svaka priča, pa i filmska, poseduje skrivene narativne obrasce koji se ponavljaju i čine osnovni okvir određenog *dela*. U filmskoj kritici značajan predstavnik ovog pristupa bio je Kristijan Mez (Christian Metz), koji je kombinovao strukturalne analize sa psihoanalitičkim i semiotičkim konceptima. Njegove studije o tome kako gledalac dekodira film fokusirane su na gramatičke i narativne modele, koji omogućavaju da se priča prati i razume. Strukturalizam, dakle, ne istražuje samo ono što se dešava u priči, već i način na koji su događaji i likovi raspoređeni i kako se repetitivni motivi ili simbolički elementi uklapaju u šire obrasce da bi formirali značenje.

S druge strane, **semiotički pristup** takođe polazi od Sosira, ali se nadovezuje i na teorije Čarlsa Sandersa Persa (Charles Sanders Peirce) o vrstama znakova (ikonički, indeksni i simbolički). U kontekstu filma, semiotika ispituje kako se pomoću vizuelnih, zvučnih i narativnih elemenata formiraju znakovi koji komuniciraju različite nivoe značenja. Jedan od najznačajnijih semiotičara filma, Umberto Eko (Eco), posmatrao je film kao složen tekst koji publika čita, prepoznajući i tumačeći znakove u određenom kulturnom kontekstu. Na primer, kada se u filmu koristi određena boja ili muzika da signalizira raspoloženje ili karakterne osobine lika, semiotičari će istraživati konvencije i simboličke kodove koji se time aktiviraju.

Iako strukturalizam i semiotika mogu da se definišu kao zasebni pristupi, oni se u praksi često dopunjuju: strukturalizam objašnjava širu organizaciju priče i uspostavlja pravila narativnih kodova, dok semiotika pokazuje kako se, unutar tih kodova, značenja konkretno artikulišu kroz različite znakovne sisteme – sliku, zvuk, jezik, gest, boju ili muziku. Upravo su ove analize strukture i znakova u velikoj meri doprinele savremenoj filmskoj teoriji, pružajući nove načine za proučavanje estetike, priče i značenja, ali i pokazujući da je granica između različitih pristupa u praksi često porozna i podložna međusobnom prožimanju.

Ideološko-kritički pristup u analizi filma bavi se otkrivanjem društvenih, političkih i kulturnih konteksta unutar filmskog teksta, istražujući kako film prenosi ideološke poruke i reprezentacije određenih grupa, vrednosti i moći. Za razliku od formalističkog pristupa, koji analizira estetske i stilističke elemente ili realističkog koji se fokusira na verodostojnost prikaza, ideološko-kritička analiza ispituje kako film oblikuje i reflektuje dominantne ideologije i društvene odnose.

Teoretičari poput Luja Altisera (Louis Althusser) tvrdili su da film predstavlja deo ideološkog aparata države i da ima ključnu ulogu u oblikovanju svesti publike i učvršćivanju hegemonije vladajuće klase. Dakle, film se ne posmatra samo kao umetnički izraz, već i kao medij koji može biti korišćen za ideološku kontrolu ili subverziju.

Značajan deo ideološko-kritičke analize filma dolazi iz **feminističke filmske teorije**, koja istražuje način predstavljanja žena na filmu, kao i filmskog jezika korišćenog za prikaz patrijarhalnih vrednosti.

Postkolonijalna filmska teorija fokusira se na reprezentaciju rasa, etničkih grupa i kolonijalne prošlosti u filmskoj umetnosti. Edvard (Edward) Said, u svom delu *Orijentalizam*, postavio je temelje za analizu načina na koje zapadni filmovi stvaraju stereotipe o Istoku i ne-zapadnim kulturama.

Unutar ovog širokog pristupa i **kvir teorija** ima značajnu ulogu u analizi filmova, ispitujući kako su prikazani rodni identiteti i seksualnost. Teoretičari poput Džudith Batler analizirali su kako film kroz narativ i estetiku konstruiše normativne i subverzivne prikaze roda i seksualnosti, otkrivajući mehanizme koji oblikuju percepciju gledalaca i učvršćuju društvene norme.

Na kraju, ideološko-kritički pristup nije nužno u suprotnosti s ostalim teorijskim pravcima, već ih često nadograđuje. Dok formalizam analizira filmsku estetiku, ideološka kritika može istražiti kako se stil i forma koriste za prenošenje određenih političkih i društvenih poruka. Na isti način, semiotički pristup može pomoći u dekodiranju ideoloških znakova u filmu, dok strukturalistička analiza otkriva narativne mehanizme kroz koji se oblikuju ideološke poruke. Time se pokazuje da je film ne samo umetnički medij, već i moćno sredstvo ideološke reprezentacije i borbe.

Novi teorijski pravci u filmskim studijama

U savremenim filmskim studijama pojavili su se novi pravci koji odgovaraju na izazove našeg doba, od tehnološkog do uticaja na životnu sredinu.

Ekološka filmska teorija (eng. *ecocinema*) istražuje kako film prikazuje prirodu, ekološke krize i odgovornost koji ljudi imaju u odnosu na životnu sredinu. Oslanja se na posthumanističke ideje i analize globalnog kapitalizma, istražujući kako vizuelni mediji mogu doprineti ekološkoj svesti.

Posthumanistička filmska teorija ispituje kako film redefiniše granice između čoveka, tehnologije i životinja u kontekstu savremene digitalne kulture.

Digitalna filmska teorija bavi se uticajem novih tehnologija na filmsku produkciju, distribuciju i recepciju. Fokus je na analizi toga kako striming servisi, VR (virtuelna realnost) i interaktivni mediji menjaju iskustvo gledanja filma, pri čemu film više nije samo linearni narativ, već postaje interaktivni i algoritamski oblikovan sadržaj.

Analiza kadra, montažnih postupaka i vizuelnih stilova

Analiza kadra predstavlja jedno od najvažnijih polja u proučavanju filma, jer način oblikovanja kadra, kroz kompoziciju, pokret kamere, osvetljenje ili odabir plana, neposredno utiče na doživljaj gledaoca i to kako će razumeti priču, likove i atmosferu. Međutim, treba imati na umu i da postoje filmovi koji namerno krše konvencionalne postavke kadra, kako bi izazvali osećaj nelagode, poremetili očekivanja publike ili naglasili određeni autorski stav. Takvi izuzeci, odnosno subverzija uobičajenih vizuelnih pravila može biti efektna, jer gledaoca navodi da se zapita o tome šta zapravo vidi i kako tu sliku vrednuje.

Kada se govori o kompoziciji, u analizi je važan način na koji se rasporedom elemenata u kadru usmerava pažnja gledalaca, ali i gradi određeno raspoloženje ili simbolika. Pravilo trećina ili simetrično kadriranje nisu samo konvencije u tehničkom smislu, već i sredstva kojima se može naglasiti odnos moći među likovima (npr. harmonija ili osećaj nelagode). Slično tome, upotreba dubinske kompozicije ne pruža isključivo informaciju o prostornom rasporedu događaja, već otvara i mogućnost posmatranja više paralelnih radnji ili emocija. Za analitičara filma, važno je pitati se: šta specifičan raspored vizuelnih elemenata govori o njihovim međusobnim odnosima?

Pokret kamere analizira se ne samo kao način da kadar oživi, već i kao izbor koji menja perspektivu posmatranja i tako na gledaoca ostavlja utisak objektivnog svedočanstva ili subjektivnog, ličnog doživljaja lika. Švenk, vožnja i zum, imaju različite narativne i psihološke implikacije: mogu otkriti novu informaciju, iznenaditi gledaoca promenom centra pažnje, pojačati osećaj tenzije ili dočarati unutrašnje stanje lika. Izbor između kamere iz ruke ili stabilnog i preciznog pokreta često razotkriva autorov stav o radnji; kamera iz ruke može pojačati utisak dokumentarne autentičnosti ili napetosti, dok će stabilna kamera naglasiti kontrolisano, pažljivo vođeno vizuelno pripovedanje. U slučaju da im je cilj podrivanje ustaljenih pravila gramatike filmskog jezika, reditelji ponekad biraju nagli, neujednačeni pokret kamere ili ekstremne uglove, čime otežavaju gledaocima da utonu u uobičajen tok priče.

Osvetljenje i boja ulaze u analizu kao sredstva kojima režiseri i snimatelji usmeravaju emocije gledalaca, stvaraju tematske ili simboličke slojeve filma. *High-key* osvetljenje može dati ujednačen i bezbrižan ton sceni, dok *low-key* naglašava senke, kontraste i neizvesnost. Takođe, boja nije samo pitanje estetske odluke: tople nijanse mogu pozivati na osećaj nostalgije ili strasti, dok hladni tonovi često stvaraju atmosferu udaljenosti ili melanholije. Za kvalitet analize od presudnog je značaja shvatanje načina na koji kombinacija svetla i boja upravlja pažnjom publike, kao i uticaj koji izbor svetla ima na emotivni ton. Istovremeno, postoje autori koji se poigravaju neobičnom ili disonantnom upotrebom boja, kako bi postigli efekat zbunjenosti ili ironije u prikazu scena koje na prvi pogled deluju uobičajeno.

Na kraju, filmski planovi (od dalekog totala do vrlo krupnog plana) određuju da li će odnos publike prema likovima i događajima biti intiman ili distanciran. Daleki total može istaći veličinu i značaj okruženja ili kolektivnu akciju, dok krupni plan uvodi gledaoca u emocije lika, gestove i promene psihološkog stanja. U analitičkom smislu, izbor plana postaje ključan za razumevanje toga šta je srž priče (npr. zajednica i pejzaž u epskim filmovima ili pojedinci i intimni odnosi među junacima u dramama). Pojedini reditelji svesno kombinuju neuobičajene planove ili veoma duge kadrove snimljene u krupnom planu da bi gledaoca *izvukli* iz zone komfora ili očekivanja koja proizilaze iz uobičajene upotrebe filmskih sredstava.

Iz ove perspektive, svaki vizuelni izbor u kadru – od rasporeda elemenata, preko vrste kretanja kamere, do specifične postavke svetla i boja – ima svoj razlog i funkciju. Analitičar ne posmatra kadar isključivo kao *lepu sliku* ili neutralnu realnost, već kao prostor u kome se otkrivaju odnosi moći, emocionalne tenzije, kulturološki kodovi i stav autora prema određenoj temi. U filmovima i scenama koje namerno krše uobičajene konvencije, često se najbolje mogu uočiti tragovi autorskog stila i/ili kritičkog komentara.

Analiza montaže ima presudnu ulogu u razumevanju tempa, ritma i narativne logike filma, jer je način na koji su kadrovi povezani ono što određuje emotivnu ubedljivost i jasnoću priče. Jedan od najčešćih pristupa procesu montaže jeste **montaža kontinuiteta** ili klasičan holivudski stil, gde su prelazi neprimetni, a događaji imaju logičan sled. Rez, tehnika plan/kontraplan (eng. *shot/reverse shot*) i usklađivanje pravca pogleda likova (eng. *eyeline match*) održavaju preglednost radnje i fokus publike na ključnim interakcijama. Cilj ovakve montaže je da bude nevidljiva, tj. gledalac ne bi trebalo da se oseća dezorijentisano, već da prati tok radnje bez napora, uronjen u priču i odnose među likovima.

S druge strane, **eliptična montaža** nastoji da skрати prikazivanje događaja tako da se zadrži samo ono što je važno za napredovanje priče ili stvaranje određene dinamike. Ovde se nevažni delovi radnje, poput rutinskih dnevnih aktivnosti, repetitivnih radnji ili sporednih priprema, izostavljaju, što ubrzava narativni tok. Ovakav pristup, iako menja percepciju stvarnog trajanja događaja, publika najčešće intuitivno prihvata, jer služi jasnom cilju ubrzanja i povećanja dinamike priče.

Paralelna montaža pokazuje dve ili više radnji koje se dešavaju simultano u različitim prostorima ili kontekstima. Ovaj pristup stvara osećaj tenzije ili poređenja, jer gledaoci istovremeno prate odvojene narativne linije i iščekuju na koji način će se povezati. Prebacivanje između dve radnje može poslužiti i za stvaranje emocionalnog kontrasta: na primer, prikaz mirnog porodičnog ručka paralelno sa dramatičnim događajima na nekom drugom mestu. Na taj način, publika istovremeno doživljava dve suprotstavljene atmosfere, pri čemu montaža ima ulogu da ih smenjuje tačno u onom ritmu koji pojačava doživljaj iščekivanja ili ironije. Paralelna montaža se koristi u napetim scenama kriminalističkog filma

kada npr. tajmer na bombi otkucava, a paralelno s tim, heroj pokušava da se približi i deaktivira je, dok istovremeno nailazi na brojne prepreke.

Posebno mesto zauzima **asocijativna montaža**, gde se kadrovi spajaju na osnovu simboličkih ili tematskih poveznica, umesto isključivo narativnih. Sergej Ajzenštajn je, između ostalih, razvio načelo koje govori da se dva naizgled nepovezana kadra zajedno doživljavaju kao snažna metafora ili komentar na radnju. Pri tome publika postaje aktivni učesnik, pokušava da protumači dublju vezu između prikazanih slika. Ona može biti emocionalni udarac, intelektualna provokacija ili oboje, zavisno od toga šta autor želi da postigne. Na primer, kadar koji prikazuje radnike u fabrici može preseći kadar s prizorom životinja zatvorenih u kavezu, sugerišući određeni politički, socijalni ili etički stav, gde neće biti potrebe za direktnim objašnjenjem u dijalogu ili naraciji.

Na kraju, ritam i tempo montaže u celini utiču na čitavu sekvencu, pa i film. Odnos trajanja kadrova prema muzici ili zvučnim efektima, pa čak i način na koji se naglo seče ili uvodi naredni kadar utiče na to kako će publika emocionalno reagovati na scenu. U brzim, kratkim rezovima često je prisutno osećanje napetosti ili uzbuđenja, dok duži kadrovi omogućavaju dublje uranjanje u atmosferu i detalje. Trajanje kadra je (pretežno) subjektivna kategorija. U seriji dugih kadrova, kraći kadar (koji ne mora biti nužno kratki kadar) deluje kraće, dok u seriji kratkih kadrova nešto duži kadar (koji ne mora biti nužno dugi kadar) deluje duže. Zbog toga je važno da analitičar prepozna kakav utisak montaža ostavlja na percepciju priče, odnose među likovima i ukupnu emotivnu reakciju publike, jer upravo u tome leži njena moć da definiše način na koji ćemo tumačiti i pamtiti film.

Vizuelni stil i estetika filma u značajnoj meri oblikuju način na koji publika doživljava priču i likove, baš kao i celokupno raspoloženje prikazanog sveta. U ovo se ubrajaju elementi poput mizanscene, dekoracije seta, korekcije boja, žanrovskih konvencija, autorskog pečata koji zajedno grade jedinstvenu estetsku celinu.

Prvi segment, mizanscen, obuhvata sve što se nalazi u kadru: scenografiju, kostime, šminku, raspored likova i predmeta. Ovi elementi nisu samo ukras, već imaju presudan uticaj na atmosferu, definišu svet u kojem se radnja odigrava dok istovremeno sugerišu kontekst i raspoloženje. U filmovima iz doba nemačkog ekspresionizma, na primer, zašiljeni oblici i izobličeni prostori nisu bili samo dekorativni element, već vizuelni znak za unutrašnja stanja likova i tadašnje društveno-političke tenzije. Slično tome, detaljno osmišljeni kostimi ili karakteristična šminka mogu otkriti socijalni status likova, njihovu pripadnost određenom vremenskom periodu ili čak psihološka stanja. Kada analitičar proučava mizanscen, ključno je zapitati se kako ovi vidljivi elementi, zajedno i pojedinačno, utiču na utisak gledaoca o radnji i odnosima između likovima.

Žanrovske konvencije daju vizuelnom stilu još jednu važnu dimenziju, obuhvatajući

specifična pravila koja se najčešće očekuju od određenog žanra. Na primer, horor će često koristiti dramatične senke i poigravati se mračnom scenografijom kako bi pojačao osećaj straha i neizvesnosti, dok će romantična komedija posegnuti za toplijim, mekšim osvetljenjem i vedrim bojama. Slično važi i za kostime i dekoraciju, pa tako naučnofantastični film može obilovati metalnim, futurističkim elementima, dok vestern donosi rustična obeležja Divljeg zapada. U analizi je bitno ne samo prepoznati ove konvencije, već i ispitati način na koji na one oblikuju očekivanja publike i emocije koje film izaziva. Pritom, treba imati u vidu i da pojedini režiseri namerno krše ustaljene konvencije žanra, kako bi stvorili iznenađenje ili podvukli originalnost svog pristupa. Time se publika podstiče da preispita svoja očekivanja i aktivnije učestvuje u čitanju filma.

Konačno, autorski pečat odnosi se na prepoznatljiv stil određenog režisera ili snimatelja, koji se može ogledati u specifičnim uglovima kamere, preovlađujućim bojama, ritmu montaže ili ponavljanju određenih motiva. Pored toga što postaju deo reputacije autora, takvi elementi privlače publiku koja očekuje određene estetske ili tematske karakteristike. Na primer, Spajk Li (Spike Lee) koristi *double dolly* efekat, pri čemu se kamera i lik na odvojenim ili istim platformama voze, što stvara osećaj pokreta i *lebdjenja* u odnosu na okolinu, dezorijentisanosti i naglašava ključne emocionalne trenutke. S druge strane, Pedro Almodovar, prepoznatljiv je po upadljivoj i smeloj paleti boja (posebno crvenoj) kao i ekscentričnim kostimima i scenografiji, koji često reflektuju unutrašnja stanja njegovih likova i španski kulturni kontekst.

Kventin Tarantino prepoznatljiv je po neobičnoj strukturi narativa, dinamičnim dijalozima i *eksplozivnoj* upotrebi nasilja. On često kombinuje svetle boje i jake kontraste sa neočekivanim rezovima u montaži, čime stvara prepoznatljiv ritam i senzibilitet. Tim Barton (Burton), pak, ima izrazito gotičku, bajkovitu estetiku sa tamnim paletama, izduženim oblicima i grotesknim humorom, što se jasno ogleda i u scenografiji i kostimima. U njegovim filmovima provlači se snažan osećaj čudnovatosti i melanholije, a neretko i empatije prema autsajderskim likovima.

Za analitičara suštinski je važno da prepozna upravo ove aspekte autorskog rukopisa: kako se lične opsesije, kulturni uticaji i tehničke preferencije jednog autora manifestuju kroz vizuelni stil. Smeštajući ih u kontekst žanrovskih konvencija i opšteg mizanscena, možemo dublje razumeti kako dolazi do međudelovanja stila i priče, kakve emocije se izazivaju i koje poruke prenose, svesno ili podsvesno.

Tek nakon bezbroj odgledanih naslova, žanrovskih i autorskih, istinski filmofil počinje da primećuje suptilne razlike i prepoznaje dublje značenje filmskog izraza. Ovo gledalačko iskustvo, udruženo sa osnovnim teorijskim znanjem, omogućava analitičaru da prepozna kako određeni vizuelni postupci oblikuju priču, izazivaju emocionalne reakcije i definišu atmosferu, pretvarajući običnu projekciju u kompleksno estetsko i intelektualno putovanje.

Analiza zvuka

Zvuk je neraskidivi deo filmskog iskustva, iako se u kraćim prikazima ili recenzijama često stavlja u drugi plan u odnosu na vizuelni doživljaj. Međutim, on ima presudnu ulogu u stvaranju emocionalnog i narativnog konteksta, uspostavljanju atmosfere i u usmeravanju pažnje gledalaca. U savremenoj filmskoj produkciji zvučna komponenta može biti jednako složena kao i sama slika, a za analizu je važno razumeti kako različiti zvučni elementi doprinose sveukupnom doživljaju filma.

Dijalog čini osnovu verbalne komunikacije likova i otkriva mnogo toga o njihovom karakteru i međusobnim odnosima. Kvalitet snimka glasa, kao i ton, intonacija i način na koji likovi govore, mogu naglasiti emocije, društveni status ili kulturnu pozadinu. Često se dijalog koristi da bi publika saznala informacije o zapletu ili prošlosti likova, ali i za suptilniju karakterizaciju – način na koji se neko obraća drugima, pauze u govoru ili nerazgovetno mrmljanje mogu biti značajniji nego što se na prvi pogled čini. Za analitičara filma ključno je obratiti pažnju na to kako dijalog utiče na dinamiku odnosa, pojačava napetost ili otkriva skrivene motive.

Muzika, bilo da je reč o dijegetičkoj (koja je deo sveta priče, npr. lik sluša muziku ili svira neki instrument) ili nedijegetička (koju čuje samo gledalac), ima veliki kapacitet da stvori ili pojača raspoloženje. Muzika može da izazove osećaj romantike, tuge, radosti ili napetosti ili straha. Takođe, ona može biti lajtmotiv, kao muzička tema vezana za određen lik, mesto ili ideju, koja s vremenom stvara dodatni emocionalni sloj u priči. U trilerima ili horor filmovima muzika niskih tonova može signalizirati opasnost, dok u komedijama ili porodičnim dramama vedra melodija naglašava optimizam. Analizirajući muziku, treba se zapitati kako ona utiče na naš doživljaj scena, da li unapred najavljuje određeni preokret ili služi kao kontrapunkt vizuelnim dešavanjima.

Foli (eng. *foley*) i zvučni efekti (eng. *SFX*) neophodni su u kreiranju uverljive zvučne slike dela. Od ambijentalnih zvukova poput kiše, vetra ili gradskog žamora, do naglašanih detalja poput koraka, šuštanja odeće ili zvukova oružja, svaki zvučni segment može dodati sloj realizma ili stvoriti namerno pojačan efekat. U akcionim i naučnofantastičnim filmovima hiperstilizovani zvuk laserskih pištolja ili eksplozija često je daleko od mogućeg, ali doprinosi opštoj atmosferi koju publika očekuje. Ključno je sagledati na koji način ovi efekti grade atmosferu, podržavaju ritam priče ili naglašavaju ključne trenutke.

Na kraju, tišina može biti jednako moćna kao i najglasniji zvučni efekti ili muzika. Tišina privlači pažnju gledalaca na vizuelni element, ali i stvaraju izuzetnu psihološku napetost – upravo zato što smo navikli da film ima zvuk, zbog čega svako naglo isključenje ili utišavanje može da sugerise ozbiljnost situacije. Stoga je u analizi važno uočiti kada i kako se tišina koristi: da li se radi o kratkom dramskom efektu pre intenzivne scene ili se radi o dužem segmentu koji gledaocu pruža vreme za promišljanje i naglašava emotivnu prazninu.

Svi ovi elementi – dijalog, muzika, zvučni efekti i tišina – zajedno oblikuju složenu zvučnu sliku filma. Za potpunu analizu neophodno je pratiti kako ovi aspekti funkcionišu u sinergiji sa slikom, montažom i naracijom, jer tek tada je jasan kvalitet i intenzitet uticaja zvuka na percepciju gledaoca, njegov emotivni doživljaj i razumevanje priče.

Analiza nefilmskih audio-vizuelnih formi i formata

Analiza televizijskog priloga

Televizijski prilog se najčešće zasniva na jednostavnoj i lako uočljivoj strukturi koja obuhvata uvod, razradu i zaključak. Ovakva struktura omogućava gledaocu da brzo razume kontekst, prati suštinu priče i na kraju izvuče određeni zaključak ili dobije sumu ključnih informacija. Međutim, iza ove, naizgled jednostavne, kompozicije stoji niz postupaka koji utiču na to kako će publika doživeti i razumeti temu.

Po pravilu, uvod je kratak, ali intenzivan deo priloga. Obično ga čini izjava voditelja iz studija ili najava koju prati kratki isečak video-materijala, koji treba da privuče pažnju gledaoca. Pored osnovnih informacija (ko, šta, gde), uvod često sugerise značaj konkretne priče – da li se radi o nečem što menja društvo, utiče na ekonomiju, kulturu i sl.

U razradi se detaljno iznose informacije, uključujući izjave svedoka, stručnjaka, komentare javnosti ili autentične snimke sa terena. Pri analizi potrebno je obratiti posebnu pažnju na:

- objektivnost i pristrasnost, tj. način na koji se novinar odnosi prema informacijama. Da li se iznose različite strane priče ili se postoji samo jedna perspektiva? Da li naracija podržava neko stanovište ili je neutralna?
- tempo i trajanje kadrova, odnosno brzina rezova i dužina pojedinačnih kadrova značajno utiču na to koliko se pažnje posvećuje određenim segmentima. Na primer, duži kadar može sugerisati veću važnost neke izjave ili scene, dok brzi rezovi ubrzavaju ritam i stvaraju osećaj hitnosti.
- odluka o uključenim sagovornicima, odgovara na pitanje ko dobija prostor da govori i koliko? Uključivanje različitih sagovornika (stručnjaka, predstavnika javnosti, učesnika događaja) može ukazati na želju da se prikaže uravnotežen prikaz ili, nasuprot tome, može otkriti selektivno vođenje priče.

U zaključku, odnosno u završnom delu gledaoci obično vide rezime ili završnu misao. Ovaj deo često sadrži kratak prikaz najvažnijih poruka ili daljih mogućih implikacija. Takođe, on može da uključi i poziv na dalju akciju ili razmišljanje – npr. informacije o tome gde se mogu dobiti dodatne vesti ili kako publika može reagovati (peticije, forumi, društvene mreže).

Pri analizi televizijskog priloga, ključno je ispitati na koji način struktura i produkcijske tehnike utiču na gledaočevo razumevanje i doživljaj teme. Važno je postaviti sledeća pitanja:

- Da li uvod jasno definiše temu i zašto je ona bitna?
- Kako se postiže ravnoteža između različitih izvora informacija i koliko je prilog zasnovan na proverljivim činjenicama?
- Na koji način tempo (brzina promena kadrova, dinamika govora) doprinosi ili ometa razumevanju informacije?
- Da li je prilog usmeren ka neutralnom izveštavanju ili se može prepoznati određena ideološka, ekonomska ili politička pristrasnost?

Muzički spot

U osnovi, **muzički spot** predstavlja specifičan audio-vizuelni izraz namenjen naglašavanju muzičke kompozicije i izvođača, pri čemu ritam i struktura vizuelnih elemenata prate tempo i stil pesme. Primarna namena muzičkog spota je da uspostavi interakciju između slike i zvuka, najčešće u trajanju koje odgovara dužini pesme/kompozicije (ili duže). Takav format počiva na nekoliko ključnih odrednica. Prva od njih jeste muzički žanr, koji često definiše ne samo estetski okvir (boje, rasvetu, opšti stil izvođača) već i ritam montaže i tip radnje. Brze, energične pesme (pop, rok, elektro) podrazumevaju dinamičnu montažu, kraće kadrove i pokrete kamere koji prate prelaze iz stiha u refren. Sporije pesme/kompozicije (R&B, balade) uvode umeren tempo, duže kadrove, mekšu rasvetu i fokus na izvođača ili atmosferu. Druga bitna komponenta jeste narativ ili njegov izostanak. Iako muzički spot može funkcionisati kao niz atraktivnih kadrova, ponekad se razvija i kratka priča ili simbolički prikaz, koji treba da osnaži emotivni doživljaj pesme. Osnovna klasifikacija muzičkog spota mogla bi biti podela na narativni, plesni (s koreografijom u prvom planu) ili eksperimentalni (zasnovan na simboličkim i apstraktnim slikama).

Kada se analizira muzički spot, važno je primetiti da se produkcija gotovo uvek usmerava na isticanje izvođača i njihove harizme. U zavisnosti od toga da li je reč o solo umetniku, pop zvezdi, frontmenu rok benda ili grupi plesača, pažnja gledalaca najčešće je usmerena na pokrete i mimiku, uz adekvatno kadriranje i detalje u scenografiji koji naglašavaju muzičku poruku. Istovremeno, boja i svetlo stvaraju atmosferu: pop spotovi mogu biti prepuni pastelnih ili jarkih tonova, rok spotovi naginju tamnijem i *prljavijem* vizuelnom stilu, dok su rep spotovi često smešteni u urbana okruženja s minimalističkom paletom boja. Svaki od ovih izbora služi izgradnji posebnog identiteta izvođača. I sama struktura spota prati glavne *tačke* pesme: uvod, razradu/kulminaciju (često refren) i završnicu, pa je zanimljivo pratiti da li se, na primer, prelaz iz stiha u refren poklapa s promenom rakursa kamere ili iznenadnim pojačavanjem svetla.

Posebnu kategoriju čine spotovi dužeg trajanja, koji mogu funkcionisati skoro kao kratki film. Primer za to je *Thriller* Majkla Džeksona (Michael Jackson), gde je pesma obogaćena dodatnim narativom, dijalozima i filmskom mizanscenom. Ta mini-filmska dimenzija često naglašava izvođačevu ambiciju da ponudi širi umetnički doživljaj, prevazilazeći format običnog muzičkog performansa.

Tokom osamdesetih godina prošlog veka, bili su česti hit-singlovi koji su služili i kao zvaničan *soundtrack* filmova, pri čemu su se u spotovima koristili ključni kadrovi iz samog filma. Na taj način stvarala se snažna veza između priče na velikom platnu i muzike, što je dodatno popularisalo obe strane (film i singl). Najpoznatiji primeri su filmovi *Flashdance* (1983) i *Footloose* (1984) i prateći singlovi, koji su postigli veliki globalni uspeh upravo zahvaljujući ovoj povezanosti.

Vremenom, razvojem kablovske i satelitske televizije, a zatim i interneta, klasični filmski spot postao je ređi. Danas saradnja između filmskih studija i muzičkih izvođača i dalje postoji, ali najčešće kroz kraće promotivne materijale ili kampanje prilagođene različitim platformama, dok je nekadašnji model spota ispunjenog scenama iz filma uglavnom zamenjen novim oblicima krosmedijalne¹¹ promocije.

Reklame

Reklama se suštinski razlikuje od muzičkog spota po svojoj osnovnoj funkciji koja je komercijalna. Ona u kratkom vremenu treba da prenese ciljanu poruku, izazove emotivnu reakciju i podstakne publiku na neku konkretnu akciju (kupovinu, informisanje, kontakt). Iako su reklame po pravilu kratke (15–30 sekundi za klasične TV formate), postoje i duže verzije (do jednog ili dva minuta) koje služe kao okosnica čitave marketinške kampanje, nudeći širu priču ili emotivno dublju poruku. Klasifikacija reklama po dužini i formatu daje nam uvid u strategiju oglašivača: ekstremno kratke forme, od 3 do 10 sekundi, često su podsetnici na glavnu reklamu, dok je duža verzija namenjena izgradnji sveobuhvatne priče o proizvodu/usluzi/kampanji. Oglašivači i/ili brendovi koriste različite dužine reklamnih formata kako bi obezbedili višestruke tačke kontakta s publikom – jednu za brzo prenošenje poruke, a drugu za emotivno ulaganje.

Analiza reklame zahteva razumevanje njenih psiholoških mehanizama: boje, muzika, slogan, tempo montaže i pojavljivanje poznatih ličnosti ili *običnih* korisnika proizvoda/usluga. Navedeno se primenjuje kako bi se što efektnije pridobila pažnja publike. Dodatno, reklama se može razložiti na ključne segmente: uvod koji privlači pažnju, kratak zaplet (često komičan, dramatičan ili emotivan) i finalnu poruku u kojoj se ističe poziv na akciju (npr. *Posetite naš sajt odmah*).

11 Krosmedija (eng. *cross-media*) označava oblik komunikacije ili promocije u kojem se isti sadržaj ili poruka prilagođavaju i distribuiraju kroz više medijskih kanala (film, televizija, društvene mreže, radio, štampa itd.), zadržavajući jedinstvenu temu i vizuelni identitet. Za razliku od *transmedije*, koja priču širi novim delovima kroz različite medije, *krosmedija* prenosi istu poruku kroz različite formate zarad dolaska do što šire publike.

Klasifikacija neke reklame u premium tržišni segment (na primer, luksuzni brendovi s dužim i raskošnijim narativom) ili u masovni (kratke, jasne ponude s naglaskom na cenu i promociju) otvara prostor za dublje razumevanje toga kako različite ciljne grupe reaguju na specifične estetske i marketinške signale. Ne treba zaboraviti ni važnost brendiranih boja i logotipa, koji se obično plasiraju u središte kadra, najčešće pri kraju reklame, tako da gledaocu ostanu u sećanju i po završetku reklame.

Pri analizi, poseban naglasak treba staviti na razlikovanje kratkih podsetnika od glavne, noseće, reklame. U nosiocu kampanje, koji može trajati i duže od minuta kompanija izlaže kompletnu priču, emociju, vrednosti i identitet brenda. Kratki spotovi služe za brzu asocijaciju i obnavljanje sećanja na glavnu poruku i oni često ističu samo vizuelni simbol brenda i kratku, moćnu frazu. Razumevanje ovakve strategije reklama nikada ne funkcioniše izolovano, nego u sklopu šire kampanje koja se proteže kroz različite medije i dužine trajanja.

Rijaliti formati

Rijaliti formati (eng. *reality formats*) zasnovani su na stvaranju iluzije stvarnosti pred kamerama, iako produkcijski timovi imaju veliki uticaj na to šta će i kako biti prikazano. U analizi rijaliti sadržaja, polazna tačka jeste njihova hibridna priroda: tvrde da prikazuju ljude (obične ili poznate) u spontanim, nepredviđenim situacijama, dramska tenzija se unapred planira kroz selekciju učesnika, zadataka i konfliktnih scenarija. Odatle proizilazi da klasifikacija na *takmičarski rijaliti*, *ljubavni rijaliti* ili *dokumentaristički rijaliti* već otkriva osnove scenarističke postavke. Takmičarski rijaliti, poput kovanja, pevanja ili preživljavanja u divljini, uvek uključuje niz izazova i eliminaciju učesnika, dok dokumentaristički formati pokušavaju da prikažu porodični ili profesionalni život glavnih aktera, uz obilje dramatike koja nastaje u postprodukciji (u montaži).

Analiza montiranog sadržaja ključno je mesto razumevanja rijaliti programa. Kamere mogu snimati satima, ali se na kraju prikazuju samo odabrani momenti koji ističu humor, konflikte ili romansu. Intervjui, u kojima učesnici iznose lična zapažanja i emocije pred kamerom, daju gledaocima ulogu prisnog posmatrača i navode ih da formiraju mišljenje o osobama ili događajima. U ovom kontekstu se najviše primećuje veština produkcije u građenju likova heroja i/ili negativaca, od kojih se očekuje da budu nosioci zabave i dramskog zapleta.

Sam naziv *rijaliti* sugeriše uvid u neoblikovanu i necenzurisano svakodnevicu, ali analiza otkriva da su ključni postupci u rukama producenata: izbor zanimljivih učesnika (konfliktnih, emotivnih, duhovitih), smišljanje zadataka i ograničenja i na kraju montaža i muzika. Rijaliti programi uspevaju da održe visok nivo gledanosti jer se publika istovremeno oseća kao posmatrač autentičnih ljudskih sudbina, a ipak dobija dobro usmerenu i dramaturški složenu priču. Za analizu rijalitija važno je identifikovati elemente koji usmeravaju narativ i pri tome uzeti u obzir etičke i

kulturološke implikacije prikazivanja određenih ponašanja i vrednosti.

Pitanja za proveru znanja

1. Zašto je analiza audio-vizuelnih formi važna za razumevanje komunikacije između audio-vizuelnih sadržaja i publike?
2. Zbog čega ne postoji univerzalna ili konačna analiza audio-vizuelne forme, čak ni kada govorimo o istom delu?
3. Koji su osnovni koraci u analizi audio-vizuelnih formi i koje elemente obuhvataju?
4. Kako na analizu utiču različiti teorijski okviri i kritičke metode (npr. formalizam, realistički pristup)?
5. U čemu se ogleda značaj tehničkih parametara (tip kadra, montažni ritam, osvetljenje) i kako se oni povezuju sa subjektivnom interpretacijom?
6. Zašto kontekst gledanja (npr. mesto, vreme, društvene okolnosti) igra važnu ulogu u tumačenju audio-vizuelnog sadržaja?
7. Na koji način se filmska analiza menja kada se primenjuje na druge rodove, vrste ili formate (npr. kratki video s društvenih mreža, televizijski prilog)?
8. Koja se pitanja obično postavljaju prilikom dekodiranja značenja i simbolike u video formama, a koja prilikom tehničke analize?
9. Na koji način interpretacija istog audio-vizuelnog dela može zavisi od perspektive analitičara ili specifičnog društvenog trenutka u kojem se analizira?
10. Šta podrazumeva semiotički pristup i zašto je važno prepoznati različite vrste znakova (ikonički, indeksni, simbolički) u analizi?
11. U čemu se ogleda uloga ideološko-kritičkog pristupa u otkrivanju političkih i društvenih poruka koje video sadržaj može prenositi?
12. Koja su etička pitanja vezana za produkciju rijaliti formata?
13. Koje ključne razlike možemo uočiti između muzičkog spota i reklame, posmatrajući njihovu primarnu funkciju, trajanje i stil komuniciranja?

Literatura

Bazen, Andre – *Šta je film?* 1–4, Beograd: Institut za film, 1967.

Batler, Džudit – *Rodni nemir: feminizam i subverzija identiteta*, Beograd: Biblioteka XX vek, 2001.

Benshoff, Harry M., Sean Griffin – *Film and Television Analysis: An Introduction to Methods, Theories, and Approaches*, New York: Routledge, 2009.

- Bordvel, Dejvid** – *Naracija u igranom filmu*, Beograd: Filmski centar Srbije, 2013.
- Bordwell, David** – *Making Meaning: Inference and Rhetoric in the Interpretation of Cinema*, Cambridge, MA: Harvard University Press, 1989.
- Bordwell, David** – *Poetics of Cinema*, New York / London: Routledge, 2007.
- Chion, Michel** – *Audio-Vision: Sound on Screen*, New York: Columbia University Press, 1994.
- eko, Umberto** – *Otvoreno djelo*, Sarajevo: Veselin Masleša, 1965.
- Ellis, John** – *Visible Fictions: Cinema, Television, Video*, London: Routledge, 1982.
- Elsaesser, Thomas, Warren Buckland** – *Studying Contemporary American Film: A Guide to Movie Analysis*, London: Arnold, 2002.
- Filmska enciklopedija, Zagreb: Jugoslavenski leksikografski zavod „Miroslav Krleža“, 1986–1990.
- Fiske, John, John Hartley** – *Reading Television*, London / New York: Psychology Press, 2003.
- Herman, Luc, Bart Vervaeck** – *Handbook of Narrative Analysis*, Lincoln / London: University of Nebraska Press, 2005.
- Leksikon filmskih i televizijskih pojmova*, Beograd: Fakultet dramskih umetnosti, 1993.
- Mittell, Jason** – *Genre and Television: From Cop Shows to Cartoons in American Culture*, New York: Routledge, 2004.
- Monaco, James** – *How to Read a Film: Movies, Media, and Beyond*, New York: Oxford University Press, 2000.
- Nichols, Bill** – *Introduction to Documentary*, Bloomington: Indiana University Press, 2001.
- Omon, Žak** – *Analiza filmova*, Beograd: Clio, 2006.
- Prop, Vladimir** – *Morfologija bajke*, Beograd: XX vek, 2001.
- Said, Edvard** – *Orijentalizam*, Beograd: Biblioteka XX vek, 2008.

5

Osnove video i audio tehnologije u produkciji

Sadržaj i cilj poglavlja

Ovo poglavlje daje pregled ključnih tehničkih elemenata video i audio produkcije, sa fokusom na praktičnu upotrebu kamera, objektivna, stabilizatora, svetla i mikrofona u savremenim produkcionim uslovima. Objasnjeni su osnovni principi rada različitih uređaja i dodatne opreme, kao i načini njihove primene u malim i srednjim produkcijskim okruženjima. Poseban akcenat stavljen je na povezanosti tehničkih odluka sa estetskim i narativnim ciljevima audio-vizuelnog sadržaja.

Takođe, poglavlje uključuje razradu osnovnih postavki slike i zvuka, tehničke specifikacije formata snimanja, balans boje i ekspozicije, postavku svetla i zvuka na terenu, kao i postupke sinhronizacije slike i zvuka u postprodukciji. Uz osnovni tekst, nalaze se i dve praktične kontrolne liste za pripremu snimanja.

Cilj poglavlja je da studentima i početnicima u produkciji pruži jasnu osnovu za razumevanje i primenu tehnoloških principa stvaranja profesionalnog audio-vizuelnog sadržaja, kroz pregled ključnih uređaja i metoda, uz primenu u svakodnevnoj praksi.

Poslednjih decenija razvoj video i audio tehnologije odvija se brže nego ikada ranije. Novi modeli kamera, snimača zvuka i rasvetnih tela pojavljuju se svake godine, a softverska ažuriranja i dodatni moduli često menjaju način njihove praktične upotrebe. U ovakvom okruženju štampana knjiga neizbežno deluje sporije od tutorijala i tehničkih uputstava. Stoga se u ovom poglavlju ne razmatraju konkretna uputstva za rad pojedinačnih uređaja, jer ona spadaju u domen tehničke dokumentacije i dostupnih internet resursa. Umesto toga, akcenat je stavljen na razumevanje opštih principa. Poznavanje ovih principa omogućava brzo prilagođavanje različitim produkcionim okolnostima i proizvođačima kao i modelima A/V opreme.

Važno je naglasiti da ovde nije dat iscrpan pregled postojeće tehnologije. U produkcionoj praksi postoji čitav niz specijalizovanih uređaja i dodataka (od složenih sistema za virtuelnu produkciju, preko bežičnih kontrolnih jedinica i naprednih snimača, do automatizovanih rasvetnih mreža), koji nadograđuju osnovnu opremu i proširuju njene mogućnosti. Oni ovde nisu obrađeni jer ne čine bazična, već dopunska sredstva za rad. Fokus ovog poglavlja su kamere, objektivni, sistemi stabilizacije i kretanja, osnovni izvori svetla i mikrofoni, odnosno oprema koja predstavlja polaznu tačku svake male ili srednje produkcije. Time se čitaocu pruža sistematičan pregled principa i metoda koji ostaju relevantni i trajni, nezavisno od uzbudljivih i brzih promena u industriji.

Kamere

Postoje mnogobrojni uređaji koje u savremenom svakodnevnom govoru nazivamo kamerom. Pametni telefoni, akcione kamere, kompaktni aparati, kamere za video nadzor, kamere ugrađene u dronove, kamkorderi, digitalne filmske kamere često imaju isti/sličan zadatak, da svetlost pretvore u digitalne podatke i prikažu sliku. Ipak, sve ove kamere nastale su iz različitih potreba i unutar različitih budžetskih okvira. Kada se analizira razvoj video opreme, čini se da su najveću ulogu u opštoj popularizaciji snimanja videa i širokoj rasprostranjenosti, doneli kućni VHS¹² kamkorderi (porodični snimci, snimci proslava itd.) i ENG kamere, koje su standard profesionalne TV produkcije vesti poslednjih četrdeset godina.

ENG kamere (eng. *Electronic News Gathering cameras*) su kamkorderi prilagođeni brzom radu na terenu: imaju XLR audio ulaze, optički zum sa servo upravljanjem, fizičke tastere i menije lako dostupne tokom snimanja, uz mogućnost direktnog prenosa signala (ranije analogne, pa SDI, a danas SDI/IP mreža). Njihova ergonomija omogućava nošenje na ramenu, što omogućava stabilno snimanje bez dodatne opreme. Zahvaljujući balansu između robusne konstrukcije i

12 VHS (eng. *Video Home System*) je standard za snimanje i reprodukciju videokaseta koji je razvio JVC 1976. godine. Ovaj standard bio je najrasprostranjeniji format kućne video (re)produkcije krajem XX veka.

jednostavnog rukovanja, ENG kamere su se tokom osamdesetih i devedesetih godina prošlog veka profilisale kao osnovni alat televizijskih reportera, dok su paralelno postojale i posebne linije kamera namenjene filmskoj industriji, fotografima ili specijalizovanim studijskim produkcijama. Njihov razvoj je išao u zasebnom pravcu. Međutim, danas se isti CMOS senzor i RAW kodek mogu naći i u pametnom telefonu i u profesionalnom kamkorderu, dok softverske nadogradnje često donose funkcije koje su nekada bile dostupne samo uz skupu dodatnu opremu (svakako razlike u kvalitetu i dalje zavise od veličine senzora, optike i procesiranja).

Tehnološko približavanje različitih tipova kamera, ne znači da je svaka kamera jednako dobra za svaki zadatak. U profesionalnom radu, ključnu razliku često ne pravi samo kvalitet slike, već i **ergonomija i fizički oblik** (eng. *form factor*) kamere, odnosno način na koji je uređaj konstruisan, raspored komandi, oblik kućišta i postojanja mogućnosti montiranja dodatne opreme. Ove karakteristike određuju kako se kamera koristi u praksi: da li se lako drži, da li se može osloniti na rame, gde se nalaze priključci i da li omogućava brzo prilagođavanje različitim uslovima snimanja. Bezogledalni fotoaparati (eng. *mirrorless*), na primer, zahteva dodatne nosače za mikrofoni, monitor i rig kako bi se koristio u dužem snimanju, dok je kamkorder projektovan za rad iz ruke i već ima ugrađena rešenja za zvuk, ND filtere i optimizaciju za dugotrajno snimanje.

U isto vreme, osnovni fizički principi snimanja ostaju nepromenjeni decenijama: ekspoziciju i dalje određuju blenda, brzina zatvarača i $ISO^{13}/Gain^{14}/EI^{15}$, a kvalitet slike zavisi od dinamičkog opsega i bitske dubine. Razumevanje ovih temeljnih principa omogućava snimatelju da i za nekoliko godina i na drugoj kameri snima pouzdano, jer su svetlo, filmski plan, kadar i odnos signala i šuma važniji od bilo koje liste specifikacija kamere.

U nastavku je dat pregled najčešće korišćenih tipova kamera u malim i srednjim produkcijama. Pored toga, biće navedene karakteristike koje pomažu pri izboru odgovarajućeg sistema za potrebe konkretnog snimanja. Tabela ne prikazuje sve postojeće modele, već tipične kombinacije senzora, interfejsa i formata, koje određuju osnovnu funkcionalnost pojedine klase uređaja.

13 ISO predstavlja numeričku oznaku osetljivosti senzora na svetlo i koristi se za kontrolu ekspozicije, posebno u uslovima slabog osvetljenja. Viša ISO vrednost omogućava snimanje u mraku, ali može dovesti do gubitka kvaliteta slike zbog šuma.

14 *Gain* je elektronsko pojačanje signala sa senzora koje se koristi da bi se osvetlila tamna slika, najčešće izraženo u decibelima (dB). Veće vrednosti pojačavaju svetlosni signal, ali istovremeno povećavaju i digitalni šum.

15 *EI* (eng. *exposure index*) je oznaka koja funkcioniše slično ISO vrednosti, ali ne menja elektronsko pojačanje senzora, već označava kako će ekspozicija biti interpretirana u postprodukciji. Najčešće se koristi kod digitalnih filmskih kamera (npr. ARRI, RED), gde služi za balansiranje između svetlih i tamnih delova slike u okviru istog dinamičkog opsega.

Tip uređaja	Veličina senzora	Tip senzora	Audio ulaz	Format videa	Namena
DSLR fotoaparati	FF, APS-C	CMOS	3,5 mm	1080p - 4K	Dokumentarci, podcast, reklame
Bezogledalni fotoaparati	FF, APS-C, MFT	CMOS, BSI-CMOS	3,5 mm	4K - 8K, Log, RAW	Dokumentarci, podcast, reklame
Kamkorderi	1", Super 35, MFT	CMOS	XLR	AVCHD, XAVC, 4K, Log	TV, događaji, korporativni video
Filmska kamera (digitalna)	Super 35, FF	CMOS, BSI-CMOS	XLR	ProRes, BRaw, CinemaDNG, Raw	Film, serije, muzički spotovi, reklame
PTZ kamera	1/3", 1/2.3", 1"	CMOS	XLR, LAN, HDMI	1080p - 4K, NDI, H.264, H.265	Živa produkcija, konferencije
Akzione kamere / Dron kamere	1/2.3", 1", MFT	BSI-CMOS	USB, Wireless	4K, 5.3K, 8K, Log, HEVC	Sport, putovanja, ekstremni uslovi

Danas je za većinu malih produkcija prihvatljiv izbor bezogledalni fotoaparati, ređe kamkorder ili digitalna filmska kamera, dok su PTZ i akcione/dron kamere namenjene dopuni u zavisnosti od profila produkcije. DSLR fotoaparati se još uvek koriste, mada se smatraju zastarelom tehnologijom.

Bezogledalni fotoaparati trenutno pruža najbolji odnos cene i kvaliteta: veliki senzor (APS-C ili FF) za plitku dubinsku oštrinu, 10-bit log profil i izmenjive objektivne, u relativno laganom kućištu. Ograničenja su trajanje baterije, mogućnost pregrevanja pri dužim snimanjima i skromne opcije za snimanje zvuka (uglavnom imaju 3,5 mm ulaz, bez XLR-a).

Kamkorder ostaje pouzdana opcija za snimanje događaja i terenski rad: nudi dug optički zum sa servo-pokretačem, ugrađene ND filtre, XLR ulaze i ergonomsko kućište. Manji senzor (1" ili Super 35) i često 8-bitni kodek ostavljaju manje prostora za obimnu kolor korekciju, ali ubrzavaju postprodukciju i smanjuju rizik od nedostatka fokusa.

Premda fotoaparati daju impresivni kvalitet slike, njihova konstrukcija donekle utiče na način i stil snimanja. Bezogledalni fotoaparati zahtevaju ručnu promenu objektivne (*prime*, široki ili tele), što podrazumeva prekid snimanja. Ovakav prekid može uticati na to da sadržaj koji želimo da snimimo protekne. Takođe, prilikom promene objektivne (naročito na terenu) treba voditi računa o zaštiti senzora od prašine. Kamkorder sa ugrađenim servo-zumom omogućava brze, tačne promene plana unutar jednog kadra, što je idealno za sportske ili reporterske/dokumentarne situacije. Ne treba zaboraviti da postoje značajne razlike u načinu kontrole svetlosne osetljivosti između kamkordera i bezogledalnih fotoaparata. Dok fotoaparati i digitalne filmske kamere koriste pravu ISO vrednost za preciznu kontrolu ekspozicije, kamkorderi se u najvećem broju slučajeva oslanjaju na *gain*, što često rezultira drugačijim odnosom prema šumu, dubinskoj oštrini i radu u



5.1 Digitalna filmska kamera sa dodatnom opremom u toku snimanja; rad snimatelja i asistenata na kadriranju i tehničkim podešavanjima

uslovima slabog osvetljenja. U istoj klasi uređaja, povećanje vrednosti *gain*-a kod kamkordera gotovo uvek proizvodi više šuma i slabiji kvalitet slike nego podizanje ISO vrednosti na bezogledalnim aparatima, pre svega zbog razlika u veličini senzora i optičkim karakteristikama.

Digitalna filmska kamera namenjena je narativnim projektima kao što su igrani filmovi, serije ili visokobudžetne reklame i muzički spotovi. Rad sa ovakvom kamerom odrazumeva snimanje u visokokvalitetnom 12-bitnom RAW formatu, prisutna je podrška za *dual-native ISO* i izuzetno veliki dinamički opseg, što omogućava beleženje širokog spektra svetlosnih informacija, uključujući detalje u senkama i svetlim delovima slike. Ovakav format snimanja pruža maksimalnu fleksibilnost u postprodukciji, ali istovremeno zahteva kompleksan tok rada i naprednu korekciju boja. Za rad sa ovim kamerama neophodna je dodatna oprema: *rig*, profesionalne *V-mount* ili *Gold-mount* baterije, eksterni monitori (ili EVF tražila¹⁶), odvojeni snimači zvuka i sistemi za hlađenje. Kamere se najčešće prodaju bez objektivna, što znači da korisnik mora posebno da obezbedi filmske objektivne kompatibilnog bajoneta, kao i druge komponente sistema. Korišćenje ovih kamera zahteva iskusnu ekipu, kao i značajno vreme za podešavanje na setu. U pogledu kućišta i dodatne opreme, cena digitalne filmske kamere višestruko prevazilazi cenu bezogledalnih fotoaparata.

Akcione kamere postale su standard u snimanju ekstremnih sportova, putovanja i dinamičnih situacija u kojima druge kamere ne mogu da se koriste zbog svoje

16 Tražilo (eng. *viewfinder*) je sredstvo za kadriranje i kontrolu slike tokom snimanja. Kod fotoaparata može biti optičko ili elektronsko, dok se u profesionalnim video i filmskim kamerama gotovo isključivo koristi elektronsko tražilo (EVF), koje omogućava preciznu procenu fokusa, ekspozicije i boje u realnim produkcionim uslovima.



5.2 Akciona kamera montirana na kacigi tokom snimanja sportskih aktivnosti

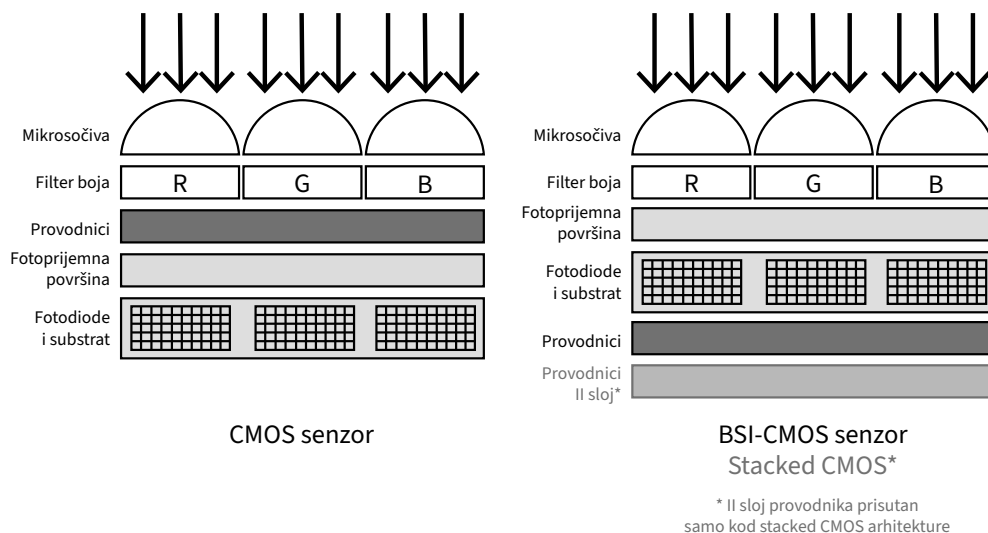
veličine ili konstrukcije. Kućišta ovih kamera su vodootporna, kompaktna i otporna na udarce i prašinu, što omogućava postavljanje na vozila, kacige, bicikle, dronove itd. Iako imaju male senzore (najčešće 1/2.3"), akcione kamere snimaju u visokoj rezoluciji (4K-8K), a koriste napredne algoritme za stabilizaciju. Međutim, zbog fiksnog ultraširokog objektiva, ograničene kontrole ekspozicije i manjeg dinamičkog opsega, njihova upotreba je najefektnija za dopunski kadar, a ne za osnovni.

Senzori

Većina kamera danas koristi CMOS ili BSI-CMOS senzore. **CMOS** omogućava da se unutar svakog pojedinačnog piksela, nalazi fotodioda i tranzistor za čitanje napona. Kada svetlost pogodi fotodiodu, ona akumulira naelektrisanje proporcionalno količini fotona. Zatim svaki piksel, kroz mali tranzistor, direktno pretvara naelektrisanje u napon i šalje signal prema koloni A/D konvertora. Glavna mana ovih senzora je **rotirajući zatvarač** (eng. *rolling shutter*) koji stvara različita izobličenja u slici prilikom brzih pokreta i promena u sadržaju koji se snima. Ovakvi zatvarači očitavaju redove naelektrisanja sekvencijalno (liniju po liniju), tako da se može desiti da objekti koji se brzo kreću, postanu izduženi ili iskrivljeni. Nasuprot tome, **sinhroni (globalni) zatvarač** (eng. *global shutter*) očitava sve piksele istovremeno, što eliminiše ova izobličenja i omogućava verno snimanje brzih pokreta. Ovakvi senzori su skuplji, složeniji za implementaciju i do skoro su se koristili isključivo za profesionalne filmske kamere. Zahvaljujući inovacijama, danas se pojedine kamere uspešno približavaju performansama

sinhronog zatvarača i pri sekvencijalnom očitavanju slike, tako što je vreme očitavanja smanjeno na minimum. **Brzina zatvarača** (eng. *shutter speed*) određuje koliko dugo je senzor izložen svetlu pri svakom kadru. Kraće brzine (npr. 1/1000 s) *zamrzavaju* pokret, dok duže (npr. 1/30 s) mogu stvoriti zamućenje pokreta, ali daju svetliju ekspoziciju.

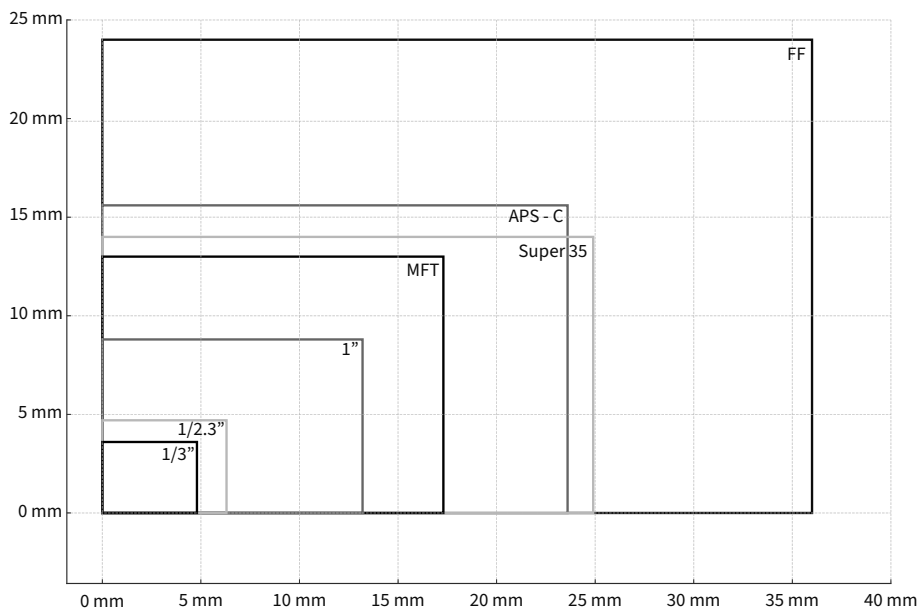
Inovacije na CMOS senzorima, kao što su **BSI CMOS** (eng. *back side illuminated CMOS*), **stacked CMOS**, **Dual Gain Output CMOS**, **Global Shutter CMOS**, premeštanjem provodnika iza fotodiode omogućavaju da više svetla stigne do diode, što pruža bolju osetljivost i širi dinamički opseg, uz znatno brže/bolje očitavanje.



5.3 Konstrukcione razlike između CMOS, BSI-CMOS i stacked CMOS senzora

Najvažniji fizički faktor kvaliteta snimka jeste **veličina senzora** kamere. Što je površina silicijuma veća, to će frejm imati više fotona, zbog čega raste odnos signal-šum, povećava se dinamički opseg i lakše se kontroliše dubinska oštrina. Današnji premium pametni telefoni imaju senzore od oko 10x7 mm, dvostruko više nego pre 5 godina, ali to je i dalje desetak puta manje od tzv. FF (eng. *Full frame*) senzora u premium kamerama. FF senzor daje *filmski* izgled, ali zahteva masivnije objektivne i strožu kontrolu fokusa. MFT nudi kompromis između veličine i kvaliteta, a upotreba senzora 1/1,3" koji se nalazi na telefonu ostaje ograničena uglavnom na dnevna snimanja. Veći senzor pri istoj fokalnoj daljini daje uži ugao gledanja. Kako bi kamera mobilnog telefona zadržala široki kadar, mora da koristi ekstremno kratke fokalne daljine (1–3 mm), čime se smanjuje dubinska oštrina i pojačavaju optičke distorzije. Takođe, ove kamere imaju konstrukcijska ograničenja u pogledu optičke dubine sistema, tj. malog razmaka između sočiva i senzora, što smanjuje mogućnost kontrole fokusa i upotrebe optičkih zumova. Umesto optičkog zuma, telefoni se oslanjaju na digitalno uvećanje slike, što dovodi

do gubitka kvaliteta. Kako bi nadomestili ograničenja fizičke optike, proizvođači sve češće koriste kompjutersku obradu slike (eng. *computational photography*), kao što su simulirana dubinska oštrina, HDR spajanje više ekspozicija i softversku redukciju šuma. Zbog svega navedenog, kvalitet fotografija i snimaka zavisi od stepena naprednosti algoritma i obrade slike, a ne od same kamere i njenih komponentata.



5.4 Poređenje fizičkih veličina različitih formata senzora (1/3", 1/2.3", 1", MFT, Super 35, APS-C i Full Frame)

Objektivi

Objektiv je najvažnija karika između stvarnog sveta i digitalne slike. Reč je o složenom skupu stakala koji usmerava svetlost prema senzoru kamere. U optičkom smislu, objektiv se sastoji od niza konveksnih i konkavnih sočiva (stakala savijenih ka spolja ili ka unutra) koja su pažljivo raspoređena tako da fokusiraju svetlosne zrake u preciznu sliku na senzoru.

Dok prosečan objektiv u pametnom telefonu može imati 4–6 stakala, profesionalni foto i video objektiv često sadrže 10 do 20 elemenata grupisanih u više optičkih grupa, uključujući i specijalna stakla za ispravljanje aberacija, mehanizme za fokusiranje i otvore blende. Zanimljivo je da se, uprkos stotinama godina napretka, osnovna fizička struktura objektiv gotovo nije promenila od vremena Galilejevog teleskopa, zbog čega optika ostaje glavna fizička barijera u razvoju manjih kamera.

U savremenoj video produkciji izbor objektiv nije samo tehničko pitanje, već i estetska i narativna odluka: drugačiji objektiv znači drugačiju perspektivu, osećaj i poruku. Prvi korak u razumevanju objektiv jeste poznavanje njegove fokalne

daljine, jer upravo ona određuje ugao gledanja i perspektivu kadra.

Fokalna (žižna) daljina je rastojanje (u milimetrima) od optičkog centra objektiva do fokalne ravni senzora kada je subjekt u daljini izoštren. Kraća fokalna daljina daje širi ugao gledanja (više prostora u kadru, izraženija perspektiva), a duža *približava* scenu i vizuelno sabija planove. Na FF senzoru (36 × 24 mm) širokougaoni objektiv ima daljinu do 35 mm, normalni oko 50 mm, a telefoto preko 70 mm. Kod manjih senzora za poređenje sa FF formatom, žižna daljina objektiva množi se faktorom izrezivanja (npr. 50 mm × 1,5 na APS-C ≈ 75 mm na FF).

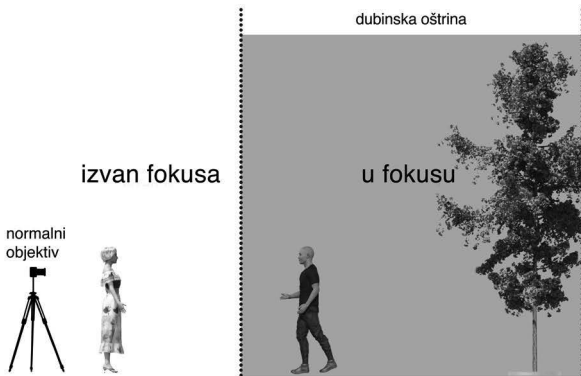
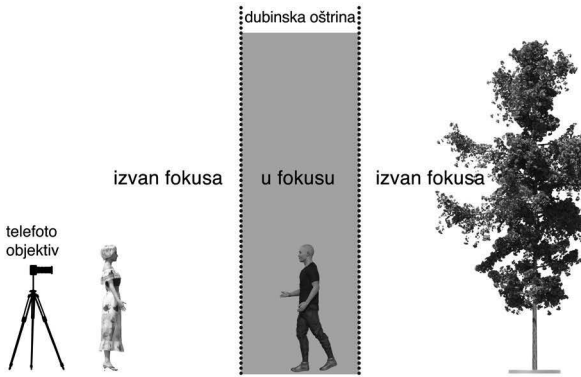
Otvor blende (f-broj) određuje koliko svetla prolazi kroz objektiv i koliko je mala (plava) ili velika (plitka) dubinska oštrina (kolokvijalno eng. *bokeh*): što je broj manji (npr. f/1.8), otvor je širi, slika svetlija i pozadina više mutna; veći brojevi (f/4, f/5.6) donose veću dubinsku oštrinu, ali traže više svetla ili viši ISO.

Većina kamkordera ima jedan **servo-zum objektiv** dizajniran da pokrije više fokalnih daljina, najčešće 4,4–88 mm na 1/2,3" senzoru (što odgovara ≈ 24–480 mm FF ekvivalentu) ili 8,8–132 mm na 1" senzoru (≈ 24–360 mm FF). Ovakvi parfokalni zumovi održavaju fokus tokom zuma, imaju motorni pogon i nude ugrađene ND filtere i optičku stabilizaciju slike. Međutim, za razliku od profesionalnih fiksnih objektiva koji zadržavaju svoj maksimalni otvor blende, zum objektiv na mnogim kamkorderima imaju promenljivu blendu – oko f/2,8 na širokom i do f/4 na telefoto kraju – pa pri zumiranju propuštaju manje svetla.

Fiksni objektiv ili **prajm** (eng. *prime*) objektiv imaju samo jednu stalnu fokalnu daljinu, ali donose nekoliko ključnih prednosti:

- šira blenda (f/1,4, f/1,8 ili f/0,95), omogućava rad pod slabim svetlom i izraženije zamućenje pozadine.
- veća oštrina i kontrast – konstrukcija je optički jednostavnija, pa su aberacije¹⁷ lakše kontrolisane.
- pouzdana mehanika
- konzistentan izgled slike, u boji, kontrastu i dubinskoj oštrini, pri čemu set objektiva od 24 mm, 35 mm, 50 mm, 85 mm iz iste serije daje jednolične boje kontraste.

¹⁷ Aberacije su optičke greške objektiva koje sprečavaju da svi zraci svetla iz iste tačke subjekta stignu u istu tačku na senzoru zbog čega dolazi do gubitka oštrine, izobličenja linija ili pojavljivanje obojenih ivica (hromatska aberacija).





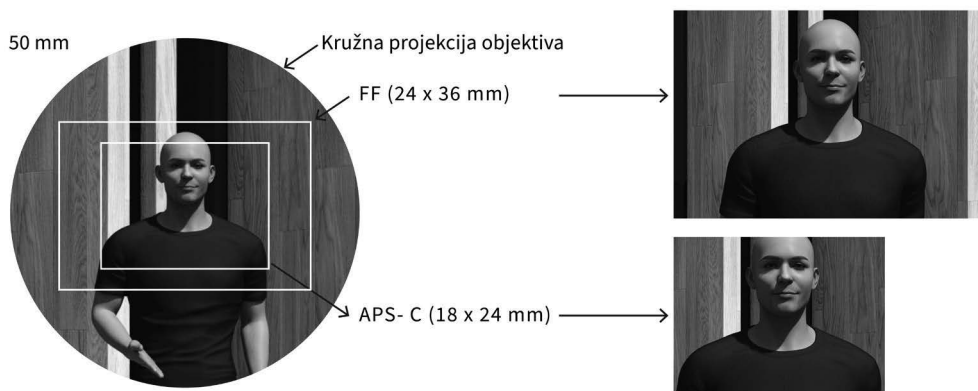
5.5 Uticaj fokalne (žižne) daljine i otvora blende na dubinsku oštrinu u istom filmskom prizoru

- 5.5a** Telefoto objektiv: plitka dubinska oštrina
- 5.5b** Normalni objektiv: umerena dubinska oštrina
- 5.5c** Širokougaoi objektiv: veća dubinska oštrina
- 5.5d** f/1.4: plitka dubinska oštrina
- 5.5e** f/5.6: umerena dubinska oštrina
- 5.5f** f/16: velika dubinska oštrina

Izbor objektivna

Prilikom izbora objektivna prvo treba proveriti **bajonet** (eng. *bayonet mount*) i **prirubničnu distancu** (eng. *flange-focal distance*). Bajonet je mehanički prihvat koji fiksira objektiv u precizan odnos prema senzoru, dok je prirubnična distanca rastojanje od prirubnice do fokalne ravni senzora. Bez odgovarajuće distance, objektiv neće moći da postigne fokus na beskonačno. Kućišta sa kratkom distancom (Sony E 18 mm, Canon RF 20 mm, Nikon Z 16 mm), mogu da prihvate objektivne sa dužom distancom uz pasivni adapter (Canon EF 44 mm, Nikon F 46,5 mm ili M42 45,5 mm). Obrnuti smer (kraći objektiv na telu duže distance) traži adapter koji sadrži dodatnu optiku, što se uglavnom izbegava zbog gubitka u kvalitetu slike.

Nakon toga treba utvrditi **kružnu projekciju objektivna** (eng. *image circle*) – objektivni Canon EF-S, Nikon DX, Sony E i Fujifilm XF projektuju sliku za APS-C senzor. Objektivni Sony FE, Nikon FX, Canon EF i L-mount namenjeni su FF senzorima, a M.Zuiko i Lumix G senzorima Micro 4/3. Kružna slika iz objektivna, treba da se prenese na pravougaoni senzor kamere. Veličina slike iz objektivna mora u potpunosti da pokrije senzor, što zahteva objektivne koji projektuju veće kružne projekcije (što obično znači veći i teži objektivni). Moguće je koristiti objektivne punog formata i s kamerama s manjim senzorom, ali u tom slučaju, senzor će hvatati samo središnji deo projektovane slike. Ovo se naziva **faktor izrezivanja** (eng. *crop factor*). FF senzori su referenca za faktor izrezivanja (1,0), pa objektiv od 50 mm daje isti ugao gledanja kao na 35 mm filmu. APS-C kamere uglavnom imaju faktor izrezivanja 1,5x (Nikon, Sony) ili 1,6x (Canon), dok je kod MFT kamera faktor izrezivanja 2x.



5.6 Kružna projekcija objektivna od 50 mm i izrezivanje kadra na FF i APS-C senzoru

Kada mehanika i krug odgovaraju, ostaje pitanje elektronike. **Aktivni adapter** (eng. *smart/active adapter*) ima elektronske kontakte i prenosi autofokus, kontrolu blende i stabilizaciju, dok **pasivni adapter** (eng. *passive ring*) sadrži samo metalni prsten: mehanički spaja objektiv, ali neophodno je ručno foksiranje i podešavanje

blende. Zbog čestih promena u dizajnu bajoneta i dostupnosti adaptera, uvek se proverava kompatibilnost između tela i objektiva na zvaničnim stranicama proizvođača i kroz ažurne tehničke specifikacije.

Kako prepoznati aktivni i pasivni adapter?

Aktivni adapter sadrži elektronske kontakte i često ima prepoznatljive pinove na bajonetskom prstenu. Omogućava da telo i objektiv komuniciraju, čime se omogućava autofokus, promena blende direktno na kameri i korišćenje stabilizacije (ako postoji). Pasivni adapter je jednostavan metalni prsten bez elektronike. Koristi se najčešće za starije manuelne objektivne ili kada se želi potpuna manuelna kontrola.

ND filteri (eng. *neutral density filter*) predstavljaju važan element u kontroli ekspozicije prilikom snimanja pri jakom dnevnom svetlu, naročito ukoliko se raditi sa većim otvorom blende. ND filter smanjuje količinu svetlosti koja ulazi u objektiv bez promene boje ili kontrasta slike, omogućavajući da se ekspozicija održi unutar željenog raspona, bez potrebe za povećanjem brzine zatvarača ili zatvaranja blende. Kod profesionalnih kamkordera i digitalnih filmskih kamera ND filteri su često ugrađeni u kućište kamere kao mehanički klizni filteri, koji se aktiviraju ručno ili elektronski, bez potrebe za dodatnom opremom. Ovakvo rešenje je brzo, precizno i idealno za rad u dinamičnim uslovima na terenu. Kod bezogledalnih fotoaparata, koriste se eksterni navojni ND filteri, koji se postavljaju na prednju stranu objektiva. Oni mogu biti fiksni ili varijabilnog intenziteta (jačina zatamnjenja se podešava rotacijom, a ovakvi filteri mogu dovesti do degradacije kvaliteta slike).

Oprema za stabilizaciju i kretanje kamere

Kvalitet slike ne zavisi samo od kamere i objektiva, već i od načina na koji se kamera kreće ili miruje tokom snimanja. Najmanji drhtaj ruke ili nepravilno kretanje može narušiti profesionalni izgled kadra, zbog čega se u profesionalnoj i poluprofesionalnoj produkciji koristi dodatna oprema za mehaničku stabilizaciju, precizno kadriranje i kontrolisano kretanje kamere.

Rig (srp. ram) i **cage** (srp. kavez) predstavljaju osnovne nosače na koje se montira dodatna oprema: eksterni monitor, mikrofoni, svetlo, bežični prijemnici, *follow focus* itd. *Rig* najčešće podrazumeva konstrukciju s ručkama i eventualno osloncem za rame, a *cage* predstavlja čvrsto kućište koje okružuje kameru i štiti je, ali i dodaje više tačaka za montažu opreme.

Tripod ili **stativ** je osnovna oprema za statično snimanje. Kvalitetan tripod sa fluidnom glavom omogućava ravnomeran panoramski pokret (pan/tilt) bez trzaja, što je posebno važno u dokumentarnoj i televizijskoj produkciji. **Monopod** se koristi kada je potrebna pokretljivost, ali uz osnovnu stabilizaciju u sportskim ili reportažnim formatima. Zauzima manje prostora od tripoda i omogućava bržu promenu pozicije.



5.7a



5.7b



5.7c



5.7d



5.7e



5.7f

- 5.7** Različiti sistemi za stabilizaciju i kretanje kamere u video produkciji
- 5.7a Ručni *rig* za stabilizovano snimanje iz ruke
 - 5.7b Monopod za stabilno snimanje sa jedne tačke
 - 5.7c Kran za snimanje iz povišene i promenljive perspektive
 - 5.7d Doli sistem (kolica na šinama) za glatko linearno kretanje kamere
 - 5.7e Stedikem za stabilizovano kretanje kamere u hodu
 - 5.7f Motorizovani gimbal za stabilizaciju slike sa fotoaparatom

Za dinamično kretanje kamere po pravoj liniji koristi se **doli**, kada se kamera montira na šine, točkove ili motorni mehanizam. Doli omogućava kontrolisani horizontalni pokret, a koristi se za uvodne kadrove, scene koje prate likove u pokretu ili elegantno prolaženje kroz prostor.

Kran se koristi kada je potrebno podići kameru na visinu ili izvesti vertikalni (ili dijagonalni) pokret odozdo nagore i obrnuto. Savremeni kranovi omogućavaju i složene krive pokreta, a često se koriste u muzičkim spotovima, snimanju živih događaja i narativnim produkcijama.

Dron je danas nezamenjiv alat za snimanje iz vazduha. Upotrebom drona nastaju spektakularni kadrovi iz ekstremno gornjeg rakursa i moguće je slobodno kretanje u tri dimenzije. Premda su dronovi nekada korišćeni isključivo za široke kadrove eksterijera, današnje verzije sa mehaničkom stabilizacijom, 10-bitnim log snimanjem i senzorima srednje veličine, omogućavaju visokokvalitetne snimke, koji se mogu koristiti ravnopravno uz standardne kamere. Prilikom upotrebe drona, treba imati u vidu zakonske regulative o letenju, kao i potrebu za licenciranim operaterima.

Za snimanje iz ruke, kada se kamera kreće zajedno sa snimateljem, koriste se mehanički ili elektronski stabilizatori. Klasični **stedikem** (eng. *steadicam*) oslanja se na protivtežu, mehanizam opruga i telo snimatelja pomoću posebnog prsluka i ruke koja prenosi težinu. Stedikem omogućava meke pokrete i vertikalnu stabilnost, posebno kod težih kamera. Nasuprot tome, moderni gimballi su motorizovani sistemi u tri ose, koji aktivno kompenzuju pokrete ruke, čime omogućavaju precizno i meko kretanje kamere čak i tokom hodanja ili trčanja.

Pored eksternih rešenja, mnoge kamere nude i internu stabilizaciju slike. **Optička stabilizacija** (*OIS*) koristi pokretne elemente u objektivu ili senzoru kako bi fizički kompenzovala vibracije, dok **elektronska stabilizacija** (*EIS*) vrši korekciju pomoću softverske obrade slike (često uz mali digitalni *crop* kadra). Kamere visoke klase kombinuju ova dva sistema, **dvostruku stabilizaciju** (eng. *dual IS*) i mogu značajno poboljšati stabilnost u kadrovima snimanim iz ruke, naročito kod kraćih objektivna.

Treba imati u vidu da ergonomija kamere igra važnu ulogu, kao i eksterna i interna stabilizacija. ENG kamkorderi konstruisani su tako da se nose na ramenu, čime se postiže prirodan balans između težine i stabilnosti. Zahvaljujući svom obliku, raspodeli mase i ugrađenom servo-zumu, ENG kamera može snimati iz ruke satima bez potrebe za dodatnim stabilizatorima. Ovakva stabilizacija koja je posledica dizajna, ostaje važna osobina kamkordera u reportažnim, televizijskim i produkcijama događaja kada nije moguće koristiti dodatnu opremu.

KONTROLNA LISTA

POČETAK SNIMANJA KAMEROM

- Proveri **napajanje**.

Proveri baterije (procenat, rezervna) i da li ima struje za dopunu.
Kod digitalnih filmskih kamera planiraj eksterno napajanje.
- Ubaci **memorijsku karticu**.

Proveri da li memorijska kartica ima odgovarajuću brzinu pisanja/čitanja i da li je prazna. Ukoliko postoji mogućnost za proxy kadrove ubaciti i drugu karticu.
- Postavi **objektiv**.

Proveri bajonet i pravilno montiraj objektiv, proveri da li je senzor čist.
- Postavi/uključiti **ND filter**.

Ako kamera ima interne ND filtere (najčešće kod kamkordera i filmskih kamera), proveri da li su u neutralnom položaju. Kod bezogledalnih kamera koristi eksterni ND filter kada snimaš s otvorenom blendom na dnevnom svetlu.
- Uključi kameru** i proveri status sistema.

Digitalne filmske kamere se po pravilu vezuju za eksterni monitor.
- Izaberi **format** i podešavanje snimanja.

Rezoluciju slike, frejm rejt, kodek, bitsku dubinu, log profil i *proxy* (u zavisnosti od mogućnosti kamere).
- Uključi **pomoćne funkcije**:
 - a. *Focus assist* (*magnification, peaking*).
 - b. Uključi **zebra** ili **false color** za ekspoziciju,
 - c. *LUT* za pregled slike u Rec.709.
- Proveri **izlazni signal**.

Proveri da li kamera pravilno šalje signal ka eksternom monitoru ili snimaču (HDMI/SDI), da li se prikazuju pomoćne funkcije i overlej podaci (trajanje snimka, nivoi zvuka, status memorijske kartice).
- Podesi **ekspoziciju**.

Postavi EI/ISO/brzinu zatvarača (180° *shutter angle* kod digitalnih filmskih kamera).
- Podesi **balans bele**.

Postavi temperaturu boje u skladu sa svetlosnim uslovima ručno (u Kelvinima) ili merenjem.
- Proveri **fokus**.

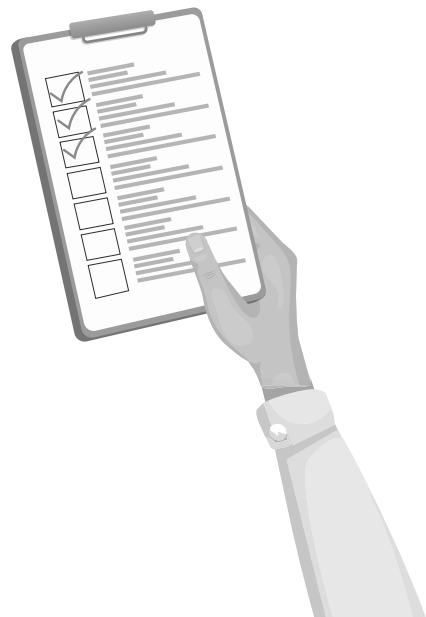
Uvećaj deo slike i upotrebi follow focus za precizno izoštravanje.
- Osmisli **kadar** i **kompoziciju**.

Postavi kameru na odgovarajući nosač (*rig, tripod...*). Proveri liniju horizonta.
- Proveri **zvuk**.

Ukoliko koristiš kameru kao snimač zvuka, poveži mikrofone, za kondenzatorske mikrofone uključi fantomsko napajanje, proveri nivo zvuka. Ukoliko se zvuk snima odvojeno, pripremi klapu ili uređaj za sinhronizaciju.
- Zabeleži **metapodatke**.

Upiši naziv scene, kadra, uzmi broj, kameru, operatera.
- Napravi **test snimak**.

Snimi par sekundi sadržaja, proveri ekspoziciju, fokus, boje, zvuk i izgled LUT-a. Ukoliko je izabrani format snimanja RAW, LUT se koristi samo za pregled i ne utiče na snimljeni materijal.



Izbor formata i podešavanja snimanja

Pre svakog snimanja, neophodno je doneti odluku o osnovnim tehničkim parametrima snimka koji će kamera beležiti: rezoluciji, frejm rejtu, vrsti kolor profila (standardni, log ili RAW), dubini boje, kao i o eventualnom snimanju *proxy* fajlova. Iako ove tehničke opcije mogu delovati kompleksno, one su direktno povezane s praktičnim pitanjima:

- gde će se materijal objaviti i emitovati?
- kako će se sadržaj montirati?
- koliko se fleksibilnosti očekuje u postprodukciji snimaka?

Rezolucija predstavlja osnovnu dimenziju snimka i izražava se u broju piksela po širini i visini. Dok je u evropskom televizijskom standardu dominantan format 1080p25 (ili 1080i50), u onlajn distribuciji 4K je najčešći izbor. Više rezolucije (npr. 6K ili 8K) omogućavaju digitalni zum ili rekadriranje u montaži bez gubitka kvaliteta, ali generišu i veće fajlove i zahtevaju bolji/jači hardver. Snimanje u visokoj rezoluciji ima smisla kada se planira vertikalni izrez za društvene mreže (npr. TikTok, Instagram Reels), jer omogućava da se iz horizontalnog kadra (bez gubitka kvaliteta) izdvoji odgovarajući vertikalni sadržaj.

U standardnim evropskim produkcijama koristi se **frejmrejt** 25 fps, dok se u filmskim narativima često bira 24 fps. Za sportski sadržaj i usporene snimke koriste se viši frejm rejt (od 50 do 120 fps).

Kod profesionalnijih kamera čest je izbor između standardnog kolor profila i logaritamskog profila (Log), a kod još sofisticiranijih sistema – između komprimovanog i RAW formata. **Log profili** (npr. S-Log, V-Log, C-Log) snimaju *ravnu* sliku, koja zadržava više informacija u svetlim i tamnim delovima. Ova slika zahteva naknadnu korekciju boja u montaži. Za optimalne rezultate preporučuje se korišćenje 10-bitnog zapisa.

RAW snimanje ide korak dalje i beleži informacije direktno sa senzora, bez trajne obrade u kameri. Ovo je idealno rešenje za reklame, narativne sadržaje i muzičke spotove. **Proxy snimanje** je paralelno kreiranje fajla nižeg kvaliteta koji je namenjen montaži. Kamera beleži dva snimka istovremeno (jedan za pregled i montažu, drugi za finalni eksport).

Pojedine kamere nude mogućnost izbora **video kodeka**. Danas su najčešći H.264 i H.265 (HEVC) za visok stepen kompresije uz manju veličinu fajla, dok su ProRes i DNxHD/HR popularni među profesionalcima, zbog brže obrade i boljeg kvaliteta u postprodukciji. Izbor kodeka direktno utiče na veličinu fajla, brzinu montaže i kompatibilnost sa softverom, pa ga treba prilagoditi mogućnostima montažnog sistema.

Na kraju, treba uzeti u obzir **dubinu boje** i **bitrejt**. Za osnovni rad dovoljan je 8-bitni zapis, dok se za korekciju boja preporučuje 10-bitni ili 12-bitni zapis.

U sledećoj tabeli prikazan je tipičan izbor tehničkih parametara snimanja u zavisnosti od vrste produkcije.

Tip uređaja	Rezolucija	Frejm rejt	Profil	Dubina boje	Proxy
Televizija	1080	p25/i50	Standard	8-bit	Ne
Dokumentarac	4K	25 fps	Log (10-bit)	10-bit	Da
YouTube (horizontalni)	4K	25/50 fps	Standard / Log	8/10-bit	Opciono
TikTok, Reels, Shorts	4K	25	Standard / Log	8-bit	Ne
Muzički spot/reklama	6K+	24/25 fps	Raw/Log (12b)	10/12-bit	Da
Sportski događaj	1080/4K	50/100 fps	Standard	8/10-bit	Opciono
Narativni sadržaji	4K/6K/8K	24 fps	Raw/Log (12b)	10/12-bit	Da

Svetlo u video produkciji

Svetlo je jedna od osnovnih komponenti vizuelnog izraza. Bez obzira na to da li se koristi prirodno svetlo ili veštački izvori svetla, način na koji je kadar osvetljen direktno utiče na kvalitet slike, percepciju prostora, atmosferu i emociju koju prenosi. U video produkciji, svetlo ne služi samo tome da se subjekti vide, već i da se istaknu, oblikuju, odvoje od pozadine ili naglase određeni vizuelni ili narativni efekti. Da bi se postigli ovi složeni ciljevi, snimatelj ima na raspolaganju **četiri svojstva svetla**:

1. kvalitet;
2. smer;
3. intenzitet i
4. boja.

Svetlo u video produkciji ima **četiri osnovne funkcije**:

1. omogućavanje vidljivosti, odnosno da slika bude pravilno eksponirana i čitljiva;
2. usmeravanje pažnje, ističe ono što je važno u kadru, odnosno nevažno potiskuje u senku;
3. oblikovanje prostora i volumena, naglašavanjem trodimenzionalnosti lica, objekata i ambijenta;
4. izražajna uloga (toplom ili hladnim tonovima, mekoćom ili oštrinom senki), kojom se stvara specifična atmosfera i emotivni ton scene.

Razumevanje ovih funkcija pomaže u osmišljavanju rasvete ne samo kao tehničkog, već i kreativnog postupka.

Prirodno svetlo i kontrola

U mnogim dokumentarnim, reportažnim i produkcijama malog budžeta, snimanje se oslanja na dostupno prirodno svetlo. Snimanje u eksterijeru donosi brojne prednosti: snažan izvor svetla bez dodatnih troškova, prirodan izgled i mogućnost brze postavke snimanja. Međutim, dnevna svetlost se često menja, prema intenzitetu i temperaturi, što može otežati održavanje konzistentnog izgleda kadra. Položaj sunca u toku dana utiče na senke, kontrast i smer svetla, pa je neophodno pažljivo planirati vreme i poziciju snimanja. Optimalni uslovi za snimanje na otvorenom su rano jutro ili kasno popodne, kada je svetlo mekše i boja toplija.

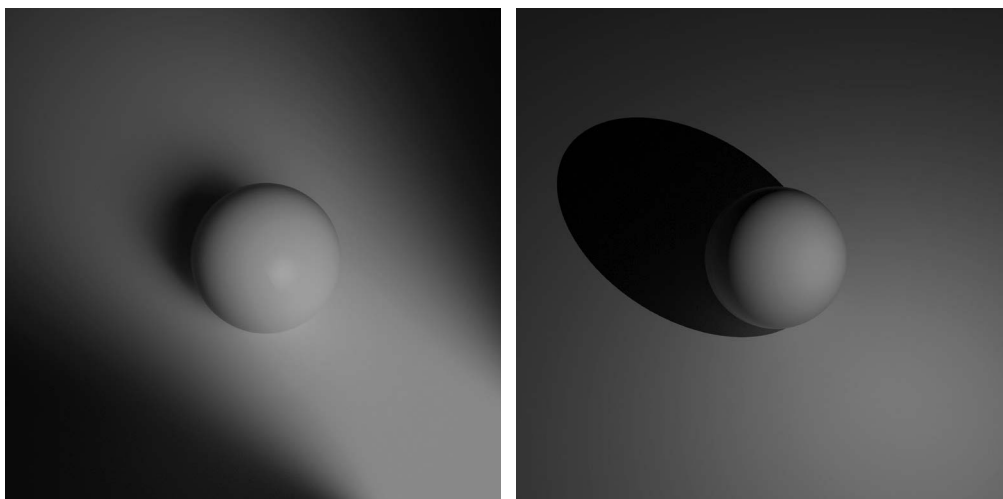
Reflektujuće površine, poput **zilber blende** ili čak običnog belog kartona, koriste se za popunjavanje senki i usmeravanje svetla gde je to potrebno. U slučaju jakog direktnog sunca, koristi se difuzni materijal (npr. beli til, prozirna tkanina ili softboks panel) kako bi se smanjio kontrast i omekšale senke na licima. Takođe, uloga **zastora svetla** (eng. *flag*) je da blokiraju neželjene izvore svetla ili refleksije, posebno pri radu u urbanim sredinama ili u blizini staklenih površina.



5.8 Snimanje u eksterijeru uz prirodno svetlo uz korišćenje reflektujuće površine za popunjavanje senki

Kvalitet svetla

Kvalitet svetla se odnosi na to da li svetlo stvara meke ili oštre senke, odnosno da li je svetlo *meko* ili *tvrd*. Ova karakteristika pre svega zavisi od veličine izvora svetla, u odnosu na objekat koji se osvetljava i njegovu udaljenost. Što je izvor svetla veći i bliži subjektu, svetlo je mekše, a senke nežnije. Suprotno tome, mali i udaljeni izvori svetla stvaraju tvrdo svetlo sa oštrim senkama i izraženim kontrastima.



5.9 Meko svetlo (levo): postepeni prelazi tonova, difuzne ivice senke i slabiji kontrast; tvrdo svetlo (desno): oštre senke i izražen kontrast, uz naglašavanje oblika i volumena objekta

Meko svetlo se često koristi za portrete, intervjue ili scene koje zahtevaju ujednačen ton i nežan izgled. U takvim situacijama koristi se difuzna rasveta softbox, difuzni paneli, ili refleksija svetla od bele površine. Ovaj pristup pomaže da se ublaže bore, tekstura kože i naglašene senke, pa se često povezuje sa estetikom profesionalnog studijskog rada.

Tvrdo svetlo se koristi kada se želi naglašavanje teksture ili stvaranje dramatičnog kontrasta. Direktno svetlo iz reflektora sa koncentrisanim snopom (npr. *Fresnel*) stvara snažno modelovanje lica i oštru senku iza objekta, što se može efektno koristiti u trilerima, noar estetici ili muzičkim spotovima. Važno je napomenuti da ni meko ni tvrdo svetlo nije samo po sebi bolje, već njihov izbor zavisi od cilja, žanra i konteksta snimanja.

Takođe, kombinovanje različitih kvaliteta svetla česta je praksa. Na primer, glavno svetlo može biti tvrdo, dok se senke ublažavaju mekim reflektorom ili difuznim dopunskim svetlom. Time se dobija prirodan, ali dinamičan vizuelni efekat. Snimatelj i dizajner svetla moraju dobro razumeti kako karakter svetla utiče na percepciju volumena, prostora i emocionalnog tona.

U praksi se prema odnosu glavnog i dopunskog svetla razlikuju dva osnovna pristupa: **high-key** koji podrazumeva visoku ukupnu osvetljenost, nizak kontrast i minimalne senke (~1:1 do 2:1) i **low-key** u kojem je dopunsko svetlo slabo ili ga nema, pa dominira glavno svetlo i prisutne su duboke senke i visok kontrast (često 4:1 do 8:1, a ponekad i više).

Smer svetla

Smer iz kojeg svetlo dolazi ima ogroman uticaj na to kako vidimo likove i prostor u kadru. Svetlo koje dolazi direktno iz ose kamere, odnosno **glavno (prednje)**

svetlo (eng. *key light*), ravnomerno osvetljava lice i gotovo u potpunosti uklanja senke, čime se postiže neutralan izgled bez dramske tenzije.

Bočno svetlo (eng. *fill light*) koje dolazi s jedne strane ističe strukturu lica, teksturu kože i druge detalje. Naglašava trodimenzionalnost i daje portretima dubinu. Korišćenje bočnog svetla može vizuelno podeliti lice na osvetljenu i zasenčenu stranu.

Zadnje (kontra) svetlo (eng. *back/rim light*) dolazi iza subjekta i koristi se da se odvoji figura od pozadine, stvarajući svetlosnu konturu. Ukoliko je izvor visoko postavljen, usmeren ka temenu i ramenima, naziva se *hair light*. U oba slučaja, subjekt se izdvaja i kada je u mračnom ambijentu. Kombinacija zadnjeg i bočnog svetla često se koristi u dramskim scenama, dok se zadnje svetlo sa mekim glavnim svetlom često koristi u intervjuima i studijskim emisijama.

Zadnje bočno svetlo (eng. *back fill light/kicker*) osvetljava obris, ostavljajući najveći deo subjekta u mraku. Najčešće se koristi zajedno sa svetlom iz nekog drugog smera, najčešće glavnim svetlom koje ublažava kontrast i otkriva detalje koje zadnje bočno svetlo nije osvetlilo.

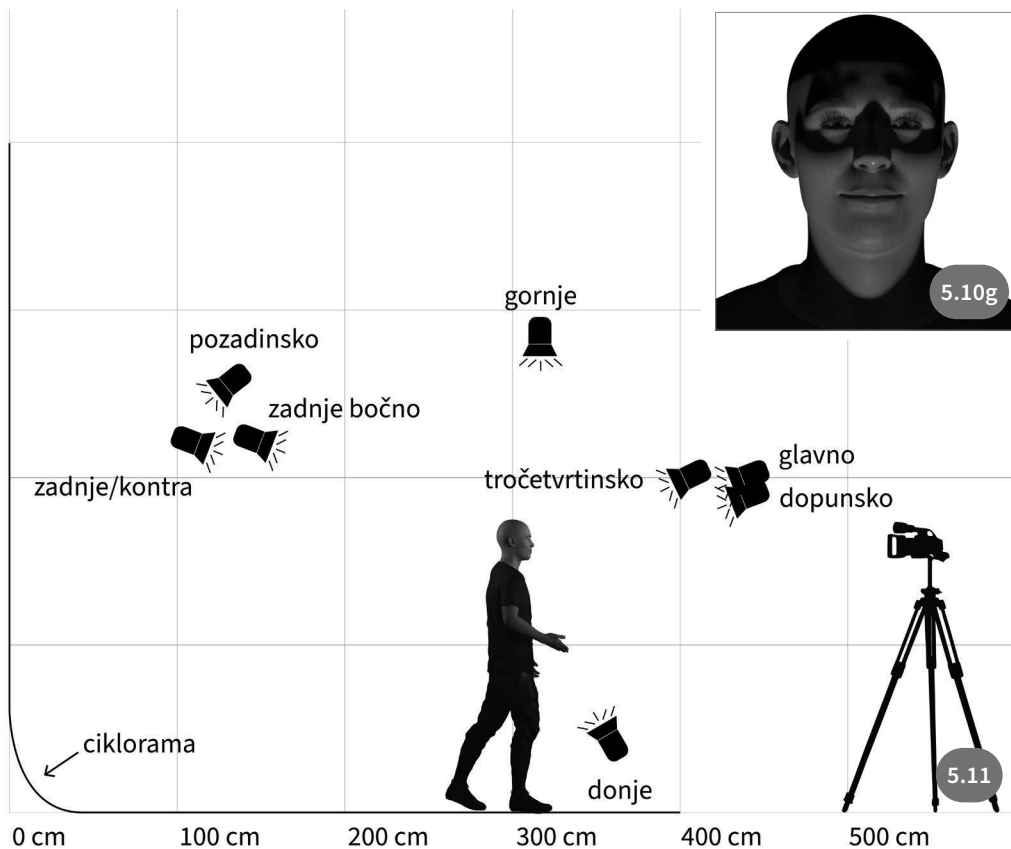
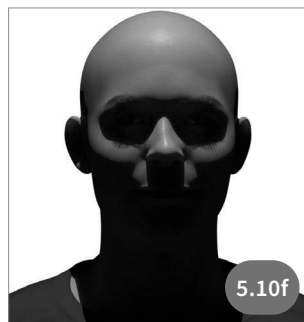
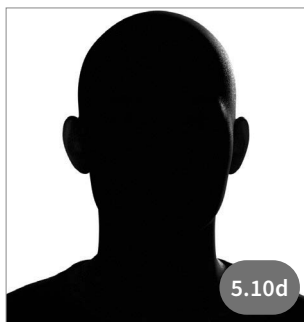
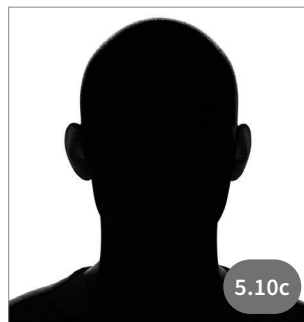
Tročetvrtinsko svetlo dolazi iz pravca između bočne i glavne pozicije (oko 45°–60° u odnosu na osu kamere) i često se smatra najprirodnijim za portrete jer kombinuje modelovanje lica i vidljivost. Ovaj pristup osvetljava dominantnu stranu lica, dok ostavlja blagu senku na drugoj.

Donje svetlo se koristi retko, jer stvara neprirodan izgled. Osvetljavanje lica iz donjeg ugla često se vezuje za horor estetiku, jer menja proporcije i baca senke na mesta na kojima nije uobičajeno da se nalaze. Slično njemu, ali donekle prirodnije, jeste **gornje svetlo**, kada je svetlosni izvor direktno iznad subjekta čime se naglašavaju očne duplje, nos i brada.

Intenzitet svetla

Intenzitet svetla se odnosi na količinu svetlosne energije koju izvor emituje prema subjektu i meri se u luksima (lx) ili putem relativne svetlosne jačine (npr. procenat snage svetla kod LED panela). On direktno utiče na ekspoziciju, odnosno osvetljenost subjekta, vidljivost detalja i kontrast u kadru. Pravilno podešen intenzitet svetla omogućava optimalnu ekspoziciju bez potrebe za ekstremnim podešavanjima kamere (visok ISO, otvor blende, duga ekspozicija), čime se izbegava šum i gubitak kvaliteta slike. On se može regulisati: mehanički (udaljavanjem svetla), optički (kroz difuzore i filtere), elektronski (dimerima na LED svetlima).

Povećanje intenziteta glavnog svetla može dati dramatičan efekat, dok uravnotežen intenzitet glavnog i dopunskog svetla rezultira neutralnim i ujednačenim izgledom. Prejak intenzitet zadnjeg svetla može da *izgori* konture ili stvori neželjene odsjaje, pa je važno pažljivo merenje i vizuelna kontrola preko monitora i pomoćnih alata (npr. *zebra*, *false color*, histogram).





5.12

-
- 5.10 Smerovi svetla u rasveti: pojedinačni izvori
 - 5.10a Glavno (prednje) svetlo: ravnomerno osvetljenje lica uz minimalne senke
 - 5.10b Bočno svetlo: naglašavanje volumena i teksture lica
 - 5.10c Zadnje (kontra) svetlo: svetlosna kontura za odvajanje subjekta od pozadine (suptilan svetlosni obris, uočljiv prvenstveno na vrhu glave)
 - 5.10d Zadnje bočno svetlo: osvetljen obris uz dominantne senke (izraženije na vrhu glave i u predelu vrata)
 - 5.10e Tročetvrtinsko svetlo: balans modelovanja lica i vidljivosti
 - 5.10f Donje svetlo: neprirodan izgled i izražene senke
 - 5.10g Gornje svetlo: naglašavanje očnih duplji, nosa i brade
 - 5.11 Bočni tlocrt pozicija svetla u odnosu na subjekt i kameru
 - 5.12 Rezultat kombinovanog i uravnoteženog osvetljenja subjekta

Boja svetla

Boja svetla određuje vizuelni ton scene i zavisi od temperaturne vrednosti izvora svetla (izražene u kelvinima) kao i od njihove međusobne usklađenosti. Svetla sa nižom temperaturom (npr. 2800–3200K) daju topao, narandžastožut ton, dok svetla sa višim vrednostima (npr. 5600–6500K) emituju hladan, plavičasti ton.

Kreativna upotreba boje svetla može:

- stvoriti kontrast (npr. toplo lice nasuprot hladne pozadine),
- sugerisati doba dana (npr. toplo svetlo za zalazak sunca),
- oblikovati emocionalni ton (npr. plavičasta boja za osećaj hladnoće ili izolacije).

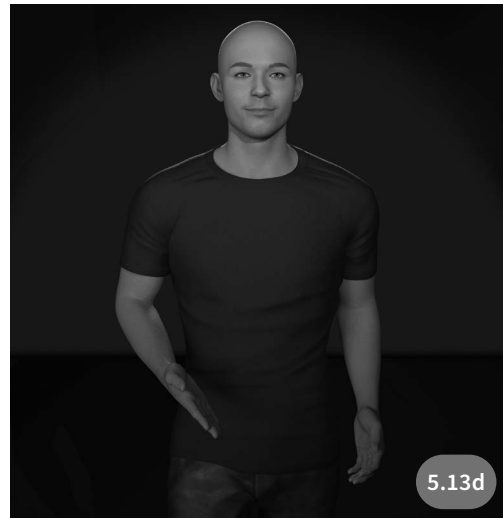
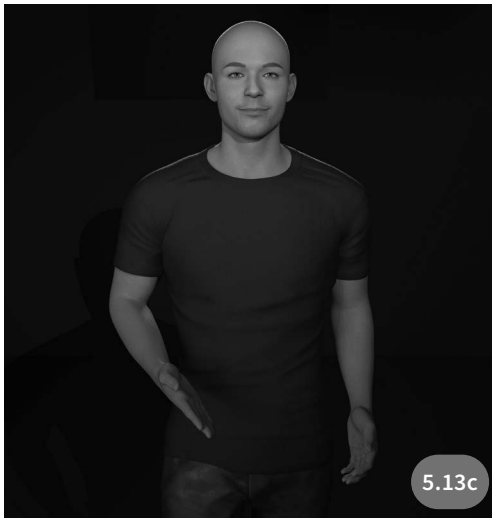
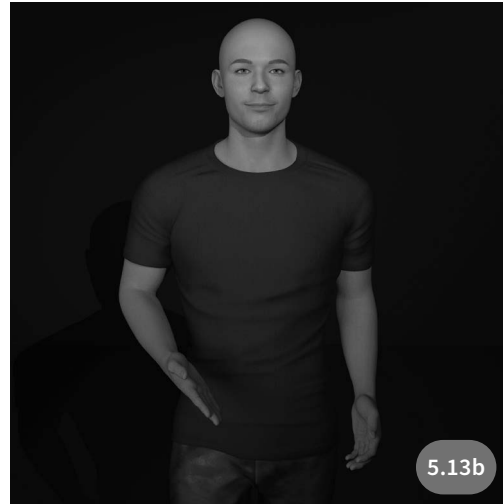
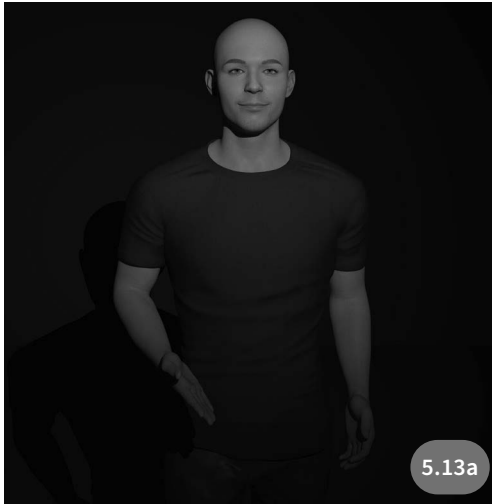
Korišćenjem gel filtera (CTO za zagrevanje svetla, CTB za hlađenje) ili RGB LED rasvete, boja svetla se može precizno kontrolisati i menjati. **Mešano svetlo** različitih temperatura može izazvati neprirodne nijanse na licima ili neujednačen kolorit u prostoru. Kamera može pogrešno interpretirati scenu ako je aktiviran automatski balans bele, pa se preporučuje ručno podešavanje balansa bele prema dominantnom izvoru svetla. Dakle, važno je da svi izvori svetla u kadru budu usklađeni (ili namerno u kontrastu), kako bi se izbegle neželjene promene tona kože i zbunjujući kolorit u prostoru scene.

Osnovna svetlosna postavka

Jedan od najčešće korišćenih pristupa osvetljavanju subjekta je **osnovna svetlosna postavka (OSP)**. Dolazi iz fotografske postavke svetla za portrete, a primenjiva je na filmu i u video produkciji kada se snima s jednom kamerom i podrazumeva raspored rasvetnih tela u tri ili četiri tačke u prostoru (engl. *three-point lighting* ili *four-point lighting*). Razlika između njih je u prisustvu ili odsustvu četvrtog izvora: pozadinskog svetla. Standardne pozicije su:

1. glavno svetlo,
2. dopunsko (bočno) svetlo,
3. zadnje (kontra) svetlo i
4. pozadinsko svetlo.

Ova kombinacija obezbeđuje jasno osvetljen subjekat, dovoljno senki za modelovanje lica i odvajanje od pozadine. Glavno svetlo je primarni izvor i određuje osnovni karakter osvetljenja. Postavlja se pod uglom u odnosu na kameru, obično tročetvrtinski s leve ili desne strane. Dopunsko svetlo se postavlja sa suprotne strane i koristi se da ublaži senke koje stvara glavno svetlo. Ono je slabijeg intenziteta i ne treba da ukloni senke u potpunosti, već da ih učini mekšim. Zadnje svetlo dolazi iza subjekta i koristi se za naglašavanje konture, odvajanje od pozadine i dodavanje prostornog osećaja. Pozadinsko svetlo osvetljava zid ili ambijent iza subjekta, čime se dodatno ističe dubina kadra, stvara ugođaj i



PUSTI VIDEO ►



- 5.13a Osnovna svetlosna postavka sa jednim izvorom: glavno svetlo
- 5.13b Osnovna svetlosna postavka sa dva izvora: glavno i dopunsko svetlo
- 5.13c Osnovna svetlosna postavka sa tri izvora: glavno, dopunsko i zadnje (kontra) svetlo
- 5.13d Osnovna svetlosna postavka sa četiri izvora: glavno, dopunsko, zadnje (kontra) i pozadinsko svetlo

poboljšava razdvajanje figure od pozadine (naročito je korisno u slučajevima kada je pozadina tamna ili jednobojna).

U televizijskoj produkciji, osnovna svetlosna postavka najčešće koristi **ukrštenu rasvetu** (eng. *cross key lighting*), koja predstavlja standardizovani raspored osvetljenja u studijskim uslovima. Osnovna ideja je da svi subjekti u kadru budu ravnomerno osvetljeni iz više uglova, tako da svetlo izgleda dobro iz svih

uglova kamera i da ne zahteva promene svetlosne postavke između kadrova. U praksi, dva svetlosna izvora postavljena su dijagonalno, pa svetlo koje se ponaša kao glavno svetlo za jednog sagovornika, istovremeno deluje kao dopunsko za sagovornika naspram njega. Na taj način se osvetljavaju obe strane simetrično i ravnomerno, bez potrebe za dodatnim izvorima ili premeštanjem opreme. Ova postavka omogućava univerzalnu pokrivenost, dobro modelovanje lica i vizuelnu konzistentnost iz različitih kadrova i kamera.

OSP se, u praksi, često prilagođava specifičnostima kadra, prostora i narativa. Na primer, u dokumentarnoj sceni sa samo jednim izvorom svetla, zilver blenda može zameniti dopunsko svetlo. U muzičkim spotovima, pozadinsko svetlo može imati kolor filter i biti dominantan deo kompozicije.

Televizijska i filmska rasveta

Filmska i televizijska rasveta razlikuju se po načinu rada, ciljevima i estetskom pristupu. U filmskoj produkciji svetlo se često iznova postavlja za svaki pojedinačni kadar. Ovakav pristup omogućava veliku preciznost i kontrolu nad izgledom slike, jer se svaki plan i pokret kamere unapred planira i osvetljava u skladu s dramaturškom funkcijom kadra. S druge strane, televizijska produkcija, posebno u studijskom okruženju, teži stabilnosti i predvidivosti. Po pravilu, svetlo se postavlja unapred za ceo set, kako bi bilo funkcionalno iz više uglova i kadrova, bez potrebe za promenama.

Video produkcija često koristi elemente oba pristupa. U zavisnosti od produkcionih zahteva i dostupne opreme, svetlo može biti postavljeno na način karakterističan za film (prema jednom kadru) ili onaj sličan televiziji (za više kamera).

Tipovi rasvetnih tela u praksi

Rasvetna tela koja se koriste u video produkciji razlikuju se po konstrukciji, načinu emitovanja svetla, spektru boje, mogućnostima kontrole i nameni. Tradicionalno, u filmskoj i televizijskoj produkciji koristili su se reflektori sa halogenim sijalicama, poput *Fresnel* rasvete, PAR svetala i fluorescentnih cevi, ali savremeni trendovi sve više teže upotrebi LED tehnologije.

Fresnel reflektori su i dalje prisutni zbog mogućnosti da usmere snop svetla i da obezbede preciznu kontrolu smera i jačine. Oni imaju karakteristična koncentrična sočiva koja omogućavaju meko izlivanje svetla bez preteranog rasipanja. **PAR reflektori** (eng. *parabolic aluminized reflector*) daju snažan, relativno usmeren snop svetla i koriste se kada je potrebna velika količina osvetljenja, često za pozadinske izvore.

Fluorescentna svetla su dugo bila standard u video produkciji zbog mekog i ravnomernog svetla koje ne stvara preteranu toplotu. Međutim, njihova uloga se smanjuje usled šire dostupnosti LED panela, koji donose brojne prednosti:



5.14

5.14 Fresnel reflektor



5.15

5.15 Mobilni LED panel velike snage u eksterijeru

energetski su efikasni, lagani, ne zagrevaju prostor, omogućavaju podešavanje temperature boje i često imaju mogućnost bežične kontrole.

Savremeni LED paneli dele se na fiksne (koji emituju svetlo određene boje) i bivariantne (koji omogućavaju promenu temperature boje između npr. 3200K i 5600K). Sve češće se koriste i RGB LED svetla koja omogućavaju emitovanje u gotovo svim bojama spektra, što ih čini pogodnim za muzičke spotove, kreativne efekte ili simulaciju posebnih izvora svetla.

COB svetla (eng. *chip on board*) predstavljaju noviju generaciju LED izvora koja emituju jako, koncentrisano svetlo iz male površine, što ih čini idealnim za upotrebu sa modifikatorima, kao što su reflektori ili softboksovi. Ova svetla često kombinuju prednosti snažnog izvora sa mogućnošću kontrole i efikasnost LED tehnologije.

Bez obzira na tip, većina savremenih rasvetnih tela koristi sistem za difuziju (ugrađeni ili dodatni difuzori) kako bi se postigla mekoća svetla. Uz osnovne modifikatore svetla, koristi se dodatna oprema:

- krilca za usmeravanje svetla,
- zastori za blokiranje neželjenog svetla,
- gel filtri za korekciju boje,
- mreže (saće) za usmeravanje svetlosnog snopa i
- nosači za montažu na stativ, plafone ili zidove.

U izboru rasvetnog tela važno je obratiti pažnju i na **indeks reprodukcije boje CRI** (eng. *color rendering Index*) koji označava koliko verno svetlo prikazuje boje

objekata. Vrednosti CRI iznad 90 se smatraju profesionalnim standardom, posebno za rad sa licima i scenama koje zahtevaju preciznu kolor korekciju. Zavisno od obima produkcije, izbor svetla određen je sledećim faktorima: stabilnošću u radu, kompatibilnošću sa napajanjem i opcijom za DMX¹⁸ kontrole.

Planiranje svetla na snimanju

Efikasno planiranje svetla počinje mnogo pre samog dolaska na set. U zavisnosti od tipa projekta, lokacije i budžeta, planiranje može uključivati samo osnovne smernice za improvizaciju, dok nasuprot tome može uključivati detaljan svetlosni plan koji prati knjigu snimanja. U oba slučaja, cilj je isti: omogućiti da se svetlom podrži vizuelni stil, narativni ritam i tehnička doslednost kadrova.

Prvi korak u planiranju rasvete jeste analiza lokacije. Potrebno je utvrditi dostupne izvore prirodnog svetla, položaj prozora, pravac sunca u različito doba dana, kao i ograničenja prostora (npr. niska tavanica, refleksivne površine). Ukoliko se snima u enterijeru, treba proveriti kapacitete električne mreže, broj dostupnih utičnica i mogućnosti montaže svetla (na stative, plafon, šine i sl.).

Nakon toga sledi procena broja i vrste planiranih kadrova. Kadrovi sa više likova zahtevaju dodatne izvore za modeliranje i balans, dok prostorni pokreti kamere podrazumevaju šire i fleksibilnije osvetljenje. Ako se koristi više kadrova iz istog ugla, svetlo se može postaviti za tu grupu kadrova, ali ako se filmski plan menja iz kadra u kadar, svetlo mora biti postavljeno posebno za svaki plan, pri čemu se posebna pažnja mora posvetiti kontinuitetu.

U profesionalnoj produkciji koristi se svetlosna šema (engl. *light plot*), odnosno grafički prikaz pozicija svih izvora svetla, njihovih karakteristika (tip, ugao, visina, snaga) i predviđene funkcije (glavno, dopunsko, zadnje, ambijentalno).

U zavisnosti od vrste snimanja, svetlo se može planirati kao nevidljivi element (diskretno, realistički), ili kao istaknuti deo scenografije (kolor svetla, efekti, promene intenziteta).

Merenje osvetljenja

Efikasna kontrola svetla u video produkciji podrazumeva ne samo njegovo postavljanje, već i precizno merenje i balansiranje osnovnih parametara osvetljenja i boje.

U profesionalnim uslovima, za merenje osvetljenja koristi se **svetlomer** (eng. *light meter*), najčešće reflektivni ili incidentni. Reflektivni svetlomer meri količinu

18 DMX kontrola (engl. *Digital Multiplex*) je digitalni protokol za upravljanje osvetljenjem, koji omogućava kontrolu više svetlosnih uređaja (npr. LED panela, reflektora, dimera) putem jedne konzole ili softverskog kontrolera. Svakom uređaju se dodeljuje adresa, a komande za intenzitet, boju, ugao i druge parametre svetla šalju se serijski preko DMX kabla. Sistem je standard u scenskoj, televizijskoj i koncertnoj rasveti zbog svoje pouzdanosti i fleksibilnosti.

svetla koja se odbija od objekta i koristi se tako što se uređaj usmeri ka subjektu iz pravca kamere. Ovakav način merenja pokazuje kako će kamera snimiti scenu, odnosno kolika je količina reflektovanog svetla koja ulazi u objektiv. Incidentni svetlomer meri svetlo koje pada na objekat (npr. lice), a postavlja se tačno na poziciju subjekta i usmerava ka kameri. On daje podatke o svetlosnom intenzitetu u obliku vrednosti ekspozicije (EV) ili preporučenih parametara za kameru (npr. f/4 pri 1/50s, ISO 800). U kontekstu rasvete, osnovni cilj nije odrediti ekspoziciju kamere (što se često već zna), već proveriti odnose svetla – npr. da li je glavno svetlo 2 ili 3 stepena jače od dopunskog, da li je pozadinsko svetlo previše naglašeno itd. Ovakav način merenja pomaže da se postigne konzistentna i kontrolisana svetlosna struktura.

Zvuk u video produkciji

U video produkciji, kvalitet zvuka stvara veći utisak profesionalnosti od kvaliteta slike. Gledalac može da *proguta* lošiji vizuelni materijal, ali loš zvuk pojačan šumom, nejasan govor ili izobličenja, brzo izazivaju gubitak pažnje. Zato je zvuk ravnopravan segment snimanja i mora se planirati jednako ozbiljno kao kadar i osvetljenje.

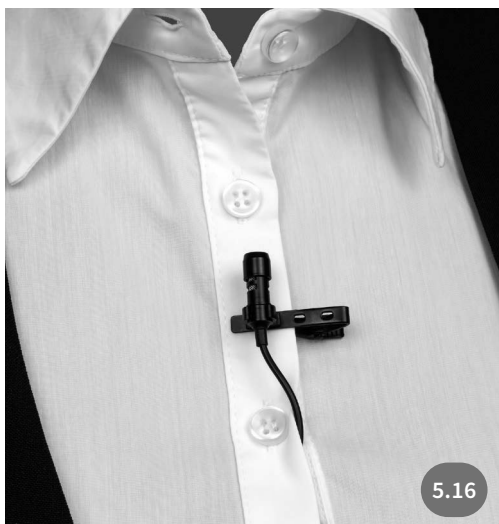
Mikrofoni

Mikrofoni za video produkciju razlikuju se prema tehnologiji prijema zvuka (dinamički, kondenzatorski, elektret), obliku i montaži (ručni, bubica/lavalier, *shotgun*, stereo), stepenu usmerenosti (omnidirekcionni, kardiodni, superkardiodni) i načinu korišćenja (montirani na kameru, sakriveni na telu govornika, postavljeni na *boom* štapu, ili integrisani u sam uređaj).

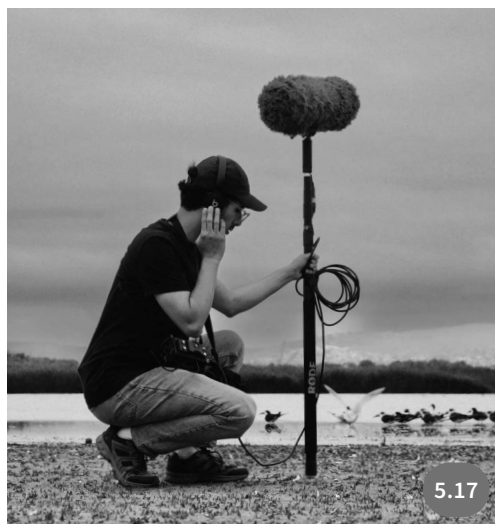
Prava kombinacija mikrofona bira se u skladu sa tipom kadra i ambijentom u odnosu na to da li je scena statična ili dinamična, da li je snimanje u enterijeru ili eksterijeru, da li postoji kontrola nad prostorom i pozadinskim zvucima i koji je cilj zvučne slike (npr. jasan govor ili prostorna atmosfera).

Lavalier mikrofoni (poznat i kao bubica) mali je kondenzatorski mikrofoni dizajniran da se diskretno postavi što bliže ustima govornika, najčešće na odeću, npr. kragu, rever sakoa, dugme košulje ili unutrašnju stranu majice. Zahvaljujući svojoj veličini i maloj masi, lako se sakriva ispod garderobe ili uz telo, čime omogućava slobodu pokreta. Obično ima omnidirekcionnu karakteristiku, što znači da hvata zvuk iz svih pravaca, ali zbog male udaljenosti od glavnog zvučnog izvora pruža jasan i konzistentan zvuk, uz relativno mali nivo ambijentalnog šuma.

U profesionalnoj upotrebi lavalier mikrofoni se povezuje bežičnim sistemom (predajnikom i prijemnikom), što omogućava nesmetano kretanje sagovornika (intervjui, TV emisije, dokumentarne forme). Ukoliko se ne koristi bežični sistem, kabl može biti povezan direktno u prenosivi snimač ili kamkorder. Da bi se izbegao



5.16 Lavalier (bubica) mikrofona postavljen na odeći govornika za snimanje govora iz blizine



5.17 Shotgun mikrofona na boom štapi sa zaštitom od vetra za usmereno snimanje zvuka u eksterijeru

šum trenja i kontakt sa kožom ili tkaninom na mikrofona postavlja se mali sunder, a mikrofona je moguće pričvrstiti medicinskim flasterom, kako bi ostao na mestu i izolovan od pokreta odeće.

Idealna pozicija mikrofona je na središnjoj liniji grudnog koša. Ukoliko je isuviše nisko gubi se jasnoća, a ako je previsoko postavljen može hvatati uzdah. Postavljanje iza kragne ili sakrivanje ispod odeće zahteva posebnu pažnju da se ne priguši signal i da ne dođe do oštećenja zvuka usled trenja tkanine. Zbog toga snimateljima zvuka se preporučuje da uvek aktivno slušaju zvuk u slušalicama, ali i da pre početka snimanja naprave test snimak.

Shotgun mikrofona (tzv. mikrofonska puška) je usmereni kondenzatorski mikrofona koji koristi linearnu interferenciju kako bi selektivno hvatao zvuk iz pravca u koji je usmeren, dok potiskuje zvuke sa strane i iz pozadine. Ovo ga čini idealnim za snimanje dijaloga i izolaciju glasa u ambijentima u kojima je prisutan šum.

Zahvaljujući svojoj superkardoidnoj ili hiperkardoidnoj polarnoj šemi, shotgun mikrofona fokusira prijem zvuka na uzak snop ispred mikrofona, što omogućava da se i govor sniman sa razdaljine od 50–100 cm zabeleži jasno, bez hvatanja ambijenta. Istovremeno, njegova efikasnost zavisi od tačne orijentacije, pa ako nije pravilno usmeren ka ustima govornika, može značajno izgubiti kvalitet zvuka.

U filmskoj i dokumentarnoj produkciji najčešće se koristi tako što se montira na boom štapi, iznad ili ispod ivice kadra, koji drži boom operater. Mikrofona se najčešće nalazi iznad glave sagovornika na udaljenosti 30-60 cm. Alternativno, u kadrovima snimanim odozgo ili kada je plafon isuviše nizak, mikrofona se može postaviti ispod, između grudi i brade, što zahteva dodatnu pažnju zbog moguće

refleksije zvuka s poda. *Shotgun* mikrofoni posebno su korisni u dinamičnim scenama kada se glumci kreću, jer omogućavaju da se zvuk snima bez fizičkog kontakta sa subjektima, ali zahtevaju asistenta koji će precizno pratiti kadar i pokret, vodeći računa o tome da mikrofoni ne uđu u sliku. U zahtevnijim uslovima, *shotgun* mikrofoni se dodatno štiti od vetra i mehaničkih vibracija pomoću *shockmount* držača i vetrobrana (sunderi, imitacija krzna, *blimp* sistemi).

Stereo i ambijentalni mikrofoni služe za beleženje prostora, atmosfere i muzike. Za razliku od usmerenih mikrofona koji se fokusiraju na jedan zvučni izvor, stereo mikrofoni hvataju širinu i dubinu zvučnog okruženja, što u svesti slušaoca/gledaoca stvara osećaj prostora i prostorne orijentacije.

Najčešće konfiguracije su **XY** (dva mikrofona postavljena pod uglom), **ORTF** (razmaknuti pod prirodnim uglom ljudskog sluha) i **binauralni** (dva mikrofona koja pozicijom oponašaju ljudske uši), pri čemu se svaki koristi u zavisnosti od željenog prostornog efekta.

Postavljaju se što dalje od govornika i u centru zvučnog prostora, najčešće na stativ, kako bi ravnomerno zabeležili balans leve i desne strane. U intervjuima i narativnim scenama koriste se samo kao dopunski sloj za stvaranje realistične zvučne pozadine, dok u dokumentarcima mogu biti primarni izvor zvuka. Za punu zvučnu sliku, ambijentalni mikrofoni treba koristiti u tišini, nakon snimanja scene da bi se snimio zvuk sobe (eng. *room tone*).

Integrirani mikrofoni u kameri predstavljaju rezervnu opciju za snimanje zvuka i koriste se prvenstveno kao *backup* ili za sinhronizaciju slike i zvuka u postprodukciji. Premda ovi mikrofoni mogu *spasiti situaciju* u posebnim slučajevima, kada nema eksternog mikrofona ili je oprema u kvaru, na njih se nikako ne treba oslanjati kao na primarni izvor zvuka, jer su po svojoj konstrukciji i položaju vrlo ograničeni. Uglavnom se radi o omnidirekcionim kondenzatorskim mikrofonom, ugrađenim u kućište kamere, što znači da beleže zvuk iz svih pravaca. Zbog položaja kamere, oni se nalaze na prevelikoj udaljenosti od govornika ili zvučnog izvora, tako da *hvataju* znatno više ambijentalnog šuma, jeku prostorije i mehaničke zvuke kamere (fokusiranje, rukovanje, ventilator itd.). Ovi mikrofoni usled same ergonomije kamere imaju male membrane, zbog čega je kvalitet snimljenog zvuka loš.

U profesionalnom radu, integrirani mikrofoni treba tretirati kao orijentacioni zvučni sloj koji je koristan za postprodukcijsku sinhronizaciju videa i kvalitetno snimljenog zvuka.

U nastavku je prikazan pregled najčešće korišćenih tipova mikrofona u video produkciji, sa osnovnim smernicama za njihovu upotrebu, prednostima i ograničenjima.

Tip mikrofona	Upotreba	Prednosti	Ograničenja
Lavalier (bubica)	Intervjui, TV emisije	Blizu izvora, neprimetan	Vidljiv u kadru, osjetljiv na šum odeće
<i>Shotgun</i>	Dijalog, dokumentarci, igrani film	Usmeren, čist zvuk	Traži asistenta ili nosač
Ambijentalni	Atmosfera, pejzaži, muzika	Osećaj prostora	Nije pogodan za glavni zvučni izvor
Integrisani mikrofon	<i>Backup</i> , sinrhonizaciona referenca	Uvek dostupan	Nizak kvalitet korisnog zvuka

Tehnike snimanja i organizacije zvuka

Snimanje zvuka u video produkciji može se organizovati na dva osnovna načina: interno i eksterno. **Interno snimanje** podrazumeva direktan unos zvuka u kameru, što je praktično rešenje u situacijama kada kamera ima XLR ulaze i dobre predpojačavače. Ovaj pristup je često dovoljan za reportaže ili brzu terensku produkciju. Ipak, za najviši kvalitet zvuka najbolje je izabrati **eksterno snimanje**, koje podrazumeva eksterne snimače. Ovi uređaji imaju znatno bolje predpojačavače, precizniju kontrolu nivoa i mogućnost snimanja na više kanala.

Bez obzira na metod snimanja, monitoring pomoću slušalica obavezan je deo rada. Samo tako mogu se uočiti neželjeni šumovi, izobličenja, tehničke greške ili problemi sa konekcijom mikrofona. Oslanjanje na vizuelni prikaz nivoa nije dovoljno precizno da bi se garantovao upotrebljiv zvučni snimak. Preporuka je korišćenje slušalica koje u potpunosti zatvaraju uvo.

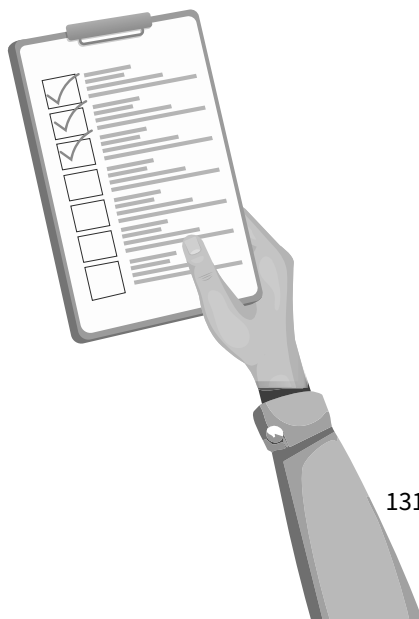
U slučaju da se koristi eksterni snimač, zvuk i slika moraju biti sinhronizovani u postprodukciji. Sinhronizacija se može izvršiti pomoću klape (koja daje i vizuelni i zvučni signal), sinhronizovanim tajmkodom, jednostavnim pljeskom rukama ispred kamere ili softverski (korišćenjem funkcije automatske sinhronizacije) u aplikacijama za nelinearnu montažu.

Prilikom snimanja, važno je održavati optimalne nivoe signala: prosečni nivo bi trebalo da bude oko 12 dB, dok pikovi ne bi smeli da prelaze 6 dB, kako bi se izbegla distorzija. Kada god je to moguće, preporučuje se da se snimak zvuka duplira: jedan zapis u samoj kameri (radi orijentacije i sinhronizacije), a drugi na eksternom snimaču, koji obezbeđuje viši kvalitet zahvaljujući boljim predpojačivačima i većoj kontroli nad signalom.

KONTROLNA LISTA

POČETAK SNIMANJA ZVUKA

- Proveri **napajanje**.
Baterije u snimačima se brzo troše, proveri nivo i pripremi rezervne. Ako koristiš bežične lavalier mikrofone, proveri baterije u predajniku i prijemniku.
- Poveži **mikrofone**.
Proveri konekciju: XLR, mini jack, bežično povezivanje. Uključi fantomsko napajanje ako je potrebno.
- Proveri **poziciju i pričvršćenost** mikrofona.
Lavalier pravilno postavi i sakrij (uključujući i kablove), shotgun usmeri precizno, stereo mikrofoni pozicioniraj u odnosu na ambijent.
- Uljuči **monitoring**.
Poveži kvalitetne slušalice direktno u snimač zvuka ili kameru.
- Podesi **nivoe zvuka**.
Glavni signal drži oko 12 dB, a pikove ispod 6 dB. Ukoliko snimač podržava, aktiviraj safety track sa nižim nivoom.
- Napravi **test snimak i proveri zvuk**.
Napravi test snimak, proveri nivo šuma, postojanje distorzije ili neželjenog šuškanja.
- Pripremi **marker za sinhronizaciju**.
Uvećaj deo slike i upotrebi follow focus za precizno izoštravanje.
- Zabeleži **metapodatke**.
Upiši naziv fajla, kanal/ulogu mikrofona, lokaciju i druge korisne informacije, posebno kada koristiš više izvora.



Pitanja za proveru znanja

1. Koja je osnovna funkcija kamere u audio-vizuelnoj produkciji?
2. Kako se razlikuje način rada fotoaparata od kamere u video produkciji?
3. Objasnite razliku između kamkordera, DSLR/bezogledalnih aparata i digitalnih filmskih kamera.
4. Šta znači ENG kamera i u kojim situacijama se koristi?
5. Kako veličina senzora utiče na dubinsku oštrinu i kvalitet slike?
6. Šta je rotirajući zatvarač i na kojim uređajima je najizraženiji?
7. Šta je fokalna daljina objektiva i kako utiče na perspektivu i kadar?
8. Koja je razlika između fiksnog i zum objektiva?
9. Šta je otvor blende (f-broj) i kako utiče na ekspoziciju i dubinsku oštrinu?
10. Koja je uloga ND filtera u video produkciji?
11. U čemu je razlika između stedikema i gimbala?
12. Šta podrazumeva optička, a šta elektronska stabilizacija slike?
13. Kada se koristi kran ili doli u video produkciji?
14. Koje su prednosti i ograničenja snimanja dronom?
15. Koja je osnovna razlika između prirodnog i veštačkog svetla?
16. Šta znači balans bele i zašto je važan?
17. Šta je osnovna svetlosna postavka i koji su njeni elementi?
18. Koje su glavne karakteristike LED rasvete u odnosu na tradicionalne izvore?
19. Kako reflektori i difuzori pomažu u kontroli svetla?
20. Koja je razlika između tvrdog i mekog svetla?
21. Koja je razlika između diegetičkog i nediegetičkog zvuka?
22. Objasnite pojam ambijentalnog zvuka i njegov značaj u postprodukciji.
23. Šta označava frejm rejt i kako utiče na vizuelni utisak pokreta?
24. Objasnite pojam bitrejta i njegov značaj za kvalitet i veličinu fajla.
25. Šta je dubina boje i koja je razlika između 8-bitnog i 10-bitnog zapisa?
26. Šta označava pojam *proxy* fajlova?
27. Koje su osnovne mere bezbednosti pri radu sa reflektorima i električnim instalacijama na setu?
28. Zašto je važno praviti sigurnosne kopije snimljenog materijala na setu?

Literatura

- Ascher, Steven, Edward Pincus** – *The Filmmaker's Handbook: A Comprehensive Guide for the Digital Age*, 5th ed., New York: Plume, 2012.
- Bordwell, David, Kristin Thompson** – *Film Art: An Introduction*, 11th ed., New York: McGraw-Hill, 2016.
- Brown, Blain** – *Cinematography: Theory and Practice: Image Making for Cinematographers and Directors*, 3rd ed., New York / London: Routledge, 2021.
- Compesi, Ronald J., Jaime S. Gomez** – *Introduction to Video Production: Studio, Field, and Beyond*, New York / London: CRC Press, 2018.
- Foust, James C., Edward J. Fink, Lynne S. Gross** – *Video Production: Disciplines and Techniques*, New York / London: Routledge, 2017.
- Holman, Tomlinson** – *Sound for Film and Television*, 3rd ed., Burlington: Focal Press, 2010.
- Mercado, Gustavo** – *The Filmmaker's Eye: The Language of the Lens: The Power of Lenses and the Expressive Cinematic Image*, New York / London: Routledge, 2019.
- Musburger, Robert B., Michael R. Ogden** – *Single-Camera Video Production*, 6th ed., New York / London: Routledge, 2014.
- Owens, Jim** – *Video Production Handbook*, 7th ed., New York / London: Routledge, 2023.
- Popović, Boris** – *Oblikovanje svjetla za televiziju i film*, Zagreb: Akademija dramske umjetnosti / Hrvatska sveučilišna naklada, 2018.
- Schenk, Sonja, Ben Long** – *The Digital Filmmaking Handbook*, 7th ed., New York: Routledge, 2021.
- Stump, David** – *Digital Cinematography: Fundamentals, Tools, Techniques, and Workflows*, Boca Raton: CRC Press, 2014.
- The Videomaker Guide to Video Production*, New York / London: Routledge, 2012.
- Zettl, Herbert** – *Television Production Handbook*, Boston: Wadsworth, 2012.

6

Ekipa video produkcije

Sadržaj i cilj poglavlja

Ovo poglavlje pruža detaljan pregled uloga, funkcija i međusobnih odnosa članova ekipe video produkcije. Objasnjeni su osnovni zadaci i odgovornosti ljudi na ključnim pozicijama: od režisera, direktora fotografije, snimatelja zvuka i montažera, do scenografa, kostimografa i šminkera, kako u malim, nezavisnim timovima, tako i u kompleksnim profesionalnim produkcijama sa jasno definisanom hijerarhijom.

Pored funkcionalne podele posla, poglavlje razmatra i radnu atmosferu, tehničku i organizacionu pripremu, kao i korišćenje digitalnih alata na setu. Završni segmenti poglavlja posvećeni su profesionalnoj praksi, vrstama ugovora, uslovima rada, ulozi strukovnih udruženja i savremenim izazovima u građenju karijere u video produkciji, uključujući rad na crno, frilens (eng. *freelance*) angažmane i poreske obaveze.

Cilj poglavlja je da studentima i početnicima u produkciji pruži jasno razumevanje profesionalnih uloga u okviru audiovizuelne produkcije, osnaži ih za rad u malim i velikim timovima, ukaže na značaj etike i bezbednosti na snimanju i pomogne im da se snađu u pravnim i organizacionim aspektima karijere u ovoj oblasti.

Osnovna ekipa

U savremenoj video produkciji timski rad i tehnologija podjednako su važni. Bilo da se radi o spontanom snimanju sa troje ljudi ili precizno planiranom filmskom setu sa desetinama saradnika, za uspešan projekat potrebni su ljudi koji znaju šta rade. S tim u vezi ne postoji jedinstven način rada: u malim produkcijama jedan član tima često radi više različitih poslova (režira, snima i montira), dok u velikim produkcijama svaka funkcija ima svog specijalistu, asistenta i rezervu. Pomenuta razlika u organizaciji posla ne određuje samo broj ljudi, već i način razmišljanja: da li svako zna šta je njegova/njena sledeća odgovornost?

Razumevanje timskih uloga, čak i kada ih ispunjava samo jedna osoba, prvi je korak ka profesionalnijoj i efikasnijoj produkciji.



6.1 Timski rad u savremenoj video produkciji: profesionalno organizovano snimanje u enterijeru

Režiser je osoba odgovorna za kreativno rukovođenje čitavim projektom. Uloga režisera je da pre samog snimanja razvije jasnu viziju onoga što reportaža, dokumentarac, reklama ili film treba da postignu – vizuelno, dramaturški, ritmički i emotivno. Ključna sposobnost režisera je donošenje odluka koje su dosledne zamisli kao i veštine u prenošenju te zamisli ostatku tima (bio on veliki ili mali) na način koji je jasan, precizan i motivišući.

Na setu režiser komunicira sa izvođačima, glumcima ili gostima, usmerava ton i dinamiku scene, odlučuje kada kadar dobro funkcioniše, a kada ga treba ponoviti.

Vizuelne reference, kao što su storibord, *lookbook* ili *moodbook*, često su jedini način da svi u timu imaju uvid u viziju audio-vizuelnog sadržaja pre nego što on nastane.

U maloj produkciji dobar režiser zna da ne može sve da kontroliše, pa zato mora znati šta je zaista važno, a šta može prepustiti slučaju ili improvizaciji. U takvim uslovima, čvrsta ideja i fleksibilnost postaju važniji od savršene tehnike.

Direktor fotografije i snimatelj odgovorni su za vizuelni izgled slike: kako će kadar biti osvetljen, komponovan, kadriran i tehnički postavljen. Njihova uloga je istovremeno tehnička i umetnička: kroz svetlo, senku, pokret kamere i dubinsku oštrinu oni oblikuju atmosferu, usmeravaju pažnju gledalaca i usklađuju sliku s narativnim tonom.

U velikim produkcijama, direktor fotografije radi u saradnji s režiserom i vodi specijalizovan tim. U malim produkcijama, ova uloga se često svodi na jednu osobu, koja se istovremeno bavi svetlom, objektivom, fokusom, kompozicijom, čak i snimanjem zvuka ukoliko za to nema posebnog člana ekipe.

Pripreme pred snimanje podrazumevaju razmatranje dostupne opreme, prirodnih izvora svetla, tipa objektiva, kao i načina kadriranja koji se može postići bez dodatne pomoći. Ukoliko nema asistente, direktor fotografije je odgovoran i za postavljanje stativa, reflektora, balans bele i ekspoziciju. U radu mu pomažu unapred pripremljene svetlosne šeme, LUT-ovi za vizuelni uvid u balans boja, histogram i *false color* prikaz za kontrolu ekspozicije.

U malim timovima, gde često nema vremena za probe, ključni kvaliteti direktora fotografije su dobra vizuelna priprema i sposobnost da brzo reaguje na promene uslova na setu. Njegov zadatak nije samo da snimi ono što se dešava, već da to što se dešava učini vidljivim na način koji ima značenje.

Snimatelj zvuka odgovoran je za snimanje dijaloga, ambijenta, efekata i tišine na tehnički ispravan i upotrebljiv način. Njegova uloga je često potcenjena, sve dok se ne suočimo sa lošim snimkom koji ne može da se ispravi u postprodukciji. U malim ekipama snimatelj zvuka najčešće radi sam, koristi slušalice, proverava nivo zvuka, baterije i potencijalne smetnje iz okruženja (poput ventilacije, saobraćaja ili šuma uređaja). On mora biti pažljiv posmatrač i dobar komunikator, jer mora da upozori tim na sve što remeti zvučnu sliku.

Producent je osoba koja brine o tome da projekat uspešno počne i uspešno se završi. Dok režiser razvija umetničku viziju, producent je zadužen za rokove, budžet, lokacije, ljude, dozvole i logistiku. Njegova uloga je da ono što osmisli kreativni tim učini realno izvodljivim. U tom smislu producent mora biti pragmatičan menadžer koji je sposoban da reši probleme u hodu.

U manjim produkcijama, posebno studentskim i nezavisnim, producent često radi bez finansijskog fonda, oslanjajući se na entuzijizam ekipe i dostupne

resurse neretko i pozajmice. Zadužen je za komunikaciju sa izvođačima i gostima, zakazivanje termina, praćenje vremenskih uslova i dostupnosti lokacija.

Za producenta su od naročito značaja dobra organizacija i fleksibilnost kada se projekat snima na više lokacija.

Dobar producent zna da produkcija nikada ne teče savršeno, ali i da efikasno snimanje ne zavisi od izostanka problema, već od sposobnosti da se problemi reše efikasno i brzo.

Montažer je osoba koja od snimljenog materijala sklapa priču, hronološki, emocionalno, ritmički i idejno. U montaži se biraju najbolji dublovi, skraćuje se ono suvišno i kadrovi se povezuju u određenom ritmu. Montažer mora biti spreman da, ukoliko je to potrebno, izostavi kadrove koji nisu nužni u strukturi, iako ih je bilo teško snimiti.

U manjim produkcijama montažer često ima i ulogu **koloriste**. Dok montažer razmišlja o narativu i tempu, kolorista razmišlja o vizuelnoj koherenciji kadrova i scena, kao i o opštoj atmosferi. Korekcija boja nije samo estetska radnja, ona usklađuje kadrove snimljene u različitim uslovima svetla, naglašava emociju scene i usmerava pažnju gledalaca.

Scenograf je odgovoran za vizuelni identitet prostora u kojem se radnja odvija. Njegov zadatak nije samo da prostor izgleda funkcionalno, već i da pripoveda priču kroz boje, teksture, raspored i atmosferu. U velikim produkcijama to može značiti izgradnju kompletnog seta, dok u manjim podrazumeva adaptaciju postojećih prostora kako bi izgledali uverljivo i funkcionalno. Scenograf razmišlja drugačije od režisera ili direktora fotografije – on se pita: Šta ovaj prostor govori o liku? Dobar scenograf zna da i najobičnija soba može dobiti filmski karakter uklanjanjem *vizuelnog šuma* i pažljivim dodavanjem funkcionalnih detalja.

SAVET IZ PRAKSE

- Ukloniti višak predmeta koji nemaju veze s pričom.
- Zidovi svetlih, neutralnih boja omogućavaju da se subjekat i objekti od važnosti istaknu.
- Funkcionalni detalji mogu učiniti prostor smislenim: biljka, lampa, fotelja, stočić...
- Treba izbegavati reflektujuće površine: ekrane, ogledala, staklene površine. Ukoliko su te površine neophodne, pažljivo proveri kadar da se u refleksijama ne vidi oprema ili ekipa.
- Prostor treba uskladiti sa garderobom.



U praksi, to često znači pomeranje nameštaja, skrivanje kablova, biranje neutralnih zavesa i izbegavanje reflektujućih površina. Cilj scenografije nije komplikovana dekoracija, već stvaranje prostora koji naglašava značenje kadra i ne odvlači pažnju od onoga što je važno.

Kostimograf oblikuje likove kroz garderobu, ali ne kao modni dizajner, već kao pripovedač u vizuelnom jeziku. Svaki komad odeće nosi značenje: društveni status, psihološko stanje, vremenski period ili promenu kroz koju lik prolazi. U visokobudžetnim produkcijama garderoba se posebno dizajnira, dok se u manjim često koristi postojeća odeća – ali čak i tada, ništa ne sme biti prepušteno slučaju. Kostim mora da odgovara kadru: po boji, teksturi, materijalu i u odnosu na svetlo i scenografiju.

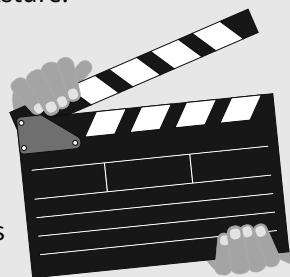
U serijama ili filmovima, kostimograf vodi računa o kontinuitetu između scena i razvoju lika kroz garderobu. Fotografisanje svakog kostima pre snimanja pomaže da se tokom višednevne produkcije zadrži doslednost.

U emisijama informativnog i dokumentarnog tipa, gde učesnici nisu fiktivni likovi, o garderobi se stara **stilista**, koji je zadužen za vizuelni identitet programa. Njegov zadatak je da odeća bude nenametljiva, profesionalna i usklađena sa scenom i svetlom. Stilista se ne bavi karakterizacijom, već vodi računa o tome da osoba pred kamerom izgleda skladno, profesionalno i u skladu s vizuelnim identitetom emisije.

Bez obzira na produkciju, garderoba je deo vizuelnog jezika, a ne dodatak. Dobar kostim ili stajling ne privlači pažnju na sebe već diskretno podržava priču.

SAVET IZ PRAKSE

- Treba izbegavati u potpunosti belu ili crnu odeću, jer se pri neveštom podešavanju svetla ili kamere, gube detalji.
- Treba izbegavati sitne šare i pruge jer mogu izazvati tzv. *moiré* efekat.
- Pod jakom rasvetom bolje se snimaju mat (pamuk, vuna, somot) nego sjajne tkanine (saten, svila).
- Ako lik u priči prolazi kroz emocionalne promene, garderoba treba to da prati kroz suptilne promene boje, kroja ili teksture.
- Pre svakog početka snimanja fotografiši kostim, da bi se između snimanja održao kontinuitet.
- U zavisnosti od sadržaja i tona projekta, kratki rukavi ili nogavice, dekoltei, gola ramena ili kratke suknje, mogu biti neprimereni, naročito ako je program dokumentaran, informativan ili s ozbiljnom temom.



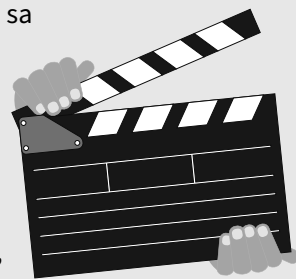
Zadatak **šminkera** nije da ulepšava lice, već da ga prilagodi kameri i svetlu. Kamera često otkriva ono što ljudsko oko ignoriše: sjaj na čelu, neujednačen ten, podočnjake, sitne povrede ili promene boje kože. Bez osnovne šminke, lice u kadru može delovati umorno, znojavo ili neprirodno, naročito pod jakim rasvetom.

U manjim produkcijama, gde šminker često ne postoji kao posebna funkcija, osnovna sredstva poput korektora, pudera u prahu i matirajućih maramica mogu značajno poboljšati rezultat. Posebno je važno naglasiti da se u profesionalnim uslovima muškarci takođe šminkaju i to iz tehničkih razloga, radi kontrole sjaja i ujednačenosti tena.

Dobra šminka ne privlači pažnju na sebe već omogućava da se lik i emocija vide bez ometanja.

SAVET IZ PRAKSE

- Lice treba matirati tokom snimanja, naročito čelo, nos i obraze.
- Treba koristiti blagu korekciju tena: korektor ispod očiju i po potrebi puder u prahu.
- Ako nije neophodno, treba izbegavati proizvode sa zaštitnim faktorom (SPF) jer u sebi sadrže reflektujuće čestice koje mogu na snimku izgledati kao fleke.
- Uvek treba imati maramice jer se lice lako može zasijati tokom snimanja.
- Pre svakog snimanja napravi fotografiju šminke, da bi se između snimanja zadržao kontinuitet.



Pozicije u velikim produkcijama

U velikim i profesionalnim produkcijama, sve osnovne uloge iz malih timova dalje se razlažu na specijalizovane zadatke i podtimove ljudi koji deluju u jasno definisanoj hijerarhiji. Pomenuta struktura ne postoji kako bi zadovoljila formu, već zbog toga da omogući veću efikasnost, precizniju podelu odgovornosti i nesmetan rad na snimanjima koja često uključuju složenu tehniku, više lokacija, stotine kadrova i desetine izvođača.

Kao osoba zadužena za kontinuirani nadzor snimanja, režiser ne rukovodi sam ovim procesom. Taj zadatak preuzimaju pomoćnici i asistent režije, koji u zavisnosti od podele rada prave dnevni raspored, vode set, koordiniraju vreme i daju instrukcije.

LISTA
ZANIMANJA I HIJERARHIJA U FILMSKOJ PRODUKCIJI

Hijerarhijski nivo	Tim	Zanimanje	Odgovornost
Iznad crte (ATL)	Producenti	Izvršni producent	Finansije, strateški nadzor projekta
		Producent	Upravljanje budžetom i procesom produkcije
		Kreativni producent / šouraner	Razvoj koncepta, scenarija, opšteg tona
Upravljanje setom	Produkcija	Producent realizacije (<i>line prod.</i>)	Deli budžet, pravi raspored, pravna i HR pitanja
	Režija	Režija	Umetničko vođstvo i interpretacija scenarija
		I asistent režije	Dnevni raspored, koordinacija seta
		II asistent režije	Liste glumaca, statista, plan snimanja
Šefovi sektora	Kamera i svetlo	Direktor fotografije	Vizuelni stil, kadar, rasveta
		↳ Operater kamere	Rukuje kamerama po uputstvu direktora
		↳ I asistent (fokus-puler)	Fokus, optika
		↳ II asistent (klaper)	Klapa, evidencija snimaka
		↳ Šef rasvete (gafer)	Tehničko vođstvo rasvete
		↳ Glavni električar (best boj)	Logistika rasvete, vođstvo ekipe električara
	Zvuk	Snimatelj zvuka	Snimanje dijaloga i ambijenata
		↳ Boom operater	Pozicionira mikrofon
		↳ Asistent zvuka	Kabliranje, bežični mikrofon, evidencija
	Scenografija	Dizajner scenografije	Koncept vizuelnog prostora
		↳ Direktor scenografije (<i>Art dir.</i>)	Operativna izvedba dizajna
		↳ Rekviziter	Odabir i briga o rekviziti
	Kostim i šminka	Kostimograf	Dizajn i nabavka kostima
		↳ Asistent kostimografa	Logistika, održavanje kostima
		↳ Šminker/Frizer	Izgled lica i kose
	Ostali šefovi	Koordinator kaskadera	
		Supervizor specijalnih efekata	
Produkcija	Produkcija	Koordinator produkcije	Administracija, komunikacija, izdavanje naloga
		↳ Sekretar produkcije	Dokumentacija
		Menadžer lokacija	Pregovori i organizacija lokacija
		↳ Skaut lokacija	Istraživanje i fotografisanje lokacija
Postprodukcija	Montaža	Glavni montažer	Struktura priče, ritam, rezovi
		↳ Asistent montaže	Sinhronizacija, organizacija materijala
		Kolorista	Finalni izgled boje, LUT
		Dizajner zvuka	Obrada, miks, efekti, <i>foley</i>
		Kompozitor	Originalna muzika i adaptacije
		Supervizor vizuelnih efekata	Planiranje i nadzor vizuelnih efekata

Direktor fotografije ima svoj podtim: asistent kamere koji brine o fokusu, drugi asistent koji vodi evidenciju kadrova i rukuje klapom, dok gafer postavlja i kontroliše rasvetu. Grip tim je zadužen za mehaničke sisteme: kranove, doli, nosače, rampe i sve što uključuje fizički pokret kamere ili montažu opreme.

Snimatelj zvuka takođe ne radi sam, uz njega su često *boom* operater, snimatelj za miksetom, kao i asistenti koji upravljaju mikrofonima, kablovima i sinhronizacijom.

Producenta kao najodgovorniju poziciju za logistiku i finansije, prati operativni niz producenata i koordinatora koji prate budžet, raspored, lokacije, transport, catering, kao i asistente koji izvršavaju konkretne zadatke.

Pored glavnog montažera u velikim produkcijama postoji i asistent montažera, odgovoran za organizaciju materijala, označavanje kadrova, sinhronizaciju slike i zvuka, kao i pripremu verzija za pregled.

Posebnu ulogu ima kolorista, zadužen za završnu obradu slike. Dok montažer gradi narativnu strukturu, kolorista usklađuje svetlo, boje i kontraste između scena, oblikujući vizuelni identitet celog projekta. U ovom procesu koristi se napredna oprema za kalibraciju slike i referentni monitori, a često se radi u posebnim prostorijama za korekciju boja.

U takvom sistemu, svaki član ekipe tačno zna šta radi i kome odgovara. Iako deluje komplikovano, ovakva podela zaduženja omogućava da se aktivnosti u vezi sa snimanjem odvijaju paralelno, dok režiser radi s glumcima, svetlo se postavlja za sledeću scenu, producent rešava problem s lokacijom, snimatelj zvuka već proverava zvuk. Snimanje velikog projekta bez ovakve strukture bilo bi gotovo nemoguće.

Radna atmosfera male ekipe

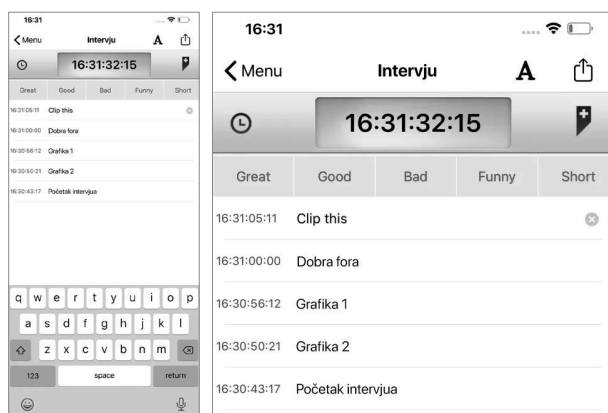
U malim produkcijama, gde često nema odvojenih sektora ni formalne hijerarhije, radna atmosfera je presudna za uspeh snimanja. Dobra organizacija ne znači stroga pravila, već zajedničko razumevanje zadatka i međusobno poverenje. Dan snimanja treba da počne kratkim dogovorom: svi članovi tima treba da znaju šta se snima, gde se snima, šta su prepreke, a šta prioriteti. U timu gde svako ima više uloga, jasno raspodeljeni zadaci sprečavaju gubljenje vremena i nepotrebno trošenje energije.

Zdrava dinamika u malom timu ne podrazumeva samo funkcionalnu podelu rada, već i uzajamnu pažnju i osećaj odgovornosti za postizanje zajedničkog rezultata. Ako neko ima pauzu, to ne znači da je *završio* zadatak, već da može pomoći nekome drugom. Ako snimanje kasni, svi kasne. Ako neko ne zna da reši problem, rešenje se traži timski. U takvim okolnostima, čak i početnici brzo uče, jer ne postoji luksuz da neko bude *samo posmatrač*. Male ekipe često rotiraju zadatke, pa montažer pomaže oko svetla, a snimatelj zvuka proverava kadar dok se namešta mikrofoni.

Ono što mali tim čini uspešnim nije samo dobra priprema, već i sposobnost da se prilagodi nepredviđenim okolnostima: vremenu, opremi i ljudima. Fleksibilnost nije znak neozbiljnosti, već nužnost. U takvoj radnoj kulturi, svi dobijaju priliku da doprinesu, a projekat dobija na koheziji, ritmu i autentičnosti.

Digitalni alati za produkciju

U doba kada su svi članovi tima gotovo sigurno opremljeni pametnim telefonima, korišćenje jednostavnih digitalnih alata može znatno olakšati rad na terenu, uz malo finansijsko ulaganje. Aplikacija *Shot Lister* omogućava kreiranje dinamičnog plana snimanja koji se može ažurirati tokom dana. Ono što omogućava svim članovima ekipe da u svakom trenutku znaju šta su sledeći koraci. Timecode+ olakšava evidenciju kadrova, beleženje dužine snimaka i osnovnu sinhronizaciju slike i zvuka. Postoje brojne aplikacije za proveru svetla, nivoa buke i kontrolu kamere.



6.2 Mobilna aplikacija za vođenje evidencije snimanja i organizaciju materijala na terenu

Bez obzira na alate, najvažnije je razviti naviku dokumentovanja i deljenja informacija: vođenje dnevnika snimanja, beleženje neočekivanih problema, evidentiranje postavki kamere i svetla. Sve to pomaže u kontinuitetu, montaži i učenju. Posle svakog dana snimanja, *backup* materijala i kratka refleksija o tome šta je urađeno i šta sledi prave razliku između haotične i profesionalne produkcije.

Karijera u video produkciji

Svet video produkcije je uzbudljiv i dinamičan, uključuje setove raznovrsne savremene video opreme, timski rad i audio-vizuelne sadržaje koji se plasiraju na Internet, televizije ili festivale. Međutim, put do stabilne karijere u ovom svetu često nije jednostavan, pravolinijski.

Retko se događa da studenti nakon završetka studija odmah dobiju stalno radno mesto. Ono što je češće jeste da se karijera gradi projekat po projekat. Pored neophodnih tehničkih veština, ono što je važno jeste i odnos sa kolegama. Video

industrija je svet u kojem se dobre preporuke prenose jednako brzo kao i loši utisci.

Upravo zato je važno da znate gde početi, kako se zaštititi, kako naplatiti svoj rad i kako ga predstaviti. Da li je vaš prvi ugovor uopšte validan? Da li imate osiguranje ako se povredite na snimanju? Da li neko koristi vaš snimak bez vaše dozvole? Ovo poglavlje pokušava da odgovori na ova pitanja, ali ne da bi vas obeshrabrilo, već da bi pomoglo da ovaj poziv obavljate s integritetom, znanjem i sigurnošću.

Karijera u video produkciji može izgledati kao niz improvizacija i snalaženja, ali iza svake dugoročne uspešne priče stoji upornost, saradnja i dobra organizacija. Ako ste spremni da učite, da pitate, da preuzimate odgovornost i ne bežite od problema – ovo može postati vaš poziv. I to ne bilo kakav, već onaj koji vam dozvoljava da stvarate slike i zvuke koji će trajati.

Za većinu studenata video produkcije prvi korak ka profesionalnom radu dolazi kroz **stručnu praksu**. Ona može biti deo nastavnog programa, partnerske saradnje sa televizijom, produkcijskom kućom, ali ona najčešće nije plaćena. Bez obzira na to, praksa može biti izuzetno vredno iskustvo, jer pruža priliku za sticanje znanja, razvijanje veština i građenje profesionalnih kontakata koji mogu značajno pomoći u daljoj karijeri. Ona je prilika da se uđe na set, učestvuje u stvarnom radnom procesu, ali i upoznaju ljudi iz struke i nauče pravila koja se ne nalaze u udžbenicima.

Međutim, dešava se da studenti ostaju *zaglavljani* u produženim praksama koje se neretko svode na neplaćeni rad koji nije edukativnog karaktera. Važno je znati da praksa treba da traje ograničeno vreme, kao i da ima edukativni karakter. Kada počnete da obavljate odgovorne zadatke poput bilo kog drugog člana tima, to prestaje da bude praksa i postaje rad. Upravo tada je pravo vreme da postavite pitanje o naknadi i pravnom okviru vašeg angažmana.

Formalni oblik angažovanja podrazumeva zasnivanje radnog ili drugog ugovornog odnosa u skladu sa važećim propisima. On nastaje zaključenjem pisanog ugovora između poslodavca ili naručioca posla i lica koje pruža rad ili uslugu. Njime se uređuju prava, obaveze i odgovornosti ugovornih strana. U zavisnosti od prirode usluge koja se pruža i pravne relacije koju ostvaruju strane (npr. poslodavac – zaposleni ili naručilac usluge – izvršilac), zaključuje se odgovarajući tip ugovora, npr. ugovor o radu, ugovor o delu, autorski ugovor, ugovor o pružanju usluga itd. Na taj način obezbeđuje se pravna osnova za pružanje rada ili usluge, kao i zaštita prava i interesa obe strane.

Drugi oblik angažovanja jeste *rad na crno*. Ova vrsta angažovanja podrazumeva obavljanje rada bez zaključenog ugovora ili drugog pravnog osnova. Takav rad se ne evidentira kod nadležnih organa, ne obezbeđuje pravnu i socijalnu zaštitu za lice koje radi ili pruža datu uslugu, a u praksi se najčešće realizuje isplatom naknade u gotovom, *na ruke*. Takav oblik angažovanja, osim što uskraćuje

zakonom zagarantovana prava, predstavlja i nezakonitu praksu koja podleže prekršajnim i drugim sankcijama u skladu sa važećim propisima.

Važno je razumeti koje sve vrste angažovanja postoje i šta se njima uređuje. U zavisnosti od toga da li radite kao autor, tehničar, konsultant ili u nekoj drugoj ulozi, razlikuju se i vrste ugovora koje zaključujete sa stranom koja vas angažuje. Tako, na primer, ako ste režiser, montažer, direktor fotografije, kompozitor ili dizajner animacije, vaš rad se prema Zakonu o autorskom i srodnim pravima smatra autorskim delom. Autorsko delo, u pravnom smislu, podrazumeva originalnu intelektualnu tvorevinu iz oblasti književnosti, nauke i umetnosti, izraženu u određenoj formi (tekst, muzika, film, fotografija, dizajn i sl.), koja uživa zaštitu bez obzira na svoju umetničku ili komercijalnu vrednost. Kada je predmet ugovora autorsko delo, u praksi se najčešće zaključuje **autorski ugovor**, kojim se istovremeno stiže i pravo na autorski honorar. To znači da se autorskim ugovorom precizno uređuju način korišćenja dela, obim prenetih prava (npr. pravo na prikazivanje, reprodukciju, distribuciju) i uslovi isplate naknade.

Pored toga, bitno je znati da se poreske i obaveze uplate doprinosa razlikuju u zavisnosti od vašeg pravnog statusa. Ako nastupate kao fizičko lice, naručilac posla je obavezan da obračuna i uplati porez i doprinose za obavezno socijalno osiguranje, a vama se isplaćuje neto honorar. Ako, međutim, nastupate kao registrovani preduzetnik ili preko privrednog društva, naručilac posla vam isplaćuje bruto iznos, dok ste vi dužni da samostalno izmirujete svoje poreske i druge zakonske obaveze. Na ovaj način autorski ugovor obezbeđuje pravnu sigurnost i autoru i korisniku dela, ali i jasno razgraničava finansijske i poreske obaveze svake strane.

Ukoliko ste angažovani na poslovima koji ne predstavljaju autorsko delo, kao što su fizički i tehnički poslovi (npr. vozač, scenograf, rekviziter, tehničar i sl.), vaš rad ne podleže autorskoj zaštiti. U takvim slučajevima često se koristi **ugovor o delu**. Ugovor o delu zaključuje se kada je cilj da angažovano lice obavi određeni posao ili isporuči konkretan rezultat rada, bez zasnivanja radnog odnosa. Njime se precizno uređuju prava i obaveze ugovornih strana: obim posla, rokovi, naknada i odgovornost za eventualne nedostatke.

Važno je razlikovati ugovor o radu od ugovora o delu. Ugovor o radu zaključuje se kada postoji potreba za stalnim ili kontinuiranim angažovanjem, gde lice radi u okviru organizacije poslodavca i ostvaruje prava iz radnog odnosa. Ugovor o delu, naprotiv, koristi se kada se od lica očekuje jednokratni ili vremenski ograničeni zadatak sa jasno određenim rezultatom (npr. izrada scenografije, snimanje događaja, prevođenje teksta i sl.), a ne trajno uključivanje u radnu organizaciju.

Važno je naglasiti da ugovor o delu ne obezbeđuje ista prava kao ugovor o radu. Lice angažovano na ovaj način nema pravo na plaćeno odsustvo, godišnji odmor ili puno priznanje radnog staža. Ipak, ugovor o delu pruža određeni nivo pravne

i finansijske sigurnosti: predstavlja zakonski osnov za isplatu naknade, dokaz o angažovanju i osnov za obračun poreza i doprinosa.

Ugovor o radu zaključuje se u svim situacijama kada postoji kontinuirana potreba za angažovanjem i kada se lice uključuje u organizaciju poslodavca i obavlja poslove kod poslodavca u skladu sa njegovom organizacijom rada. Ovim ugovorom uređuju se međusobna prava i obaveze poslodavca i zaposlenog, čime zaposleni stiče pravo na redovnu zaradu u fiksnom mesečnom iznosu, kao i na druga zakonom garantovana prava: pravo na zdravstvenu zaštitu, plaćeno bolovanje, godišnji odmor, priznavanje radnog staža, otpremninu u slučaju otkaza itd.

U kontekstu produkcijskih i medijskih kuća, koje imaju stalnu potrebu za poslovima poput snimanja događaja, konferencija ili sportskih prenosu, ugovor o radu se najčešće koristi za snimatelje, montažere, dizajnere zvuka, producente ili urednike. Ovaj tip ugovora omogućava poslodavcu da obezbedi pouzdanu i trajnu radnu snagu, a zaposlenima sigurnost i kontinuitet u radu.

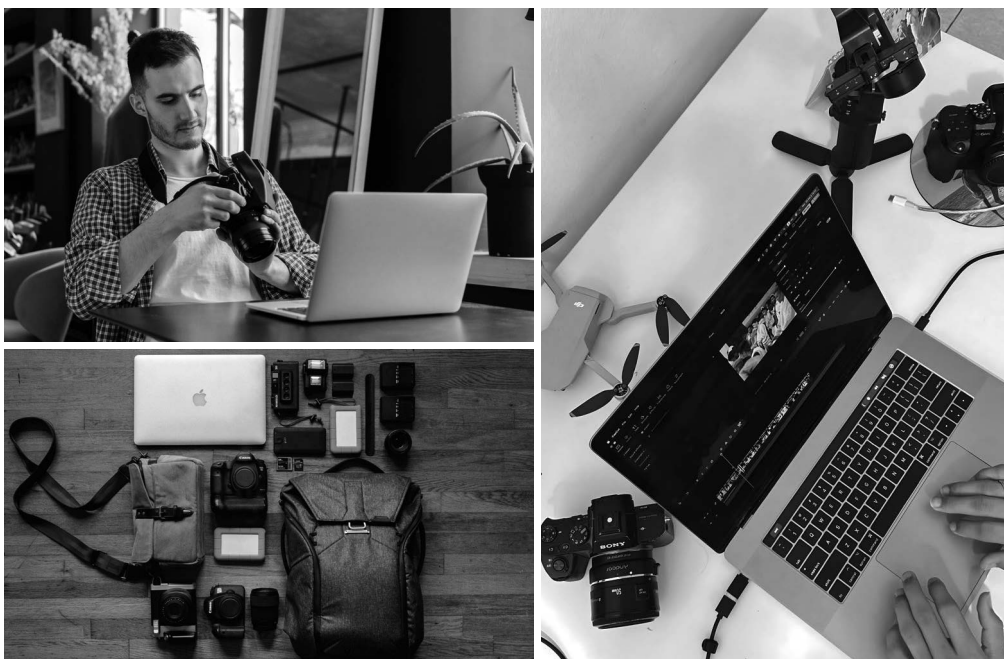
Kada postoji stalna potreba za radnom snagom, zaključuje se ugovor o radu na neodređeno vreme, u okviru kojeg se može ugovoriti i probni rad u trajanju do šest meseci. Sa druge strane, kada postoji samo privremena potreba – na primer, radi zamene odsutnog zaposlenog, povećanog obima posla ili realizacije projekta ograničenog trajanja – poslodavac može da zaključi ugovor o radu na određeno vreme, čije trajanje zavisi od potrebe zbog koje je zaključen.

Nisu svi profesionalci u video produkciji deo stalne ekipe ili klasičnog produkcijskog sistema. Sve veći broj mladih autora bira samostalan put: kao **frilenseri** (eng. *freelancers*) ili vlasnici malih produkcijskih kuća. Frilens rad omogućava veću fleksibilnost, rad za različite klijente i pristup međunarodnom tržištu, ali takođe nosi veću odgovornost za organizaciju, komunikaciju i samopromociju.

U ovom modelu rada, najčešći angažmani uključuju izradu promotivnih i korporativnih videa, video sadržaje za društvene mreže, onlajn edukacije, vlogove i animacije. Platforme kao što su *Upwork*, *Fiverr*, *Behance*, mogu poslužiti kao izvor angažmana.

Ipak, samostalni rad ne znači rad bez pravila. Svaki posao treba da bude regulisan makar osnovnim ugovorom ili pisanim dogovorom. Potrebno je jasno definisati šta se isporučuje, u kom roku, po kojoj ceni i sa kojim pravima korišćenja.

Za uspeh u frilens poslovima ključne su pouzdanost, brzina odgovora, kvalitet isporuke i spremnost na pregovore. Iako deluje kao put ka nezavisnosti, frilens rad zahteva kontinuirano učenje i izgradnju reputacije. Važno je naglasiti da svaki prihod od rada podleže oporezivanju, bez obzira na to preko koje platforme ili posrednika je naplaćen (npr. *PayPal*, *Upwork*, *Fiverr*, devizni račun). Mesto plaćanja poreza i doprinosa zavisi od toga gde je lice ili pravno lice registrovano za obavljanje delatnosti. Ako je registrovano u Srbiji, obaveze se izmiruju



6.3 Karijera u video produkciji: samostalni rad, organizacija i profesionalni razvoj

u Srbiji, prema domaćim propisima. Neizvršavanje poreskih obaveza nosi različite posledice. Npr. poreska uprava može pokrenuti postupak prinudne naplate (blokada računa, plenidba imovine). Takođe, neizmirivanje doprinosa može dovesti do gubitka prava na zdravstveno i socijalno osiguranje, a u težim slučajevima i do pokretanja prekršajnog ili krivičnog postupka.

Izbor pravnog oblika poslovanja zavisi od obima posla, visine prihoda, vrste klijenata i načina na koji želite da vodite svoje poslovanje. Najjednostavniji model je **paušalno oporezovani preduzetnik** (paušalac). On je najpovoljniji za samostalne profesionalce i frilensere (dizajnere, programere, konsultante) čiji prihodi ne prelaze zakonom propisani limit. Porezi i doprinosi plaćaju se u fiksnim mesečnim iznosima koje određuje Poreska uprava, a administrativne obaveze su minimalne. Međutim, ako prihod premaši dozvoljeni limit ili ako poslovanje postane obimnije, ovaj model oporezivanja više nije moguć.

U tom slučaju prelazi se na model **preduzetnika koji vodi poslovne knjige**. Ovde nema ograničenja u visini prihoda, a porez se plaća na osnovu realne dobiti – dakle, razlike između prihoda i rashoda. To je povoljno kada imate značajne troškove (npr. zakup prostora, nabavku opreme, angažovanje saradnika), jer se oni priznaju i smanjuju poresku osnovicu. Ovaj model je složeniji i obično zahteva angažovanje knjigovođe, ali pruža fleksibilnost i realniju raspodelu obaveza u skladu sa obimom poslovanja.

Treća opcija je osnivanje kompanije/preduzeća, odnosno **društva sa ograničenom odgovornošću**. Ovaj oblik se obično bira kada se posluje sa većim kompanijama ili

bankama, postoji više osnivača koji žele da podele vlasništvo, ili kada se deo dobiti ostavlja u kompaniji za nove investicije i razvoj. Prednost ovog oblika poslovanja je u tome što je odgovornost vlasnika ograničena na imovinu kompanije, a ne na ličnu imovinu. S druge strane, administracija je zahtevnija, troškovi knjigovodstva veći, a poreske i pravne procedure strože nego kod preduzetnika.

Strukovna udruženja

Strukovna udruženja igraju ključnu ulogu u zaštiti prava, razmeni informacija i doprinose ugledu svakog ko se bavi ovim poslom. Članstvo u njima nije obavezno, ali jeste snažan signal da pripadate profesiji i poštujuete njene standarde.

Udruženja, kao što su UFUS (Udruženje filmskih umetnika Srbije), ASS (Asocijacija snimatelja Srbije) ili UFPS (Udruženje filmski producenata Srbije), pružaju brojne pogodnosti: preporučene cenovnike, pravnu pomoć, potvrde za konkurse i festivale, edukativne seminare, kao i zatvorene oglasne liste za angažmane. U mnogim slučajevima, pristup sredstvima iz javnih fondova ili evropskih programa poput *Creative Europe* podrazumeva da ste član relevantnih udruženja.

Svako udruženje ima svoj pravilnik o tome kako se postaje član. Uglavnom se zahteva dokaz o prethodnom profesionalnom radu: to može biti portfolio (link ka videima), dokaz o učešću u projektima (ugovori, špice, festivalski katalozi), preporuke starijih članova ili intervju sa komisijom. U nekim slučajevima, potreban je minimalni broj godina rada u profesiji ili prethodno obrazovanje u toj oblasti. Neka udruženja, poput UFUS-a, dele članove po sekcijama: režija, montaža, kamera, scenografija, a svaka sekcija ima sopstvene kriterijume za prijem novih članova.

Članstvo u ovim udruženjima ima brojne prednosti, u kriznim situacijama, kada vam producent ne isplati honorar, kada neko zloupotrebi vaš rad, kada dođe do povrede na snimanju, i tada udruženje može biti jedina organizacija koja vam može pružiti savete ili pravnu pomoć.

Pripadnost strukovnom udruženju ne znači samo status, već i solidarnost sa kolegama, pristup znanju i mreži kontakata, kao i mogućnost da utičete na to kako se vaša profesija razvija.

Od prvih snimaka do profesionalnog angažmana

Za većinu mladih autora i tehničara karijera u video produkciji počinje jednostavnim zadacima: snimanjem maturskih večeri, školskih priredbi, manjih nastupa ili privatnih događaja koje organizuju poznanici. Takvi poslovi često se realizuju bez ugovora, sa ograničenim budžetom i bez jasne produkcione strukture, ali donose dragoceno iskustvo. Tako učite da radite u realnim uslovima, pod pritiskom, da rešavate tehničke probleme u hodu i komunicirate s klijentima koji nemaju medijsko znanje.

Sledeći korak u profesionalizaciji jeste prelazak na promotivne videe za manje firme, lokalne brendove, radionice ili javne ustanove. To su projekti koji imaju svoju svrhu, ciljnu grupu i jasniju strukturu: korporativni identitet, trajanje, ton komunikacije, logo, odgovarajuće formate za društvene mreže. Ovde više ne radite ono što vi mislite da je dobro, već ulazite u svet klijenata, brifova, vremenskih rokova i očekivanja. Ako ste do tog trenutka razvili osnovne tehničke veštine i naučili da radite u paru ili malom timu ovo je dobar način da razvijete svoj portfolio.

Ukoliko s vremenom izgradite dobar portfolio, javlja se prilika da preuzmete prvi plaćeni projekat sa većim budžetom, na primer, muzički spot za bend ili izvođača koji želi da se profesionalno predstavi. Ovakvi projekti često zahtevaju rad u ekipi, saradnju sa scenografom, koloristom ili kostimografom, kao i razradu koncepta koji mora biti vizuelno upečatljiv. Iako i ovakav tip projekta podrazumeva rad s ograničenim budžetom, očekivanja su znatno veća. Klijent često neće imati drugu priliku za plasman svoje pesme, pa sve mora da uspe iz prvog pokušaja.

Dobar deo posla u ovoj fazi ne zavisi samo od vaše kreativnosti, već i od toga kakvi ste u ulozi saradnika. Klijenti će vas ponovo angažovati ne samo zato što ste talentovani, već zato što ste profesionalni, precizni, brzi i dostupni - tu se otvara prostor za dalji razvoj: veći budžeti, stalni saradnici, preporuke, stalni klijenti, pozivi za konkurse. Karijera se gradi postupno, svaki sledeći projekat može biti bolji – ako prethodni bude adekvatno realizovan.

Profesionalno ponašanje i timska etika

Da biste dobili ponovni angažman u video produkciji, vaše ponašanje u timu je jednako važno kao i vaše znanje i tehnička znanja koja posedujete. Set funkcionise kao organizam: sve mora da se odvija precizno, brzo i bez suviše buke. Znati kada da ćutite, kada da pitate i kome se obraćate – to je stvar profesionalne kulture.

Na primer, prvi asistent režije vodi ceo raspored snimanja i komandnu liniju na setu, ali uloga snimatelja nije da se s njim pred svima raspravlja o kadrovima. *Feedback* se daje u četiri oka, tiho i direktno. Isto važi i za rešavanje konflikata: na snimanju se ne galami i ne raspravlja pred ekipom.

U dobrim produkcijama, timska etika podrazumeva i uzajamnu solidarnost: ako si na pauzi, pomoz kolegi da brže završi svoj deo posla. Ako neko ima problem, ne gledaj u telefon, nego pitaj možeš li da pomogneš. Timski duh se ne pokazuje samo kad ide sve glatko, već kad se jave problemi.

Profesionalizam znači i da se poštuju sve osobe na setu, bez obzira na pol, godine, iskustvo ili funkciju. Rodna ravnopravnost, inkluzija osoba s invaliditetom, poštovanje različitosti nije *politika*, već osnovna pristojnost u profesionalnom okruženju.

Bezbednost ekipe

Iako snimanje može izgledati zabavno, ono nosi i ozbiljne rizike: kablovi na podu, rad na visini, noćni rad, umor, pritisak rokova – sve navedeno može dovesti do povrede na radu. U velikim timovima, postoji osoba zadužena za bezbednost, koja objašnjava procedure, pruža prvu pomoć i slično.

U malim timovima ta odgovornost je kolektivna. Ako neko stoji na nestabilnim merdevinama da bi postavio svetlo, ne treba čekati da padne, već treba pridržati merdevine i pomoći. Ako se radi noću, treba voditi računa da vozač ekipe nije onaj koji je prethodno ceo dan snimao. Tokom snimanja važno je praviti kratke pauze, a pauza za obrok treba da bude vreme kada se odmaramo od posla.

Pitanja za proveru znanja

1. Koja je osnovna razlika u funkcionisanju malih i velikih produkcijskih timova?
2. Koja je ključna uloga režisera u procesu video produkcije?
3. Šta je odgovornost direktora fotografije i kako se njegova uloga menja u malim produkcijama?
4. Koja je osnovna razlika između uloge režisera i producenta?
5. Koji je zadatak montažera i na koji način se njegov rad dopunjuje sa radom koloriste?
6. Na koji način scenograf utiče na vizuelni identitet prostora i atmosferu filma?
7. Kako kostimograf doprinosi karakterizaciji likova kroz garderobu?
8. Koja su osnovna pravila kontinuiteta u kostimu i scenografiji?
9. Koje tehničke razloge ima šminka u video produkciji?
10. Koja je razlika između gafera i grip tima?
11. Koje vrste ugovora se najčešće koriste za poslove u produkciji?
12. Koji su tipični uslovi za prijem u strukovno udruženje?
13. Koji su najčešći rizici na snimanju i kako se mogu preduprediti?

Literatura

Ascher, Steven, Edward Pincus – *The Filmmaker's Handbook: A Comprehensive Guide for the Digital Age*, 5th ed., New York: Plume, 2012.

Barnwell, Jane – *Production Design: Architects of the Screen*, London / New York: Wallflower Press / Columbia University Press, 2004.

- Brown, Blain** – *Cinematography: Theory and Practice: Image Making for Cinematographers and Directors*, 3rd ed., New York / London: Routledge, 2021.
- Chion, Michel** – *Audio-Vision: Sound on Screen*, New York: Columbia University Press, 1994.
- Filmska enciklopedija*, Zagreb: Jugoslavenski leksikografski zavod „Miroslav Krleža“, 1986–1990.
- George, Nicholas** – *Film Crew: Fundamentals of Professional Film and Video Production*, Las Vegas: Platinum Eagle Publishing, 2010.
- Holman, Tomlinson** – *Sound for Film and Television*, 3. izd., Burlington: Focal Press, 2010.
- Honthaner, Eve Light** – *The Complete Film Production Handbook*, 4th ed., New York: Routledge, 2010.
- Landis, Deborah Nadoolman** – *Hollywood Costume*, London: V&A Publishing, 2012.
- Rea, Peter W., David K. Irving** – *Producing and Directing the Short Film and Video*, 5th ed., New York: Routledge, 2015.
- Zettl, Herbert** – *Television Production Handbook*, Boston: Wadsworth, 2012.

7

Preprodukcija

Sadržaj i clji poglavlja

Ovo poglavlje vodi čitaoca kroz preprodukciju: od razvoja projekta do operativnog planiranja snimanja. Objašnjeno je kako se ideja pretvara u pič, loglajn, sinopsis i tritment, zatim u scenario i njegove radne dokumente (knjiga snimanja, lista kadrova i storibord), pa do previzuelizacije. U praktičnom delu objašnjena je režijska razrada scenarija i scenosled, veza budžeta i resursa sa stripbordom i kako iz toga nastaju plan snimanja i dnevni plan snimanja. Dati su osnovni okviri za upravljanje projektom u malim, srednjim i većim ekipama, uz pomoćnu dokumentaciju, kao i pregled dozvola, bezbednosnih procedura i pravno-etičkih pitanja. Poglavlje se završava naglašavanjem značaja sastanka pre početka produkcije (PPM), jer on predstavlja ključnu tačku potvrde spremnosti tima za ulazak u produkciju.

Cilj poglavlja je da osposobi čitaoca da kreativnu nameru prevede u jasan, izvodiv i bezbedan plan rada, uz profesionalnu dokumentaciju. Kroz tekst su dati i primeri pojedinih dokumenata i predložaka, prilagođeni različitim formama (promotivni, dokumentarni i igrani), kako bi se iste metode mogle odmah primeniti u praksi.

Preprodukcija predstavlja temelj svake uspješne video produkcije. U ovoj fazi ideje se pretvaraju u konkretne planove, čime se stvara osnova za kasnije kreativne i tehničke odluke. Dok sam čin snimanja deluje kao najvažniji element procesa, detaljna priprema je zapravo ono što određuje da li će projekat biti jasan, efikasan i ostvariv u okviru predviđenog vremena i budžeta. Preprodukcija omogućava da se kreativna vizija pretoči u precizne korake, od razvoja priče i pisanja scenarija, preko vizuelizacije i logistike, do planiranja resursa i rešavanja pravnih ili etičkih pitanja.

U savremenoj video produkciji, koja obuhvata projekte od kratkih formi za društvene mreže do kompleksnih emisija i kampanja, značaj preprodukcije je još izraženiji. Ona omogućava kontrolu nad vremenom i troškovima, smanjuje rizik od grešaka tokom snimanja i obezbeđuje zajednički jezik za sve članove tima. Kvalitetno sprovedena preprodukcija ne samo da unapređuje završni rezultat, već čini celokupan proces rada organizovanijim, jasnijim i manje stresnim.

U ovoj knjizi koristi se osnovni model rada sa **tri faze**:

1. preprodukcija,
2. produkcija i
3. postprodukcija.

Međutim, u praksi se često primenjuju i prošireni modeli.

Model produkcije u **pet faza**:

1. Ideja – razvoj koncepta, sinopsis i scenarijsko usavršavanje, često paralelno s prvim pokušajima obezbeđivanja finansiranja.
2. Preprodukcija – detaljna priprema: logistika, raspored snimanja, knjiga snimanja, planiranje vizuelnih i tehničkih aspekata.
3. Produkcija – snimanje slike i zvuka, uz najveće dnevne troškove.
4. Postprodukcija – montaža, obrada slike i zvuka, vizuelni efekti, finalizacija.
5. Distribucija – prilagođavanje materijala za bioskopske projekcije, TV, striming platforme i društvene mreže, kao i praćenje rezultata nakon objavljivanja.

Model produkcije u **sedam faza**:

1. Koncept i inicijalno finansiranje – izrada pič-dokumenta, vizuelnih predloga i ranog budžeta, pregovori sa koproducentima i fondovima.
2. Razvoj ideje – dorada scenarija, uključivanje glumaca, reditelja, priprema prvog rasporeda snimanja.
3. Preprodukcija – razrada scenografije, kostima, vizuelnih efekata, pravljenje plana proizvodnje i usklađivanje svih sektora.
4. Produkcija – glavno snimanje, uz tehnički nadzor i kontrolu kvaliteta materijala na setu.

5. Postprodukcija – oflajn i onlajn montaža, kolor korekcija, zvučni miks, vizuelni efekti i ADR.
6. Marketing i transmedija – trejleri, promotivni materijali, kampanje na društvenim mrežama, *behind the scenes* sadržaj.
7. Distribucija i arhiva – kreiranje različitih tehničkih formata, lokalizacija, završne provjere kvaliteta i dugoročno arhiviranje.

U oba proširena modela, preprodukcija i dalje obuhvata ključne zadatke planiranja: razradu scenarija, izradu knjige snimanja i rasporeda, organizaciju seta, planiranje vizuelnih efekata i postprodukcijskog procesa, kao i logističke i pravne pripreme. Drugim rečima, bez obzira na to da li govorimo o trostepenom, petostepenom ili sedmostepenom okviru, preprodukcija predstavlja fazu u kojoj se postavljaju temelji projekta.

Međutim, treba imati u vidu da video produkcija nije uvek zasnovana na velikim timovima i jasnoj podeli uloga. U studentskim, nezavisnim ili onlajn projektima često se dešava da jedna osoba vodi ceo proces od ideje i planiranja, preko snimanja i montaže, do finalne distribucije. U takvim okolnostima, preprodukcija postaje još važnija, jer pomaže autoru da racionalno rasporedi sopstvene resurse, predvidi izazove i obezbedi da krajnji proizvod bude profesionalan i koherentan.

Upravljanje projektom

Upravljanje projektom u video produkciji znači usklađivanje kreativnih ideja sa realnim mogućnostima – vremenom, ljudima i resursima. Dok u velikim sistemima postoje čitavi timovi producenata, koordinatora i asistenata, u manjim produkcijama taj posao se obično svodi na jednog ili dva člana ekipe. Upravo zato je važno razumeti osnovne principe planiranja i komunikacije, jer oni važe bez obzira na veličinu tima.

Organizacija male, srednje i velike produkcije

Mala produkcija obično podrazumeva rad u timu od tri do pet ljudi. Raspored rada se pravi jednostavno: jedan dokument sa dnevnim zadacima, kontaktima i lokacijama može biti dovoljan da se snimanje odvija bez zastoja. U srednjim produkcijama, koje broje od 10 do 20 ljudi, potrebno je uvesti detaljniji raspored, podelu sektora (kamera, zvuk, scenografija...) i vođenje evidencije, jer broj zadataka raste. Velike produkcije funkcionišu kao složeni sistemi, sa jasno podeljenim odgovornostima: *line* producent planira raspored i budžet, prvi i drugi asistent režije organizuju rad na setu, a posebni koordinatori brinu o lokacijama, transportu i postprodukciji. Iako mali timovi retko kada imaju sve te pozicije, razumevanje njihove funkcije pomaže studentima da uoče šta je potrebno i u kom trenutku.

Trajanje faze preprodukcije

Vremenski obim preprodukcije u velikoj meri zavisi od vrste projekta i dostupnih resursa. U studentskim i manjim projektima ova faza može trajati svega nekoliko dana: dovoljno da se definiše ideja, napiše osnovni scenario, pripreme rekviziti i potvrde lokacije. U televizijskoj produkciji priloga ili kraćih emisija preprodukcija se često meri satima, jer je tempo rada brz, a planiranje se svodi na minimum koji ipak omogućava blagovremeno snimanje. Kod srednjih i većih produkcija, poput muzičkih spotova, promotivnih kampanja ili kratkih igranih filmova, preprodukcija traje od jedne do tri nedelje, kako bi se blagovremeno obavio *casting*, pronašle lokacije i izradila knjiga snimanja. U dugometražnim filmovima i složenim serijalima preprodukcija traje mesecima, a ponekad i više od godinu dana, jer obuhvata kompleksne pripreme scenografije, kostima, vizuelnih efekata i kompletne logistike. Bez obzira na obim, osnovno pravilo je da vreme uloženo u preprodukciju direktno smanjuje rizike tokom snimanja.

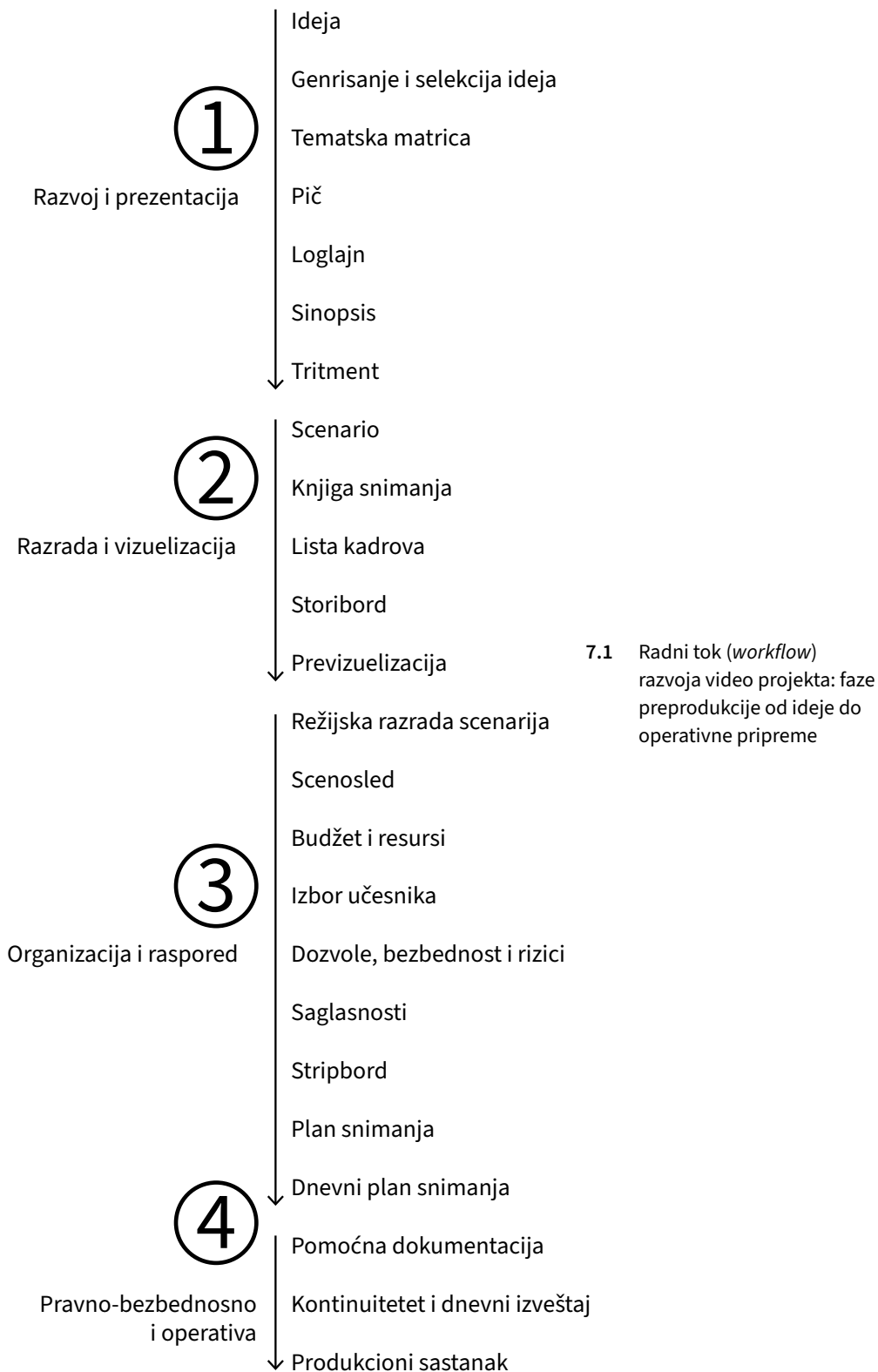
Razvoj projekta

Svaka video produkcija započinje idejom. Ona može nastati iz unutrašnje potrebe autora da se izrazi, ali i kao odgovor na konkretnu narudžbinu klijenta. U prvom slučaju, ideja ima lični naboj, proističe iz autorskog pogleda na svet i ima naglašenu kreativnu dimenziju. U drugom slučaju, ona je uslovljena zahtevima naručioca i tržišta, odnosno od samog početka usmerena je ka jasno određenim ciljevima. Bez obzira na to odakle potiče, ideja je temelj iz kojeg se razvija ceo proces i koji usmerava dalji izbor formata, trajanja, vizuelnog izraza i načina na koji će audio-vizualni sadržaj stići do publike.

U cilju dolaska do konkretnog koncepta, od na početku najčešće apstraktne ideje, koriste se različite metode generisanja ideja. Među najčešćima je **brainstorming**, kolektivni proces u kojem grupa ljudi slobodno iznosi predloge bez kritike i ocenjivanja u početnoj fazi, čime se otvara prostor za inovativna i neočekivana rešenja.

Među metodama generisanja i razrade ideja posebno se izdvaja kolaž metoda, koja se u savremenoj praksi najčešće ostvaruje u formi vizuelnih kolaža poznatih kao moodboard ili lookbook. Oni služe da se kroz slike, boje, teksture i druge vizuelne elemente uhvati atmosfera i estetski okvir budućeg dela. Iako se u ovoj fazi kolaži koriste pre svega kao alat za internu razradu ideje, u kasnijim koracima preprodukcije postaju i važan deo njene prezentacije.

Tematske matrice služe da se ideje sistematizuju po ključnim kategorijama (tema, žanr, ciljna publika, platforma). Suština je da se jedna početna ideja razradi kroz više perspektiva i proveru u kojoj je meri održiva. Ova metoda pomaže timu da brzo uporedi različite verzije određene ideje i donese odluku koja od njih ima najviše potencijala za dalji razvoj.



U nastavku je data tematska matrica za film *Parazit* (2019):

Kategorija	Film <i>Parazit</i> (2019)
Tema	Sukob bogatih i siromašnih; prikaz društvenih nejednakosti iz ugla dve porodice
Žanr	Crna komedija / drama / triler
Ciljna publika	Publika festivala i bioskopa, ali i šira publika zainteresovana za društveno angažovane priče
Platforma	Bioskopska distribucija, međunarodni festivali, kasnije za striming platforme

Na osnovu ove matrice, jasno se vidi da priča sadrži društveni komentar, ali i da predstavlja *žanrovski miks* koji je čini atraktivnom i široko prihvatljivom. Producent ili investitor može da uoči potencijal za festivalski uspeh, međunarodnu distribuciju i kasnije širenje na masovno tržište.

U studentskim i manjim projektima, tematska matrica može biti pojednostavljena, ali i dalje pomaže da se ideja sagleda iz ugla kreativne vrednosti, tržišnog potencijala i tehničkih mogućnosti za realizaciju.

Važno je, međutim, razlikovati kreativnu ideju od produkcijski izvodive ideje. Kreativna ideja može biti atraktivna i originalna, ali ako zahteva budžet, tehnologiju ili lokacije koje nisu dostupne, projekat nikada neće dospeti u fazu produkcije. Međutim, **produkciono izvodiva ideja** polazi od realnih uslova, dostupnih resursa, vremena, tehničke opreme i kapaciteta tima, a zahteva kreativne načine da se ograničenja pretvore u prednosti. Upravo u ovoj fazi preprodukcija pokazuje svoju snagu, jer omogućava da se balansira između kreativne vizije i praktične izvedbe.

Konačno, nijedna ideja ne može da se razvija u vakuumu, već mora biti usklađena sa ciljnom publikom i distribucionom platformom. Format televizijske emisije razlikuje se od kratkog videa na društvenim mrežama, baš kao što promotivni klip za kompaniju ima drugačiju strukturu od dokumentarne reportaže. U digitalnom okruženju do izražaja dodatno dolaze specifični formati poput vertikalnog videa (9:16) za TikTok, Instagram Reels ili YouTube Shorts, kao i proširene realnosti (AR) koje otvaraju nove mogućnosti interakcije s publikom. Analiza publike podrazumeva istraživanje njenih navika, očekivanja i načina na koji konzumira sadržaj, dok analiza platforme određuje tehničke standarde, trajanje, ritam i vizuelni stil. Spoj ove dve analize osigurava da ideja ne ostane samo autorski gest, već da postane delo koje uspešno komunicira sa gledaocima.

Pič, loglajn, sinopsis i tritment

Nakon što se ideja oblikuje, sledeći korak je prezentacija ideje. U video produkciji taj proces se najčešće naziva **pič** (eng. *pitch*), odnosno predstavljanje ideje potencijalnim klijentima, producentima, partnerima ili investitorima. Pič može biti formalan ili neformalan, usmen ili pisan, kratak ili opsežan, ali mu je osnovni cilj da sagovornika uveri u vrednost i izvodljivost projekta. U komercijalnoj produkciji

pič se često koristi u okviru konkursa za reklame ili brendirane sadržaje, dok u nezavisnoj produkciji on postaje osnovni alat za dobijanje finansijske podrške od fondova, televizija i striming platformi.

Sinopsis je osnovni pisani oblik u kojem se ideja artikuliše. Definiše se kao kratak, sažet opis priče, teme ili koncepta. U zavisnosti od roda, žanra ili formata budućeg projekta, sinopsis može biti obima od nekoliko pasusa, ali za igrani dugometražni film može imati znatno veći obim od par do deset strana. Sinopsis naglašava glavnu temu, osnovnu strukturu i ključne likove ili segmente, ali bez razrađivanja pojedinačnih scena. On je most između **loglajna** (eng. *logline*), koji ideju svodi na jednu do dve rečenice i kompletnog scenarija, koji razrađuje svaku scenu. U praksi se koriste različiti oblici sinopsisa: za kratke forme na društvenim mrežama on je izuzetno sažet i fokusiran na *udicu* (eng. *hook*) koja odmah treba da privuče pažnju, dok u reportažama, reklamama ili dokumentarnim sadržajima sinopsis pruža jasniju sliku teme, strukture i potencijalnog društvenog ili tržišnog značaja.

Treba razlikovati loglajn od sinopsisa. Loglajn vrlo kratko formuliše temu i zašto je ona relevantna. On mora biti upečatljiv i lako pamtljiv, često sadrži i element iznenađenja ili kontrasta koji služi da pobudi radoznalost. Sinopsis, nasuprot tome, razvija loglajn u kratak narativni prikaz, objašnjavajući osnovni tok radnje, ključne likove, žanr ili vizuelni pristup.

Pored pisanog teksta, savremena praksa podrazumeva i **vizuelni pič**. U tom kontekstu koriste se *moodboard*, *lookbook* i *sizzle reel*. **Moodboard** je osnovni vizuelni kolaž koji prenosi atmosferu i osećaj projekta, dok je **lookbook** detaljniji dokument s jasno definisanim referencama za scenografiju, kostime, paletu boja ili stil kadriranja. Za razliku od njihove rane upotrebe u fazi razvoja ideje, oni sada postaju ključni komunikacioni alati jer pomažu timu i klijentima da sagledaju buduću vizuelnu identitet, kao i da projekat dobije profesionalnu težinu u očima investitora. **Sizzle reel** predstavlja kratki montažni video koji kombinuje arhivske snimke, reference iz drugih dela ili probne materijale, kako bi se dočarala energija i ton budućeg projekta (ponekad se koristi i pojam **šouril**, ali je ovaj pojam bolje koristiti u osnovnom značenju, za montažni portfolio nekog autora, produkcijske kuće ili studija, koji prikazuje izbor ranijih radova u kratkoj formi).

Ove forme vizuelnog piča omogućavaju klijentima i producentima da *vide* ideju pre nego što se uđe u produkciju, često jasnije nego što bi to omogućio samo tekstualni opis.

Kada ideja prođe kroz fazu piča i sinopsisa, sledeći korak je izrada tritmenta. **Tritment** predstavlja prošireni opis projekta u kojem se priča ili koncept razvija korak po korak, ali bez formalne scenarističke razrade. On se često opisuje kao *narativna mapa*, tekst koji prati osnovnu strukturu, naglašava ključne preokrete i vizuelno zamišljene elemente, ali bez dijaloga i preciznih tehničkih uputstava. Tritment je naročito važan u video formama kao što su dokumentarni film,

promotivni video ili u televizijskim emisijama, jer omogućava da se ideja predstavi jasno i pregledno, a da se pritom ostavi prostor za kreativnu fleksibilnost u kasnijim fazama.

Scenario

Scenario je detaljniji dokument koji definiše oblik i sadržaj budućeg dela. U igranim formatima scenario sadrži razrađene scene, likove i dijalog, strukturisane u činove ili sekvence. Kod dokumentarnih projekata scenario je često otvoreniji, fokusiran na teme, potencijalne sagovornike i predložene lokacije, uz naglašavanje dramaturških tačaka koje će film razvijati tokom snimanja. Video sadržaji za društvene mreže imaju svoje specifičnosti: scenario je ovde sveden i koncizan, sa naglaskom na ritam, vizuelnu privlačnost i jasno definisan poziv na akciju.

ZANIMLJIVOST

U radijskom intervjuu iz 1996. godine za emisiju *Fresh Air* na Nacionalnom javnom radiju (NPR) sa Teri Gros, pisac i scenarista filma *Kum* (1972) Mario Puzo je izjavio:

„To je bilo prvi put da pišem scenario... Nakon što sam osvojio Oskare za prva dva *Kuma*, rešio sam da kupim knjigu o pisanju scenarija... U prvom poglavlju knjige je pisalo: Proučite *Kuma 1*, kao model scenarija. Nastavio sam da čitam knjigu.“



Razlika između klasičnog filmskog scenarija i onih koji se koriste u korporativnoj, promotivnoj ili edukativnoj produkciji ogleda se u njihovoj funkciji. Dok filmski scenario pre svega teži umetničkoj izražajnosti i dramaturškoj punoći, promotivni i edukativni scenariji moraju biti jasni, direktni i prilagođeni komunikacionim ciljevima naručioca. Oni često uključuju i precizne smernice za ton komunikacije, trajanje kadrova i grafičke elemente, jer je osnovni cilj prenošenje poruke na efikasan i nedvosmislen način.

U produkcijama koje zahtevaju složeniju strukturu koristi se više specijalizovanih oblika scenarija. U interaktivnim projektima primenjuje se **scenario sa grananjem** (eng. branching script), koji predviđa više mogućih tokova radnje u zavisnosti od odluka publike. Konačno, u savremenim onlajn formatima razvijaju se i specijalizovani scenariji za vertikalne serijale namenjene društvenim mrežama (Reels, Shorts, TikTok), koji zahtevaju kratku, ritmičnu strukturu i optimizaciju za gledanje na mobilnim uređajima.

Element	Sinopsis	Treatment	Scenario
Svrha	Kratak opis ideje koji prenosi suštinu dela; cilj je da zainteresuje čitaoca	Razrada ideje u narativnu mapu; pregled toka priče ili koncepta.	Detaljna razrada celog dela; vodi produkciju tokom snimanja i postprodukcije
Forma	Sažet i jasan tekst	Prozni tekst u pasusima, bez scenarističkog formata.	Standardizovan scenaristički format (scene, dijalози, tehničke oznake)
Dužina	Najčešće nekoliko pasusa, a znatno ređe do 10 strana.	Nekoliko strana (u zavisnosti od forme), znatno ređe do 30 strana.	Za dramske forme ≈ 90-120 strana (≈ 1 strana = 1 minut).
Detaljnost	Osnovna ideja, glavna tema i ton	Opis toka radnje, ključnih tačaka i atmosfere, bez dijaloga.	Precizno definiše scene, dijaloge, akcije, prelaze i tehničke elemente
Fleksibilnost	Veoma otvoren; polazna tačka	Ostavlja prostor za promene i improvizaciju	Strogo vodi proces; promene zahtevaju revizije
Upotreba	Rani korak preprodukcije, za klijente i producente	Preprodukcija: predstavljanje i razvoj ideje	Snimanje i postprodukcija: operativni dokument
Publika	Klijenti, investitori, producenti	Producenti, finansijeri, kreativni tim	Režiser, glumci, snimatelji, montažeri, ceo tehnički tim

U standardnom formatu scenarija svaka scena se numeriše redom, a oznaka sadrži nekoliko ključnih elemenata: da li se radnja odvija u enterijeru (oznaka ENT/INT) ili u eksterijeru (oznaka EXT), mesto radnje i doba dana (najčešće dan ili noć). Ti elementi se uvek pišu velikim slovima, što omogućava lako snalaženje u tekstu i produkcijski pregled. Nakon oznake scene sledi didaskalija, odnosno opis prostora i radnje koji se beleži prozним stilom, u trećem licu, uključujući samo ono što kamera i mikrofoni mogu da zabeleže. Didaskalije objašnjavaju gde se lik nalazi, šta radi i kakva je atmosfera, a mogu uključivati i osnovne zvučne efekte. Imena likova pišu se velikim slovima i centriraju u odnosu na stranicu, dok se ispod njih, uvučenim redom, nalazi dijalog. Kada je potrebno, ton ili način izgovora upisuje se u zagradi ispod imena lika ili unutar replike. Font koji se koristi je Courier New, 12 pt, sa dvostrukim proredom, jer taj raspored omogućava da se otprilike jedna stranica scenarija podudara sa jednim minutom gotovog filma. Ovaj format se u profesionalnoj praksi naziva *književni scenario*, jer je usmeren na narativ i dijalog, a tehničke napomene se svode na minimum.

U profesionalnoj praksi scenario se najčešće piše u specijalizovanim aplikacijama koje automatski formatiraju tekst i omogućavaju numerisanje scena, izvoz u knjigu snimanja i izradu plana snimanja. Među najpoznatijima su *Final Draft* i *Celtx*, dok su besplatne i dostupne alternative *WriterDuet*, *Trelby* i *StudioBinder* (onlajn).

U televizijskoj praksi i kod žive (eng. *live*) produkcije često se koristi **format scenarija u dve kolone**. U njemu se leva kolona rezerviše za sliku, a desna za zvuk, čime se jasno razdvaja vizuelna i auditivna linija scenarija. U koloni slike upisuju se opisi kadra, kretanja kamere i radnje likova, dok se u koloni zvuka beleže dijalozi, naracija, muzika i ambijentalni zvuci. Scene se i ovde numerišu redom, ali svaka stavka dobija svoju liniju tako da produkcijski tim (režija, kamera, zvuk), može brzo da uoči svoj zadatak. Didaskalije se u ovom formatu javljaju u okviru kolone slike, a imena likova i replike u koloni zvuka. Na taj način scenario postaje praktičan radni dokument koji omogućava sinhronizaciju svih sektora tokom snimanja ili emitovanja.

Po formatu naizgled sličan scenariju u dve kolone, ali sadržajno drugačiji dokument, na televiziji i pri živim događajima jeste produkcijska **košuljica** (eng. *rundown*). Ona sadrži listu segmenata emisije sa tačnim vremenima, redosledom, izvorima (studio, *tejp*, grafika, uključenje), prelazima i signalima. Služi realizaciji i kontroli tajmkoda.

Knjiga snimanja, lista kadrova i storibord

Knjiga snimanja (eng. *shooting script*) je radni dokument između faza preprodukcije i produkcije; odnosno, to je verzija scenarija namenjena snimanju. Ona zadržava format scenarija (broj i naslov scene, ENT/EXT, DAN/NOĆ, lokacija, opis radnje), uz **režijske i tehničke napomene**: ključne akcije i mizanscen, planirane pokrete kamere, bitne zvučne elemente (dijalog/zvučni efekti/*foley*/ambijent), VFX oznake i posebnu opremu. Svrha je da ceo tim jasno razume šta se snima u svakoj sceni i koje su namere režisera. Za razliku od osnovnog scenarija, knjiga snimanja uvodi detaljniju vizuelno-tehničku razradu i tako predstavlja most između scenarija i samog snimanja.

Lista kadrova (eng. *shot list*) je zaseban dokument koji razlaže pojedinačne kadrove u tabelu, a po pravilu sadrži: broj scene i oznaku kadra (npr. 1A, 1B), tip plana (npr. srednji total, krupni plan), ugao/položaj kamere, pokrete, procenjeno trajanje, vrstu objektiva i druge opreme, kao i važne napomene. Lista kadrova predstavlja operativni vizuelni plan i neposredno pomaže direktoru fotografije i snimateljskoj ekipi na setu.

Storibord (eng. *storyboard*) je vizuelizacija planiranih kadrova i toka radnje (na osnovu scenarija, liste kadrova i režijskih napomena). Sastoji se od niza crteža ili fotografija raspoređenih po kadrovima, sa kratkim opisima radnje, pokreta kamere i ključnih zvukova. Storibord se koristi da bi se vizuelizovalo kako će film izgledati, što je naročito korisno za složene scene akcije, specijalne efekte ili produkcije s više kamera. U praksi je to najčešće opcioni dokument, koji postaje obavezan onda kada je vizuelna složenost kadra visoka ili je neophodna vrlo precizna komunikacija između režisera, direktora fotografije, tima za vizuelne efekte, scenografa i klijenta. Za neiskusne autore i studentske ekipe i jednostavan

storibord (skice rukom ili fotografije lokacije sa strelicama kretanja) značajno smanjuje nesporazume i ubrzavaju snimanje.

SAVET IZ PRAKSE

- Storibord je alat koji pomaže da se pre početka snimanja ideja pretoči u vizuelnu formu. Omogućava ekipi da se lako usaglasi oko vizuelnog rešenja i tako izbegnu nesporazumi na setu. Kod velikih produkcija storibord rade profesionalni crtači u saradnji sa režiserom, ali u studentskim i manjim projektima dovoljno je jednostavno vizuelno rešenje koje jasno prenosi osnovni tok radnje i pokrete kamere.
- Podela kadrova: za svaku scenu razložite radnju na kadrove; za svaki kadar nacrtajte poseban okvir (pravougaonik).
- Jednostavan crtež: skice *čiča Gliše* i osnovne konture prostora su dovoljne; označite veličinu filmskog plana (npr. krupni, srednje krupni, daleki total).
- Napomena ispod crteža: ukratko zapišite radnju (npr. *ulazi u stan*), pokret kamere (švenk/tilt/vožnja/iz ruke), rakurs, osnovni zvuk/dijalog
- Numeracija i redosled: numeracija se vrši po sceni i kadru (npr. 1A, 1B), a redosled je hronološki prema montažnom redosledu.
- Tehničke oznake po potrebi: dodajte trajanje (procena), objektiv (npr. 35 mm), odnos stranica (16:9, 9:16), ili označite VFX i SFX kadrove.
- Umesto crtanja, storibord se može napraviti od fotografija (telefonom) ili objektivom slične fokalne daljine kakva će se koristiti za snimanje; mogu se koristiti i gotova rešenja koje imaju specijalizovani veb alati (npr. *Storyboarder*, *Canva*). Najvažnije je da storibord bude funkcionalan, jer u njemu se ne ocenjuje crtačka veština, već jasnoća vizuelnog plana.



Previzuelizacija

Previzuelizacija (previz) predstavlja fazu u kojoj se ideje iz scenarija i knjige snimanja pretvaraju u dinamične vizuelne skice, najčešće u formi animacije ili digitalnih simulacija kadrova i scena. Ona služi kao most između pisanog plana snimanja i stvarnog snimanja, jer omogućava da se unapred sagleda ne samo kako će film ili video izgledati u pokretu, već i kojim će ritmom teći: koliko kadrovi traju, kako se smenjuju i kakav efekat imaju na gledaoca.

Savremena praksa razlikuje više nivoa previzuelizacije. Najjednostavniji oblik je **animatic**, koji uključuje montažu statičnih slika (npr. storibord crteža ili fotografija) sa probnim zvukom i muzikom. Na ovaj način testiraju se dramaturgija, ritam montaže i trajanje scena, što su sve elementi koje bi bilo teško zamisliti samo na osnovu scenarija. Druga opcija je **probno snimanje** bez kostima i s improvizovanim rekvizitima, gde se u realnom vremenu proverava tempo radnje i dinamika dijaloga. Napredniji oblici uključuju **3D aplikacije** koje omogućavaju virtuelno postavljanje kamere, svetla i likova u digitalni prostor, čime se unapred rešavaju potencijalni problemi sa rakursima, pokretima kamere ili prostornim odnosima.

Previzuelizacija se koristi u različitom obimu: od reklamnih spotova gde *animatic* pomaže da klijent vizuelno i vremenski oseti koncept, do velikih filmskih produkcija koje koriste detaljan 3D previz za složene akcione scene ili specijalne efekte. Previzuelizacija ne služi samo režiseru i snimatelju, već i producentima, scenografima i VFX timovima, jer olakšava procenu troškova i planiranje resursa.

Razvoj digitalnih i onlajn alata učinio je previz dostupnim i manjim produkcijama. Brojne internet platforme i baze vizuelnih referenci omogućavaju jednostavnu izradu simulacija, dok savremeni AI alati ubrzavaju proces i pružaju fleksibilnost.

Ključna vrednost previzuelizacije ogleda se u komunikaciji jer ona pomaže da svi članovi ekipe (od klijenta do snimatelja), imaju istu viziju projekta. Vizuelna simulacija često otklanja nesporazume koje tekst ili tabela možda ne mogu da razjasne, a investitorima pruža sigurnost da projekat ide u planiranom pravcu. U tom smislu, previzuelizacija nije samo tehnički alat, već je i strateški instrument u procesu produkcije, jer smanjuje rizik i optimizuje kreativne odluke pre početka samog snimanja.

Izbor učesnika

Proces odabira učesnika u projektu ključan je deo preprodukcije. U produkciji **igranih sadržaja**, nakon što se definišu uloge, priprema se **poziv za casting** sa opisom likova, terminima i uputstvima. U savremenoj praksi često se koristi video-snimak kandidata u kojem oni glume zadati tekst ili izvode zadatu koreografiju, što omogućava reditelju i producentu da steknu prvi utisak o kandidatu. Nakon toga organizuju se probna čitanja kako bi se proverila *hemija* između glumaca. Takođe, kada projekat to zahteva organizuju se audicije za plesače, muzičare i druge izvođače. Kod izvođačkih umetnosti dodatno se ocenjuju fizičke sposobnosti, energija, izražajnost i usklađenost sa estetikom projekta.

U **dokumentarnim formama** ovaj proces podrazumeva odabir sagovornika. Producent ili novinar istražuje ko može najbolje da prenese temu – bilo da je reč o stručnjaku, svedoku događaja, članu zajednice ili javnoj ličnosti. Pri izboru sagovornika važno je obratiti pažnju na nekoliko praktičnih i etičkih pitanja kao što su:

- **Relevantnost i kompetentnost**
Sagovornik treba da ima realno iskustvo, znanje ili ulogu koja doprinosi razumevanju teme.
- **Raznolikost perspektiva**
Kod dokumentarnih formi i TV priloga često je reč o temama koje su složene i višeslojne. Profesionalno je i etički obavezno omogućiti gledaocu da čuje različite stavove. To znači da se u priči pojavljuju sagovornici koji donose komplementarne ili kontrastne tačke gledišta: stručnjaci, svedoci, učesnici, ljudi direktno pogođeni problemom. Time se izbegava jednostrana slika i postiže veća verodostojnost. Međutim, treba pažljivo izabrati tzv. *drugu stranu*. Novinar/autor nije dužan da daje prostor tvrdnjama koje su dokazano netačne ili opasne – na primer, poricanje naučnih činjenica (klimatske promene, vakcine), relativizacija nasilja ili zastupanje govora mržnje. Takvi stavovi ne doprinose razumevanju teme, već je zamagljuje ili nanose štetu. Umesto lažne ravnoteže (*oba stava imaju jednaku težinu*), profesionalni pristup podrazumeva da se prikaže realni spektar relevantnih mišljenja: npr. različiti načini na koje zajednica reaguje na isti problem, suprotstavljeni interesi više društvenih grupa, ili razlike u iskustvu pojedinaca unutar iste situacije. Time se publici pruža prostor da sama donese zaključak, ali bez izlaganja dezinformacijama ili opasnim narativima.
- **Etika predstavljanja**
Svaki sagovornik mora da bude svesno i informisano uključen u projekat. To znači da mu treba objasniti ko pravi sadržaj za koji je pozvan(a), u kom kontekstu će se iskaz koristiti, da li će biti pušten integralno ili skraćeno, gde će biti prikazivan. Skrivanje namere projekta (npr. predstavljanje intervjua kao privatnog razgovora) predstavlja ozbiljnu etičku grešku. Posebna pažnja je potrebna kada su sagovornici iz društveno osetljivih grupa: deca, žrtave nasilja, osobe iz marginalizovanih zajednica, ljudi u kriznim situacijama (izbeglice, bolesni, nezaposleni). U ovakvim slučajevima obavezno je pribaviti izričitu saglasnost (često i pismenu), izbegavati pitanja koja mogu ponovo traumatizovati sagovornika, poštovati pravo sagovornika da odustane od razgovora u bilo kom trenutku, razmišljati o posledicama pojavljivanja u medijima (stigmatizacija, izloženost zajednice, pravni rizici). Etika predstavljanja podrazumeva i način montaže: reči sagovornika ne smeju se iseći tako da im se promeni smisao, niti se osoba sme prikazati na način koji bi je ismejao, omalovažio ili ugrozio. Autor ima pravo da gradi svoj narativ, ali nikada na štetu integriteta sagovornika.
- **Autentičnost i kamera**
Neformalni razgovor pre snimanja pomaže da se proceni koliko je sagovornik spreman da otvoreno govori pred kamerom i da li će moći da prenese relevantnu emociju i poruku.

Na taj način izbor sagovornika postaje spoj istraživačkog rada, profesionalne etike i osećaja za dramaturgiju. Prava kombinacija učesnika ne samo da gradi kredibilitet projekta, već obezbeđuje da priča ostane ljudska i relevantna za publiku.

Planiranje snimanja

Nakon definisanja dramaturgije i vizuelnog plana, na red dolazi operativno prevođenje u raspored. Planiranje snimanja prevodi kreativnu nameru u konkretan, izvodiv raspored. Polazi se od režijske razrade scenarija i scenosleda, preko budžeta i procene resursa, do dozvola i bezbednosnih protokola koji omogućavaju rad bez zastoja. Stripbord grupiše scene tako da se optimizuju lokacije, svetlo i dostupnost glumaca, a plan snimanja i dnevni plan snimanja pretvaraju taj raspored u jasne zadatke za svaki dan. Dobro planiranje smanjuje troškove, skraćuje vreme rasda i obezbeđuje da cela ekipa deli istu, operativnu sliku projekta.

Režijska razrada scenarija

Nakon što je scenario dovršen, sledi **režijska razrada scenarija** (eng. *script breakdown*). Svaka scena se razlaže na elemente: glavni i sporedni glumci, statisti, kostim, šminka, rekvizita, vozila, specijalni efekti, vizuelni efekti (VFX), životinje, lokacije i tehničke potrebe (kamera/rasveta/zvuk). Elementi se označavaju bojama po kategorijama i unose u tabelu; iz tabele se dobijaju spiskovi po sektorima (šta, ko, kada).

Scenosled

Scenosled (eng. *scene list*) linearni je spisak svih scena po dramaturškom redosledu i on predstavlja brzu mapu *dela*: beleži broj scene (po scenariju), ENT/EXT, DAN/NOĆ, lokaciju/set, ključne likove i kratak opis radnje, uz procenu dužine scene (u stranama/osminama) i eventualne napomene. Scenosled je neposredni izlaz iz razrade i polazna osnova za organizaciju snimanja.

Budžet i resursi

Budžet proističe iz režijske razrade scenarija (kvantifikuje broj scena i dana snimanja, glumce/statiste, rekvizitu, kostim, zvuk, VFX, lokacije, tehniku i dnevnicu), a potom se verifikuje i optimizuje stripbodom, koji grupiše scene po lokacijama, svetlu i dostupnosti.

Budžet predstavlja osnovni orijentir svake produkcije, bilo da je u pitanju studentski rad, kratki promotivni video, TV prilog ili film. U manjoj i srednjoj produkciji, planiranje troškova i resursa često odlučuje o tome da li će projekat biti izveden do kraja ili ne. Zato je važno budžet posmatrati ne samo kao tabelu troškova, već i kao strategiju upravljanja ljudima, vremenom i opremom.

KONTROLNA LISTA PRE SNIMANJA

Naziv projekta: _____

Lokacija: _____

Datum i vreme: _____

Scenario i plan

- Finalna verzija scenarija distribuirana ekipi
- Lista kadrova i storibord potvrđeni
- Plan snimanja ažuriran

Dozvole i saglasnosti

- Dobijene dozvole za lokacije
- Dobijene saglasnosti učesnika
- Dobijena prava/dozvole za muziku i arhivske materijale (moguće i nakon produkcije)

Oprema

- Kamera + rezerva
- Objektivni očišćeni i upakovani
- Stativi i stabilizatori
- Rasveta + rezervne sijalje / LED paneli
- Stativi i stabilizatori
- Oprema za zvuk: mikrofoni, bubice, snimač, kablovi
- Punjači i dovoljno baterija
- Memorijske kartice formatirane i obeležene
- Produžni kablovi i razvodnici

Logistika

- Transport organizovan
- Catering* / voda / pauze planirani
- Prostor za odmor ekipe / šminku i kostime obezbeđen

Bezbednost

- Procena rizika urađena
- Prva pomoć dostupna
- Plan evakuacije poznat ekipi
- Kontakti hitnih službi istaknuti

Podaci i digitalna obrada na setu

- Pravila imenovanja datoteka dogovorena
- Plan rezervnih kopija spreman (pravilo 3-2-1)
- Eksterni diskovi prazni (formatirani) i provereni



Budžet u audio-vizuelnoj produkciji ne podrazumeva samo planiranje rashoda i radnih sati po sektorima, već je i osnova za oblikovanje cene projekta. Kada se radi na promotivnom videu, reklamni ili muzičkom spotu, cena se može formirati na više načina. Najjednostavniji je *troškovni pristup*, gde se sabiraju svi realni troškovi: honorari ekipe, iznajmljivanje opreme, transport, montaža i drugi izdaci, a zatim na taj iznos dodaje zarada produkcije. Drugi pristup je *vrednosni*, koji polazi od toga koliko vrednost projekat ima za klijenta. Ako se, na primer, radi video koji je deo velike marketinške kampanje, njegova cena može biti značajno viša od pukih troškova produkcije. Pored ova dva modela u praksi se koristi i *paketni pristup*, gde se unapred definišu cene određenih paketa usluga, poput dvominutnog promo spota za društvene mreže sa jednim danom snimanja i osnovnom montažom.

Pored tržišnog oblikovanja cene, značajan deo manjih i nezavisnih produkcija oslanja se na spoljne izvore finansiranja. Filmski i kulturni fondovi, gradski konkursi ili specijalizovani programi za omladinske projekte često pružaju mogućnost da se pokrije deo troškova, uz uslov da budžet bude detaljno prikazan i realno definisan. Fondacije i nevladine organizacije dodatno podržavaju dokumentarne ili društveno angažovane projekte, dok onlajn *crowdfunding* platforme omogućavaju da se sredstva prikupe direktno od publike. U oba slučaja važno je da projekat bude jasno predstavljen, često kroz vizuelni pič i da sufinansijeri dobiju neku vrstu nagrade ili ekskluzivnog pristupa materijalu.

Na ovaj način, budžet postaje više od pukog spiska rashoda i prihoda, već je i komunikacijski alat. Budžet klijentu pokazuje šta dobija za svoj novac, fondu ili komisiji uliva poverenje da je tim sposoban za realizaciju projekta, a ekipi produkcije služi kao putokaz za raspodelu resursa u skladu sa ciljevima. Čak kod studentskih i projekata s malim budžetom, jasno strukturisan budžet pokazuje profesionalan pristup i olakšava donošenje odluka tokom produkcije.

Osnovna podela budžeta uključuje glavne sektore:

- Kamera i rasveta – zakup opreme, honorari snimatelja, asistenta i tehničara.
- Montaža i postprodukcija – rad montažera, kolor korekcija, dizajn zvuka, grafika i titlovi.
- Gluma i statisti – honorari ili simbolične naknade, kao i troškovi hrane i prevoza.
- Produkcija i logistika – lokacije, dozvole, transport opreme, catering.
- Administracija i osiguranje – ugovori, eventualne takse i zaštita podataka.

Prilikom planiranja važno je razmotriti kako optimizovati troškove koji proističu iz promena lokacije. Na primer: ako se u scenariju pominju *stan* i *kuhinja*, moguće je snimiti ih u istoj stvarnoj lokaciji (jedan stan) i time izbeći dodatne troškove za iznajmljivanje dve odvojene lokacije.

Načine **obezbeđivanja resursa sa ograničenim budžetom** najbolje je posmatrati kroz tri najvažnije oblasti: opremu, lokacije i radnu snagu. Kada je reč o opremi,

studenti i manji timovi često se oslanjaju na pozajmice iz visokoškolskih ustanova, lokalnih medija ili od kolega, dok se u slučaju iznajmljivanja pribegava samo ključnim delovima opreme koji se ne mogu nabaviti na drugi način. Lokacije se obezbeđuju uz pomoć prijatelja i poznanika, snimanjem u njihovim prostorima ili korišćenjem javnih mesta gde dozvola nije potrebna. Radna snaga se najčešće angažuje kroz volonterski rad kolega i prijatelja, ali i dogovorom o razmeni usluga, poput snimanja materijala za portfolio u zamenu za besplatnu montažu ili drugu uslugu koja timu može biti korisna. Na ovaj način, i bez velikog budžeta, moguće je obezbediti osnovne uslove za realizaciju projekta. Budžet se vezuje za **raspodelu radnih sati**, koje je najbolje tabelarno predvideti po sektorima.

Dozvole, bezbednost i rizici

Snimanje u javnom prostoru ili privatnim objektima zahteva dozvole. Gradovi i opštine izdaju **dozvole za snimanje** na ulicama i trgovima, dok je za privatne prostore potrebna saglasnost vlasnika. Institucije poput škola, bolnica ili muzeja imaju svoje posebne procedure. Da bi se izbegli nesporazumi, koristi se poseban dokument u kojem vlasnik prostora daje odobrenje za snimanje i definiše eventualne naknade, trajanje i ograničenja (npr. zabrana korišćenja imena ili logotipa objekta). U studentskim projektima često je dovoljno pismeno odobrenje uprave visokoškolske ustanove da bi se dozvola lakše pribavila.

Pre snimanja treba uraditi i **procenu rizika**. Ona obuhvata električne instalacije i osvetljenje, rad na visini, upotrebu stakla ili oštih rekvizita, snimanje u vodi ili saobraćaju, pirotehniku i dim. Neophodno je obezbediti osnovni set prve pomoći, jasno označene izlaze i plan evakuacije. Za svaku lokaciju treba imenovati osobu odgovornu za bezbednost. Noćna snimanja i snimanja na prometnim mestima zahtevaju posebne mere, kao što su reflektujući prsluci ili koordinaciju sa saobraćajnom policijom.

Profesionalne produkcije ugovaraju **osiguranje** koje pokriva opremu, eventualne povrede članova ekipe i štetu prema trećim licima. U studentskim produkcijama osiguranje često nije dostupno, ali tada je važno imati rezervnu opremu, jasna pravila rada i obaveštenost svih učesnika o rizicima. Minimum odgovornosti podrazumeva da se oprema čuva od oštećenja i ljudi rade u sigurnim uslovima.

Savremena praksa podrazumeva i ekološku odgovornost. Punjenje baterija umesto bacanja jednokratnih, smanjenje otpada, reciklaža scenografije i doniranje viška hrane, predstavljaju deo **green production** pristupa. Principi zelene produkcije mogu se primeniti i u malim produkcijama, jer se time razvija profesionalna svest i odgovornost.

Raspored snimanja: stripbord, plan i dnevni plan

Stripbord (eng. *stripboard*) je skup kartica ili digitalna tabla na kojoj su scene (po potrebi i delovi scena) poređane po redosledu snimanja (ne po narativu).

Stripbord omogućava grupisanje po lokacijama, svetlu i dostupnosti glumaca, na osnovu čega se pravi plan snimanja.

Jedan od ključnih radnih dokumenata je **plan snimanja** (eng. *shooting schedule*). On povezuje scenarijsku strukturu sa raspoloživim lokacijama, glumcima i tehničkim resursima. U praksi to znači da se sve scene koje se dešavaju na istoj lokaciji grupišu i snimaju u istom danu, kako bi se smanjili troškovi i logistika. Na primer, ako se tri različite scene dešavaju u istoj kuhinji, one se snimaju jedna za drugom, iako se u scenariju možda nalaze na početku, sredini i kraju priče.

Plan snimanja obično sadrži sledeće kolone:

- Broj scene (prema scenariju)
- ENT/EXT
- DAN/NOĆ
- Lokacija (adresa, kontakt osobe, posebni uslovi – buka, svetlo, dozvole)
- Likovi i glumci potrebni tog dana
- Oprema i tehnička sredstva (kamera, rasveta, zvuk, rekvizita)
- Vreme snimanja (početak, procenjeno trajanje, pauze)
- Napomene (npr. ograničeno vreme korišćenja lokacije, transport, rezervna opcija u slučaju kiše).

Čak i u studentskoj produkciji ovakav dokument štedi mnogo vremena i sprečava pojavu nervoze. Kada je raspored jasan, cela ekipa zna kada i gde treba da bude i šta se tog dana snima.

Dnevni plan snimanja (eng. *call sheet*) operativni je dokument koji se donosi za konkretan dan rada na setu. Nastaje na osnovu plana snimanja, stripborda i režijske razrade scenarija i predstavlja jedinstven izvor informacija za celu ekipu: ko dolazi, gde, kada i šta se tog dana snima. U praksi ga priprema prvi asistent režije, u saradnji sa produkcijom, odeljenjem lokacija, transportom i direktorom fotografije i najčešće se distribuira uveče za naredni dan, sa jasnom oznakom verzije i vremenom izdavanja.

Dnevni plan snimanja sadrži:

- identifikaciju projekta, oznaku dana (npr. Dan 3/12) i datum;
- lokacije sa adresama, bazu i parking, kao i alternativu u slučaju promene vremenskih uslova;
- vreme okupljanja ekipe (eng. *call time*) i pojedinačne satnice za ključne učesnike (glumci, statisti, šminka i kostim, kamera, rasveta, zvuk, scenografija, transport), uz procenu pauza i završetka dana;
- scene predviđene za taj dan navedene po brojevima iz scenarija, sa oznakama

ENT/EXT i DAN/NOĆ, lokacijom ili setom, kratkim opisom radnje i potrebnim glumcima;

- kontakte odgovornih osoba po sektorima, vremensku prognozu i bezbednosne napomene, kao i posebne tehničke zahteve (dodatna oprema, specijalni efekti, vozila, životinje, odobrenja);
- kada je relevantno, napomenu o potrebi za *off*-om, naracijom ili drugim zvučnim specifičnostima.

Funkcionalno dnevni plan snimanja obezbeđuje osnovu za logistiku i ritam dana: smisljeno povezuje scene sa realnim kretanjem ekipe i opreme, smanjuje prazan hod i služi kao operativna mapa za sve odlaske, dolaske i promene. Scene su osnovna jedinica pozivanja; kadrovi se razrađuju u listi kadrova i po potrebi se na njih referiše u napomenama. Pošto su izmene česte do poslednjeg trenutka, standard je verzionisanje (v1, v2...) uz jasno naznačeno vreme izdavanja kako bi svi radili po istoj, važećoj verziji dokumenta.

Kontinuitet i dnevni izveštaj

Kontinuitet (beleške skriptera/asistenta režije) obezbeđuje doslednost kadrova i scena kroz ceo projekat. Skripter beleži položaj rekvizita, kostim i šminku po sceni, svetlo, precizne radnje glumaca, eventualne izmene teksta, oznake dobrih dublova/tejkova i tehničke napomene (tajmkod, trajanja, klapa). Te beleške su ključne kod dosnimavanja i u montaži. U manjim ekipama čak i osnovna evidencija sprečava skupe greške (npr. *šolja u desnoj ruci, jakna otkopčana*).

Dnevni izveštaj (eng. *daily production report*, DPR) je sažetak dana snimanja: vreme dolaska/odlaska ekipe, urađene scene, broj dobrih dublova, tehničke poteškoće, povrede/incidente (ako ih je bilo), vreme pauza i napomene po sektorima. Popunjava se na kraju dana i prosleđuje producentu, a služi kao referenca za budžet, planiranje narednih dana i završni izveštaj.

Pomoćna dokumentacija u preprodukciji

Pored prethodno navedenih dokumenata, postoje i drugi koja olakšavaju snimanje i osiguravaju da ekipa na jednom mestu ima sve potrebne informacije. Ovi dokumenti ne zahtevaju posebnu formu i često se prilagođavaju potrebama produkcije, ali u manjoj i srednjoj produkciji imaju ključnu ulogu u organizaciji posla.

Saglasnosti i dozvole obuhvataju: *talent release* (glumci/sagovornici), *location release* (dozvole lokacija), *music license* i posebna odobrenja (dron, pirotehnika, policija/saobraćaj). One čuvaju pravnu sigurnost projekta i najčešće se pripremaju u preprodukciji uz plan snimanja.

Lista lokacija (eng. *location sheet*) obuhvata sve lokacije na kojima se snima,

sa osnovnim opisom, adresom, kontaktom vlasnika, vremenom dostupnosti i posebnim napomenama (npr. buka u pozadini, ograničenja u korišćenju svetla ili struje). Za studentske i manje produkcije, ovaj dokument često uključuje i fotografije lokacija koje pomažu u planiranju kadrova i rasvete.

Lista rekvizita i kostima (eng. *props & costumes list*) sadrži pregled svih predmeta i garderobe koja se pojavljuje u filmu ili videu. Svaki rekvizit vezuje se za scenu u kojoj se koristi, a beleži se i ko je zadužen da tu rekvizitu obezbedi. Na ovaj način izbegava se da tokom snimanja nedostaje ključni predmet.

Lista glumaca i statista (eng. *cast list*) sadrži imena, kontakt telefone i raspored angažmana svih učesnika u snimanju. U većim produkcijama deo je i ugovorene obaveze, dok u studentskim timovima služi kao podsetnik za to, ko je raspoloživ i kada.

Praksa pokazuje da su ovakvi dokumenti često presudni za efikasnost snimanja: štede vreme, sprečavaju nedorazume i omogućavaju da se i mala ekipa ponaša profesionalno. Iako se u skromnim uslovima često kombinuju ili svode na nekoliko zajedničkih fajlova, njihovo postojanje unosi red i sigurnost u čitav proces.

Pravni i etički okvir

Produkcija audio-vizuelnog sadržaja i u manjim ili studentskim projektima ne podrazumeva samo kreativne i tehničke odluke, već i čitav niz pravnih i etičkih pitanja. Pravilno rešavanje tih pitanja štiti autore i njihove saradnike od potencijalnih sporova, ali i gradi profesionalni kredibilitet projekta.

Autorska prava i dozvole odnose se na korišćenje muzike, arhivskih snimaka i drugog materijala koji nije izvorno snimljen u okviru projekta. Takvi sadržaji retko kada su potpuno besplatni za upotrebu, pa je za svaki potrebno pribaviti licencu ili pismenu saglasnost. Muzika i arhivski snimci retko su potpuno besplatni za korišćenje. Za svaki materijal koji nije izvorno snimljen u okviru projekta potrebno je pribaviti licencu ili pismenu saglasnost. Korišćenje popularne muzike bez dozvole autora predstavlja ozbiljno kršenje autorskih prava, dok su alternativne opcije upotreba *royalty free* biblioteka, sadržaja s *Creative Commons* licencama ili saradnja sa lokalnim muzičarima. Arhivski snimci i fotografije takođe mogu imati ograničenja, a često se naplaćuju po sekundi korišćenog materijala ili u zavisnosti od platforme na kojoj se sadržaj distribuira.

Ugovore i saglasnosti treba potpisivati čak i u manjim timovima. Ugovori o angažovanju jasno definišu radne zadatke, rokove i naknade. Za glumce i statiste obavezna je saglasnost za korišćenje lika i glasa, a u slučaju dece i maloletnika potrebna je i saglasnost roditelja ili staratelja. Ovakva praksa osigurava da autori mogu legalno distribuirati i naplatiti svoj sadržaj.

Sve češće se koriste alati za generisanje slika, glasova i video materijala putem

veštačke inteligencije (AI). Premda ovi alati nude kreativne mogućnosti, oni otvaraju i nova pravna i etička pitanja: ko je autor takvog dela, da li se sme koristiti glas ili lik stvarne osobe bez dozvole i kako sprečiti zloupotrebu u vidu *deepfake* sadržaja. Evropska unija već uvodi regulativu kojom se zahteva jasno označavanje AI generisanog materijala, dok opšti propisi poput GDPR-a (eng. *General Data Protection Regulation*) štite privatne podatke osoba koje se pojavljuju u videu.

Na kraju, pravni i etički aspekti nisu prepreka kreativnosti, već okvir koji omogućava da se delo nesmetano distribuira i valorizuje. Poštovanje pravila i etičkih standarda u produkciji gradi odnos poverenja sa publikom, partnerima i institucijama, dok istovremeno štiti autore od mogućih posledica koje mogu ugroziti ceo projekat.

Pre-production meeting (PPM)

PPM je završni sastanak cele ekipe pre početka snimanja. Na njemu se potvrđuju raspored i lokacije, proveravaju dozvole i saglasnosti, razmatraju bezbednosni protokoli i logistika. Producent, režiser, snimatelj, snimatelj zvuka i ostali sektori iznose svoje planove i rizike. Na kraju se pravi spisak ključnih odluka koje svi usvajaju. Ovaj sastanak praktično postaje prekretnica za ulazak u sledeću fazu: produkciju. Na sastanku se potvrđuje i bezbednosni brifing za svaku lokaciju/dan snimanja.

Pitanja za proveru znanja

1. Šta je preprodukcija i zašto se smatra osnovom celog procesa u odnosu na produkciju i postprodukciju?
2. Kojih tri, pet i sedam faza proizvodnje se razlikuju u praksi i gde je mesto preprodukcije u svakom od tih modela?
3. Koliko obično traje preprodukcija u studentskim/malim, TV, kratkim igranim i dugometražnim projektima – i zbog čega se to trajanje razlikuje?
4. Objasni razliku i svrhu piča, loglajna, sinopsisa i tritmenta. Kada i kome se koji dokument predstavlja?
5. Koje su ključne razlike između scenarija i knjige snimanja u pogledu namene i sadržaja?
6. Čemu služe lista kadrova i storibord i u kojim situacijama storibord postaje praktično obavezan?
7. Šta podrazumeva previzuelizacija i šta je njena glavna vrednost za tim i budžet?
8. Šta obuhvata režijska razrada scenarija, a šta scenosled?

9. Kako se budžet i plan resursa izvode iz razrade scenarija i na koji način ih verifikuje stripbord?
10. Koje dozvole i bezbednosne procedure (procena rizika) je potrebno obezbediti pre snimanja i zašto?
11. Objasni uloge stripborda, plana snimanja i dnevnog plana snimanja i kako se međusobno nadovezuju.
12. Koji su ključni pravno-etički aspekti (autorska prava, saglasnosti, privatnost/ AI) koje produkcija mora da poštuje?
13. Šta je PPM?

Literatura

- Blok, Bruce** – *The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV, and Digital Media*, Burlington: Focal Press, 2008.
- Gindl-Tatarova, Zuzana** – *Praktična dramaturgija*, Beograd: Filmski centar Srbije, 2017.
- Honthaner, Eve Light** – *The Complete Film Production Handbook*, 4th ed., New York: Routledge, 2010.
- Maki, Robert** – *Priča: sadržaj, struktura, stil i principi pisanja scenarija*, Beograd: Filmski centar Srbije, 2023.
- Ryan, Maureen A.** – *Producer to Producer: A Step-by-Step Guide to Low-Budget Independent Film Producing*, Studio City: Michael Wiese Productions, 2010.
- Trottier, David** – *Screenwriter's Bible: A Complete Guide to Writing, Formatting, and Selling Your Script*, 7th ed., Los Angeles: Silman-James Press, 2019.

Dodatak: šabloni za preuzimanje

U ovom dodatku nalaze se šabloni standardnih formulara saglasnosti koji se koriste u video produkciji:

- Saglasnost za snimanje i korišćenje lika i glasa,
- Saglasnost za korišćenje lokacije.

Kompletne verzije formulara dostupne su kao dokumenti preko QR kodova na dnu stranice.

SAGLASNOST ZA SNIMANJE I KORIŠĆENJE LIKA I GLASA

Ja, _____
(ime i prezime, JMBG ili broj pasoša/lične karte)

ovim putem dajem saglasnost Produkciji _____ (naziv produkcije, fakulteta ili udruženja) za:

1. **Snimanje mog lika, glasa i eventualnih izjava** u okviru projekta:
Naslov projekta: _____
2. **Korišćenje snimljenog materijala** u sledeće svrhe:
 - javno prikazivanje (bioskop, televizija, internet platforme),
 - promotivne svrhe (trejler, plakati, društvene mreže),
 - edukativne i arhivske svrhe produkcije.
3. Razumem i prihvatam da se moj lik, glas i izjava mogu montirati, prilagođavati i koristiti u skladu sa potrebama projekta, bez vremenskog i teritorijalnog ograničenja.
4. Potvrđujem da ne polažem pravo na dodatnu naknadu osim one koja je prethodno dogovorena sa Produkcijom.
5. Saglasnost važi isključivo za navedeni projekat i ne može se preneti na druge projekte bez mog posebnog odobrenja.

Mesto i datum: _____
Potpis saglasnosti: _____

Napomena: Ako se snimaju **maloletni učesnici**, dodaje se poseban deo:
„Saglasnost u ime maloletnog učesnika daje roditelj/staratelj: _____ (ime i prezime, potpis).“

SAGLASNOST ZA KORIŠĆENJE LOKACIJE

Naziv produkcije: _____
Naziv projekta: _____
Datum snimanja: _____

Vlasnik prostora:
Ime i prezime / naziv firme: _____
Adresa: _____
Telefon / imeji: _____

Lokacija:
Adresa / opis prostora: _____

Saglasnost:
Ja, dolepotpisani/a, dajem dozvolu produkciji da koristi navedenu lokaciju za potrebe snimanja audiovizuelnog dela. Dozvola obuhvata postavljanje opreme, snimanje slike i zvuka, korišćenje enterijera/eksterijera i vizuelnih elemenata prostora.

Produkcija ima pravo da koristi snimljeni materijal u celini ili delimično, bez vremenskog i teritorijalnog ograničenja, u svim medijima i formatima.

Ograničenja ili posebni uslovi (ako postoje):

Odgovorna lica na lokaciji (ime, kontakt):

Potpisi:
Vlasnik prostora: _____ (datum, potpis)
Producent / predstavnik produkcije: _____ (datum, potpis)

PREUZMI ŠABLON ↓



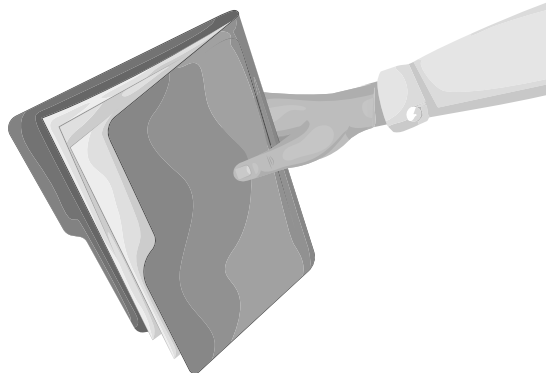
PREUZMI ŠABLON ↓



Studija slučaja: Povratak kući

U ovom odeljku pratimo isti projekat, kratkometražni igrani film *Povratak kući* kroz sve ključne dokumente preprodukcije: od loglajna, piča, sinopsisa i tritmenta, preko knjige snimanja, liste kadrova, storiborda i scenosleda, do stripborda, plana snimanja i dnevnog plana.

Cilj je da se na jednom, doslednom primeru vidi kako se kreativna namera prevodi u jasan, izvodiv i bezbedan plan rada, sa svim pomoćnim listama.



Loglajn

Kada Milica odluči da pokrene postupak pred opštinom, njen zajednički dom sa Ivanom postaje mesto gde povratak ne znači povratak na staro, već suočavanje sa neizvesnošću.

Pič

Povratak kući je intimna drama o dvoje ljudi koji shvataju da im zajednički dom više nije zajedničko utočište. Milica traži rešenje u papirima i institucijama, Ivan beži od odluke. Njihovi razgovori u dnevnoj sobi i kuhinji pretvaraju se u tišinu, šum je najglasniji, a nemi pogledi kroz dim cigareta simbolišu nerazumevanje i distancu. Presudni trenutak nastupa kada Milica iz opštine donosi dokument – tada povratak kući više ne znači povratak jedno drugom, već suočavanje sa novim početkom.

Sinopsis

Povratak kući je intimna drama o Milici i Ivanu, supružnicima čiji brak ulazi u krizu. Milica je opsednuta papirologijom i pokušajima da pronađe pravni izlaz iz situacije koja je za nju postala nepodnošljiva, dok Ivan pokušava da održi privid normalnosti i izbegne konačne odluke. Njihovi razgovori, često na ivici svađe, otkrivaju udaljenost koja se među njima stvorila. Milica odlučuje da preuzme inicijativu: odlazi u opštinu, pokreće postupak i vraća se kući sa papirom koji menja sve. U poslednjem susretu, dok ga pruža Ivanu, postaje jasno da povratak kući više nije povratak na staro, već početak novog, neizvesnog puta.

Tritment

Naslov: *Povratak kući*

Žanr: drama

Trajanje: 12–15 min

Ton: realističan, tiho napet, bez melodrame; emocionalna suzdržanost i potisnuti konflikt

Loglajn: Kada Milica odluči da pokrene postupak pred opštinom, njen zajednički dom sa Ivanom postaje mesto gde povratak ne znači povratak na staro, već suočavanje sa neizvesnošću.

Likovi:

- Milica (30): metodična, racionalizuje emocije kroz dokumente i procedure; opsesivno traži „tačan” izlaz iz neodržive situacije. Spolja kontrolisana, iznutra krhka.
- Ivan (35): izbegava konačne rezove; održava privid normalnosti sitnim dnevnim navikama. Nije agresivan – pasivno-otporan. Deluje kao da „čuva mir”; a zapravo prolongira odluku.
- Sporedni likovi (bez razvijanja): žena koja šeta psa, službenica na šalteru, dvoje-troje građana u redu, vozač autobusa/tramvaja, dečak s igračkom (u čekaonici), starija žena i službenik opštine.

Glavni konflikt: suočavanje sa situacijom koja zahteva formalno rešenje. Miličina potreba za jasnim pravnim/administrativnim okvirom, nasuprot Ivanovoj potrebi za odlaganjem i normalizacijom.

Teme: granica između reda i kontrole; tiha agresija odlaganja; administracija kao hladno ogledalo intimnih lomova; *dom* kao prostor čije se značenje menja.

Stilski motivi:

- Papiri/pečati/podvlačenje reči kao vizuelni lajtmotiv (tragovi na papiru = ogrebotine na odnosu).
- Otvoren prozor (stalni spoljni šum grada) kao podsećanje da život teče i mimo njihovog zastoja.

Dnevna soba je tiha. Sto je prekriven gomilom listova papira, išaranih fluorescentnim bojama i beleškama po marginama. Kroz odškrinut prozor ulazi buka grada. Milica je nagnuta nad papirima; ruke joj blago drhte dok precrtava i podvlači. Koncentracijom pokušava da se smiri. Ivan ulazi sa šoljom kafe. Nervoznim komentarom pokušava da umanjí ozbiljnost, zatim omekša ton, ali razgovor klizi u sukob. Na tren sednu jedno pored drugog, ali vidi se da više nisu par. On pokušava da je odvraća od onoga što je naumila; ona ostaje pri odluci. Ivan, pognute glave, izlazi; Milica se vraća papirima, s većim fokusom nego ranije.

Kuhinja noću. Prigušeno svetlo; čuje se zujanje frižidera i kapljice vode u sudoperi. Na stolu je Miličina nedovršena večera. Milica sedi sama, oči su joj crvene od suza, a čašu vina drži čvrsto obema rukama. Vrata se nečujno otvaraju; Ivan ulazi bez reči i spušta ključ na sto. Kratak metalni zvuk preseče tišinu. Pogledaju se: ona odlučno, on kolebljivo. On duboko uzdahne, jer ne zna kako dalje. Na njenim usnama kratak osmeh. Ivan seda naspram nje. Milica pali cigaretu; Ivan, po navici, uzima drugu iz iste kutije i pali. Dim ispunjava prostor između njih. Ivan otvara dlan i pokušava da dotakne njenu ruku, ali Milica je skloni. Ostaju jedan naspram drugog dok buka grada, frižidera i sudopere obuzima prostor.

Sledećeg jutra Milica i Ivan kreću se kroz stan tako da budu što dalje jedno od drugog. Ipak, susreću se u kuhinji gde Ivan otvara i zatvara frižider, a ništa ne uzima; Milica pije kafu s nogu i pomera šolju po kuhinji. Umorni su od razgovora i pogleda.

U dnevnoj sobi, na stolu su poređana dokumenta. Milica proverava spisak. Telefonira, sluša automatizovana uputstva i zapisuje „šalter 12, danas do 15.00”. Skuplja sve sa stola, oblači kaput i izlazi. Ivana prostreli zvuk zatvaranja ulaznih vrata.

Milica ne primećuje vedar dan. U prevozu stoji, iako ima mesta da se sedne, jednom rukom se pridržava, drugom čvrsto drži fasciklu uz grudi.

Ulazi u opštinu, u čekaonici uzima broj, seda i gleda u LED tablu na kojoj se brojevi menjaju. Gužva je i glasno je. Sada je opuštenija, gleda oko sebe: dečak gura malu igračku duž klupe; stariji čovek nervozno vrti ličnu kartu među prstima, starija žena razgovara sa službenikom, ali ga ne čuje dobro pa oboje viču... Kad se njen broj pojavi na ekranu, ustaje, dotera kaiš i priđe šalteru. Milica vadi papire, složene tačno onako kako su traženi; potpisuje dokument.

Službenica stavlja pečat i daje joj potvrdu o pokretanju postupka.

Napolju, ispred opštine, zastaje. Na papiru su datum, pečat i broj predmeta – dovoljno da potvrdi da je stvar pokrenuta, a nejasno je šta tačno taj papir znači. Kreće ka autobuskom stajalištu.

Dnevna soba je drugačija, kao da je sto bez papira postao mesto susreta dve verzije istog života. Milica spušta torbu, prstom pređe preko odlomljene ivice vrata, koja su Ivan i ona davno oštetili kada su unosili trpezarijski sto. Ivan joj prilazi, ona brzo otvara fasciklu i izvlači potvrdu. On je čita, seda, a izraz lica se menja. Ona ga gleda, dok on nesvesno hvata oštećenu ivicu stola. Ona se nasmeši, ali on to ne primeti. Pokušava da nešto kaže, ali mu ne ide.

Suton. Milica prilazi prozorima i širom ih otvara. Grad izgleda življe nego inače. Milica stoji kraj prozora i gleda napolje, u ulicu koja ne zna ništa o tome što se tog dana dogodilo. Buka grada postaje novi ambijent sve dok Milica ne pusti glasno „Plešem sama“ od Detoura. Ne vidi se da li je Ivan u sobi; njoj prija osećaj prostora.

Scenario

(naslovna strana i prva scena)

SCENARIO

„POVRATAK KUĆI“

(radni naslov)

Autor:

Marko Marković

Kontakt:

+381 64 123 456
marko@example.com

Produkcija:

AVT PRODUCTION

Verzija: 3.0

Datum: januar 2026.

Na stolu su razbacani papiri, otvorene sveske i nekoliko olovaka. Prozor je odškrinut. Spolja dopire prigušena gradska buka.

MILICA (30) sedi na dvosedu. Nervozno prelistava papire, podvlači delove teksta i zapisuje u svesku. Ruke joj se blago tresu.

Vrata se otvaraju. Ulazi IVAN (35), držeći šolju kafe.

IVAN

Zar opet? Cela soba je zatrpana.

MILICA

(odbrambeno)

Mora neko da smisli rešenje.

IVAN

(nervozno se smeje)

Rešenje sigurno nećeš naći u tim škrabotinama.

MILICA

Možda nećeš ti, ali ja moram.

Neprijatna tišina.

Ivan potom prilazi i seda pored nje.

Spušta pažljivo šolju na prazno mesto na stolu. Gleda u nju, ona gleda u papire.

IVAN

(mekše)

Milice...

Mi ovako ne možemo dalje.

Milica spušta papir na sto i pogleda ga pravo u oči.

MILICA

Ne možemo? Ili ti ne želiš?

Ivan obara pogled.

Milica ponovo zgrabi papire i u grču nastavlja da piše. Podvlači redove. Precrtava rečenice. Olovkom „seče“ papir.

Ivan je posmatra. Čuti. Odlazi ka vratima, zastaje na trenutak i osvrne se, a zatim izlazi.

Milica ostaje sama, fokusirana na rad.

Scenario u dve kolone

(prve dve scene)

NAPOMENA: Sledeći dokument prikazuje kako bi *Povratak kući* izgledao da je realizovan kao studijska televizijska drama snimana u režimu s više kamera. Primer ilustruje logiku zapisa u dve kolone (video i audio) i ne predstavlja operativni plan ove studije slučaja. Preostala dokumentacija prati lokacijski (a ne studijski) pristup produkciji s jednom kamerom.

Video	Audio
SCENA 1 – ENT. – DNEVNA SOBA – DAN	
CAM A – SREDNJI TOTAL PLAN Dnevna soba u celini. Sto zatrpan papirima, prozor otvoren. Milica sedi u fotelji.	Ambijentalni zvuci: gradska buka spolja, povetarac kroz prozor. Šum olovke po papiru.
CAM B – SREDNJI KRUPNI PLAN NA MILICU Nervozno prebira olovke, podvlači tekst.	IVAN (off): „Zar opet? Cela soba je zatrpana.“
CAM C – KONTRA-KADAR SREDNJI KRUPNI NA IVANA Ulazi s kafom u ruci, staje u kadru.	MILICA (odbrambeno): „Mora neko da smisli rešenje.“
CAM B – KRUPNI PLAN MILICE Pogled odlučan, nastavlja da piše.	IVAN (uz osmeh, ali usiljeno): „Rešenje sigurno nećeš naći u škrabotinama.“ MILICA: „Možda nećeš ti, ali ja moram.“
CAM A – DVOPLAN Ivan prilazi i seda, spušta šolju, sto između njih. Kratak momenat tišine.	Zvuk šolje o sto. Tišina. IVAN (mekše): „Milice... mi ovako ne možemo dalje.“ MILICA (pogleda ga u oči): „Ne možemo? Ili ti ne želiš?“
CAM B – KRUPNI PLAN NA IVANA Spušta pogled.	Zvuk lupanja šaka o butine, zvuk vrata, Ivan izlazi. Ambijentalna buka se vraća u kadar.
SCENA 2 – ENT. – KUHINJA – NOĆ	
CAM A – SREDNJI TOTAL Polutamna kuhinja, prigušeno svetlo. Na stolu tanjir nedovršene večere. Milica sedi sama, pored nje čaša.	Ambijentalna tišina noći. Sat kuca u pozadini.
CAM B – KRUPNI PLAN NA MILICU Oči crvene od suza, rukama drži čašu.	Šum vrata koja se otvaraju. Zvuk ključa na sto.
CAM C – SREDNJE KRUPNI PLAN NA IVANA Ulazi bez reči, spušta ključ.	MILICA (tiho, ali odlučno): „Hoćeš li to da kažeš naglas?“ IVAN (pauza): „Ne znam...“
CAM B – KRUPNI PLAN MILICE Pogled joj postaje oštiji.	MILICA: „Onda reci jasno, ako si već odlučio.“
CAM C – KRUPNI PLAN IVANA Zastaje, duboko udahne.	IVAN: „Nisam. Ne znam... Ali ne znam kako dalje ovako.“
CAM B – KRUPAN PLAN MILICE Nasmeje se gorko.	MILICA: „E, to ti je već odgovor.“
CAM A – SREDNJI TOTAL Ivan seda naspram nje. Tišina, pogled im se sreće. Milica pali cigaretu, on uzima drugu iz iste kutije, pali. Pokušava da dotakne njenu ruku, ona sklanja.	<i>Zvuk upaljača. Zveckanje čaše. Zvuk udisaja dima. Tišina postaje teška. Čuje se škripanje stolice.</i>

Lista kadrova (eng. shot-list)

Scena 1

Projekat				Povratak kući
Scena (broj i naziv)				1 Uvodna
ENT/EXT				ENT
Doba dana				DAN
Lokacija / Set				Stan, dnevna soba
Datum				5. 10. 2026.
Režiser				Marko Marković
Direktor fotografije				Petar Petrović
Kamera (model)				Blackmagic Pocket Cinema Camera 6K
Strana scenarija				1
Verzija liste / Vreme izdavanja				4. 10. 2026. / 20.00

Lista kadrova

Oznaka	Filmski plan	Ugao kamere	Stanje kamere	Radnja / Opis	Zvuk / dijalog	Objektiv / Oprema	Trajanje (procena)	VFX / SFX / Bezbednost	Klapa / Tajmkod / Dubl	Napomene
1A	ST	Frontalno, cela soba	Statična	Uspostavljanje prostora; Milica radi nad papirima i sveskama.	Ambijent, buka grada	24mm (stativ), ND 0.9; difuzori na prozoru	6-8 s	Bez VFX; SFX: AMB grad; obezbediti kablove	Klapa 1A; TC uparen; 3-4 dubla	Prozor odškrinut, Rekvizita: šolja s katom.
1B	SK	Milica, anfas	Zum +, tilt	Kadar na Milicu; prelistava i podvlači; ruke blago drhte.	IVAN (off): „Zar opet? Cela soba je zatrpana.“	50mm (stativ); tilt/zum+	8-10 s	Bez VFX; SFX: šuštanje papira;	Klapa 1B; 2-3 dubla	Fokus na Milici, Ivan nije u kadru
1C	SK	Kamera kroz vrata, visina praćenje očiju	Kamera kroz vrata, visina praćenje očiju	Kroz vrata pratimo Ivana kako ulazi sa šoljom; kadar se zaustavlja na Milici.	MILICA (off): „Mora neko da smisli rešenje.“	35mm (iz ruke / gimbal)	7-9 s	Bez VFX; paziti odšljaje na staklu	Klapa 1C; 3-5 dubla	Rekvizita: šolja s katom
1D	KP	Frontalno → Poluprofil ruke, švenk replika.	Dinamična iz ruke, švenk replika.	Dijalog; Ivan prilazi i seda pored Milice tokom razmene replika.	IVAN (off): „Rešenje sigurno nećeš naći u škrabotinama“ MILICA: „Možda nećeš ti, ali ja moram.“	50mm (iz ruke); lagani švenk	12-15 s	Bez VFX; stabilnost stolice i stola	Klapa 1D; 2-4 dubla	Ivan treba da ušeta i sedne
1E	DP	Frontalno	Zum+	Detalji: šolja pažljivo spuštena na sto.	Zvuk šolje o sto: IVAN: „Milice.. mi ovako ne možemo dalje.“ MILICA: „Ne možemo ili ti ne želiš?“	Zvuk šolje o sto: 85mm (stativ); po potrebi <i>macro</i>	4-6 s	Bez VFX; tečnost mlaka (bezbednost)	Klapa 1E; 3-5 dubla	
1F	KP	Ivan, poluprofil	Švenk, zum-	Ivan u poluprofilu posmatra izlazi.	Ivan u poluprofilu posmatra izlazi. Koraci, lupanje ruku o butine, ambijentalni zvuk	50mm (iz ruke); bliži zum-	8-12 s	Bez VFX; bezbedno otvaranje/zatvaranje vrata	Klapa 1F; 2-3 dubla	Završni kadar

Storibord

(prva scena)

Projekat: kratkometražni film *Povratak kući*



1A – CAM A – Srednji total

Vidi se cela dnevna soba; sto je u haosu pun papira. Milica sedi na dvosedu. **AMB:** saobraćaj. **SFX:** šuštanje papira; olovka podvlači tekst.



1B – CAM B – Srednji krupni plan

Milica nervozno prebira po papirima, traži olovku, pazi da ne prospe kafu. **IVAN (off, besno):** „Zar opet? Cela soba je zatrpana.“



1C – CAM C – Srednji krupni plan

Ivan ulazi sa šoljom kafe u ruci. **MILICA (off, odbrambeno):** „Mora neko da smisli rešenje.“ **SFX:** škripa parketa dok hoda ka njoj.



1D – CAM B – Krupni plan

Gleda u papire, nastavlja da čita i podvlači tekst. **IVAN (off, kroz osmeh, usiljeno):** „Rešenje sigurno nećeš naći u škrabotinama.“ **MILICA:** „Možda nećeš ti, ali ja moram.“



1E – CAM A – Dvoplan

Ivan seda, spušta šolju. Kratak momenat tišine. **IVAN (mekše):** „Milice... mi ovako ne možemo dalje.“ **MILICA (gleda ga u oči):** „Ne možemo? Ili ti ne želiš?“



1F – CAM B – Krupni plan

Ivan je gleda pa spušta pogled. **SFX:** lupanje šaka o kolena; zvuk vrata. Ivan izlazi (iz kadra i sobe). **AMB:** saobraćaj se vraća u kadar. **SFX:** šuštanje papira iz Miličinih ruku.

Režijska razrada scenarija (eng. *script breakdown*)

Scena	ENT/EXT	Doba dana	Lokacija/ Set	Likovi	Sažetak radnje	Strana scenarija
1	ENT	Dan	Stan, dnevna soba	Milica (30) Ivan (35)	Sto zatrpan papirima; Milica piše i podvlači; Ivan ulazi sa šoljom kafe; kratak sukob; Ivan odlazi; Milica nastavlja da radi.	1

Elementi scene (po sektorima)

Kategorija	Element	Sektor	Količina	Napomena
Glumci	Milica (30)	Gluma	1	Glavna; intenzivna radnja ruku (pisanje/podvlačenje).
Glumci	Ivan (35)	Gluma	1	Ulaz sa šoljom; kratka rasprava; izlaz.
Statisti	—	—	0	Nema statista u sceni.
Rekvizita	Šolja kafe (Ivan)	Rekvizita	1 + rezerva	Kontinuitet: nivo tečnosti, položaj pri spuštanju na sto.
Rekvizita	Šolja kafe (Milica)	Rekvizita	1 + rezerva	Kontinuitet: nivo tečnosti, položaj na stolu
Rekvizita	Olovke/marker (Milica)	Rekvizita	2–3	Različite boje/vrste; pripremiti duplikate za reset.
Rekvizita	Sveska / fascikla (Milica)	Rekvizita	1–2 + dupl.	Duplikati potrebni zbog podvlačenja/precrtavanja.
Dekor seta	Sto zatrpan papirima i otvorenim sveskama	Scenografija	1 set	Kontinuitet: raspored papira po kadrovima 1A–1F.
Dekor seta	Dvosed, prozor (odškrinut)	Scenografija	1	Prozor kao izvor dnevnog svetla (motiv).
Kostim/ Šminka	Casual (Milica, Ivan)	Kostim/Šminka	2	Kontinuitet: rukavi, zakopčano/otkopčano; frizura stabilna.
Zvuk	Dijalog Milica/Ivan	Zvuk	—	Obeležiti off replikama koje se čuju van kadra.
Zvuk	AMB: prigušena gradska buka	Zvuk	—	Snimiti ambijent (30–60 s).
Zvuk	SFX: papiri, olovka, šolja na sto, vrata	Zvuk	—	Po potrebi obezbediti dodatni <i>foley</i> na setu.
Kamera/ Rasveta	ENT DAN; prozor kao glavni izvor	Kamera/Rasveta	—	Difuzija/ND na prozoru po potrebi; usklađivanje 1A–1F.
SFX / VFX	—	—	—	Nije predviđeno.
Vozila / Životinje	—	—	—	Nema.
Bezbednost	Vruć napitak (šolja)	Bezbednost	—	Koristiti mlaku tečnost; stabilna podloga; krpa pri ruci.
Dozvole	Stan – unutrašnjost	Lokacije	—	Dozvola vlasnika; kontrola buke iz hodnika.
Kontinuitet	Papiri: stanje/položaj; podvlačenja i „žvrljanje“ olovkom	Skriptor/Rekvizita	—	Pripremiti više identičnih setova papira (Glavni rekvizit A/B/C) za reset.
Klapa / TC	Klapa / Tajmkod	Skriptor/Kamera	—	Označiti dublove; beležiti off i ambijent.

Ovaj dokument se štampa u boji, tako da svaki sektor ima svoju boju, radi lakše preglednosti.

Scenosled (eng. *scene list*)

Scena	ENT/ EXT	Lokacija	Doba dana	Likovi	Kratak opis	Str. scenarija
1	ENT	Dnevna soba	Dan	Milica, Ivan	Sto zatrpan papirima; Milica radi; Ivan pokreće težak razgovor o onome što sledi.	1
2	ENT	Kuhinja	Noć	Milica, Ivan	Tiha noćna scena: ključ na stolu, cigarete, pokušaj dodira; tišina, bez jasnog ishoda.	2
3	ENT	Kuhinja	Jutro	Milica, Ivan	Jutarnje <i>izbegavanje</i> : mimoilaženje, kretanje kroz prostor bez razgovora	3
4	ENT	Dnevna soba, hodnik zgrade	Dan	Milica, Ivan	Milica proverava spisak, telefonira opštini („šalter 12 do 15h”), uzima fasciklu i iziđe iz stana.	3
5	EXT	Ulica, prevoz, ispred opštine	Dan	Milica	Grad i prevoz; drži fasciklu; prilaz opštini i ulazak.	3
6	ENT	Opština, šalter sala	Dan	Milica, službenica	Uzimanje broja, čekanje; šalter; pečat; potvrda o pokretanju postupka.	4, 5
7	ENT	Dnevna soba	Dan	Milica, Ivan	Povratak; sto delimično raščišćen; Milica pruži potvrdu; Ivan čita.	6
8	ENT	Dnevna soba	Suton	Milica	Milica otvara prozor; gradski šum; pušta <i>Plešem sama</i> ; prostor <i>diše</i> .	7

Stripbord (eng. *stripboard*)

Scena	Lokacija	Likovi	Oprema	Doba dana	Vreme	Napomena
Dan 1 – STAN (jutro → suton → noć)						
3	Kuhinja	Milica, Ivan	Kamera, tripod, <i>shotgun</i>	Jutro	07.30 – 9.00	Izbegavanje, kratki susret.
4	Dnevna soba → hodnik	Milica, Ivan	Kamera, gimbal, LED rasveta, <i>shotgun</i>	Prepodne	09.00 – 10.30	Poziv opštini, dokumenta, izlazak.
1	Dnevna soba	Milica, Ivan	Kamera, tripod, LED rasveta, <i>shotgun</i>	Dan	10.30 – 12.30	Sto zatrpan papirima, prvi sukob.
-	-	-	-	-	-	-
7	Dnevna soba	Milica, Ivan	Kamera, tripod, LED rasveta, <i>shotgun</i>	Po podne	15.00 – 16.30	Povratak kući, davanje dokumenta Ivanu.
8	Dnevna soba	Milica	Kamera, tripod, prirodno svetlo, <i>shotgun</i>	Suton	17.30 – 18.30	Otvaranje prozora, „Pešem sama”
2	Kuhinja	Milica, Ivan	Kamera, tripod, LED rasveta, <i>shotgun</i>	Noć	20.00 – 22.00	Vino, čaša, cigarete. Ključ na stolu.
Dan 2 – EKSTERIJER + OPŠTINA (dan)						
5	Ulica → prevoz → opština	Milica	Gimbal, ambijentalni zvuci	Dan	10.00 – 12.00	Hodanje, prevoz, prilaz opštini i ulazak.
-	-	-	-	-	-	-
6	Opština – šalter sala	Milica, službenica + statisti	Kamera, tripod, LED rasveta, <i>shotgun</i>	Dan	13.00 – 15.00	Čekaonica, šalter, pečat, potvrda.

Plan snimanja (eng. shooting schedule)

Projekat: Povratak kući

Produkcija: AVT PRODUCTION / Verzija : v1.0

DAN 1 – STAN (dnevna soba, hodnik, kuhinja)

Vreme	Scena	INT/EXT	Lokacija / Set	Doba priče	Likovi	Oprema (osnovno)	Napomene
07:30–09:00	3	ENT	Kuhinja (stan)	JUTRO	Milica, Ivan	Kamera, tripod, LED; <i>shotgun</i>	„Izbegavanje“, kratki susret.
09:00–10:30	4	ENT	Dnevna soba → hodnik (stan)	DAN	Milica, Ivan	Kamera, gimbal, LED; <i>shotgun</i>	Poziv opštini; izlazak ka hodniku.
10:30–12:30	1	ENT	Dnevna soba (stan)	DAN	Milica, Ivan	Kamera, tripod, LED; <i>shotgun</i>	Sto zatrpan papirima; prvi sukob.
12:30–14:30	—	—	—	—	—	—	PAUZA (ručak)
15:00–16:30	7	ENT	Dnevna soba (stan)	DAN (popodne)	Milica, Ivan	Kamera, tripod, LED; <i>shotgun</i>	Povratak kući; potvrda u ruci.
17:30–18:30	8	ENT	Dnevna soba (stan)	SUTON	Milica	Kamera, tripod; prirodno svetlo; <i>shotgun</i>	Otvaranje prozora; „Plešem sama“.
18:30–19:30	—	—	—	—	—	—	PAUZA (večera)
20:00–22:00	2	ENT	Kuhinja (stan)	NOĆ	Milica, Ivan	Kamera, tripod, LED; <i>shotgun</i>	Noćna scena u kuhinji; ključ na sto.

DAN 2 - EKSTERIJER (Ulica, prevoz, prostor ispred opštine) + OPŠTINA

Vreme	Scena	INT/EXT	Lokacija / Set	Doba priče	Likovi	Oprema (osnovno)	Napomene
10:00–12:00	5	EXT	Ulica → prevoz → ispred opštine	DAN	Milica	Kamera na gimbalu; ambijentalni zvuk	Hodanje, prevoz, prilaz opštini i ulazak.
13:00–15:00	6	ENT	Opština – šalter sala	DAN	Milica, službenica + statisti	Kamera, tripod, LED; <i>shotgun</i>	Čekaonica i šalter (pečat); statisti potrebni.

Dnevni plan snimanja (eng. call sheet)

Projekat: Povratak kući – Dan 1 od 2

Produkcija: AVT PRODUCTION

Datum: ponedeljak, 5. 10. 2026. / Verzija: v1.0 / Izdato: nedelja, 4. 10. 2026, u 20.00

Vreme

Okupljanje ekipe	07.00	Šminka / Kostim (glumci)	07.00 Milica, 07.20 Ivan
Doručak (<i>catering</i>)	07.00 – 07.30 (baza)	Brifing bezbednosti	07.30-07.45 (set)
Predviđeni završetak	22.15	Pauze	Ručak 12.30 – 13.30; Večera 18.30 - 19.00

Lokacije i logistika

SET (stan)	Ulica kralja Petra 112, Stari grad, Beograd, 3. sprat, stan 9 (interfon 009)
Baza (<i>catering</i>)	Zmaj Jovina 3 (dvorište), Beograd – struja dostupna, toaleti u prizemlju
Parking / Prilaz	Garaža Obilićev venac; istovar Ulica kralja Petra 112 (08.00 – 9.00) Kontakt: + 381 00 111 1111 (Ana)

Vremenski uslovi

Prognoza Beograd	Sunčano, 16° C, slab vetar JI	Plan B
Izlazak/Zalazak	06.44 / 18.09	-

Scene za DAN 1

Scena	ENT/EXT	Doba	Lokacija	Opis	Likovi	Scenario	Napomena	Vreme
3	ENT	JUTRO	Kuhinja (stan)	Kratki susret / izbegavanje	Milica, Ivan	2/8	Tiha scena, AMB	07.40 – 09.00
4	ENT	DAN	Dnevna soba → hodnik	Poziv opštini; izlazak	Milica, Ivan	3/8	Telefon off; šolja	09.10 – 10.30
1	ENT	DAN	Dnevna soba	Sto u haosu; prvi sukob	Milica, Ivan	6/8	Papiri duplikati A/B/C	10.45 – 12.30
7	ENT	DAN	Dnevna soba	Povratak; potvrda u ruci	Milica, Ivan	4/8	Insert potvrde	15.00 – 16.30
8	ENT	SUTON	Dnevna soba	Otvaranje prozora; „Plešem sama“	Milica	2/8	Prirodno svetlo	17.30 – 18.30
2	ENT	NOĆ	Kuhinja (stan)	Noćni razgovor; ključ na sto	Milica, Ivan	5/8	Zvučni efekti vrata, šolja	20.00 – 22.00

Ukupno 22/8 (2,75 strane), Premeštanje ekipe: NEMA

Glumci

Lik	Glumac	Šminka/Kostim	Na setu	Specijalno	Status
Milica	Vesna Marković	07.00	07.40	Ruke: mrlje od markera	-
Ivan	Miloš Jovanović	07.20	08.50	Rekvizita: šolja (mlaka)	-

Kontakt i vreme po sektorima

Sektor	Odgovorno lice	Kontakt	Vreme poziva	Napomena
Režija / 1.AD	Marko Marković	+381 00 111 22 33	07.00	Safety brifing 07:30
Kamera / DoP	Petar Petrović	+381 00 555 44 11	07.00	DIT
Rasveta / gafer	Petar Nikolić	+381 00 444 55 66	07.00	Difuzija na prozoru
Grip	Nenad Kovačević	+381 00 777 88 99	07.00	Gimbal 09:00
Zvuk	Sara Milošević	+381 00 222 33 44	07.00	Ambijentalni snimak posle Scene 1
Scenografija	Mina Popović	+381 00 555 77 22	07.00	Set A/B/C papiri
Kostim / Šminka	Dušan Stojanović	+381 00 999 00 11	07.00	Dve varijante košulje

Ključni kontakti

Producent	Jovana Vuković	+381 00 888 77 66
Režiser	Marko Marković	+381 00 111 22 33
1. asistent režije	Vuk Radovanović	+381 00 222 22 33
Direktor fotografije	Petar Petrović	+381 00 555 44 11
Koordinator lokacija	Nikša Matić	+381 00 101 20 30
Produkcija — baza	Ofis AVT (baza)	+381 00 222 33 44

Bezbednost/Medicinski podaci

Rizici na setu	Kablovi; vruća tečnost (šolja); rad blizu prozora, obezbediti ivice.
Prva pomoć	Tehničar: Nikola Arsić (+381 00 212 12 12) set; APZ u bazi i u kombiju.
Najbliža bolnica	KBC Zvezdara, Dimitrija Tucovića 161 Hitna pomoć: 194 PolICIJA: 192 Vatrogasci: 193

Lista rekvizita i kostima (eng. *props & costume list*)

Projekat: Povratak kući

Režija: Marko Marković

Lokacije: Stan (dnevna soba, hodnik i kuhinja)

Rekviziti po scenama

Scena	Lokacija	Rekvizit
1	Dnevna soba	Sto zatrpan dokumentima, fascikle, olovke, markeri, sveska (Milica), dve šolje za kafu (Milica i Ivan)
2	Kuhinja	Tanjir s večerom, čaša vina, (Milica), flaša vina, ključ (Ivan), kutija cigareta, upaljač, pepeljara
3	Kuhinja	Šolja kafe (Milica), frižider (ambijent), sudopera/peškir.
4	Dnevna soba → hodnik	Mobilni telefon, spisak sa beleškom, fascikla (Milica), torba/kaput; vrata/hodnik.
5	Ulica, prevoz, opština	Nema posebnih rekvizita; koristi se ambijent
6	Šalter sala	Aparat za redne brojeve + tiket, LED tabla, šalter-staklo, formulari, pečat + jastuče, hemijska, potvrda o pokretanju postupka, fascikla (Milica).
7	Dnevna soba	Sto delimično raščišćen, potvrda na stolu, otvoren prozor, zavesa
8	Dnevna soba	Kao u sceni 7 + <i>bluetooth</i> zvučnik

Kostimi po likovima i scenama

Lik	Scena	Doba priče	Kostim ID	Garderoba	Dodatno (napomene)
Milica	1	Dan	A	svetlija majica, farmerke, cipele	kosa uredna, minimalan nakit
Milica	2	Noć	B	džemper, donji deo kao A	šminka umorna, kosa opuštenija
Milica	3	Jutro	A	isto kao u 1	kontinuitet jutra
Milica	4	Dan	C	urednija bluza/košulja, pantalone	kaput + torba (za izlazak)
Milica	5	Dan	C	isto kao u 4	kontinuitet
Milica	6	Popodne	C	isto,	torba odložena
Milica	7	Popodne	C	isto	-
Milica	8	Suton	C	isto	-
Ivan	1	Dan	X	svetlija majica, farmerke	-
Ivan	2	Noć	Y	dukserica, trenerka	-
Ivan	3	Jutro	X	isto kao u 1	-

8

Produkcija

Sadržaj i cilj poglavlja

Ovo poglavlje pruža sveobuhvatan pregled faze produkcije u kojoj se planovi iz preprodukcije realizuju snimanjem audiovizuelnog materijala. Objašnjeni su osnovni tehnički i organizacioni procesi na setu: rukovanje kamerom, postavljanje i kontrola svetla, snimanje zvuka, vođenje evidencije i koordinacija ekipe. Posebna pažnja posvećena je tehnikama snimanja i vizuelnom pripovedanju, uključujući kadriranje, pokrete kamere, upotrebu objektivna i stabilizaciju slike. Takođe, razmatra se odnos između kreativnih i tehničkih odluka: kako izbor plana, rakursa ili svetlosne postavke oblikuje dramaturgiju i emotivni ton snimljenog materijala. U okviru organizacionog dela prikazani su zadaci režisera na setu, komunikacija među članovima ekipe, kao i značaj tehničkih proba, sigurnosnih procedura i rezervnih rešenja. Delovi ovog poglavlja bave se izazovima snimanja u različitim uslovima, od studijskih do terenskih produkcija, kao i ulogom digitalnih alata i monitoringa u obezbeđivanju konzistentnog kvaliteta slike i zvuka.

Cilj poglavlja je da pruži jasno razumevanje praktičnog toka snimanja kroz povezivanje teorijskih znanja o kameri, svetlu i zvuku sa realnim uslovima produkcije, ali i da ukaže na važnost timskog rada i bezbednosnih standarda, kao i sposobnosti donošenja tehničkih i kreativnih odluka koje oblikuju konačni audio-vizuelni izraz.

Produkcija (u užem smislu) je faza u kojoj ideje, planovi i pripreme dobijaju svoju konkretnu, vizuelnu i zvučnu formu. Ako se preprodukcija može opisati kao vreme planiranja i zamišljanja, a postprodukcija kao period oblikovanja i završavanja, produkcija je sam čin stvaranja: trenutak kada kamera zaista beleži ono što je zamišljeno.

Produkcija obuhvata rad na setu, vođenje ekipe, tehničku kontrolu slike i zvuka, kao i rad sa osobama ispred kamere. Ona je istovremeno i najvidljiviji deo procesa stvaranja video materijala, budući da publika neće imati uvida u dokumenta, planove ili pripreme, već samo u ono što je snimljeno. Upravo zato, kvalitet produkcije zavisi i od prethodnih faza. Loša priprema se uvek primećuje tokom snimanja, a dobra omogućava ekipi da se fokusira na kreativnost i preciznost u radu.

U produkciji se spajaju umetnost i zanat, improvizacija i disciplina. Snimanje zahteva veliku koncentraciju, ali i fleksibilnost da se odgovori i na nepredviđene okolnosti.

Važno je da studenti i mladi autori razumeju da je produkcija više od tehničkog sprovođenja plana – ona je proces u kome se traži najbolji način da se sadržaj/priča prenese publici. To znači da su kamera, mikrofoni, svetlo i scena alati pripovedanja, a ne cilj sam po sebi.

Tehnike snimanja i vođenje kamere

Snimanje nije pitanje tehnoloških specifikacija, već pre svega odnosa između tehničkih mogućnosti i kreativnih odluka. U ovom procesu svaki kadar postaje rezultat izbora: iz kog ugla posmatramo scenu, koliko blizu ili daleko postavljamo kameru, kako koristimo pokret i svetlo da bismo naglasili značenje. Upravo ti izbori čine razliku između obične tehničke reprodukcije događaja i promišljenog vizuelnog izraza.

Filmski planovi i rakursi

Filmski plan određuje odnos između ljudske figure ili objekta i prostora obuhvaćenog objektivom kamere. Drugim rečima, filmski plan definiše udaljenost kamere od konkretnog događaja, a time količinu informacija koje gledalac dobija o prostoru, likovima i njihovim emocijama. **Opšti planovi** naglašavaju prostor i kontekst, a **krupni planovi** približavaju posmatrača liku i njegovim osećanjima. Razumevanje planova ključno je za vizuelno pripovedanje, jer svaki plan nosi različitu poruku i drugačiji intenzitet doživljaja.

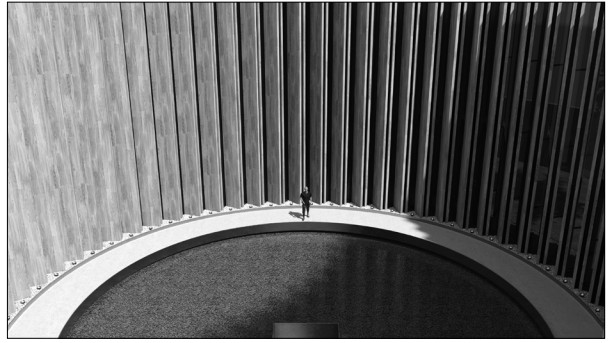
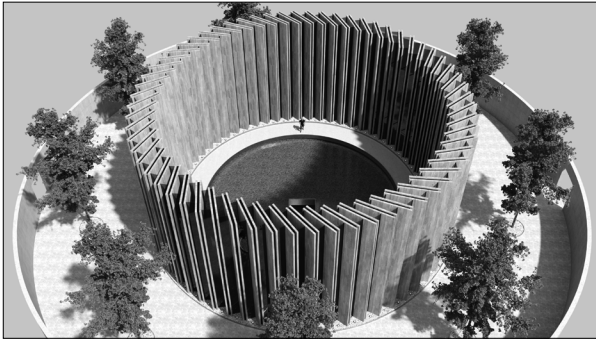
U praksi se govori o **lestvici filmskih planova**, odnosno o nizu standardizovanih kadrova, koji se ređaju od najšireg do najkrupnijeg (ili obrnuto). Lestvica planova nije univerzalna i može varirati od autora do autora i od zemlje do zemlje. Ipak, zahvaljujući koprodukcijama i snažnom uticaju holivudske standardizacije i estetike, ova lestvica je danas uglavnom standardizovana širom sveta.

Srpski naziv	Francuski naziv	Engleski naziv	Napomena
Daleki total	plan général / très grand ensemble	Extreme long shot (ELS)	Lik jedva prepoznatljiv, prostor potpuno dominira kadrom.
Total	plan d'ensemble	Long shot (LS)	Lik bolje uočljiv, ali prostor naglašeno dominira kadrom.
Srednji total	plan moyen (šira varijanta)	Long shot (krupnija varijanta)	Cela figura vidljiva, prostor i dalje značajan u kadru.
Srednji plan	plan moyen	Full shot (FS)	Cela figura u kadru. Lik i prostor su jednako važni.
Ameriken	plan américain	Cowboy shot	Figura sečena tik ispod kolena.
-	-	Medium long shot (MLS)	Figura sečena iznad kolena (sredina butine).
Srednje krupni plan	plan rapproché (taille)	Medium shot (MS)	Figura sečena u visini struka.
-	plan rapproché (poitrine)	Medium close-up (MCU)	Figura sečena u visini grudi.
Krupni plan	gros plan	Close-up (CU)	Glava i ramena su u kadru, lice je od najveće važnosti.
Vrlo krupni plan	très gros plan	Extreme close-up (ECU)	Glava zauzima ceo kadar, deo čela/brade može biti odsečen.
Detalj	plan de detail	Detail shot	-

Opšti planovi (totali) koriste se da gledaocu pruže orijentaciju u prostoru i vremenu. **Daleki total** ističe pejzaž ili arhitekturu i likovi su tek mala tačka u prostoru. **Total** prikazuje čitavo telo i okolinu, dajući pregled radnje i mesta. **Srednji total** i **srednji plan** već približavaju aktere, ali i dalje naglašavaju prostor u kojem se nalaze. Često se koriste u scenama sa više likova ili kada je bitno istovremeno videti radnju i okruženje. Širi, srednji total, ostavlja više prostora oko likova, dok krupniji – srednji plan, tačno uokviruje likove od glave do stopala. Ova dva plana se ne razlikuju u pojedinim priručnicima.

Krupni planovi služe za prebacivanje fokusa sa prostora na likove i njihovu ekspresiju. **Ameriken**, kadar od glave do kolena, naglašava i pokret tela i mimiku. **Srednje krupni plan** prikazuje figuru do struka, pa se emocije i gestovi jasno vide. U pojedinim priručnicima postoji u nešto krupnijoj varijanti do sredine grudi. **Krupni plan** usmerava pažnju na izraz lica, ali su istovremeno vidljiva ramena i gornji deo grudnog koša, dok **vrlo krupni plan** fokusira pažnju isključivo na lice i njegove izraze. Na kraju **detalj** ističe pojedine delove tela ili predmete koji imaju simboličku ili dramaturšku važnost.

Filmski planovi nisu samo tehnička podela, oni su i dramaturški alat. Izbor plana direktno utiče na to kako publika doživljava lik, prostor ili događaj. Total može

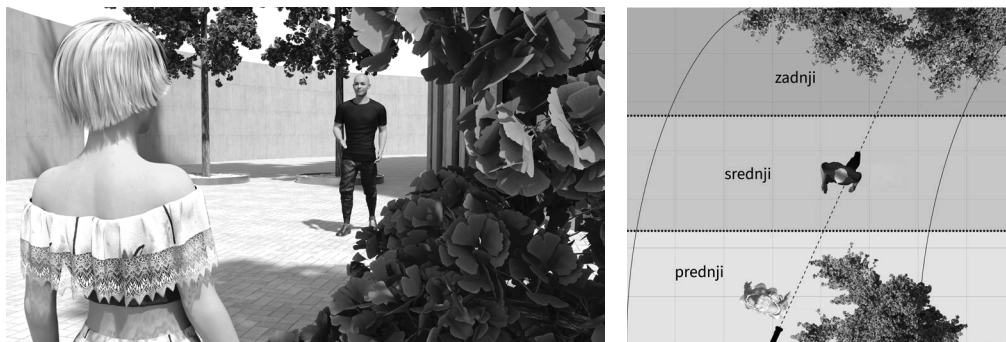


8.1 Lestvica filmskih planov (progresija): daleki total, total, srednji total, srednji plan, ameriken, srednje krupni plan, krupni plan, vrlo krupni plan i detalj (redosled odozgo-nadole)



naglasiti usamljenost lika u ogromnom prostoru, dok krupni plan može preneti nijansu treptaja oka koja menja smisao cele scene.

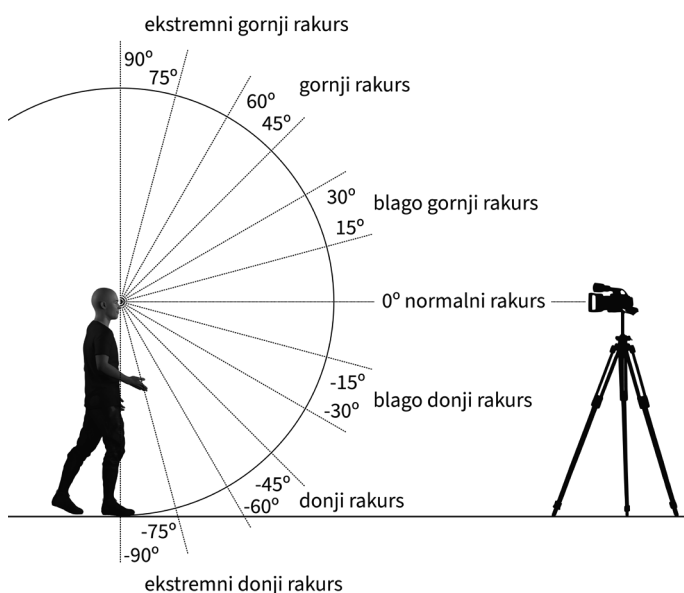
Kadar se može organizovati i po dubini: elementi u **prednjem, srednjem i zadnjem** planu omogućavaju da se radnja odvija u više slojeva istovremeno. Prilikom promene plana, dobro je promeniti ugao za minimalno 30°, kako bi se izbegli skokovi i zadržala logika prostora.



8.2 Kadar organizovan po dubini prostora (levo) i odgovarajući tlocrt rasporeda subjekata i kamere (desno)

Filmski planovi se mogu slagati u određenom ritmu. **Progresija planova** je postepeno približavanje kamere: od totala ka krupnom planu, čime se pažnja gledaoca vodi od opšteg ka pojedinačnom, od prostora ka emociji. **Regresija planova** ima suprotan efekat: udaljava gledaoca, širi kontekst i daje širu sliku događaja. Ovi prelazi su osnovni alati filmske sintakse, oni usmeravaju gledaočev pogled i emocionalni doživljaj.

Osim veličine plana, na značenje kadra utiče i **rakurs**, odnosno ugao iz kojeg kamera posmatra radnju. **Normalni rakurs** postavlja kameru paralelno sa horizontom, pa



8.3 Rakursi u odnosu na osu kamere

SAVET IZ PRAKSE

- U zavisnosti od forme i platforme, izbor planova dobija specifične funkcije. Sledeći praktični saveti pokazuju kako se standardna teorija planova prevodi u stvarne produkcione odluke.
- Reportaža/intervju (TV/internet): Srednji i krupni plan su dominantni, jer jasno prenose govor i emociju. Širi planovi se koriste za kontekst prostora i odmor u ritmu. Pored sagovornika treba snimiti detalje ruku, olovke, alata, uređaja, koji će u procesu montaže znatno poboljšati opšti kvalitet sadržaja.
- Promo/reklama/muzički spot: Poželjna je dinamična smena širih planova (pokret, energija) i vrlo krupnih/detalja gde se uočava brend ili ekspresija izvođača. Total objašnjava okruženje i koreografiju, krupni plan fokusira doživljaj gledaoca.
- Vertikalni video (9:16): Treba voditi računa o prostoru iznad glave, srednji/krupni planovi su prirodniji za portrete, dok se total plan prilagođava vrlo *uskom* horizontu (subjekat je često pomeren u zadnji plan, kako bi kadar imao dubinu i vizuelni smisao).
- Igrane forme: Total uspostavlja odnose i geografiju scene; niz srednjih planova vodi radnju, a krupni plan se čuva emotivne vrhunce ili ključne odluke likova; detalj uvodi motiv ili ritmički akcenat.



gledalac dobija neutralnu, realističnu sliku. **Gornji rakurs** (kamera iznad subjekta) naglašava prostor, masovnost ili krhkost lika, dok **donji rakurs** (kamera ispod subjekta) daje osećaj moći, dominacije ili monumentalnosti. Posebnu varijaciju predstavlja **nagnuti kadar** (engl. *Dutch angle*), u kojem kamera nije poravnata sa horizontom već je blago zakrenuta ulevo ili udesno. Ovakav kadar se koristi da bi se stvorio osećaj nelagodnosti, dezorijentacije ili psihološke napetosti, a često ga srećemo u trilerima, hororima ili scenama koje prikazuju poremećeni unutrašnji svet lika. Ponekad, u visoko stilizovanim žanrovima, zbog specijalnog efekta koji kadar treba da ostavi na gledaoca, koristi se **obrnuti kadar** (eng. *inverted shot*) kada je kamera potpuno rotirana za 180° pa je slika naglavačke. Obrnuti kadar koristi se da bi se naglasila dezorijentacija, kaos ili subjektivni doživljaj lika.

Rakurs, dakle, nije samo tehnički položaj kamere, već sredstvo za kreiranje psihološkog efekta i vizuelne dramaturgije.

Statična i dinamična kamera

Kamera može biti **statična** kada miruje i posmatra događaj iz jedne tačke ili **dinamična**, kada se kreće u prostoru. Statičan kadar se najčešće koristi za opis prostora ili aktera u mirnoj situaciji, dok se pokretna kamera uvodi kada je potrebno pratiti radnju, naglasiti prostor ili stvoriti osećaj intenziteta.

Razlikuju se tri osnovne vrste pokreta kamera: **rotacija kamere** (kamera se okreće oko svoje ose), **translacija kamere** (kamera se fizički pomera kroz prostor) i **zum** (promena fokusne daljine objektiva).

Osnovne vrste kretanja kamere su:

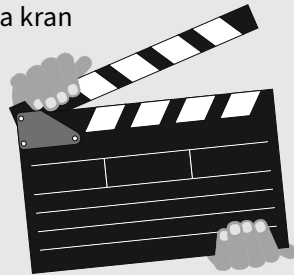
- **Švenk** – okretanje kamere oko sopstvene ose može biti horizontalno (eng. *pan*) kada se naziva panorama. Ukoliko se izvede izuzetno brzo naziva se **filaž** (eng. *whip pan*), a sadržaj usled stroboskopije ne može da se razazna. Kretanje može biti i vertikalno (eng. *tilt*), dijagonalno ili kombinovano (po krivini), kada kamera u toku kadra više puta menja pravac kretanja. Koristi se za praćenje subjekta ili za postepeno otkrivanje prostora. Prema ulozi koju vrši, švenk može biti:
 - korektivni, kada se neprimetno koriguje kompozicija,
 - opisni/informativni kada postupno otkriva nove sadržaje, povezuje delove prostora, objedinjava sve učesnike u kadru,
 - prateći (vrsta opisnog švenka), kada kamera prati objekat snimanja,
 - dramski kada prikazuje prostor koji je sam po sebi važan element sadržaja.
- **Vožnja** – fizičko pomeranje kamere kroz prostor (kolica, kran, stedikem, dron). Ona menja perspektivu i omogućava kontinuitet između različitih planova.
- **Kamera iz ruke** (subjektivna kamera) – kamera preuzima tačku gledanja lika. Ovaj pokret može biti drhtav i nesavršen, ali stvara snažan osećaj prisustva i autentičnosti.
- **Zum** – optičko približavanje (zum+) ili udaljavanje (zum-) bez fizičkog pomeranja kamere. Tehnički, zum nije pokret kamere, jer se kamera ne pomera u prostoru, već se samo menja fokalna daljina objektiva. Ipak, ponekad se svrstava među pokrete kamere, jer gledaoci promenu kadra doživljavaju kao kretanje. Za razliku od vožnje, zum ne menja perspektivne odnose među objektima u prostoru, već samo ugao gledanja, zbog čega prostor deluje kompresovan ili raširen, a vizuelni efekat potpuno drugačiji. Vožnja stvara iluziju ulaska u prostor, dok zum menja uvećanje bez promene perspektive. Njihovo kombinovanje, tzv. *dolly zoom* ili **Vertigo effect**, daje snažan i stilizovani vizuelni doživljaj.

Pokret kamere menja kompoziciju i tempo scene, a dramaturški efekat zavisi od toga čime je motivisan. Kada je pokret opravdan radnjom i značenjem, on daje dodatnu energiju i povezuje prostor i likove; kada je nasumičan ili tehnički neprecizan, može delovati kao greška i odvlači pažnju na sam proces snimanja.

Rad sa kamerom nije samo pitanje kadra i pokreta, već i fizičkog načina na koji snimatelj rukuje opremom. Ergonomija kamere podrazumeva prilagođenost uređaja ljudskom telu i radnim uslovima. ENG kamkorderi, na primer, dizajnirani su da prirodno *leže* na ramenu i omogućavaju dugotrajan rad, dok moderne digitalne kamere često zahtevaju dodatne *rig* ili *cage* sisteme radi stabilnosti i dodavanja opreme. **Stabilizacija** se postiže kombinacijom rešenja: optičkom ili elektronskom stabilizacijom u samoj kameri, ergonomskim dodacima koji olakšavaju rukovanje i eksternim sistemima poput stedikema ili gimbala.

SAVET IZ PRAKSE

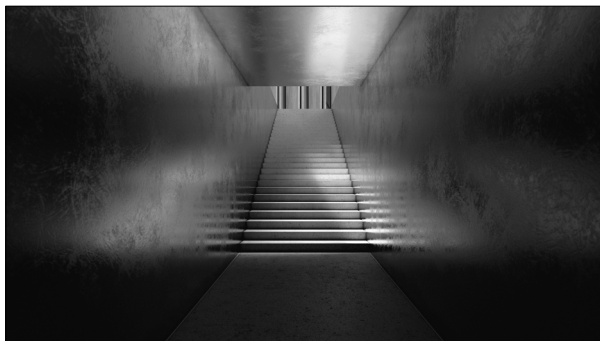
- Statična kamera daje jasnoću, autoritet i dobru uočljivost mizanscena, dok dinamična dodaje energiju, subjektivnost i prostornu dramaturgiju. Izbor alata treba da prati namenu kadra i emociju scene.
- Stativ / monopod: Koristi se za intervjue, panelne diskusije i situacije gde je sadržaj informacijski primaran. Stabilan kadar olakšava montažu i grafiku.
- Gimbal: Pogodan je za fluidne ulaze/izlaze, praćenja i koreografisane pokrete. Priprema podrazumeva balans pre snimanja, kontrolu brzine osi i izbegavanje prebrzih okreta.
- Slajder/doli/kran: Namenjeni su za *filmski* pokret. Slajder zahteva pažnju prilikom pokreta i zaustavljanja zbog mikro-trzaja, doli koristi markere na podu i ritam povlačenja, a kran otvara odnos prednjeg i zadnjeg plana i *otkriva* prostor.
- Dron: Omogućava da se snime kadrovi za uspostavljanje prostora, putanje kroz prostor i praćenja koja se drugim alatima ne mogu izvesti. Bezbednosna zona i *spotter* su obavezni; vetar i ND filteri utiču na *fluidnost* pokreta.



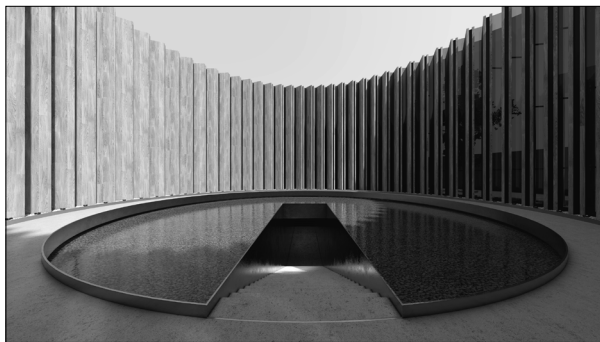
Kompozicija slike

Kompozicija filmskog kadra predstavlja raspored vizuelnih elemenata unutar okvira, kao i način na koji se pažnja gledaoca usmerava tokom trajanja kadra. Ona je neraskidivo povezana sa mizanscenom (ili mizankadrom), celokupnim rasporedom likova, predmeta, objekata i pokreta u prostoru. Za razliku od fotografije, filmska kompozicija je dinamična – menja se kroz pokret aktera i kamere, a oblikuje je svetlo, boja i mizanscen. Lik koji je u jednom trenutku u pozadini može za nekoliko sekundi postati centralni lik u prvom planu, dok se glavni junak može izgubiti u dubini. Ova stalna transformacija stvara osećaj ritma i vizuelne dinamike.

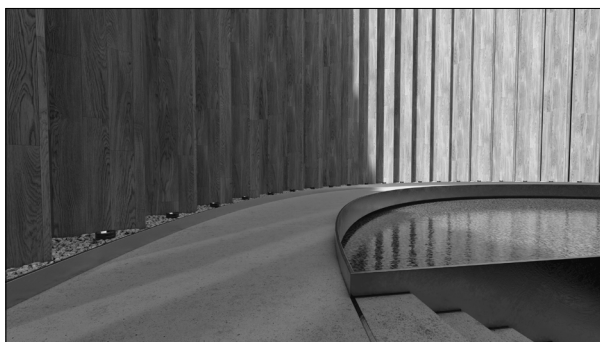
8.4 Centralna kompozicija



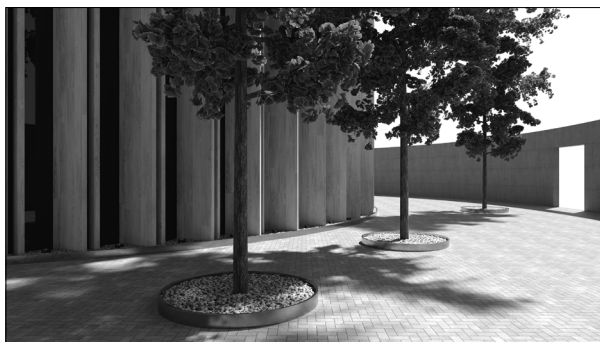
8.5 Simetrična kompozicija



8.6 Asimetrična kompozicija



8.7 Dijagonalna kompozicija



8.8 Linijska kompozicija



Najvažniji element jeste **centar pažnje**. Iako gledalac percipira ceo kadar, njegov pogled instinktivno prati ono što je u centru pažnje, to su najčešće likovi ili objekti koji vode radnju. Ovaj deo slike mora biti u fokusu i pravilno eksponiran. Ukoliko se centar pažnje menja (npr. lik hoda kroz prostor), kamera i oštrina treba da ga prate. Ukoliko se u ovakvom kadru koristi ravnomerno osvetljenje, ono može otežati razlikovanje centra pažnje, zbog čega se glavni subjekat/objekat često ističe posebnim svetlom.

Kompozicija se može graditi na različite načine:

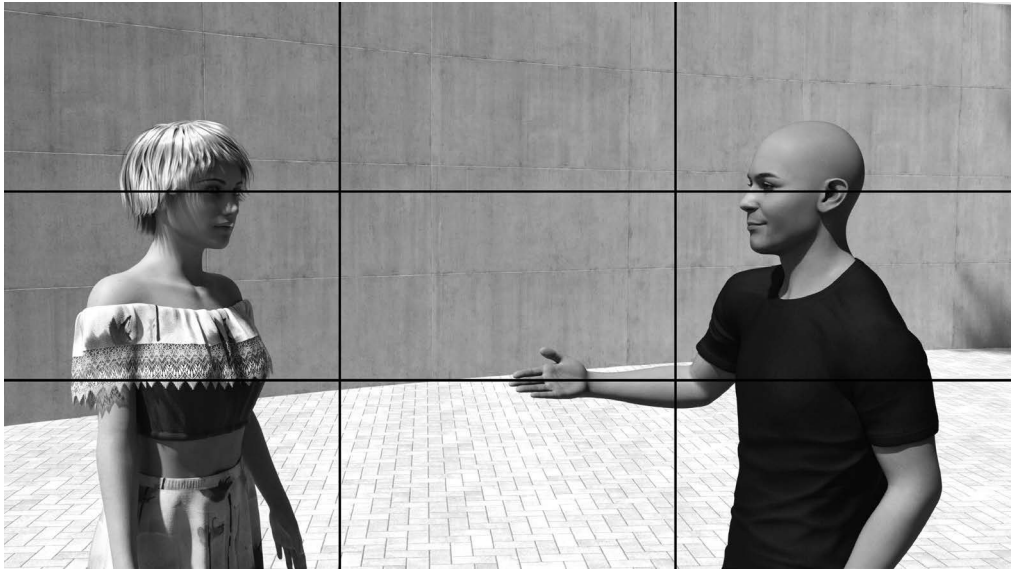
- **Zatvorena kompozicija** – kadar je samodovoljna celina, svi važni elementi nalaze se unutar okvira. Često se koristi u igranom filmu, naročito kada se želi postići osećaj kontrole i stabilnosti. Ovakva kompozicija estetski podseća na likovne kompozicije mrtve prirode.
- **Otvorena kompozicija** – sugerije da radnja postoji i van okvira. Likovi ili objekti isečeni su rubom kadra, čime se stvara utisak spontanosti i realističnog toka života (često u dokumentarcu i reportaži).

Pored ovih osnovnih podela, postoje i specifična **kompoziciona rešenja** koja oblikuju estetiku kadra:

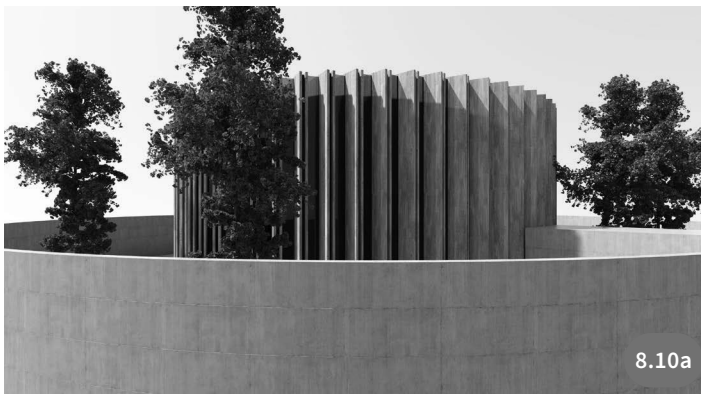
- **Centralna kompozicija** – glavni subjekt nalazi se u centru kadra. Daje osećaj simetrije, reda i ravnoteže, ali može delovati statično. Tipična je za formalne portrete, ali i za stilizovane filmove.
- **Simetrična kompozicija** – leva i desna (ili gornja i donja) strana kadra su u ravnoteži. Stvara osećaj harmonije, kontrole, pa i ritualnosti. Često se koristi kada se naglašava monumentalnost ili teatralnost prizora.
- **Asimetrična kompozicija** – elementi su raspoređeni tako da jedna strana kadra ima veću vizuelnu težinu od druge. Ovaj tip kompozicije deluje prirodnije i dinamičnije, jer odražava način na koji ljudsko oko spontano istražuje prostor
- **Dijagonalna kompozicija** – elementi su postavljeni tako da vode oko gledaoca po dijagonali, od jednog ugla kadra ka drugom. Ova postavka stvara dinamiku i osećaj pokreta, pa se često koristi u akcionim scenama ili da naglasi napetost, a naročitu primenu ima kod širih planova.
- **Linijaska kompozicija** – pažnja se vodi linijama u prostoru (putevi, zidovi, horizonti) koje usmeravaju pogled ka centru pažnje. Ove linije mogu biti horizontalne (smirujuće) ili vertikalne (naglašavaju snagu) ili krivolinijske (meke, emotivne).

Za pravilno komponovanje od značaja je i **pravilo trećina** – kadar se zamišljeno deli na devet polja, a ključni elementi postavljaju se na preseke linija. Ovakvo raspoređivanje daje balans između stabilnosti i dinamike, pa je jedno od najčešćih rešenja u filmskoj i televizijskoj praksi.

Poseban značaj ima **dubinska kompozicija** – raspoređivanje likova i objekata u



8.9 Kompozicija kadra prema pravilu trećina (mreža 3×3)



8.10 Linija horizonta

8.10a Linija horizonta paralelna sa ivicom kadra – stabilna i uravnotežena kompozicija

8.10b Linija horizonta nagnuta u odnosu na ivicu kadra – narušena stabilnost i pojačana vizuelna tenzija

prednjem, srednjem i zadnjem planu. Tako se stvara osećaj trodimenzionalnosti i omogućava da se radnja odvija u više slojeva istovremeno. Dubinska kompozicija je naročito važna kada se želi naglasiti istovremenost događaja ili kontrast između likova u različitim delovima prostora. Iluzija dubine gradi se i perspektivom:

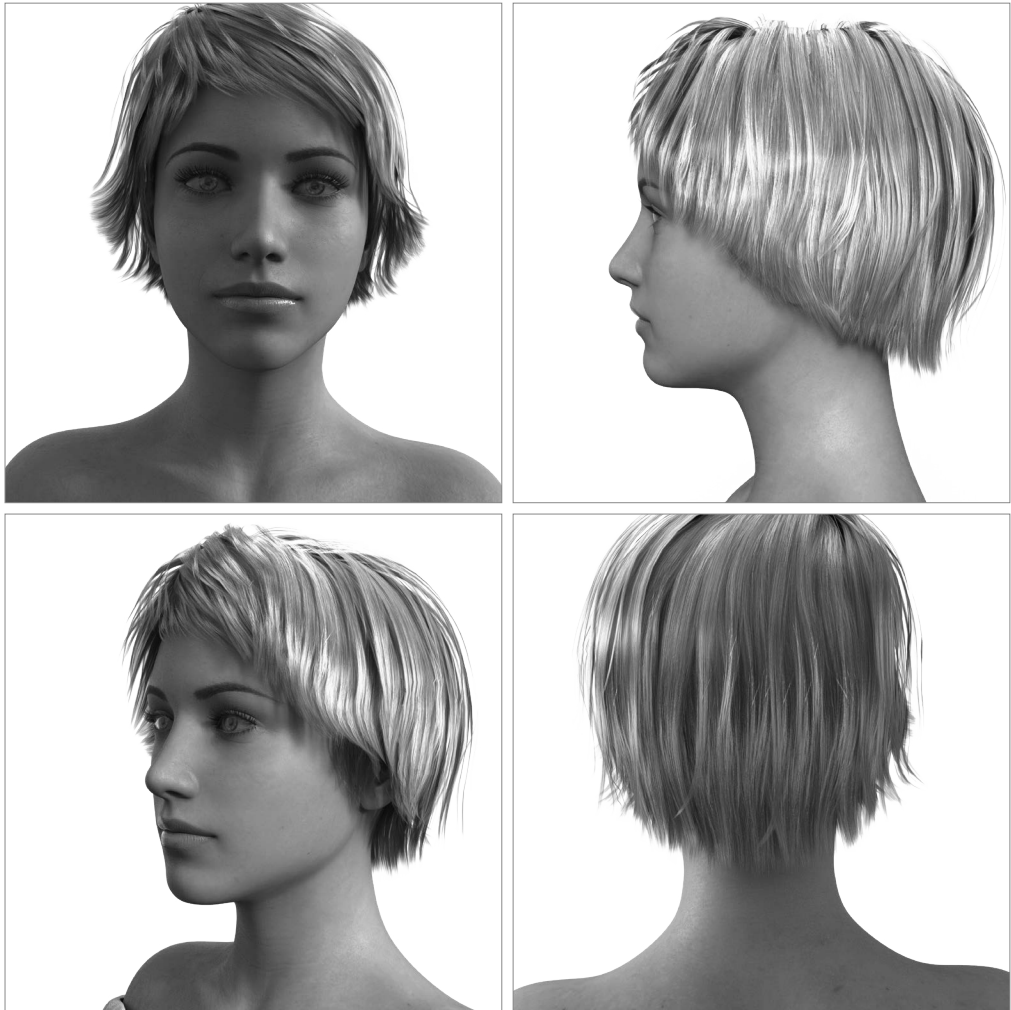
- **Linearnom** – smanjenjem veličine objekta koji se udaljava ili korišćenjem linija koje seku sliku u dubini kadra.
- **Tonalnom** – objekti u prednjem planu su oštri i kontrastni, dok udaljeni imaju mekše konture i manje zasićene boje (izmaglica dodatno povećava osećaj dubine).
- **Kolorističkom** – razlikom u bojama i kontrastima planova, upotrebom komplementarnih boja dolazi se do najveće izražajnosti.

Prostor koji je najudaljeniji u kadru je **pozadina**. U kombinaciji sa prednjim i srednjim planom, učestvuje u izgradnji osećaja dubine i može imati važnu dramaturšku ulogu. Pozadina ne mora biti samo dekor, već može nositi i sloj značenja ili prikazivati paralelnu radnju. Naročito dolazi do izražaja u dubinskom kadru, iako se u komercijalnoj produkciji reditelji najčešće fokusiraju na režiju

SAVET IZ PRAKSE

- Kod kompozicije ključno je voditi računa o prostoru u kadru, slojevitosti planova i balansu između pravila i slobode vizuelnog izraza.
- Prostor iznad glave (eng. *headroom*) i prostor pogleda (eng. *lookroom*): u krupnijim planovima greške postaju uočljivije, pa treba obratiti pažnju na prostor iznad glave i u pravcu pogleda.
- Portreti: lik je poželjno odvojiti od pozadine blagim udaljavanjem od zida ili dodatnim osvetljenjem, radi stvaranja jasne siluete i trodimenzionalnosti.
- Slojevitost kadra: u prednji plan postaviti element preko ramena ili detalj prostora, subjekat u srednji plan, a pozadinu u zadnji plan radi osećaja dubine i dinamike.
- Linije i prostor: linije perspektive koriste se da vode oko ka centru pažnje, dok negativni prostor može naglasiti usamljenost, izolaciju ili stvoriti napetost.
- Vertikalni format (9:16): centralno kadriranje često daje najbolji rezultat, ali blaga asimetrija ublažava ukočenost.
- Pravilo trećina: može poslužiti kao polazna tačka, ali ga treba shvatiti fleksibilno, jer je simetrične prostore ponekad bolje prikazati centralno, a kadriranje oživeti pokretom ili detaljem u prednjem planu.





8.11 Tačke gledanja: osnovni položaji kamere u odnosu na subjekt (anfas, poluprofil, profil i otpozadi)

prednjeg plana. Kada je reč o pejzažima, posebnu važnost u oblikovanju pozadine ima **linija horizonta**, koja predstavlja prirodnu granicu u kadru. Njena visina i položaj utiču na to da li će slika izgledati stabilno ili dramatično.

U enterijerima gde linija horizonta nije dominantan element, kompozicija se gradi drugačije. U tom slučaju važnu ulogu preuzimaju predmeti i detalji prostora: knjiga na stolu, fotografija na zidu ili otvoren prozor mogu nositi snažnu simboliku. Način na koji se lik kreće kroz sobu, ulazi ili izlazi iz kadra, često prenosi više značenja od samog dijaloga. Treba napomenuti da prazan kadar može naglasiti usamljenost, dok gužva i zagušenost kadra detaljima, mogu stvoriti osećaj klaustrofobije ili haotičnosti.

Tačka gledanja određuje odnos kamere prema subjektu u kadru. Najčešće se razlikuju **snimci spreda**: anfas (fr. en face), poluprofil, profil i **snimci otpozadi**.

Ovaj izbor ne utiče samo na čitljivost lica ili pokreta, već i na psihološki doživljaj lika: anfas naglašava direktan odnos sa publikom, profil ističe konturu i distancu, dok snimak otpozadi može sugerisati misteriju ili izolaciju. Tačka gledanja, zajedno sa kompozicijom, oblikuje način na koji gledalac doživljava prisustvo i emotivnu ulogu lika u prostoru.

Kompozicija nije samo estetsko pitanje, već predstavlja sredstvo pripovedanja. Centralna simetrija može da naglasi zatvorenost i kontrolu, dok dijagonalna linija može da unese nemir i energiju. Način na koji su likovi raspoređeni u kadru, odnos svetla i senke ili balans između praznog prostora i akcije utiče na to kako će publika doživeti i protumačiti scenu. Ravnoteža između levog i desnog, gornjeg i donjeg dela kadra stvara harmoniju, dok njeno narušavanje može izazvati napetost ili usmeriti pažnju na određeni detalj.

Boja, svetlo i prostor kao narativni elementi

Pored kadra i pokreta, boja, svetlo i prostor imaju važnu ulogu u pripovedanju. Boja ne deluje samo estetski, već i semantički: crvena može označavati strast ili opasnost, plava – hladnoću ili distancu, zelena – mir ili nelagodnu napetost. Filmski autori često koriste kolor palete da bi definisali ton celog filma ili da bi

SAVET IZ PRAKSE

- Boja i svetlo ne samo da određuju izgled kadra, već prenose emociju i značenje, pa je njihova kontrola kako estetsko, tako i tehničko pitanje.
- Balans bele: Za realističan izgled treba koristiti merenje i zaključavanje balansa bele po sceni. Za kontrast između prostora, svesno se može ostaviti hladniji eksterijer i topliji enterijer radi izraženijeg narativnog efekta.
- Mešani izvori svetla: Ako nije moguće izjednačiti temperaturu, treba se odlučiti za onaj element koji mora izgledati prirodno (to je najčešće ton kože). Treba ukloniti svetlosne izvore koji trepere, a najtvrdje svetlo ublažiti difuzorom.
- Modelovanje lica: Za oblikovanje treba koristiti senčenje ili zadnje kontrasetvetlo za odvajanje od pozadine. Pažljivo kontrolisati refleksije (npr. naočare), pomeranjem izvora ili pozicije subjekta.
- Monitoring: Umesto oslanjanja samo na LCD ekran kamere, ekspoziciju i boju treba proveriti na histogramu, vektorskopu ili waveform monitoru. Ukoliko ovakva oprema nije dostupna, prenosni računar sa probnim kadrom i softverom za montažu može poslužiti kao praktična zamena, iako sporija.



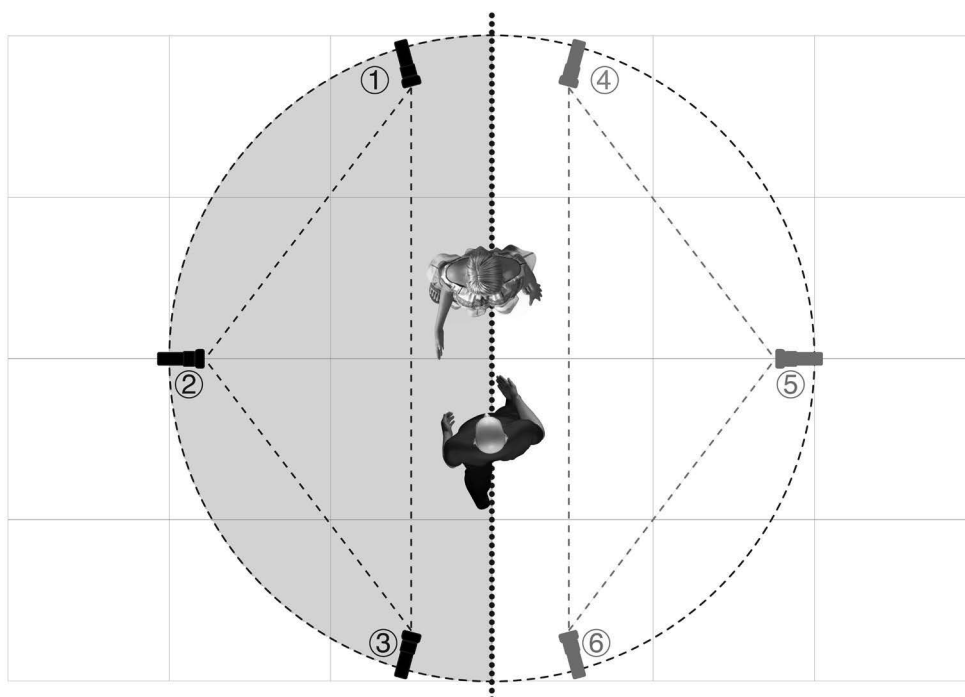
pojedine scene odvojili emotivno od drugih.

Svetlo oblikuje atmosferu i ritam, pa tako meko svetlo može stvoriti osećaj intimnosti, dok tvrdo kontrastno osvetljenje unosi osećaj drame ili misterije. Na televiziji i u digitalnim formatima svetlo ima i praktičnu ulogu: ono mora osigurati čitljivost kadra na različitim ekranima i u različitim uslovima gledanja.

Pravila kontinuiteta i prostorne orijentacije

Da bi filmski prostor bio razumljiv publici, kadrovi se ne smeju posmatrati izolovano. Svaka scena gradi se tako što se kadrovi povezuju u logičnu prostornu i vremensku celinu. Ta povezanost ostvaruje se nizom pravila koja omogućavaju da se gledaoci orijentišu u prostoru i da ne izgube osećaj kontinuiteta radnje.

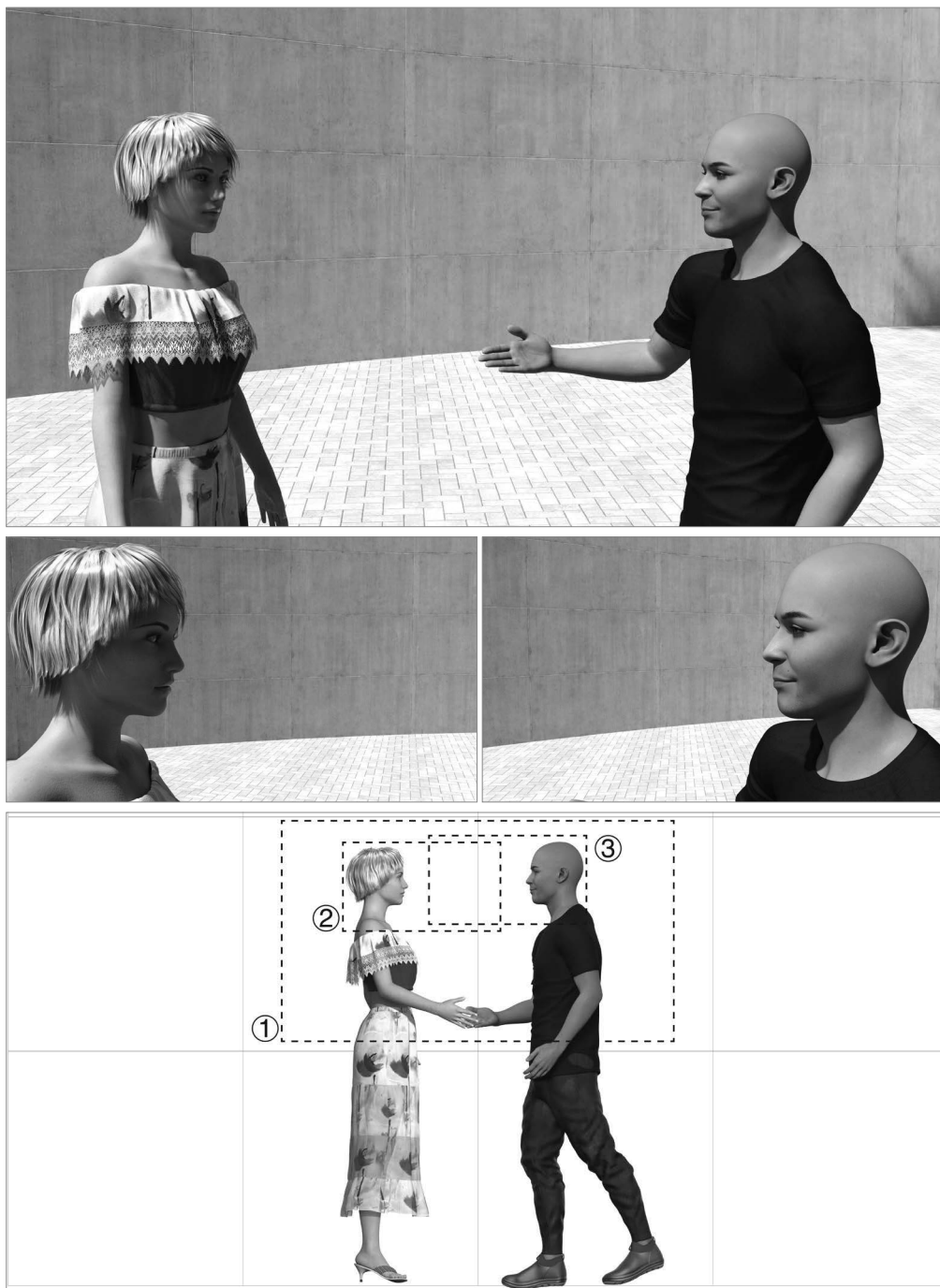
Osa akcije predstavlja zamišljenu liniju koja spaja glavne aktore ili pravac njihovog kretanja. Postavljanjem kamere sa jedne strane ose obezbeđuje se da svi planovi ostanu konzistentni – ako dva lika razgovaraju, jedan će uvek biti na levoj, a drugi na desnoj strani kadra. Ukoliko bi kamera *preskočila* osu, njihovi položaji bi se zamenili, što bi kod publike izazvalo dezorijentaciju. Upravo zato se **skok preko ose** najčešće smatra greškom, iako ga savremeni film i reklame često koriste kao stilizovano sredstvo izazivanja nelagodnosti i vizuelnog šoka.



8.12 Osa akcije: raspored dozvoljenih pozicija kamere unutar jednog polukruga tokom snimanja

Pravac pogleda još je jedno važno pravilo: kada lik gleda van kadra, publika očekuje da u sledećem kadru vidi ono što lik posmatra. Ako sagovornici gledaju

jedan drugog, njihovi pogledi moraju biti usklađeni tako da publika razume ko se kome obraća. Ukoliko pravac pogleda nije precizno usmeren, dijalog može delovati neprirodno i/ili konfuzno.



8.13 Pravac pogleda u dijaloškoj sekvenci: u zajedničkom planu (1) pogledi likova su međusobno usklađeni u prostoru, dok pojedinačni kadrovi (2–3) razlažu isti odnos kroz zasebne smerove pogleda svakog lika, u skladu sa njihovim položajem u sceni

Sličan princip odnosi se i na pravac **kretanja**: lik koji izađe iz kadra s desne strane, u sledećem kadru mora da uđe s leve, kako bi se održao osećaj kontinuiteta. Isto važi i za vozila, mase ljudi ili bilo koji objekat u pokretu. Kada kamera prati akciju, pravac kretanja postaje kriterijum montaže: kontinuitet se gradi tako da se pokret ne prekida, već se nastavlja iz kadra u kadar.



8.14 Pravac kretanja

8.14a Kretanje lika u smeru sleva nadesno, sa izlaskom iz kadra na desnoj ivici, uspostavlja jasan pravac radnje

8.14b Ulazak lika u sledećem kadru sleva i nastavak kretanja nadesno održavaju kontinuitet radnje

Da bi se obezbedila prostorna preglednost, koristi se i **generalni pravac snimanja**, glavni ugao iz kojeg se scena posmatra. On funkcioniše kao osnovna tačka orijentacije i daje publici uvid u međusobne odnose aktera i objekata. Ostali kadrovi izvode se u odnosu na taj generalni pravac na koji se publika nesvesno oslanja.

Posebno pravilo koje pomaže da se izbegne osećaj skoka u montaži jeste takozvano **pravilo 30°**. Kada se uzastopno ređaju dva kadra istog subjekta, kamera mora da promeni ugao posmatranja za najmanje tridesetak stepeni ili da značajno izmeni fokusnu daljinu i udaljenost. Ako se razlika u poziciji kamere pokaže kao premala,

rez deluje naglo i veštački, pa gledalac stiće utisak da se kadar *zaledio* ili da je došlo do greške. Uz to, važno je i pravilo poznato kao **rez na pokret**. U tom slučaju montažna granica se postavlja unutar samog pokreta, npr. lik sedi na stolici i ustaje. Kontinuitet radnje maskira rez i čini prelaz gotovo nevidljivim. U praksi je korisno snimiti istu akciju u više planova: najpre u širem kadru kao sigurnosnu varijantu, a zatim u srednjem ili krupnom planu, vodeći računa o tome da ritam i smer ostanu usklađeni. Kod dijaloga se ova tehnika dopunjuje održavanjem konzistentnog pravca pogleda i pravilnim rasporedom kamere u odnosu na osovину razgovora.

U dijaloškim scenama često se primenjuje **pravilo trougla**. Dva aktera u prostoru čine osnovicu zamišljenog trougla, dok se kamera postavlja na jedno od njegovih temena. Tri osnovna položaja omogućavaju da scena bude snimljena iz komplementarnih uglova, bez gubitka prostorne logike. Ovakav raspored daje montaži dovoljno materijala da dijalog teče prirodno, dok gledaoci uvek zadržavaju osećaj ko se nalazi levo, a ko desno.

Kada se kadrovi spajaju u montaži, veza među njima naziva se **rakord**. Da bi rez bio neprimetan, u susednim kadrovima moraju biti usklađeni položaj aktera, pravac kretanja i pravac pogleda. Ako se ti parametri naruše, publika oseća gubitak kontinuiteta i mora dodatno da se orijentiše. Zato se u praksi snimaju neutralni kadrovi, pokreti ili reakcije, kako bi olakšali prelaz između planova.

Jedan od tipičnih primera uspostavljanja rakorda je kadar reakcije. To je kratko umetnut kadar lica ili grupe koja reaguje na događaj ili dijalog. Iako često statičan, kadar reakcije ima snažan dramaturški efekat: pojačava ritam, gradi emotivni kontrapunkt ili služi kao montažni *most* između dva segmenta akcije.

Poseban oblik prostornog kontinuiteta čine približavanje i udaljavanje po osi. Kada se kamera kreće pravo ka subjektu ili se od njega udaljava, zadržava se isti pravac i osećaj prostorne logike. Time se ostvaruje prirodan prelaz iz šireg u krupniji plan ili obrnuto, što je naročito čest postupak u televizijskim prenosima, ali i u filmskim scenama gde je kontinuitet pogleda ključan.

Prethodno navedena pravila (osa akcije, pravci pogleda i kretanja, rakord i kadar reakcije), ne postoje da bi sputavala kreativnost, već da bi obezbedila da publika lako prati radnju. Tek onda kada su ta pravila jasno savladana, autor ih može svesno kršiti, koristeći ih kao dramaturško sredstvo za postizanje uznemirenosti, napetosti ili očuđavanja.

Kadriranje i raskadriranje

Kadriranje je postupak postavljanja granica filmskog kadra, određivanje toga šta će ući u sliku, a šta ostaje van nje. U praksi to znači izbor plana, rakursa, položaja kamere, kompozicije i centra pažnje. Kadriranjem se oblikuje način na koji gledalac percipira prostor i likove, jer ono određuje ne samo šta se vidi u kadru, već i kako se to vidi. Dobro kadriranje obezbeđuje preglednost i jasnoću, ali može

imati i suprotnu svrhu: stvoriti osećaj nelagode, zbunjenosti ili napetosti kada se namerno krše pravila kompozicije.

Raskadriranje je proces razlaganja zamišljene scene na pojedinačne kadrove. Ako je scenario literarni opis, a knjiga snimanja vizuelni plan, raskadriranje je trenutak u kome se radnja konkretno deli na buduće snimke: gde se postavlja kamera, koliko kadrova je potrebno i kojim redosledom ih treba snimiti, da bi se kasnije povezali u montaži. U igranom filmu to često znači razlaganje jedne scene na master kadar i niz krupnijih planova, dok u dokumentarnoj ili reportažnoj produkciji raskadriranje može biti fleksibilnije i oslanjati se na improvizaciju.

Razvoj filmskog jezika pokazuje da raskadriranje nije samo tehnički postupak, već i umetnički izbor. U klasičnom holivudskom filmu scena se snima analitički: nizom kratkih kadrova koji jasno vode gledaoca kroz radnju. Nasuprot tome, moderni filmovi često pribegavaju dugim kadar-sekvencama, gde kamera bez reza prati radnju, a dramaturgija se gradi kroz pokret unutar kadra. Oba pristupa su ravnopravna i koriste se u skladu sa umetničkom namerom i zahtevima priče.

Kadriranje i raskadriranje uvek zavise od dramaturških ciljeva:

- Da li je važno da gledalac sagleda prostor i odnose likova (širi planovi, orijentacioni kadrovi)?
- Da li želimo da naglasimo emociju lika (krupni plan)?
- Da li scena traži brzu smenu kadrova ili dug, neprekinut tok?
- Da li je cilj stvoriti osećaj realističnog toka događaja ili stilizovanog vizuelnog izraza?

U praksi, raskadriranje se realizuje kroz knjigu snimanja ili storibord, gde se svaki kadar vizuelno opisuje i prikazuje. To olakšava komunikaciju ekipe i skraćuje vreme na setu. Međutim, čak i kada je plan detaljno pripremljen, na snimanju često dolazi do improvizacije – jer stvarni prostor, glumci ili svetlo mogu zahtevati prilagođavanje plana.

Na kraju, kadriranje i raskadriranje su most između teorije filmskog jezika i prakse produkcije. Oni prevode ideju iz scenarija u vizuelne jedinice koje kamera može da zabeleži. U toj odluci (širok, uzak, statičan ili dinamičan kadar), krije se razlika između obične dokumentacije događaja i filmski promišljenog vizuelnog izraza.

U televizijskom prilogu ili dokumentarnoj formi, raskadriranje se ne svodi samo na tehničko planiranje kadrova, već na stvaranje vizuelnog materijala koji će montaži omogućiti da priča teče prirodno. Zato je važno misliti i na tzv. **pokrivalice** (eng. *B-roll*), dodatne kadrove koji ilustruju prostor, ljude i aktivnosti. Oni služe da premoste segmente intervjuja ili radnje i daju ritam montaži.

Praktično pravilo glasi: *uvek snimi više nego što se čini da je potrebno*. Ako je prostor kancelarija, osim sagovornika, treba snimiti i kadar prostorije spolja,

detalj na vratima, predmete na stolu, pogled kroz prozor. Ako je to ulica, treba snimiti prolaznike, automobile, znake ili natpise koji prikazuju atmosferu. Ukoliko se snima osoba u akciji, treba snimiti detalje ruku, nogu, izraze lica, predmete koje koristi.

U TV produkciji, posebno kada se prilog snima jednom kamerom, na montažu je potrebno misliti unapred. Ako u kadru učestvuju i voditelj i sagovornik, najčešći problem je kako dobiti dovoljno materijala da razgovor izgleda prirodno i dinamično. Pravilo je da se uvek snime i **kadrovi reakcije**: klimanje glavom, osmeh, kratak kadar sagovornika dok sluša ili voditelja dok postavlja pitanje. Ti kadrovi često se ne snimaju u realnom vremenu, već **naknadno**, posle intervjua. U montaži oni služe da se intervju skрати, kombinuju odgovori bez vidljivih rezova. Osim reakcija, korisno je zabeležiti i **neutralne kadrove sagovornika**, trenutke kada ne govori, već sedi ili gleda u sagovornika.

Postoje i druge situacije u kojima male produkcijske navike mogu značajno poboljšati kvalitet priloga:

- Intervju u pokretu – ako sagovornik hoda ili pokazuje prostor, treba snimiti i kadar njegovih nogu, ruku koje pokazuju, detalj na predmet koji objašnjava.
- Izjave na događaju – uvek treba snimiti i nekoliko sekundi ambijenta pre i posle izjave (aplauz, šum, reakcije očevidaca ili publike).
- Rad u grupi – kada ima više ljudi, a samo jedan govori, treba snimiti i one koji *samo* slušaju. Kadar publike, kolega ili porodice daje prilogu emotivnu dimenziju i razbija monotoniju.
- Situacije s puno akcije (demonstracije, sportski događaji, koncerti) – treba snimiti šire i krupnije kadrove iste radnje
- Bilo koji intervju na terenu – uvek treba zabeležiti kateveje detalje (ruke, mikrofoni, okruženje, slučajni prolaznik).

Kadar reakcije, pokrivalice, detalji i atmosferski snimci čine razliku između nezanimljivog priloga i priloga koji deluje profesionalno i uverljivo.

Vizuelno i digitalno pripovedanje

Cilj filmske i televizijske produkcije nije samo beleženje stvarnosti, već i njeno oblikovanje na način koji će doprineti tome da se priča prenese u željenom obliku. Kamera, svetlo, zvuk i prostor postaju sredstva pripovedanja, tako što usmeravaju pažnju, stvaraju emocije i grade značenje. Vizuelno pripovedanje je osnova klasičnog filma, ali sa razvojem digitalnih medija ono je dobilo i nove oblike.

Tradicionalno vizuelno pripovedanje oslanja se na planove, kompoziciju i montažu. Total uspostavlja prostor i odnose među likovima, krupni plan otkriva emociju, a pokret kamere vodi gledaoca kroz scenu. Svetlo i boja dodatno

pojačavaju značenje: hladni tonovi mogu da stvore osećaj distance ili napetosti, dok topli tonovi naglašavaju bliskost i sigurnost.

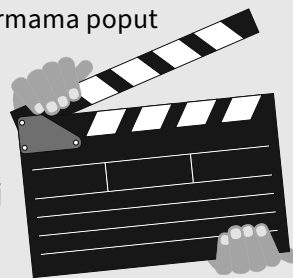
Digitalno pripovedanje proširuje ovaj jezik i prilagođava ga novim medijskim platformama. Dok je klasičan film najčešće linearan i zatvorene forme, digitalne priče često su multimedijalne, interaktivne i nelinearne. One kombinuju video sa grafikom, tekstom, animacijom, pa čak i elementima proširene (AR) i virtuelne realnosti (VR). U digitalnim formatima publika se ne zadržava samo na posmatranju, ona često učestvuje, bilo kroz komentare ili kroz mogućnost da bira tok priče.

Digitalno pripovedanje podrazumeva i prilagođavanje različitim ekranima i ritmovima gledanja. Zato se u formama namenjenim za društvene mreže često koristi brza montaža, dinamični vizuelni i grafički akcenti koji privlače pažnju odmah na početku.

Još jedna važna dimenzija digitalnog pripovedanja jesu raznovrsni kanali distribucije: ista priča može se pojaviti na različitim platformama, a autor mora imati na umu gde i u kojoj formi će priča biti predstavljena.

SAVET IZ PRAKSE

- Otvaranje biblioteke
- **Televizijski prilog** snima se jednom ili dvema kamerama, a kasnije se montira u jasnu narativnu strukturu: kadar zgrade kao orijentacija, izjave zvaničnika i posetilaca, kadar knjiga i čitaonica, reakcije dece i publike. Voditelj ili spiker daje uvod i zaključak, a prilog traje od dva do tri minuta. Pripovedanje je linearno i jasno vodi gledaoca od početka do kraja događaja.
- **Dokumentarna verzija** iste priče može trajati dvadeset minuta ili više. Ona ne prikazuje samo otvaranje biblioteke, već istražuje i širi kontekst: značaj čitanja i biblioteke u lokalnoj zajednici, istoriju zgrade, priče korisnika. Kadriranje je raznovrsnije, sa više vremena posvećenog atmosferi i detaljima. Mogu se koristiti arhivski snimci, intervjui sa stručnjacima i lične priče, čime naracija dobija dubinu i emocionalnu težinu.
- **Digitalna verzija za društvene mreže:** na platformama poput Instagrama ili TikToka, ista priča se sažima na 30–60 sekundi. Fokus je na vizuelnim signalima: dinamičan kadar knjiga, brzi rezovi publike, krupan plan osmeha deteta dok uzima knjigu. Tekst ili animirani titl objašnjava gde se događaj dešava, a dinamika montaže prilagođena je privlačenju pažnje, a ne iscrpnom informisanju.



Organizacija snimanja

Snimanje se u različitim produkcijama odvija na različite načine i uz različite nivoe složenosti. Najkompleksniji oblik predstavlja igrani film ili serija, gde je ceo proces unapred planiran kroz knjigu snimanja, scenosled, detaljne liste kadrova i precizno definisane uloge svakog pojedinca na setu. Dokumentarni i reportažni formati zahtevaju manju ekipu i veću fleksibilnost, jer se događaji ne mogu uvek predvideti i često se reaguje spontano na ono što se dešava pred kamerom. Reklame i promo filmovi s druge strane imaju kratko trajanje i vrlo jasno definisanu poruku, pa organizacija podrazumeva visoku estetsku kontrolu i usklađivanje kreativnih odluka sa zahtevima klijenta. Najbrži i najjednostavniji oblik predstavljaju televizijski prilozi i sadržaji za društvene mreže, gde se snimanje oslanja na male timove ili pojedinca, prenosnu opremu i brzu montažu. Razumevanje razlika između ovih tipova produkcija važno je da bi se uočilo zašto je upravo igrana produkcija najzahtevniji model organizacije, koji ujedno postavlja standarde za sve druge formate.

Studenti i početnici u produkciji najčešće kreću od ovih jednostavnijih formata, dok složenija organizacija igranih formi ostaje cilj ka kojem se postepeno napreduje.

Hijerarhija i raspodela zadataka na setu

Snimanje je timski rad u kojem svaka pozicija ima jasno određenu ulogu. Ukoliko hijerarhija nije definisana, lako dolazi do konfuzije i zastoja. U profesionalnim produkcijama osnovni princip je da režiser donosi kreativne odluke, a direktor fotografije i dizajner zvuka te odluke pretvaraju u tehnička rešenja. Producent ili organizator vode računa o tome da sve teče po planu i u okvirima budžeta.

Na samom setu komande se prenose posredstvom asistenata: prvi asistent režije brine o rasporedu i organizaciji, dok kamermani, električari, snimatelji zvuka i ostali članovi ekipe izvršavaju zadatke u skladu s uputstvima. Glumci ili sagovornici u dokumentarcu ne moraju da znaju celu tehničku strukturu, ali osećaju sigurnost kada vide da tim funkcioniše kao jedinstvena celina.

U manjim ekipama, iste osobe često obavljaju više funkcija. Režiser može biti i kamerman, producent može voditi i brigu o logistici i rekviziti... Iako hijerarhija u navedenom slučaju nije strogo formalna, princip je isti: mora biti jasno ko donosi odluke i ko nosi odgovornost. Time se izbegavaju situacije da više ljudi istovremeno daje različita uputstva, što lako stvara nervozu kod izvođača i zbuñjenost u radu.

Administracija i dokumentacija na setu

Tokom produkcije vodi se čitav niz izveštaja i beleški koji obezbeđuju kontinuitet i preglednost rada. U produkciji **igranih filmova i serija** dnevnik snimanja služi da se evidentira šta je snimljeno i kako, dok klapa i pripadajuće liste povezuju kadar sa scenarijem i olakšavaju montažu. Beleške o kontinuitetu čuvaju preciznost

u pogledu kostima, rekvizite i glumačkih akcija, kako bi se izbegle greške pri sklapanju scena. Zvučni izveštaji obezbeđuju da se u postprodukciji lako pronađu ispravni snimci dijaloga i ambijenta, a produkcijски izveštaji prate dnevni tok snimanja, vreme, troškove i eventualne probleme. U terenskim produkcijama dodatno se beleže vremenski uslovi i lokacije, dok kontrolne liste opreme i rekvizite osiguravaju da ništa ne bude izgubljeno ili zaboravljeno.

Svi ovi zapisi zajedno predstavljaju trag produkcionog procesa: pomažu montaži da brzo pronađe najbolje materijale, producentima daju uvid u organizaciju i budžet, a celom timu omogućavaju da snimanje teče bez konfuzije. Bez njih bi postprodukcija bila otežana, a nadzor nad tokom i kvalitetom rada znatno smanjen.

Dokumentarna produkcija nosi posebne izazove jer događaji i situacije često nisu u potpunosti predvidivi. Za razliku od igranog filma, gde je svaki kadar unapred isplaniran, dokumentarni autor mora da balansira između plana i spontanosti. Snimatelj i režiser moraju biti spremni da brzo reaguju i menjaju kadrove u skladu sa razvojem događaja na terenu. Ova fleksibilnost zahteva dodatnu tehničku spremnost: baterije i memorijske kartice uvek moraju biti pri ruci, a kamera i zvuk spremni za brzu akciju. Poseban etički izazov predstavlja granica između posmatranja i intervencije, kao i procene koliko autor sme da utiče na učesnike i da li je legitimno inscenirati određene situacije kako bi bile jasnije prikazane. Najvredniji dokumentarni materijali često nastaju u trenucima kada nema vidljivog uplitanja kamera. Međutim, autor ostaje odgovoran za način na koji će taj događaj biti interpretiran u montaži.

Produkcija reklamnih i promotivnih sadržaja značajno se razlikuje od igranih i dokumentarnih formi, jer je primarni cilj da se prenese jasna i prepoznatljiva poruka klijenta ili brenda. Svaki kadar mora biti u funkciji te poruke – od izbora glumaca i lokacije, preko kolor palete i rekvizite, do načina kadriranja i osvetljenja. Vremenski okvir je strogo definisan: reklame se obično rade u trajanju od 15, 30 ili 60 sekundi, što već u fazi snimanja zahteva izuzetno precizno planiranje ritma i montažnog kontinuiteta. Promo filmovi, iako često duži (od nekoliko do desetak minuta), takođe se oslanjaju na kratke, upečatljive scene i jasnu dramaturgiju koja vodi ka ključnoj poruci. Poseban izazov predstavlja usklađivanje kreativne vizije režisera sa zahtevima klijenta: često je potrebno naći balans između umetničkog izraza i strogo kontrolisane korporativne komunikacije.

Produkcija televizijskih priloga zahteva brzinu i efikasnost, jer se sadržaji najčešće snimaju i montiraju u istom danu. Ovde dominira ENG pristup (Electronic News Gathering) koji čini mali tim, često sastavljen od jednog snimatelja i novinara, koji na terenu pokrivaju događaj koristeći prenosnu i pouzdanu opremu. Snimanje se obavlja brzo, bez kompleksne rasvete, a fokus je na jasnom i preglednom vizuelnom prikazu situacije. Standardna struktura TV priloga uključuje kombinaciju uvodnog kadra, *pokrivalice*, izjave sagovornika i naracije novinara koja objašnjava kontekst.

Producenti i urednici često rade pod vremenskim pritiskom, pa je brzina prenosa materijala i osnovna obrada (kompresija, slanje u redakciju) deo svakodnevne prakse. Za razliku od filmskog seta, gde se greške mogu ispraviti ponavljanjem, u TV priložima svaki kadar mora biti dovoljno dobar kako bi odmah mogao da se montira.

Način na koji se vodi evidencija na snimanju direktno utiče na efikasnost postprodukcije. Pažljivo beleženje kontinuiteta, metapodataka i zvučnih izveštaja omogućava montažerima i dizajnerima zvuka da brže pronađu odgovarajuće kadrove i dijaloge, dok precizno označavanje fajlova i sistem bekapa smanjuju rizik od gubitka materijala. Čak i u manjim produkcijama, disciplina u organizaciji snimljenih podataka presudna je kako bi proces montaže tekao glatko i eventualni vizuelni efekti se mogli uklopiti bez dodatnog troška. Na taj način završava se krug između seta i postprodukcije, u kome svaka odluka donesena tokom snimanja postaje oslonac za dalji rad.

Logistika i produkioni servis

Produkcija podrazumeva i rešavanje svakodnevnih, praktičnih potreba. Transport opreme i ekipe, obezbeđivanje hrane, smeštaja, ukoliko se snimava van mesta boravka, kao i dobijanje dozvola za korišćenje javnih prostora, sve to čini produkioni servis. U profesionalnim uslovima postoji posebna funkcija organizatora snimanja koji se bavi isključivo ovim pitanjima. Iako se logistika ponekad potcenjuje, ona je često presudna: gladna ili umorna ekipa, neobezbeđene lokacije ili kašnjenja u transportu mogu ugroziti ceo produkioni dan.

Tehničko upravljanje na setu

Snimanje audio-vizuelnog sadržaja nikada se ne odvija u potpuno kontrolisanim uslovima. Bilo da je reč o igranom filmu sa velikom ekipom, televizijskom prilogu sa dvočlanim timom ili produkciji gde jedna osoba istovremeno rukuje kamerom, zvukom i svetlom, tehničko upravljanje ostaje presudan faktor koji doprinosi kvalitetu. Razlika je u stepenu kompleksnosti: dok na filmu postoji čitava hijerarhija pozicija i specijalizovanih tehničara, u manjim produkcijama isti ljudi često obavljaju više poslova, pa je disciplina, planiranje i provera još važnije. U svim slučajevima cilj je isti: obezbediti tehnički upotrebljiv i dramaturški smislen materijal.

Kontrola svetla, zvuka i slike u realnim uslovima

Retko se snima u idealnim studijskim uslovima. Najčešće se radi u realnim prostorima gde osvetljenje, akustika i okruženje nisu potpuno kontrolisani. U velikim filmskim i TV produkcijama za to postoje specijalizovani timovi koji stalno prate i prilagođavaju parametre. U dokumentarnim formama i TV priložima ekipa je često manja, pa se isti problemi rešavaju improvizacijom i brzim odlukama na terenu.

KONTROLNA LISTA PRODUKCIJA

Svetlo

- Balans bele** podešen na isti izvor svetla za sve kadrove
- Glavni **izvori svetla stabilni** (bez treperenja i promena intenziteta)
- Senke kontrolisane** (ne seku lice ili ključne delove mizanscene)
- Kod prirodnog svetla uzeta u obzir **promena položaja svetla** (sunce/oblaci)
- Kontinuitet svetla** obezbeđen između kadrova
- Rasvetna tela i kablovi **bezbedno** postavljeni i osigurani

Slika

- Ekspozicija proverena** na monitoru i histogramu / *waveformu*
- Fokus precizan**
- Balans bele** konzistentan kroz sve kadrove iste scene
- Čist kadar** od neželjenih objekata, refleksija i distrakcija
- Poštovan **montažni kontinuitet** (pravilo 180°, smer pogleda i kretanja)
- Pozicije** učesnika i rekvizita **markirane** i zabeležene
- Mizanscen i kostimi **zabeleženi** radi kontinuiteta

Zvuk

- Svi **mikrofoni** testirani pre snimanja
- Snimatelj zvuka **prati signal** u slušalicama tokom celog snimanja
- Nivoi zvuka** u optimalnom opsegu
- Snimljen **ambijentalni zvuk** prostora (30–60 sekundi)

- Provereno prisustvo **RF smetnji** (mobilni telefoni, Wi-Fi, Bluetooth)
- Postoji **rezervni mikrofoni** ili alternativni izvor zvuka

Logistika

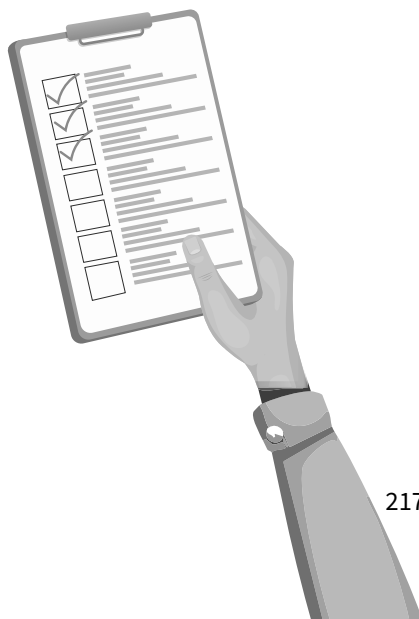
- Baterije i memorijske kartice** proverene pre početka snimanja
- Postoji **plan zamene kartica i baterija** tokom snimanja
- Snimljeni **materijali** jasno imenovani i **evidentirani**

Bezbednost

- Procena rizika** urađena
- Prva pomoć** dostupna
- Plan evakuacije** poznat ekipi
- Kontakti hitnih službi** istaknuti

Podaci i digitalna obrada na setu

- Pravila imenovanja datoteka** dogovorena
- Plan rezervnih kopija** spreman (pravilo 3–2–1)
- Eksterni diskovi** prazni (formatirani) i provereni



U produkcijama gde jedan čovek obavlja sve poslove izazov je još veći, jer istovremeno mora da prati sve parametre, zbog čega su disciplina i navika da se iznova proveravaju svi koraci od presudnog značaja.

Kod slike to znači da se ne oslanjamo samo na sopstveni osećaj, već koristimo referentni monitor i merače (histogram, *waveform*...). Kod svetla se ne gleda samo na osvetljenost subjekta, već i na ravnotežu boja. Kontrola zvuka zahteva posebno strpljenje: u dokumentarcu ili TV prilogu iznenadna buka (automobil, vetar, prolaznik) lako može uništiti kadar, pa je neophodno ponoviti snimanje.

U realnim uslovima rešenje često nije u savršenstvu, već u improvizaciji, pomeriti mikrofona bliže ako je buka prejaka, promeniti ugao snimanja ako je pozadinsko svetlo prejako, zamoliti prisutne za par minuta tišine. Ključno je da kameraman i snimatelj zvuka (ili jedna osoba u malim produkcijama) odmah signaliziraju problem režiseru, producentu ili novinaru, jer nijedna glumačka izvedba ili izjava sagovornika nije vredna ako je tehnički neupotrebljiva.

Pre svakog snimanja rade se tehničke probe: test zvuka, test kadra i test svetla. U velikim produkcijama to znači koordinaciju celog tima, dok u manjim i samostalnim produkcijama predstavlja rutinsku samoproveru snimatelja. **Set check** podrazumeva da svi ključni elementi budu spremni pre nego što se kaže **akcija**, čime se smanjuje rizik od toga da zabeleženi materijal ima u sebi tehničke greške.

Snimanje zvuka na setu

Zvuk je sastavni deo produkcije i mora se tretirati ravnopravno sa slikom. Na setu je važno da mikrofona bude pravilno postavljen, da se obezbedi monitoring tokom snimanja i da se zabeleži ambijentalni zvuk radi lakše montaže. Tehnička rešenja, tipovi mikrofona i sistemi snimanja obrađuju se u **Poglavlju 5: Osnove video i audio tehnologije u produkciji**, ali je važno naglasiti da bez koordinacije kamere, svetla i zvuka ne može nastati upotrebljiv snimak. Produkcijski ritam zato podrazumeva jasnu komunikaciju između snimatelja slike i snimatelja zvuka, jer se kadar ne smatra uspešno snimljenim ukoliko oba segmenta nisu zabeležena kvalitetno.

Praktične metode za održavanje ritma i discipline snimanja

Ritam snimanja zavisi od poštovanja osnovnih pravila: plana rada u velikim ekipama, jednostavne liste kadrova u manjim; klapa i tišina na setu za disciplinu; jasna komunikacija signala **akcija**. U malim produkcijama to znači da ekipa sama sebi mora biti *organizator* i da se snima tek kada su svi aspekti provereni. Studenti bi trebalo da usvoje naviku da i najmanje snimanje tretiraju sa istom ozbiljnošću kao profesionalni set, jer je takva disciplina ono što pravi razliku u kvalitetu.

Snimanje je najintenzivniji deo produkcije, vreme brzo protiče, ljudi se umaraju,

a budžet ne dozvoljava beskrajna ponavljanja. Zato se koriste pravila koja osiguravaju ritam i disciplinu:

- Dnevni plan – dokument sa preciznim rasporedom scena, lokacija, glumaca i opreme za taj dan.
- Klapa – početni signal za svaki kadar. Ona ne služi samo za sinhronizaciju slike i zvuka, već i za disciplinu: to je trenutak kada se svi utišaju i fokusiraju.
- Tišina na setu – osnovno pravilo koje obezbeđuje da se snimak ne uništi pozadinskom bukom i da glumci ili sagovornici budu koncentrisani.

Za male ekipe posebno je važno da se razvije osećaj odgovornosti: svi rade više poslova, pa lako dolazi do dezorganizovanosti, ako se pravila discipline zanemare. Principi rada su isti na svakom setu: malom ili velikom (i skupom), treba poštovati vreme, snimati kada je sve spremno i svaku odluku komunicirati jasno. Takve navike čine razliku između improvizovanog i profesionalnog rada.



8.15 Filmska klapa

Sigurnosne kopije, bekap materijala i kontrola kvaliteta

Jedan od osnovnih principa profesionalne produkcije glasi: ako materijal ne postoji na dve različite lokacije, ne postoji uopšte. *Backup* ili rezervna kopija materijala pravi se tokom samog snimanja: kopiranje kartica na najmanje dva hard diska ili servera, označavanje foldera i scena, vođenje evidencije. Time se eliminiše rizik od gubitka snimljenog materijala, što je posebno važno kod dokumentarnih i reportažnih formi, gde se snimljeni trenutak ne može ponoviti.

U malim produkcijama sistem bekapa može izgledati jednostavno: jedna osoba preuzima odgovornost da, čim se završi snimanje scene, kartice prebaci na laptop i dva eksterna diska. Kartice se ne formatiraju dok se ne proveri da li je moguće otvoriti snimljene fajlove. Evidencija se vodi u najjednostavnijoj formi, u tabelama (Sheet ili Excel) i sa napomenama o tome koji su dublovi najbolji.

U velikim produkcijama za taj posao postoji poseban član ekipe – DIT (*Digital*

Imaging Technician). Njegova uloga je da preuzme snimke sa kamere, napravi sigurnosne kopije na više mesta (diskovi, LTO trake, serveri u oblaku), proveri integritet fajlova i pripremi materijal koji se može odmah pregledati i podeliti sa montažerom ili producentom. DIT takođe vodi precizne izveštaje o svakoj kartici, kameri i podešavanjima, što kasnije omogućava da se montaža i postprodukcija odvijaju bez rizika.

Nikada se ne treba oslanjati na jednu kopiju i uvek treba voditi makar najosnovniji log, jer se time razvija profesionalna disciplina koja čini razliku između amaterskog i ozbiljnog rada.

Pored samog bekapa, neophodna je i kontrola kvaliteta (eng. *Quality Control*) neposredno na setu. Posle dobrog dubla poželjno je pustiti snimak od 5–10 sekundi sa zvukom, kako bi se proverili fokus, eventualno klipovanje (preekspozirani delovi vidljivi na vejevformu), šumovi ili brum u zvuku, kao i neplanirani odsjaji ili mikropokreti kamere. Ako postoji i najmanja sumnja u kvalitet snimka, kadar se ponavlja dok su svi članovi ekipe na setu fokusirani na taj deo snimanja. Dosledno imenovanje kartica i diskova (npr. PROJ_SCENA_KADR_TAKE_KAM), njihovo pravilno obeležavanje i vođenje loga sprečavaju zabunu i gubitak kontinuiteta. Po pravilu, materijal se duplira pre nego što se set napusti, proverava se integritet fajlova, a kada je moguće radi se dodatna verifikacija pregleda reprezentativnih kadrova na laptopu.

Bezbednost i sigurnost na setu

Snimanje audio-vizuelnih sadržaja podrazumeva korišćenje tehnički zahtevne opreme i prisustvo velikog broja ljudi na ograničenom prostoru, zbog čega bezbednost na setu zauzima posebno mesto u produkcionim standardima. Električni kablovi, reflektori i drugi potrošači struje moraju biti pravilno obezbeđeni kako bi se izbegle nezgode, a instalacije zaštićene od pregrevanja ili mehaničkih oštećenja. Rad sa kranovima, dronovima ili stabilizatorima nosi dodatne rizike, zbog čega njihove zone rada treba da budu naznačene i saopštene članovima ekipe. Posebnu pažnju zahteva snimanje sa kaskaderima, specijalnim efektima ili pirotehnikom, gde se angažuju stručne osobe i poštuju propisi o zaštiti od požara i povreda. Producent i šef snimanja odgovorni su za upoznavanje svih članova ekipe sa pravilima bezbednosti pre početka rada, a u profesionalnoj praksi se sve češće zahteva i prisustvo koordinatora bezbednosti koji vodi računa o svim aspektima sigurnosti tokom snimanja.

KONTROLNA LISTA

BACKUP I INTEGRITET SNIMLJENOG MATERIJALA

Naziv projekta: _____

Lokacija: _____

Datum i vreme: _____

Organizacija i odgovornost

- Određena je **odgovorna osoba** za preuzimanje i bekap materijala
- Pravila imenovanja** fajlova i foldera dogovorena su unapred i poznata ekipi

Backup snimljenog materijala

- Memorijske kartice** se prazne tek nakon potvrđenog bekapa
- Materijal je kopiran** na najmanje dva fizički odvojena medija (disk / server)
- Diskovi i kartice** se ne čuvaju na istom mestu
- Folderi** su jasno i dosledno organizovani
- Kartice nisu formatirane** dok se ne potvrdi ispravnost kopije

Provera integriteta fajlova (QC zapisa)

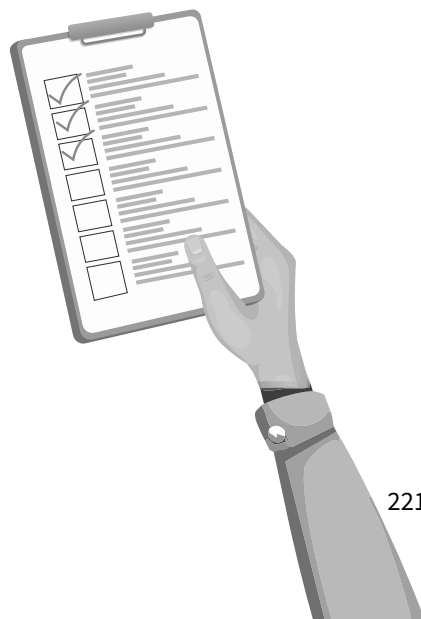
- Provereno je da se snimljeni **fajlovi ispravno otvaraju** sa bekap lokacija
- Pregledani su reprezentativni kadrovi** (slika i zvuk) nakon kopiranja
- Nisu uočeni tehnički problemi** (oštećeni fajlovi, prekidi snimka)

Evidencija i kontinuitet

- Vodi se osnovni **log snimljenog materijala** (scene, kadrovi, najbolji dublovi)
- Kartice i diskovi** su jasno obeleženi i numerisani
- Evidencija** omogućava lako snalaženje u materijalu tokom montaže

Završna provera pre napuštanja seta

- Sav snimljeni materijal je **dupliran**
- Potvrđeno je da se fajlovi mogu **otvoriti i pregledati**
- Backup** je završen pre nego što se set napusti



Specifične produkcijske situacije

Pored standardnog igranog ili dokumentarnog snimanja, postoje i brojni scenariji koji zahtevaju posebne organizacione i tehničke postupke.

Intervjui

Intervju je jedan od najčešćih formata, koji na prvi pogled deluje jednostavno, ali u praksi donosi niz izazova.

- Kadar i pozadina – sagovornik ne treba da bude postavljen neposredno uz zid. Poželjno je obezbediti dubinu prostora, kontrolisati pozadinu i izbegavati vizuelni šum u kadru.
- Svetlo – blago modelirano osvetljenje (glavno, dopunsko i zadnje) daje prirodan izgled. Kada dodatna oprema nije dostupna, dovoljan je položaj sagovornika bočno uz prozor, uz reflektujuću površinu kao ispomoć.
- Zvuk – lavalier mikrofoni najčešći je izbor, a obavezno je snimanje i zvuka ambijenta.
- Kontakt sa sagovornikom – pogled sagovornika usmerava se ili ka voditelju ili ka kameri, u zavisnosti od formata.

Podkasti/studijska snimanja razgovora

Podkast je oblik razgovora sa naglaskom na kontinuitet i kvalitet zvuka.

- Zvuk – prioritet je kvalitetan snimak, najčešće kondenzatorskim mikrofonom sa pop-filterima (za podkast), u prostoriji sa osnovnom akustičnom obradom.
- Kamera – koristi se jedna (širi kadar) ili više njih (krupni plan sagovornika ili dvoplan, za dva gosta).
- Kadar i montaža – montažer menja planove u skladu sa ritmom razgovora, pa je potrebno obezbediti dovoljan broj različitih kadrova.
- Atmosfera – vizuelni stil može biti opušteniji, sa rekvizitima koji doprinose intimnijem odnosu sa publikom.

Hroma-ki i LED Volume ekrani

Kod hroma-ki tehnike snimanje se obavlja ispred jednobojne pozadine (zelene ili plave) koja se kasnije zamenjuje digitalnom slikom ili 3D scenom.

- Svetlo – pozadina mora biti ravnomerno osvetljena, bez senki i prelaza. Subjekt se osvetljava odvojeno. Kada se koristi zelena pozadina, preporučuje se upotreba blagog magenta filtera na kontra svetlu, čime se neutrališe zeleni odsjaj na ivicama subjekta.
- Odvajanje subjekta – kontra zadnje svetlo pomaže pri odvajanju i sprečava prosipanje boje.

- Kostim – garderoba sagovornika mora biti odabrana tako da ne sadrži boju pozadine.
- LED Volume ekrani – umesto hroma-kija koriste se veliki LED ekrani sa projekcijom digitalne scene. Prednost je realno osvetljenje na glumcima i rekvizitima, uz prirodniju interakciju kamere i prostora.

Akcione kamere i sportovi

Akcione kamere postale su standard u sportskim i reportažnim sadržajima, omogućavajući subjektivne i tzv. *hero* kadrove.

- Montaža i nosači – postavljaju se na kacigu, bicikl, automobil ili dron, što obezbeđuje uglove koje standardne kamere ne mogu da postignu.
- Ograničenja – mali senzor, ograničena kontrola svetla i zvuka zahtevaju dodatne mikrofone ili eksterni snimak.
- Upotreba filtera – na jakom suncu preporučeni su ND filteri, a sočiva ne smeju imati tragove vode, blata ili prašine.
- Sportske produkcije – kombinuju statične kamere (širi kadrovi), pokretne kamere (stedikem, dron) i akcione kamere, uz pažljivo planiranje kontinuiteta i pokrivenosti prostora.

Produkcija uživo s više kamera

U produkciji uživo koristi se kombinacija master kadra i dodatnih kamera.

- Režija uživo – režiser bira kadrove u realnom vremenu.
- Sigurnosni kadar – jedna kamera treba uvek da ima sigurni kadar na koji se može preći u svakom trenutku.
- Snimanje – svaki signal se snima odvojeno, uz paralelni snimak montiranog događaja.
- Sinhronizacija – obezbeđuje se pomoću tajmkoda sistema ili klape.
- Redundansa – rezervna oprema (kamere, audio sistemi) neophodna je da bi događaj mogao nesmetano da se nastavi u slučaju kvara/prekida.
- Probe – generalne probe pre događaja su obavezne.

Snimanje muzičkih spotova

Muzički spot kombinuje umetnički i promotivni karakter.

- Koncept i stil – moraju odgovarati muzičkom žanru i imidžu izvođača. Spot može biti narativan, performativan ili apstraktan.
- Svetlo i estetika – često se koristi stilizovano osvetljenje, dim, stroboskopi ili neonske boje, uz kontrolu ekspozicije i kontinuiteta.
- Montažni ritam – rezovi prate muzički tempo, pa se scene snimaju iz više uglova.

- Praktična rešenja – u manjim produkcijama koriste se improvizovani svetlosni i scenski efekti.

Snimanje koncerata

Koncerti kombinuju elemente događaja uživo i produkcije s više kamera.

- Kadrovi – osnovu čine široki kadrovi scene, krupni planovi izvođača, kadrovi publike i detalji muzičkih instrumenata.
- Zvuk – koristi se miks koji najčešće obezbeđuje ekipa koja se bavi ozvučavanjem koncerta, u kombinaciji sa ambijentalnim mikrofonom.
- Organizacija – dogovor sa izvođačima i tehničarima obuhvata kretanje po bini, planiranje ključnih pesama i eventualnu upotrebu kрана, drona ili stedikema.
- Sigurnosni kadar – u manjim timovima jedna kamera beleži celu scenu, dok druge pokrivaju detalje.

Vizuelni efekti na setu (VFX)

Planiranje vizuelnih efekata počinje još na setu.

- Markeri za praćenje pokreta – postavljaju se na pozadinu radi lakše obrade u postprodukciji.
- HDR fotografije scene – obezbeđuju realno rekreiranje svetlosnih uslova.
- VFX supervizor – neophodan je makar u minimalnom obimu, kako bi se obezbedila kontrola kontinuiteta i tehnička pripremljenost materijala.

Konferencije i panel diskusije

Konferencije i panel diskusije zahtevaju kombinaciju snimanja govornika i dodatnog materijala (*pokrivalica*).

- Zvuk – svaki govornik mora imati poseban mikrofom.
- Vizuelni materijal – prezentacije i grafike zahtevaju paralelni video signal ili kontrolisano snimanje projekcionog platna posebnom kamerom.
- Kontakt sa publikom – pravac pogleda definiše se unapred (ka publici ili moderatoru).
- *Pokrivalice* – obuhvata dolazak učesnika, registraciju, neformalne susrete, reakcije publike i detalje brendiranja (ukoliko su dozvoljeni za emitovanje).

Ograničenja budžeta i improvizacija

U praksi, retko kada postoji *dovoljno* novca. Budžetska ograničenja dovode do toga da se scene kombinuju, skraćuju ili rešavaju jednostavnije nego što je prvobitno bilo planirano. Improvizacija je zato ključna veština: reflektor se može zameniti običnom lampom uz difuzor od papira za pečenje, stativ se može

improvizovati od stabilne površine, a *pokrivalice* se mogu snimiti naknadno i umetnuti da zamaskiraju tehničke ili montažne nedostatke. Ipak, improvizacija ne znači neodgovornost – ona podrazumeva da se problem reši kreativno, ali tako da ne ugrozi kvalitet ni sigurnost ekipe.

Odnos između umetničke vizije i tehničke realnosti

Režiser i direktor fotografije često imaju viziju toga kako scena treba da izgleda – dramatično osvetljenje, pokret kamere u kontinuitetu, specifičan kadar iz *nemogućeg ugla*. Ali tehnička realnost postavlja granice: prostor je mali, kamera ne može da se postavi, zvuk se reflektuje o zidove, oprema ne podržava željeni format. Profesionalizam podrazumeva sposobnost da se umetnička ideja prevedu u produkcijski izvodivu ideju – da se pronađe kompromis između željenog i mogućeg. Najbolji rezultati nastaju kada ograničenja inspirišu kreativnost: umesto kрана – ruka i improvizovani stedikem; umesto deset izvora svetla – jedan prozor i pažljivo kadriranje.

Rad sa osobama ispred kamere

Uspeh svake produkcije u velikoj meri zavisi od toga kako se radi sa ljudima koji se nalaze ispred kamere. U slučaju filma ili serije, režiser ima zadatak da glumcima objasni kontekst scene, da vodi njihov ritam igre i da usklađuje njihove interpretacije sa vizuelnim planom snimatelja. U dokumentarnim i reportažnim



8.16 Snimanje sa decom: povećani zahtevi u planiranju i fleksibilnosti tokom rada na setu

formatima, učesnici često nisu profesionalni glumci, zbog čega je važno stvoriti atmosferu poverenja i opuštenosti, kako bi se dobile prirodne reakcije. Rad sa decom ili velikim grupama zahteva dodatnu pažnju i planiranje, jer se reakcije teško mogu kontrolisati, a improvizacija postaje deo kreativnog procesa.

Za većinu ljudi biti ispred kamere nije prirodno stanje. Čak i oni koji su u svakodnevnom životu elokventni, opušteni i samouvereni, pred objektivom mogu da izgube sigurnost, zaborave rečenicu, izgube boju u glasu ili se ukoče. Zadatak ekipe jeste da omogući da se osoba koja je pred kamerom ne oseća kao da je na policijskom ispitivanju.

Priprema osobe za snimanje počinje mnogo pre nego što se kamera uključi, ali ovde govorimo o trenutku neposredno pred snimanje, kada je sagovornik ispred objektiva. Kratak, topao i ličan **razgovor pre snimanja** jeste ono što je tada poželjno. Čovek koji se oseća poštovanim i značajnim, lakše se *otvara*. Dovoljno je nekoliko minuta da se osoba navikne na prostor, glas ekipe i ritam komunikacije. Međutim, kod ljudi koji nisu navikli da govore pred kamerom, postoji opasnost da *potroše* najbolje rečenice tokom pripreme, dok je kamera još ugašena. U tom slučaju, kada snimanje počne, oni ili ponavljaju to što su već rekli bez svežine, ili pokušavaju da govore isto na silu, što može delovati neiskreno.

Šta reći pre snimanja?

- Sagovorniku treba objasniti šta će se dešavati, koliko dugo traje snimanje, gde da gleda i kada da govori.
- Sagovorniku treba dati jasnu fizičku poziciju, gde da stoji ili sedi, kako da drži ruke.
- Ako osoba deluje stegnuto, pitaj: *Da probamo prvo jedan test kadar, ovo se ne snima ozbiljno.*
- Podsetiti da nije greška ako nešto pogreši, svaka rečenica može se ponoviti (ne važi u živom prenosu).
- Ohrabri ih da montaža može da pomogne: *Sklopićemo najbolje delove, ne mora sve da bude savršeno.* Kad osete da imaju prostor za grešku, ljudi pričaju otvorenije.

Šta nije dobro reći pre snimanja, jer često izaziva kontraefekat?

- *Pazi da ne zaboraviš,*
- *Gledaj u kameru,*
- *Nemoj da se zbuniš,*
- *Ponovi baš isto,* umesto toga bolje je podstaći sagovornika da to kaže iznova *na svoj način.*

Problemi pred kamerom

Uprkos dobroj pripremi i opuštenoj atmosferi, određeni problemi se ponavljaju kada ljudi stanu pred kameru. Razumevanje tih situacija i spremnost da se na njih reaguje nenametljivo i konstruktivno čini razliku između uspešnog snimanja i onog koje daje polovične rezultate.

Ukočenost, kada osoba zaboravi šta da kaže, ima *prazan pogled*, ili ne zna kako da postavi telo. Ovo je najčešći problem – osoba počinje da govori, ali glas postaje slab, pogled luta, ne zna kako da postavi ruke, a svaka rečenica zvuči kao da je izgovorena s naporom. Iako osoba zna šta želi da kaže, njeno telo i lice to ne odražavaju.

Kako reagovati? Ne treba nikako reći *deluješ ukočeno*, jer će to samo pojačati negativan efekat, već treba predložiti probni kadar: *Hajde da uradimo jednu probu, samo da proverimo svetlo i zvuk*. Potrebno je dati jasan fizički okvir: *Možeš da staviš ruke na sto ili u krilo, to odmah smiruje pokret*. Treba pitati: *Da li ti prija ova stolica/položaj?* što je sugestija osobi da se udobno namesti.

Prepričavanje, ukoliko osoba govori napamet naučen tekst, gubi se spontanost. Posebno kod sagovornika koji žele da *odrade intervju kako treba*, često se dešava da govore kao da čitaju PR saopštenje: ritam je ravan, nema lične boje u glasu, rečenice su opšte i monotone.

Kako reagovati? Treba postaviti lično potpitanje: *Kada si to prvi put osetio/la?* Ili prekinuti takav odgovor i pitati: *Kako bi to rekao/la nekome bliskom, ne meni?*. Treba ohrabriti *lični jezik*: *Ne mora da bude savršeno, bolje je da bude autentično tvoje*.

Ukoliko osoba treba da ponovi nešto što je rekla dok kamera nije snimala, ne treba tražiti da ponovi identično već predložiti: *To što si sad rekao/la, bilo je baš jako, hajde da probamo još jednom, ali ne mora tim rečima*.

Problem suprotan od ukočenosti je **preterana opuštenost**. Ogleda se u tome da osoba postane previše opuštena i skrene izlaganje sa teme. Osoba koja je previše pričljiva, širi priču, ide u digresije, koristi neprimerene izraze, psuje, pravi šale koje kvare ton projekta, pa čak zaboravi gde je počela.

Kako reagovati? Osobu ne treba prekinuti odmah (ako nije živi prenos), jer se delovi snimljenog materijala možda mogu iskoristiti, ali kada završi misao, treba reći: *To je bilo zabavno, ali hajde još jednom, da probamo fokusiranje*. Ukoliko se isuviše udaljava od teme treba potpitanjem govornika vratiti ka suštini: *A šta ti je tu bilo najvažnije?* ili *Šta bi želeo/la da publika zapamti od toga?*

Rad sa decom i starijima

Rad sa decom i starijima zahteva dodatnu pažnju, strpljenje i prilagođavanje tempa rada. Obe grupe mogu dati autentičan, dirljiv i dragocen sadržaj, ali samo

ako im se pristupi s razumevanjem i poštovanjem njihovih osobina.

Deca retko reaguju *na komandu*, pogotovo kada osete da su u centru pažnje. Najčešći izazovi su to što brzo gube koncentraciju, sklonost imitiranju odraslih, kao i nepredvidivo ponašanje pred kamerom.

Kako raditi s decom? Ne treba im previse objašnjavati, bolje im je pokazati: *Hajde da pričamo kao kod kuće*. Treba ih uključiti u rad: pokazati im mikrofona, pustiti ih da vide kadar, zbog čega će se osetiti uključeno, a ne ugroženo.

Ukoliko je moguće, decu treba snimati iz više kratkih delova s pauzama. Treba nagraditi njihovu pažnju, a ne nastup: *Bravo što si sedeo/sedela tako lepo!*, to gradi osećaj postignuća.

SAVET IZ PRAKSE

- Korisne rečenice za rad s osobom ispred kamere **pre** snimanja:

Nema žurbe, samo želim da se ti osećaš prijatno.

Kad god budeš spreman/spremna – samo mi kaži.

Ovo snimamo lagano, može i više puta ako treba.

Kamera snima, ali mi ovde samo razgovaramo.

Prva verzija je za zagrevanje – ne moraš da razmišljaš kako će zvučati.

- Korisne rečenice **tokom** snimanja:

To što si rekao/la je baš dobro – hajde da pokušamo još jednom, još opuštenije.

Super zvuči, ali ako ti je lakše – reci to kao da pričaš s prijateljem.

Možeš slobodno da napraviš pauzu ako zatreba.

Hajde da ovo sad kažemo bez žurbe, kao da nikuda ne žurimo.

Bilo je super, sad može još jednom slično, samo da imamo rezervnu varijantu.

- Šta reći **nakon** snimanja?

Odlično si to uradio/la – mnogo hvala.

Imamo odličan materijal – sve sitnice ćemo lako srediti u montaži.

Bilo je baš prirodno – to najviše i volimo da čujemo.

Zvučalo je iskreno, a to se najviše ceni pred kamerom.



Starije osobe često osećaju odgovornost da *ne pogreše*, pa ih posebno treba uveriti da postoji više *tačnih* načina da kažu šta žele. Ponekad se ustručavaju, jer im se ne dopada kako izgledaju na ekranu ili su zabrinuti zbog govora.

Treba im davati jasno uputstva, ali bez korišćenja stručne terminologije, na primer: *Samo gledajte u mene i govorite kao da pričamo kod kuće*. Starijima treba omogućiti da sednu, da budu stabilni i da imaju dobru rasvetu. Takođe, treba imati razumevanja za slušne i govorne poteškoće i pažljivo i bez nervoze ponoviti pitanje.

Pravni i etički okvir

Rad na setu ne podrazumeva samo tehničku preciznost i estetske odluke, već i način na koji se postupa sa učesnicima procesa. Svaki projekat uključuje međuljudske odnose, bilo da je reč o profesionalnim glumcima, sagovornicima u dokumentarcu ili slučajnim učesnicima u reportaži. Etika i profesionalna praksa obezbeđuju okvir u kojem se gradi poverenje, čuva dostojanstvo svih učesnika i održava kredibilitet produkcije. Upravo iz tog razloga, jedan od ključnih aspekata etičkog delovanja jeste način rada sa osobama koje se nalaze ispred kamere.

Etičko postupanje tokom snimanja

Snimanje nije samo tehnički i umetnički proces, već i društveni čin koji direktno utiče na ljude u kadru i oko njega. Zbog toga etičko postupanje zauzima centralno mesto u profesionalnoj produkciji.

Na filmu i televiziji, pre početka snimanja obavezno je pribaviti **saglasnost** glumaca, izvođača, statista i svih učesnika. Ako se snima u javnim prostorima, mora biti jasno označeno da je u toku produkcija, a slučajni prolaznici koji uđu u kadar imaju pravo da traže uklanjanje svog lika iz finalnog sadržaja ako nisu dali dozvolu. Posebno su osetljivi slučajevi snimanja dece i maloletnih osoba, gde je potrebna pismena saglasnost roditelja ili staratelja. U informativnim emisijama i dokumentarnim sadržajima etika nalaže da se sagovornici ne obmanjuju o svrsi i načinu korišćenja snimka. Manipulisanje montažom koje menja smisao izjava smatra se ozbiljnim kršenjem profesionalnih standarda.

Na društvenim mrežama etičke dileme postaju još vidljivije. Kratki video formati često se snimaju i objavljuju u realnom vremenu, pa saglasnost učesnika može izostati. Snimanje i deljenje tuđeg lika bez dozvole, naročito u situacijama koje mogu kompromitovati osobu, predstavlja ne samo etički problem nego i potencijalno kršenje Zakona o zaštiti podataka o ličnosti. Poseban problem su formati *skrivena kamere*, gde učesnici nisu obavesteni da su snimani. Iako privlače pažnju publike, profesionalna praksa ih u najvećoj meri odbacuje, jer se zasnivaju na narušavanju privatnosti i dostojanstva pojedinaca.

Profesionalna produkcija podrazumeva: **transparentnost** (svako zna zašto i kako se snima), **saglasnost** (saglasnost učesnika) i **odgovornost** (autori stoje iza načina na koji je materijal korišćen).

Na kraju, etika u produkciji ne treba da se posmatra kao spoljašnji dodatak radu, već kao sastavni deo kreativnog procesa. Kada se ljudi ispred kamere osećaju poštovano i imaju poverenje u autore, rezultat je uvek ubedljiviji i autentičniji. Profesionalna praksa podrazumeva ravnotežu između tehničke veštine, umetničke vizije i ljudske odgovornosti – upravo ta ravnoteža obezbeđuje dugoročni kredibilitet svake produkcije.

Snimanje predstavlja samo jednu fazu složenog procesa u nastanku audio-vizuelnog dela. Kvalitet i organizovanost tokom produkcije presudno utiču na dalji tok rada: pravilno osvetljen kadar, jasan i čist zvuk, kao i kontinuitet slike i zvuka značajno olakšavaju montažu i završne obrade materijala. Svaka tehnička greška ili nedostatak sa seta u postprodukciji zahteva dodatno vreme, dodatna sredstva i često kompromisna rešenja. Zbog toga se produkcija i postprodukcija posmatraju kao povezane faze istog procesa, gde pažljivo planiran i precizno izveden snimak čini stabilan temelj za kreativnu i tehničku nadogradnju u montaži, kolor korekciji i dizajnu zvuka.

Pitanja za proveru znanja

1. Šta je faza produkcije u audio-vizuelnom procesu?
2. Koja je osnovna razlika između preprodukcije i produkcije?
3. Koja je ključna uloga režisera tokom produkcije?
4. Kako se obezbeđuje kontinuitet tokom snimanja?
5. Šta je kadriranje i koja je njegova osnovna funkcija u filmu i videu?
6. Koji su ključni parametri kadra koji se definišu prilikom kadriranja (plan, ugao snimanja, objektiv, pokret kamere)?
7. Šta je raskadriranje i po čemu se razlikuje od kadriranja?
8. Koja je razlika između plana i rakursa?
9. Šta je osnovna funkcija pokreta kamere u naraciji?
10. Kada se koristi statična, a kada dinamična kamera?
11. Koji su osnovni tipovi pokreta kamere?
12. Šta je centar pažnje u filmskom kadru i na koji način se obezbeđuje njegova čitljivost?
13. Koja je razlika između zatvorene i otvorene kompozicije kadra?

14. Kako kretanje centra pažnje utiče na tehniku fokusiranja tokom snimanja?
15. Koji elementi mizanscena utiču na kompoziciju kadra?
16. Kako se tehnikama snimanja obezbeđuje materijal koji će u montaži biti funkcionalan?
17. Šta obuhvata *set check* i zašto je važan?
18. U čemu se ogleda razlika u radu sa svetlom između studijskog i terenskog snimanja?
19. Zašto se snima ambijentalni zvuk pre i posle dijaloga?
20. Koje su osnovne mere bezbednosti na setu pri radu sa svetlom i kablovima?
21. Šta je DIT?
22. U čemu se razlikuje organizacija snimanja u studiju i na terenu?

Literatura

- Arnheim, Rudolf** – *Film as Art*, Berkeley / Los Angeles: University of California Press, 1957.
- Blok, Bruce** – *The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV, and Digital Media*, Burlington: Focal Press, 2008.
- Bordwell, David, Kristin Thompson** – *Film Art: An Introduction*, New York: McGraw-Hill, 1979.
- Filmska enciklopedija*, Zagreb: Jugoslavenski leksikografski zavod „Miroslav Krleža“, 1986–1990.
- Leksikon filmskih i televizijskih pojmova*, Beograd: Fakultet dramskih umetnosti, 1993.
- Omon, Žak, Alen Bergala, Mišel Mari, Mark Verne** – *Estetika filma*, Beograd: Clio, 2006.
- Rabiger, Michael** – *Directing the Documentary*, 7th ed., New York / London: Routledge, 2020.
- Weston, Judith** – *Directing Actors: Creating Memorable Performances for Film and Television*, Studio City: Michael Wiese Productions, 1996.

9

Postprodukcija

Sadržaj i cilj poglavlja

Ovo poglavlje mapira tok postprodukcije od prvog uvoza materijala do finalnog mastera. Ono objašnjava kako se materijal verifikuje i organizuje, kako se sinhronizuju slika i zvuk i zašto se koriste *proxy* fajlovi radi brzine i stabilnosti rada. Objašnjene su osnovne montažne tehnike, značaj montaže kontinuiteta, ali i diskontinuiteta. Razrađene su faze montaže i praktična organizacija u tajmlajnu uz upotrebu traka, zatim osnove audio montaže i priprema za miks, te uloga grafike, titlova i osnove vizuelnih efekata. Poglavlje objašnjava korekciju boje, standarde, proveru kvaliteta i postupak prelaska u onlajn fazu i pravljenje mastera. Objašnjeni su principi zajedničkog rada na projektu kao i verzionisanje. Na kraju poglavlja kritički se razmatraju savremene AI prakse u postprodukciji, kao pomoćni alati čiji se rezultati moraju proveravati. Poglavlje jasno vodi čitav proces prema narednom poglavlju o distribuciji i arhiviranju.

Cilj je da se čitaocu pruži celovit okvir postprodukcije: da razume logiku koraka, stekne radne navike za uredan i ponovljiv proces, savlada osnovne postupke montaže slike i zvuka, upozna se sa principima rada sa korekcijom boja i kontrolom kvaliteta, te da zna kako se projekat priprema za miks i finalizaciju.

Postprodukcija predstavlja završnu i često najdužu fazu u stvaranju audio-vizuelnog sadržaja. Ako imamo u vidu da preprodukcija definiše ideju, plan i strukturu projekta, a produkcija omogućava prikupljanje sirovog materijala, postprodukcija je proces u kojem se taj materijal oblikuje u koherentnu i upotrebljivu celinu.

U okviru modela u tri faze (preprodukcija, produkcija i postprodukcija), distribucija i arhiviranje se formalno svrstavaju u postprodukciju, ali će u ovoj knjizi biti izdvojeni u zasebno (naredno) poglavlje, radi bolje preglednosti i naglašavanja specifičnih postupaka koje ta završna faza nosi.

Savremeni tokovi rada u postprodukciji razvijaju se u nekoliko paralelnih linija. Video prolazi kroz montažu, korekciju boja i vizuelne efekte. Zvuk se montira, oblikuje i balansira kroz montažu dijaloga, dodavanje ambijenta, zvučnih efekata i muzičku podlogu. Boja se standardizuje i stilizuje prema tehničkim specifikacijama i umetničkoj viziji. Grafika i titlovi doprinose jasnoći poruke i pristupačnosti sadržaja, dok finalizacija i isporuka obezbeđuju da gotov proizvod ispunjava zahteve platforme na kojoj će se emitovati ili distribuirati. Zbog složenosti ovih procesa, postprodukcija je i tehnički i organizaciono zahtevna, a mnogi sektori rade istovremeno, oslanjajući se na precizno definisane standarde razmene podataka i jasnu hijerarhiju faza rada.

Organizacija i priprema materijala

Postprodukcija započinje unosom ili **indžestom** (eng. *ingest*), koji obuhvata preuzimanje, verifikaciju i organizaciju snimljenog materijala. Ova faza se često smatra rutinskom, međutim, ona je od izuzetne važnosti za dalji rad. Ako materijal nije pravilno preuzet i organizovan, onda montaža i obrada postaju izuzetno otežane, a rizik od gubitka podataka ili grešaka u projektu višestruko raste.

Verifikacija i bezbednost podataka

Kopiranje materijala sa memorijskih kartica na računar ili eksterni disk ne treba da bude samo **copy-paste** operacija. U profesionalnim okruženjima koristi se verifikacija podataka pomoću *checksum* algoritama (MD5, SHA-1 ili xxHash). Namenski softveri za indžest kopiraju fajlove i ujedno vrše proveru svih bajtova. Na ovaj način izbegava se situacija da oštećeni ili nepotpuni fajl ostane neprimećen pre montaže.

U malim produkcijama i projektima s manjim obimom fajlova, materijal treba kopirati u jasno obeležene foldere, a zatim pregledati. To podrazumeva otvaranje svakog video fajla makar na nekoliko sekundi, kako bi se proverilo da li je fajl čitljiv i snimak zaista prenet. Savremeni operativni sistemi i softveri za montažu u sebi imaju ugrađene osnovne mehanizme za ovakvu vrstu provere. Kada se fajl otvori iz operativnog sistema ili direktno u montažnom softveru, sistem neće prikazati sliku ukoliko je fajl oštećen ili nepotpun. Neki softveri za prilikom uvoza

automatski prijavljuju *corrupt* fajlove ili preskočene frejmove.

Minimalni standard u malim timovima, dakle, svodi se na sledeće:

1. Organizovano kopiranje u foldere sa jasnim nazivima.
2. Ručna provera, koja podrazumeva otvaranje svakog fajla i reprodukciju njegovog dela.
3. Provera metapodataka (trajanje, veličina fajla, datum snimanja) - ako se fajl razlikuje od drugih iz iste kamere, može ukazivati na grešku.
4. Rezervna kopija – kopirani materijal treba odmah duplirati na drugi disk.

Nakon kopiranja sledi **3-2-1 pravilo** za *backup*: tri kopije podataka, na najmanje dva različita medija, od kojih je jedan fizički odvojen (npr. eksterni disk u drugoj prostoriji ili *cloud server*). U maloj produkciji to može značiti: jedan eksterni HDD, jedna kopija na internom disku računara i jedna u *cloud* folderu. U profesionalnim produkcijama koriste se RAID sistemi i LTO trake kao dugoročna arhiva, budući da diskovi imaju ograničen vek trajanja.

Organizacija foldera i fajlova

Dobro organizovan projekat omogućava da svako u timu brzo pronađe materijal, dok loša organizacija donosi neizbežne probleme u radu. Standardni princip organizacije foldera i fajlova za **igrane filmove i serije** je hijerarhija po projektu → snimaju → sceni → kadru. Na primer:

```
/PROJEKAT_X
  /Snimanje_Dan01
    /KameraA
      S01_SC01_TK01.mov
      S01_SC01_TK02.mov
    /KameraB
      S01_SC01_TK01.mov
  /Snimanje_Dan02 ...
```

Imenovanje fajlova mora biti dosledno za sve projekte, a naročito unutar projekta. Uobičajeni format *S01_SC03_TK05* jasno pokazuje sezonu, scenu i snimljeni kadar.

Kod **dokumentarnih i reportažnih snimanja**, gde često nema ponavljanja kadrova, folderi se najčešće organizuju prema lokacijama, događajima ili tematskim blokovima (npr. *Intervjui*, *Pokrivalice*, *Eksterijeri*). Datoteke se mogu imenovati po datumu i ključnim rečima: *2025-08-21_Intervju_Marko.mov* ili *2025-08-21_Pokrivalica_Ulica.mov*. Time se obezbeđuje da se prilikom montaže brzo razlikuju materijali koji su nastali u različitim okolnostima, a bez gubljenja vremena na traženje odgovarajućih kadrova.

Metapodaci i beleške sa snimanja

Tokom snimanja igranih formata skripter/asistent režije beleži napomene o svakom kadru: da li je tehnički ispravan, da li je gluma bila zadovoljavajuća, koji pokušaj se preporučuje montaži. Te beleške se unose kao metapodaci u softver za montažu, pa montažer odmah zna koji dubl treba da koristi i koje verzije treba preskočiti.

U dokumentarnim formatima ili TV reportažama, beleške imaju drugačiju funkciju. Umesto označavanja najboljeg dubla, reporter ili snimatelj označava ključne delove dugačkih intervjua ili one koji nose glavnu poruku. Na primer, u metapodacima se može navesti: *12:45 – sagovornik govori o ratu*, što montažeru odmah omogućava da pronađe centralni deo intervjua. Kod reportaža se često unose i tehničke napomene npr. *jak šum u pozadini* ili *kamera na ramenu – nestabilno*, kako bi se u montaži unapred znalo kakav je kvalitet materijala.

Sinhronizacija slike i zvuka

Kada se koristi više kamera ili eksterni audio snimač, neophodna je sinhronizacija slike i zvuka. Ona se tradicionalno obavlja pomoću filmske klape, koja pruža i vizuelnu referencu (trenutak zatvaranja klape) i zvučni signal (udar klape). U nedostatku klape, jednostavan pljesak dlanovima može poslužiti kao orijentir. U digitalnoj produkciji sve češće se koriste tajmkod generatori, koji omogućavaju da svi uređaji (kamere i audio snimači) sinhronizuju sat pre snimanja, tako da snimljeni klipovi već nose istu vremensku oznaku.

Na snimanju igranog filma sinhronizacija je strogo kontrolisana. Klapa je obavezna na početku svakog kadra jer, pored tehničke, ima i pravnu i produkcijsku funkciju: beleži broj scene, kadra i pokušaja.

U dokumentarnim i reporterskim formatima klapa se retko koristi, jer se snima *u hodu* i takav tok događaja ne omogućava upotrebu formalnog markera. Zato se proces sinhronizacije oslanja prvenstveno na automatske funkcije softvera, a po potrebi i na ručno usklađivanje slike i zvuka.

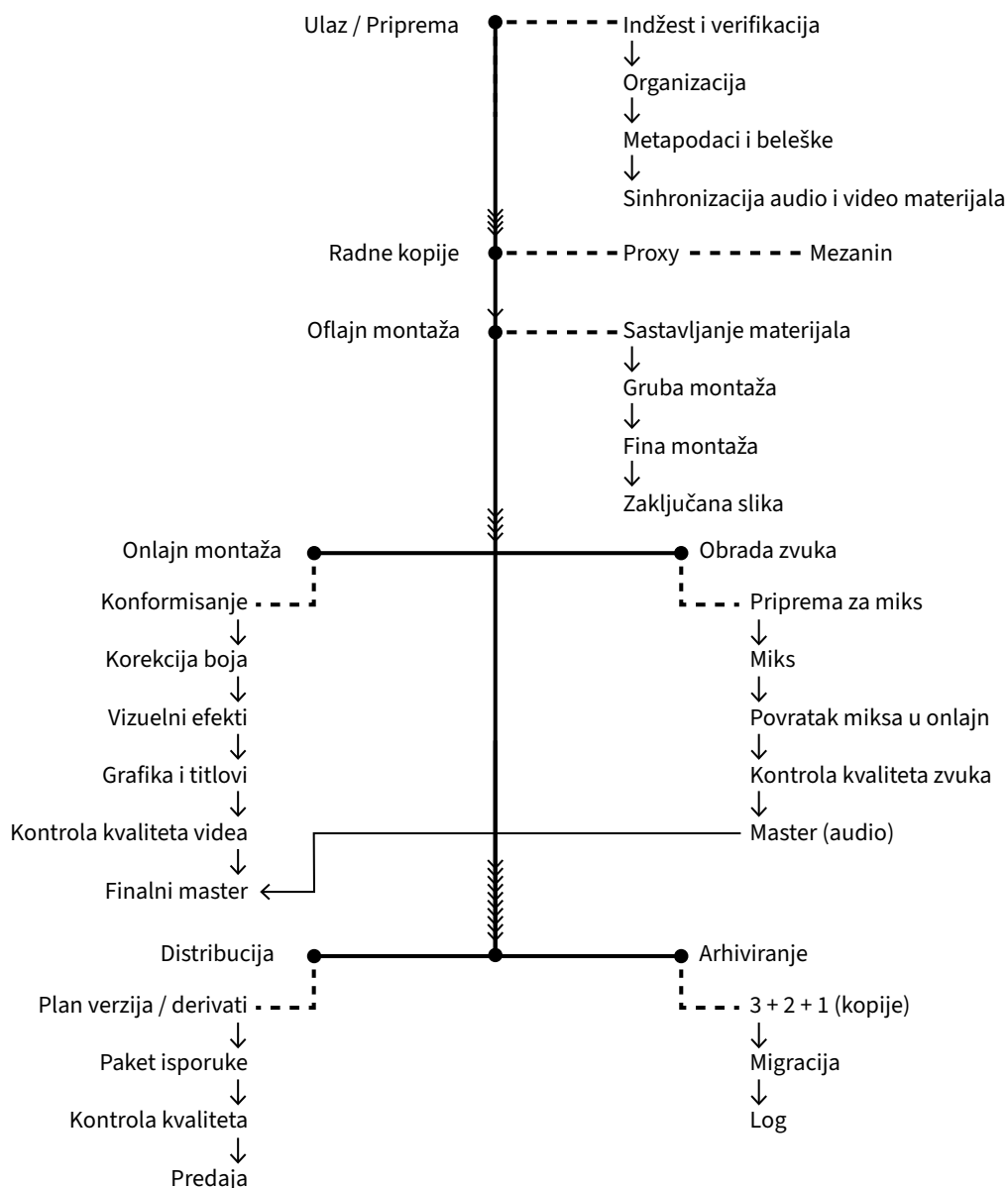
Proxy i mezanin fajlovi

Kako rezolucije rastu (4K, 6K, pa i 8K), rad sa originalnim fajlovima postaje sve zahtevniji i može usporiti montažu. Zato se u oflajn montaži generišu **proxy fajlovi**¹⁹ – smanjene verzije originalnih snimaka (niža rezolucija i/ili bitrejt) manje zahtevnih za hardver. Oni omogućavaju da se montaža obavlja glatko i na slabijim ili zastarelim računarima, a po pravilu imaju isti tajmkod, odnos strana i frejm rejt.

19 Pojedine kamere više klase imaju opciju istovremenog snimanja u dve verzije: original visoke rezolucije i *proxy* fajl niske rezolucije. U tom slučaju montažeru je dovoljno da u softveru poveže *proxy* i originalne fajlove preko identičnih naziva ili metapodataka (tajmkod, naziv snimka). Na taj način se u potpunosti preskače proces naknadnog generisanja *proxy* materijala, što dodatno štedi vreme u postprodukciji.

Na kraju obrade, master fajl se izrađuje na originalnim ili mezanin fajlovima, bilo na istom ili na jačem računaru.

Važno je naglasiti da je korišćenje *proxy* fajlova više od rešenja za slabe konfiguracije računara, ono je standardna praksa u profesionalnim okruženjima. Čak i kada se radi na veoma moćnim računarima, rad s *proxy* fajlovima štedi vreme, ubrzava timski rad i omogućava stabilniji tok montaže.



9.1 Radni tok (*workflow*) u video postprodukciji: faze rada, paralelni procesi i uloga *proxy* i mezanin fajlova

U ovoj fazi se, po potrebi, kreiraju tzv. **mezanin fajlovi** (eng. *mezzanine*), koji će u kasnijim koracima služiti umesto originalnih (izvornih) koji nekada imaju velike hardverske zahteve, a njihov ekstremno visok kvalitet nije potreban za dalji proces rada. Mezanin fajlovi su, takođe, visokog kvaliteta i koriste intrafrejm kompresiju, ali su *lakši* za rad od RAW formata. Ukoliko se napravi takva odluka, mezanin fajlovi se mogu koristiti za izradu master fajla, a originalni snimci ostaju deo arhive.

Montaža

Montaža je povezivanje kadrova u veće celine. Ona je ključni trenutak postprodukcije u kojem razuđeni snimci dobijaju oblik i smisao, a niz nepovezanih prizora postaje priča. Kroz pažljivo biranje kadrova, određivanje njihovog redosleda i trajanja, montažer ne samo da odbacuje suvišne delove, već gradi logiku, ritam i dramaturgiju svake sekvence.

Zadatak montaže je da niz snimaka pretoči u skladnu audio-vizuelnu kompoziciju. Sklad se u ovom procesu se može postići na različite načine: postepenim građenjem napetosti, opuštanjem ritma, konstruisanjem vrhunaca ili predaha, kao i usklađivanjem muzičkih i ambijentalnih zvukova s vizuelnim tokom. Ovakvim sredstvima montaža prenosi emocije, povezuje prostor i vreme radnje, ali i usmerava pažnju gledalaca.

Najznačajniji alat montaže je **rez** – trenutna granica između dva kadra, koji istovremeno označava kraj prethodnog i početak sledećeg kadra. Rez je trenutak i obično neprimetan: gledalac ga ne registruje kao poseban događaj, već tek kroz pojavu novog kadra. Upravo ta mogućnost *skoka* čini da film i/ili video u neprekinutom toku projekcije prikaže prostorno i vremenski različite prizore, čime se otvara prostor i za iluziju kontinuiteta i za izražajne postupke diskontinuiteta.

Pored reza, film koristi i tranzicije (montažne prelaze koji imaju vremensko trajanje), a koje deluju kao *most* između dva prizora. Oni ne služe samo kao ukras: imaju jasnu narativnu i retoričku funkciju: označavaju protok vremena ili promenu mesta, nagoveštavaju sećanje ili san, ublažavaju skok u radnji i mogu sakriti sitne diskontinuitete (razlika u svetlu, trzanje glave, sitna greška u pokretu). **Pretapanje** (eng. *dissolve*) stapa odlazeći i dolazeći kadar: dok jedan nestaje, drugi se pojačava. U praksi označava elipsu ili promenu scene bez naglog reza, ukazuje na sećanje, san ili asocijaciju i često maskira male razlike u ekspoziciji ili mizanscenu. **Zatamnjenje i odtamnjenje** (eng. *fade/dip to/from black*) deluju kao interpunkcija: završavaju ili započinju celinu, uvode veću vremensku pauzu ili, u televizijskim sadržajima – prekid za reklame. **Izbeljenje** (eng. *fade/dip to white*) je slično zatamnjenju, u drugačijem tonu: koristi se za bljesak, šok, viziju. **Brisanje** (eng. *wipe*) grafički potiskuje jedan prizor drugim (horizontalno, dijagonalno ili nekim oblikom) i svesno skreće pažnju na montažni čin.

Kod tranzicija, treba proceniti kada je njihova upotreba svrsishodna. Ako je cilj

nevidljivi kontinuitet, pretapanje i zatamnjenje mogu omekšati elipsu ili približiti razliku u svetlu/poziciji, ali njihova česta upotreba znatno utiče na stil. Ukoliko je cilj diskontinuitet ili stilizacija, brisanje i izbeljenje svesno ističu montažu i naglašavaju veću promenu.

Najopštija podela razlikuje montažu kontinuiteta i montažu diskontinuiteta. Unutar tog okvira izdvajaju se i posebni tipovi (npr. paralelna, asocijativna ili ritmička montaža), koji mogu funkcionisati i kao deo sistema kontinuiteta i kao sredstva diskontinuiteta, u zavisnosti od toga da li je prelaz među kadrovima građen tako da sakrije promenu (nastavlja istu radnju, prostor ili pažnju) ili da je naglasi (uvodi različit prizor, novu radnju ili kontrast).

Montaža kontinuiteta

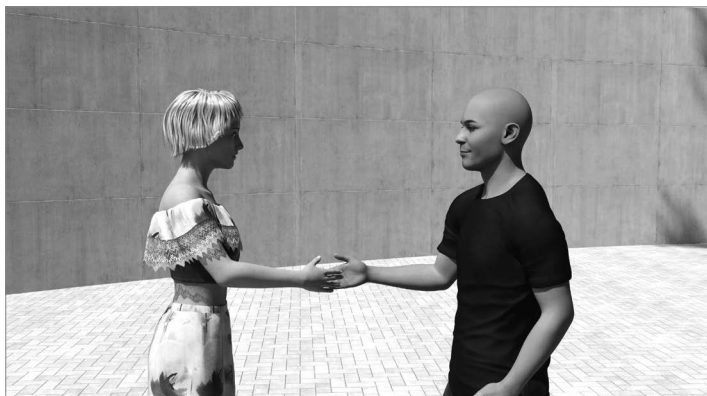
Montaža kontinuiteta predstavlja klasični pristup razvijen u zlatno doba Holivuda, od tridesetih do šezdesetih godina XX veka. Cilj ovakve montaže je neprimetan rez i iluzija neprekinutog toka stvarnosti, gde pažnja gledaoca ostaje usmerena na radnju, a ne na proces montaže. Rez se podređuje jasnoći događaja, pravcu pogleda i kretanja, konzistentnosti svetla i boje. Što je razlika između dva susedna kadra veća (u planu, rakursu, svetlu ili samom prizoru), to će ga gledalac biti svesniji. Zato je montaža kontinuiteta razvila niz pravila koja omogućavaju da **šav** ostane nevidljiv. Pod šavom se u filmskoj teoriji podrazumeva tačka preseka između dva kadra, odnosno mesto na kojem se spajaju poslednji frejm prethodnog i prvi frejm sledećeg. Iako je šav tehnički uvek prisutan, cilj montaže kontinuiteta jeste da ga gledalac ne doživi kao prekid, već da radnja teče nesmetano. Kada šav postane vidljiv, publika postaje svesna montaže i iluzija toka biva narušena.

Glatki rez je osnovno oruđe kontinuiteta: prelaz koji se uklapa u radnju tako da gledaocu izgleda kao prirodan nastavak prizora. Najčešće se postiže motivisanim **rezom na pokret, pogled ili komunikacijsku smenu**, kada se radnja započeta u jednom kadru nastavlja u drugom. Gledalac prati gest ili kretanje i ne usmerava pažnju na rez, već na akciju, pa spoj ostaje ispod praga svesti.

Da bi kontinuitet bio potpun, uvodi se pojam **rakorda**²⁰, veze između susednih kadrova koja treba da bude uspostavljena na tri nivoa:

- **Prostorni rakord:** kontinuitet pravca pogleda i kretanja, logična progresija ili regresija planova u zavisnosti od dramaturške potrebe, uz poštovanje pravila 180°, da bi orijentacija prostora ostala jasna i dosledna
- **Vremenski rakord:** usklađenost toka vremena između susednih kadrova. Ima pet oblika: neprekidnost, radnja teče bez prekida u realnom vremenu; **merljiva**

20 Pojam rakord (fr. *raccord*) u filmskoj teoriji označava montažnu vezu između kadrova, konkretno kontinuiranu logiku radnje, pogleda, pokreta ili svetla. U angloameričkoj literaturi ova funkcija nema objedinjujući naziv, već se pojam objašnjava opisno: npr. *match on action*, *eye-line match* ili *lighting/color continuity*.



9.2 Rez na pokret

9.2a Prvi kadar: pokret rukovanja započinje u širem planu, uspostavljajući prostorni i vremenski kontekst radnje

9.2b Drugi kadar: isti pokret se nastavlja u detalju, čime se rez motivirše akcijom i ostaje neprimetan za gledaoca

elipsa, deo radnje se preskače, ali protok vremena može se sagledati na osnovu vizuelnog markera (npr. sat, kalendar, smena dana i noći); **neodređena elipsa**, skok je očigledan, ali protok vremena ostaje neprecizan; **flešbek** i **flešforvard**, radnja skače u prošlost i budućnost (obično uz vizuelne markere za publiku) i **overlapping rez**, završetak pokreta ili akcije se namerno ponavlja u narednom kadru čime se akcentuje značaj prizora.

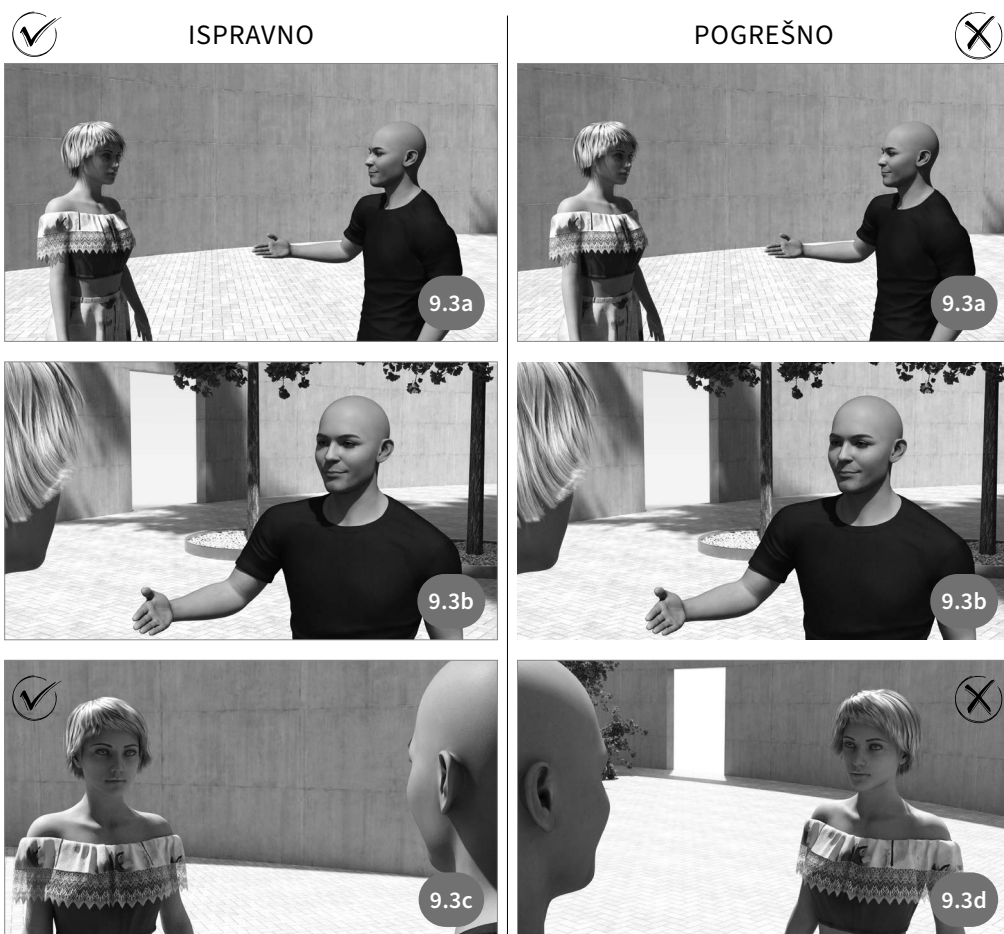
- **Likovno-svetlosni rakord**: usklađenost ekspozicije, kontrasta i boje, najmanja razlika u osvetljenju ili koloritu stavlja naglasak na rez i razbija iluziju kontinuiteta.

Pored ovih osnovnih dimenzija, kontinuitet često koristi **komplementarne kadrove** (eng. *shot-reverse-shot*), posebno u dijalozima, gde dva kadra snimljena iz suprotnih uglova unutar iste prostorne ose stvaraju zatvorenu i jasnu celinu.

Klasični Holivud standardizovao je prosečnu dužinu kadra na šest do osam sekundi: dovoljno dugo da priča ne stagnira i dovoljno kratko da rez ostane

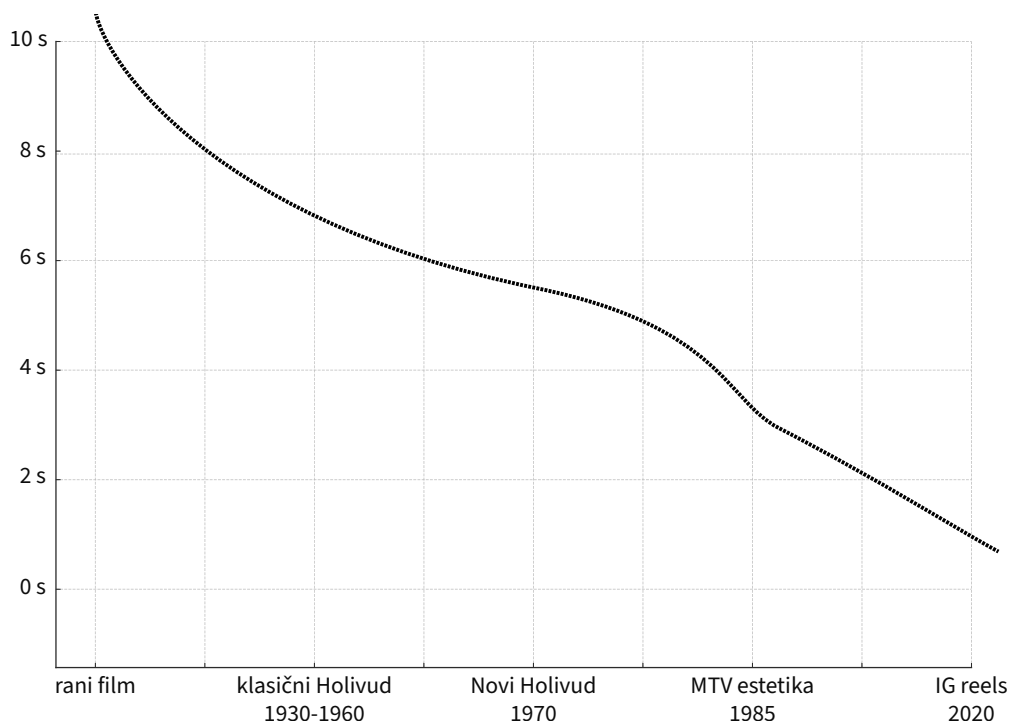
ispod praga svesti. Nevidljiva montaža funkcioniše zato što svaki rez prati motiv ili emociju lika (tzv. motivisani kontinuitet, kako ga naziva Dejvid Bordvel), pa publika promenu doživljava kao nužan deo radnje, umesto kao tehnički prekid. Gledalac popunjava elpise zahvaljujući višestrukim orijentirima: liniji pogleda, ubacivanju detalja, ambijentalnom zvuku, što dodatno maskira šav.

Dužina kadra zavisi kako od žanra tako i od formata. Klasična drama koristi kadrove od šest do deset sekundi; akcioni filmovi prosečno dva do četiri; komedije



9.3 Komplementarni kadrovi u dijalogu

- 9.3a Uvodni kadar: oba lika u srednjem planu, jasno uspostavlja prostor, osu pogleda i pravac kretanja
- 9.3b On u krupnijem planu preko njenog ramena – kamera ostaje na istoj strani ose, pravac pogleda je konzistentan
- 9.3c Ona u krupnijem planu preko njegovog ramena – kamera je i dalje na istoj strani ose, kadrovi se prirodno nadovezuju (ispravno)
- 9.3d Ona u krupnijem planu preko njegovog ramena – kadar je snimljen sa suprotne strane ose, pravac pogleda se okreće i deluje kao da sagovornici ne gledaju jedno drugo (preskok ose, pogrešno)



9.4 Prosečna dužina kadra kroz istoriju filma

balansiraju između dužih dijaloških i brzih *slapstick* segmenata; dokumentarni filmovi variraju od dugih opservacionih kadrova do ubrzanog televizijskog ritma. Kratke forme za društvene mreže dodatno ubrzavaju tok, pri čemu kadrovi traju jedva sekundu do dve, a rez postaje primarno signal afekta. Statistički posmatrano, **prosečna dužina kadra** (eng. *average shot length* - skr. ASL) u američkom filmu pala je sa oko osam sekundi u periodu klasičnog Holivuda, na pet do šest sekundi u sedamdesetim, dok se u savremenim blokbasterima često kreće ispod četiri sekunde. Ova promena svedoči o evoluciji montažnog jezika, od sistema koji prikriava šav do stila koji rez koristi kao izražajno sredstvo.

Montaža diskontinuiteta

Iako su principi kontinuiteta dugo činili industrijski standard, avangardni eksperimenti dvadesetih godina XX veka, nagoveštavali su drugačije mogućnosti. **Montaža diskontinuiteta** pravu afirmaciju dobija sa autorima francuskog novog talasa, koji od kraja pedesetih godina svesno krše pravila *nevidljive* montaže. Njihov cilj nije da očuvaju iluziju realnosti, već da je razbiju. Pomenuti autori usmeravaju pažnju gledalaca da je ono što gledaju film – umetnički konstrukt, u kome kamera i montaža postaju izražajna sredstva sama po sebi.

Najpoznatija tehnika ovog tipa je montažni skok (eng. *jump-cut*, odomaćeno **džampkat**) – rez unutar istog kadra i rakursa kojim se preskače deo pokreta ili dijaloga. Time se narušava rakord kretanja, kontinuitet je prekinut, a gledalac

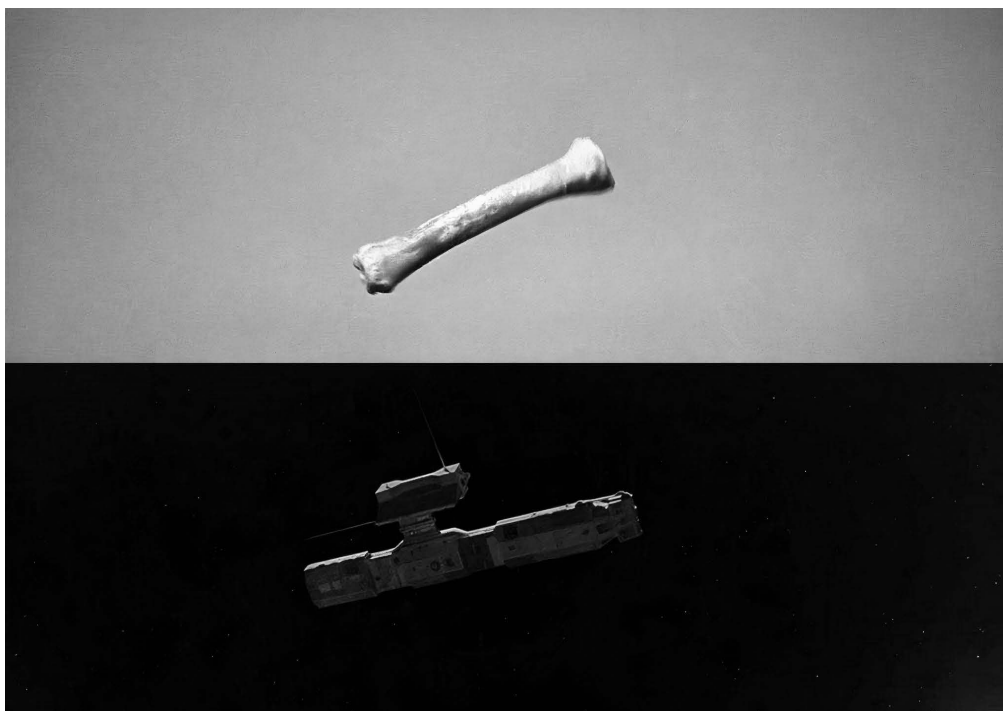
svestan prisustva montaže. Još jedna česta tehnika jeste elipsa (u diskontinuitetu), u kojoj se čitave scene ili segmenti izostavljaju bez vizuelnih prelaza (npr. pretapanja ili zatamnjenja), zbog čega je publika prinuđena da rekonstruiše ono što se dogodilo u međuvremenu.

Montaža diskontinuiteta često koristi i **kršenje pravila ose akcije** što dovodi do dezorijentacije u prostoru i promene percepcije odnosa među likovima. Na isti način deluje nesklad zvuka i slike: dijalози se mogu dodati naknadno i ne teže savršenoj sinhronizaciji, ambijentalni zvuci mogu biti nepovezani sa slikom, dok muzika i naracija mogu dolaziti izvan prizora, naglašavajući autorski komentar ili stvarajući ironijsku distancu. Upravo savremene video forme (muzički spot, reklama, kratke vertikalne forme za društvene mreže) koriste rez na isti ovaj način, kao vidljivo izražajno sredstvo.

Pojavom muzičkih spotova i osnivanjem MTV kanala 1981. godine započinje nova era montaže. Umesto da rez povezuje radnju, on počinje da prati ritam muzike. Kadrovi se režu na ritam, bit (eng. *beat*), prosečna dužina kadra pada ispod tri sekunde, a vizuelni efekti i asocijativni nizovi zamenjuju linearnu naraciju. Ovakva, **MTV estetika** postavlja temelje za vizuelni jezik u kojem montaža postaje pre svega ritmičko i emotivno sredstvo, umesto narativnog.

Filmski **trejleri** i kratke forme za društvene mreže nasleđuju ovaj princip ubrzanja. Trejler, iako traje oko devedeset sekundi, gradi se na progresivnom skraćivanju kadrova: uvod sa dužim kadrovima, eskalacija sa bržim rezovima i kulminacija u kojoj kadrovi traju kraće od sekunde. Na sličan način funkcioniše i **udica** (eng. *hook*) u savremenim vertikalnim video-klipovima za društvene mreže: trenutak u prvim sekundama mora da zadrži pažnju publike. U TikTok i Instagram Reels formatima kadrovi traju jedva sekundu do dve, a rez, zum ili džampkat postaju sami po sebi vizuelni markeri.

Pored osnovne podele na montažu kontinuiteta i diskontinuiteta, u praksi se koriste i brojni drugi postupci. Oni su prisutni u svim audio-vizuelnim formatima, od igranog filma i televizijskih serija, do dokumentarnih, reportažnih i muzičkih formi. **Paralelna montaža**, na primer, klasično se razvija u igranom filmu kao način građenja napetosti, ali je podjednako važna u dokumentarnim formama kada se upoređuju ili diferenciraju dva toka radnje. Dobar primer je scena krštenja u filmu *Kum* (1972), u kojoj se paralelno smenjuju kadrovi krštenja u crkvi i mafijaških ubistava, čime se naglašava kontrast između religijskog rituala i brutalnog nasilja. **Asocijativna montaža** javlja se u umetničkim filmovima kroz metaforičke spojeve, ali je jednako česta i u muzičkim spotovima, gde slike nisu povezane naracijom nego emotivnim tonom pesme. Primer može biti čuvena scena iz filma *2001: Odiseja u svemiru* (1968) kada je u jednom kadru kost bačena u vazduh, a u narednom kadru se prikazuje svemirski brod. Dva potpuno različita prizora spajaju se idejom evolucije, tehnološkog razvoja i vremenskog skoka.



9.5 Susedni frejmovi iz filma *2001: Odiseja u svemiru* (1968)

U osnovi asocijativne montaže stoji i tzv. Kulješovljev efekat gde je isti neutralan kadar lica jukstaponiran sa različitim prizorima (tanjir supe, kovčeg, dete), pri čemu ga gledaoci doživljavaju kao glad, tugu ili nežnost. Smisao ne proizlazi iz pojedinačnog kadra, već iz njihovog susreta; zato asocijativni spojevi proizvode značenje i bez prostorne ili vremenske veze. **Ritmička montaža** prati tempo u akcionim i plesnim scenama igranog filma, dok u spotovima i reklamama postaje dominantna, jer direktno vezuje kadrove uz muzički bit. Poseban, veoma rasprostranjen postupak je **montažna sekvenca**, koja komprimuje duži proces u kratak niz kadrova, najčešće nošen muzikom i ritmom (npr. sportski trening ili smena godišnjih doba). Kratki, informativni kadrovi, ne prate realan protok vremena, a gledalac razume napredak ili transformaciju bez gubitka narativne niti; u dokumentarnom filmu to su često dnevno-noćni prelazi, *time-lapse* grada...

U televizijskim priložima i dokumentarnim filmovima važnu ulogu imaju **predzvučni rez** (eng. *J-cut*) i **postzvučni rez** (eng. *L-cut*) – prelazi u kojima se zvuk i slika ne menjaju istovremeno. Kod predzvučnog reza, zvuk sledećeg kadra ulazi pre slike, dok se kod postzvučnog reza, zvuk prethodnog kadra *preliva* u naredni. Rezultat su fluidniji prelazi, naročito u dijalozima, gde gledalac nesvesno doživljava kontinuitet uprkos rezovima. Uz njih idu i **pokrivalice** (eng. *B-roll*), dodatni kadrovi ambijenta, detalja ili (re)akcije koje ilustruju izgovoreno i prikrivaju montažne skokove u intervjuima, omogućavajući da se replika skрати, a da se opšti vizuelni kontinuitet ne naruši. Na istom principu počivaju i insert kadrovi i kadar umetak:

insert uvodi krupniji detalj koji ne mora da bude vidljiv u prethodnom širem planu, dok **kadar umetak** izdvaja detalj koji je bio vidljiv u širem planu; oba usmeravaju pažnju i obezbeđuju čist prelaz. **Katavej** je kadar koji privremeno napušta glavnu radnju (npr. reakcija slušaoca), pa komentaram ili atmosferom olakšava spajanje dva kadra glavne narativne linije. Kada montaža sistematski naizmenično vraća gledaoca između dve (ili više) narativnih linija, dobijamo **paralelnu radnju**, koja služi da komprimuje vreme, napravi poređenje i da izgradi napetost, uz očuvan opšti kontinuitet. **Zvučni kontinuitet** često maskira vizuelni diskontinuitet, pod uslovom da su ambijentalni zvuk i zvučna perspektiva dosledni: u užem planu zvuk je jači i *suvlji*, a u širem, tiši i uz više reverberacije. Ukoliko su navedeni elementi u skladu s logikom prostora čak i smeliji rezovi na slici izgledaće prirodno. U zvučnoj slici razlikuje se **dijegetički zvuk** čiji je izvor unutar dijegeze i **nedijegetički zvuk**, čiji je izvor izvan dijegeze (sveta priče). Oba mogu služiti kao zvučni most i *čuvari* kontinuiteta.

Faze montaže

Oflajn montaža je kreativni deo procesa u kome se uspostavljaju struktura, ritam i opšti smisao, rade se probne projekcije i pišu napomene, sve do verzije koja je spremna za završne podfaze postprodukcije. U ovoj fazi se gotovo uvek radi na *proxy* fajlovima, kako bi rad bio brz i stabilan, a po potrebi se dodaju privremeni efekti, LUT, samo za pregled materijala. Ovo su osnovni koraci:

1. **Sastavljanje materijala** (eng. *assembly*) – obuhvata logičko ređanje kadrova i scena prema scenariju, radi provere celovitosti i osnovnog reda. Ne insistira se na tempu ni finom doterivanju: cilj je čitljiv kostur i uočavanje nedostataka.
2. **Gruba montaža / prva ruka** (eng. *rough cut*) – uklanjaju se viškovi i neuspešni pokušaji, gradi se osnovna dramaturgija i traži ritam; projekat postaje razumljiv za internu reviziju sa napomenama.
3. **Fina montaža** (eng. *fine cut*) – doterivanje do nivoa frejma: rez na pokret, precizan rakord. Dodaju se privremeni zvučni efekti, ambijent i muzika, kako bi ritam i emocija bili što bliže master verziji.
4. **Zaključana slika** (eng. *picture lock*) – formalno zaključan redosled i trajanje: od ovog trenutka slika se više ne menja, jer zvuk, kolor, grafika, vizuelni efekti i tehnička kontrola kvaliteta zavise od stabilne verzije.

U kratkim formama, u okviru jedne sesije, koraci 1, 2 i 3 često se preklapaju.

Onlajn montaža je tehničko i estetsko finiširanje zaključane slike. U ovoj montažnoj fazi radi se precizno konformisanje na originalne fajlove (umesto *proxy* fajlova), na kojima se radi korekcija boja, vizuelni efekti, grafika, titlovi, finalna obrada i miks zvuka, tehnička kontrola kvaliteta i eksport. Ovo su osnovni koraci:

1. **Konformisanje** (eng. *conform*) – celokupni oflajn tajmlajn prebacuje se na RAW ili mezanin fajlove; proverava se tajmkod, rezolucije, odnos strana i integritet fajlova.

KONTROLNA LISTA

FINA MONTAŽA, ONLAJN MONTAŽA I MASTER

Naziv projekta: _____

Lokacija: _____

Datum i vreme: _____

Proveri **kontinuitet prostora**

Osa radnje i pravci pogleda/kretanja su dosledni; eventualni prelomi ose su svesni i motivisani.

Proveri **kontinuitet vremena**

Rezovi na pokret funkcionišu glatko; elipse su jasne i ne stvaraju konfuziju ili neželjene džampkatove.

Proveri **likovno-svetlosni rekord**

Ekspozicija, kontrast, balans bele i tonovi kože ujednačeni su između susednih kadrova.

Proveri **dijalog i ritam scene**

Rezovi na pokret funkcionišu glatko; elipse su jasne i ne stvaraju konfuziju ili neželjene džampkatove.

Proveri **kontinuitet vremena**

Predzvučni i postzvučni rezovi koriste se za prirodan tok; suvišni delovi su skraćeni ili pokriveni pokrivalicama.

Proveri **kontinuitet ritma s namenom**

Trajanje kadrova i dinamika montaže odgovaraju žanru, formatu i ciljnoj platformi.

Proveri **konformisanje materijala**

Svi kadrovi su povezani sa originalima; nema *offline* klipova ni aktivnih *proxy* fajlova.

Proveri **tehničke parametre slike i zvuka**

Nivoi signala su u dozvoljenim granicama; korekcija boje je dosledna kroz ceo projekat.

Proveri **grafiku i titlove**

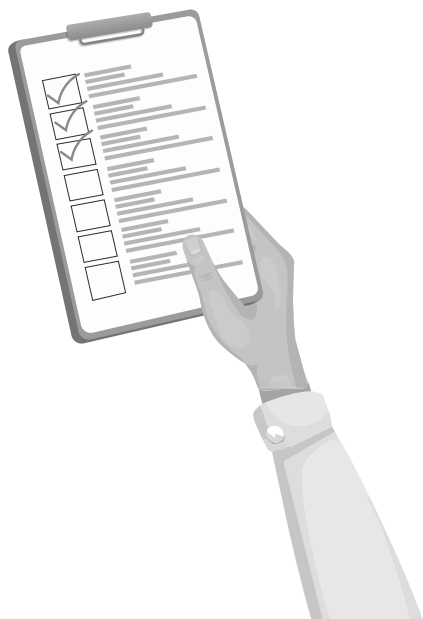
Elementi su u bezbednim zonama (safe area); čitljivost je proverena na manjim ekranima.

Proveri **master i verzije**

Test eksport je pregledan; verzije su jasno obeležene i usklađene sa platformskim specifikacijama.

Pripremi **arhivu**

Zaključana slika, projekat, EDL/XML/AAF fajlovi i dnevnik izmena uredno su organizovani i sačuvani.



2. **Završna obrada** – radi se korekcija boja, dodaju se vizuelni efekti, grafika i titlovi, proverava se veličina kadrova i ivice slike, usklađuje se kolor-standard (npr. Rec.709 ili HDR). Paralelno, zvuk ide u namenski audio softver (*DAW*), preko AAF/OMF/XML i vraća se kao finalni miks ili u stemovima.
3. **Kontrola kvaliteta** – proveravaju se gama/gamut, dozvoljeni nivoi signala (npr. EBU R103), titlovi/grafika (bezbedne zone, čitljivost), glasnoća (eng. *loudness*) prema standardu (npr. EBU R128) i po potrebi sprovodi test fotosenzitivne epilepsije (eng. PSE test ili Harding FPA test).
4. **Master i verzije** – eksport glavnog mastera i različitih platformskih verzija (u skladu sa optimalnim kodekom, rezolucijom, frejm rejtom, bitrejtom), dodaje se prateća dokumentacija fajlova.

Montaža u tajmlajnu: trake i organizacija

Bez obzira na softver (Avid, Premiere Pro, DaVinci Resolve, Final Cut Pro), osnova rada je ista: tajmlajn ima horizontalu (protok vremena) i vertikalnu (trake). Video klipovi, slike, zvuk i grafika slažu se u vremenski niz, a po potrebi se raspoređuju na više traka radi preglednosti i kontrole.

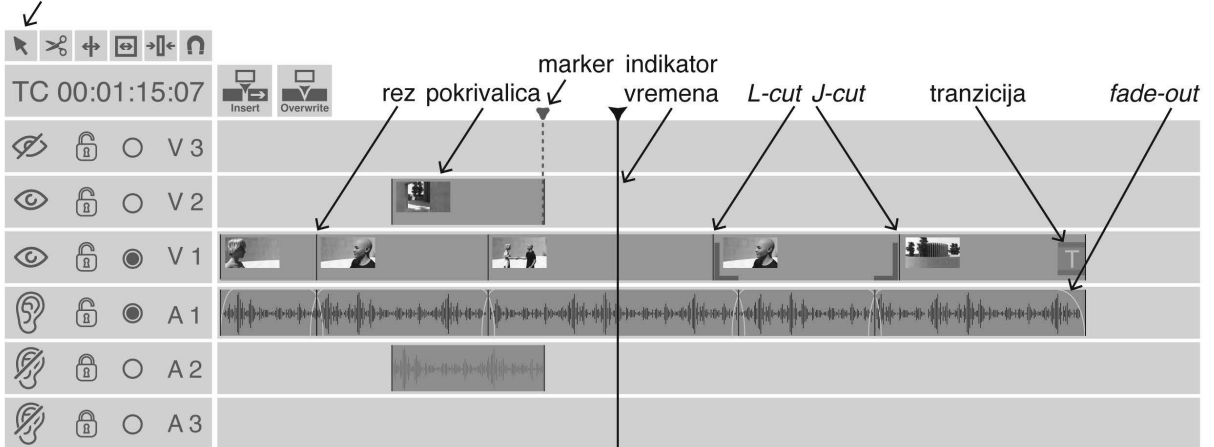
Avid Media Composer ostaje standard u velikim TV i filmskim okruženjima zbog stabilnosti i rada s ogromnim količinama materijala (binovi, metapodaci, offline/online). Precizan tajmlajn i dobri alati za upravljanje projektom čine ga pogodnim za složene serije i igrane formate, ali je u poređenju s drugim sličnim softverima teži za učenje. Treba napomenuti da zahteva jači hardver.

Adobe Premiere Pro nudi veliku fleksibilnost i dobru integraciju sa ostatkom Adobe paketa (After Effects, Audition, Photoshop). Tajmlajn je otvoren i praktičan za mešanje različitih formata bez prethodne konverzije. Značajan je veliki broj razvijenih dodataka (efekti, pluginovi) koji pomažu u svakodnevnom radu. Mane su mu povremeni problemi u stabilnosti rada softvera (veliki projekti), pa se duži igrani filmovi i serije ređe montiraju u ovom softveru.

DaVinci Resolve je od alata za korekciju boje prerastao u kompletan sistem. Za boju i efekte koristi sistem čvorova (nodes), što daje finu kontrolu složenih operacija, ali na tajmlajnu se i dalje radi preko traka. Prednost leži u tome što isti softver omogućava montažu, osnovni miks zvuka, korekciju boja i deo vizuelnih efekata, pa je razmena fajlova svedena na minimum.

Final Cut Pro ima *magnetic timeline*, u kome se klipovi automatski lepe jedni uz druge bez praznog prostora. Ovo neki montažeri vole, a neki smatraju za ograničenje. Ipak, ovakav tajmlajn ubrzava montažu formata brzog ritma (vlogovi, promo filmovi, TV prilozi), ali nekima nedostaje detaljna kontrola traka koje imaju Media Composer ili Premiere. Za razliku od prethodnih softvera, dostupan je samo na macOS operativnom sistemu.

uobičajene alatke za rezanje i manipulaciju



9.6 Model montažnog tajmlajna: narativni tok, rez, hijerarhija traka i osnovni alati

Osnovni delovi tajmlajna

Video trake (V-tracks)

Video se nalazi na gornjem delu tajmlajna. Osnovni narativ se najčešće postavlja na V1, dok se iznad njega (V2, V3...) dodaju pokrivalice, grafika, titlovi ili efekti.

- Primer: u dokumentarcu, intervju je na V1, a ilustrativni kadrovi (detalji, arhiva) idu na V2 i V3. Zvuk intervjuja ostaje kontinuiran, dok slika prelazi na *pokrivalice*.

Audio trake (A-tracks)

Ispod slike, u donjem delu tajmlajna su audio trake. Dijalog ide na prve trake (A1, A2), ambijent i efekti na sledeće (A3–A6), a muzika na donje (A7, A8). Ovakva podela olakšava preglednost i kasniji miks.

- Primer: u promo videu, naracija je na A1, ambijent ulice na A3, muzika na A7. Ako treba stišati muziku samo tokom govora, lako se pristupa pravoj traci.

Rez i slaganje kadrova

Osnovne operacije su *insert* (ubacuje klip između postojećih i pomera sav materijal udesno) i *overwrite* (postavlja klip na izabrano mesto i njime briše, odnosno zamenjuje, postojeći materijal u istom trajanju novim, bez pomeranja ostatka tajmlajna). Kombinovanjem ova dva principa gradi se narativni niz.

Trake i vizuelna logika

Trake služe i za prioritet prikaza: ono što je na višoj video traci zaklanja sadržaj na nižoj (osim ako se namerno koristi prozirnost). To daje jednostavnu, čitljivu kontrolu nad titlovima, logoima, efektima i kompozitnim kadrovima.

- Primer: u reklami, proizvod je na V1, a animirani logo na V2. Pri eksportovanju, rezultat je video koji sadrži animirani logo.

Markeri

Markeri su kratke tekstualne beleške, koje ukazuju na mesta za proveru ili ideje (*proveri rakord, dodaj muziku, očisti šum, naći bolju pokrivalicu iz archive...*).

Narativni tok kroz trake

Tajmlajn je i vizuelna mapa priče. Glavna akcija je na osnovnoj video traci, a dodatne trake dopunjuju informaciju (*pokrivalice, grafika, titlovi*). Već iz rasporeda traka vidi se fokus scene i ritam montaže.

- Primer: u vlogu, govornik je stalno na V1, a na V2 i V3 se dodaju inserti (ekran telefona, ulica, detalji) koji razbijaju monotoniju i ubrzavaju ritam.

Uobičajene alatke za rezanje i manipulaciju

Osnovni set alata obuhvata funkcije za biranje, sečenje i precizno pomeranje klipova, kao i alat za poravnavanje elemenata na vremenskoj osi. Ovi alati čine osnovu svakog procesa montaže i prisutni su u gotovo svim softverima, samo pod različitim nazivima ili ikonama:

- **Selekcija** (eng. *Selection Tool*) – omogućava biranje, pomeranje i poravnavanje klipova na vremenskoj osi. Najčešće je podrazumevani aktivni alat u većini softvera.
- **Rez** (eng. *Razor Tool*) – koristi se za sečenje video ili audio klipa na mestu indikatora vremena. Na taj način se dugačak snimak deli na manje celine koje se dalje uređuju.
- **Pomak reza** (Rolling Edit Tool) – pomera granicu između dva klipa bez menjanja ukupne dužine sekvence. Pogodan je za precizno usklađivanje kadrova unutar scene.
- **Klizanje unutar klipa** (eng. *Slip Tool*) – menja deo sadržaja koji se vidi u okviru istog trajanja klipa, bez pomeranja njegove pozicije na tajmlajnu.
- **Klizanje klipa** (eng. *Slide Tool*) – pomera ceo klip unapred ili unazad na vremenskoj osi, dok susedni ostaju iste dužine.
- **Poravnavanje** (eng. *Snapping Tool*) – omogućava automatsko lepljenje ivica klipova pri pomeranju, čime se izbegavaju neželjene praznine i preklapanja.

Osnove audio montaže i eksport

U savremenoj video produkciji zvuk je jednako važan kao i slika. Audio montaža obuhvata tehničke i kreativne postupke kojima se dijalog čisti i oblikuje, ambijent dopunjava, muzika i efekti usklađuju, a konačan miks prilagođava standardima distribucije. Ovaj proces obuhvata više slojeva rada od organizacije zvuka na tajmlajnu (po trakama), preko obrade i miksa, do eksporta i predaje materijala.

Dijalog (skr. DIA) je osnovna zvučna informacija u većini formata: od igranog

filma, dokumentarnih emisija, do vlogova i reklama. Njegova razumljivost je ključna, jer bez jasnog govora publika ne može da prati narativ. Kod snimanja se koristi više izvora zvuka, a montažer bira onaj koji ima najbolji balans između čistoće i prirodnosti, dok ostale čuva kao rezervu. Ukoliko je potrebno, zvuk se dodatno čisti od šuma i reverberacije. Kod sinhronizovanih snimaka, montažer poredi govor glumca sa pokretima usana na slici, jer i najmanje neslaganje može narušiti uverljivost. Preporuka je da se na dijalog postave: *high-pass* filter za smetnje u niskim frekvencijama; uski *notch* filter za zujanje mreže na 50 Hz (i po potrebi harmonike na 100/150 Hz); *de-esser* za sibilanse, kao i kratki *crossfade* na svaki klip za prikrivanje rezova.

Ambijentalni zvuk (skr. AMB) obezbeđuje kontinuitet između kadrova i replika. Bez ambijentalnog zvuka, svaki rez u dijalogu zvuči *naglo* i artifičijelno. Treba napomenuti da ambijent nije samo zvuk tišine prostorije, već zavisi od sadržaja kadra/scene (saobraćaj, šum lišća, publika). Ambijentalni zvuk stvara osećaj prostora i uvlači gledaoca u atmosferu.

Treći sloj zvučne slike čine **zvučni efekti** (skr. SFX). Oni se dele na: **realistične** (koraci, zatvaranje vrata, škripa bicikla), **stilizovane** (*whoosh* prelazi, naglašeni udarci) i **foley** – namenski snimani efekti sinhronizovani uz sliku (npr. hod po parketu, zvuk odeće itd.).

Muzika (skr. MUS) ima snažan dramaturški efekat: gradi ritam, naglašava emocije i povezuje scene. U reklamama muzika često diktira tempo montaže, a rezovi se prave u skladu sa taktovima. U dokumentarcima muzika po pravilu podržava emotivni ton filma.

Osnovni format miksa je **stereo**, ali su česti i 5.1/7.1, kao i Dolby Atmos format. Dijalog treba da ostane jasan i stabilan u centru, ambijent i muzika šire prostor, a efekti daju dinamiku, uz proveru mono kompatibilnosti.

Profesionalni miks mora biti u skladu sa **tehničkim standardima i preporukama** za glasnoću i *pikove*: TV (EBU R128): -23 LUFS, YouTube: -14 LUFS, striming (Spotify/Instagram): -16 LUFS. Dinamički opseg (LRA): 5–20 LU, a **true peak**: -1 dBTP.

Kada je slika zaključana (picture lock), projekat se priprema za miks zvuka:

- Organizacija traka: dosledno imenovanje i redosled (DIA, AMB, SFX, MUS)
- AAF/OMF sa konsolidovanim klipovima i handl-ovima (2-5 sekundi viška s obe strane), bez efekata koji se ne mogu reprodukovati na drugom softveru (potrebno ih je pretvoriti u nove fajlove sa efektom).
- WAV stemovi za dijalog, ambijent, efekte i muziku (24-bit/48 kHz).
- Dvosekundni pip²¹ i tajmkod za sinhronizaciju.

21 Takozvani dvosekundni pip (eng. *2-pop signal*) jeste jednofrejmski zvuk od 1 kHz postavljen tačno dve sekunde pre početka programa i služi kao precizan marker za sinhronizaciju slike i zvuka.

- Referentni miks (stereo) koji ilustruje osnovnu ideju.
- Video referenca sa utisnutim tajmkodom i oznakom verzije fajla.

Ovo potpoglavlje praktično je uputstvo montažeru kako da pripremi projekat za dizajnera zvuka i miks: konsolidovani dijalog, ambijenti i zvučni efekti, muzičke trake, kao i AAF/OMF sa *handles* (≥ 5 s) i jasno obeleženim markerima za problematična mesta. Detaljna uputstva za obradu zvuka i miks prevazilaze obim i fokus ove knjige.

Korekcija boja

Rad sa bojom podrazumeva dve faze koje se prepliću: **korekciju boja** (eng. *color correction*) i **estetsko oblikovanje boja** (eng. *color grading*). Primarni cilj je da se postigne neutralna osnova (ispravna ekspozicija, balans bele, kontrast i gama), a zatim da se razvija željeni izgled uz očuvanje konzistentnosti na nivou čitave scene.



9.7 Koloristkinja tokom procesa kolor korekcije u postprodukciji

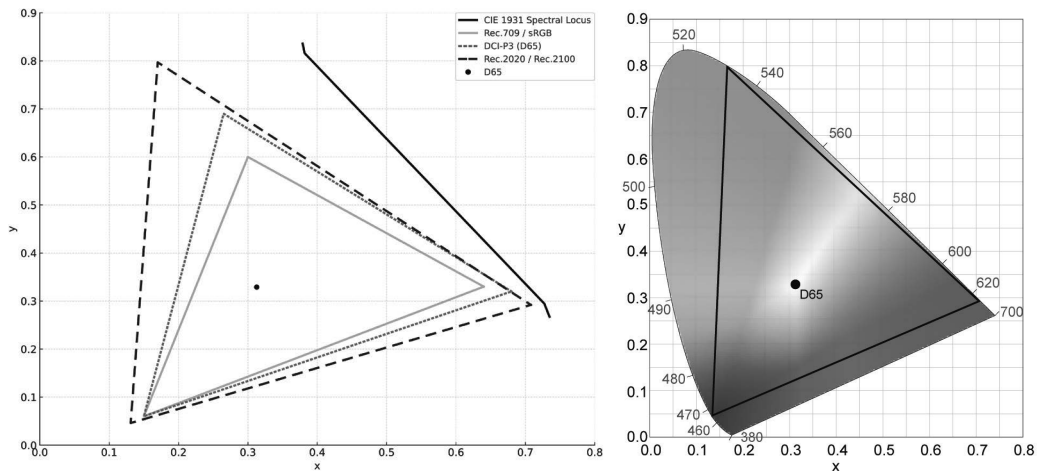
Gama i kontrast

Gama određuje kako se raspodeljuju tonovi između senki i svetlih delova slike, dok **kontrast** postavlja odnos između crne i bele tačke. Niska gama daje *ispran* izgled sa slabim senkama, a previsoka *potapa* srednje tonove. U postprodukciji se

SDR²² materijal najčešće masteruje u Rec.709 (gama $\approx 2,4$), dok se na računarskim monitorima uobičajeno koristi sRGB (gama $\approx 2,2$). Razlika u karakteristikama ova dva standarda, ali i u ambijentalnom osvetljenju u kome se slika gleda, utiče na subjektivni doživljaj svetline i kontrasta. Zato isti kadar može izgledati tamnije i s više kontrasta u Rec.709 uslovima, a svetlije i manje kontrastno na sRGB prikazu. U praksi se najpre postavlja crna i bela tačka (kontrast), zatim se fino mapiraju srednji tonovi (gama), pa se po potrebi umereno koriguje ukupna zasićenost (eng. *saturation*).

Gamut i standardi boja

Gamut označava skup boja koje određeni sistem može da reprodukuje. Najčešće se prikazuje na CIE 1931 xy dijagramu (tzv. *spektralna potkovića*), gde se gamut konkretne kamere ili ekrana vidi kao trougao unutar te potkoviće: što je trougao veći, moguće je prikazati više zasićenih nijansi, naročito u crvenim i zelenim oblastima.



9.8 Gamut i prostori boja u CIE 1931 dijagramu: obuhvat standarda prikaza (levo) i raspodela vidljivih boja sa belom tačkom D65 (desno)

Postoji više gamut standarda koji su danas u primeni. **Rec.709** je najčešći standard za SDR video: definiše primarne boje (gamut), bele tačke i parametre prikaza za sadržaj sa standardnim dinamičkim opsegom (referentna bela ≈ 100 nita). Kompatibilan je sa većinom televizora, računara i telefona bez HDR podrške; **sRGB** na računarima koristi iste primarne boje, ali tipično drugačiji „gama“ uslov gledanja. **DCI-P3** je širi prostor boja (posebno bogat u crvenim/narandžastim nijansama), standard u digitalnoj bioskopskoj projekciji. U praksi obezbeđuje

22 SDR (skr. eng. *Standard Dynamic Range*) je standardni dinamički opseg slike tipičan za Rec.709/sRGB tokove: referentna bela ≈ 100 nita; najčešće 8-bit (moguće i 10-bit); EOTF BT.1886 (gama $\approx 2,4$) za mastering u polumračnom studiju.

vidno zasićenije boje od Rec.709, uz dobru podršku na savremenim monitorima i televizorima. **Rec.2020** je specifikacija za UHD/HDR koja definiše izuzetno širok gamut, ali većina potrošačkih ekrana još uvek ne pokriva ovaj standard u celini. **Rec.2100** je sveobuhvatan HDR²³ standard koji kombinuje gamut Rec.2020 sa HDR prenosnim funkcijama PQ i HLG, većom dubinom signala (10/12 bita) i opcionalnim kodovanjem komponenti u prostoru ICTcP radi stabilnijeg tretmana boja i svetline u HDR-u.

HDR: HLG i PQ

HDR ne donosi samo širi gamut, već i veći dinamički opseg i drugačiji prenos svetline EOTF²⁴. **HLG** je rešenje prilagođeno emitovanju uživo koje zadržava kompatibilnost sa SDR opsegom, jer koristi relativni prikaz svetline. **PQ** koristi apsolutne nivoe u nitima i pruža visoku preciznost u senkama i svetlim delovima slike, ali zahteva prilagođavanje (mapiranje nijansi) za SDR prikaz. Oba pristupa su obuhvaćena specifikacijom Rec.2100 i rade uz 10-/12-bitne signale.

Primarna i sekundarna korekcija boja

Primarna korekcija obuhvata globalne parametre slike, odnosno primenjuje se na ceo kadar ili niz kadrova u okviru scene. Cilj je da se slika dovede **u tehnički ispravno stanje**, odnosno da izgleda neutralno u smislu ekspozicije i balansa boja, kako bi mogla da se dalje obradi ili stilizuje. U praksi, ovo uključuje:

- **Balans bele** – podešavanje neutralnih tonova (sive, bele) tako da nemaju primese plave, žute ili magente. Ovo podešavanje ključno je za uklanjanje temperature boje svetlosnog izvora.
- **Ekspozicija** – regulisanje ukupne svetline kadra. Tamne slike može posvetliti, a preekspozicionirane zatamniti.
- **Kontrast** – određivanje odnosa između crne i bele tačke u slici. Postavlja osnovnu *dubinu* slike.
- **Gama** – oblikovanje srednjih tonova, tj. tonalnog kontinuiteta između senki i svetlih delova slike.
- **Zasićenost** – opšti intenzitet boja, bez razdvajanja po tonalitetima.

U profesionalnim alatima (DaVinci Resolve, Adobe Premiere Pro, Baselight), primarna korekcija se najčešće sprovodi u *lift-gamma-gain* modelu, gde se posebno podešavaju senke (*lift*), srednji tonovi (*gamma*) i hajlajtovi (*gain*). U ovoj fazi ne treba raditi nikakvu stilizaciju slike.

23 HDR (skr. eng. *High Dynamic Range*) je prikaz sa znatno većim rasponom svetline i širim mogućnostima boja od SDR-a. Donosi više detalja u tamnim i najsvetlijim delovima, prirodnije odsjaje i zasićenije nijanse. Koristi se uz kompatibilne ekrane i posebne HDR verzije sadržaja.

24 EOTF (eng. skr. *Electro-Optical Transfer Function*) je funkcija koja definiše kako digitalne vrednosti postaju svetlina na ekranu (HLG/PQ).

Nakon što je slika tehnički ujednačena, sledi **sekundarna korekcija**. Ona je **lokalna** po svojoj primeni i odnosi se na određeni **deo kadra**, **opseg boje** ili **vizuelni element** (kao što je lice, nebo, pozadina, odeća, ekran itd). Sekundarna korekcija služi da se:

- istaknu ključni vizuelni elementi (npr. koža, oči, logotipi),
- izbalansiraju delovi slike koji su ostali tamni ili hladni,
- naglasi atmosfera (npr. toplije svetlo u enterijerima),
- uvede kreativna stilizacija (npr. zeleni ton za triler, zlatni filter za sunčevo svetlo),
- koriguju specifične nepravilnosti (npr. crvenilo na licu, *pregorela* pozadina),
- selektivno desaturiraju ili boje određena područja (tzv. *color isolation tehnike*).

Za sekundarnu korekciju koriste se sledeći alati: HSL selektori, maskiranje, tracking oblasti, keying, kao i curves za pojedinačne boje.

Dozvoljeni signal

U profesionalnoj video produkciji i postprodukciji, **dozvoljeni signal** označava digitalni video-signal čiji se parametri nalaze unutar dozvoljenog tehničkog opsega definisanog standardima za emitovanje. Najčešće korišćeni standard u evropskom prostoru je EBU R103, koji određuje granice za svetlinu (luminansu) i boju (hrominansu), kako bi se osiguralo bezbedno emitovanje i distribuiranje materijala.

Karakteristike ispravnog signala

- **Luminansa** (Y – svetlina slike): u 10-bitnom digitalnom signalu njene vrednosti moraju da budu između 64 i 940 (~0-100 IRE). Ispod 64 je crna rupa i signal se gubi u senkama. Iznad 940 su *pregorele* bele bez informacija.
- **Hrominansa** (Cb i Cr – boja): za Rec.709, maksimalna dozvoljena saturacija je 100 %, dok je za šire prostore boja (npr. Rec.2020), granica na 75 %, jer se više boje mora *spakovati* u isti kodni opseg.
- **Super-bela** (*superwhite*) i **super-crna** (*superblack*) vrednosti su one koje izlaze van dozvoljenih granica. Iako se ponekad koriste kreativno (npr. za sjaj svetla), većina emitera ih automatski odbacuje ili *odseca*, što može rezultirati gubitkom detalja u slici.

Tehnički parametri signala se proveravaju korišćenjem tzv. video mernih alata:

- **Waveform monitor** prikazuje raspodelu luminanse. Vrh (100 IRE) ne sme preći 940 (digitalna vrednost), a baza (0 IRE) ne sme pasti ispod 64.
- **Vectorscope** pokazuje intenzitet i pravac boja (hrominansu). Referentne tačke boja (npr. ton kože, plava, crvena) moraju ostati unutar dozvoljenog opsega.
- **RGB parade** otkriva ako neki kanal pređe gornju ili donju granicu – što može ukazivati na sečenje signala (eng. *clipping*)

Radni tok korekcije boja:

1. Uvoz i organizacija materijala.
2. Postavljanje sistema za upravljanje bojama (Rec.709, Rec.2100 HLG/PQ).
3. Primenu ulaznih LUT-ova (za pretvaranje log formata u linearni izgled).
4. Primarna korekcija.
5. Sekundarna korekcija.
6. Stilizacija.
7. Provera dozvoljenog nivoa signala.

Grafički elementi i titlovi

Grafički elementi i titlovi predstavljaju most između slike i poruke koju treba preneti publici. Oni dopunjuju informaciju (ime sagovornika, funkcija, lokacija, prevod), ali i oblikuju vizuelni identitet sadržaja (boje, fontovi, logotipi, ritam animacije). Da bi njihova funkcija bila svrsishodna, dizajn mora da bude usklađen sa sadržajem snimka, a tehnička izvedba u skladu s pravilima čitljivosti i standardima prikaza.



9.9 Bezbedne zone kadra za grafičke elemente i titlove

Grafika i titlovi treba da počivaju na unapred definisanom sistemu:

- tipografska hijerarhija (naslov, podnaslov, pomoćni tekst),
- mreža (grid) i margine,
- paleta boja i dozvoljene varijacije,

- oblici i ritam animacije.

Najznačajniji elementi, na primer, pločice za potpis (eng. *lower third*), treba da budu konzistentni tokom trajanja videa, ali i kroz sve epizode ili serijal, kako bi se stvorila navika čitanja i prepoznatljivost brenda.

Ukoliko će ovakvi elementi biti lokalizovani, neophodno je predvideti 15-30% više prostora, jer su natpisi na nekim jezicima duži. Prema procenama, tekst ispisan na srpskom jeziku ćirilčkim pismom, u zavisnosti od fonta, može biti od 5 do 15% horizontalno širi od latiničnog.

Na televiziji i većini video-platforni tekst i ključni grafički elementi ostaju unutar tzv. **bezbedne zone teksta** (eng. *title safe*). Preporuka je da se tekst nalazi najmanje 5% unutar ivica kadra. Za mobilne platforme treba računati na preklapanja sistemskih UI elemenata (ikonice, opisi) i postaviti tekst u centralnom polju.

9.10 Bezbedna zona radnje i teksta u vertikalnom videu (9:16) za mobilne platforme



Za ekrane, u grafici se predlaže upotreba **bezserifnih fontova** sa većom x-visinom²⁵, jer postižu bolju čitljivost na ekranu. Veličina se prilagođava rezoluciji i tipu prikaza, ali praktična polazna tačka za 1080p je oko 36–42 px za titl i 42–60

²⁵ X-visina je odnos visine malih slova prema ukupnoj visini fonta; veća x-visina olakšava čitanje na ekranu.

px za potpis. U 4K vrednosti se uvećavaju približno dva puta. Visok kontrast teksta i pozadine je presudan: ako je slika složena ili šarena, dodaje se diskretna traka, blagi spoljašnji obris (eng. *stroke*) ili meka senka. Tanke linije i obrise treba držati na parnim vrednostima piksela i izbegavati ekstremno tanke detalje (1 piksel ili manje) koji mogu treperiti u kompresiji. U SDR slici, treba izbegavati *super-beli* tekst. Predlažu se tzv. tonirane bele. U HDR slici potpuno beo tekst može biti naporan za gledanje.

Za statične grafičke elemente pogodni su formati sa alfa kanalom²⁶ (npr. PNG, 16-bit TIFF), a za animirane grafike video kodeci sa alfa kanalom (npr. ProRes 4444, DNxHR 444). U radu sa alfa kanalom treba obrati pažnju na to kako će softver tumačiti ovu vrednost u zavisnosti od toga da li se koristi *premultiplied alpha* ili *straight alpha*. U softveru treba eksplicitno zadati ispravnu vrednost za interpretaciju alfa kanala zbog očuvanja čistih ivica.

Ukoliko je neophodno da isporuka videa bude za sliku s proredom (npr. 50i) posebnu pažnju treba obratiti na tanke linije, oštre dijagonale i sitne detalje, jer lako nastaju treperenja. Ukoliko do ovoga dođe, treba omekšati ivice (efekat *blur*), neparne vrednosti debljina linija treba pretvoriti u parne, a izuzetno brze pokrete treba usporiti.

Titlovi

Titlovi mogu biti **ugrađeni u sliku** (eng. *open/burn-in*) ili **selektabilni** (eng. *closed captions*) koji se isporučuju u pratećem fajlu (npr. *.srt*).

Dobra praksa za čitljivost obuhvata:

- najviše dva reda teksta,
- oko 35–42 znaka po redu,
- minimalno trajanje oko 1 s, a maksimalno oko 6 s.

Prelome teksta u novi red treba uskladiti sa sintaksom i smislom rečenice. Kada se titlovi izrađuju za osobe bez sluha ili sa oštećenim sluhom, u titl se dodaju opisi zvukova i identifikatori govornika.

Vizuelni efekti i kompoziting

Vizuelni efekti (eng. skr. *VFX*) predstavljaju deo postprodukcije u kojem se slika menja ili dopunjuje na način koji nije bilo moguće snimiti kamerom. Iako se laički najčešće povezuju sa spektakularnim scenama naučnofantastičnih filmova, vizuelni efekti su deo gotovo svake savremene produkcije, pa čak i

²⁶ Alfa kanal (eng. *alpha channel*) je dodatni (četvrti) kanal uz RGB/YCbCr koji kodira neprozirnost piksela (*opacity*): vrednost 0 znači potpuno prozirno, a maksimalna vrednost (npr. 255 u 8-bit, 1023 u 10-bit ili 4095 u 12-bit) znači potpuno neprozirno. Alfa se koristi za kompozit grafičkih elemenata/teksta preko slike.

one najrealističnije. Na primer, uklanjanje mikrofona koji slučajno uđe u kadar, brisanje logotipa sa laptopa ili dodavanje natpisa u prostoru spadaju u osnovne zahvate kompozitinga.

Osnovni postupak je **keying**, odnosno uklanjanje pozadine snimljene na zelenoj ili plavoj podlozi kako bi se lik ili predmet izdvojili i postavili u drugo okruženje. Najjednostavnije verzije keyinga dostupne su i u montažnim softverima, dok složenije varijante zahtevaju specijalizovane alate (npr. Adobe After Effects, Nuke).



9.11 Ravnomerno osvetljenje hroma-ki pozadine kao preduslov za kvalitetan *keying*

Naredni postupak koji se često koristi je **rotoskopija**, ručno iscrtavanje maski koje prate obrise objekta ili osobe kroz kadar. Rotoskopija se primenjuje kada *keying* nije moguć, na primer kod složenih pozadina ili kada treba izolovati samo jedan deo slike (ruku, predmet, lice). Ovaj proces je dugotrajan i zahteva strpljenje, ali je često nezaobilazan u reklamama i muzičkim spotovima gde je potrebno precizno izdvojiti elemente.

U gotovo svakoj produkciji koristi se **tracking**, analiza kretanja kamere ili objekta u kadru, kako bi se grafika, tekst ili drugi vizuelni element *zalepili* za sliku i kretali u istom pravcu.

Kompoziting u širem smislu podrazumeva spajanje više slojeva slike u jednu celinu. To može biti osnovni 2D kompozit, kada se kombinuje snimak i grafika, ali i napredniji postupci poput *matchmove*, kada se digitalna kamera u softveru ponaša identično kao stvarna kamera na setu, kako bi se 3D objekti prirodno uklopili u kadar.

Važan aspekt vizuelnih efekata jest njihova integracija u ceo proces postprodukcije. Kada se određeni kadar šalje iz montaže u odeljenje vizuelnih efekata, potrebno je da bude jasno označen, eksportovan sa referentnim tajmkodom i da nosi odgovarajući naziv verzije. Nakon završetka obrade, kadar se vraća u montažu kao novi klip ili sekvenca.

Bez obzira na to da li je reč o jednostavnom uklanjanju mikrofona ili o kreiranju složenog virtuelnog sveta, osnovni cilj vizuelnih efekata u postprodukciji je da se ne percipiraju kao dodatak, već prirodno stapaju sa snimljenim materijalom. U idealnim okolnostima publika ne bi trebalo da prepozna gde prestaje ono što je zabeležila kamera, a gde počinje digitalna obrada.

Master i završna kontrola kvaliteta

U završnoj fazi postprodukcije, kada je slika zaključana i svi kreativni postupci montaže, korekcije boje, grafike i zvuka privedeni kraju, neophodno je obezbediti da audio-vizuelno delo postane tehnički pouzdan i trajno čuvani master fajl. Uloga mastera nije samo da predstavlja najbolju i referentnu verziju projekta, već i da posluži kao polazna tačka za sve buduće verzije koje se eksportuju za različite kanale distribucije.

Proces započinje završnom kontrolom kvaliteta, u kojoj se materijal proverava u celini i to kako vizuelno, tako i tehnički. Vizuelna kontrola podrazumeva pažljivo gledanje projekta u realnom vremenu, uz beleženje potencijalnih grešaka u kontinuitetu boje i ekspozicije, titlovima, grafici ili eventualnih artefakata kompresije. Tehnički deo kontrole obuhvata merenje signala, kako bi se potvrdilo da svi parametri ostaju u granicama definisanim standardima emitovanja i distribucije. Posebna pažnja poklanja se glasnoći zvuka i dinamičkom opsegu, u skladu sa preporukama kao što su EBU R128 ili smernice pojedinih platformi. Kod međunarodne distribucije, u nekim slučajevima obavezno je sprovesti i test fotosenzitivne epilepsije.

Kada je kontrola kvaliteta završena, izrađuje se **master fajl** u visokom kvalitetu. Uobičajena praksa podrazumeva korišćenje profesionalnih kodeka kao što su Apple ProRes 4444 ili Avid DNxHR 444, sa deset ili dvanaest bita dubine boje i zvukom u 24-bit/48 kHz formatu. Ovaj master se nikada ne menja i čuva se kao original iz kojeg se eksportuju sve druge verzije: za televiziju, bioskop, striming servise ili društvene mreže.

Završna faza podrazumeva i sistematično arhiviranje. Master fajl mora biti sačuvan zajedno sa pratećom dokumentacijom, koja uključuje izveštaje o procesu kontrole kvaliteta, listu muzičkih i zvučnih prava, referentne verzije sa utisnutim tajmkodom i eventualne dodatne verzije potrebne za buduću obradu ili remastering. Samo na taj način obezbeđuje se da projekat ostane dostupan i upotrebljiv i nakon više godina.

Ovim procesom audio-vizuelno delo dobija svoj završni, referentni oblik. U standardima finalizacije precizno se označavaju i **FFOA** (eng. *First Frame of Action*) – prvi frejm koji ulazi u program i **LFOA** (eng. *Last Frame of Action*) – poslednji frejm koji pripada programu. U filmskoj produkciji FFOA se obično postavlja na 01:00:08:00, nakon 2-popa na 01:00:06:00, dok u video standardu može početi na 01:00:00:00, posle 2-popa na 00:59:58:00.

Master i završna kontrola kvaliteta zatvaraju krug postprodukcije i postavljaju temelj za narednu fazu: distribuciju i arhiviranje gde tehnički proveren materijal ulazi u različite kanale prikazivanja i čuvanja.

Kodeci, kontejneri i kompresija

U savremenoj postprodukciji pojmovi fajl, kontejner i kodek često se koriste naizmenično, iako označavaju različite elemente digitalnog zapisa. Fajl je vidljiva datoteka koju korisnik otvara (npr. *film.mp4*). Kontejner je struktura unutar fajla koja organizuje i obezbeđuje sinhronizaciju različitih komponentata: video, zvuk, titlovi i metapodaci. Najčešći kontejneri su *.mp4*, *.mov*, *.mkv* i *.avi*. Kodek je algoritam kompresije i dekompresije, koji omogućava da sirovi materijal zauzima manje prostora, a da se pritom reprodukuje u realnom vremenu.

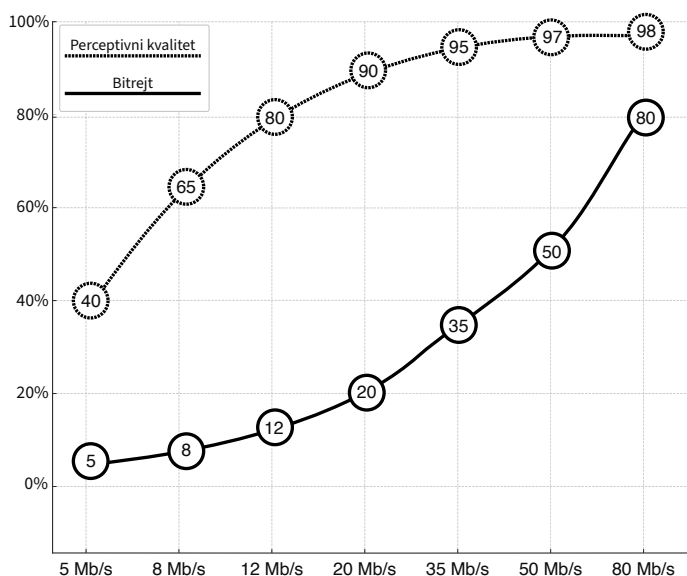
Kombinacija ovih komponenti znači da isti tip fajla (npr. *.mp4*) može da sadrži potpuno različite formate, od profesionalnog ProRes zapisa do visoko kompresovanog H.264 fajla.

Video fajlovi se uvek kompresuju, ali primenjuju se dva osnovna principa. **Intrafrejm kompresija** tretira svaki frejm nezavisno i zbog toga proizvodi veće fajlove, ali olakšava montažu i daje preciznost u korekciji boja. **Interfrejm kompresija** beleži samo promene između kadrova, uz oslanjanje na ključne I-frejmove i predviđene P i B-frejmove. Ovaj pristup značajno smanjuje veličinu fajla, ali zahteva snažniji hardver i otežava montažu.

Tip kompresije	Princip rada	Najčešći kodeci	Načešći kontejneri	Upotreba
Intafrejm	Svaki frejm se kodira zasebno	Apple ProRes, Avid DNxHR, CineForm	<i>.mov</i> , <i>.mfx</i>	Oflajn/onlajn montaža, master fajlovi
Interfrejm	Čuvaju se promene između frejmova (IPB struktura)	H.264/AVC, H.265/HEVC, AV1, VP9	<i>.mp4</i> , <i>.mkv</i> , <i>.webm</i>	Striming, distribucija, mobilni uređaji

Izbor kodeka određuje kvalitet, kompatibilnost i brzinu rada. Profesionalne postprodukcije koriste ProRes i DNxHR za montažu i eksport u visokom kvalitetu, dok je H.264 i dalje najčešći izbor u distribuciji zbog male veličine fajla i široke podrške na uređajima. Noviji standardi kao što su H.265 ili AV1 nude bolji odnos kvaliteta i veličine fajla, ali zahtevaju duže vreme eksportovanja i savremeniji hardver.

Kodek	Namena	Bit-depth	Bitrate (1080p)	Napomena
ProRes 4444	Master	12-bit+alfa	~330 Mb/s	Intrafrejm, pun prostor boje i transparentnost
ProRes 422 HQ	Mezanin	10-bit	~220 Mb/s	Intrafrejm, standard za emitovanje
ProRes Proxy	Oflajn montaža	8-bit	~45 Mb/s	Laka radna verzija
H.264 (High)	Web/ mobilna distribucija	8-bit	8–16 Mb/s	Long-GOP, široka podrška
H.265 (Main10)	4K/HDR distribucija	10-bit	12–20 Mb/s (4K)	Efikasnija kompresija od H.264
AV1	Striming/ web	10-bit	~10 Mb/s	Otvoren standard, hardverski zahtevan



9.12 Opadajući povrat kvaliteta u odnosu na bitrejt

Jedna od čestih zabluda u radu sa video fajlovima jeste uverenje da veći bitrejt automatski znači bolji kvalitet slike. U praksi, nakon određenog nivoa ljudsko oko prestaje da primećuje poboljšanja, iako fajl zauzima znatno više prostora. Na primer, povećanje sa 5 na 10 Mb/s kod Full HD videa jasno smanjuje kompresione artefakte, ali razlika između 20 i 40 Mb/s gotovo je neprimetna. Ovaj fenomen naziva se **opadajući povrat uloženog** (eng. *diminishing returns*). Zato se preporučuje korišćenje optimalnog bitrejta, vrednosti koja obezbeđuje ravnotežu između kvaliteta i efikasnosti. Nepotrebno veliki fajlovi otežavaju distribuciju, usporavaju eksport i zauzimaju značajno više prostora u arhivi, a krajnji korisnik ne dobija vidljivo bolju sliku.

Zajednički rad i upravljanje verzijama

Zajednički rad u postprodukciji podrazumeva da montažer, dizajner zvuka, kolorista i grafičar rade sa istim izvorima i verzijama fajlova. Dnevnik izmena (eng. *changelog*) i dosledno verzionisanje olakšavaju povratak na stabilne tačke i omogućavaju transparentan uvid u postproduksijske odluke. Razmena između faza zasniva se na standardnim formatima (EDL/XML/AAF), uz referentni eksport sa utisnutim tajmkodom i jasno obeleženim verzijama. Zaključavanje projekta (eng. *project locking*) obezbeđuje da u datom trenutku samo jedna osoba može da menja konkretnu sekvencu (*write-lock* režim), dok ostali imaju pristup za pregled (*read-only* režim), čime se sprečavaju konfliktne verzije i gubitak rada.

U praksi su dominantna dva modela verzionisanja. Prvi, češći u produkcijskim kućama za TV, reklame i promotivne filmove, jeste **fazno verzionisanje sa inkrementom**. Svaka radna faza eksplicitno je navedena u nazivu fajla (npr. *RC - rough cut*, *FC - fine cut*, *PL - picture lock*), a posle nje sledi rastući broj verzije i datum, po potrebi i inicijali odgovorne osobe:

- Projekat_RC_v013_2025-08-24.mov
- Projekat_FC_v022_2025-10-26.mov
- Projekat_PL_v001_2026-01-01.mov

Drugi model, koji dobro funkcioniše u timovima naviknutim na softverske procese, jeste **semver pristup** (*major.minor.patch*) uz jasna pravila. *Major* se menja kada je izvršena značajna kreativna promena narativa (npr. nova struktura ili povratak iz *FC* u *RC*), *minor* prati uredničke izmene koje menjaju trajanje i raspored, a *patch* se koristi za sitne dorade koje ne menjaju montažni ritam (slovna greška u titlovima, zamena logoa, male korekcije boje).

- Projekat_1.0.0_RC.mov
- Projekat_1.2.3_FC.mov
- Projekat_2.0.0_PL.mov

Ovaj pristup zahteva disciplinu i kratak dnevnik izmena uz svaku verziju, ali je pregledan u većim sistemima.

AI u postprodukciji

Veštačka inteligencija (AI) sve snažnije ulazi u postprodukciju: ubrzava rad, automatizuje rutinske zadatke i omogućava nova kreativna rešenja. Međutim, ovi alati još uvek nisu u potpunosti pouzdani i ne zamenjuju ljudsku kontrolu, već služe da pomognu montažeru, dizajneru zvuka ili koloristi. Svi izlazi koje je generisala AI, moraju biti vizuelno i zvučno provereni i evidentirani u dnevniku izmena, uz svest o mogućim pravnim i etičkim posledicama njihovog korišćenja. Zbog brzog razvoja tehnologije, ovaj deo treba posmatrati kao oblast u stalnoj

promeni: ono što je danas pomoćno, za godinu ili dve može postati standard. AI se za sada najčešće koristi za automatizaciju repetitivnih procesa.

U montaži se koriste sistemi za tekstualnu montažu, gde softver automatski generiše transkript i omogućava da se rezovi prave selekcijom rečenica u tekstu. Ovakav pristup koristi se u dokumentarnim filmovima, intervjuima i vlogovima, gde se radni materijal često meri u desetinama sati. Umesto pregledanja svake sekvence, montažer može već na nivou teksta odabrati relevantne delove. AI se koristi i za npr. *auto reframe* funkciju, automatsko rekadriranje horizontalnog videa u vertikalni format (16:9 → 9:16). Softver prati lice ili glavni objekat i automatski prilagođava kadar. Ipak, rezultati zahtevaju ručnu proveru, jer algoritmi ne prepoznaju uvek pravi centar pažnje, naročito u kadrovima sa više likova ili sa brzim pokretom.

U pogledu obrade zvuka, koriste se alati za redukciju šuma i reverberacije, koji zahvaljujući AI modelima postaju sve precizniji. Trenutna manjkavost ovih sistema je to što nisu konzistentni tokom trajanja čitavog snimka.

U oblasti videa softveri za nelinearnu montažu već danas mogu da generišu nekoliko frejmova na kraju ili početku klipa, zahvaljujući generativnoj interpolaciji, a za očekivati je da će u još većoj meri ući u samu strukturu slike. Korekcija boja takođe dobija AI podršku, alati za poređenje boja mogu automatski uskladiti ton i ekspoziciju dva kadra, a postoje i sistemi za automatsku primenu LUT-ova ili stilova na osnovu referentnog snimka.

U budućnosti se očekuje da će AI imati sve značajniju ulogu u postprodukciji i to ne samo kao pomoćnik, već i kao kreator pojedinih elemenata slike i zvuka. Međutim, suštinski zadatak postprodukcije, očuvanje dramaturgije, ritma i smisla i dalje ostaje u rukama čoveka.

Pitanja za proveru znanja

1. Šta je indžest materijala i zašto je važna verifikacija (*checksum*) pri kopiranju?
2. Koja su osnovna pravila organizacije projekta (struktura foldera, imenovanje) i kako utiču na brzinu i pouzdanost rada?
3. Šta je sinhronizacija slike i zvuka i koji su najčešći pristupi u različitim produkcionim uslovima?
4. Šta su *proxy* fajlovi i kada je opravdano osloniti se na njih umesto na originalne fajlove?
5. Šta su faze montaže i kako se međusobno nadovezuju?
6. Koje su odlike montaže kontinuiteta, a koje montaže diskontinuiteta?
7. Zašto je zaključana slika ključna prekretnica i kako utiče na korekciju boja,

grafiku i zvuk?

8. Šta znači dozvoljeni signal?
9. Šta obuhvata onlajn montaža i master?
10. Šta je konformisanje?
11. Šta je verzionisanje projekta?
12. Koje su osnovne smernice za titlove i grafiku u pogledu čitljivosti i bezbednih zona?

Literatura

Crook, Ian, Peter Beare – *Motion Graphics: Principles and Practices from the Ground Up*, London / New York: Bloomsbury Visual Arts, 2017.

Dmitrik, Edvard – *Filmska montaža*, Beograd: Fakultet dramskih umetnosti, 1991.

Haine, Charles – *Color Grading 101: Getting Started Color Grading for Editors, Cinematographers, Directors, and Aspiring Colorists*, New York / London: Routledge, 2020.

Hoggan, Michael – *The Art and Craft of Motion Picture Editing*, 2nd ed., New York / London: Routledge, 2022.

Hullfish, Steve – *Art of the Cut: Conversations with Film and TV Editors*, New York / London: Routledge, 2017.

Pearlman, Karen – *Cutting Rhythms: Intuitive Film Editing*, 2nd ed., New York / London: Focal Press / Routledge, 2016.

Poynton, Charles – *Digital Video and HD: Algorithms and Interfaces*, 2nd ed., Amsterdam / Boston: Elsevier, 2012.

Reisz, Karel, Gavin Millar – *The Technique of Film Editing*, Oxford: Focal Press, 2010.

Watkinson, Ben – *Compression for Great Video and Audio: Master Tips and Common Sense*, 1st ed., Oxford / Burlington: Focal Press, 2007.

10

Distribucija i arhiviranje

Sadržaj i cilj poglavlja

Ovo poglavlje zaokružuje životni ciklus audio-vizuelnog sadržaja fokusom na dve završne, ali presudne oblasti: distribuciju i arhiviranje. Polazeći od zaključane slike i zvuka, verifikovanih titlova i urednog verzionisanja, ono vodi čitaoca kroz izbor kanala (televizija, bioskopi i festivali, onlajn/streaming, interni sistemi), pripremu kompletnog paketa isporuke (završni fajl iz mastera/mezanina, titlovi i grafički elementi, *delivery sheet* i metapodaci, referentni eksport sa utisnutim tajmkodom), tipične isporuke po kanalu i praksu izrade derivata za različite formate i uređaje. Zatim poglavlje obrađuje lokalizaciju i pristupačnost, pravno-etičku proveru (licence RM/RF/CC, muzička prava), organizaciju integriteta i evidencije verzija (*checksum/hash, delivery log*), kao i dugoročno čuvanje (pravilo 3-2-1, LTO/NAS/cloud, plan migracije i periodične verifikacije).

Cilj poglavlja je da pruži jasan skup principa i radnih procedura koji nadilaze prolazne tehničke specifikacije platformi: kako iz jednog stabilnog mastera sistematski izvesti više pravilno označenih verzija za različite publike i kanale, kako obezbediti zakonitu i etičku upotrebu sadržaja i kako obaviti isporuku i arhiviranje na način da *delo* bude dostupno danas i pouzdano sačuvano za budućnost.

Završni korak u ciklusu jednog audio-vizuelnog dela predstavljaju distribucija i arhiviranje. Dok postprodukcija obuhvata sve procese od indžesta, montaže i obrade slike i zvuka, preko korekcije boja i vizuelnih efekata, pa do finalnog mastera sa potvrđenim kvalitetom, **isporuka** (eng. *delivery*) podrazumeva ono što se sa tim masterom dalje dešava. U praksi to znači pripremu paketa za različite kanale distribucije, prilagođavanje sadržaja specifičnim zahtevima platformi, kao i organizovano i bezbedno čuvanje projekta u arhivi.

Ovo poglavlje preuzima osnovu iz prethodnog: polazi od mastera i mezanin fajlova, zaključane slike i zvuka, verifikovanih titlova i grafike, te urednog sistema verzionisanja. Dakle, bavi se fazom u kojoj je kreativni proces završen, a projekat postaje tehnički pouzdana i stabilna celina. Fokus se pomera sa umetničkog oblikovanja na obezbeđivanje trajnosti, dostupnosti i upotrebljivosti dela u budućnosti.

Razlog za izdvajanje distribucije i arhiviranja u posebno poglavlje jeste njihova specifičnost i želja da se jasno prikaže da se radi o postupcima koji zahtevaju drugačije znanje i praksu od onih u montaži i korekciji boje. Dok su prethodna poglavlja usmerena na kreiranje i obradu sadržaja, ovde se naglasak stavlja na pravne, organizacione i logističke aspekte koji obezbeđuju da delo dođe do publike u ispravnom obliku i dugoročno se sačuva.

Treba naglasiti i da je sadržaj ovog poglavlja moguće skalirati prema potrebi. U najmanjem obimu, ono nudi smernice za to šta čini minimalni paket isporuke i kako se obezbeđuje osnovna arhiva projekta. U širem, profesionalnom okviru, ono obuhvata uvid u složenije procedure – poput rada sa bioskopskim paketima (DCP/IMF), formalne pravne evidencije, *checksum* verifikacije i planove migracije podataka. Time se izbegava zamka ulaska u promenljive tehničke specifikacije pojedinih emitera ili servisa, a čitaocu se pruža jasna mapa principa koji se mogu primeniti u različitim produkcionim razmerama.

Kanali distribucije i namene

Nakon što je master fajl izrađen i potvrđen kroz završnu kontrolu kvaliteta, sledeći korak jeste odluka o tome gde će se sadržaj distribuirati i u kom obliku. Kanali distribucije nisu samo tehničke odrednice, jer sami po sebi određuju i *pravila igre* u pogledu formata, trajanja i pravnog statusa dela.

Prvi i tradicionalno najzahtevniji kanal jeste televizija. Emitovanje na televiziji podrazumeva usklađenost sa specifičnim standardima emitera, ali i jasnu pripremu verzija koje poštuju trajanje vremenskih slotova, strukturu programa i obavezne umetke (npr. prostor za reklame ili odjavne špice). Pored tehničkih zahteva, televizija očekuje i potpuno jasan pravni status dela, posebno u pogledu muzike i arhivskih snimaka.

Filmska distribucija i festivali funkcionišu drugačije. Ovde se naglasak stavlja na integritet dela, odnosno na to da verzija koja se šalje na projekciju bude što bliža umetničkom masteru. Festivali i bioskopi traže jasan dokaz o pravima za javno prikazivanje, a često i lokalizovane titlove na više jezika.

Onlajn distribucija i striming servisi dovode do usložnjavanja procesa. Isti sadržaj mora postojati u različitim trajanjima i formatima, od klasičnog horizontalnog formata (16:9), preko kvadratnog (1:1), do vertikalnog (9:16) namenjenog mobilnim uređajima. Takođe, publika očekuje titlove, a često i dodatne materijale poput kratkih trejlera ili vizuelnih isečaka za društvene mreže. U ovom kanalu distribucije posebno dolazi do izražaja koncept derivata, skupa verzija proisteklih iz istog mastera, prilagođenih specifičnim platformama i navikama gledalaca.

Na kraju, postoje i interni sistemi klijenata. To mogu biti edukativne platforme, korporativni intraneti ili arhive institucija, gde sadržaj ne mora biti javno dostupan, ali mora biti precizno organizovan, trajno čitljiv i pravno nesporan. U takvim slučajevima važnije je da materijal bude jasno dokumentovan i praćen propratnim fajlovima, nego da se poštuju specifični estetski ili komercijalni zahtevi.

Zajedničko svim navedenim kanalima jeste da zahtevaju dve stvari: jasno obeležene verzije (trajanje, format, odnos stranica, jezičke varijante) i pravnu pokrivenost materijala (autorska prava, saglasnosti i licence).

Paket isporuke

Isporuka audio-vizuelnog dela ne podrazumeva samo jedan fajl, već čitav paket pratećih elemenata koji garantuju da se sadržaj može koristiti, proveriti i arhivirati. Bez obzira na to da li je reč o televizijskom emitovanju, festivalskoj projekciji ili onlajn distribuciji, minimalni paket treba da obezbedi jasnoću, preglednost i pravnu sigurnost.

Osnovu paketa čini **finalni fajl** izveden iz mastera ili mezanin verzije. On mora biti pregledno obeležen nazivom projekta, verzijom i datumom izvoza, kako bi se jasno znalo koji su fajlovi radni, a koji završni. Uz njega se prilažu **titlovi** u standardnim formatima za razmenu, kao i grafički elementi koji nisu trajno ugrađeni u sliku (na primer logotipi ili prilagodljivi vizuelni dodaci). Na ovaj način omogućava se fleksibilnost prilikom naknadnih prilagođavanja.

Drugi važan element paketa je tzv. **delivery sheet**, prateći dokument koji na jednoj stranici sumira sve ključne podatke: naziv projekta, trajanje, rezoluciju i format slike, odnos stranica, početni tajmkod, jezičke verzije i kontakt odgovorne osobe. Ovaj dokument služi kao brza referenca za sve koji preuzimaju ili proveravaju materijal.

Za onlajn/striming isporuke, uz **delivery sheet** prilaže se i kratak **metadata sheet** (naslov, opis do 160 karaktera, 5–10 ključnih reči, jezik, žanr, trajanje, oznaka starosne podobnosti). Metapodaci utiču na pretragu i preporuke platforme; sadržaj bez metapodataka je manje vidljiv. Ako postoje višejezične verzije,

metapodaci treba da prate jezik videa/titlova. Thumbnail/poster treba nazvati dosledno uz verziju videa (npr. ProjectX_v1.0_THUMB.jpg)

Takođe, **dokumentacija o licencama** sastavni je deo isporuke. Ona podrazumeva potvrde o pravima na muziku, arhivske snimke, fotografije, grafiku, kao i saglasnosti za korišćenje lika i glasa. U manjim produkcijama često je dovoljna osnovna pisana potvrda, dok profesionalne produkcije zahtevaju kompletne ugovore sa tačnom minutažom trajanja muzike.

Na kraju, paket se upotpunjuje **referentnim eksportom sa ugrađenim tajmkodom** (timecode burn-in). Takva verzija služi kao pomoćno sredstvo pri verifikaciji i kasnijoj proveru eventualnih problema. Ako dođe do neslaganja između fajlova, upravo ovaj referentni eksport predstavlja sigurnu tačku upoređivanja.

Organizacija mapa i fajlova u okviru paketa jednako je važna kao i sam sadržaj. Preporučuje se hijerarhijska struktura sa jasnim folderima (npr. Final_Video/, Subtitles/, Graphics/, Documentation/, QC/), jer ona omogućava da se svi elementi isporuke pronađu jednostavno. Dosledno imenovanje fajlova obezbeđuje da se paket može koristiti i posle dužeg vremenskog perioda, bez potrebe za dodatnim konsultacijama sa autorima.

Minimalni paket:

1. Završni fajl
2. Titlovi
3. Delivery sheet
4. Dokumentacija o licencama (muzika, arhivski materijal, saglasnosti za lice/glas)
5. Referentni fajl sa utisnutim tajmkodom

Tipične isporuke po kanalu

Različiti kanali distribucije zahtevaju različite verzije istog sadržaja. Ključno je razumeti šta se očekuje od isporuke, a ne ulaziti u detalje tehničkih parametara (koji se i onako razlikuju od emitera do emitera). Na ovaj način čitalac dobija pregled obaveza i može da proceni kada je neophodno angažovati dodatne specijalizovane servise. Važno je naglasiti da se **tehničke specifikacije** uvek proveravaju pre početka onlajn procesa montaže, jer su podložne promenama i razlikuju se ne samo od emitera do emitera, već i od verzije platforme ili tržišta. Ono što se najčešće menja jeste: preporučeni bitrate videa, podržani kodeci i kontejneri, kao i parametri za zvuk (glasnoća, *true peak* i dinamički opseg). Imajući ovo u vidu loša je praksa oslanjati se na stare ili opšte smernice, jer profesionalni rad podrazumeva pribavljanje specifikacija na početku rada i oslanjanje na njih tokom završne obrade.

Za **televizijsko emitovanje** obavezna je usklađenost sa kućnim standardima emitera. U praksi to znači da se završni fajl šalje zajedno sa titlovima i pratećom dokumentacijom o pravima. TV stanice posebno vode računa o glasnoći zvuka i dozvoljenim nivoima signala, dok je ono što produkcija mora obezbediti isporuka stabilne, zaključane verzije, spremne za kontrolu kvaliteta.

Za **bioskopsku distribuciju** i festivale od ključne je važnosti dostaviti verziju vernu umetničkom masteru. Uglavnom se traže paketi u standardizovanim formatima (npr. DCP, IMF), ali ono što autor ili produkcija treba da obezbede jeste stabilna, zaključana verzija filma i titlovi na zahtevanim jezicima. Pored tehničke pripreme, pravni status za javno prikazivanje mora biti jasno definisan.

U **digitalnoj distribuciji** isti sadržaj često mora postojati u više verzija: horizontalni (16:9), kvadratni (1:1) i vertikalni (9:16) formati, zatim kraće i duže verzije istog materijala, kao i dodatni inserti za društvene mreže. Razlog za ovakvu fragmentaciju nije samo estetski, već proizlazi iz načina na koji publika *konzumira* sadržaj na različitim uređajima i platformama: dok je horizontalni format standard za televizore i laptopove, kvadratni i vertikalni formati bolje funkcionišu na mobilnim telefonima gde korisnik uređaj drži uspravno. Kraće verzije istog materijala koriste se kao *tizer* ili promotivni klipovi koji privlače pažnju i upućuju gledaoce na dužu, celovitu verziju. Striming platforme uz to zahtevaju i titlove, ali i dodatne elemente koji nisu deo samog videa – metapodatke (naslov, opis, ključne reči, oznaka jezika) i statične vizuelne materijale (*thumbnail* ili poster slika). Posebno mesto imaju **ključne reči** (eng. *keywords*) i **hashtagovi**. Oni se ne biraju nasumično, već se kreiraju u skladu sa sadržajem, ali i istraživanjem trenutnih trendova (eng. *trending hashtags*), a sve sa ciljem da algoritam platforme poveže vaš sadržaj sa aktuelnim globalnim temama i preporuči ga publici zainteresovanoj za slične teme.

Treba naglasiti i da algoritamska dostupnost nije u potpunosti organska. Iako pažljivo odabrani metapodaci mogu povećati vidljivost, u mnogim slučajevima upravo plaćanje promocije sadržaja jeste ono što određuje njegovu viralnost i dostupnost. Platforme kao što su YouTube, Instagram ili TikTok favorizuju sadržaj koji se dodatno oglašava, jer se time kombinuje prirodni domet (eng. *organic reach*) sa plaćenim dometom (eng. *paid reach*). Profesionalni autor mora biti svestan toga da plan distribucije u današnje vreme podrazumeva i strategiju ulaganja u promociju, umesto jednostavnog oslanjanja na kvalitet i tehničku ispravnost dela.

Bez tih elemenata sadržaj je tehnički nepotpun i manje vidljiv u pretragama i preporukama algoritma. Studenti treba da razumeju da su metapodaci jednako važan deo distribucije kao i sam video fajl: oni utiču na to kako će se sadržaj prikazivati, indeksirati i pronalaziti. Upravo zato najvažniji je koncept derivata, jer svi oni proističu iz istog mastera, ali se sistematski prilagođavaju platformi i publici. Jedan pažljivo izrađen master omogućava efikasno izvođenje više verzija

koje odgovaraju različitim uređajima, navikama gledalaca i zahtevima distribucije. Ovakav pristup sprečava to da svaki format bude *novi projekat* i uspostavlja praksu u kojoj će osnovni materijal biti kontrolisana polazna tačka, dok su sve ostale varijante – samo izvedeni proizvodi.

Lokalizacija, titlovi i pristupačnost

Jedan od ključnih aspekata isporuke jeste omogućavanje razumljivosti i dostupnosti sadržaja za publiku kojoj je namenjen. To se najčešće postiže kroz titlovanje, a ređe kroz sinhronizaciju.

Najčešći formati titlova za razmenu su .srt i .vtt, jer omogućavaju lako čitanje na većini uređaja i platformi. Titlovi moraju biti tehnički usklađeni sa slikom, pa zato treba da ostanu:

- ostanu u okviru bezbedne zone, tako da su u potpunosti vidljivi na ekranima različitih formata,
- imaju trajanje koje odgovara prosečnoj brzini čitanja (najčešće 1-6 sekundi zadržavanja na ekranu),
- budu pozicionirani u skladu sa odnosom stranica (16:9, 1:1, 9:16), uz izbegavanje preklapanja sa grafikom, ključnim vizuelnim informacijama ili korisničkim interfejsom.

Kada se govori o pristupačnosti, u obzir dolaze i titlovi namenjeni osobama bez sluha ili sa oštećenim sluhom, koji pored govora sadrže i značajne zvučne informacije (npr. [smeh publike], [škripa vrata]), čime audio-vizuelni sadržaj postaje inkluzivniji. Iako na domaćem tržištu ovakva praksa još uvek nije standard, ona je u međunarodnoj distribuciji sve češća i često obavezna.

U Srbiji i regionu lokalizacija se gotovo uvek zasniva na titlovima, dok se sinhronizacija radi retko i to uglavnom u slučajevima dečjih i animiranih filmova i serija, gde najmlađa publika ne može da prati titlove. Pored navedenog, ovo je praksa i u reklamama, kada se zahteva potpuno prilagođavanje jeziku, a ponekad i kulturnom kontekstu.

Na drugim tržištima, naročito u zapadnoj i centralnoj Evropi, sinhronizacija je dominantna praksa (npr. Nemačka, Italija, Francuska), dok se u severnim i istočnim evropskim zemljama češće koriste titlovi. Razumevanje ovih razlika važno je i za domaće autore koji ciljaju na međunarodnu publiku, jer strategija lokalizacije može direktno uticati na prihvatljivost i uspeh dela na stranom tržištu.

U praksi, dobar sistem isporuke predviđa da uz glavnu verziju dela postoji i poseban folder sa titlovima i lokalizovanim elementima, jasno obeležen po jeziku (npr. Subtitles/SRP.srt, Subtitles/ENG.srt). Time se omogućava fleksibilnost i lako uvođenje dodatnih jezičkih varijanti kada za to postoji potreba.

Pravni i etički okvir

Pravno-etička provera završni je korak pre nego što se audio-vizuelno delo uputi u distribuciju. Ona je podjednako važna kao i tehnička kontrola kvaliteta, jer garantuje da projekat ne ugrožava prava autora, učesnika i trećih lica.

U Srbiji, kao i u većini zemalja, autorsko pravo se stiče samim stvaranjem dela i obuhvata moralna prava (pravo na autorstvo, integritet dela, zaštitu ugleda i druga) i imovinska prava (umnožavanje, javno saopštavanje, distribucija i drugo). Moralna prava su neotuđiva i ne mogu se preneti ugovorom, dok se imovinska prava ustupaju ugovorima, odnosno licencama.

Amateri često greše misleći da ono što je dozvoljeno u privatnom kontekstu (npr. korišćenje pesme u Instagram Reels videu) automatski važi i u profesionalnoj produkciji. To nije tačno: ono što može ostati neprimećeno u privatnom okruženju, u profesionalnom radu može dovesti do brisanja sadržaja, blokade ili ozbiljnih pravnih posledica.

Tipovi licenci

U praksi se koriste tri najčešća modela licenci:

- **Rights Managed (RM)** – licenca vezana za precizno definisane parametre: medij (TV, bioskop, internet), teritoriju, trajanje kampanje, tiraž. Svaka promena obima korišćenja zahteva novu licencu i stvara dodatne troškove.
- **Royalty Free (RF)** – plaća se jednokratna naknada (ili se materijal preuzima besplatno u skladu sa uslovima), a zatim se materijal može koristiti više puta, bez dodatnih tantijema. Međutim, free ne znači i bez ograničenja: uslovi korišćenja i mediji u kojima se materijal može upotrebiti uvek su jasno navedeni u EULA ugovoru.
- **Creative Commons (CC)** – sistem javnih licenci daje autorima da unapred odrede šta je dozvoljeno. Najčešće oznake su:
 - CC BY – slobodno korišćenje uz obavezno navođenje autora,
 - CC BY-NC – dozvoljeno samo nekomercijalno korišćenje, uz obavezno navođenje autora,
 - CC BY-ND – dozvoljeno deljenje, ali bez izmene/prerade, uz obavezno navođenje autora,
 - CC BY-SA – svaka prerada mora biti objavljena pod istom licencom, uz obavezno navođenje autora,
 - CC BY-NC-SA – dozvoljeno nekomercijalno korišćenje i deljenje pod istim uslovima uz obavezno navođenje autora,
 - CC BY-NC-ND – dozvoljeno nekomercijalno korišćenje bez prerada uz

obavezno navođenje autora,

- CC0 – autor se odriče prava i delo ulazi u javno vlasništvo.

Za profesionalnu produkciju posebno je važno obratiti pažnju na oznake NC (nekomercijalno), jer čak i minimalna zarada, monetizacija na platformi YouTube, formalno izlazi iz okvira nekomercijalne upotrebe.

Muzička prava

Muzika u audio-vizuelnim delima traži rešavanje tri odvojena sloja prava:

- *Master* licenca – pravo na konkretan snimak (fonogram).
- *Sync* licenca – pravo da se muzičko delo poveže sa slikom.
- *Performance* licenca – pravo na javno saopštavanje, tj. emitovanje ili prikazivanje.

Kod Royalty Free biblioteka master i sync prava se dobijaju zajedno, ali performance licencu obično pokriva sama platforma. Kod profesionalne distribucije (TV, bioskop), obavezno je dostavljanje cue sheet dokumenta sa tačnim minutima korišćenih muzičkih numera.

Etička pitanja pri distribuciji

Pored pravnih, jednako su važna i etička pitanja. U dokumentarnim i reportažnim formatima autori moraju voditi računa o dostojanstvu sagovornika, načinu prikazivanja osetljivih tema i saglasnosti učesnika (posebno maloletnih). Pisani pristanak je preporučljiv čak i kada zakon to ne zahteva, jer štiti i autora i učesnika.

Pre svake distribucije treba proći kroz kratku kontrolnu listu:

- Rešena sva autorska i srodna prava (muzika, arhiva, grafika).
- Pribavljene saglasnosti za lica i glasove.
- Korišćeni materijali iz arhive ili CC izvora jasno dokumentovani i navedeni.
- Razmotren etički aspekt prikazivanja osetljivih sadržaja.
- Popunjeni cue sheet i osnovna licencna dokumentacija.

Arhiviranje

Arhiviranje je završni i često potcenjen deo postprodukcijskog procesa. Dok distribucija obezbeđuje da delo stigne do publike, arhiva osigurava da ono ostane dostupno i upotrebljivo čak i nakon završetka aktuelne kampanje, festivala ili emitovanja. Arhiviranje nije pitanje trenutne tehnologije, već dugoročne strategije: način razmišljanja o tome šta čuvamo, koliko dugo i na koji način obezbeđujemo buduću čitljivost i integritet podataka.

Opšteprihvaćen okvir je **pravilo 3-2-1**: tri kopije sadržaja, na najmanje dva

različita medija ili servisa, od kojih je bar jedna na drugoj fizičkoj lokaciji ili u *cloud* okruženju. Kada resursi to ne dozvoljavaju, preporučuje se minimum 2-1: dve kopije na dve nezavisne lokacije. Time se rizik od gubitka podataka svodi na minimum.

Minimalni arhivski paket uključuje:

- finalni master,
- projekat montaže i izvoz u univerzalnom formatu (npr. XML, AAF),
- korišćeni resursi (grafika, fontovi, LUT-ovi, muzika, arhivski materijal),
- titlove u standardnim formatima,
- osnovnu dokumentaciju (*delivery sheet*, dokumentacija o licencama, *cue sheet*).

Ovim se obezbeđuje da projekat može biti rekonstruisan ili adaptiran i godinama nakon originalne distribucije.

Nijedan nosač podataka nije večit. Hard diskovi imaju ograničen vek trajanja, SSD diskovi gube podatke ako nisu aktivni, a *cloud* servisi zavise od poslovnih modela kompanija. Zato je neophodno definisati plan migracije, periodičnu proveru integriteta podataka *checksum* (*hash*) i njihovo prepakivanje na novu generaciju medija ili novi nalog u *cloud* servisu. Na ovaj način arhiva ostaje živa i dostupna. Uz *checksum* fajl prilaže se i *delivery acceptance*: kratka potvrda da je primalac preuzeo tačno ove fajlove i da hash vrednosti odgovaraju. Dokument sadrži datum, listu fajlova i potpise (ili imejl trag). Ovo sprečava naknadne sporove oko oštećenja u transferu.

U profesionalnom okruženju trenutno je standard **LTO** (eng. *Linear Tape-Open*) sistem sa magnetnim trakama velikog kapaciteta, koje omogućavaju relativno nisku cenu čuvanja po terabajtu i dug vek trajanja (10–30 godina u kontrolisanim uslovima). LTO trake zahtevaju specijalizovane čitače i softver za katalogizaciju, ali nude stabilnost i bezbednost arhiva koje se retko otvaraju. Pored njih koriste se i *NAS* sistemi (eng. *Network Attached Storage*) sa RAID zaštitom i redovnim bekapima, kao i *cloud* arhivski servisi, gde je prednost dostupnost sa bilo koje lokacije, a nedostatak – zavisnost od provajdera i tekući troškovi. U praksi se često kombinuju lokalna i udaljena rešenja: npr. radni materijal na *NAS* serveru, a dugoročna arhiva na LTO trakama ili u *cloud* servisu.

Politika zadržavanja i brisanja

U praksi, produkcije često nemaju resurse da čuvaju sve snimljene materijale. Ako se sirovi materijal mora obrisati, preporuka je da se to uradi nakon pismene potvrde klijenta da arhiva nije potrebna i da su isporuke primljene. Minimalni standard jeste čuvanje finalnog mastera i projektnog fajla najmanje godinu dana nakon isporuke. Kod značajnijih projekata (filmovi, serije, kampanje) preporučuje se znatno duži period čuvanja.

Održivost i troškovi

Treba imati na umu balans između kvaliteta i veličine fajlova. Preveliki bitrejtovi i nepotrebno visoke rezolucije otežavaju distribuciju i poskupljuju arhivu, a da pri tom ne donose vidljivu korist krajnjem korisniku. Zato se u arhiviranju vodi računa o odnosu između dugoročne održivosti, pristupačnosti i troškova skladištenja.

Arhiviranje nije samo tehnički zadatak, već i deo profesionalne odgovornosti. Dobro organizovana i održavana arhiva štiti autora, olakšava buduću distribuciju i omogućava da delo živi i nakon što je ispunilo svoju prvobitnu namenu.

Integritet, verzije i revizijski trag

Distribucija i arhiviranje nisu potpuni ako ne postoji sistem kojim se obezbeđuje integritet fajlova i jasna evidencija o verzijama. Dok je verzionisanje tokom postprodukcije (v1, v2, RC, FC) služilo internoj organizaciji, u trenutku isporuke ono postaje zvanični dokumentacioni trag.

Najosnovniji alat za proveru integriteta su *checksum (hash)* vrednosti (npr. MD5, SHA-1, SHA-256). Generisanjem kontrolne vrednosti za svaki fajl i čuvanjem pomenutih podataka u posebnom dokumentu, obezbeđuje se potvrda primaoca o neoštećenosti i neizmenjenosti fajla tokom prenosa. U profesionalnom okruženju ovakva provera neophodna je pri svakoj zvaničnoj isporuci.

Drugi alat je revizijski trag (eng. *delivery log*). Pomenuti alat je evidencija u kojoj se beleži koja verzija je isporučena, kome, kada i od strane koje osobe. U praksi, ovaj trag može biti jednostavna tabela sa kolonama: naziv fajla, oznaka verzije, datum izvoza, ime odgovorne osobe i napomena o sadržaju. Za kompleksnije projekte uvode se i semantičke oznake verzija (npr. v2.1.3), koje omogućavaju lako razlikovanje manjih izmene od većih.

Za međunarodnu distribuciju i dugoročne projekte preporučuje se kombinovanje verzionisanja sa referentnim eksportima sa utisnutim tajmkodom. Čak i kada postoje nedoumice oko fajlova, ovaj postupak će obezbediti trajnu vizuelnu referencu koja može razjasniti šta je bila zvanična verzija u određenom trenutku.

Organizacija, imenovanje i doslednost

Jasna i dosledna organizacija fajlova ključna je za nesmetano obavljanje distribucije i arhiviranja, iako tokom postprodukcije fajlovi često prolaze kroz više radnih foldera, u trenutku završne isporuke i arhive oni moraju biti svedeni na preglednu i stabilnu strukturu.

Preporučljivo je da se svi elementi paketa rasporede u hijerarhijski organizovane mape sa jasno označenim sadržajem. Tipičan raspored može izgledati ovako:

- Final_Video/ – završni fajl ili fajlovi izvedeni iz mastera.

KONTROLNA LISTA ZAVRŠNA ISPORUKA I ARHIVIRANJE

Naziv projekta: _____

Lokacija: _____

Datum i vreme: _____

Podaci o isporuci (Delivery sheet)

- Naziv projekta** jasno naveden
- Verzija fajla** jasno označena (v1, v2, final, revizija)
- Trajanje** provereno i upisano (hh:mm:ss)
- Rezolucija** i odnos stranica odgovaraju zahtevu isporuke
- Početni **tajmkod** definisan i proveren
- Jezičke **verzije** i **titlovi** navedeni (jezici, formati)
- Kontakt **odgovorne osobe** za isporuku naveden

Tehnička provera i kontrola kvaliteta

- Tehnički **QC završen** i dokumentovan
- Proverena slika** (ekspozicija, boje, artefakti)
- Proveren zvuk** (nivoi, čistoća, sinhronizacija)
- Titlovi provereni** (čitljivost, bezbedne zone, tajming)

Autorska prava i saglasnosti

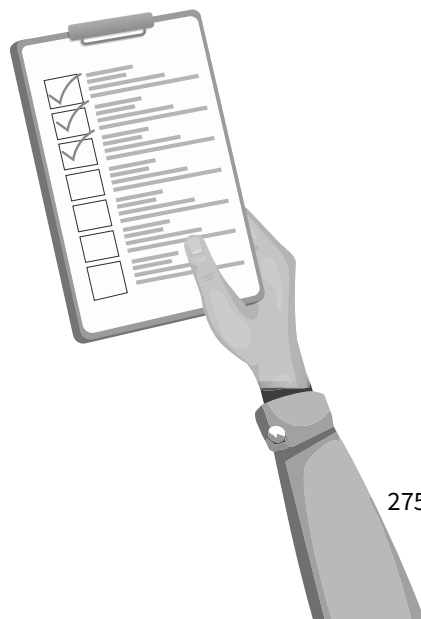
- Autorska i srodna prava rešena za **muziku**
- Autorska prava rešena za **arhivske materijale**
- Autorska prava rešena za **grafičke elemente**
- Saglasnosti** potpisane
- Dokumentacija** kompletirana i arhivirana

Arhivski popis materijala

- Finalni **izvozni fajl** arhiviran
- Projekat** i izvozni fajlovi (XML / AAF) arhivirani
- Titlovi** arhivirani po jezicima
- Grafički elementi i animacije** arhivirani
- Dokumentacija** arhivirana (licence, saglasnosti, *cue sheet*)
- QC izveštaji** arhivirani

Završna potvrda

- Delivery sheet** popunjen i priložen uz isporuku
- Arhivski popis** kompletiran
- Materijal spreman** za predaju ili dugoročno čuvanje



- Subtitles/ – titlovi u različitim jezičkim varijantama (npr. ENG.srt, SRP.srt)
- Graphics/ – grafički elementi koji nisu urezani u sliku, logotipi, špice.
- Documentation/ – *delivery sheet*, licence, saglasnosti, *cue sheet*.
- QC/ – izveštaji o tehničkoj i pravnoj proveru.
- Logs/ – evidencija o verzijama i datumu isporuke.

Doslednost u imenovanju fajlova podjednako je važna kao i njihova struktura. Minimum informacija koje nazivi treba da sadrže su: naziv projekta, oznaka verzije, format i datum. Na primer:

- ProjectX_v1.0_MASTER_2025-03-01.mov

Za titlove se dodaje i oznaka jezika:

- ProjectX_v1.0_SUB_SRP.srt
- ProjectX_v1.0_SUB_ENG.srt

Korišćenje standardizovanih oznaka je ono što olakšava snalaženje bez obzira na vremensku distancu, koja može doprineti tome da zaboravimo detalje u vezi sa relevantnom dokumentacijom. Time se obezbeđuje kontinuitet sa verzionisanjem iz postprodukcije i garantuje da su distribucija i arhiva stabilne, proverljive i lako dostupne.

Pitanja za proveru znanja

1. Šta razlikuje distribuciju od arhiviranja?
2. Koji su glavni kanali distribucije i po čemu se razlikuju njihovi zahtevi?
3. Šta su derivati i zašto su važni onlajn?
4. Šta čini osnovni paket isporuke?
5. Kako treba da bude organizovana struktura foldera za isporuku?
6. Koje informacije mora da sadrži naziv fajla?
7. Koje provere obuhvata završna kontrola kvaliteta i čemu služe checksum i delivery log?
8. Kada i zašto se pravi referentni eksport sa utisnutim tajmkodom?
9. Koja su osnovna autorska i muzička prava?
10. Šta je pravilo 3-2-1?
11. Koje su prednosti/ograničenja LTO/NAS/Cloud?
12. Šta je politika zadržavanja i brisanja i zašto je važna?

Literatura

Donaldson, Michael C., Lisa A. Callif – *Clearance & Copyright, 4th Edition: Everything You Need to Know for Film and Television*, Silman-James Press, 2015.

Honthaner, Eve Light – *The Complete Film Production Handbook*, 4th ed., Routledge, 2010.

Keathley, Elizabeth – *Digital Asset Management: Content Architectures, Project Management, and Creating Order out of Media Chaos*, Elsevier / Focal Press, 2014.

Ozer, Jan – *Video Encoding by the Numbers: Eliminate the Guesswork from Your Streaming Video*, Jan Ozer, 2016.

Poynton, Charles – *Digital Video and HD: Algorithms and Interfaces*, 2nd ed., Elsevier / Morgan Kaufmann, 2012.

Watkinson, Ben – *Compression for Great Video and Audio: Master Tips and Common Sense*, Focal Press, 2007.

Zaključak

Video produkcija je složen i višeslojan proces koji obuhvata umetničke, tehničke i organizacione elemente. Ovaj udžbenik obuhvata širok raspon tema od istorijskog razvoja filma, televizije i digitalnih medija, preko razumevanja filmskog jezika i formi video izraza, do praktičnih znanja o tehnologiji, radu ekipe, preprodukciji, produkciji i postprodukciji. Na njegovom kraju dat je osvrt na distribuciju i arhiviranje sadržaja. Na taj način čitalac dobija celovitu sliku procesa, od razvoja ideje do susreta s publikom.

Knjiga *Video produkcija* napisana je u skladu sa nastavnim planom i programom istoimenog predmeta na studijskom programu *Audio i video tehnologije*. Kurikulum predmeta koncipiran je široko i obuhvata oblasti koje se ređe sreću u inostranim udžbenicima o video produkciji, poput istorije filma, televizije i digitalnih medija, filmskog jezika i analize audio-vizuelnih formi. Zbog toga udžbenik ne pokriva samo užu tehničku i praktičnu stranu video produkcije, već nudi i širi teorijski i kontekstualni okvir.

Ovakav pristup učinio je vidljivim i problem stručne terminologije. Pod uticajem engleskog jezika (udžbenika, uputstava i video-tutorijala), a usled manjka odgovarajuće stručne literature na srpskom, u domaćoj praksi nastala je izvesna terminološka neujednačenost. Na pojedinim mestima predlažu se sledeća rešenja: 1. uvode se novi izrazi; 2. zadržavaju engleski pojmovi ukoliko adekvatni prevodi ne postoje ili bi narušili terminološku preciznost. Cilj udžbenika je da se postavi osnova za dosledniju upotrebu stručnog jezika u ovoj oblasti. Istovremeno, ova knjiga treba da posluži kao poziv drugim autorima i praktičarima da dodatno razjasne, potvrde ili odbace pojedine pojmove, jer takav proces doprinosi akademskom i profesionalnom razumevanju video produkcije, što je potrebno i dobrodošlo. Kako sadržinski tako i jezički, udžbenik je oblikovan u skladu sa okolnostima koje su pratile njegov nastanak.

Najpre, preporuke Izdavačke delatnosti ATUSS predviđaju da udžbenik pokriva sve nastavne jedinice. Zatim, postoji očigledan manjak stručnih knjiga iz ove oblasti na srpskom jeziku (na šta godinama ukazuju studenti i stručna javnost), što je prepoznalo i Nacionalno telo za akreditaciju i obezbeđenje kvaliteta u visokom obrazovanju (NAT) u postupku poslednje akreditacije. Konačno, tu je i lični uvid autora: kroz gotovo dve decenije iskustva u nastavi i praksi, postalo je jasno koja su znanja i veštine studentima neophodni u daljem profesionalnom radu, ali i to koliko je problematičan nedostatak savremene literature na maternjem jeziku u ovoj kontinuirano promenljivoj oblasti.

Treba imati u vidu da su granice video produkcije porozne i stalno se pomeraju: brojni elementi prepliću se s filmskom i televizijskom produkcijom, kao i sa širim poljem kreativnih industrija. Razvoj potrošačke tehnike u poslednjoj deceniji približio je profesionalnu praksu amaterima, dok su uređaji prvobitno namenjeni amaterskoj upotrebi (danas visokih performansi), našli mesto i u profesionalnom okruženju. Navedeno ide u prilog odluci da se fokus zadrži na temeljnim principima, umesto na čitavom spektru profila video produkcije, u savremenom tehničko-tehnološkom kontekstu.

Osvrćući se na sadašnjost i gledajući u budućnost, jasno je da će se medijsko okruženje i dalje ubrzano menjati. Te promene ne odnose se samo na tehnologiju, već i na medijske navike publike, koje sve više oblikuju način kreiranja i cirkulacije sadržaja. Veštačka inteligencija, virtuelna i proširena realnost, interaktivni i personalizovani sadržaji već danas pomeraju granice stvaralaštva. Ipak, osnovni principi ostaju trajni oslonci: jasna ideja, promišljena vizuelna i zvučna struktura, tehnički ispravan zapis i odgovorno rukovanje medijskim materijalom. Tehnologije se menjaju, ali znanje o jeziku pokretnih slika, dramaturgiji i produkcionalnoj logici ostaju temelj na kome se grade novi audio-vizuelni sadržaji, bez obzira na formu.

Ova knjiga pruža okvir i osnovne alate, a prava produkcija oživljava u praksi: na setu, u montaži, u kreativnoj saradnji i kroz lične eksperimente svakog autora. Didaktički elementi: primeri, QR linkovi, tabele, šeme i kontrolne liste, osmišljeni su da olakšaju tu primenu. Video produkcija je polje stalnog razvoja, a budući profesionalci i studenti pozvani su da taj razvoj nastave. Uloga u tom procesu nije puko savladavanje postojećih pravila, već i njihovo promišljanje, preispitivanje i stvaranje novih formi audio-vizuelnog izraza. Na tom putu, ovaj udžbenik treba da posluži kao vodič, oslonac i inspiracija, ali i podsećanje da nijedno delo nije zatvoren sistem, te je stoga zadatak svakog studenta i budućeg profesionalca da nikada ne prestane da istražuje.

Rečnik ključnih pojmova

0-9

3-2-1 pravilo

Osnovno pravilo arhiviranja i bezbednog čuvanja podataka u video produkciji, prema kome je nužno imati tri kopije istog materijala, sačuvane na dva različita tipa medija, pri čemu se jedna kopija nalazi na fizički odvojenoj lokaciji.

A

analiza audio-vizuelnih formi

Proces dekodiranja značenja i identifikacije stilskih i tehničkih elemenata audio-vizuelnog sadržaja, uz sagledavanje njegovog društvenog, kulturnog i tehnološkog konteksta.

animirani film

Audio-vizuelni izraz zasnovan na animiranoj slici, u kome se pokret i značenje ostvaruju primenom različitih tehnika animacije, nezavisno od filmskog roda, žanra ili vrste.

arhiviranje

Planski i sistematičan proces organizovanja, čuvanja i zaštite audio-vizuelnih materijala i prateće dokumentacije u cilju njihove dugoročne dostupnosti, bezbednosti i moguće ponovne upotrebe.

autorska prava

Zakonom uređena prava autora nad korišćenjem i zaštitom audio-vizuelnog sadržaja.

balans bele

Postupak prilagođavanja kamere temperaturnim karakteristikama svetla radi tačne reprodukcije boja.

bitrejt

Količina podataka koja se prenosi ili zapisuje u jedinici vremena u audio ili video zapisu, a koja direktno utiče na kvalitet slike ili zvuka i veličinu fajla.

ciljna publika

Grupa gledalaca kojoj je audio-vizuelni sadržaj namenjen, definisana prema demografskim, kulturnim, interesnim ili kontekstualnim karakteristikama.

dijegeza

Unutrašnji svet audio-vizuelnog sadržaja koji obuhvata zakonitosti, događaje, likove, prostore i zvukove prisutne u okviru prikazane stvarnosti.

dijegetički zvuk

Zvuk koji je deo unutrašnjeg sveta audio-vizuelnog sadržaja i postoji u okviru njegove prikazane stvarnosti, bez obzira na to da li je njegov izvor vidljiv u kadru.

dizajn zvuka

Oblikovanje i organizovanje govora, ambijenta, zvučnih efekata i muzike radi stvaranja koherentne zvučne komponente u audio-vizuelnom ili audio sadržaju.

B**budžet**

Planirani finansijski okvir projekta koji obuhvata raspodelu sredstava potrebnih za realizaciju audio-vizuelne produkcije kroz sve faze rada.

C**D****dokumentarni film**

Filmski rod koji načelno referiše na stvarne događaje, pojave ili ljude izvan samog filma i koji se kao takav prepoznaje kroz ukupnu strukturu, kontekst i način prezentacije.

Diskontinuitet

Načelo organizacije audio-vizuelnog sadržaja kojim se svesno narušava prostorna, vremenska ili uzročno-posledična povezanost radnje radi postizanja određenog estetskog, narativnog ili izražajnog efekta. U užem smislu, diskontinuitet se ostvaruje montažnim postupcima koji narušavaju tok radnje, prostora i vremena.

distribucija

Proces plasiranja audio-vizuelnog sadržaja do publike putem različitih kanala, platformi i formata, u skladu sa produkcionim, tehničkim i pravnim okvirima.

ekipa video produkcije

Skup autora i saradnika koji učestvuju u realizaciji audio-vizuelnog projekta, raspoređenih prema jasno definisanim ulogama i odgovornostima u okviru produkcionog procesa (npr. režiser, producent, direktor fotografije, montažer, dizajner zvuka).

elipsa, montažna

Montažni postupak kojim se izostavlja deo radnje ili vremenskog toka u cilju skraćivanja, ubrzavanja ili naglašavanja značenja, uz pretpostavku da će gledalac sam povezati izostavljene segmente.

filmska stvarnost

Prikaz konstruisanog sveta unutar filma oblikovan filmskim sredstvima, koji se gledaocu posređuje kroz određenu tačku gledanja i organizaciju slike i zvuka.

filmski plan

Način kadriranja kojim se određuje odnos veličine figure ili objekta prema prostoru kadra, odnosno udaljenost kamere od prizora. U praksi se razlikuju opšti planovi, usmereni na prostor i kontekst i krupni planovi, usmereni na lik i njegovu ekspresiju.

E

eksperimentalni film

Filmski rod koji svesno dovodi u pitanje ustaljene narativne, formalne i perceptivne konvencije, pri čemu se prepoznaje kroz celinu dela i način prezentacije, a ne kroz unapred definisane obrasce.

ekspozicija kamere

Količina svetlosti koja tokom snimanja dospeva do senzora kamere, određena odnosom vremena ekspozicije, otvora blende i osetljivosti senzora.

F

filmski jezik

Sistem izražajnih sredstava zasnovan na organizaciji slike i zvuka, kojim se putem osnovnih filmskih jedinica ostvaruje komunikacija između autora i publike u filmu, televizijskoj i video produkciji.

foley

Sinhronizovani zvučni efekti koji se dodaju u postprodukciji audio-vizuelnog sadržaja.

forma, audio-vizuelna

Način organizacije i strukturisanja audio-vizuelnog sadržaja koji određuje njegov izraz, funkciju i odnos prema publici, nezavisno od tehničkih i distribucionih formata.

format, audio-vizuelni

Tehnički i produkcionni okvir u kojem se audio-vizuelni sadržaj realizuje i distribuira, određen standardima trajanja, strukture, platforme ili načina emitovanja.

frejm rejt

Broj pojedinačnih slika (frejmova) koje se prikazuju u jednoj sekundi video zapisa, a koji utiče na doživljaj pokreta i glatkoću prikaza.

grafički elementi

Vizuelni elementi dodati slici u audio-vizuelnom sadržaju, poput teksta, ilustracija i drugih grafičkih oznaka, koji služe prenošenju informacija i oblikovanju vizuelnog identiteta, u skladu sa sadržajem.

G**igrani film**

Filmski rod koji prikazuje fiktionalne događaje, likove i situacije u okviru konstruisane unutrašnje stvarnosti, prepoznatljive kroz celinu filma i njegov način prezentacije.

I**isporuka (delivery)**

Završna faza produkcionnog procesa u kojoj se finalni audio-vizuelni materijal i prateća dokumentacija predaju naručiocu ili distributeru u skladu sa unapred definisanim tehničkim, pravnim i organizacionim zahtevima.

kadar

Najmanja pokretna (dinamička) jedinica filma koja prikazuje filmski prizor iz određene tačke gledanja, uz kontinuitet radnje, prostora i vremena.

K**kamera**

Uređaj za snimanje slike koji pretvara svetlost u analogni ili digitalni signal, namenjen beleženju fotografskog ili audio-vizuelnog sadržaja (npr. fotoaparati, kamkorderi, ENG kamere, digitalne filmske kamere, akcione kamere).

kodek

Algoritam za kodiranje i dekodiranje digitalnog video ili audio signala, koji omogućava kompresiju i reprodukciju materijala uz kontrolu odnosa između kvaliteta slike/zvuka, veličine fajla i zahteva za obradom i distribucijom.

kompoziting

Postprodukcijski proces spajanja više vizuelnih elemenata ili slojeva slike u jedinstven kadar ili prizor, radi stvaranja koherentne vizuelne celine u audio-vizuelnom sadržaju.

kontinuitet

Načelo organizacije audio-vizuelnog sadržaja kojim se obezbeđuje prostorna, vremenska i uzročno-posledična povezanost radnje, tako da prikaz deluje koherentno i razumljivo gledaocu. U užem smislu, kontinuitet se ostvaruje montažnim postupcima povezivanja kadrova koji održavaju privid neprekinutog toka radnje, prostora i vremena.

kontrola kvaliteta (QC)

Sistematski postupak provere tehničke, sadržajne i formalne ispravnosti u produkciji audio-vizuelnih formi, kojim se obezbeđuje da završni materijal ispunjava predviđene standarde, specifikacije i uslove isporuke.

konvergencija, digitalna

Proces objedinjavanja medijskih tehnologija, formata, platformi i praksi u digitalnom okruženju, koji utiče na načine produkcije, distribucije i recepcije audio-vizuelnih sadržaja.

korekcija boja

Postprodukcijski proces obrade boja u audio-vizuelnom sadržaju, koji u užem smislu obuhvata tehničko ujednačavanje slike, a u širem smislu i estetsko oblikovanje vizuelnog izgleda, radi postizanja konzistentnosti i željenog izraza na nivou kadra, scene i celine.

L**licenca**

Pravno odobrenje kojim nosilac autorskih ili srodnih prava daje saglasnost za korišćenje određenog sadržaja, dela ili resursa u audio-vizuelnoj produkciji, pod unapred definisanim uslovima trajanja, teritorije, namene i obima upotrebe.

M

master fajl

Završna, referentna verzija audio-vizuelnog sadržaja, izrađena u najvišem predviđenom kvalitetu i tehničkom formatu, iz koje se dalje izvode sve distribucione i arhivske kopije.

mezanin fajl

Visokokvalitetna radna verzija audio-vizuelnog sadržaja između mastera i distribucionih kopija.

mizankadar

Organizacija i kretanje likova i objekata unutar kadra u odnosu na položaj i pokret kamere, kojim se oblikuje filmski prizor i njegovo značenje.

mikrofon

Uređaj za snimanje zvuka koji pretvara zvučne talase u električni ili digitalni signal, namenjen beleženju govora, ambijenta, muzike i drugih zvučnih izvora u audio-vizuelnoj produkciji. U praksi se koriste različiti tipovi mikrofona u zavisnosti od tehnologije, usmerenosti i načina upotrebe (npr. lavalier/bubica, *shotgun*, ručni, stereo i ambijentalni mikrofoni, integrisani mikrofoni u kameri).

mizanscen

Uređenje i organizacija likova, objekata, scenografije i ambijenta u prostoru scene, u skladu sa zahtevima radnje i izraza.

montaža

Postproduksijski proces povezivanja i organizovanja kadrova u veće celine, kojim se oblikuju struktura, ritam, značenje i dramaturgija audio-vizuelnog sadržaja. Montaža može biti zasnovana na principima kontinuiteta ili diskontinuiteta i sprovodi se u fazama, od kreativnog oblikovanja strukture do tehničkog i estetskog finiširanja završne verzije.

N

namenski film

Filmski rod koji je primarno oblikovan u skladu sa unapred definisanom komunikacionom, informativnom, obrazovnom ili promotivnom svrhom, pri čemu se njegov status prepoznaje kroz celinu filma i način prezentacije.

narativ

Krovni pojam koji obuhvata odnos između priče (niza događaja i njihovih uzročno-posledičnih veza), pripovednog iskaza (načina na koji su ti događaji organizovani i predstavljeni) i naracije (čina i pozicije pripovedanja).

nedijegetički zvuk

Zvuk koji ne pripada prikazanoj stvarnosti audio-vizuelnog sadržaja, već se dodaje kako bi oblikovao značenje, emociju ili razumevanje prikaza.

oflajn montaža

Kreativna faza montažnog procesa u kojoj se uspostavljaju struktura, redosled i trajanje kadrova, gradi ritam i dramaturgija sadržaja, najčešće uz rad sa *proxy* fajlovima, sve do verzije zaključane slike (*picture lock*).

***pokrivalica* (B-roll)**

Dodatni kadrovi koji se koriste za ilustrovanje, dopunjavanje ili vizuelno *pokrivanje* osnovne radnje, najčešće govora ili intervjua. Pokrivalice omogućavaju skraćivanje ili preuređivanje dijaloga bez vidljivih montažnih skokova, obezbeđuju kontinuitet slike i obogaćuju kontekst prikaza (ambijent, detalji, reakcije, radne aktivnosti).

postprodukcija

Faza obrade i finalizacije snimljenog materijala u kojoj se sadržaj oblikuje u završnu audio-vizuelnu celinu. Obuhvata montažu, dizajn i obradu zvuka, korekciju boja, grafiku, vizuelne efekte, kontrolu kvaliteta, izradu master fajlova i pripremu verzija za distribuciju.

O

onlajn montaža

Tehnička i završna faza postprodukcije koja sledi nakon faze zaključane slike, u kojoj se oflajn montaža konformiše na originalne ili mezanin fajlove i sprovode korekcija boja, vizuelni efekti, grafika, titlovi, završna obrada zvuka, kontrola kvaliteta i izrada mastera.

P

preprodukcija

Faza planiranja i pripreme audio-vizuelnog sadržaja u kojoj se definišu koncept, namena i ciljna publika, kao i narativna ili druga organizaciona struktura sadržaja. U ovoj fazi izrađuju se scenarijski i produkciono dokumenti, planira budžet, formira ekipa i priprema tehnička i organizaciona osnova za realizaciju.

preprodukcioni dokumenti

Skup radnih i planskih dokumenata koji se izrađuju u fazi preprodukcije i služe kao osnova za organizaciju i realizaciju audio-vizuelnog sadržaja. Ovi dokumenti omogućavaju da se ideja i koncept sadržaja razrade, strukturiraju i prevedu u konkretne produkcione i tehničke zahteve, pre početka snimanja. Obim i preciznost preprodukcione dokumentacije nisu unapred zadati, već se prilagođavaju nameni sadržaja, formatu, budžetu i uslovima realizacije, a u praksi se koriste: sinopsis, tritment, scenario, knjiga snimanja, storibord, plan snimanja, produkcionni raspored, spisak lokacija, spisak opreme, spisak ekipe...

pripovedanje

Način oblikovanja i prenošenja priče kroz organizaciju događaja, prizora i njihovih odnosa u vremenu i prostoru. U audio-vizuelnom kontekstu ostvaruje se upotrebom slike, zvuka i montaže.

repcija

Način na koji publika prihvata, tumači i doživljava audio-vizuelni sadržaj. Repcija zavisi od kulturnog, društvenog, medijskog i ličnog konteksta u kome se sadržaj gleda.

rez

Trenutni prelaz između dva kadra kojim se završava jedan i započinje sledeći prizor. Rez predstavlja osnovno sredstvo montaže i omogućava povezivanje prostora, vremena i radnje, stvarajući iluziju kontinuiteta ili, svesno, efekat diskontinuiteta.

produkcija

Faza realizacije audio-vizuelnog sadržaja u kojoj se, prema unapred definisanom planu, sprovodi snimanje slike i zvuka. Obuhvata rad ekipe na setu ili terenu, upravljanje kamerom, osvetljenjem, zvukom, izvođačima i scenografijom, uz poštovanje produkcionih, tehničkih i bezbednosnih procedura. U širem značenju, pojam produkcija koristi se i kao krovni pojam za celokupan proces nastanka audio-vizuelnog sadržaja, koji obuhvata preprodukciju, produkciju u užem smislu i postprodukciju.

proxy fajl

Radna, tehnički umanjena verzija snimljenog audio-vizuelnog materijala, namenjena efikasnom radu u montaži i postprodukciji, iz koje se kasnije vrši konformisanje na originalne ili mezanin fajlove.

R

rezolucija

Prostorna dimenzija statične ili pokretne digitalne slike izražena brojem piksela po širini i visini, koja utiče na oštrinu, količinu detalja i kompatibilnost sa formatima prikaza i distribucije.

rod, filmski

Osnovna kategorija filmske klasifikacije prema kojoj se filmovi dele na igrane, dokumentarne, eksperimentalne i namenske, a koja proizlazi iz odnosa filma prema stvarnosti i načina na koji filmskim sredstvima oblikuje prikazani svet.

S

scena

Prva i najmanja pripovedna jedinica filma, sastavljena od jednog (kadar-scena) ili više kadrova, u kojoj se ostvaruje jedinstvo radnje, prostora i vremena. Scena predstavlja zaokruženu celinu delanja likova i služi razvoju likova, odnosa ili zapleta, uz očuvanje privida kontinuiteta zbivanja.

sekvenca

Pojam koji se ponekad koristi u filmskoj analizi da bi se označila šira celina sastavljena od više scena, povezanih tematski ili dramaturški, poput uvodne sekvence, sekvence potere, dijaloške ili završne sekvence, pri čemu ne mora postojati jedinstvo prostora, vremena i kontinuiteta radnje.

serija/serijal

Oblik audio-vizuelnog sadržaja sastavljen od više međusobno povezanih epizoda. U tradicionalnom shvatanju, serijal je podrazumevao epizodičnu strukturu sa zatvorenim pričama u svakoj epizodi, dok je serija imala razvijen kontinuitet narativa kroz čitav niz. U savremenoj produkciji ova razlika je znatno ublažena, jer se epizodičnost i dugolinijski narativ često kombinuju, pa se pojmovi u praksi koriste gotovo ravnopravno.

set

Organizovani prostor u kojem se odvija snimanje scene ili više scena, bilo da je reč o realnoj lokaciji ili namenski izgrađenom studijskom okruženju. Obuhvata scenografiju, rekvizitu, raspored svetla i pozicije kamere, a oblikuje se u skladu sa zahtevima radnje, mizanscena i tehničkih potreba produkcije.

sinhronizacija slike i zvuka

Postupak vremenskog usklađivanja zvučnih i vizuelnih zapisa kako bi zvuk bio u potpunom skladu sa događajima prikazanim u slici. Sprovodi se tokom snimanja ili u postprodukciji, a zasniva se na zajedničkoj vremenskoj referenci ili vizuelno-zvučnom markeru (npr. klapa, tajmkod, karakterističan događaj), uz precizno poravnanje u montaži.

snimanje

Proces beleženja slike i zvuka tehničkim sredstvima, u skladu sa produkcionim i kreativnim planom, tokom faze produkcije audio-vizuelnog sadržaja.

stanja kamere

Način na koji je kamera postavljena i korišćena tokom snimanja u odnosu na pokret, oslonac i stabilnost, a koji direktno utiče na karakter kadra i izražaj slike (npr. statična, pokretna, ručna, stabilizovana).

svetlo

Osnovni element vizuelnog izraza u video i filmskoj produkciji kojim se oblikuje slika i njeno značenje. Svetlo može biti prirodno (dnevno, ambijentalno) ili veštačko (rasvetna tela), a njegovim promišljenim korišćenjem utiče se na vidljivost, percepciju prostora, atmosferu i emotivni ton prizora. U praktičnom i estetskom smislu, svetlo se u produkciji razmatra kroz četiri osnovna svojstva: smer, kvalitet, intenzitet i boju, dok njegove ključne funkcije obuhvataju pravilnu ekspoziciju i čitljivost slike, usmeravanje pažnje gledaoca, oblikovanje volumena i prostora, kao i stvaranje izražajnog i narativnog ugođaja scene.

svet priče

Koherentan unutrašnji univerzum audio-vizuelnog sadržaja u kojem se odvijaju događaji i odnosi među likovima, a koji obuhvata pravila, prostore, vreme, uzročnost i logiku važeću unutar prikazane stvarnosti. Svet priče predstavlja okvir u kome se priča odvija (šta postoji i kako funkcioniše), dok se njegovo predstavljanje i tumačenje gledaocu ostvaruje kroz pripovedanje.

T

televizijske forme i formati

Skup ustaljenih oblika audio-vizuelnih sadržaja razvijenih u okviru televizijske produkcije, koji obuhvataju specifične načine organizacije sadržaja, tok emisije i odnos prema publici, kao i produkcione i programske okvire emitovanja. Uključuju, između ostalog, informativni program, intervju, reportaže, sportske prenose, kvizove, talk-show emisije, zabavne i magazinske formate, kao i druge tipične televizijske sadržaje.

temperatura boje

Osobina svetla koja označava njegovu hromatsku nijansu, izraženu u kelvinima (K) i utiče na to da li svetlo deluje toplije (žuto-narandžasto) ili hladnije (plavičasto), što direktno utiče na balans bele i ukupni vizuelni utisak slike.

V

Verzisionisanje

Proces izrade i upravljanja različitim varijantama istog audio-vizuelnog materijala, prilagođene različitim platformama, formatima, jezicima, tehničkim standardima ili nameni (npr. TV, internet, društvene mreže, festivalska projekcija). Obuhvata kontrolu izmena, jasno označavanje verzija i očuvanje konzistentnosti sadržaja kroz čitav tok postprodukcije i distribucije.

vizuelni efekti (VFX)

Postprodukcijski postupci kojima se digitalnim putem modifikuje ili proširuje snimljena slika radi stvaranja prizora koji nije moguće, praktično ili bezbedno realizovati u fazi snimanja. Vizuelni efekti obuhvataju, između ostalog, kompozitovanje više slojeva slike, uklanjanje ili dodavanje elemenata, digitalne simulacije, CGI i korekcije slike koje prevazilaze osnovnu obradu, a njihova uloga može biti realistička, narativna ili izrazito stilizovana.

vrsta, filmska

Kategorija filmske klasifikacije zasnovana na produkcijom i distributivnim kriterijumima (trajanje, način prikazivanja i kanal distribucije), koja se može kombinovati sa različitim filmskim rodovima i žanrovima.

Z

zvučna atmosfera

Sloj ambijentalnih zvukova koji definiše prostorni, vremenski i emocionalni kontekst prizora, stvarajući osećaj prisutnosti i okruženja.

zvučna slika

Ukupna organizacija i odnos svih zvučnih elemenata u audio-vizuelnom sadržaju (govora, ambijenta, efekata, muzike i tišine), kroz koje se oblikuje percepcija prostora, ritma i značenja.

zvučni efekti (SFX)

Pojedinačni ili grupisani zvučni elementi koji naglašavaju radnje, pokrete, događaje ili vizuelne promene, bilo da su snimljeni na terenu ili dodati u postprodukciji.

Ž

žanr, filmski

Kategorija zasnovana na prepoznatljivim narativnim, tematskim i ikonografskim obrascima koji oblikuju očekivanja publike i način recepcije filma. Filmski žanr je promenljiva i istorijski uslovljena kategorija, podložna hibridizaciji, autorskim intervencijama i društvenim promenama. Iako se najčešće vezuje za igrani film, žanrovske karakteristike mogu biti prisutne i u drugim filmskim rodovima, kao i u nefilmskim audio-vizuelnim formama.

Literatura

- Ajzenštajn, Sergej M.** – *Montaža atrakcija: eseji iz teorije filma*, Beograd: Nolit, 1964.
- Altman, Rick** – *Film/Genre*, London: British Film Institute, 1999.
- Arnheim, Rudolf** – *Film as Art*, Los Angeles: University of California Press, 1957.
- Ascher, Steven, Edward Pincus** – *The Filmmaker's Handbook: A Comprehensive Guide for the Digital Age*, 5th ed., New York: Plume, 2012.
- Batler, Džudit / Butler Judith** – *Rodni nemir: feminizam i subverzija identiteta*, Beograd: Biblioteka XX vek, 2001.
- Barnwell, Jane** – *Production Design: Architects of the Screen*, London / New York: Wallflower Press / Columbia University Press, 2004.
- Bart, Roland / Barthes Roland** – *Smrt autora*, u: *Polja*, Novi Sad: Kulturni centar Novi Sad, 1984.
- Barthes, Roland** – *Image, Music, Text*, New York: Hill and Wang, 1977.
- Bazen, Andre / Bazin André** – *Šta je film? 1-4*, Beograd: Institut za film, 1967.
- Benshoff, Harry M., Sean Griffin** – *Film and Television Analysis: An Introduction to Methods, Theories, and Approaches*, New York: Routledge, 2009.
- Blok, Bruce** – *The Visual Story: Creating the Visual Structure of Film, TV, and Digital Media*, Burlington: Focal Press, 2008.
- Bordvel, Dejvid / Bordwell David** – *Naracija u igranom filmu*, Beograd: Filmski centar Srbije, 2013.
- Bordwell, David** – *Making Meaning: Inference and Rhetoric in the Interpretation of Cinema*, Cambridge, MA: Harvard University Press, 1989, knjiga
- Bordwell, David** – *Poetics of Cinema*, New York / London: Routledge, 2007.
- Bordwell, David** – *The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies*, Berkeley: University of California Press, 2006.

- Bordwell, David, Janet Staiger, Kristin Thompson** – *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960*, London: Routledge, 1985.
- Bordwell, David, Kristin Thompson** – *Film Art: An Introduction*, 11th ed., New York: McGraw-Hill, 2016.
- Bordwell, David, Kristin Thompson** – *Film History: An Introduction*, New York: McGraw-Hill, 2010.
- Brown, Blain** – *Cinematography: Theory and Practice: Image Making for Cinematographers and Directors*, 3rd ed., New York / London: Routledge, 2021.
- Bruzzi, Stella** – *New Documentary: A Critical Introduction*, London / New York: Routledge, 2000.
- Castells, Manuel** – *The Rise of the Network Society*, Oxford: Blackwell, 1996.
- Chalaby, Jean K.** – *The Format Age: Television's Entertainment Revolution*, Cambridge / Malden: Polity Press, 2016.
- Chion, Michel** – *Audio-Vision: Sound on Screen*, New York: Columbia University Press, 1994.
- Compesi, Ronald J., Jaime S. Gomez** – *Introduction to Video Production: Studio, Field, and Beyond*, New York / London: CRC Press, 2018.
- Cook, David A.** – *A History of Narrative Film*, New York: W. W. Norton & Company, 2004.
- Crook, Ian, Peter Beare** – *Motion Graphics: Principles and Practices from the Ground Up*, London / New York: Bloomsbury Visual Arts, 2017.
- Dmitrik, Edvard** – *Filmska montaža*, Beograd: Fakultet dramskih umetnosti, 1991.
- Donaldson, Michael C., Lisa A. Callif** – *Clearance & Copyright, 4th Edition: Everything You Need to Know for Film and Television*, Silman-James Press, 2015.
- Eko, Umberto / Eco Umberto** – *Otvoreno djelo*, Sarajevo: Veselin Masleša, 1965.
- Eko, Umberto / Eco Umberto** – *Teorija semiotike*, Beograd: Nolit, 1979.
- Ellis, John** – *Visible Fictions: Cinema, Television, Video*, London: Routledge, 1982.
- Elsaesser, Thomas, Warren Buckland** – *Studying Contemporary American Film: A Guide to Movie Analysis*, London: Arnold, 2002.
- Evans, Elizabeth** – *Transmedia Television: Audiences, New Media, and Daily Life*, New York: Routledge, 2011.
- Filmska enciklopedija*, Zagreb: Jugoslavenski leksikografski zavod „Miroslav Krleža“, 1986–1990.
- Fiske, John, John Hartley** – *Reading Television*, 2nd ed., London / New York: Routledge, 2003.
- Foust, James C., Edward J. Fink, Lynne S. Gross** – *Video Production: Disciplines and Techniques*, New York / London: Routledge, 2017.
- Friedman, Lester, David Desser, Sarah Kozloff, Martha Nochimson, Stephen Prince** – *An Introduction to Film Genres*, New York: W. W. Norton & Company, 2014.
- George, Nicholas** – *Film Crew: Fundamentals of Professional Film and Video Production*, Las Vegas: Platinum Eagle Publishing, 2010.

- Gindl-Tatarova, Zuzana** – *Praktična dramaturgija*, Beograd: Filmski centar Srbije, 2017.
- Gomery, Douglas** – *The Hollywood Studio System: A History*, London: British Film Institute, 2005.
- Gunning, Tom** – *The Cinema of Attractions: Early Film, Its Spectator and the Avant-Garde*, u: *Early Cinema: Space, Frame, Narrative*, London: British Film Institute, 1990.
- Haine, Charles** – *Color Grading 101: Getting Started Color Grading for Editors, Cinematographers, Directors, and Aspiring Colorists*, New York / London: Routledge, 2020.
- Hall, Stuart** – *Encoding/Decoding, u: Culture, Media, Language: Working Papers in Cultural Studies 1972–79*, London: Hutchinson, 1980.
- Herman, Luc, Bart Vervaeck** – *Handbook of Narrative Analysis*, Lincoln / London: University of Nebraska Press, 2005.
- Hoggan, Michael** – *The Art and Craft of Motion Picture Editing*, 2nd ed., New York / London: Routledge, 2022.
- Holman, Tomlinson** – *Sound for Film and Television*, 3. izd., Burlington: Focal Press, 2010.
- Honthaner, Eve Light** – *The Complete Film Production Handbook*, 4th ed., New York: Routledge, 2010.
- Hullfish, Steve** – *Art of the Cut: Conversations with Film and TV Editors*, New York / London: Routledge, 2017.
- Jenkins, Henry** – *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*, New York: New York University Press, 2006.
- Jenkins, Henry, Sam Ford, Joshua Green** – *Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Networked Culture*, New York: New York University Press, 2013.
- Keathley, Elizabeth** – *Digital Asset Management: Content Architectures, Project Management, and Creating Order out of Media Chaos*, Elsevier / Focal Press, 2014.
- Kracauer, Siegfried** – *Theory of Film: The Redemption of Physical Reality*, Princeton: Princeton University Press, 1997.
- Landis, Deborah Nadoolman** – *Hollywood Costume*, London: V&A Publishing, 2012.
- Leksikon filmskih i televizijskih pojmova*, Beograd: Fakultet dramskih umetnosti, 1993.
- Lotz, Amanda D.** – *The Television Will Be Revolutionized*, New York: New York University Press, 2007.
- Maki, Robert / McKee Robert** – *Priča: sadržaj, struktura, stil i principi pisanja scenarija*, Beograd: Filmski centar Srbije, 2023.
- Manovič, Lev** – *Jezik novih medija*, Beograd: Clio, 2015.
- Mercado, Gustavo** – *The Filmmaker's Eye: The Language of the Lens: The Power of Lenses and the Expressive Cinematic Image*, New York / London: Routledge, 2019.
- Mez, Kristijan / Metz Christian** – *Jezik i kinematografski medijum*, Beograd: Nolit, 1975.

- Mez, Kristijan/ Metz Christian** – Ogledi o značenju filma, knj. 1–2, Beograd: Nolit, 1973–1978.
- Mittell, Jason** – *Complex TV: The Poetics of Contemporary Television Storytelling*, New York: New York University Press, 2015.
- Mittell, Jason** – *Genre and Television: From Cop Shows to Cartoons in American Culture*, New York: Routledge, 2004.
- Monaco, James** – *How to Read a Film: Movies, Media, and Beyond*, New York: Oxford University Press, 2000.
- Moran, Albert** – *New Flows in Global TV*, Bristol / Chicago: Intellect, 2009.
- Musburger, Robert B., Michael R. Ogden** – *Single-Camera Video Production*, 6th ed., New York / London: Routledge, 2014.
- Musser, Charles** – *The Emergence of Cinema: The American Screen to 1907*, Berkeley: University of California Press, 1994.
- Nichols, Bill** – *Introduction to Documentary*, Bloomington: Indiana University Press, 2001.
- Noël Carroll** – *The Philosophy of Horror*, London: Routledge, 1990.
- Omon, Žak / Aumont Jacques** – *Analiza filmova*, Beograd: Clio, 2006.
- Omon, Žak / Aumont Jacques** – *Teorije sineasta*, Beograd: Clio, 2006.
- Omon, Žak / Aumont Jacques, Alen Bergala, Mišel Mari, Mark Verne** – *Estetika filma*, Beograd: Clio, 2006.
- Owens, Jim** – *Video Production Handbook*, 7th ed., New York / London: Routledge, 2023.
- Ozer, Jan** – *Video Encoding by the Numbers: Eliminate the Guesswork from Your Streaming Video*, Jan Ozer, 2016.
- Pearlman, Karen** – *Cutting Rhythms: Intuitive Film Editing*, 2nd ed., New York / London: Focal Press / Routledge, 2016.
- Popović, Boris** – *Oblikovanje svjetla za televiziju i film*, Zagreb: Akademija dramske umjetnosti / Hrvatska sveučilišna naklada, 2018.
- Poynton, Charles** – *Digital Video and HD: Algorithms and Interfaces*, 2nd ed., Amsterdam / Boston: Elsevier, 2012.
- Prop, Vladimir** – *Morfologija bajke*, Beograd: XX vek, 2001.
- Pudovkin, Vsevolod I.** – *Film Technique and Film Acting: The Cinema Writings of V. I. Pudovkin*, London: Vision Press / New York: Grove Press, 1958.
- Rabiger, Michael** – *Directing the Documentary*, 7th ed., New York / London: Routledge, 2020.
- Rea, Peter W., David K. Irving** – *Producing and Directing the Short Film and Video*, 5th ed., New York: Routledge, 2015.
- Reisz, Karel, Gavin Millar** – *The Technique of Film Editing*, Oxford: Focal Press, 2010.
- Ryan, Maureen A.** – *Producer to Producer: A Step-by-Step Guide to Low-Budget Independent Film Producing*, Studio City: Michael Wiese Productions, 2010.

- Said, Edvard / Said Edward** – *Orijentalizam*, Beograd: Biblioteka XX vek, 2008.
- Schatz, Thomas** – *Hollywood Genres: Formulas, Filmmaking, and the Studio System*, New York: Random House, 1981.
- Schenk, Sonja, Ben Long** – *The Digital Filmmaking Handbook*, 7th ed., New York: Routledge, 2021.
- Stam, Robert** – *New Vocabularies in Film Semiotics: Structuralism, Post-Structuralism and Beyond*, London / New York: Routledge, 1992.
- Stojanović, Dušan** – *Film: Teorijski ogleđi*, Sarajevo: Veselin Masleša, 1986.
- Stump, David** – *Digital Cinematography: Fundamentals, Tools, Techniques, and Workflows*, Boca Raton: CRC Press, 2014.
- The Videomaker Guide to Video Production*, New York / London: Routledge, 2012.
- Todorov, Cvetan** – *Uvod u fantastičnu književnost*, Beograd: Rad, 1987.
- Trottier, David** – *Screenwriter's Bible: A Complete Guide to Writing, Formatting, and Selling Your Script*, 7th ed., Los Angeles: Silman-James Press, 2019.
- Turković, Hrvoje** – *Teorija filma*, Zagreb: MeanderMedia, 2012.
- Turković, Hrvoje** – *Umjeće filma - esejiški uvod u film i filmologiju*, Zagreb: Hrvatski filmski savez, 1996.
- Watkinson, Ben** – *Compression for Great Video and Audio: Master Tips and Common Sense*, 1st ed., Oxford / Burlington: Focal Press, 2007.
- Weston, Judith** – *Directing Actors: Creating Memorable Performances for Film and Television*, Studio City: Michael Wiese Productions, 1996.
- Williams, Linda** – *Film Bodies: Gender, Genre, and Excess*, u: *Film Quarterly*, Vol. 44, No. 4, Berkeley: University of California Press, 1991.
- Williams, Raymond** – *Television: Technology and Cultural Form*, 3rd ed., London / New York: Routledge, 2003.
- Zettl, Herbert** – *Television Production Handbook*, Boston: Wadsworth, 2012.

Filmovi i drugi audio-vizuelni sadržaji

12 godina ropstva (12 Years a Slave), r. Steve McQueen, UK, 2013, film.

1917. (1917), r. Sam Mendes, UK / SAD, 2019, film.

2001: Odiseja u svemiru (2001: A Space Odyssey), r. Stanley Kubrick, UK/SAD, 1968, film.

400 udaraca (Les Quatre Cents Coups), r. François Truffaut, Francuska, 1959, film.

Abraham Linkoln: Lovac na vampire (Abraham Lincoln: Vampire Hunter), r. Timur Bekmambetov, SAD, 2012, film.

Ajkula (Jaws), r. Steven Spielberg, SAD, 1975, film.

Američka lepota (American Beauty), r. Sam Mendes, SAD, 1999, film.

Anomalisa (Anomalisa), r. Charlie Kaufman i Duke Johnson, SAD / UK, 2015, animirani film.

Another Day of Life, r. Raúl de la Fuente i Damian Nenow, Španija / Poljska, 2018, animirani dokumentarni film.

Apokalipsa danas (Apocalypse Now), r. Francis Ford Coppola, SAD, 1979, film.

Baraka (Baraka), r. Ron Fricke, SAD, 1992, dokumentarni film.

Ben-Hur (Ben-Hur), r. William Wyler, SAD, 1959, film.

Bili Lin – heroj (Billy Lynn's Long Halftime Walk), r. Ang Lee, SAD / UK / Kina, 2016, film.

Bitka na Neretvi, r. Veljko Bulajić, Jugoslavija, 1969, film.

Bol i slava (Dolor y gloria), r. Pedro Almodóvar, Španija, 2019, film.

Borat (Borat: Cultural Learnings of America for Make Benefit Glorious Nation of Kazakhstan), r. Larry Charles, SAD / UK, 2006, film.

Borat 2 (Borat Subsequent Moviefilm), r. Jason Woliner, SAD, 2020, film.

Most (Bron/Broen), kreirao Hans Rosenfeldt, Švedska/Danska, 2011–2018, TV serija.

Brzina metka (Bullet Train), r. David Leitch, SAD, 2022, film.

Bulevar zvezda (Mulholland Drive), r. David Lynch, SAD, 2001, film.

- Chico i Rita*, r. Fernando Trueba, Javier Mariscal i Tono Errando, Španija / UK, 2010, animirani film.
- Ciganka*, r. Vojislav Nanović, Jugoslavija, 1953, film.
- Ciganska svadba*, r. Ilija Stanojević, Srbija, 1911, dokumentarni film.
- Cops*, kreirali John Langley i Malcolm Barbour, SAD, od 1989, doku-reality TV serija.
- Čarobnjak iz Oza (The Wizard of Oz)*, r. Victor Fleming, SAD, 1939, film.
- Černobilj (Chernobyl)*, kreirao Craig Mazin, r. Johan Renck, UK / SAD, 2019, mini-serija.
- Čovek iz senke (Vice)*, r. Adam McKay, SAD, 2018, film.
- Čovek nije tica*, r. Dušan Makavejev, Jugoslavija, 1965, film.
- Čovek s filmskom kamerom (Человек с кино-аппаратом)*, r. Dziga Vertov, SSSR, 1929, dokumentarni film.
- Deveruše (Bridesmaids)*, r. Paul Feig, SAD, 2011, film.
- Dina (Dune)*, r. Denis Villeneuve, SAD / Kanada, 2021, film.
- Dnevnik Bridžet Džouns (Bridget Jones's Diary)*, r. Sharon Maguire, Velika Britanija, 2001, film.
- Do poslednjeg daha (À bout de souffle)*, r. Jean-Luc Godard, Francuska, 1960, film.
- Dobar, loš, zao / Dobar, ružan, rđav (Il buono, il brutto, il cattivo)*, r. Sergio Leone, Italija / Španija, 1966, film.
- Doktor No (Dr. No)*, r. Terence Young, UK, 1962, film.
- Dolazak voza u stanicu (L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat)*, r. Louis Lumière, Francuska, 1895, dokumentarni film.
- Druga strana svega*, r. Mila Turajlić, Srbija / Francuska, 2017, dokumentarni film.
- Dvostruka igra (The Departed)*, r. Martin Scorsese, SAD, 2006, film.
- Džez pevač (The Jazz Singer)*, r. Alan Crosland, SAD, 1927, film.
- Džoker (Joker)*, r. Todd Phillips, SAD, 2019, film.
- Đangova osveta (Django Unchained)*, r. Quentin Tarantino, SAD, 2012, film.
- Eks mašina (Ex Machina)*, r. Alex Garland, UK, 2015, film.
- Enkanto (Encanto)*, r. Jared Bush i Byron Howard, SAD, 2021, animirani film.
- Ešalon doktora M. (Ešalon doktora M.)*, r. Živorad Mitrović, Jugoslavija, 1955, film.
- Farenhajt 9/11 (Fahrenheit 9/11)*, r. Michael Moore, SAD, 2004, dokumentarni film.
- Flashdance*, r. Adrian Lyne, SAD, 1983, film.
- Footloose*, r. Herbert Ross, SAD, 1984, film.
- Forest Gamp (Forrest Gump)*, r. Robert Zemeckis, SAD, 1994, film.
- Francuska veza (The French Connection)*, r. William Friedkin, SAD, 1971, film.
- Gladijator 2 (Gladiator II)*, r. Ridley Scott, SAD, 2024, film.
- Gospodar prstenova: Družina prstena (The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring)*, r. Peter Jackson, Novi Zeland / SAD, 2001, film.

- Gospodar prstenova: Dve kule (The Lord of the Rings: The Two Towers)*, r. Peter Jackson, Novi Zeland / SAD, 2002, film.
- Gospodar prstenova: Povratak kralja (The Lord of the Rings: The Return of the King)*, r. Peter Jackson, Novi Zeland / SAD, 2003, film.
- Građanin Kejn (Citizen Kane)*, r. Orson Welles, SAD, 1941, film.
- Hari Poter i Kamen mudrosti (Harry Potter and the Philosopher's Stone)*, r. Chris Columbus, UK / SAD, 2001, film.
- The Bridge*, kreirali Meredith Stiehm i Elwood Reid, SAD/Meksiko, 2013–2014, TV serija.
- Hobit: Bitka pet armija (The Hobbit: The Battle of the Five Armies)*, r. Peter Jackson, Novi Zeland / SAD, 2014, film.
- Hobit: Neočekivano putovanje (The Hobbit: An Unexpected Journey)*, r. Peter Jackson, Novi Zeland / SAD, 2012, film.
- Hobit: Smaugova pustoš (The Hobbit: The Desolation of Smaug)*, r. Peter Jackson, Novi Zeland / SAD, 2013, film.
- Hronike Narnije (The Chronicles of Narnia)*, BBC, 1988–1990, TV serija.
- Igra gladi (The Hunger Games)*, r. Gary Ross, SAD, 2012, film.
- Istrebljivač 2049 (Blade Runner 2049)*, r. Denis Villeneuve, SAD / UK / Kanada, 2017, film.
- Izlazak radnika iz fabrike (La Sortie de l'usine Lumière à Lyon)*, r. Louis Lumière, Francuska, 1895, dokumentarni film.
- Josep*, r. Aurel, Francuska / Španija / Belgija, 2020, animirani film.
- Kabinet doktora Kaligarija (Das Cabinet des Dr. Caligari)*, r. Robert Wiene, Nemačka, 1920, film.
- Kabirija (Cabiria)*, r. Giovanni Pastrone, Italija, 1914, film.
- Kad budem mrtav i beo*, r. Živojin Pavlović, Jugoslavija, 1967, film.
- Katanac za bol (The Hurt Locker)*, r. Kathryn Bigelow, SAD, 2008, film.
- Kitchen Nightmares (Ramsay's Kitchen Nightmares)*, kreirao Gordon Ramsay, UK, 2004–2014, kulinarski doku-reality TV format.
- Konan Varvarin (Conan the Barbarian)*, r. John Milius (1982) i Marcus Nispel (2011), SAD, 1982/2011, film.
- Konopac (Rope)*, r. Alfred Hitchcock, SAD, 1948, film.
- Kradljivci bicikla (Ladri di biciclette)*, r. Vittorio De Sica, Italija, 1948, film.
- Kralj Artur: Legenda o maču (King Arthur: Legend of the Sword)*, r. Guy Ritchie, UK / SAD, 2017, film.
- Kum (The Godfather)*, r. Francis Ford Coppola, SAD, 1972, film.
- Ledolomac (Snowpiercer)*, r. Bong Džun-ho (Bong Joon-ho), Južna Koreja / SAD / Francuska, 2013, film.
- Lepi Serž (Le Beau Serge)*, r. Claude Chabrol, Francuska, 1958, film.
- Lepotica i zver (Beauty and the Beast)*, r. Geri Trusdejl i Kirk Vajz (Gary Trousdale, Kirk Wise), SAD, 1991, animirani film.
- Lepotica i zver (Beauty and the Beast)*, r. Bill Condon, SAD, 2017, film.
- Letopisi Narnije: Plovidba broda Zoronosca (The Chronicles of Narnia: The Voyage of the Dawn Treader)*, r. Michael Apted, UK / SAD, 2010, film.
- Lightyear (Lightyear)*, r. Angus MacLane, SAD, 2022, animirani film.

- Matilda (Matilda)*, r. Danny DeVito, SAD, 1996, film.
- Medena zemlja (Медена земља)*, r. Tamara Kotevska i Ljubomir Stefanov, Severna Makedonija, 2019, dokumentarni film.
- Međuzvezdani (Interstellar)*, r. Christopher Nolan, SAD / UK, 2014, film.
- Miljenica (The Favourite)*, r. Yorgos Lanthimos, UK, 2018, film.
- Moć psa (The Power of the Dog)*, r. Jane Campion, Novi Zeland / Australija / Kanada, 2021, film.
- Mufasa: Kralj lavova (Mufasa: The Lion King)*, r. Barry Jenkins, SAD, 2024, film.
- Na zapadu ništa novo (Im Westen nichts Neues)*, r. Edward Berger, Nemačka, 2022, film.
- Nadogradnja (Upgrade)*, r. Leigh Whannell, Australija / SAD, 2018, film.
- Naša planeta (Our Planet)*, r. Alastair Fothergill i dr., UK, 2019–2023, dokumentarna TV serija.
- Nema zemlje za starce (No Country for Old Men)*, r. Joel i Ethan Coen, SAD, 2007, film.
- Neprijatna istina (An Inconvenient Truth)*, r. Davis Guggenheim, SAD, 2006, dokumentarni film.
- Nešvil (Nashville)*, r. Robert Altman, SAD, 1975, film.
- Netrpeljivost (Intolerance: Love's Struggle Throughout the Ages)*, r. D. W. Griffith, SAD, 1916, film.
- Neviđeni (The Incredibles)*, r. Brad Bird, SAD, 2004, animirani film.
- Nije vreme za umiranje (No Time to Die)*, r. Cary Joji Fukunaga, UK / SAD, 2021, film.
- Noćne hronike (Nightcrawler)*, r. Dan Gilroy, SAD, 2014, film.
- Nosferatu (Nosferatu, eine Symphonie des Grauens)*, r. F. W. Murnau, Nemačka, 1922, film.
- Nož u leđa (Knives Out)*, r. Rian Johnson, SAD, 2019, film.
- Oblik vode (The Shape of Water)*, r. Guillermo del Toro, SAD, 2017, film.
- Oklopnjača Potemkin (Броненосец Потёмкин)*, r. Sergej Ejzenštejn, SSSR, 1925, film.
- Olimpija (Olympia)*, r. Leni Riefenstahl, Nemačka, 1938, dokumentarni film.
- Openhajmer (Oppenheimer)*, r. Christopher Nolan, SAD, 2023, film.
- Paklena pomorandža (A Clockwork Orange)*, r. Stanley Kubrick, UK, 1971, film.
- Panov lavirint (Pan's Labyrinth)*, r. Guillermo del Toro, Španija / Meksiko, 2006, film.
- Parazit (Parasite)*, r. Bong Džun-ho (Bong Joon-ho), Južna Koreja, 2019, film.
- Perfect Blue (Perfect Blue)*, r. Satoši Kon (Satoshi Kon), Japan, 1997, animirani film.
- Persepolis*, r. Maržan Satrapi i Vincent Parono (Marjane Satrapi, Vincent Paronnaud), Francuska, 2007, animirani film.
- Petar Pan (Peter Pan)*, r. P. J. Hogan, SAD / UK / Australija, 2003, film.
- Pobesneli Maks (Mad Max)*, r. George Miller, Australija, 1979, film.
- Poliveni polivač (L'Arroseur arrosé)*, r. Louis Lumière, Francuska, 1895, film.
- Potera (The Chase)*, format ITV/RTS, UK, od 2009, TV kviz.

- Praktična žena*, autor i voditelj Nataša Pavlović, Srbija, od 2015, lifestyle TV emisija.
- Prisila (Priscilla)*, r. Sofia Coppola, SAD, 2023, film.
- Prohujalo s vihorom (Gone with the Wind)*, r. Victor Fleming, SAD, 1939, film.
- Propozicija (The Proposition)*, r. John Hillcoat, Australija, 2005, film.
- Put na Mesec (Le Voyage dans la Lune)*, r. Georges Méliès, Francuska, 1902, film.
- Quo Vadis? (Quo Vadis?)*, r. Enrico Guazzoni, Italija, 1913, film.
- Quo vadis, Aida?*, r. Jasmila Žbanić, Bosna i Hercegovina i koprodukcija više evropskih zemalja, 2020, film.
- Rađanje nacije (The Birth of a Nation)*, r. D. W. Griffith, SAD, 1915, film.
- Rango (Rango)*, r. Gore Verbinski, SAD, 2011, animirani film.
- Rašomon (Rashōmon)*, r. Akira Kurosawa, Japan, 1950, film.
- Ratovi zvezda (Star Wars)*, r. George Lucas, SAD, 1977, film.
- Rim, otvoreni grad (Roma città aperta)*, r. Roberto Rossellini, Italija, 1945, film.
- Roma (Roma)*, r. Alfonso Cuarón, Meksiko, 2018, film.
- Sam u kući (Home Alone)*, r. Chris Columbus, SAD, 1990, film.
- Sedam samuraja (Shichinin no samurai)*, r. Akira Kurosawa, Japan, 1954, film.
- Seoul Station*, r. Yeon Sang-ho, Južna Koreja, 2016, animirani film.
- Severnjak (The Northman)*, r. Robert Eggers, SAD, 2022, film.
- Sikario (Sicario)*, r. Denis Villeneuve, SAD, 2015, film.
- Skrivena ljubav (Call Me by Your Name)*, r. Luca Guadagnino, Italija / Francuska / SAD / Brazil, 2017, film.
- Skupljači perja*, r. Aleksandar Petrović, Jugoslavija, 1967, film.
- Slavica*, r. Vjekoslav Afrić, Jugoslavija, 1947, film.
- Spaliti nakon čitanja (Burn After Reading)*, r. Joel i Ethan Coen, SAD, 2008, film.
- Spasavanje redova Rajana (Saving Private Ryan)*, r. Steven Spielberg, SAD, 1998, film.
- Spirited Away (Sen to Chihiro no kamikakushi)*, r. Hajao Miyazaki (Hayao Miyazaki), Japan, 2001, animirani film.
- Srbenka*, r. Nebojša Slijepčević, Hrvatska, 2018, dokumentarni film.
- Šrek (Shrek)*, r. Andrew Adamson i Vicky Jenson, SAD, 2001, animirani film.
- Stradanje Hristovo (The Passion of the Christ)*, r. Mel Gibson, SAD, 2004, film.
- Sudbina (Destino)*, r. Dominique Monféry, SAD, 2003, animirani film.
- Super veliki ja (Super Size Me)*, r. Morgan Spurlock, SAD, 2004, dokumentarni film.
- Survivor*, format kreirao Charlie Parsons, Švedska, od 1997, rijaliti TV format.
- Sve u isto vreme (Everything Everywhere All at Once)*, r. Dan Kwan i Daniel Scheinert, SAD, 2022, film.
- Taksista (Taxi Driver)*, r. Martin Scorsese, SAD, 1976, film.
- Tanka crvena linija (The Thin Red Line)*, r. Terrence Malick, SAD, 1998, film.
- Tiho mesto (A Quiet Place)*, r. John Krasinski, SAD, 2018, film.
- Triler (Thriller)*, izvođač Michael Jackson, r. John Landis, SAD, 1983, muzički spot.

Trougao tuge (Triangle of Sadness), r. Ruben Östlund, Švedska, 2022, film.

Ulrih Celjski i Vladislav Hunjadi, r. Ilija Stanojević, Srbija, 1911, film.

Velika pljačka voza (The Great Train Robbery), r. Edwin S. Porter, SAD, 1903, film.

Veliki brat (Big Brother), format kreirao John de Mol, Holandija, od 1999, rijaliti TV format.

Vrtoglavica (Vertigo), r. Alfred Hitchcock, SAD, 1958, film.

Vuk s Vol Strita (The Wolf of Wall Street), r. Martin Scorsese, SAD, 2013, film.

Zec Džodžo (Jojo Rabbit), r. Taika Waititi, Novi Zeland, 2019, film.

Zemlja budućnosti (Tomorrowland), r. Brad Bird, SAD, 2015, film.

Zemlja drhti (La terra trema), r. Luchino Visconti, Italija, 1948, film.

Zodijak (Zodiac), r. David Fincher, SAD, 2007, film.

Zvezde Granda, kreirao Saša Popović, Srbija, od 2004, muzički takmičarski TV format.

Želite li da postanete milioner? (Who Wants to Be a Millionaire?), format kreirali David Briggs, Mike Whitehill i Steven Knight, UK, od 1998, TV kviz.

Život američkog vatrogasca (Life of an American Fireman), r. Edwin S. Porter, SAD, 1903, film.

Život i dela besmrtnog vožda Karađorđa, r. Ilija Stanojević, Srbija, 1911, film.

Dodatak: kontrolne liste za preuzimanje

Sledeći QR kodovi vode do kontrolnih lista u PDF formatu za digitalno popunjavanje ili štampu.

PREUZMI LISTU ↓



Početak snimanja kamerom

PREUZMI LISTU ↓



Backup i integritet snimljenog materijala

PREUZMI LISTU ↓



Početak snimanja zvuka

PREUZMI LISTU ↓



Fina montaža, onlajn montaža i master

PREUZMI LISTU ↓



Pre snimanja

PREUZMI LISTU ↓



Završna isporuka i arhiviranje

PREUZMI LISTU ↓



Oblizak lokacija

PREUZMI LISTU ↓



Produkcija



Indeks pojmov i imena

0-9

3-2-1 pravilo235, 272

A

Ajzenštajn, Sergej13, 84, 90

Almodovar, Pedro 58, 91

Altiser, Luj87

Altman, Rik..... 21, 22, 59, 60

Altman, Robert 21, 22

ambijentalni zvuk 250

analiza audio-vizuelnih formi.....84

analiza kadra 88

analiza montaže 89

analiza nefilmskih audio-vizuelnih
formi i formata..... 93, 94, 95, 96

analiza zvuka 92

feministička filmska teorija ...60, 68, 87

formalizam..... 84

ideološko-kritički pristup 86

neoformalizam 85

realizam 85

strukturalizam i semiotika..... 86

vizuelni stil..... 90

arhiviranje.....272

arhivski snimci74

Bart, Rolan	86
Batler, Džudit.....	61, 87
Bazen, Andre	6, 85
bezbednost.....	150, 185, 221
Bigelou, Ketrin.....	60
Blu-ray	23

crni talas	20
------------------	----

distribucija	260, 267, 269, 272
dokumentarni film.....	54, 69
modusi dokumentarnog filma	70
DVB-T, DVB-T2	29, 30, 33
DVD	2, 23, 33, 68

Edison, Tomas	6, 9
ekipa, filmska	136, 141
bezbednost	150
direktor fotografije ..	137, 141, 142, 190
kostimograf.....	139, 141
montažer.....	138
producent	137
profesionalno ponašanje i etika.....	149
režiser	136, 161, 190, 214, 225
scenograf	138
šminker	140
snimatelj zvuka.....	137, 141, 142, 217

B

beleške kontinuiteta	172
bezbedne zone teksta	256
Bordvel, Dejvid	22, 59, 85, 241
brisanje	238
budžet	166, 168, 170, 224

C

D

dijalog	249
dnevni izveštaj.....	172
dnevni plan snimanja.....	171, 189, 190
dozvola za snimanje.....	73, 170
Džun-ho, Bong	58

E

eksperimentalni film.....	55
elipsa	46, 48, 238, 239, 240, 243

faze produkcije	154
film. <i>vidi</i> igrani, dokumentarni, eksperimentalni, namenski...	
film, nemi	11
filmski plan.....	194
krupni planovi	194, 195
ameriken.....	195
detalj	195, 196, 198, 212
krupni plan	184, 195
srednje krupni plan	195
vrlo krupni plan.....	195, 196
opšti planovi	194, 195
daleki total.....	89, 195
srednji plan.....	195, 196, 204
srednji total	184, 195
total	195, 198, 212
progresija planova.....	197
regresija planova	197
film, zvučni.....	14
finalni fajl	267

generalni pravac snimanja	209
Godar, Žan-Lik	19

hroma-ki efekat	45, 222, 223, 258
------------------------------	--------------------------

F

formati, audio-vizuelni.....	27, 31, 76, 80, 96, 214, 226, 229, 243
dečji i edukativni	27, 78
fikcijski serijski formati	27, 29, 37, 53, 76, 78, 235
hibridni	79
informativni	27, 78, 100
dokumentarne emisije.....	78
politički tok-šou	78
televizijski prirlog.....	93
promotivno-marketinški	79
muzički spot	79, 94, 223
reklama.....	37, 79, 95, 215
zabavni.....	78
kviz	27, 78, 80
rijaliti	78, 96
sportske emisije i prenosi	27, 78
talent šou.....	78
tok-šou	78
forme, audio-vizuelne.....	37, 76, 80
fps.....	38, 115
francuski novi talas.....	19, 20, 21, 242

G

Grifit, D. V	12
Grirson, Džon.....	69

H

Intervju	73, 222
igrani film	54
indžest	234
isporuka	266, 267

kadar

dubinski	15, 41, 47, 204
dugi	40, 90
dvoplan	44, 184, 222
insert	43, 244, 249
kadar-scena	47
kadar-sekvenca	47, 48, 211
katavej	44, 245
kompozitni	45, 248
kratak	40, 90
master	43, 211
međukadar	44, 73
nagnuti	198
objektivan	42, 47
obrnuti kadar	198
plitki (plošni)	41, 42
podeljeni ekran	45
pojedinačni	44
polusubjektivan	42
preko ramena	44, 241
subjektivan	42, 47
umetak	44
za ponovno uspostavljanje prostora	43, 46
za uspostavljanje prostora	42, 46

I

italijanski neorealizam	19, 21, 85
izbeljenje	238
izbor učesnika	164

K

kadriranje	210, 211, 213
kamera	100
EI	101
Gain	101
ISO	101
objektivi	106
ND filtri	111
fiksni (prajm) objektiv	107
fokalna (žižna) daljina	107
izbor objektiva	110
otvor blende	107
servo-zum objektiv	107
oprema za stabilizaciju i kretanje ...	111
dron	102, 113, 200
kran	112, 200
rig i cage	111
stedikem	113, 199, 223, 225
tripod	111
optička i elektronska stabilizacija ..	113

senzor	104	kodek	101, 102, 114, 260, 284
CMOS	101, 102, 104, 105	interfrejm kompresija.....	260
brzina zatvarača.....	105	intrafrejm kompresija.....	260
rotirajući zatvarač	104	opadajući povrat uloženog.....	261
sinhroni (globalni) zatvarač	104	komplementarni kadrovi	43, 240
veličina senzora	105	kompozicija slike	200
statična i dinamična	199	linija horizonta.....	205
iz ruke.....	199	otvorena.....	202
švenk.....	88, 199	pravilo trećina.....	202
vožnja.....	199	pravilo trougla	210
zum.....	199	zatvorena	202
tipovi		kompoziting	258
ENG kamera.....	100, 102, 113, 200, 284	Kopola, Fransis Ford	21, 22
akciona kamera	103, 223	korekcija boja	138, 251, 263
bezogledalni fotoaparati.....	101, 102	dozvoljeni signal.....	254, 264
digitalna filmska kamera	103	estetsko oblikovanje boja (faza).....	251
kamkorder.....	102	gama	251, 253
kamera opskura.....	8	gamut.....	252
karijera u video produkciji	143	kontrast.....	251
Kempion, Džejn	60	korekcija boja (faza)	251
Kerol, Noel.....	66	primarna korekcija	253, 255
kinematograf.....	8, 9, 10	sekundarna korekcija.....	253, 254
kinematografija..6, 9, 10, 11, 15, 18, 21,		standardi boja.....	252
56, 60, 63		DCI-P3	252
jugoslovenska kinematografija	20	HDR	30, 106, 224, 247, 257
Kjubrik, Stenli.....	21, 22	HLG.....	253
klasični Holivud .14, 60, 68, 85, 89, 211,		PQ.....	253
239, 240		Rec.709	114, 247, 252
knjiga snimanja	162	Rec.2020	253
		Rec.2100	253
		sRGB.....	252

krosmedija95

Levi-Stros, Klod86

licence 52, 271

Limijer, braća..... 6, 9, 10, 33

Li, Spajk91

lista glumaca i statista173

Malvi, Lora 60, 68

Melijes, Žorž 6, 9, 10

Mendleson, Fara65

mezanin fajl.....238, 285

Mez, Kristijan86

mikrofon127

Integrisan mikrofon 129

lavalier mikrofon 127

Shotgun mikrofon..... 128, 129, 130

stereo i ambijentalni mikrofoni..... 129

Mitel, Džejson77

L

lista kadrova162, 183

lista lokacija172

lista rekvizita i kostima173, 191

loglajn 158, 159, 177

Lukas, Džordž22

M

montaža 14, 238, 247

asocijativna..... 243

faze..... 245

oflajn montaža245

fina montaža.....245

gruba montaža / prva ruka245

sastavljanje materijala245

zaključana slika245, 246

onlajn montaža245

konformisanje245

kontrola kvaliteta.....247

master i verzije247, 259

završna obrada.....247

montaža diskontinuiteta242, 243

džampkat.....242

montaža kontinuiteta 239

montažna sekvenca..... 244

paralelna89, 243

pokrivalica 211, 215, 225, 244

ritmička..... 244

muzika 71, 72, 92, 173, 250, 272

muzička prava..... 272

naracija 74
Nikols, Bil 70
Nil, Stiv..... 62
novi Holivud 21, 22

organizacija snimanja 214

PAL standard 25, 33, 39
paralelna radnja 44, 245
Pers, Čarls Sanders 86
perzistencija vida..... 9, 38
pič 158, 177
vizuelni..... 159
plan snimanja... 166, 171, 172, 188, 189
podkast 222
poluslika (fild) 26, 38

rakord. 210, 239, 240, 242, 245, 246, 249
likovno-svetlosni rakord..... 240
prostorni rakord..... 239
vremenski rakord..... 239
rakurs..... 39, 163, 197, 198
donji 198
gornji..... 198
normalni 197

N

NTSC standard 24, 25, 33
namenski film..... 55
nemački ekspresionizam..... 90

O

osa akcije 207
skok preko ose..... 207, 243

P

Porter, Edvin S. 12
pozadina 204
praksinoskop..... 8, 9
pretapanje 238
previzuelizacija..... 163, 164
proporcije filmske slike 16
Prop, Vladimir 85
proxy fajl..... 115, 233, 236, 245

R

raskadriranje 210, 211
razvoj projekta..... 156
rez 238
glatki rez 239
postzvučni..... 244
predzvučni 244
rez na pokret..... 239
režijska razrada scenarija..... 166, 185

rezolucija.....17, 23, 115, 116, 236
 4K.....30, 104, 115, 116, 236, 257
 Full HD..... 23, 30, 102, 256, 261
 SD.....23, 29, 30

rod, filmski53
 rotoskopija258

S

Said, Edvard87
 SECAM standard24, 25, 33
 Sekvenca..... 47, 48
 scena..... 12, 36, 37, 38, 46
 akciona 47, 67, 164, 244
 deskriptivna..... 47
 dijaloška 47, 48, 210, 242
 masovna16, 17
 master..... 43
 opšta 47
 scenario 160, 161, 167, 180, 189
 format scenarija u dve kolone..... 162
 scenosled166, 186
 De Sika, Vittorio18
 sinhronizacija 130, 141, 223, 236
 sinopsis..... 158, 159, 161, 177
 Skorseze, Martin 21, 22
 slika (frejm)38
 de Sosir, Ferdinand86
 sovjetska montažna škola13
 Spilberg, Stiven22
 storibord 162, 163, 184

striming platforme..... 31, 32, 53
 Amazon Prime 31
 Apple TV+ 31
 Disney+ 31
 HBO Max28, 31
 Netflix.....31, 52
 Vimeo 74
 YouTube 31, 74, 80, 250, 269
 stripbord 166, 170, 171, 187
 svetlo116
 boja svetla..... 122
 mešano svetlo.....122
 funkcije svetla..... 116
 high-key88, 118
 intenzitet svetla 119
 kvalitet svetla..... 117
 meko svetlo.....118
 tvrdo svetlo.....118
 low-key88, 118
 osnovna svetlosna postavka 122
 prirodno svetlo 117

rasvetna tela	124	svetlomer	126
COB svetla	125		
LED paneli.....	125		
fluoroscentna svetla.....	124		
fresnel reflektor.....	124		
smer svetla.....	118		
bočno svetlo.....	119, 121, 122		
donje.....	119		
glavno (prednje)	118, 121, 122		
gornje.....	119, 121		
tročrtvrtinsko.....	119, 121		
zadnje (kontra).....	119, 121, 122		
zadnje bočno.....	119, 121		
svojstva svetla.....	116		
ukrštena rasveta	123		
T			
tablo.....	11	Tarantino, Kventin	58
tačka gledanja	205	titl.....	257, 270
snimci otpozadi	205	Todorov, Cvetan.....	65
snimci spreda	205	Tompson, Kristin	59
anfas.....	205	del Toro, Giljermo	58
pofil.....	205	tritment.....	159, 161, 178
poluprofil.....	205		
tajmlajn.....	248		
V			
Vels, Orson	15, 75	verzionisanje	172, 262, 274
Vels, Pol.....	75	Vilijams, Linda	67
Vertov, Dziga.....	13	vizuelni efekti	224, 257, 290
VHS	2, 22, 23, 33, 68, 100	vizuelni stil	90

vizuelno pripovedanje212

vrsta, filmska55

bioskopski film 57

dugometražni film55, 156

festivalski film..... 57

filmske serije i filmski serijali56, 57

kratkometražni film55, 56, 75

pojedinačni film..... 56

striming film 57

televizijski film..... 57

Z

zatamnjenje i odtamnjenje.....238

zvučni efekti19, 92, 250, 251

zvuk

dijegetički92, 245

kontinuitet230, 244, 245

nedijegetički 245

Ž

žanr, filmski 10, 13, 58, 68, 156

biografski 67

dečji 64

drama..... 62

erotski i pornografski..... 68

fantastika65, 75, 79

horor66, 67, 69

istorijski 64

komedija 62

kriminalistički 63

mjuzikl67, 69

naučna fantastika75, 79

neoformalizam 85

podžanr..... 58

ratni.....20, 63

rod i identitet

kvir film60

muško zurenje.....68

ženski film.....60

western 64, 65, 69

žanr, filmski - teorijski pristup	
društveni	58
industrijski	58
istorijski	58
kognitivni	58, 59
semantičko-sintaksički.....	59
strukturalističko-semiotički	58, 86
tekstualni	58

žanr, hibridizacija	62
Žao, Kloi	60

