

Bubalo, T.

## **ANALIZA VIZUALNOG STILA WESA ANDERSONA**

**Sažetak:** Tekst analizira vizualni stil Wesa Andersona kao jednog od najprepoznatljivijih suvremenih redatelja. Naglasak je na filmskoj vizualnoj naraciji i njezinoj ulozi u oblikovanju Andersonove estetike, koja kombinira simetrične kompozicije, karakterističnu paletu boja i detaljno oblikovane mizanscene. Andersonov pristup vizualnom pripovijedanju povezuje film s drugim umjetnostima, poput slikarstva i arhitekture, te potvrđuje film kao samostalnu, vizualno dominantnu umjetnost koja prenosi emocije i ideje putem pokretnih slika.

**Ključne riječi:** Wes Anderson, vizualni stil, filmska estetika, mizanscena, vizualna naracija

**Podatci o autoru:** mag. scenarija, režije i montaže, Bubalo T[vrtko], Sveučilište u Mostaru, Akademija likovnih umjetnosti Široki Brijeg, Alojzija Stepinca 16, 88220 Široki Brijeg, Bosna i Hercegovina, tvrtko.bubalo@gmail.com

Bubalo, T.

## **ANALYSIS OF WES ANDERSON'S VISUAL STYLE**

**Abstract:** The text analyzes the visual style of Wes Anderson, one of the most distinctive contemporary film directors. The focus is on filmic visual narration and its role in shaping Anderson's aesthetic, which combines symmetrical compositions, a characteristic color palette, and meticulously designed mise-en-scène. Anderson's approach to visual storytelling connects cinema with other arts, such as painting and architecture, and affirms film as an independent, visually dominant art form that conveys emotions and ideas through moving images.

**Key words:** Wes Anderson, visual style, film aesthetics, mise-en-scène, visual narration

**Author' s data:** Master of Screenwriting, Directing and Editing Bubalo T[vrtko], University of Mostar, Academy of Fine Arts Široki Brijeg, Alojzija Stepinca 16, 88220 Široki Brijeg, Bosnia & Herzegovina, tvrtko.bubalo@gmail.com

## 1. Uvod

Film je niz pokretnih slika prikazanih na ekranu, obično sa zvukom, koje čine priču. To je jednostavna i opće prihvaćena definicija filma. Međutim, umjetnost pokretnih slika iznimno je složena, zahtjeva doprinose gotovo svih drugih umjetnosti, kao i nebrojene tehničke vještine. Film je, ipak, primarno vizualna umjetnost, odnosno djelo vizualne umjetnosti koje simulira iskustva i prenosi ideje, priče, percepcije ili osjećaje pomoću pokretnih slika. Upravo taj vizualni aspekt filma je ono što gledatelji nose sa sobom i u pravilu najduže pamte. Iako je, uglavnom, u samom centru filma radnja, odnosno priča, način na koji je ta priča vizualno prikazana jedinstven je za filmsku umjetnost. Kombinacijom svih vizualnih elemenata, poput mizanscene, rakursa, planova, pokreta kamere, boja, kostima, i sl., redatelji postižu željeni dojam i prenose osjećaje gledatelju. Mnogi redatelji su svojim vizualnim stilom direktno utjecali na razvoj umjetnosti i kulture općenito. Među njima je i Wes Anderson, jedan od vizualno najupečatljivijih redatelja današnje filmske industrije, a njegova estetika već se može pronaći u drugim umjetnostima poput arhitekture i slikarstva.

## 2. Wes Anderson

Wesley Wales Anderson rođen je u Houstonu u Texasu 1969. godine. Tijekom djetinjstva Anderson je počeo pisati drame i snimati *super-8* filmove. Kada je imao osam godina roditelji su mu se rastali, što je Anderson opisao kao najutjecajniji događaj u njegovom odrastanju. Da je taj događaj ostavio trag na Andersona govori i činjenica da likovi u njegovim filmovima uglavnom dolaze iz nepotpunih, razrušenih ili disfunkcionalnih obitelji. Anderson ima dva brata Mela i Erica Chasea, pisca, ilustratora i glumca, koji se pojavio u nekoliko Andersonovih filmova u cameo ulogama. Eric Chase je također surađivao sa

Wesom na nekoliko filmova u ulozi ilustratora, te je naslikao sve portrete za potrebe filma *The Royal Tenenbaums* (2001.). Anderson se školovao u srednjoj školi Westchester, a zatim u St. John's, privatnoj pripremnoj školi u Houstonu, Teksas, koja se kasnije pokazala inspiracijom za film *Rushmore* (1998.). [6]

Anderson je u rodnom gradu pohađao sveučilište u Texasu, gdje je diplomirao filozofiju. Tamo je upoznao je Owena Wilsona, s kojim se brzo sprijateljio te su za vrijeme studiranja snimali kratke filmove. Jedan od tih filmova bio je *Bottle Rocket* iz 1994. kojeg su Anderson i Wilson zajedno napisali, a u kojem su glumili Owen i njegov brat Luke. Film je prikazan na Sundance Film Festivalu, gdje je bio uspješno primljen, toliko da su Anderson i Wilson dobili sredstva za dugometražni film. Tako je 1996. nastao istoimeni dugometražni film *Bottle Rocket*, ponovno s braćom Wilson u glavnim ulogama, te Andersonom u ulozi redatelja. [6]

Wes Anderson veliki je poklonik francuskog novog vala, ponajprije opusa Jean-Luca Godarda i Francoisa Truffauta. Navodi Truffautov film *Les quatre cents coups* (1959.) kao jedan od njemu najdražih te jednim od razloga zašto se poželio baviti filmom. Truffautov klasik bio je najvažnija inspiracija za Andersonov drugi film *Rushmore*. Kada je Godard u pitanju teško je izdvojiti samo jedan film, budući da je Godard svojim filmovima uvelike utjecao na razvoj filma općenito. Godardov film *Pierrot le fou* (1965.) vizualno je najbliži Andersonovu stilu. Filmovi Jacquesa Demyja također su imali mnogo utjecaja na Andersona i njegov stil, a pogotovo na vizualni aspekt. Demy, jedan od najraznovrsnijih redatelja francuskog novog vala, kroz cijelu svoju karijeru ostao je vjeran svom stilu. Nešto slično čemu teži i Anderson. Demyjevi filmovi uglavnom su bili romantičarske prirode, a njegova neslužbena „romantična trilogija“ koja se sastoji od filmova *Lola* (1961.), *Les parapluies de Cherbourg* (1967.) i *Les demoiselles de Rochefort* (1967.) često se ubraja među najbolje europske, pa i svjetske mjuzikle. Demy je

mного pažnje pridodavao bojama i kostimima, baš kao što to radi i Anderson. Dovođenjem u vezu određenih boja i kostima s pojedinim likovima Demy gledatelju omogućuje lakše povezivanje s njima. Svijet koji Demy prikazuje, iako realan, često je pomalo umjetan, artificijelan. Na sličan se način mogu opisati i Andersonovi filmovi. Za primjer se može uzeti film *Demoiselles de Rochefort* (1967.) koji je najšarolikiji i najživahniji od navedena tri. Film je smješten u realni svijet, u mali gradić Rochefort, u Francuskoj, šezdesetih. Realnost tog svijeta nije najsvjetlija, vojska je na ulicama i svakodnevno izvodi razne vojne vježbe, glavni likovi sestre Garnier nezadovoljne su životom u malom gradu i traže izlaz. Međutim, sve se to događa u vrlo šarenom okruženju. Uz pjesmu, ples i živopisne likove lako se zaboravi ta stvarnost svijeta. Vrlo sličnu stvar čini i Anderson u svojim filmovima, često uparujući tužne i turobne trenutke s bezbrižnim humorom. [4]

Veliki utjecaj na Andersona imali su i filmovi Romana Polanskog. U intervjuu s BAFTA-om Anderson je naveo Polanskog kao redatelja koji je najviše utjecao na njegov način pripremanja scena i snimanja. Anderson navodi film *Rosemary's Baby* (1968.) kao jedan od njemu najdražih filmova kojem se uvijek vraća, jer ga smatra „izvorom inspiracija i novih ideja“.

Veliki zaljubljenik u filmske klasike, Anderson je priznao kako je „ukrao“ neke kadrove iz njemu najdražih filmova. Na primjer, kadar iz Andersonovog filma *Rushmore* (1998.) u kojem se Maxa (Jason Schwartzman) vidi kroz akvarij s ribama direktna je referenca na sličan kadar iz Mike Nicholsova filma *The Graduate* (1967.) u kojem se Benjamina (Dustin Hoffman) gleda kroz akvarij. Opus Alfreda Hitchcocka još je jedan od izvora inspiracije za Andersona. Adam Stockhausen, koji je radio kao scenograf na nekoliko Andersonovih filmova, istaknuo je kako su u filmu *The Grand Budapest Hotel* (2014.) odali počast Hitchcocku na dosad najizravniji način. Jedna od uvodnih scena iz tog filma gotovo je prepisana iz Hitchcockova filma *Torn Curtain* (1966.). [10] [16]

Također, tijekom promocije filma *Isle of Dogs* (2018.) Anderson je bio poprilično jasan-u vezi inspiracije za taj film. Kao dvije ključne osobe naveo je legendarne japanske redatelje Akiru Kurosawu i Hayaoa Miyazakija. Izrazio je divljenje prema Miyazakijevim filmovima, te je istaknuo film *My Neighbour Totoro* (1988.) kao najveću inspiraciju za svoj, drugi po redu, animirani film. Kao dio promocije svog animiranog filma Anderson je sudjelovao u organizaciji prikazivanja Kurosawinih filmova u „New York City’s Metrograph theater“. „Ljudima koji vole filmove, Japan odmah priziva rad Akire Kurosawe: filmskog senseija generacijama redatelja“, rekao je Anderson. Pored Kurosawe i Miyazakija još je jedan japanski redatelj bio izuzetno bitan za Andersona, a to je Yasujiro Ozu. Mogu se pronaći mnoge i vizualne i tematske sličnosti između Ozuovih i Andersonovih filmova. U svojim filmovima na sličan način prikazuju arhitekturu, ponajprije interijere, pridajući važnost obiteljskoj kući. Još jedna vizualna paralela, koju je lako uočiti, je korištenje polu krupnih planova, gdje su likovi okrenuti direktno prema kameri te kao da govore izravno gledatelju. Također, obojica se u svojim filmovima često bave obiteljskim odnosima. Oba redatelja koriste, kao glumce, i malu djecu, što često unosi dozu nevinosti u njihovim filmovima s inače ozbiljnim temama. Rad indijskog redatelja Satyajita Raya također je ostavio utjecaj na Andersona, pogotovo njegov film *Pather Panchali* (1955.). Utjecaj indijskog redatelja jedan je od glavnih razloga za snimanje Andersonovog filma *The Darjeeling Limited* (2007.), čiji se dio radnje odvija u Indiji, a u jednom kadru se čak može vidjeti i portret indijskog redatelja. Također, Anderson je u filmu koristio glazbu iz nekoliko Rayovih filmova. Osim Raya, veliki utjecaj na *The Darjeeling Limited* (2007.) imao je i francuski redatelj Jean Renoir, točnije njegov film *The River* (1951.) koji je također smješten u Indiji, a na kojem je Ray bio u funkciji asistenta režije. [12]

Anderson često surađuje sa istim glumcima. Glumac Bill Murray se, primjerice, pojavljuje u devet Andersonovih filmova, Owen Wilson u osam, Jason

Schwartzman u sedam. Osim glumaca Anderson također uglavnom radi s istom ekipom. Anderson je tijekom godina okupio poprilično odanu i intimnu ekipu s kojom radi na svim svojim filmovima. Snimatelj Robert Yeoman radio je kao direktor fotografije na svim Andersonovim dugometražnim igranim filmovima. Sanjay Sami radi kao *key grip* na svim Andersonovim filmovima od 2012. godine. Adam Stockhausen također surađuje s Andersonom od 2012. radeći kao scenograf, a 2014. je dobio *Oscara* za najbolju scenografiju. Milena Canonero, nagrađivana kostimografkinja, također ima dugogodišnju suradnju s Andersonom. Ona je, baš kao i Stockhausen, za film *The Grand Budapest Hotel* (2014.) dobila *Oscara* za kostimografiju. [10] [11] [15]

### 3. Robert Yeoman

Snimatelj Robert David Yeoman rođen je u Pennsylvaniji 1951. godine. Kad je imao tri godine njegova se obitelj preselila u Wilmette, predgrađe Chicaga, gdje je odrastao. U srednjoj školi je od roditelja dobio kameru, s kojom je često radio crno-bijele fotografije ljudi i arhitekture raznih dijelova grada. Tada još uvijek o potencijalnoj karijeri u filmskoj industriji uopće nije ni razmišljao. [7]

Studirao je psihologiju na sveučilištu Duke. Tamo je prvu godinu igrao košarku kao *walk-on* igrač ali još uvijek nije znao što želi raditi u životu. Učlanio se u filmski klub gdje je razvio interes prema filmovima, ponajprije dokumentarcima. Tada se po prvi put susreo s idejom o karijeri u filmskoj industriji. Diplomirao je kao prvostupnik 1973. godine. Nakon toga, upisao je master studij na sveučilištu USC (*University of Southern California; School of Cinematic Arts*) u Kaliforniji koji je završio 1979. godine. Prvo se okušao u režiranju, ali ga je snimanje ipak više privlačilo te to odabire kao svoj životni poziv. [7]

Sredinom 1980-ih Yeoman dobiva poziv kojim praktički započinje njegova karijera u filmskoj industriji. Snimatelj Robby Müller snima film *To Live and Die*

*in L.A.* (1985.) i trebaju nekoga da snimi test za akcijsku scenu, lutku koja pada s mosta. Yeoman snima tu scenu te ga zapošljavaju kao snimatelja druge ekipe. Robby Müller zbog ranije ugovorenih obaveza morao je napustiti film prije kraja snimanja. Redatelj filma William Friedkin ponudio je Yeomanu da završi snimanje filma. Yeoman prihvaća i dobiva nimalo lagan zadatak, a to je snimiti scenu potjere automobila. Friedkin, autor jedne od najboljih scena potjere automobila u povijesti kinematografije - film *French Connection* (1971.), odlučio je otići korak dalje i pokušati nadmašiti tu legendarnu sekvencu. Rezultat je sjajna sekvenca koja se danas ubraja u najbolje scene potjere automobila. Bio je to ključan trenutak za mladog Yeomana koji je svojim radom na filmu *To Live and Die in L.A.* (1985.) uspio dovoljno impresionirati redatelja Williama Friedkina te ga ovaj zapošljava kao snimatelja na svom sljedećem filmu *Rampage* (1987.). Također se povezoao i s glumcem i redateljem Robertom Downeyem Sr. kojemu je bio snimatelj na sljedeća dva filma *Rented Lips* (1988.). i *Too Much Sun* (1990.). Između ta dva filma Yeoman je surađivao i s redateljem Gusom Van Santom na filmu *Drugstore Cowboy* (1989.) za kojeg je dobio nagradu *Independent Spirit Award* za najbolju kinematografiju. Wes Anderson je kao poklonik tog filma i njegovog izgleda odlučio pokušati zaposliti Yeomana na svom prvom dugometražnom filmu *Bottle Rocket* (1996.) koji je nastao prema istoimenom kratkom filmu kojeg je Anderson snimio dvije godine ranije. Na Andersonovo iznenađenje i oduševljenje Yeoman prihvaća ponudu, čime započinje dugogodišnja suradnja između njih dvojice. Da je rad Yeomana vrlo bitan za Andersona i njegov stil govori i činjenica da Anderson nije surađivao ni s jednim drugim snimateljem na svim svojim igranim filmovima. [7][15][17][21]

Godine 1997. Yeoman surađuje s još jednim čuvenim redateljem, Francisom Fordom Coppolom na filmu *The Rainmaker* (1997.). John Toll, direktor fotografije, otišao je u Australiju snimati *The Thin Red Line* (1998.) te nije bio

dostupan za snimanje dodatnih kadrova. Tako je Yeoman dobio priliku završiti snimanje filma i izravno surađivati sa Coppolom. [21]

Yeoman je, baš kao i Anderson, veliki poklonik filmova francuskog novog vala, a osim francuskog novog vala, Yeoman navodi i rad talijanskog redatelja Bernarda Bertoluccija čiji je film *The Conformist* (1970.) na njega ostavio snažan utjecaj te ga često navodi kao referencu i inspiraciju. Općenito, europska kinematografija imala je prilično utjecaja na njega i način na koji radi. Za to je posebno zaslužan već navedeni Robby Müller, nizozemski snimatelj koji je Yeomana upoznao sa „europskim stilom“. Snimatelj John Toll je također imao dosta utjecaja na razvoj Yeomanovog stila i načina rada, budući da je s njim surađivao na filmu *The Rainmaker* (1997.). [17] [21]

Također, film Roberta Altmana *McCabe and Mrs. Miller* (1971.) kojeg je snimio Vilmos Zsigmond, Yeoman izdvaja kao jedan od ključnih koji su ga usmjerili prema karijeri snimatelja. Nadalje, čuveni snimatelj Gordon Willis tzv. „princ mraka“, također je ostavio veliki utjecaj na Yeomana, kao i na većinu snimatelja koji su u filmsku industriju ušli nakon filmova *The Godfather* (1972.) i *The Godfather 2* (1974.) na kojima je Willis bio snimatelj. [21]

Osim Andersona, Yeoman često surađuje i s redateljem Paulom Figom, s kojim je dosad radio na četiri filma. Njihov treći po redu film, *Spy* iz 2015. bio je svojevrsna prekretnica za Yeomana. Naime, to je bio prvi film koji je Yeoman snimao s digitalnom kamerom, točnije s Arri Alexom XT Plus. Yeoman je jedan od snimatelja koji su dugo vremena bili izraziti protivnici digitalizacije filma. No, nakon korištenja Alexe, uvidio je određene prednosti digitalne kamere te je sljedeća dva filma također snimao s Alexom. Kad je riječ o filmovima Wesa Andersona, Anderson tj. Yeoman snima isključivo na filmskoj traci. [18] [21]

Filmovi Wesa Andersona se uvijek snimaju jednom kamerom, što je rijetkost u današnjoj američkoj filmskoj industriji, pogotovo na toj produkcijskoj razini. Yeoman voli sam upravljati kamerom, a budući da Anderson inzistira da

njegov set uglavnom čini manja skupina suradnika (što je razlika u odnosu na uvriježeni standard), te izbjegava korištenje mnogo opreme, pogotovo novije, tehnološki naprednije, poput teleskopskih kranova, to ponekad stvara praktične probleme Yeomanu i njegovom sektoru te često smišljaju vrlo kreativna rješenja kako bi nadoknadili oskudnije produkcijske uvjete unutar nekih filmskih sektora, a na kojima Anderson inzistira. [17] [18]

## **4. Kompozicija**

### **4.1. Planimetrička kompozicija**

Kompozicija u filmovima Wesa Andersona poprilično je jedinstvena. A tu jedinstvenost Anderson postiže koristeći jednu specifičnu vrstu kadrova. Naime, Anderson koristi nešto što je američki filmski teoretičar David Bordwell nazvao planimetrička kompozicija. U tim kadrovima kamera stoji okomito na stražnju površinu, obično zid. Likovi su „razbacani“ po kadru i najčešće su okrenuti frontalno prema kameri, mogu biti i u profilu, obično za potrebe dijaloga, ali jednako tako likovi često razgovaraju i okrenuti direktno prema kameri. [8]

Tako komponirane kadrove, u početku, Bordwell naziva „mug-shot framing“ jer su likovi često okrenuti frontalno prema kameri te ponekad podsjećaju na policijske fotografije (eng. *mug-shot*), međutim, kasnije saznaje da je povjesničar umjetnosti Heinrich Wölfflin tu vrstu kompozicije u umjetnosti nazvao planarna ili planimetrička kompozicija, pa je taj termin Bordwell primijenio i na film. [8]

Prema Bordwellovim istraživanjima ta vrsta kompozicije bila je vrlo rijetka u filmu prije 1960-ih, te navodi Bustera Keatona kao jednog od rijetkih redatelja koji je koristio ovu vrstu kadrova u tom razdoblju. Šezdesetih godina redatelji Michelangelo Antonioni i Jean-Luc Godard počinju češće koristiti planimetričke kadrove, što dovodi do toga da od sedamdesetih godina pa nadalje ova vrsta

kadrova postaje poprilično popularna i česta. Bordwellova teorija je da su se planimetrički kadrovi popularizirali zbog sve češćeg korištenja teleobjektiva, odnosno objektiva s većom žarišnom duljinom. Budući da teleobjektivi imaju tendenciju stvaranja ravnijeg izgleda, odnosno čine sliku spljoštenijom, manje voluminoznom, kadar izgleda kao da se sastoji od kriški prostora poredanih jedan iza drugog. Filmaši su počeli koristiti teleobjektive u mnoge svrhe, često zbog zahtjeva snimanja na lokaciji. A neki su redatelji shvatili da optika teleobjektiva nudi svježe resurse za uprizorenje i kompoziciju. Planimetrijska shema dobro je prilagođena "slikarskom" ili izrazito slikovitom pristupu kinematografiji. Općenitije, planimetrijski kadar često nosi konotacije pozirane fotografije, što se uvelike uklapa u Andersonov stil. Godard, iako je uvelike pridonio širenju i populariziranju planimetričke kompozicije, bio je jedan od rijetkih redatelja koji je koristio planimetričku kompoziciju, a da pritom nije primjenjivao simetriju. [8] [9] Kada je riječ o planimetriji, dvije su očite stvari koje Andersona odvajaju od ostalih današnjih redatelja, a to su broj takvih kadrova u filmu i odabir objektiva. Niti jedan redatelj ne koristi planimetričku kompoziciju često kao Anderson, koji ju kreira gotovo u svakom kadru. Kao što je navedeno, planimetrička kompozicija se uglavnom javlja kod korištenja teleobjektiva. Anderson, pak, primarno koristi širokokutne objektivne što njegovu planimetričku kompoziciju odvaja od standarda.



Slika 1: Kadar iz filma *The Grand Budapest Hotel* (2014.)

## 4.2. Kadriranje

Sličan primjer može se naći i kod još jednog renomiranog redatelja, Japanca Yasujira Ozua, iako ne tako često i naglašeno kao kod Andersona. Ozu je tijekom godina razvijao svoj specifičan stil, a baš kao i Anderson, često postavlja svoje likove u centar kadra kako bi time naglasio važnost određenog lika.

Jedna od specifičnosti koja se može uočiti kod Ozua, a koja se može zamijetiti i kod Andersona, su okviri unutar kadra („frame within frame“). Ozu je često, pogotovo u kasnijem dijelu filmskog stvaralaštva, kada je već jasno definirao svoj stil, „zatvarao“ svoje likove unutar okvira. Osim što su pridonosili vizualnom stilu, ti okviri su za Ozua imali bitno značenje. Taj okvir je zapravo bio, skoro poput kadra unutar kadra i većina se radnje događala u njemu. Naime, Ozu je bio mišljenja da se sve što je bitno mora odigrati unutar kadra, a ono što nije bitno ne mora ni biti u filmu. Zbog toga se u njegovim filmovima ništa ne događa van kadra. Ozu nije jedini redatelj koji je koristio takve okvire, ali u kombinaciji sa statičnom kamerom i njenim specifičnim položajem stvorio je kadar koji je vrlo prepoznatljiv i lako se veže uz njega.

Kao i Anderson, Ozu je bio opsjednut geometrijom i preciznošću što je vjerojatno razlog zašto se uglavnom odlučivao za statične kadrove. Budući da su mu likovi bili bitan dio kompozicije, nije htio narušavati tu pravilnost pokretima kamere. Anderson također često koristi okvire unutar kadra, pogotovo u interijerima, što dodatno naglašava geometričnost i simetriju kadra.

I Ozu i Anderson su iznimno precizni u takvoj pravilnosti. Svaki kadar je pažljivo odmjereno a likovi, odnosno predmeti fokusa, precizno su postavljeni i uvijek su dio kompozicije.



Slika 2: Kadrovi iz filmova *Late Autumn* (1960.) Yasujira Ozua, te *The Grand Budapest Hotel* (2014.) i *The Royal Tenenbaums* (2001.) Wesa Andersona

Nadalje, tehnika koja se u današnjim filmovima rijetko koristi, dok se Anderson značajno oslanja na nju, postavljanje je kamere točno na rampu između dva lika koja vode dijalog. Na taj način dobivaju se dva nasuprotna kadra, a likovi gledaju ravno u kameru dok izgovaraju dijaloge. To je također postupak koji je često koristio Ozu, ali ne i apsolutno. Ozu je imao složeniji način poimanja prostora, a frontalni rezovi od 180 stupnjeva bili su samo dio toga. Još jedan japanski redatelj, Takeshi Kitano, na početku svoje filmske karijere također je koristio tu vrstu kadrova, a njegovo obrazloženje bilo je da se ljudi tako promatraju u stvarnom životu, okrenuti jedan prema drugom. Kitano je dodao kako je tada bio mlad redatelj te da je samo tako i znao snimiti te scene. Redatelji francuskog novog vala, poput Jacquesa Demyja također su koristili takve kadrove. Dodavanje još jednog kadra između dva nasuprotna pruža dodatne mogućnosti raskadriranja scene. Riječ je o kadru koji je pod kutom od 90 stupnjeva u odnosu na rampu.

Kombinacija ta tri kadra je nešto što Anderson koristi vrlo često, a ono po čemu se razlikuje od ostalih redatelja koji također koriste takve kadrove je montažni prijelaz između tih kadrova. Anderson je poznat po korištenju *whip pana* ili brišućeg švenka. To je vrsta švenka u kojoj se kamera pomiče tako brzo da se slika zamućuje i pretvara u nejasne pruge. Obično se koristi kao prijelaz između kadrova, a može označavati protok vremena ili frenetični tempo radnje. [9]

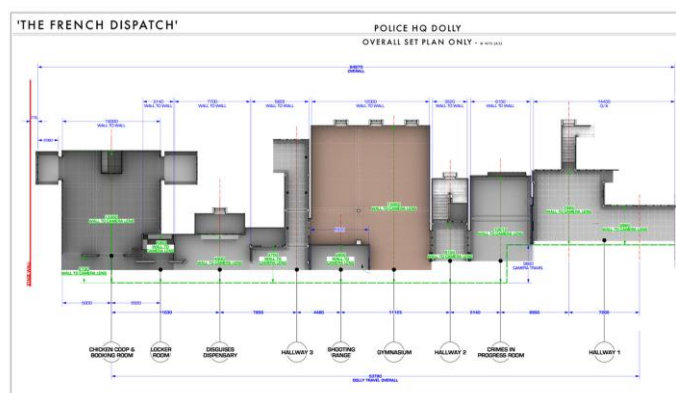


Slika 3: Kadrovi iz filma *The Grand Budapest Hotel* (2014.) [9]

Takvi kadrovi u kojima likovi gledaju ravno u kameru danas se uglavnom koriste za „rušenje četvrtog zida“. Tzv. „četvrti zid“ imaginarni je zid koji dijeli priču od stvarnog svijeta. Ovaj zid tretira se kao jednosmjerno ogledalo. Publika vidi glumce, ali glumci ne smiju vidjeti ili biti svjedokom postojanja publike. Rušenjem tog četvrtog zida, ruši se i taj „sporazum“ između publike i filma. Rušenje četvrtog zida može se opisati i kao priča koja postaje svjesna same sebe. Popularni primjeri takvog postupka su film *Deadpool* (2016.) u kojem glavni lik Wade Wilson preko 30 puta ruši četvrti zid na način da „razgovara“ s publikom ili am. serija *House of Cards* (2013.-2017.), u kojem se glavni lik Frank Underwood (Kevin Spacey) često obraća publici.

#### 4.3. Pokreti kamere

Ono po čemu se Anderson razlikuje od Ozua, kad je riječ o kompoziciji, pokreti su kamere. Kod Andersona je kamera često u pokretu, i to uglavnom na tračnicama što omogućuje precizne i odmjerene pokrete kako ne bi došlo do narušavanja kompozicije.



Slika 4: Plan seta policijske postaje sa shemama za tračnice, *The French Dispatch* [20]

Na slici 4 može se vidjeti plan seta policijske postaje iz filma *The French Dispatch* (2021.) zajedno s pozicijama tračnica po kojima se kretala kamera. U toj sceni je jedan izuzetno zanimljiv i složen kadar, a to je kadar u kojem kamera prati Roebucka Wrighta, lika kojeg glumi Jeffrey Wright, kroz cijelu policijsku postaju. Kadar traje preko minute, a kamera zajedno s likom prolazi kroz razne prostorije policijske postaje. Zanimljivost kod ovog kadra su tračnice po kojima se kamera kreće, naime tračnice idu samo u jednom smjeru, a u ovom kadru kamera se čak tri puta okreće za 90 stupnjeva i nastavlja kretanju u tom smjeru. Kao i obično, to je bio zadatak sa Sanjaya Samija, za kojega Anderson kaže „Kada se stvari koje želimo učiniti ne mogu učiniti s postojećom opremom, Sanjay je dizajnira i izgradi“. Sanjay je za potrebe tog kadra dizajnirao tračnice na tračnicama koje su omogućile zaokrete kamere od 90 stupnjeva. Sami je već stekao reputaciju dizajnirajući inovativna i kreativna rješenja za potrebe Andersonovih kadrova. Postoji mnogo jednostavnijih alternativnih načina na koje se ta scena mogla snimiti, na primjer sa *steadicamom*, ili uz pomoć tzv. nevidljivih rezova, ali je Anderson inzistirao na jednom dugačkom kadru s tračnica, što se na kraju ispostavilo kao pravi odabir. [5]

Kamera na tračnicama (eng. *Dolly*) jedna je od najstarijih tehnologija u proizvodnji filma i koristi se još od prve polovine 20. stoljeća. Iako su tračnice prvenstveno nastale zbog masivnih kamera koje je bilo teško nositi u rukama, one se koriste i danas, unatoč digitalizaciji filmske industrije, te opreme i tehnike koja je postala iznimno lagana i mobilna. Postoji nekoliko osnovnih pokreta kamere na tračnicama.

*Dolly In/Out* je najosnovniji i najčešće korišten pokret kamere na tračnicama. To je pokret u kojem se kamera na tračnicama približava odnosno udaljava od subjekta snimanja. Na taj osnovni pokret se također može dodati i sekundarni pokret kamere, na primjer *pan*, *tilt* ili *roll*. *Dolly Zoom* je vjerojatno najpopularniji pokret kamere na tračnicama. Postiže se vožnjom kamere naprijed/nazad dok se istovremeno na objektivu zumira/odzumira. Na taj način subjekt ostaje iste veličine dok se pozadina otvara, odnosno zatvara. *Dolly zoom* stvara osjećaj nelagode kod gledatelja, simulira prostorno iskrivljenje i može smanjiti ili produžiti udaljenost ovisno o izboru smjera. Prateća kamera još je jedna vrsta pokreta kamere na tračnicama. Obično se tračnice postavljaju paralelno s kretnjom lika. Dugi prateći kadrovi često uključuju praćenje likova kroz scenu bez vidljivih rezova, pa se zbog toga često nazivaju „one takes“. U posljednje vrijeme, uglavnom se snimaju sa *steadicamom*, *gimbalom* ili kranom, ali ih je moguće snimiti i s tračnica, kao što to i inače radi Wes Anderson.

U filmu *Moonrise Kingdom* (2012.) u jednoj od uvodnih scena izviđač Ward (Edward Norton) prolazi kroz kamp *Ivanhoe*. Ne samo da se oko njega mogu vidjeti razne aktivnosti i prisutni likovi, već i prateći kadar kamere na tračnicama odgovara Wardovoj krutosti. Drugim riječima, pokret kamere na tračnicama je „motiviran“ i povezan s osobnošću lika.



Slika 5: Kadar iz filma *Moonrise Kingdom* (2012.)

#### 4.4. Simetrija i centriranje

Vizualni element koji je izuzetno bitan i upečatljiv za Andersonov stil je simetrija. Anderson svoje likove, odnosno centar fokusa uglavnom smješta u sam centar kadra, na sličan način na koji je to radio i čuveni britansko-američki redatelj Stanley Kubrick, koji je Andersonu bio ogromna inspiracija. Možda ne uvijek savršeno simetrični, Andersonovi kadrovi uvijek su gotovo savršeno balansirani. Iako likove smješta u centar kadra, a ne na presjeke trećina, Anderson koristi pravilo trećina, najčešće kod horizontalnih linija koje su prisutne u gotovo svim kadrovima, ali i vertikalnih linija što dodatno pridonosi simetriji i balansu kadra. Osim što mu je sami lik u centru kadra, Anderson nerijetko zna imati i neku vrstu vertikalne linije koja doslovno dijeli kadar na dva simetrična dijela. Anderson naravno nije prvi koji koristi centralnost i simetriju, ali ih definitivno koristi izuzetno često, što i dovodi to toga da se upravo njega najčešće povezuje s ovim vizualnim elementima. Čestim korištenjem uspio je kreirati prepoznatljiv stil. [15] [16]

Već spomenuti Kubrick majstorski je koristio ove elemente da skrene pozornost gledatelja na ono što mu je bitno unutar kadra. Jedna od najpoznatijih scena iz filma *The Shining* (1980.) u kojoj dječak Danny vozi

trikl po hodnicima hotela savršeno je simetrična, naime dječak Danny je stalno u centru kadra. Ovaj način praćenja likova kroz prostor, pri kojem je protagonist cijelo vrijeme u centru kadra, a prostor je uvijek simetričan, koristi i Anderson uz jednu možda i ne previše primjetnu razliku, a to je kretnja kamere. Kod Kubricka se kamera kreće uz blagu ali primjetnu trešnju, što daje osjećaj prirodnosti pokreta, dok je kod Andersona kamera savršeno mirna, što daje osjećaj mehaniziranosti ili robotskoga. Dakle Anderson „žrtvuje“ prirodnost pokreta vizualnoj estetici i jedan je od rijetkih redatelja koji se odlučuje na takav postupak. Anderson svoj mehanizam dodatno naglašava i pokretima likova, koji se uglavnom kreću po okomitim linijama zbog čega ponekad nalikuju robotima.

Stanley Kubrick jedan je od najutjecajnijih redatelja svog vremena, pogotovo kad je riječ o vizualnom aspektu režiranja. Kubrick je imao ogroman utjecaj na Andersona, što nije nimalo iznenađujuće s obzirom na ljubav koju dijele prema simetriji. Tako je Anderson od Kubricka „naslijedio“ linearnu ili geometrijsku perspektivu koja je svojevrsni zaštitni znak Kubrickovih filmova. Riječ je o „one-point“ perspektivi, odnosno linearnoj perspektivi s jednim očištem. Najčuvaniji primjer takve perspektive je slika *Posljednja Večera* Leonarda Da Vincijsa. Na toj slici linija horizonta proteže se malo iznad glava likova s točkom nestajanja koja vodi sve linije koje idu prema njoj (a time i oči gledatelja) do Kristovog lika. *Posljednja Večera* predstavlja trenutak prije nego što se dogodi nešto strašno, baš kao što i Kubrickovi kadrovi uglavnom pokušavaju izazvati nelagodu kod gledatelja.

Kubrickova vizualna tehnika može biti povezana s uznemirujućim trenucima, no važno je naglasiti da se „one-point“ perspektiva ne treba povezivati samo s takvim afektima (neugode, boli, uznemirujuće začudnosti), čemu svjedoče mnogobrojna renesansa djela, ali i Andersonovi filmovi.



Slika 6: Kadrovi iz filmova *Full Metal Jacket* (1987.) Stanleya Kubricka i *Moonrise Kingdom* (2012.) Wesa Andersona

Pored planimetričkog načina kadriranja važan element za Andersonovu kompoziciju je i dubina. Jedan od razloga korištenja širokokutnih objektivu u njegovim filmovima je i taj da se omogući što veća dubina vizualnog polja, tj. odnos između različitih planova, a time i likova u takvim kadrovima. Nadalje, planimetrička kompozicija se vrlo dobro slaže s još jednim elementom koji Anderson često koristi, a to je mizanscena. U Andersonovim filmovima rijetko se događa da je neki plan, pa čak i pozadina, van fokusa, osim ako time želi nešto naglasiti.

Zbog upotrebe širokokutnih objektivna, u kombinaciji s velikom dubinom polja i planimetričkim kadriranjem često se poprilično jasno mogu vidjeti deformacije horizontalnih ili vertikalnih linija koje su gotovo uvijek dio Andersonovog kadra. Sve ovo doprinosi tome da Andersonovi kadrovi izgledaju poput slike ili fotografije, a u svom zadnjem filmu *The French Dispatch* (2021.) otišao je korak i dalje, na način da u nekoliko scena likovi doslovno stoje „zamrznuti“ na svojim mjestima, a kamera se kreće kroz prostor kao da prelazi preko slike ili fotografije. Osim što su crno-bijele, ove scene su možda najbolji primjer vizualnog stila Wesa Andersona.



Slika 7: Kadar iz filma *The French Dispatch* (2021.)

#### **4.5. Overhead shot**

Još jedna vrsta kadrova koju Anderson koristi na specifičan i upečatljiv način je „overhead“ kadar koji se može poistovjetiti s ptičjom perspektivom (eng. *bird's eye view*). Riječ je o kadru iz gornjeg rakursa koji prikazuje subjekt pod kutom od 90 stupnjeva. Budući da takvi kadrovi gledatelju daju neobičnu perspektivu, često se koriste kao neka vrsta distanciranja od lika ili radnje.

Zbog toga se redatelji ne odlučuju baš često za takve kadrove, a kada se odluče pažljivo biraju kako ih izvesti da dobiju željeni učinak. Također, takvi kadrovi često se koriste kao umetnuti (*insert*) kadrovi. Anderson često koristi takve umetke iz praktičnih razloga, to je jednostavno najlakša i najlogičnija perspektiva za snimanje tih trenutaka ili da bi vidjeli nešto iz perspektive protagonista koji gleda prema dolje.



Slika 8: Kadar iz filma *The Royal Tenenbaums* (2001.)

Osim toga, ti kadrovi također ponekad sadrže objekte koji imaju skriveno značenje, te nagovještavaju nešto važno o likovima. Primjer toga je kadar na slici 8 koji prikazuje rukavicu na kojoj je odrezan jedan prst, što jasno ukazuje na to da lik Margot nema jedan prst te da je na neki način nepotpuna. Anderson koristi takve kadrove kako bi povezoao objekte s likovima i na taj način dao likovima dublje značenje, odnosno objašnjenje. Primjer toga može se naći i u filmu *Rushmore* (1998.). Glavni lik, Max, na futroli svog pisačkog stroja ima enkripciju „Bravo Max! Love, Mom.“ Četiri jednostavne riječi koje objašnjavaju traumu koja ga proganja i ljubav koja pokreće njegove postupke. Prikaz likova u *overhead* kadrovima još je jedna odrednica koja snažno obilježava Andersonov stil i čini ga uočljivim. Ono što drugi redatelji koriste za distanciranje ili komične efekte, kod Andersona je upravo suprotno. Neke od vrlo emotivnih scena u sebi nose upravo takve kadrove. Andersonovi

protagonisti skrivaju svoje stvarne osjećaje i probleme pretvarajući se da su dobro, no u odlučujućem trenutku protagonisti se iznenada suočavaju sa stvarnom situacijom i prihvaćaju istinu, obično dok leže na leđima. Ova pozicija otkriva beznadno i bespomoćno stanje likova. Anderson koristi *overhead* kadrove kako bi stvorio kontrast, efekt distanciranja takvog neobičnog kadra u suprotnosti je s dubokom emocijom koju si ovi likovi konačno dopuštaju osjetiti. Mnogi redatelji koriste ovakve kadrove kako bi prikazali „božji sud“ ili „pogled Boga“ dok ih Anderson koristi kako bi prikazao ljudsko razumijevanje i suosjećanje.



Slika 9: Kadar iz filma *The Royal Tenenbaums* (2001.)

Na slici 9 može se vidjeti upravo takav primjer iz filma *The Royal Tenenbaums* (2001.). To je ključni trenutak odnosa oca i sina. Chas (lijevo) tijekom cijelog filma zamjera ocu (desno) što ih je napustio kao djecu. Anderson u ovom kadru, iz „ptičje“ perspektive, pod 90 stupnjeva, prikazuje oca, kojega glumi Gene Hackman, u njegovom najranjivijem izdanju, dok je Chas nad njim. Odnos moći u ovom kadru je jasan, no Anderson ga ne koristi za distanciranje od likova ili prikaz nadmoći sina nad bolesnim ocem nego za njihovo povezivanje i konačno pomirenje.

## 5. Boja

### 5.1. Općenito

Boja je općenito jedan od najupečatljivijih vizualnih elemenata filma. Na filmu, boja može utjecati na gledatelja emocionalno, psihološki, pa čak i fizički, često i podsvjesno. Ona može graditi sklad ili napetost unutar scene ili skrenuti pozornost na ključne motive. Boje mogu imati ogroman utjecaj i na narativ filma: izazivanje psiholoških reakcija kod gledatelja, usmjeravanje fokusa na značajne detalje, predstavljanje karakternih osobina, prikazivanje promjena unutar priče ili likova, postavljanje emotivnog registra filma.

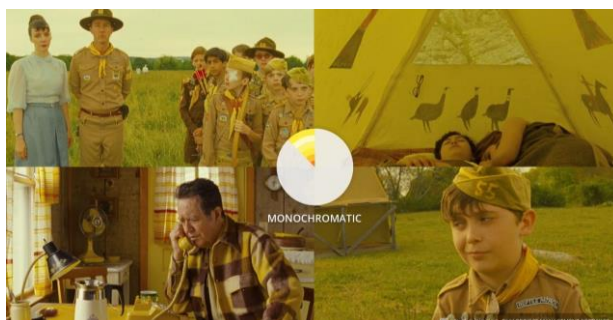
Tri glavne komponente boje su: nijansa (*Hue*), svjetlina ili vrijednost (*Brightness*) i zasićenost ili saturacija (*Saturation*). [2] Nijansa je položaj boje u krugu (spektru) boja. Svjetlina je dodatak bijele ili crne nijansi. Na primjer, dodavanje bijele crvenoj nijansi stvara svijetlo crvenu (ružičasta). Dodavanjem crne crvenoj nijansi dobiva se tamnocrvena (bordo). Zasićenje se ponekad naziva i kroma ili intenzitet, a njegova suprotnost desaturacija. Zasićenost se odnosi na čistoću nijanse. Uglavnom se izražava postotkom. Na primjer, potpuno zasićeno znači da je nijansa izuzetno živopisna. Zasićena crvena je crvena koja nije kontaminirana nijednom drugom nijansom, 100% je crvene boje. Desaturacija uključuje zasićenu nijansu i njezinu komplementarnu boju. Komplementarne boje su jedna nasuprot drugoj u krugu boja. Dodavanjem jednakog omjera komplementarne boje gube se obje nijanse i nastaje siva. [2] Često korištene tehnike u filmovima kada je boja u pitanju su kontrast i afinitet. Postoji mnogo načina za stvaranje kontrasta ili afiniteta boje. Kontrast i afinitet mogu se pojaviti unutar kadra, između kadrova ili između sekvenci. Kontrast nijansi javlja se kada su glavne razlike u boji u kadru uzrokovane nijansom. Afinitet nijansi javlja se kada se sve boje na slici temelje na jednoj nijansi. Svjetlina se odnosi na tonski raspon boja u kadru. Scena koja koristi samo vrlo svijetle i vrlo tamne boje ilustrira kontrast svjetline. Scena koja koristi samo

svijetle boje pokazat će afinitet svjetline. Kadar koji koristi samo zasićene boje ilustrira afinitet zasićenosti. Kadar koji koristi zasićene i nezasićene boje ilustrira kontrast zasićenja. [2]

Anderson uglavnom koristi primarne boje kao osnove svojih paleta. Najčešće su to crvena i žuta. Što se tiče saturacije, kod Andersona je ona većinom vrlo visoka zbog čega primarne boje dodatno odskaču i izgledaju izraženije. Desaturirane boje se također mogu pronaći unutar Andersonovih filmova iako nikada kao primarne palete filma. Kada se javljaju desaturirane boje one uglavnom označavaju promjenu tona filma. Njegovi filmovi su uglavnom prilično svijetli te baš kao i kod saturacije, tamne boje uglavnom označuju promjene tona filma. [3]

## 5.2. Shema boja

Iako pojedinačne boje koje se ponavljaju mogu imati dublje značenje, detaljnija filmska paleta boja (poznata i kao „shema boja“) najučinkovitija je u komuniciranju tematskog konteksta. Uravnotežene sheme boja odnose se na skladne odnose boja u krugu boja. Uravnotežena paleta filmskih boja stvara jedinstvo i promiče kohezivni ton. Monokromatske sheme boja dolaze u nijansama jedne boje kao što su crvena, tamnocrvena i ružičasta. Stvaraju duboko harmoničan osjećaj koji je mekan, uspavljajući i umirujući. Anderson često koristi ovu shemu boja. Primjer toga je film *Moonrise Kingdom* (2012.) koji koristi monokromatsku shemu u žutoj boji. [2]



Slika 10: Kadrovi filma iz filma *Moonrise Kingdom* (2012.) s paletom boja [14]

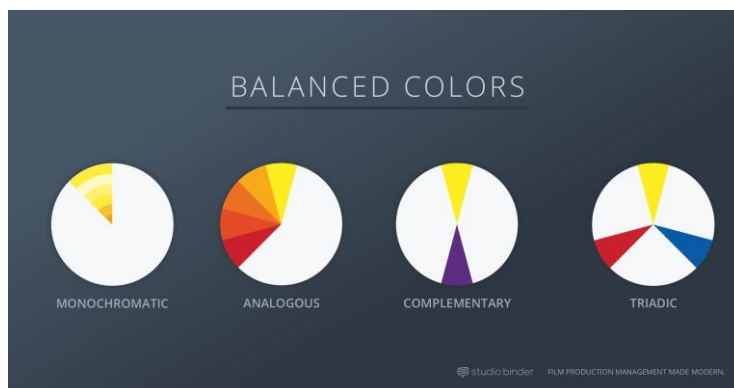
Komplementarna shema boja koristi boje koje su jedna nasuprot drugoj u krugu boja. Na primjer, narančasta i plava su komplementarne boje koje se često koriste u mnogim filmskim hitovima. Komplementarne boje često su povezane sa sukobom, bilo unutarnjim ili vanjskim. Bez obzira na odabir boja, komplementarne boje kombiniraju tople i hladne boje kako bi proizvele živopisnu viziju visokog kontrasta u filmu. [2]

Analogna shema boja koristi boje koje su susjedne jedna drugoj u krugu boja. Budući da boje nemaju kontrast i napetost komplementarnih boja, one stvaraju ukupno skladno i umirujuće iskustvo gledanja. Analogne boje lako je iskoristiti u krajolicima i eksterijerima jer se često nalaze u prirodi. Jedna boja može biti odabrana da dominira, druga da podržava, a treća (zajedno s crnim, bijelim i sivim tonovima) da naglašava.

Trijadna shema boja koristi tri boje koje su ravnomjerno raspoređene oko kruga boja (npr. crvena, plava i žuta). Jedna boja bi trebala biti dominantna, a ostale naglašene. Trijadna shema se ne koristi često, ali može biti upečatljiva i živahna čak i kada su nijanse nezasićene.

Korištenje disonantnih boja može biti namjerno odabir redatelja da odstupa od gore spomenutih uravnoteženih shema boja filma kako bi preusmjerio pozornost gledatelja. Neusklađenost boja može pomoći da se lik, detalj ili trenutak istaknu od ostatka filma. Primjer toga je crvena boja u filmu *The Sixth Sense* (1999.), M. Nighta Shyamalana. [1]

Kada se boja ili shema stalno povezuje s određenim likom, objektom, mjestom ili temom, postaje simbol. To se vidi u mnogim kulturnim filmovima. Primjer toga je narančasta kao boja smrti u filmu *The Godfather* (1972.), Francisa Forda Coppole. Kada se ponavljajuća filmska paleta ili boja mijenjaju tijekom filma, to često predstavlja transformaciju lika, priče ili teme. Time može biti moćan način subliminalne komunikacije lika ili priče na vizualni način. [1]



Slika 11: Osnovne sheme boja [14]

Najučinkovitiji način za kontrolu boje je ograničiti samu paletu boja. Paleta označava stvarnu boju predmeta (garniture, rekvizita, garderobe) u kadru. Idealno bi bilo da boja svakog objekta u svakom kadru bude pažljivo odabrana, no to može biti vrlo zahtjevan zadatak pa ograničavanje palete boja čini kontrolu jednostavnijom i omogućuje da boje koje se koriste imaju vizualno značenje za publiku. Pojačavanjem određenih boja, Anderson stvara neposrednu asocijaciju na svoje filmove. Primjerice, ružičasta, ljubičasta i crvena povezane su s *The Grand Budapest Hotelom* (2014.). Ova igra kontrasta i afiniteta, odnosno sličnosti tonova, čini njegove filmove lako prepoznatljivima.



Slika 12: Kadar iz filma *The Grand Budapest Hotel* (2014.)

Iako mnoge sheme boja za filmove mogu pokazati „univerzalni“ učinak na publiku, zapravo ne postoji „pravo“ rješenje kada se radi o odabiru palete boja za film. U konačnici, na redatelju i snimatelju je da definiraju implikacije filmske palete. Da je boja za Andersona vrlo bitna komponenta vizualnog govora i njegov način pripreme za svaki film. Ekstenzivne pripreme za svaki film uključuju brojne filmove, umjetnička djela i fotografije kao reference za paletu boja. [2]

### **5.3. Andersonovo korištenje boja**

Kao što je utvrđeno, boja nije samo puko vizualno iskustvo. Svjesno ili ne, boja može izazvati emocije, potaknuti reakcije i promijeniti načine razmišljanja. Neporecivo je da boja ima vitalan utjecaj na način života općenito. Neke boje daju osjećaj vedrine i smirenosti; one obično leže unutar plave strane spektra - hladne strane. Druge izazivaju povišene emocije i leže unutar crvenog spektra - tople strane. Percepcija boja je subjektivna, a određene boje imaju vrlo univerzalno značenje. Psihologija boja vrlo je važan alat kojim se koriste svi umjetnici pa tako i filmaši.

Općenito svijetle i saturirane boje uglavnom postavljaju živahan i veseo ton filma dok tamne i desaturirane boje daju turoban i mračan ton. Kod Andersona granica između svjetla i tame pomalo je zamućena. Iako na prvu Andersonovi filmovi izgledaju živahno zbog živopisnih i svijetlih boja radnja filma često je u kontrastu s bojom. Kombinacija živopisnih boja s poprilično mračnim temama nešto je što Anderson radi često i uspješno. Na taj način stvara bipolarni ton filma. Anderson nije prvi koji boje dovodi u kontrast s radnjom filma ali učestalo korištenje ove tehnike dovelo je do toga da je postalo sastavni dio njegovog stila po kojem je prepoznatljiv. [3]

Primjer bipolarnosti boja je scena pokušaja samoubojstva iz filma *The Royal Tenenbaums* (2001.) u kojoj Richie stoji pred ogledalom i žiletom si reže vene. Scena počinje tamno, u polumraku, što daje naznaku da se nešto potencijalno

uznemirujuće događa, međutim Richie upali svjetlo što bi moglo sugerirati promjenu nabolje u emotivnom registru, no to se ne dogodi. Scena je tada prekinuta s kratkom montažom živopisnih slika iz Richijevog života koje su u kontrastu s onim što se zapravo događa u kupaonici, te nakon što montaža završi može se vidjeti kako niz Richijeve ruke teče krv. Iako svjetlina boja u ovoj sceni nije davala naznaku ovako mučne radnje, hladnoća plave se mogla uzeti kao nagovještaj promjene tona. Ova scena također je u kontrastu toplo-hladno sa sljedećom u kojoj Richie leži u bolnici i sve je u žutim nijansama. Ta scena u sebi također ima bipolarnost boja jer još uvijek je riječ o emotivno teškom prizoru, a sve je vrlo svijetlo i toplo. Scena također sadrži još jedan element karakterističan za Andersona, a to je korištenje humora u teškim situacijama. Anderson često uparuje vizualno tamne scene s humorom kako bi podigao sveukupni ton scene. Spoj veselih i živopisnih boja s emotivno teškim scenama pridodaje bipolarnosti tona koji je prisutan u svim Andersonovim filmovima. [14]

Da se Anderson koristi psihologijom boja u svojim filmovima pokazao je nebrojeno puta, a dobar primjer je scena sahrane iz filma *The Darjeeling Limited* (2007.). Iako se radi o poprilično ozbiljnom i tužnom prizoru, sahrani djeteta, sve je vrlo svijetlo i obojano u bijelo i zlatnožuto. Likovi u sceni tuguju i slave dječakov život, što je kontrast sam po sebi. Tri su brata obučena u svijetle, bijele odnosno plavu košulju. Sljedeća scena je *flashback* u kojoj braća idu na očevu sahranu, obučeni u crno, boju koja se u pravilu, veže uz smrt. No, sahrana se na kraju uopće ne vidi. Što je ujedno i kontrast kako boja tako i narativa između scena. Korištenjem dviju kontrastnih boja, u ovom slučaju crne i bijele, Anderson prikazuje dva različita pogleda na smrt. Jedan je prepuštanje tami i emocionalno zatvaranje dok je drugi odluka da se unatoč smrti vidi ljepša strana života. Pažljivim odabirom boja unutar scene Anderson jasno definira likove, mjesta i ton radnje. [14]



Slika 13: Kadar I. iz filma *The Darjeeling Limited* (2007.)



Slika 14: Kadar II. iz filma *The Darjeeling Limited* (2007.)

Boje koje se najčešće mogu uočiti u Andersonovim filmovima su žuta i crvena. Žuta je u pravilu kao osnova palete boja, dok je crvena uglavnom rezervirana za kostime i detalje i veže se uz likove. Osnova palete boja filma *Moonrise Kingdom* (2012.) je žuta i njene varijacije. Budući da je žuta boja općenito vesele i razigrane prirode te se često povezuje s djetinjstvom ne čudi da je Anderson cijeli film „obojao“ u žuto. S obzirom na to da film govori o prvoj ljubavi, žuta boja primjereno naglašava naivnost likova, kako djece tako i odraslih. Taj film je također bio svojevrsna prekretnica za Andersona kada je boja u pitanju budući da je došao nakon Andersonovog prvog animiranog filma *Fantastic Mr. Fox* (2009.). Nakon toga zasićenost i svjetlina u svim njegovim filmovima postaju daleko istaknutiji.



Slika 15: Kadar iz filma *Moonrise Kingdom* (2012.)

Već s prvim svojim filmom, *Bottle Rocket* (1996.), Anderson je definirao svoju paletu boja kojih se uglavnom drži kod svih svojih filmova, i tu se već može ustanoviti da će crvena i žuta biti vrlo bitne za njegov stil. Nijanse koje se kasnije usko povezuju uz Andersonov vizualni stil prisutne su od početka, dok zasićenost i svjetlina dolaze tek kasnije. Kroz film, glavni likovi Anthony i Dignan su preko svojih kostima jasno definirani bojama. Anthony je većinu filma u prepoznatljivom crvenom džemperu dok je Dignan uglavnom u žutom. Njihov treći suputnik, Bob, većinom je u crno bijeloj odjeći što ga uglavnom smješta u pozadinu, tako da nikad ne skreće pozornost s glavnih likova. Baš kao i u ostalim filmovima Anderson veže boje za određene likove. Ovaj način povezivanja boja s likovima iznimno je moćan alat vizualnog prikazivanja promjene unutar lika. Primjer ove simbolike boja u filmu *Bottle Rocket* (1996.) je kada Dignan želi da za pljačku svi nose žute kombinezone. Iako ispočetka nevoljko, Anthony na kraju ipak popušta i oblaci žuti kombinezon. Ova odluka označava da je Anthony usvojio partnerov pogled na svijet. [3]



Slika 16: Kadrovi iz filma *Bottle Rocket* (1996.)

U Andersonovim filmovima crvena se boja često povezuje s dubokom boli. U filmu *The Darjeeling Limited* (2007.) braća voze crveni auto nakon što im otac umre. Chas u filmu *The Royal Tenenbaums* (2012.) nosi crvenu trenerku jer ga je napustio otac i izgubio je ženu. Kao rezultat toga, Chas je previše zaštitnički nastrojen. U stanju je zaustavljenog razvoja, zbog čega djeluje djetinjasto kroz cijeli film.

Svi ti likovi koji nose crveno imaju neku vrstu traume koju pokušavaju prevladati. U Chasovu slučaju, jedini put kad se lišava svoje crvene odjeće je trenutak kada mu je prilika da se konačno pomiri sa svojim ocem već prošla. U filmu *Life Aquatic* (2004.), lik Steve Zissou, nakon smrti svog prijatelja i zbog karijere u padu, nosi crvenu kapicu. Svi ti likovi imaju traume iz prošlosti. Kao rezultat toga, svi su se vratili, regresirali, u gotovo dječje stanje. To je česta tema u Andersonovom radu, a on koristi crvenu kao oznaku za taj motiv. Ove osobine nisu jedinstvene za Andersona budući da crvena boja obično simbolizira strast, nasilje, opasnost i bol.

U filmu *The Grand Budapest Hotel* (2014.) Anderson koristi četiri različite palete boja za četiri razdoblja unutar filma. Prva paleta sastoji se uglavnom od svijetlih toplih boja, najvećim dijelom ružičastih, crvenih i ljubičastih. Prvo i glavno razdoblje prati glavne likove M. Gustavea i Zeroa koji su obučeni u karakteristične svijetle, ljubičaste uniforme dok su antagonisti u ovom dijelu

filma u crnim, odnosno tamnim bojama. U ovom dijelu nadrealno svijetle i saturirane boje unutar hotela kontrast su ratnim vremenima izvan hotela. U drugom razdoblju paleta boja još je uvijek topla i poprilično svijetla, iako tamnija u odnosu na prvu. Drugo razdoblje prati mladog autora koji odsjedajući u hotelu uči o njegovoj prošlosti, ali i primjećuje starost i pustoš hotela u odnosu na njegovu prijašnju slavu. Unutrašnjost hotela je primarno zasićeno narančasta i smeđa koje daju osjećaj topline, ali i ukazuju na značajno lošije stanje hotela u odnosu na prvo razdoblje. Treća paleta opet se primarno sastoji od narančaste i smeđe boje iako ovaj put dosta manje zasićena i puno realističnijeg izgleda. Treće razdoblje je vrlo kratko i prikazuje starijeg autora koji govori o istini iza knjige. Četvrto razdoblje prikazuje mladu djevojku koja čita knjigu na autorovu grobu. Paleta ovog razdoblja, iako još uvijek sačinjena uglavnom od toplih boja, blijeda je u odnosu na ostale. Prikazuje hladnoću stvarnog svijeta u kojoj su boje izbliježene.



Slika 16: Poprečni prikaz kadrova s različitim paletama boja iz filma  
*The Grand Budapest Hotel* (2014.)

Korištenjem jako zasićenih i živopisnih boja Anderson stvara svijet koji se ne doima realnim. Budući da je paleta boja filma uvelike preuveličana to dopušta Andersonu da „pretjeruje“ i s drugim aspektima filma.

„To je svijet kojeg stvara Wes Anderson... pomalo umjetan, ali mislim da su emocije i osjećaji unutra tog svijeta vrlo stvarni.“ – Owen Wilson [3]

## **6. Kostimografija**

### **6.1. Općenito**

Izuzetno bitan element vizualnog aspekta filma je i kostimografija. Važnost kostima, u pravilu, nadilazi čisto funkcionalnu razinu kako bi se postigla ona važnija, razina simboličkog odjeka. Vrlo često likovi se asociraju upravo s kostimima koje nose. Ono što pojedini lik nosi kao odjevni predmet čini ga potencijalno autentičnim i uvjerljivim. Filmski sektor koji se bavi kostimima, naziva se kostimografija, a funkcija koja vodi taj sektor je ona kostimografa. Kostimograf surađuje s redateljem, scenaristom, snimateljem i scenografima (kao i drugim kreativnim osobljem) kako bi dao svoj obol ukupnom izgledu i dojmu filma. Njegov je zadatak predlagati, kreirati i osmišljavati odjeću koju svaki pojedini lik nosi te ostavljati dojam da organski pripada svijetu priče i likovima koje je nastanjuju. Mnogi su slučajevi, odnosno filmovi u kojima kostimografi moraju kreirati odjeću od samog početka, što znači skiciranje slika i eksperimentiranje s različitim bojama i uzorcima dok ne budu spremne kako za nekog pojedinog lika tako i za kameru. U pravilu, kostimografi su potpuno svjesni značaja svakog aspekta kostima (kroja, boje, obrisa, tkanine) i njegovog potencijala za dočaravanje lika, čak i prije nego što se taj kostim stavi na tijelo glumca. Njihov je posao stvoriti izgled za svakog lika koji odgovara potrebama priče, ponekad kako bi se lik istaknuo naspram drugih likova, ponekad kako bi se među njima uklopio...

Odluka o tome što je najprikladnija odjeća za određenog lika zahtijeva duboko razumijevanje lika i priče. Prvi korak u dizajniranju odgovarajućeg kostima razumijevanje je scenarija i svakog od likova. Kostimograf treba uzeti u obzir kontekst svakog pojedinog lika kada dizajnira njegovu garderobu; iz kakve društvene, ekonomske ali i emotivne situacije dolaze, kao i specifičan kontekst svake scene. Nakon temeljitog čitanja scenarija, kostimograf će započeti razgovore s redateljem. Postoje beskrajne mogućnosti kako kostimografija

može doprinijeti narativu filma, a to je nešto na čemu će kostimograf i redatelj blisko surađivati kako bi postigli željeni učinak. Nakon što se vizija uspostavi, kostimograf obično ulazi u fazu istraživanja, zatim slijedi izrada skica te na kraju produkcija kostima.

"Glavna stvar oko koje želim biti vrlo jasna i objasniti vam je da moda nije primarna stvar - primarni cilj u filmovima je ispričati priču." - Edith Head, osmerostruka oskarovka i jedna od najpoznatijih kostimografkinja. Kao što je već istaknuto, kostimi su prerasli čisto funkcionalnu upotrebu te se često koriste kao narativni alat. Preko kostima može se prikazati odnos lika sa svijetom u kojem se nalazi, transformacija likova ili dati uvid u neko skriveno značenje filma odnosno likova. Primjer takvog korištenja kostima može se naći, na primjer, u filmu *Fight Club* (1999.) Davida Finchera. Da je lik Tylera Durdena plod Pripovjedačeve mašte naslućuje njegov kostim. Odjeća koju nosi Tyler Durden (Brad Pitt) često je u kontrastu s okolinom i likovima, dok se odjeća koju nosi Pripovjedač (Edward Norton) uglavnom stapa s pozadinom. Na ovaj način kostimograf nam suptilno nagovještava da lik Tylera Durdena ne pripada stvarnom svijetu.



Slika 17: Kadar iz filma *Fight Club* (1999.)

## 6.2. Kostimi u Andersonovim filmovima

Već je navedeno kako redatelji koriste funkciju kostima kao snažan narativni alat. Kostimi u filmovima Wesa Andersona nisu iznimka, on ih također koristi kako bi ukazao na neku specifičnost o karakteru lika, pokazao njegovu transformaciju ili ga izdvojio odnosno stopio s okolinom. Andersonovi likovi često kroz cijeli film nose isti kostim. Na taj način njegove se likove vrlo često može povezati upravo s odjećom koju nose. Slično likovima iz animiranih filmova (u kojima likovi, u pravilu, ne mijenjaju odjeću/kostime), gledatelj Andersonovih filmova lako može povezati kostim s određenim likom. Na taj način, gledatelj se potencijalno može lakše povezati s pojedinim likom i stvoriti odnos koji je značajniji nego što je uobičajeno, zajedno s nizom očekivanja za svakog lika. Time kostimi postaju svojevrsne uniforme likova. Činjenica je, doduše, da se u Andersonovim filmovima vrlo često pojavljuju likovi koji nose uniforme.

Andersonovo najveće dostignuće, kad su kostimi u pitanju, definitivno je film *The Grand Budapest Hotel* (2014.), za koji je kostimografkinja Milena Canonero, inače nagrađivana kostimografkinja, dobila svog četvrtog *Oscara*. Bila je to njihova treća suradnja, nakon filmova *The Life Aquatic with Steve Zissou* (2004.) i *The Darjeeling Limited* (2007.), te su nakon toga surađivali još jednom na filmu *The French Dispatch* (2021).

Milena Canonero, rođena je u Torinu, u Italiji, studirala je povijest umjetnosti i dizajn u Genovi, nakon čega odlazi u Englesku gdje započinje svoju karijeru, u početku kao kostimografkinja i dizajnerica u kazalištima i na reklamama, nakon čega prelazi na film. Prvi film na kojem je radila kao kostimografkinja bio je *A Clockwork Orange* (1972.), Stanleyja Kubricka. Canonero je surađivala s Kubrickom još dva puta, na filmovima *Barry Lyndon* (1975.) za kojeg je zaradila svog prvog *Oscara*, te *Shining* (1980.). Osim Kubricka, Canonero je surađivala, između ostalih, i sa Francisom Fordom Coppolom, Sydneyjem Pollackom, Hughom Hudsonom, Romanom Polanskim.

Zanimljivost vezana za Milenu Canonero je da je dobitnica nagrade Oscar u četiri različita desetljeća, te je uz Colleen Atwood najnagrađivanija živuća oskarovka u kategoriji kostimografije. Također je dobitnica počasnog zlatnog medvjeda, koji je je počasna nagrada Međunarodnog filmskog festivala u Berlinu za životno djelo važnim osobama iz svijeta filma. [11]

Canonero je poznata kao „dizajner likova“ i blisko surađuje s redateljem kako bi stvorila potpunog i zaokruženog lika koji doslovno nosi svoje emocionalno putovanje. S filmom *The Life Aquatic with Steve Zissou* (2004.), započinje suradnja Andersona i Canonero koja traje i danas, a karakterizira je precizna koordinacija koja osigurava dosljednost funkcije kostima kroz cijeli film, posebice u pogledu palete boja. Boja je, kako je već naglašeno, temeljna za Andersona u uspostavljanju raspoloženja u kojima suprotstavlja sumorne situacije s onima koje su živahne i vesele te bajkovitim izgledom njegovih likova i mizanscene. Canonero je to usporedila s pristupom glazbenika melodiji: „boje imaju svoju vlastitu glazbu, a Wesu je jako stalo da svaka boja pogodi pravu notu“. U filmu *Life Aquatic* (2004.) koji je donekle inspiriran životom redatelja podvodnih filmova i istraživača mora Jacques-Yvesa Cousteaua, kostimi su bili jasna referenca. Crvena kapica, jedan od najupečatljivijih dijelova kostima koje je nosio Steve Zissou (Bill Murray), bila je karakteristična značajka Cousteaua i njegove posade, obično u kombinaciji sa svijetlo plavom košuljom. Canonero je rekreirala sve te elemente za posadu *Belafontea* (Zissouov brod u filmu) dajući prednost primarnim bojama koje su karakteristične za Andersona. Iako svi članovi posade *Belafontea* nose crvene kapice, postoje varijacije kapica i načina na koji ih nose. Upravo ti detalji uvelike doprinose karakterizaciji likova. Lik Klause, na primjer, kojega u filmu glumi Willem Dafoe, ima kapicu s pufnom koju gotovo nikada ne skida s glave. Iako tijekom filma likovi ponekad skidaju kapice s glava, nikad ne ostaju dugo nepokrivene glave. To pogotovo vrijedi za Klause, koji time pokazuje svoju lojalnost Zissouu. [3]



Slika 18: Jacques-Yves Cousteau (lijevo) i Bill Murray (desno)  
u filmu *Life Aquatic*

Canonero inzistira da njezini kostimi prikazuju emocionalno stanje lika, što se vrlo dobro može uočiti u filmu *The Darjeeling Limited* (2007.), gdje se detaljima pridaje velika pažnja. Film prikazuje kontrast između bogatih boja indijske regije Rajasthan i sivih odijela koja nose tri brata, protagonisti filma. Francis (Owen Wilson), Peter (Adrien Brody) i Jack (Jason Schwartzman) kreću na duhovno putovanje u nastojanju da se zbliže i izliječe nakon očeve smrti i ponovno se povežu sa svojom majkom (Anjelica Houston). Odijela braće vrlo su slična u sivim tonovima, jedan nosi svijetlosivo, jedan tamno a treći još jednu nijansu sive. Siva je u kontrastu s bogatim bojama Indije što daje neki uvid u emocionalno stanje braće, ali ne govori mnogo više o njima pojedinačno. No kada se pogledaju detalji svakog lika, ono što posjeduju i što dobivaju tijekom putovanja, jasno se može primijetiti stil Milene Canonero. Primjerice, Francisovi vanjski zavoji pokazuju njegovu potrebu za unutarnjim ozdravljenjem zbog gubitka oca, ali u isto vrijeme, zbog velikih zavoja ne može se vidjeti ozbiljnost njegovih rana. Peter inzistira na tome da nosi očeve naočale s dioptrijom unatoč tome što mu izazivaju ozbiljnu glavobolju. Također, on nosi i „kutiju smrti“ s otrovnom zmijom u njoj. To upućuje da Peter razmišlja o vlastitoj smrtnosti dok očekuje svoje prvo dijete i bježi od predstojećih dužnosti kao oca. Odgovore traži doslovno kroz naočale svog oca. Jack, najmlađi od njih trojice, pokušava se suočiti s činjenicom da mora

postati muškarac nakon što je izgubio oca. Tijekom *flashbacka* na pogrebu, Jack nema dlake na licu, ali kada se braća prvi put sretnu godinu dana kasnije u Indiji, on ima brkove i zaokupljen je ljubavnom vezom u Parizu. Kao što je navedeno, svaki od njih nosi različitu nijansu sive, turobnu boju koja odražava njihov unutarnji nemir, no koja je suprotstavljena elementom iz vanjskog svijeta - nizom jarko narančastih kofera koje su braća naslijedila od svog preminulog oca. Ručno oslikani od strane Andersonova brata Erica, ovi su koferi rezultat suradnje između Canonero, Andersona, Marca Jacobsa i Louisa Vuittona. Njihovi topli tonovi odražavaju boje okoline. No njihova važnija funkcija je utjeloviti fizičku i emocionalnu prtljagu koje će se braća osloboditi na kraju filma. Braća doslovno vuku kofere koje su naslijedili od oca, što kulminira klasičnom Andersonovom usporenom scenom u kojoj braća, dok jure za vlakom, bacaju očevu metaforičku i doslovnu prtljagu u pokušaju da uskoče u vlak. [11]



Slika 19: Kadar iz filma *The Darjeeling Limited* (2007.)

Za film *The Grand Budapest Hotel* (2014.) Canonero je koristila bogate boje, uglavnom ljubičastu, crvenu, ružičastu i žutu, kako bi stvorila bajkovito okruženje s uniformama koje izgledaju uvjerljivo ali opet u isto vrijeme daju umjetni, artificijelni dojam. Stil i kroj hotelskih uniformi vjerni su razdoblju 1930-ih, ali boja koja je korištena za njih, u pravilu, ne povezuje se s hotelskim

uniformama. Zeroova uniforma portira varijacija je Gustavove uniforme vratara zbog čega gledatelji lako povezuju te likove, te na neki način mogu očekivati da će se njihove sudbine ispreplitati kroz film. Tijekom filma gledatelji upoznaju i vratare iz drugih hotela, a upravo preko uniformi, koje su sve praktički varijacije Gustavove uniforme u različitim bojama, mogu lakše uočiti vezu, odnosno povezanost svih tih vratara. [13]

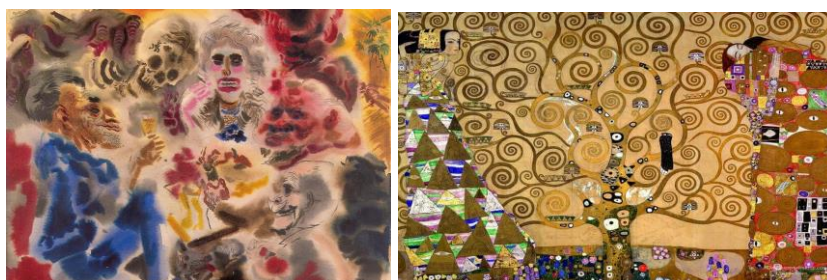


Slika 20: Fotografija sa seta filma *The Grand Budapest Hotel* (2014.)

Nadalje, sivo-crne vojničke uniforme dizajnirane su na temelju spajanja različitih vojnih uniformi iz raznih izvora. Anderson nije želio da vojničke uniforme budu specifične ni povijesno vjerodostojne izbjegavajući, pritom, i tipične zelene vojničke boje. Anderson je u scenariju opisao lik Madame D kao vrlo bogatu kolekcionarku umjetnina staru oko 90 godina, ekscentričnu i lijepu. „Kao što je Wes zamislio, ona skuplja Klimta, pa sam otisnula Klimtom inspiriran uzorak za njezine kostime od baršuna. Cijeli izgled sam dizajnirala u Photoshopu, uključujući frizuru i šešir koji ide uz nju.“ – Milena Canonero. Za garderobu lika Madame D, Canonero je bila inspirirana slikama Gustavea Klimta, Tamare De Lempicke, Keesa van Dongena i Georgea Grosza. [13]



Slika 21: K. van Dongen, *Portrait D'Alicia Alanova* (lijevo); G. Klimt, *Portrait of Adele Boch-Bauer I* (u sredini); T. De Lempicka, *Les Confidences* (desno) [11]



Slika 22: G. Grosz, *Ghosts* (lijevo); G. Klimt, *Tree of Life, Stoclet Frieze* (desno) [11]



Slika 23: Kadar iz filma *The Grand Budapest Hotel* (2014.) [11]

Već je istaknuto kako je Wes Anderson veliki poklonik francuske kinematografije, a pogotovo francuskog novog vala. S filmom *The French Dispatch* Anderson i doslovno odaje počast francuskoj kinematografiji, barem kada je vizualni aspekt u pitanju. Radnja filma smještena je u fiktivni gradić Ennui-Sur-Blasé u Francuskoj, sedamdesetih godina dvadesetog stoljeća. To je dopustilo Andersonu, odnosno kostimografkinji Mileni Canonero, da inspiraciju potraže upravo u francuskoj kinematografiji kao i modnim stilovima tog vremena. [11][13]



Slika 24: Kostimi iz filma *The French Dispatch* (2021.) [19]

Primjer iz filma je kostim lika Herbsainta Sazeraca (Owen Wilson) koji se pojavljuje u tamnozelenim kaki hlačama i bež puloveru dugih rukava, upotpunjen crnom beretkom i kamerom oko vrata. Njegov *vintage* narančasti bicikl nije samo stilizirani način putovanja već i simbol šarmantne privlačnosti okruženja. Kao klasični izvjestitelj i po odijevanju i po ponašanju, Sazerac djeluje kao poznati vodič publici. Ovim kostimom Canonero je spojila tipičnu francusku eleganciju s praktičnom novinarskom estetikom *New Yorkera*, američkog časopisa koji je bio ključna narativna inspiracija za film. Još jedan primjer iz filma je i lik melodramatične J. K. L. Berensen (Tilda Swinton) koja predstavlja priču o zatvoreniku koji je postao umjetnik u segmentu „The Concrete Masterpiece“.

Berensen je u narančasto-žutoj odjeći, crvene kose i sa zlatnim nakitom. Njezino kostimiranje potvrđuje teatralnu i umjetničku priču koju kazuje, kao i njezinu zaljubljenost u umjetnika, lika Mosesa Rosenthalera (Benicio Del Toro).

## **7. Zaključak**

Vizualna naracija, točnije, naracija u pokretnim slikama je ono što najviše razlikuje umjetnost filma naspram drugih umjetnosti. Povezati i dovesti u vezu određeni sadržaj priče s nekom odabranom vizualnom formom koja je dominantno pokretna, dakle, koja uključuje element temporalnosti, vremenskog trajanja, upravo je onaj element koji izdvaja film od drugih „statičnih“ vizualnih umjetnosti (slikarstva, grafike, kiparstva, fotografije...). Imajući na raspolaganju vrijeme, tj. vremensko trajanje, filmska umjetnost može inkorporirati različite vizualne elemente u svojim nebrojenim mijenama i varijacijama (kompozicije, planovi, rakursi, boje, kostimi...) i time stvarati i omogućiti potencijalno bogat kaleidoskop nečije redateljske vizije.

Imajući to u vidu, redatelj Wes Anderson pripada upravo onim filmskim stvarateljima koji na vizualno vrlo zanimljiv način prikazuju gledateljima svoju osebujnu viziju svijeta. Već je s prvim filmom Anderson definirao svoj specifičan stil koji je tijekom karijere nadograđivao, držeći se pritom uvijek pravila koja je jasno postavio. Rezultat toga je vrlo specifičan, ponajprije vizualni, ali i općenito redateljski stil, koji se lako s njim asocira i čini prepoznatljivim njegove filmove.

U tom smislu može se reći kako je, u svom dosadašnjem radu, upravo onaj neizostavni aspekt koji neki film čini filmom - vizualna naracija – redatelj Wes Anderson doveo do izuzetno bogatih i upečatljivih rezultata.

## Literatura

- [1] Bellantoni, P., *If It's Purple, Someone's Gonna Die, The Power of Color in Visual Storytelling*, Elsevier Inc., Burlington, 2005.
- [2] Block, B., *The Visual Story, Creating the Visual Structure of Film, TV and Digital Media*, Elsevier Inc., Burlington, 2008.
- [3] Fox, J. F., *Post-Pop Cinema, The Search for Meaning in New American Film*, Praeger Publishers, Westport, 2007.
- [4] Hayward, S., *French Costume Drama of the 1950s, Fashioning Politics in Film*, Intellect, The University of Chicago Press, Chicago, 2010.
- [5] [ascmag.com/articles/the-french-dispatch](http://ascmag.com/articles/the-french-dispatch)
- [6] [britannica.com/biography/Wes-Anderson](http://britannica.com/biography/Wes-Anderson)
- [7] [cinematographers.nl/PaginasDoPh/yeoman.htm](http://cinematographers.nl/PaginasDoPh/yeoman.htm)
- [8] [davidbordwell.net/blog/2007/01/16/shot-consciousness/](http://davidbordwell.net/blog/2007/01/16/shot-consciousness/)
- [9] [davidbordwell.net/blog/2014/03/26/the-grand-budapest-hotel-wes-anderson-takes-the-43-challenge/](http://davidbordwell.net/blog/2014/03/26/the-grand-budapest-hotel-wes-anderson-takes-the-43-challenge/)
- [10] [deadline.com/2015/02/grand-budapest-hotel-adam-stockhausen-wes-anderson-oscar-nominated-production-design-1201371523/](http://deadline.com/2015/02/grand-budapest-hotel-adam-stockhausen-wes-anderson-oscar-nominated-production-design-1201371523/)
- [11] [foodies.com/artsmart-the-fabulous-fashions-of-milena-canonero](http://foodies.com/artsmart-the-fabulous-fashions-of-milena-canonero)
- [12] [indiewire.com/2012/06/roman-coppola-talks-collaborating-with-wes-anderson-on-moonrise-kingdom-how-the-process-differed-from-working-on-the-darjeeling-limited-109848/](http://indiewire.com/2012/06/roman-coppola-talks-collaborating-with-wes-anderson-on-moonrise-kingdom-how-the-process-differed-from-working-on-the-darjeeling-limited-109848/)
- [13] [latimes.com/entertainment/envelope/la-et-mn-en-costumes-budapest-20141204-story.html](http://latimes.com/entertainment/envelope/la-et-mn-en-costumes-budapest-20141204-story.html)
- [14] [studiobinder.com/blog/how-to-use-color-in-film-50-examples-of-movie-color-palettes/](http://studiobinder.com/blog/how-to-use-color-in-film-50-examples-of-movie-color-palettes/)
- [15] [studiobinder.com/blog/robert-yeoman-cinematography/](http://studiobinder.com/blog/robert-yeoman-cinematography/)
- [16] [studiobinder.com/blog/wes-anderson-style/](http://studiobinder.com/blog/wes-anderson-style/)
- [17] [teamdeakins.libsyn.com/bob-yeoman-cinematographer](http://teamdeakins.libsyn.com/bob-yeoman-cinematographer)

- [18] [telegraph.co.uk/films/0/make-wes-anderson-movie-trusted-cinematographer-robert-yeoman/](https://www.telegraph.co.uk/films/0/make-wes-anderson-movie-trusted-cinematographer-robert-yeoman/)
- [19] [thehouse-magazine.com/milena-canonero-a-review-of-her-fascinating-work-as-iconic-costume-designer/](https://www.thehouse-magazine.com/milena-canonero-a-review-of-her-fascinating-work-as-iconic-costume-designer/)
- [20] [timonhill.com/2017/07/20/THE-FRENCH-DISPATCH-Police-Station-Dolly](https://www.timonhill.com/2017/07/20/THE-FRENCH-DISPATCH-Police-Station-Dolly/)
- [21] [youtube.com/watch?v=siLIm1M-gAQ&ab\\_channel=ARRIRental](https://www.youtube.com/watch?v=siLIm1M-gAQ&ab_channel=ARRIRental)