

POKRET KAO DOMINANTNA STRUKTURA VIZUELNE SLIKE

Miloš Babić¹

SAŽETAK

Kako su osnovne vizuelne komponente prostor, linija, oblik, ton, boja, pokret i ritam, sadržane u svakoj slici, gde dominira pokret, glumci, lokacije, rekviziti, kostim i scenografija postavljeni su da podržavaju ove komponente. One najpre komuniciraju sa našim raspoloženjem, emocijama, idejama, a što je najvažnije, daju vizuelnu strukturu slike. Kontinuitet kretanja je gotovo nevidljiva vizuelna komponenta koja ima ogroman uticaj na publiku. Značaj kontinuiteta kretanja u kadru, ili serije kadrova, planira se još u storibordu. Strelice u storibordu, u svakoj slici, ukazuju na kretanje objekta u kadru. Kontinuitet kretanja se planira i kreira od reditelja, snimatelja do producenta, ali na samom kraju produkcije, važnu ulogu ima montažer.

Ključne reči: vizuelne strukture, vizuelne komponente, pokret u filmu, pokreti kamere, kretanje na ekranu

ABSTRACT

As the basic visual components space, line, shape, tone, color, movement and rhythm, are contained in each image, where the movement is dominated, actors, locations, props, costumes and scenery are set to support these components. They first communicate with our moods, emotions, ideas, and most importantly, give the visual structure of the image. The continuity of motion is almost invisible visual component that has enormous influence on the audience. The significance of continuity of motion in the frame, or series of frames, is planned in the storyboard. Arrows in the storyboard, in each picture, point to the movement of the object in the frame. The continuity of motion is planned and created by the director, the cameraman to the producer, but at the very end of the production, the role of the editor is very important.

Key words: visual structures, visual components, movement in the movie, camera movements, scrolling on the screen

VIZUELNA STRUKTURA SLIKE

Gde god da krenemo suočeni smo sa slikama. Gledamo *nepokretne* slike u knjigama, časopisima, muzejima. Gledamo *pokretne* slike u bioskopu, na televiziji, na koncertima, u pozorištu, igramo video-igre i *surfujemo* internetom. Gledamo mnogo fotografija, velikih, malih, onih koje se kreću, neke su u boji, neke crno-bele, ali sve one su slike. U ovom radu pokušaćemo da bolje razumemo i kontrolišemo ove slike, odnosno upoznamo značajne komunikacijske elemente. Poznato nam je da reklamne slike mogu da ubede gledaoca da kupi proizvod, poput slika kompjuterskih igara koje mogu da postanu zarazne. Takođe,

1 Prof. dr Miloš Babić, Univerzitet Union „Nikola Tesla“ Beograd, Fakultet za menadžment u Sremskim Karlovcima, Katedra za medije i komunikologiju

pokretne slike filma, između ostalog, i emotivno pogađaju gledaoce. Sve slike filma, TV i digitalnih medija, možemo podeliti u tri skupine:

- *Slike priče* koje čine *priču filma*: lokacije, radnja i zaplet, karakter i dijalog;
- *Slike zvuka* koje čine *zvučnu strukturu*: dijalog, zvučni efekti i muzika;
- *Vizuelne slike* koje čine *vizuelnu strukturu celine*: glumac, scenografija, rekviziti, kostim.

Osnovne vizuelne komponente su: *prostor, linija, oblik, ton, boja, pokret i ritam*.² Ove vizuelne komponente se nalaze u svakom pokretu, odnosno slici. Glumci, lokacije, rekviziti, kostimi, scenografija postavljeni su da podržavaju ove komponente. Ove komponente komuniciraju sa našim raspoloženjem, emocijama, idejama, a što je najvažnije, daju vizuelnu strukturu slike.

1. *Prostor* – ovo nije spoljni prostor ili *ustupajući nekome svoj prostor*. Postoje tri vrste vizuelnog prostora:
 - fizički prostor ispred kamere,
 - prostor koji se pojavljuje na ekranu,
 - prostorna dimenzija i oblik samog ekrana.
2. *Linija i oblik* – Linija je perceptivna činjenica. Ona postoji samo u našim glavama. Linija je rezultat drugih vizuelnih komponenti koje nam omogućavaju da vidimo linije, ali nijedna od linija koje vidimo nije stvarana. *Oblik* je najtešnje vezan za liniju, jer svi oblici koji se pojavljuju nastaju od linija.
3. *Ton* – Odnosi se na osvetljenost objekata u odnosu na sivu skalu. Ton se ne odnosi na ton na sceni (sarkastičan, uzbuđen, itd), ili na audio ton (visokotonci, bas). Ton je važan faktor u crno-beloj i kolor fotografiji.
4. *Boja* – Jedna od najmoćnijih vizuelnih komponenti. Osnovna boja obično se dovodi u vezu sa zabludom i deluje ponekad zbunjujuće. Npr. „crveno označava opasnost“ iako odavno znamo da je vizuelni stereotip. Međutim, svrsishodnom upotrebom boje, služimo se vrlo moćnom vizuelnom komponentom.
5. *Pokret* – Ovo je prva vizuelna komponenta koja treba da privuče pažnju. Pokret se javlja korišćenjem objekata, kamere, kao i naših očiju dok posmatramo ekran.
6. *Ritam* – Mi smo najviše upoznati sa ritmom, jer ga možemo i osetiti. Ali postoji ritam koji možemo videti. Nalazi se u stacionarnim objektima, pokretnim objektima i u montažnim postupcima.

RAZUMEVANJE I KONTROLISANJE VIZUELNIH KOMPONENTI

Glumci su od ključnog značaja za proizvodnju filma i sigurno da su centralno mesto ispred kamere. Kada počne snimanje postaju vrlo važna vizuelna komponenta koja se pojavljuje u svakom kadru, stvarajući različita raspoloženja i emocije kod publike, kao i aktera. Zato je razumevanje i kontrolisanje ove vizuelne komponente vrlo važno. Za rad sa glumcem treba odvojiti najviše vremena, jer je on jedinstven objekat koji se postavlja

2 Nakon većeg broja istraživanja posvećenih problemima *ranog viđenja* izdvojena su mnoga svojstva stimulacije koja se mogu opaziti na ovom nivou. Najvažnija svojstva su sledeća: *boja* (Bundesen i Pedersen, 1983; Carter, 1982; D'Zmura, 1991; Farmer i Taylor, 1980), *orijentacija* (Foster i Ward, 1991a; Foster i Westland, 1995), *zakrivljenost* (Treisman i Gormican, 1988), *Verijeov pomak* (Fahle, 1990), *veličina* (Blisky i sar., 1994; Duncan i Humphreys, 1992), *spacijalna frekvencija* (Moraglia, 1989; Sagi 1988, 1990), *razmera* (Kinchla i Wolfe, 1979; LaGasse, 1993; (Lamb i Yund 1993), *pokret* (Nakayama i Silverman, 1986), *oblik* (Cohen i Ivry, 1991), *znaci dubine* (Enns i Rensink, 1991).

na ekranu. On ima svoj izgled, ličnost i talenat koji privlače publiku. Glumac komunicira kroz razgovor, izraz lica i koristeći govor tela. Ali glumac je takođe kombinacija mesta, linije, oblika, tonova, boja, pokreta i ritma. Dakle, u tom smislu, ne postoji razlika između glumca i bilo kog drugog objekta.

Bilo da je u pitanju glumac, dijalog, zvuk ili druge vizuelne komponente, publika reaguje emotivno na ono što vidi i čuje. Muzika lako određuje raspoloženje ili emocije. Hičkokov *Psiho* (1960) ili Spilbergova *Ajkula* (1975) pokazuju kako muzika signalizira *teror* u publici. U oba filma muzika upozorava javnost da je ubistvo majke ili preteće ajkule prisutno. U filmu *Psiho* je krik od violine, a u filmu *Ajkula* to je lupanje basa. U oba slučaja, reditelj uvođi muzičku temu kada se ubilački karakter prvi put pojavi, a zatim, ponavljajući tu temu, podseća publiku na pretnju. Muzika komunicira strah, napetost i užas.

Do sličnih komunikacija može se doći koristeći i druge vizuelne komponente koje imaju emotivne karakteristike, a usko su povezane vizuelnim komponentama koje nisu stereotip. Recimo, *crveno označava opasnost* što je odavno vizuelni stereotip, ali *zeleno* ili *plavo* takođe mogu da komuniciraju opasnost. Plava može da znači *ubistvo* za publiku, ukoliko je pravilno definišemo: ako se svako ubistvo u priči javlja u plavoj svetlosti, publika će očekivati ubistvo kada se pojavi plavo svetlo. To je koncept kojim se koristio Sidnej Lumet u filmu *Ubistvo u Orijent ekspresu* (1974). Kada je plava boja i značenje uspostavljeno, publika prihvata ideju i reaguje u skladu s tim.

U stvari, bilo koje boje mogu da ukazuju na opasnost, bezbednost, dobro, zlo, poštenje, korupciju itd. Iako stereotipi efikasno pokazuju da vizuelne komponente mogu da komuniciraju sa publikom, oni su i najslabiji, možda najmanje kreativna upotreba komponenti (često su neprimereni, zastareli). Svaka vizuelna komponenta može da se koristi za komunikaciju koja ima spektar emocija, ideja i novih i zanimljivih pristupa.

Da li se u produkciji mogu isključiti vizuelne komponente? Ne! Ako zanemarimo vizuelne komponente, one neće nestati. *Boja* može eliminisati pucnjavu u crno-beloj produkciji, ali je nemoguće da se eliminiše bilo koja druga vizuelna komponenta, jer ona postoji u svemu na ekranu. Čak i prazan ekran sadrži vizuelne komponente *prostora, linije, oblika, tona i pokreta*. Dakle, ekran nikad nije prazan! Takođe i fotografija koristi komponente ritma i pokreta. Pošto su vizuelne komponente uvek na ekranu, njihovo razumevanje, kontrola upotreba su od ključnog značaja za donošenje odluka o strukturi vizuelne slike.

Definisanjem *vizuelnih komponenti* otvaraju se vrata za razumevanje *vizuelne strukture*, koja može da bude vodič u izboru lokacije, dizajn likova i njihovog karaktera, dizajn boje, načina oblačenje, rekvizite, tipografije, garderobe, izbor objektivu za snimanje, pokreta kamere, kompozicija, osvetljenje i sl. Razumevanje vizuelnih komponenti pomoći će nam da odgovorimo na mnoga pitanja, o svakom vizuelnom aspektu, sa konkretnim slikama.

Vizuelna struktura nije matematika, to nije lako predvidiva materija. Srećom, postoje neki koncepti, smernice, pa čak i neka pravila koja će nam pomoći da se izborimo sa problemima vođenja produkcije. Ključ je u dobrom i pravilnom razumevanju vizuelnih komponenti: *pokreta, ritama, prostora, linija, oblika, tona i boje*.

POKRET

Ima prilično filmova koji su snimljeni bez pokreta. Još je Chris Marker u filmu *La Jette* (1962) koristio samo fotografije kao i istorijske dokumente, ali i tu uvek postoji kretanje. Zato ćemo ovo pažljivo istražiti.

Pokret najčešće može da se kreira na četiri različita načina: *stvarni, očigledni, indukovan i relativan*. Razmotrićemo svaki ponaosob.

Stvarni pokret javlja se samo u stvarnom svetu. Skoro sve, u našem trodimenzionalnom okruženju, što se pokreće svrstava u ovu kategoriju. Hodanje ljudi, ptice u letu, automobili u pokretu, avioni na nebu su primeri koji su u stalnom pokretu i vidimo ih svaki dan.

Očigledan, vidljiv pokret – Kada je jedan stacionarni objekat zamenjen drugim stacionarnim objektom, promena između dva objekta može se smatrati kao kretanje jednog objekta. To stvara prividan pokret. Film i video funkcionišu po ovom principu. Kada je stvarni svet, stvarni pokret, snimljen na filmsku ili video-traku, on je pretvoren u niz mirnih slika. Film i video obično reprodukuje ove snimljene slike na 24 ili 25 sličica u sekundi, a slike izgleda da se kreću, ali pokret je očigledan, a ne stvaran. Da bismo to dokazali, možemo „zamrznuti kadar” i vidimo pojedinačno svaku nepokretnu sliku. Animacija je sastavljena od niza pojedinačnih crteža ili slike koje, kada su prikazane na 24 ili 25 sličica, one se pojavljuju i kreću. Vidljivi pokret takođe se pojavljuje u stvarnom svetu. Redovi sijalica na reklamama na otvorenom prostoru su znakovi koji trepere u određenom redosledu. Kada trepću dovoljno brzo svetla izgledaju da „jure” ili se kreću duž reda sijalica i prikazuju nam u pokretu neku poruku.

Indukovan pokret se javlja kada se objekat, koji se kreće, prenosi svoje kretanje na obližnji nepokretni predmet. Stacionarni objekat onda izgleda da se kreće, a pokretni objekat pojavljuje se stacionarno. U prirodi, kretanje oblaka nad stacionarnim Mesecom je dobar primer indukovano pokreta. Ako se oblak kreće neprestano, Mesec će izgledati da se kreće, a oblaci će se pojaviti stacionarno. Mesec izgleda da se kreće u suprotnom smeru od kretanja stvarnih oblaka. Indukovani pokret ponekad se javlja u saobraćajnoj raskrsnici. Zamislite da ste se u automobilu zaustavili pored velikog autobusa. Ako se autobus polako pomera napred, možda ćete osetiti kao da je vaš automobil krenuo unazad. U stvari, mi se ne krećemo, kretanje autobusa podstiče osećaj kretanja u našem automobilu i osećamo da se krećemo u suprotnom smeru od autobusa.

Relativni pokret nastaje kada se kretanje jednog objekta ne može procenjivati u odnosu na promene drugog, nepokretnog, stacionarnog objekata.³ Kada snimamo kola u pokretu, na otvorenom u pustinji, pustinja nam nudi vizuelno retko okruženje, samo liniju horizonta. Auto ćemo voziti u krugovima oko kamere, a kamera će se pomerati sa automobilom, koji će biti centriran u kadru. Rezultat će biti da auto izgleda stacioniran u odnosu na ram. Vizuelno, automobil nema pokret, jer fizička veza između automobila i rama se ne menja.

3 Hrvoje Turković: *Iluzija pokreta u filmu – mitovi i tumačenja*: pretpostavka da je percepcija prividnog kretanja različita stvar od percepcije stvarnog kretanja...Ovo je uvjerenje najmilitantnije izrazio Arnheim na početku odjeljka posvećenog „stroboskopskom kretanju”: *Svaka percepcija kretanja u temelju je stroboskopska*. (Arnheim 1974: 387); Npr. Irvin Rock će razmatrajući odnos prividnog i stvarnog kretanja zaključiti: *Dakle, stvarno kretanje i prividno kretanje vrlo je slično ako ne i identično, barem pri većim brzinama*. (Rock 1995: 195); Slično će ustvrditi Hochberg i Brooks: *Većina tekućih objašnjenja prividnog kretanja (...) podrazumijeva iste mehanizme za kontinuirano i stroboskopsko kretanje*. (Hochberg, Brooks 1996: 217). A u Evropi će Piaget utvrditi: *Ovo će poduprijeti analogiju za koju se često kaže da postoji između percepcije stroboskopskog kretanja i percepcije stvarnog kretanja...* (Piaget 1969: 252); Anderson, specifično razmatrajući slučaj filma, utvrdiće, informišući o proučavanju finih pokreta: *Štaviše, oni specifično sugerišu da bi fina iluzija /bliskog prividnog kretanja, op. H.T./ mogla imati zajednički temelj s percepcijom stvarnog kretanja*. (Anderson 1996: 59).

Nema relativnog pokreta, jer ne postoji ništa u kadru da se otkrije pokret u automobilu. Kada se promeni lokacija nastaje različita vizuelna situacija. U šumskoj lokaciji, automobil će voziti u istom krugu oko kamere. Kako kamera prati automobil, drveće u pozadini će se kretati u suprotnom smeru od kamere. Stabla u pokretu će otkriti da se automobil kreće iako se automobil ne kreće u odnosu na ram. Promicanje stabla generiše očigledan pokret. Još ne postoji relativno kretanje, jer auto ostaje nepokretan u odnosu na ram. Treći lokacija je otvoren put. Ovaj put automobil će voziti kroz ram i kamera će ostati nepokretna. Neće biti pomeranje kamere. Sada auto stvara *relativno kretanje*, jer se njegov položaj menja u odnosu na ram. Automobil će se kretati kroz okvir, od gore desno, do dole levo.

Jednostavnost i kompleksnost pokreta

U stvarnom svetu stvarni pokret javlja se u dve i tri dimenzije. Ali površina ekrana je samo dvodimenzionalna, tako da objekti u ekranu zaista mogu da se kreće samo u dve dimenzije. Nema stvarnog pokreta u dubinu na ekranu, jer ekran je ravan. U ekranu postoji samo nekoliko dvodimenzionalnih pravaca u kojima objekat može da se kreće: *horizontalno*, *vertikalno*, *dijagonalne* ili *kružno*. Objekti u stvarnom svetu mogu da se kreće u dubinu, napredujući ili povlačenjem iza kamere kada se snimaju. Na ekranu, ovi predmeti mogu da se kreću po dubini, ili od posmatrača, ali je iluzorna dubina. Ništa ne može da se kreće u dubini na ekranu, jer ekran je ravan. Objekat u pokretu, koji čini da se kreće po dubini, na ravnom ekranu zove se *kompleksan pokret*, jer kombinuje nekoliko jednostavnih poteza na jednom pokretnom objektu. U stvarnom svetu, automobil može da se kreće u tri dimenzije i vozi ka kameri. U svetu ekrana automobil ne može da se kreće ka posmatraču jer ekran je ravan.

KRETANJE NA EKRANU

Na ekranu postoje samo tri stvari koje mogu da se kreću:

- objekat,
- kamera,
- publika koja gleda u ekran.

Pokret objekata

Sve što se kreće u odnosu na ram ekrana je *pokretni objekat*. Svaki pokretni objekat generiše svoju putanju. Putanja je put kojim se objekat kreće, a postoje dve vrste: *stvarna* i *virtuelna*. Na osnovu putanje u kretanju objekta postoje četiri načina da se kategorizuje kretanje objekta: *pravac*, *kvalitet*, *obim* i *brzina*.

Pravac – Objekat može da se kreću u ograničenom broju pravaca na ekranu, jer ekran ima samo dve dimenzije. Podsećamo, objekat u pokretu se može videti samo kada se objekat kreće u odnosu na ram linije. Objekat može da se kreće *horizontalno*, *vertikalno*, *dijagonalnu* ili *kružno*. Čak i kada se objekat na ekranu kreće u tri dimenzije, stvarni pokret je samo na površini ekrana.

Kvalitet – Objekat može da se kreće po ravnoj, a i zakrivljenoj površini. Pošto pokretni objekti generišu putanje, iste prideve i emocionalne reakcije/asocijacije mogu biti dodeljene objektima na pravoj i zakrivljenoj površini kretanja. Generalno, putanja koju stvara linearno kretanja povezana je sa sledećim karakteristikama: *direktna*, *agresivna*, *konzer-*

vativna, neprirodno i kruta. Dok putanja stvorena zakrivljenim kretanjem je: *indirektna, pasivna, konfuzna*, a po prirodi, *romantična, mekana, nelinearna i fleksibilna* i sl. Ove karakteristike mogu da kreiraju najčešće predvidljive stereotipe, ili da su samo opšti vodič. Naša osećanja, o kretanju po pravim ili zakrivljenim putanjama, umnogome mogu da utiču na to kako da ih koristimo.

Pokreti kamere

Iako publika vidi pomeranje kamere samo u odnosu na objekte u kadru, postoje tri osnovna načina da se klasifikuje pokret kamere: *pravac, razmera i brzina*.

Pravac – Kamera može da se kreće u dve ili tri dimenzije. Dvodimenzionalni pokreti kamere su panoramsko kretanje, pokreti kamere na gore i dole, te zum (optičko promena izreza kadra), a trodimenzionalno kretanje kamere na *dolli* kolicima i kran (dizalica). Publici su vrlo vidljivi pokreti kamere, jer se oni prenose na objekte u kadru. Generalno, predmeti će se kretati u suprotnom pravcu pokreta kamere. Kada kamera otkrije panoramu sleva nadesno, svi objekti na slici će se premestiti nalevo. A pokreti kamere nagore, izazivaju pokret objekata u kadru nadole. Ista stvar se dešava sa trodimenzionalnim kretanjem kamere: pokreti kamere na ekranu učiniće objekte pokretne suprotno kretanju kamere, odnosno nadole. Zbog ovog transfera kretanja, pomeranje kamere sama po sebi nije toliko važno kao posledica pokreta koji kamera ostavlja na objekte u kadru.

Razmera i brzina – Razmera se odnosi na dužinu pokreta kamere, te na njenu putanju. Ona može da se kreće na maloj ili velikoj udaljenosti. Pomeranje kamere može biti *sporo, srednje ili brzo*. Generalno govoreći, sporija kamera stvara afinitet, jer promena u vizuelnim komponentama polako se pojavljuje. Brže kretanje kamere može generisati vizuelni intenzitet, jer brzo kretanje kamere može proizvesti brze, kontrastne promene u vizuelnim komponentama. Ovo se odnosi i na različite vizuelne razlike koje se javljaju tokom trodimenzionalnih pokreta kamere. Ponovimo, svako pomeranje kamere prenosi svoje kretanje na objekte ispred kamere. Npr. u zumu (dvodimenzionalni pokreti) svi objekti u okviru kretanja su na istom kursu brzine i nema relativnog pokreta. Različita brzina stvoriće identične kompleksne pokrete na svim objektima u kadru. Trodimenzionalni pokreti kamere stvaraju relativno kretanje koji će se uvek pojavljivati intenzivnije nego u dvodimenzionalnom kretanju. Zbog razlika u kretanju objekata, stvoreno u relativnom kretanju, vizuelni intenzitet će biti mnogo veći.

Tačka pažnje pokreta na ekranu

Treći tip kretanja, *tačka pažnje* pokreta na ekranu, odnosi se na kretanje pažnje publike na različitim delovima ekrana. Ljudski pogled može da se fokusira samo na jednu malu oblast vizuelnog polja u jednom trenutku. Iako imamo periferni vid, koji omogućava da vidimo široko, možemo se fokusirati i na samo jedan mali prostor. Kada gledamo gomilu ljudi ne možemo među njima razaznati lica dok pogled i pažnju ne usredsredimo baš na njih kako bismo prepoznali specifične ili tražene osobe. Nemoguće je da se koncentrišemo na dva lica odjednom.

Ista stvar se dešava kada gledamo na ekran. Iako je publika svesna cele slike, ona usredsređuje svoju pažnju na samo jedan mali prostor na ekranu, u jednom trenutku, zavisno od slike. To znači da slikama možemo predvideti kako možemo kontrolisati publiku, odnosno koji deo slike publika najčešće gleda.

U svakoj slici oko gledaoca najpre privlači objekat sa vizuelnom komponentom kontrasta. Šta je to što publiku prvo privuče u svakoj slici? Pokret! Gledaočeva pažnja će uvek biti vezana za pomično. Osvetljenje je drugo! Ako nema pokreta, gledaočeva pažnja će biti skrenuta na najsvetlije oblasti u kadru. Ako je to pokretni objekat i najsajnija oblast okvira, gledalac će ga primetiti mnogo brže. Kada publika gleda, npr. lice glumca, njihova pažnja će obično biti usmerena na oči koje će privući pažnju gledalaca. Ta pažnja može biti skrenuta kontrastima ili razlikama u bilo kojoj od vizuelnih komponenti. Potkomponente *tačke pažnje pokreta na ekranu* su slične potkomponentama pokretima kamere:

Pravac – Pošto je ekran ravan, postoje samo tri pravca pokreta naših očiju na ekranu: *horizontalni pokreti, vertikalni i dijagonalni.*

Kvalitet – Ako publika gleda pokretni objekat koji generiše zakrivljene linije, njihovo kretanje oka će biti kriva. Ako je pokret oni linearan, njihov pažnja će generisati prave linije. Kako publika pomera svoju pažnju između stacionarnih objekata, ona će odabrati najkraću putanju, tako da će pokret oka obično stvoriti prave linije.

Razmera i brzina – Gledalac uvek posmatra celi ekran. Razmera se odnosi na udaljenosti publike od tačke pažnje na ekranu od rama ekrana. Nekada je to rastojanje kratko, a nekada kritično, što zasluhuje da se posebno analizira u kontinuiranom kretanju.

UMESTO ZAKLJUČKA: KONTROLA POKRETA PRI SNIMANJU

Značaj kontinuiteta kretanja u kadru ili serije kadrova može se planirati u storibordu. Strelice u svakoj slici u storibordu ukazuju na kretanje objekta u kadru. Kontinuitet kretanja se planira i kreira od reditelja, snimatelja do producenta, ali na kraju dolazi pod ruku *montažera*. Očigledno, montažer će biti ograničen na broj kadrova nastalih u toku snimanja, ali korišćenjem umetničkih alata, kreativnosti i talenta trudiće se da ostvari kontinuitet kretanja za intenzitet scene i sekvence, a to je *montaža*.

Ovde je moguće utvrditi šta publika gleda u svakom kadru. I sami pogledamo snimak i budimo svesni sopstvenog opažanja. Zaustavimo snimak i označimo početak kadra: ako još nismo sigurni, gledajmo snimak bez zvuka, u zamračenom prostoru. Naša vizuelna intuicija obično će preuzeti i usmeriti svu pažnju na istu tačku na ekranu koja će privući i publiku.

Kontinuitet kretanja je gotovo nevidljiva vizuelna komponenta koja ima ogroman uticaj na publiku. Kako se veličina ekrana povećava, tako raste šansa za veću razliku kontinuiteta kretanja, a ako se ekran smanjuje, šanse za razliku kontinuiteta kretanja će se smanjiti.

LITERATURA:

1. Arnhajm, Rudolf, 1962, *Kretanje* (Iz prvog izdanja, 1954., knjige *Umjetnost i vizualna percepcija*, prevod: N. Vuković), u: R. Arnhajm, 1962., *Film kao umetnost*, prevod: D. Stojanović, Beograd: Narodna knjiga;
2. Arnheim, Rudolph. 1969, *Visual Thinking*. Berkeley, CA: University of California Press,
3. Babac, Marko i drugi, 1993, *Leksikon filmskih i televizijskih pojmova I*, Beograd: Naučna knjiga, Univerzitet umetnosti u Beogradu;
4. Babić, Miloš, 2007, *Video-produkcija*, Cekom books, Novi Sad;
5. Bloomer, Carolyn M. *Principles of Visual Perception*. New York: Design Press, 1976.;
6. Brooks, Virginia, 1999, *Film, percepcija i kognitivna psihologija* (izvorno: V. Brooks, 1985., „Film, Perception and Cognitive Psychology”, *Millennium Film Jorunal*, br. 14/15, Fall/Winter, 1984-85), prev. H. Turković, *Hrvatski filmski ljetopis*, 19-20/1999, Zagreb: Hrvatski filmski savez;

7. Block, Bruce, 2008, *The visual story, Creating the visual structure of Film, TV and digital media*, second edition, Focal Press is an imprint of Elsevier;
8. Eisenstein, Sergei. *Notes of a Film Director*. London: Lawrence & Wishart, 1959.;
9. Eisenstein, Sergei. *The Film Sense*. New York: Harcourt Brace & World, 1947.;
10. Gibson, James J. *Perception of the Visual World*. Boston: Houghton Mifflin Co., 1950.;
11. Gombrich, E.H. *The Image and the Eye*. Oxford: Phaedon Press, 1981.;
12. Graham, Donald. *Composing Pictures*. New York: Van Reinhold Co., 1970.;
13. Kepes, Gyorgy, editor. *Module, Proportion, Symmetry, Rhythm*. New York: George Brazillier;
14. Lumet, Sidney. *Making Movies*. New York: Alfred A. Knopf, 1995.;
15. Merleau-Ponty, M. *Phenomenology of Perception*. London: Routledge & Kegan Paul, 1962.;
16. Midžić, Enes, 1999., *Pokretne slike. Kinematografske tehnologije, kadar i stanja kamere*
17. Mueller, Conrad g. i Mae Rudolph, 1972., *Svjetlost i vid (Light and Vision, 1966¹, 1969²)*, prijevod: A. i M. Krković, Zagreb: Mladost;
18. *Munsell Book of Color*. Glossy & Matte editions, Munsell Corporation, 1976.;
19. Münsterberg, Hugo, 1970. (1916¹), *The Film: a Psychological Study*, New York: Dover;
20. Seton, Marie. *Sergei M. Eisenstein*. New York: A.A. Wyn Inc., 1952.
21. Tanhofer, Nikola, 1981., *Filmska fotografija*, Zagreb: Filmoteka 16;
22. Vernon, M.D. *A Further Study of Visual Perception*. Cambridge: Cambridge University Press;
23. Vorkapić, Slavko / Slavko Vorkapich, 1998., *O pravom filmu / On True Cinema* (dvojezično izdanje: prevod s engl. na srpski Marko Babac, redakтура i prevod sa srpskog na engl. Olivera Nićiforović), Beograd: Fakultet dramskih umetnosti;
24. Vorkapić, Slavko, 1979. (1958 – 59¹), *Beleške o filmskom zanatu*, u: F. Hanžeković, S. Ostojić, ur., 1979, *Knjiga o filmu*, Zagreb: Spektar (takođe u: Vorkapić 1998.);
25. Woodworth, Robert S. (Robert S. Vudvort), 1964, *Eksperimentalna psihologija (Experimental Psychology, 1938)*, prevod: B. Stevanović, Ž. Vasić, M. Jovičić, Beograd: Naučna knjiga.