

UNIVERZA NA PRIMORSKEM
FAKULTETA ZA MATEMATIKO, NARAVOSLOVJE IN
INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE

ZAKLJUČNA NALOGA
PSIHOLOŠKI UČINKI RAZLIČNIH VIDIKOV
FILMSKEGA SCENARIJA

LARISA LARA POHOREC

UNIVERZA NA PRIMORSKEM
FAKULTETA ZA MATEMATIKO, NARAVOSLOVJE IN
INFORMACIJSKE TEHNOLOGIJE

Zaključna naloga

Psihološki učinki različnih vidikov filmskega scenarija

(Psychological effects of different aspects of a film script)

Ime in priimek: Larisa Lara Pohorec

Študijski program: Biopsihologija

Mentor: prof. dr. Ernest Ženko

Koper, december 2018

Ključna dokumentacijska informacija

Ime in PRIIMEK: Larisa Lara POHOREC

Naslov zaključne naloge: Psihološki učinki različnih vidikov filmskega scenarija

Kraj: Koper

Leto: 2018

Število listov: 45

Število slik: 6

Število referenc: 50

Mentor: prof. dr. Ernest ženko

Ključne besede: psihologija, film, scenarij, naratologija, kognicija

Izvleček: Film je dandanes vseprisoten. Gledalec se ob dobrem filmu zlahka poistoveti s filmskim junakom in z njim sočustvuje, nezavedajoč se elementov, ki sestavljajo tako učinkovito celoto. Namen naloge je ustvariti pregledni zapis nekaterih teorij iz področja naratologije, psihologije in scenaristike ter filmskih tehnik. Filmskemu ustvarjalcu, kreatorju oglaševalskih vsebin ali navdušencu nad kognitivno znanostjo bo naloga ponudila širši teoretični uvod v film in mu odprla okno v raziskovanje tega avdio-vizualnega medija. Današnja filmsko umetnost sestavljajo dognanja, metode in tehnike iz različnih področij, ki družno bogatijo videne zaplete na platnu vse do vrhunca. Upoštevanje človeške psihologije znotraj filmskega jezika oziroma filmskih kodov odlično izpopolnjuje delo režiserja, ko izbira primerne kote, plane in mizansceno. Filmski ustvarjalci se zavedajo, da pri svojem delu morajo upoštevati pravila, ki jih obravnava več različnih ved in znanstvenih področij, če želijo, da je učinek filma na gledalca čim boljši. Vsebina naloge poda pregled nekaterih teorij in s tem osnovo, ki izboljša razumevanje psiholoških učinkov različnih vidikov filmskega scenarija. Teorije predstavljajo smernice za tiste, ki so na začetku ustvarjalne poti ali pa predstavljajo širšo paleto metod, ki služijo kot osnova za nadaljnje učenje, spodbujajo premislek in nudijo podatke o možnostih raziskovanja tako na področju filma in medijev kot psihologije in kognitivne znanosti.

Key words documentation

Name and SURNAME: Larisa Lara POHOREC

Title of the final project paper: Psychological effects of different aspects of a film script

Place: Koper

Year: 2018

Number of pages: 45

Number of figures: 6

Number of references: 50

Mentor: Prof. Ernest Ženko, PhD

Keywords: psychology, film, script, narratology, cognition

Film nowadays is omnipresent. While watching a film, the viewer easily identifies and sympathizes with a character, unaware of the compositional elements that create an effective whole. This work reviews several narratology, psychology and screenwriting theories and film techniques. It offers a broad theoretical introduction to film to open the door onto this audio-visual medium for filmmakers, advertisers, and cognitive science enthusiasts. Contemporary filmmaking is multidisciplinary and comprises discoveries, methods, and techniques which, when combined, enrich the final product. Considering human psychology inside film language or film code is crucial for the director when selecting appropriate angles, shots, and mise-en-scène. The filmmakers are aware that they need to follow the rules from different scientific disciplines in order to maximize the effect of their film. The review presented in this work can serve as a foundation to better understand the psychological effects of different aspects of a screenplay. Different theories represent guidelines for beginner film artists and a pallet of methods to serve as a basis for further learning, encourage thinking, and inform film research, psychology, and cognitive science related disciplines.

ZAHVALA

Ti stavki ne morejo zajeti vsega, kar so zame dali in naredili starši in stari starši v času mojega študija v Kopru. Hvaležna sem vam za vsak nasvet, financiranje in zaupanje, intervencije in reševanje, za vzpodbude, pogovore in za solze in za smeh.

Zahvaljujem se vsem prebivalcem Šalare 10c, tudi Maksu, za podporo, jedačo in pijačo in tečnarjenje.

Hvala mentorju, profesorju doktorju Ernestu Ženku, za potrpljenje in pogum.

KAZALO VSEBINE

1 UVOD.....	1
1.2 Namen in cilji	1
2 NARATOLOGIJA.....	3
2.1 Razvoj naratologije.....	3
2.2 Naratologija in film	5
2.2.1 Elementi literarne narativne teorije v filmu.....	6
2.2.2 Filmska naracija in kognicija filmskega gledalca.....	9
2.2.3 Suspenz ali napetost.....	12
3 SCENARIJ.....	13
3.1 Teorija filmske naracije	14
3.1.1 Struktura treh dejanj.....	14
3.2 Psihologija lika	20
3.2.1 Biografija.....	20
3.2.2 Motivacija.....	21
3.2.3 Strah, pomilovanje in katarza.....	21
4 FILMSKI KODI IN KONVENCIIJE.....	22
4.1 Kader in plan	23
4.2 Snemalni kot ali rakurz.....	24
4.3 Položaj kamere	26
4.4 Mizanscena	27
4.4.1 Filmski okvir in kompozicija.....	27
4.4.2 Teritorialni prostor in distančni vzorci.....	29
5 MONTAŽA.....	30
6 ZAKLJUČEK.....	35
7 VIRI.....	37

1 UVOD

Večmilijardna industrija filma je razširjena po vsem svetu in prefinjeno vpeljana v več področij našega življenja. Povprečen človek poseduje televizijsko napravo in računalnik. Preko teh in drugih medijev je dnevno povezan s pripovedmi, ki jih ponujajo produkcijske hiše in marketinška podjetja. Rumeni tisk in obrazi slavnih igralcev ga spremljajo na vsakem koraku. Razvoj filma je pripisati zanimanju za tehnološke inovacije in raziskovanju njihovih zmožnosti, kasneje zabavanju množic in umetniškemu izražanju. Po nekaj letih, ko so prvi filmi bili predvajani po večjih evropskih mestih in drugod po svetu in povzročili burne odzive zainteresiranih množic, so ustvarjalci začeli iskati nove, bolj zanimive načine prikazovanja vsakdanjih ali fantazijskih dogodkov na platnu. Tako so postopoma, namerno ali ne, odkrivali snemalne tehnike in tehnike pripovedovanja zgodb, ki jih današnji povprečni gledalec niti ne opazi, saj se mu zdijo samoumevne in o njih ponavadi ne razmišlja.

V obdobju enega stoletja se je film razvil v poglavje zase, v tako imenovano sedmo umetnost. Da umetnost vpliva na naša čustva, je bilo znano že Platonu v antiki. V kratkih letih obstoja filma se je zaradi toka zgodovine začetni, nedolžen koncept filma kot sredstva za zabavo in spektakel skorajda izgubil. Film se je iz sredstva za zabavanje množic preoblikoval v učinkovito orodje za pomoč pri uresničevanju političnih ciljev in veliko doprinesel k propagandi. Čeprav je danes hollywoodska produkcija v prvi vrsti še vedno namenjena zabavi in ne političnim manipulacijam, obstaja dejstvo, da se s pomočjo filma da vplivati na ljudi – jih nasmejati ali spraviti v jok, jih pridobiti na svojo stran in celo spreminjati njihov sistem vrednot, način razmišljanja in konec koncev, način življenja. Popularna filmska kultura je močno oblikovala današnjo družbo in čeprav se ob ogledu filmov (npr. dokumentarnih) lahko naučimo veliko novega, ne gre zanikati, da ima film kot avdio-vizualni medij na gledalca in njegovo dožemanje sveta zelo močan vpliv.

Ravno zato, ker ima film moč iz nas izvabiti intenzivne čustvene reakcije, se lahko uporablja kot zgoraj omenjeno orodje. Filmska umetnost predstavlja velik del naših življenj, zato smo se odločili raziskati nekatere osnovne tehnike, ki jih uporabljajo filmski ustvarjalci pri svojem delu. Zanima nas, kateri so ustvarjalni postopki, zaradi katerih lahko film vpliva na ljudi tako učinkovito, da se tako rekoč »izgubijo« v filmu.

1.2 Namen in cilji

Namen naloge je proučiti nekaj metod in tehnik, ki jih uporablja današnji scenarist in "filmar". S sledenjem določenim, že uveljavljenim narativnim strukturam ali filmskim tehnikam ustvarjalec preko medija lažje doseže svoj namen oziroma izpopolni umetniško izražanje. Pisali bomo o tem, kako naj ustvarjalec predstavi zgodbo, da lahko like, dogodke ali situacije čim bolj približa gledalcu. Primarni cilj naloge je ozavestiti biopsihologe in kognitivne znanstvenike o moči, ki jo ima film nad povprečnim gledalcem in jim morebiti odpreti drugačen, znanstveno aplikativni pogled na ta avdio-vizualni medij, ki ga svetovna

znanost že uporablja kot orodje za raziskovanje človeške kognicije. Sekundarni cilj naloge je z zbiranjem in preglednim zapisom nekaj obstoječih teorij in tehnik filmskemu ustvarjalcu pomagati, da od začetka do konca kreativnega procesa zavestno sprejema ustrežnejše odločitve o izbiri pripovednih, snemalnih in montažnih tehnik, ki bodo izoblikovale njegov izdelek in prispevale k boljšemu učinku zgodbe na gledalca.

Za lažje razumevanje opisanih tehnik in metod se bomo v drugem poglavju posvetili pripovedovanju zgodb. Naratologijo bomo razložili s pomočjo literarne teorije, opredelili bomo nekatere izraze in načine podajanja zgodbe. Osrednji del naloge, poglavje naslovljeno "Scenarij", sledi eni vodilnih teorij pripovedovanja zgodb v filmu, teoriji treh dejanj Sieda Fielda. Ta razloži, katere so sestavine dobrega scenarija in kako je le-ta strukturiran. V tem delu spoznamo različne dele scenarija ter njihove učinke na pozornost ter čustvovanje gledalca. Skupaj s področjem scenaristike, ki predstavlja zgodnji korak ustvarjalnega procesa, bomo proučili tudi tehnični vidik filmskega ustvarjanja-metamorfozo napisanega v vidno in slišno. Film kot avdio-vizualni medij zgodbo, zapisano v scenariju, udejanja na traku, platnu, ekranu. Različni vidiki scenarija se odražajo torej ne le na papirju, ampak v celotnem nadaljnjem procesu ustvarjanja. Ta vključuje izdelavo snemalne knjige, ko scenarist in režiser izbirata kadre, plane, snemalne kote in premike kamere, ko lučkar izbira primerno osvetlitev in kasneje v postprodukciji, ko montažer izbira najboljše posnetke in tempo menjave kadrov, ko dodaja zvok in glasbo idr. O mizansceni, kadrih, snemalnih kotih in ostalih tehničnih konvencijah smo pisali v četrtem poglavju, v petem pa o montaži in o svojetski šoli montažnega gibanja. Ta teorija ni edina teorija filma. V svojem delu jo navajamo, ker predstavlja zametke današnje, hitro razvijajoče se kognitivne teorije filma – mi pa se pri razlagi psihologije gledalca večinoma opiramo ravno na dognanja kognitivistov. S splošno teorijo procesiranja informacij smo razložili, kako gledalec zazava dogodke v zgodbi, s teorijami kognitivističnih avtorjev pa, kako v gledalcu vzbuditi zanimanje in kako suspenz.

Naloga je tako sestavljena iz petih delov, ki predstavljajo uvod, narativno teorijo, teorijo treh dejanj scenarista Syda Fielda, osnovne tehnične filmske prvine in montažo. Vsem delom jedra skupno vez predstavlja pojasnjevanje njihovih psiholoških učinkov na bralca oziroma gledalca. Cilj naloge je zajeti čim več dosedanjih ugotovitev iz področij naracije, scenaristike, filmske režije, montaže in kognicije ter skozi oči biopsihologa širšemu krogu ljudi predstaviti čar in moč, ki ju v sebi nosi sedma umetnost – film.

2 NARATOLOGIJA

Prvi dokazi obstoja pripovedi segajo v zgodnje dobe civilizacije, o čemer pričajo stare kamnite tablice, odkritja poslikav v jamah in egipčanskih grobnicah. Pripovedovanje zgodb predstavlja najstarejšo oblika izobraževanja. Skozi zgodbe smo ljudje na mlajše generacije prenašali nauke o kulturi in tradiciji, navadah, življenju in njegovih lepotah in nevarnostih. V obliki zgodb sanjamo, upamo, mislimo, sovražimo, ljubimo in se predstavljamo. Zgodbe nam omogočajo, da svetu in dogodkom okoli sebe pripišemo pomen in jih konstruiramo v povezano celoto. Predstavljajo orodje, s katerim učimo sebe in druge o svetu, v katerem živimo.

Poznamo različne tērmine, dotikajoče se pripovedi in pripovedovanja, ki so se pojavili v času klasične naratologije. Te neidentične termine, ki jih zaznamujejo različni pomenski odtenki, vezani na različne pristope k pripovedi, dobro predstavi Alojzija Zupan Sosič (2013). Hipoteza, da je zgodbo možno ločiti od pripovednega diskurza in o avtonomnosti zgodbe, na kateri je zasnovano dvoravninsko oziroma dvostopenjsko pojmovanje pripovedi, omogoča razlago pojmovnih parov zgodba–pripoved, fabula–siže, zgodba–(pripovedni) diskurz, zgodba–(pripovedno) besedilo, s katerimi se pogosto srečujemo v naratologiji in tudi v filmu. Sosičevi se zdi najprimernejša zamenjava za besedo fabula zgodba, za siže pa narativni/pripovedni diskurz ali pripoved. Fabula je oznaka za kronološko zaporedje določenih dogodkov, siže pa označuje način razporeditve in povezave teh dogodkov v pripoved.

Pripoved lahko obravnavamo kot reprezentacijo, torej jo imamo za upodobitev nekega sveta, določene realnosti ali pa v njej iščemo širše pomene. Lahko jo obravnavamo kot strukturo, torej kot poseben način za povezovanje večih delov v celoto. Nanjo pa lahko gledamo tudi kot na proces, to je, na proces takšnega izbiranja, urejanja in podajanja gradiva zgodbe, da bo pri prejemniku dosegel določene (časovne) učinke. Ta proces Bordwell (2012) imenuje naracija. Trije glavni temelji ali orodja narativnega procesa v filmu so scenarij, režija in montaža.

2.1 Razvoj naratologije

Naratologija, teorija naracije ali pripovedoslovje je v svoji osnovi področje literarne teorije. Začetki segajo v čas življenja Aristotela, ki je v svojem delom *Poetika* prvi pisal o pripovedništvu. Brata Grimm sta s svojim delom *Grimmove pravljice (Kinder und Hausmärchen)*, ki je bilo objavljeno leta 1812 v svet poslala eno izmed prvih zbirk pravljic, napisanih na podlagi ustnega izročila. Za raziskovanje razvoja pravljic, preverjanje virov in širitev pravljic po svetu, je pripisati zasluge predvsem Wilhelmu Grimmu, ki je na pripovedovanje že zgodaj gledal iz akademskega vidika (Anderson, 2011). Zbirka grimmovih pravljic je vzpodbudila nekaj drugih iz stroke, da so začeli tudi sami zbirati in

zapisovati zgodbe svojih držav in kultur, ter jih predstavljati kolegom. To je vodilo v odkrivanje podobnosti med temami, temu pa je sledilo odkrivanje podobnosti med področjem folklore (zapisane zgodbe, uganke, pesmi) in nekaterimi ostalimi takratnimi akademskimi disciplinami – mitologija, antropologija in etnografija. K prepoznavanju teh povezav, piše Anderson (2010), je med drugim veliko prispeval ruski formalist Vladimir Propp, ki je proučeval literarno strukturo ljudskih pravljic.

Termin naratologija je uvedel strukturalist Tzvetan Todorov leta 1969 v delu *Grammaire de Décameron*, sočasno je pomembne eseje na temo naratologije pisal tudi Roland Barthes, francoski semiolog in kritik, kot pravi Colbey (2005). Beseda naracija izhaja iz latinskega izraza »narre«, ki pomeni narediti poznano, prenesti/prepisati informacijo. Trenutne literarne študije pripovedi temeljijo na štirih tradicijah, in sicer na ruskem formalizmu, ameriškem novem kriticismu, francoskem strukturalizmu in na nemški hermenevtiki.

Naratologija je skoraj od samih začetkov veda multidisciplinarnih značilnosti. Od konca devetdesetih let naprej, ko se je na področju humanistike in socialnih znanosti začel pojavljati vedno večji interes za različne aspekte pripovedi, naratologije ne moremo več označiti kot ekskluzivne literarni teoriji. Veda se ne ukvarja le s pripovedno prozo – njeno področje je razširjeno na vsa besedila, zapisana ali ne, v katerih se pojavlja pripovedovanje zgodbe. Posveča se tako književnosti, kot gledališču in filmu, piše S. Tomaščíková (2009).

Walter R. Fisher, ki je med drugim vpeljal narativno paradigmo na področju komuniciranja, je v osemdesetih letih izpostavil pomembnost vloge pripovedi na področju politike in pomembnost analize pripovedi v političnih znanostih, Jerome Bruner in Donald E. Polkinghorne sta naredila enako na področju psihologije, Laurel Richardson na področju sociologije in na področju ekonomije Deirdre McCloskey (B. Czarniawska, 2004). Danes je naratologija vpeta v več znanstvenih področij, tudi v filozofijo, zgodovino, estetiko, religijo, etnografijo, lingvistiko, medijske študije ... V zadnjih letih pa jo vse več proučujejo tudi nevrologi in kognitivni znanstveniki.

Naratologija danes proučuje kako delujejo zgodbe, kako razumemo osnovne sestavine pripovedi in kako jih povezujemo v skladno celoto. Ukvarja se s tem, kako pisec vpliva na zgodbo z izbranimi pripovednimi strukturami, strategijami, estetskimi konvencijami, vrstami zgodbe in simboliko, ter s tem, na kak način zgodba vpliva na bralca (poslušalca, gledalca) iz vidika zaznavanja, dožemanja in osmišljanja (zgodbe).

2.2 Naratologija in film

Prvi filmi so prikazovali realne dogodke, posnete na film, ki so na začetku v gledalcih vzbudili veliko navdušenje, saj je film predstavljal novost. V dokaj kratkem času pa je navdušenje začelo puhteti in tako je bilo v film treba vpeljati nekaj novega. To so bile fikcija in zgodbe. Prvi, ki je začel snemati filme z elementi pripovedi, je bil George Méliès s filmom *Le Voyage dans la lune* (Potovanje na luno, 1902). Deloval je v teatru, kjer je posnel večino svojih filmov in jih tudi predvajal kot del predstave. Kot strukturalist se je bolj kot na zgodbo osredotočal na učinke montaže.

Prvi film, ki je bil posnet po dejanskem scenariju, bi naj bil komično–fantazijski film z naslovom *La Fée auxoux* (Zeljna vila, 1896) v režiji Alice Guy Blaché. Skupno je režirala in posnela predvidoma 700 kratkih filmov in v New Yorku ustvarila enega izmed prvih filmskih studiev, piše Cousins (2004). Nielsen (2007) v svojem delu o gibanju kamere piše, da se je ravno v tistem času zgodil paradigmatični obrat v smislu tranzicije, ko film iz ekshibicionističnega stila prezentacije prestopi v vojeristični stil reprezentacije. Na tej točki sta v film že integrirana zgodba in pripovedovanje, ki gledalca vzpodbujata k priključevanju samozadostni fikcijski diegezi. Film ima kot medij na voljo širšo izbiro pripovednih tehnik in združuje obe vrsti pripovedi – mimesis in diegesis.

Aristotel je v *Poetiki* (2012) vpeljal distinkcijo med pripovedovanjem in uprizarjanjem ter razliko znotraj pripovedovanja samega. Diegetska in mimetična tradicija naracije, ki ju je opisoval Aristotel, sta osnova, na katero so se na začetku opirali filmski teoretiki. Mimetične teorije pojmujejo naracijo kot predstavitev spektakla – uprizarjanje. Sprva se je mimesis nanašala zlasti na gledališko predstavo, postopoma se je prenesla iz posnemanja živih bitij tudi na kipe, slike, potem na prozo in na film. V tej teoriji je osrednji koncept za razlago naracije percepcija. Predmet je postavljen pred oči opazovalca, pisateljeve oči se primerjajo s kamero in pozicija gledalca z negibno kamero. Lahko rečemo, da je film po mimetični teoriji naracije ena od perspektivističnih umetnosti (Bordwell, 2012).

V nasprotju z Aristotelom pa je Platon zagovornik druge koncepcije naracije. Po njegovem je pripovedovanje bistveno jezikovna dejavnost. Razlikuje dve različni vrsti pripovedi. Prva je preprosta ali čista pripoved, kjer pesnik »govori« sam, druga pa je mimetična pripoved, pri kateri pesnik govori preko svojih likov. Zanj tako čista pripoved, kot gledališka imitacija, predpostavljata primarnost pesnikovega glasu. To teorijo je obudil Etienne Souriau leta 1953, ko je v svojem delu z njo opisal zgodbo, pripovedovano v filmu. To teorijo je nato prevzela tudi literarna teorija, kot piše Bordwell (2012). Izraz »diegeza« je bil sprejet kot izraz za fiktivni svet zgodbe, ki priključuje lingvistično koncepcijo, na kateri je temeljila Platonova razlika med dvema vrstama pripovedi.

Analogije med filmom in jezikom so prvi obravnavali ruski formalisti. Primerjali so kader z verzom in iskali vzporednice primer, metafor in drugih pesniških figur. Za nekatere je film v primerjavi s fotografijo bil to, kar je pesniška govorica v odnosu do vsakdanje. Eichenbaum je v filmu videl več vrst lingvističnih osnov, zlasti v obliki »notranjega govora«. Po tem bi filmska stilistika temeljila na filmski sintaksi, po kateri so kadri vezani v »stavke« (Bordwell, 2012). Te analogije so prevzeli tudi nekateri drugi avtorji, med drugim Pudovkin in Eisenstein, ki sta s svojim ustvarjanjem veliko doprinesla h klasičnemu filmu.

2.2.1 Elementi literarne narativne teorije v filmu

Bordwell (2012) v delu *Narration in the Fiction Film* (Pripoved v igranem filmu) obravnava termina *fabula* in *siže*. Najprej piše, da je fabula »model, ki ga bralci/gledalci pripovedi ustvarijo s svojimi podmenami in sklepanji. ... Je razvojni rezultat sprejemanja pripovednih namigov, uporabe shem ter oblikovanja in preverjanja hipotez.« Doda, da je fabula ustvarjena, kadar se gledalci v splošnem strinjajo o tem, za kaj gre v zgodbi ali o tem, kateri dejavniki delajo zgodbo dvoumno. V filmu je siže ureditev in predstavitev fabule, je abstrakten konstrukt, sistem, ki ureja komponente (dogodke zgodbe in stanja stvari) v skladu s posebnimi načeli.

V uvodu v drugo poglavje sem omenila dvoravninsko koncepcijo pripovedi, ki razloži izraza zgodba in pripoved. V sodobnejših teorijah pripovedi se pojavlja tudi troravninska koncepcija pripovedi, ki jo leta 1972 uvede Genette v delu *Discours du récit*. Zraven zgodbe in pripovedi ta vsebuje še pripovedovanje. Pripovedovanje je razumljeno kot diskurz med bralcem in avtorjem ali med pripovedovalcem in pripovedovanim. Predstavlja proces ubeseditve oziroma način, kako je zgodba zapisana/povedana v nasprotju s pripovednim diskurzom ali pripovedjo, ki predstavlja oznako za rezultat pripovedovanja, piše A. Zupan Sosič (2013). Čeprav je dvostopenjska koncepcija v literarni teoriji veliko bolj pogosta kot troravninska, je ravno pripovedovanje tisto, ki je iz vidika pisanja filmskega scenarija ter pripravljavanja snemalne knjige ključnega pomena za izgled filma kot končnega produkta.

Bordwell (2012) zraven terminov fabula in siže omeni še en sistem, ki ga poimenuje *stil*. V tem kontekstu stil pravtako pomeni urejanje komponent zgodbe v skladu z organizacijskimi načeli, ampak s sistematično uporabo filmskih postopkov v posameznem filmu. Je notranja sestavina medija, ki vključuje mizansceno, način snemanja, montažo in zvok. Vsi sistemi so v filmu prisotni hkrati, siže obstaja kot »dramaturški« proces, stil pa ga uteleša kot »tehnični« proces, kar bi lahko na neki ravni povezali z zgoraj omenjenim pripovedovanjem v troravninski koncepciji naracije.

V literarni naratologiji poznamo pojme, ki označujejo besedilne značilnosti pripovedi. Nekaj njih, ki se vežejo tudi na film in filmsko zgodbo, so implicitni avtor, pripovedovalec, prvoosebna, drugoosebna in tretjeosebna pripoved, vsevedni in nezanesljivi pripovedovalec ter fokalizacija.

V literarnem smislu opiše Booth (1961) *implicitnega avtorja* kot podobo o prisotnosti avtorja, ki si jo bralec ustvari ob branju. To ni realni avtor literarnega dela, ampak je znotrajbesedilna kategorija, niti ni enačen s pripovedovalcem, ki bi se realiziral kot glas v pripovedi. Je podoba, ki bralcu daje občutek o normah, prepričanjih in nazorih, ki jih implicitni avtor zastopa. To so pogloblitve vrednote, v okviru katerih bralec oziroma gledalec razbira pomen prebranega oziroma videnega.

Pripovedovalec je po tradicionalni razlagi v različnih slovarjih predstavljen kot personificirano središče, ki bralcu pripoveduje zgodbo in je zapisan v obliki formule pripoved = zgodba + pripovedovalec. Že v Aristotelovem delu (2012) najdemo zapise o načinih pripovedovanja zgodbe. Avtor pri prezentaciji narativnega razloči tri različne sfere: sredstvo (medij), predmet (vidik človekovega delovanja) in način posnemanja. Načini posnemanja so trije: takšen, da pesnik pripoveduje sam in zraven tega pripoveduje skozi druge (liki), pesnik pripoveduje sam in ali pa pripovedujejo samo drugi (osebe, ki se neposredno udeležujejo z nastopom). Naslednica pripovedovalca kot organizacijskega jedra pripovednega sveta izvira iz 19. stoletja in kot moderna razlaga predstavlja pripovedovalca kot posrednika. Ta je konstrukcija ali sredstvo, s katerim upravlja avtor, je »vodič«, ki bralcu pomaga pri razbiranju teksta, piše A. Zupan Sosič (2013).

Kadar je govora o vrstah pripovedovalca, pride pri njihovem ločevanju do zapletov. Definicije pripovedovalca in pripovednih situacij se prikrivajo ali medsebojno dopolnjujejo, zato Sosič (2013) najprej omeni razločitev na prvoosebno in tretjeosebno pripoved, ki med vrstami pripovedovalca ločuje glede na njegovo vključenost v zgodbo. Ta binarna opozicija *prvoosebne* in *tretjeosebne pripovedi* je ena izmed najstarejših tipologij, pri kateri je v prvem primeru pripovedovalec prisoten v zgodbi kot pasivni opazovalec ali pa je v dogodke v zgodbi aktivno vključen, v drugem primeru pa imamo občutek, da je lokus pripovedovalca zunaj sveta zgodbe, o kateri pripoveduje in o junakih govori v tretji osebi. V 20. stoletju se tipologiji doda tretji (ali drugi) člen, drugoosebna pripoved, ki pa ni tako pogosto uporabljana.

V literarni naratologiji predstavlja pripovedovalec enega od bolj pogostih elementov, med tem ko se filmski ustvarjalci takih pripovednih tehnik poslužujejo redkeje. Giannetti (2008) v svoji knjigi *Razumeti film* piše, da filmi od pripovednih tehnik večinoma uporabljajo prvoosebne pripovedne tehnike, pa še te samo občasno.

Filmski ekvivalent literarnemu pripovedovalčevemu glasu je kamera oziroma njeno »oko«. Gledalec se z njim identificira in se zlije s pripovedovalcem. o tem so debatirali tudi prvi filmski teoretiki, ki jih omenja Bordwell (2012).

Prava prvoosebna pripoved v filmu bi bila videti tako, da bi morali vse prizore s kamero posneti tako, da bi bilo videti, kot da gledamo skozi oči lika – v angleščini je tak stil filmske pripovedi imenovan "*point of view*" ali "*POV*". To bi gledalca ob ogledu enačilo s protagonistom, kar lahko izkusimo ob ogledu filma *Lady in the Lake* (Montgomery, 1947). Prvoosebni pripovedovalec pripoveduje o stanjih, dogodkih in razpoloženjih v prvi osebi – njegova pripoved je subjektivna. Prvoosebni pripovedovalec namreč nima vpogleda v dogajanja, pri katerih ni soudeležen in ne vidi v glavo drugih likov, piše Sosič (2013). Gledalec njegovo pripoved povezuje s tem, kar ve o drugih dogodkih in likih, prav tako jo poveže z razbranimi prepričanji implicitnega avtorja. Če pride do neskladnosti (med tem, kar govori pripovedovalec, med zgodbo in med tem, kar ponuja implicitni avtor), se lahko zgodi, da gledalec pripovedovalcu ne verjame več. Tak pripovedovalec je *nezanesljivi pripovedovalec*. Delitev na zanesljivega in nezanesljivega pripovedovalca je prvi upošteval Booth (2005), ki nezanesljivega pripovedovalca opisuje kot tistega, ki zaradi nepopolnega ali napačnega predstavljanja likov in dogodkov ni vreden zaupanja. Njegove pripovedi so lažne, pristranske ali kakor koli nepopolne. To nam na primer koristi pri ustvarjanju antagonističnega lika, po drugi strani pa moramo pri filmskem ustvarjanju biti pazljivi na morebitna neskladja med ponujenimi informacijami znotraj prizorov (igra in dialog, kadri, montaža), da lahko ustvarimo čim bolj prepričljivo avdio-vizualno celoto.

Naslednji način, po katerem lahko ločimo med vrstami pripovedovalcev, je ločevanje glede na način posredovanja pripovedne informacije. V to »kategorijo« spadata avktorialni ali *vsevedni* in *personalizirani pripovedovalec*. Vsevedni pripovedovalec je značilnost stare romanopisne tehnike. Ima popolni pregled nad dogajanjem in v pripovedni situaciji govori iz svojega vsevednega stališča. A. Koron (2011) ob primerjavi dveh opredelitev vsevednega pripovedovalca ugotavlja enakost treh kriterijev, ki ga v teh opredelitvah določajo: »Neposreden uvid pripovedovalca v zavest likov (misli, čustva, »vsa ozadja«) ter časovna (preteklost, prihodnost, sedanost) in prostorska vseprisotnost (zgoraj oz. »nad celotnim dogajanjem«, zunaj, znotraj, »popoln pregled«).« Vsevedni pripovedovalec je torej časovno in prostorsko neomejen, ve pa tudi o vsem, kar se dogaja v liku in v njegovih mislih. Če je vsevedni pripovedovalec vsevedni, je personalizirani pripovedovalec nasprotno. Ta govori iz vidika zaznav posameznih oseb, postavljen je v posamezno zavest. Vidi, čuti in misli le, kar vidi, čuti in misli posamezni lik.

Genettova naratologija, katerih osnove je pred njim opisoval Todorov in ki se opira na tri kategorije, razloži, kako se različni stili pripovedovalca obnesejo v filmu. Kategorija

modusa, ki zajema pripovedne aspekte, se ukvarja z načinom, kako pripoved razporeja svoje podatke glede na spoznavne možnosti ene ali večih oseb, katere oziroma katerih gledišče si prisvaja, piše Genette (1972). V to kategorijo spada fokalizacija. Fokalizacija (ang. »point of view«), ponekod tudi gledišče, je termin, ki ga je uvedel Genette, da bi ločevali med fokalizacijo in pripovedovanjem. Zgodba je predstavljena skozi glas in skozi oči. Glas pripada pripovedovalcu, naj je aktualiziran kot neizražen pripovedni glas ali kot personaliziran lik pripovedovalca. Videno skozi oči pa pripada fokalizatorju, sprejemajočemu centru zavesti, če je to pripovedovalec, ali ne. »Fokalizacija ali žariščenje je posredovanje in hkrati »manipulacija« pripovednih informacij oziroma njihovo usmerjanje skozi oči«, Sosič (2014, str. 64).

Genette fokalizacijo loči na tri osnovne tipe in sicer na:

- *Ničelno*, to je naracija brez pripovednega gledišča neke osebe v dogajanju.
- *Notranjo*, ki je ali fiksna (nikoli ne zapustimo gledišča osebe) ali spremenljiva (kjer gledišče prehaja iz ene v drugo osebo) ali pluralna (kjer gre za menjavanje gledišč večih oseb).
- *Zunanjo* fokalizacijo ali prvoosebno pripoved, ki ne razkriva pripovedovalčevih misli, čustev ali drugih informacij in zato v gledalcu vzbuja občutek skrivnosti. To vrsto gledišča je populariziral detektivski film.

2.2.2 Filmska naracija in kognicija filmskega gledalca

Paul Auster (1988, po A. Zupan Sosič, 2013) pravi, da je dar pripovedovanja univerzalna človeška zmožnost, podobna jezikovni. Je prirojena »globlja struktura«, občutek za pripovedno in zgodbo, ki ga je moč razložiti s tako imenovano narativno percepcijo. V našem zaznavanju in opazovanju sveta je pripovedno tako pogosto prisotno, da predstavlja sestavni del naše percepcije. Je pravzaprav način našega opazovanja in razumevanja sveta, ki se virtualno gradi v tem, kar vidimo.

V psiholoških sferah zanimanje za pripoved in pripovedovanje sega v trideseta leta dvajsetega stoletja, ko je Frederick C. Bartlett pisal o pomnjenju, Bruner in Polkinghorne sta naracijo obudila v psihologijo v njeni literarni obliki, kognitivni psihologi pa so razvijali prve predstave o scenariju in shemi (B. Czarniawska, 2004).

Način dojemanja zgodb v filmu danes proučuje več strok. Poznamo filmsko naratologijo, psihonaratologijo, zadnja leta so v porastu raziskave iz področja kognitivne naratologije in filmske kognicije. Pri razlagi dojemanja zgodbe iz vidika filmskega gledalca se bom oprla na teorije konstruktivistične psihologije. Neoformalistični filmski teoretik David Bordwell (2012) zapiše, da bi vsaka teorija gledalčeve aktivnosti morala temeljiti na splošni teoriji percepcije in kognicije.

V 1960-ih je prevladujoča smer v psihologiji percepcije in kognicije postala *konstruktivistična teorija psihološke aktivnosti*, ki jo je v prejšnjem stoletju zasnoval nemški zdravnik in fizik Herman von Helmholtz. Bordwell (2012), ki se nanjo opira, opiše zaznavanje in mišljenje kot aktivna, k cilju usmerjena procesa. Ker so čutni dražljaj dvoumni in nepopolni, niso smožni samostojne zaznave predmeta. Organizem zato konstruira zaznavno presojo na podlagi nezavednih *sklepov*. Le ti so osrednji pojem konstruktivistične psihologije. Zaznava procesov poteka po dveh različnih kopitih: prvo je »od spodaj navzgor«, kot pri zaznavi barve (temelj so perceptivni podatki), drugo pa »od zgoraj navzdol«, kot pri prepoznavanju znanega obraza (organiziranje čutnih podatkov je določeno predvsem s pričakovanjem, ozadnim vedenjem, s procesom reševanja problemov in drugimi kognitivnimi operacijami). Pri obeh postopkih so perceptivne presoje o dražljajih (to so *sklepi*), pogosto izpeljane induktivno ali na podlagi premis, ki jih dajejo podatki, ali pa ponotranjenih pravil in prejšnje vednosti.

Ena pomembnejših ugotovitev konstruktivistične šole je, da ljudje v zvezi z zgodbo izvajamo določene operacije. Sklepamo in ugibamo o manjkajočem podatku v zgodbi, v sekvence skušamo urejati dogodke, ki si ne sledijo v kronološkem vrstnem redu ter anticipativno in retrospektivno iščemo vzročne povezave med dogodki.

Percepcija tako postane proces aktivnega preverjanja *hipotez*. Anticipativno iskanje vzročnih povezav se kaže v uokvirjanju bolj ali manj verjetnih pričakovanj o tem, kar je zunaj. Pri uokvirjanju in utrjevanju perceptivnih hipotez kognitivni procesi vračunavajo vse verjetnosti, ki so ocenjene v zvezi s situacijo in prejšnjo vednostjo. V kognitivnih aktivnostih naše postavljanje hipotez vodijo organizirani snopi vednosti, imenovani *sheme*. Shem je več vrst in igrajo pomembno vlogo pri razumevanju zgodbe. Sheme ustvarjajo hipoteze o tem, kar bomo videli v naslednjem trenutku.

Gledalec gradi fabulo na podlagi prototipskih shem (prepoznavnih tipov likov, dejanj, lokacij itn.), šablonskih shem (v glavnem »kànonske zgodbe«) in proceduralnih shem (iskanje primernih motivacij ter časovno–prostorskih in vzročnih odnosov).

Pri ogledu filma je gledalčev glavni kognitivni cilj izgraditi bolj ali manj razumljivo zgodbo. K filmu pristopa pripravljen, da uporabi sheme na podlagi konteksta in prejšnje izkušnje ter da zgodbi prisodi neko koherentnost. Na ožji ravni mora gledalec razumeti dialoge, odnose med liki, med kadri, na širši ravni pa preizkušati konsistentnost narativnih informacij. Enotnost išče tako, da testira vsak dogodek, prizor ali dejavnost lika, glede na pomen za dogajanje v filmu in ugotavlja, ali so narativne informacije podane in povezane na prepoznaven način.

Razne sheme (za dogodke, lokacijo, čas, vzrok in učinek) so tiste, ki v gledalcu pripovednega filma ustvarijo pomen. Te sheme Hastie (1981, v Bordwell 2012), deli na različne tipe, od katerih ima pri razumevanju pripovedi vsak svojo vlogo.

- *Prototipska shema* ali »centralna tendenca« je pri razumevanju pripovedi pomembna za identificiranje posameznih akterjev, ciljev, dejanj in lokacij (identifikacija posameznih členov razreda glede na postavljeno normo). Vsak film implicira posebno konfiguracijo shem. Te sheme bi v filmu Quentina Tarantina »Ubila bom Billa«, ustvarile prototipe, kot so na primer »okruten mož«, »maščevalna žena«, »samurajski meč« itd.
- *Šablonske sheme* vsebujejo prototipe, ki delujejo v širši strukturi, so sistemi razvrščanja. Iščejo pravo klasifikacijo podatkov in jih dodajajo, če kje manjkajo. Gledalci naj bi težili k predpostavljajanju neke osnovne sheme, narativne strukture, od katere pričakujejo razvrščanje dogodkov in njihovo povezovanje v celoto. Ta jim služi kot okvir za razumevanje, spominjanje in povzemanje pripovedi. Niz dogodkov v osnovni shemi poteka kronološko urejeno ob prisotnosti linearne vzročnosti.

Najsplošnejša šablonska struktura je »kànonski« format zgodbe, ki je sestavljen nekako takole: vpeljava prizorišča in likov – razgrnitev stanja stvari – zaplet dogajanja – posledični dogodki – izid – konec. Lahko bi ga zapisali tudi kot »prizorišče in liki – cilj – prizadevanja – izid – razrešitev.« Kànonski format zgodbe je zelo podoben formulam za gradnjo zapleta nekaterih teoretikov narativne konstrukcije, v naši nalogi omenjamo Fieldovo »strukturo treh dejanj«.

Kadar pripoved ne sledi omenjeni konstrukciji, lahko nastopijo motnje v razumevanju in spominjanju zgodbe. Glavni vidik sheme vzročnosti je usmeritev k cilju. Kadar cilj dogajanja ni znan, sta spomin in razumevanje zelo slaba in še slabša, če je cilj odkrit proti koncu. Zgodnje razkritje protagonistovega cilja močno prispeva k temu, da gledalec bolje zapolni vzročne in časovne povezave.

Iskanje podatkov in sklepanje se tudi ob najbolj predvidljivi pripovedi ravna po določenih pravilih. Ruski formalisti so jih poimenovali »motivacija«. Bordwell (2012) omenja štiri:

- *kompozicijsko motivacijo* – upravičevanje materiala glede na njegovo pomembnost za zgodbo
- *realistično motivacijo* – verjetnost poteka stvari v svetu; npr.: »To je tip človeka, ki bi tega bil zmožen.«

- *transtekstualno motivacijo* – čeprav ni vzročno nujno ali realistično vpeljana, je nekaj moč pričakovati; npr. pri žanrih – v grozljivki je pričakovati temne prizore, sence in prestrašene like.
- *umetniško motivacijo* – neki element je navzoč zgolj zaradi samega sebe, zaradi svoje privlačnosti, šokantnosti ali pa je nevtralen. Pritegne pozornost na oblike in material umetniškega dela.

V večini filmov te motivacije delujejo vzajemno, gledalec najpogosteje uporablja kompozicijsko in transtekstualno motivacijo, realistična običajno utrjuje že nastalo pričakovanje in je dopolnilni dejavnik, k umetniški motivaciji pa se gledalec zateče, kadar ne more uporabiti drugih.

2.2.3 Suspenz ali napetost

SSKJ definira:

napétost –i ž (ê) **1. stanje razvnetosti, vznemirjenosti:** napetost popušča, se stopnjuje; ekspr. napetost visi v zraku; ublažiti napetost; **2. stanje velike čustvene vznemirjenosti:** polišča se je napetost; njegov glas je izražal notranjo napetost; držati ljudi v napetosti / ustvarjalna napetost (napétost, b.d).

A. Sosič suspenz opiše kot zatopljenost, ki jo izvablja pripoved, dokler bralčeva provizorična sodba ni ovržena ali potrjena. Zatopljenost pri doživljanju pripovedi »pojasni suspenz kot učinek delovanja istoimenske pripovedne tehnike; suspenz je torej istočasno pripovedna tehnika in njen učinek, ki se kaže v napetosti in presenečenju. Suspenz s tem, ko zahteva prekinitve, *vrzeli* in odlašanja, gradi pripovedni ritem ...« (A. Sosič, 2017).

Ravno anticipacija, napetost oziroma predvidevanje prihodnjih dogodkov v zgodbi je glavni fokus hipotez, ki smo jih opisali v prejšnjem poglavju. Meir Sternberg (1978) razlaga, da podatki, zadržani v zgodbi, gledalca vzpodbujajo k vzpostavljanju raznih hipotez. Te se lahko nanašajo na preteklo dogajanje, to hipotezo imenuje *hipoteza radovednosti*, tiste, ki se nanašajo na prihodnje dogajanje pa *hipoteza suspenza*.

Vrzeli v dogodkih fabule definira Bordwell (2012) kot sižejsko izbiro predstavljenih dogodkov fabule, njihova kombinacija pa ustvari kompozicijo. Oblikovna skladnost med fabulo in sižejem je analitično najpomembnejša spremenljivka, ki meri, v kolikšni meri siže ustreza logični, časovni in prostorski naravi konstruirane fabule. *Vrzeli* v pripovedi kot taktika sižejske konstrukcije »spadajo med najočitnejše namige in pri gledalcu sprožijo ves proces oblikovanja shem in preverjanja hipotez« (Bordwell, 2012). *Vrzeli* so lahko *časovne* (npr. izpuščeni dogodki), *vzročne* (npr. gledalec ne ve, zakaj se je nekaj zgodilo) in *prostorske* (npr. neznani kraj dogajanja), lahko so *začasne* ali *trajne* (informacijska luknja

je zamašena hitro, pozno ali nikoli). Nekatere vrzeli ostajajo *nejasne* (npr. na začetku filma je glavni lik otrok, v naslednjem kadru je odrasel), nekatere so *pojasnjene*. V detektivskih filmih avtorji nalašč ustvarjajo *nejasne vrzeli*, jih *poudarjajo* ali *prikrivajo* in s tem ustvarjajo napetost ter ohranjajo gledalca radovednega in pozornega vse do razkritja manjkajoče informacije.

Predpostavljane hipoteze gledalca so lahko veljavne ali ne in nekatere ostanejo nepotrjene. »Pripovedi so sestavljene tako, da gledalčevo iskanje koherentnosti nagradijo, spremenijo, frustrirajo ali porazijo« (Bordwell, 2012, str. 67). Kot bitja smo ljudje biološko naravnani k pričakovanju spremembe in kadar neko dejanje naše hipoteze ne potrdi, smo dosti bolj pozorni na prihodnje dogajanje, čakajoč na potrditev ali prisilo spremembe hipoteze. Gledalčevo pričakovanje je moč preložiti, saj se filmska pripoved odvija v času. Konec in doseganje cilja sta zadržana z zapleti in stranpotmi, kar gledalca pritegne k gledanju in mu pomaga pri vživljanju v zgodbo. Že ruski formalisti so v začetku dvajsetega stoletja ugotovili, da je *zadrževanje* bistvo narativne strukture. Pudovkin in Eisenstein sta suspenz in presenečenje, ki sta pri filmskem ustvarjanju ključnega pomena, ustvarjala in preoblikovala tudi z montažnimi tehnikami.

Beseda suspenz se v praksi uporablja tudi za oznako določene vrste filmov. Tako Carroll (2003) piše o neprimerni klasifikaciji »suspense« filmov in pojasni, da »suspense« ni žanr. Razlaga, da se z besedo suspenz označuje vrsta filmov različnih žanrov, katerim so skupne udarne scene, ki skozi večji del naracije izzivajo občutke suspenza, zaključek, ki z naglo rastočim suspenzom razdraži gledalca, ali pa skozi celotno naracijo okoli enega, točno določenega vprašanja, enakomerno gradijo občutek suspenza.

3 SCENARIJ

Scenarij je osnova za izdelavo filma. Temelji na podlagi zgodbe, ki je zapisana po neki ideji. Ta je lahko povzeta po obstoječem delu (knjiga, novica v časopisu, biografija) ali pa nastane na podlagi ideje, ki prej še ni bila zapisana. Predhodna oblika scenarija je kratka pripoved, imenovana sinopsis. Scenarist se po njej orientira pri izdelavi scenarija. Sinopsis in scenarij po navadi napiše ista oseba, redko je pa ista oseba scenarist in hkrati režiser. Končna verzija scenarija, ki se imenuje snemalna knjiga in jo pripravi režiser (lahko skupaj s scenaristom), vsebuje še opise dogajanja in tehnična navodila, kot so na primer opombe o posnetkih, osvetlitvi, rezih in urejanju, snemalnih kotih in prehodih med prizori. Ker je v izdelavo filma vključenih veliko ljudi – od scenografa, kostumografa, igralcev, direktorjev fotografije, do lučkarjev, montažerjev in ostalih strokovnjakov – mora snemalna knjiga vsebovati čim več informacij, da je scenarij dobro razumljen. Ker je film vizualni medij, moramo vedeti, da s scenarijem ne pripovedujemo zgodbe, kot jo pripovedujemo v prozi, ampak svojo zgodbo skozi scenarij bralcu (oziroma gledalcu) kažemo. Ob nastajanju scenarija je nujno potrebno imeti v mislih, da zapisujemo to, kar želimo, da gledalec vidi in sliši.

3.1 Teorija filmske naracije

Ključno pri pripovedovanju, kot pišeta Gergen in Gergen (1986), je zmožnost konstruiranja zgodbe tako, da ta odseva povezanost in koherenco ter da vsebuje premikanje oziroma smer in gibanje skozi čas. Da pripoved deluje kot zaključena celota, mora vsebovati stanje osvojenega cilja. Nadalje mora med potekom izbirati takšne dogodke, ki omogočajo, da bo na koncu cilj moč doseči zlahka ali težka; ti dogodki pa morajo biti povezani z doseganjem cilja, saj v nasprotnem primeru zabrišejo smisel zgodbe. S to omejitvijo okvirja dogodkov se ustvarja koherentnost pripovedi. Ko se junak premika od enega k drugemu dogodku, se premika proti cilju ali proč od njega. S tem zgodbi dodamo še gibanje in smer. Zraven teh esencialnih elementov obstajajo tudi druge komponente, ki pripomorejo k boljši učinkovitosti. Prisotnost vzročnih povezav med posameznimi dogodki služi kot osnova za razumevanje zapleta in poteka zgodbe.

3.1.1 Struktura treh dejanj

Syd Field (2015) v svojem delu *Scenarij: Temelji scenarističnega pisanja* opiše scenarij kot zgodbo, povedano s slikami, dialogom in opisom dogajanja, ki je postavljena v okvir dramske strukture. Frensham (2010) pojasni, da pri pisanju scenarija upravljamo z dramatičnimi dogodki, ki premikajo zgodbo naprej, gradijo in strukturirajo čustveno izkustvo gledalcev ter se končajo v vrhuncu. Po Sydu Fieldu osnovno linearno strukturo scenarija delimo na tri dele — začetek, srednji del in zaključek oziroma na prvo, drugo in tretje dejanje. Tako dramsko strukturo je predstavil že Aristotel v *Poetiki*: zasnova, konfrontacija in resolucija (Aristotel, 2012). Film se glede na trajanje teh dejanj v veliki večini primerov razdeli po načelu $\frac{1}{4}$ prvi, $\frac{1}{2}$ drugi in $\frac{1}{4}$ tretji del, piše Field (2015). Pri celovečernem filmu, ki traja 120 minut, posamezni deli trajajo torej 30/60/30 minut. Vsaka scena, opis, besedilo, podrobnost, karakterizacija, ovira na poti ali vsak razrešen ali nerazrešen konflikt, morajo voditi zgodbo proti končnemu vrhuncu — le tako lahko maksimalno učinkujemo na gledalčeva čustva. Struktura treh dejanj Sieda Fielda seveda ni en in edini kalup za zgradbo scenarija, po kateri se naj ravna scenarist. Brez dvoma pa je ta kalup tisti, ki je skupen večini današnjih popularnih filmom oziroma filmov Hollywoodske produkcije in ustreza v prejšnjem poglavju (2.2.2.) omenjenemu kànonskemu formatu zgodbe.

Bolj podrobno bomo opisali strukturo prvega dejanja, strukturo ostalih dveh pa manj podrobno, saj vsa temeljijo na podobnem principu. Prvo dejanje je tisto, ki bralca scenarija (potencialnega kupca ali selektorja) prepriča v nadaljnje branje in gledalca v ogled filma, podrobnejša razlaga strukture prvega dela pa nam naslika princip razmišljanja, ki usmerja razvoj tudi drugega in tretjega prizora.

3.1.1.1 Prvi prizor

Prvi prizor vključuje vse sestavine, iz katerih sestoji zgodba. To so glavni liki, prizorišče (socialne in psihološke/okoljske »norme«), ton (duh zgodbe: realističen, mitski, anekdotni, fantastični, pravljичni, navihani ...), težave, napetost, ljubezenski interesi, časovno obdobje, potencialni časovni okvirji (znotraj katerih je treba kaj doseči/razrešiti) idr. Field (2015) pojasni, da je pri pisanju scenarija že na samem začetku treba bralca oziroma gledalca seznaniti s ključnimi informacijami: kdo je *glavni lik*, kaj je *dramska premisa* (o čem govori zgodba) in kakšna je *dramska situacija* (okolščine dogajanja). Prvo dejanje je torej namenjeno opisu in podajanju informacij.

Field (2015) piše, da je prvih deset strani prvega dejanja ključnih pri motiviranju bralca scenarija ali gledalca za nadaljnje spremljanje filma, saj zastavijo vse, kar sledi. Predlaga, da že na začetek filma postavimo prizor, ki služi kot *sprožilni dogodek*. Sprožilni dogodek je incident, dialog ali scena, ki z dramatičnim začetkom vpelje lik(e) v dogajanje in predstavlja prvo vizualno prezentacijo *ključnega dogodka*, ki je tema celotne zgodbe. S sprožilnim dogodkom nakažemo težavo, s katero se glavni lik sooča v filmu. Od tega trenutka naprej se lik do konca filma odloča v skladu z razrešitvijo te težave. Sprožilni dogodek mora delovati dramatično, a hkrati razumljivo, saj le tako najbolje ohrani gledalčevo pozornost.

Tudi Frensham (2010) omenja nekaj pripomočkov, ki pomagajo pri gledalcu vzbuditi zanimanje za zgodbo. Enega od teh poimenuje *kavelj*, ki je, podobno kot pri Fieldu, sredstvo, ki v gledalcu vzbudi zanimanje za lik ali zgodbo takoj na samem začetku in predstavlja neki dogodek ali situacijo, zaradi katere se lik znajde pred oviro.

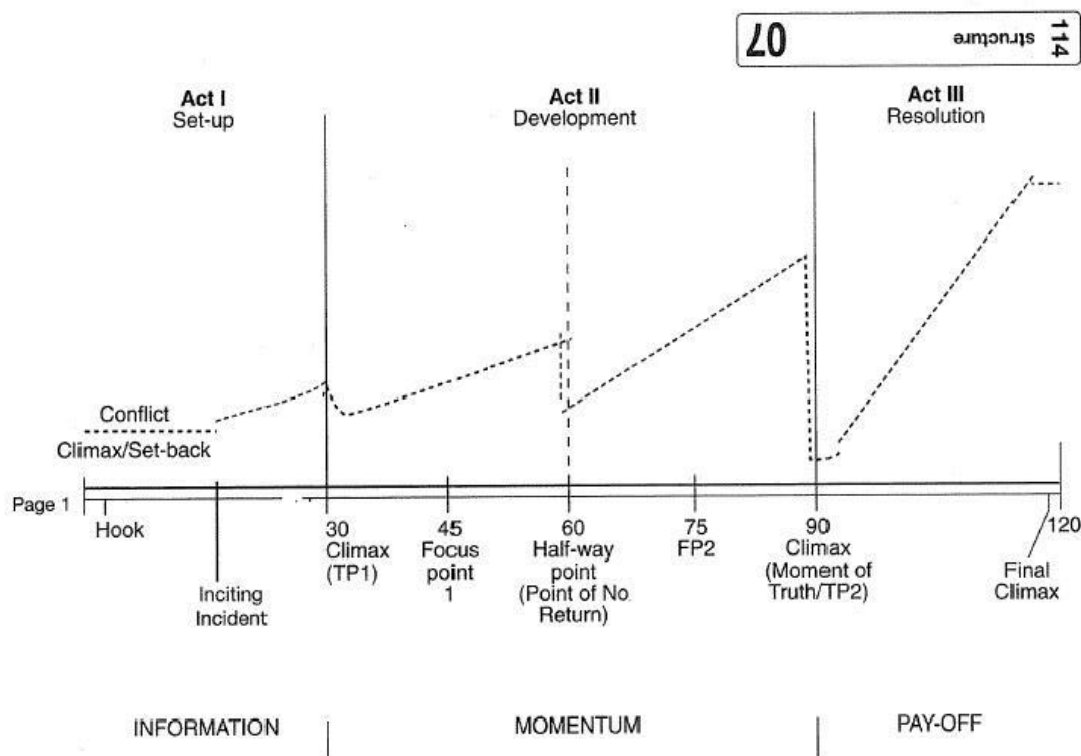
Po prvih straneh scenarija (ali minutah filma) je potrebno dodati ozadje okolja, v katerem živi junak, skozi njegova dejanja naslikati sistem vrednot in prepričanj ter zastaviti podzgodbe. Do polovice prvega dejanja (stran 15) je dobro, da gledalec razbere, kaj so prizorišče, tema in smer filma. S pomočjo teh informacij ve, na kaj se mora osredotočati med ogledom, brez njih pa se lahko izgubi in se začne dolgočasiti. Frensham (2010) za vpeljavo teme predlaga *ključni stavek*, ki ga izreče (po navadi) glavni junak. To je fraza ali preprost stavek, ki naj bi povzemal pisateljevo ali neko splošno vprašanje, ki se tiče zgodbe in predstavlja sam vzrok za ustvarjalčevo pisanje. Primer *ključnega stavka* je »Ponosna moraš biti, da si Grkinja!« iz filma *Moja obilna grška poroka* (2002). Stavek izreče ponosni Grk, oče glavne junakinje, ko svojo hčer odloži pred (grško) šolo. Hči (Toula) se nad njo zmrduje, saj njeni vrstniki večinoma obiskujejo druge šole. S tem stavkom scenarist vpelje glavno temo romantične komedije, ki skozi odraščanje glavne junakinje Toule prikazuje grško kulturo in običaje.

Pred koncem filma se lahko *ključni stavek* v podobni, a nekoliko spremenjeni obliki ponovi in s tem nakaže spremembo in pot, ki jo je lik v filmu opravil ter naznani bližanje konca. Uporaba tehnike ključnega stavka ni bistvena, pomaga pa gledalcu pri razumevanju konteksta zgodbe in pri umerjanju standardov in norm specifičnega filmskega sveta.

V drugi polovici prvega prizora se osredotočamo na *spodbujajoči incident* in na *vrh* oziroma na prvi zaplet. Osnovno gonilo zanimanja za zgodbo je zraven zgoraj opisanih sredstev tudi dinamika, ki je ključnega pomena in jo lahko dosežemo s konstantnim gibanjem lika. *Spodbujajoči incident* požene film v gibanje, ker prekine junakov normalni vsakdanjik. Incident pomeni manjšo oviro, ki skozi zgodbo preraste v težavo, s katero se je junak prisiljen soočiti in delati na razrešitvi - nanjo mora torej odreagirati. Četudi lik sprva v odgovor ne stori ničesar, je to še vedno reakcija, ki opiše junakove karakterne lastnosti. Incident v junaku sproži potrebo po ponovno vzpostavljenem redu, ki je prej vladal v njegovem življenju in od tukaj izhaja njegovo premikanje proti cilju – rešitvi. Ovira je lahko na primer neko novo spoznanje, ki obrne tok dogodkov tako, da se lik znajde v situaciji, ki mu predstavlja tveganje ali grožnjo. Kočljiva situacija prisili junaka k sprejemanju odločitev. Skozi način in izbiranje rešitev za težavo pokažemo njegovo obnašanje, s tem pa, kakšen človek je - torej je lik do konca prvega prizora deloma izgrajen, nakazana je njegova osebnost. Hkrati je v tem delu potrebno dograditi zastavljene podzgodbe iz prvega dela in vpeljati nove.

Od sprožilnega dogodka naprej, zgodba pelje proti prvemu vrhu oziroma prvi večji točki preobrata, ki se zgodi na koncu prvega dejanja. *Točka preobrata* iz vidika scenarija pomeni orodje, ki zgodbo »zagradi«, obrne in jo »katapultira« v drugo smer, razlaga Fresham (2010). Pravi, da točke preobrata potiskajo zgodbo v vrhunec, ki vodi v naslednji prizor. *Točka preobrata* ali *vrhunec* viša nivo dramatičnosti v filmu, saj predstavlja oviro, ki dela cilj težje dosegljiv. Podobno kot spodbujajoči incident je *vrhunec* dogodek, ki junaku zamaje tla, poveča verjetnost neuspeha in ga prisili v tveganje. Junakov trud, skrb in energija, ki jih je že ob spodbujajočem incidentu vložil za preboj do vrhunca (v drugem prizoru je vložek še večji) se na tej točki lahko izkažejo za brezpredmetne – junak ne ve, ali bo še večjo oviro lahko premostil, pojavijo se frustracija, strah, jeza, žalost ... Prva točka preobrata postavi na kocko še več, kot prvi incident in pokaže kolikšen je nivo predanosti junaka za razrešitev problema.

Še eno sredstvo za ustvarjanje napetosti v filmu je vpeljava časovnega okvirja, v katerem mora junak razrešiti problem, kot navajata Fresham (2010) in Field (2015). Tega lahko zastavimo na točki *spodbujajočega incidenta* ali pa ob prvem *vrhu*.



Slika 3.01: Struktura treh dejanj (povzeto po Frensham, 2010).

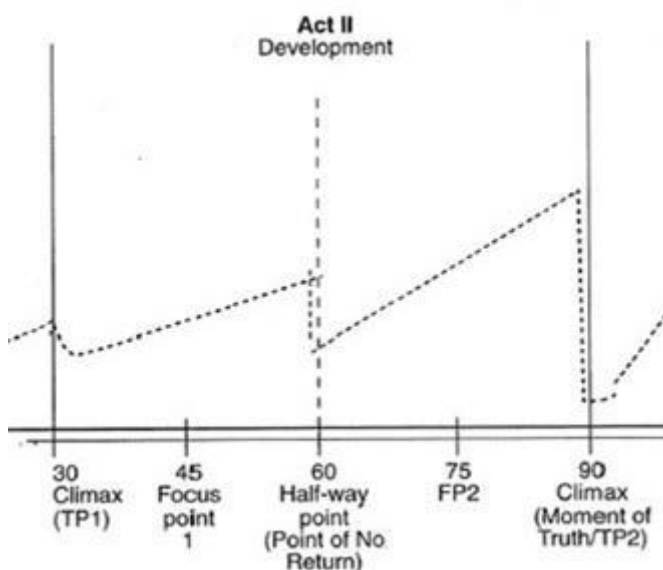
Glavni *točki preobrata* sta v strukturi treh dejanj zastavljeni na koncu prvega in na koncu drugega dejanja kot vrha, ki podpirata zgodbo in predstavljata njen temelj (TP1 in TP2 na sliki). Tudi sprožilni dogodek predstavlja točko preobrata – manjšo, pa vendarle pomembno. Ovire in kritične situacije povečajo oziroma spreminjajo protagonistovo motivacijo za razrešitev problema, ki ga zastavijo. Ti prizori v gledalcu vzbujajo občutke nemoči in empatičnosti, saj lahko le spremljajo, kaj se bo z likom zgodilo, hkrati pa jih začne zanimati nadaljevanje. Točke preobrata, v katere je vključen protagonist, niso neodvisne, ampak delujejo glede na njega. Vezane so na likov karakter - lik se na dogodek, ki predstavlja točko preobrata, odzove, ta pa se »obnaša« v skladu s protagonistovimi dejanji oziroma odločitvami o ukrepih, ciljih in načinih soočanja z nastalo težavo.

TP1 se zgodi na koncu prvega dejanja in to ravno takrat, ko je videti, kot da je zgodba končana in da je prva težava (ki se pojavi zaradi sprožilnega dogodka) razrešena ter da je življenje lika ponovno v ravnovesju. Točka preobrata na koncu prvega prizora predstavlja prvi vrh in najbolj dramatični dogodek prvega dejanja. Zgodbo obrne v novo smer, junaku predstavi še večjo težavo ali oviro, poveča tveganje in spremeni potek nadaljnega dogajanja, ki se začne razvijati v drugem dejanju oziroma prizoru. Točke preobrata v liku vzbudijo motivacijo za nadaljnje ukrepanje (ali neukrepanje), ta motivacija pa je zunanja. Protagonista vodi namreč želja po tem, da do konca zgodbe nekaj doseže. Nekaj, kar je izven njegove biti – nekaj mora pridobiti, nekoga premagati, zmagati. Zaradi tega morajo cilj in tok izbranih dejanj oziroma odločitev junaka biti trdni, močni in prikazani tako, da so gledalcu jasni –

vizualno razkriti in dostopni, četudi enako ne velja za protagonista. Takšen vrh(unec) ustvari dovolj energije, trenja in čustev, da gledalec z zanimanjem vstopi v drugi prizor.

3.1.1.2 Drugi prizor

Drugi prizor je najdaljši od treh, saj traja polovico filma. Razteza se čez strani 30–90 in je razdeljen na dva dela v polovični točki oziroma *točki brez povratka* (na sliki Half-way point). Prva in druga polovica drugega dejanja sta prav tako obe razdeljeni na polovico in sicer v dveh *fokusnih točkah* (FP1 in FP2). Vrhunec drugega prizora nastopi na koncu, okoli 90. strani. Ta vrh, drugo točko preobrata (TP2), Frensham (2010) imenuje *trenutek resnice*.



Slika 3.02: Struktura drugega dejanja (povzeto po Frensham, 2010).

Na začetku drugega prizora (in tretjega; po obeh vrhuncih (TP1 in TP2)) je potrebno gledalca pustiti nekaj »prostora«, da se umiri in lahko osmislidogodke. Protagonist se je srečal s prvo oviro, zastavil prve cilje in začel delovati proti njihovem uresničenju.

Na straneh **30–45** razvijamo podzgodbe, odnose in manjše zaplete. Na **45.** strani nastopi prva *točka fokusa*, druga nastopi okoli strani **75**. Njuni funkciji v zgodbi so zaostri dogajanje, opomniti gledalca na problem, potisniti zgodbo naprej in jo ohranjati na pravem tiru, lahko nakazujeta tudi na začetek likovih karaternih sprememb. Točki sta po navadi povezani – nekaj, kar je omenjeno, obljubljeno, nakazano, izpostavljeno v FP1, se po navadi v FP2 tudi zgodi, udejanji. Prva točka fokusa mora biti trenutek ali scena, fokusirana na samo zgodbo. Tako nas ohranja na pravem tiru (gledalca in pisca) in pomaga, da se ne izgubimo, s tem pa ohranja tudi pozornost.

Na straneh **45–60** protagonist nadaljuje z doseganjem cilja, ki si ga je zastavil na TP1 in ki se je zaostri na FP1. Ovire postajajo težje premagljive, lik pa postaja močnejši. Na tem delu

gradimo podlago za *točko brez povratka* (str. **60**), zato naj njegova pot na tem delu vodi naprej in navzgor (brez zapletov, korakov nazaj), proti dogodku, po katerem ne bodo mogli več odnehati ali se obrniti proč. *Točka brez povratka* po navadi nastopi na sredini scenarija (filma). Ta ni nujno dramatični zaplet, lahko je le točka, na kateri se znajde lik, ko *ponovno oceni situacijo*, v kateri se je znašel. Velikokrat se zgodi, da je na tem delu filma razkrito nekaj, česar lik ni vedel (lahko tudi ne gledalec), povezanega z zgodbo, podzgodbo ali drugimi liki. Na tej točki se lik *sprašuje, ali naj nadaljuje z doseganjem cilja ali naj preneha*. Na voljo za razrešitev težave je manj opcij, zato protagonist *izoblikuje bolj specifične cilje*, kar pa poveča njegovo motivacijo. Lik se mora tukaj predano, *nepreklicno zavezati doseganju svojega cilja*.

Strani **60–90** se odvijajo s fokusom na zastavljene specifične cilje. V tem delu se pokaže, kolikšno je tveganje, ki je nastalo ob odločitvi o nadaljevanju poti (izgube, odrekanje, možnost neuspeha), vzdušje se še bolj zaostri. Da se gledalec ne začne dolgočasiti, se filmarji večkrat odločijo v tem delu pokazati in razvijati katero od podzgodb ali dogajanje celo premakniti na drugo lokacijo. Na strani **75** se pojavi druga *točka fokusa*, ki opravi podobno, kot FP1. Hkrati razkrije, nadaljuje ali izpolni obljubljeni iz prve fokusne točke (FP1). Dodamo lahko novo pomembno sled ali informacijo, ki je ključna za doseganje cilja, glavna naloga FP2 pa je, da *postavi junaka na osebno preizkušnjo*. Če v FP1 nakazujemo na osebno spremembo lika, jo v FP2 pokažemo oziroma dokažemo – tako občinstvu, kot liku (zavedanje). V nekaterih filmih se da videti dramatično zastavljene fokusne točke, ki lik pripeljejo do tega, da se zlomi in da gledalec ne ve, ali bo protagonist preizkušnjo prestal ali ne. Tukaj se razkrije tudi likova prava (notranja) motivacija, za katero do sedaj nismo vedeli ali pa smo jo lahko le slutili. V filmu le-to prikažemo s poglobljenim pogovorom med osebama, monologom ali pripovedovanjem zgodbe, ki nakaže junakov pravi (notranji) razlog za sprejemanje odločitev o doseganju cilja. Strani **75 – 90** nosijo podobno vlogo, kot strani od **15** do **30**. Po FP2 gradimo zgodbo na zapletih, ki služijo kot podlaga za drugo *točko preobrata*, ki se nahaja na **85–90** minuti (strani). Postaviti morajo jasno in dobro integrirano podlago za drugi vrhunec, TP2 ali *trenutek resnice*, na tej točki pa se po navadi protagonistu zgodi nekaj, kar ga potisne v stanje obupa, stiske. To je najbolj kritična točka zgodbe, ki je predstavljena v filmu, saj se protagonist sooča z najtežjo oviro do sedaj, ki je ne more prebroditi. To mu da občutek poraza, zapuščenosti ali izolacije in mu da misliti, da je bila odločitev na TP1 bila napaka (zato *trenutek resnice*). Takrat protagonist izve novo informacijo ali najde neki predmet ali orodje, potrebno za premaganje zadnje ovire, najde notranjo moč za doseganje cilja in postavi namero, da ga doseže.

3.1.1.3 Tretji prizor

Tretje dejanje se razteza na zadnjih **30** straneh (**90–120**). Po TP2 ima protagonist (in gledalec) nekaj časa da si oddahne in zbere moči za zadnjo akcijo, do katere vodijo prav vsa dejanja in dogodki zadnjih tridesetih minut. Lik, spremenjen skozi zgodbo, po skorajšnjem

porazu, ima na tej točki dokončno izgrajen, jasen cilj. V tem dejanju je ritem dogajanja hitrejši, dogodki se vrstijo en za drugim in vodijo v zadnji vrhunec. Ta se zgodi tik pred koncem, ko se protagonist sooča z zadnjo, najtežjo oviro in jo (vidno) premaga (ali ne – pa zaradi neke ugotovitve o sebi, na primer, vseeno zmaga). Zadnji vrhunec predstavlja glavni in najmočnejši čustveni dogodek v filmu. Ker je to ključni dogodek za protagonista, mora ustvarjalec po vrhuncu ponovno pustiti nekaj časa, da lik zadiha in osmisli zadeve, potem pa gledalcu ponudi smiseln zaključek, ki lahko nakazuje na novo življenje, prihodnost, dogajanje po razrešitvi težave. V tem dejanju se morajo zgoditi: *močan vrhunec k zgodbi, razrešitev problema ali naloge in odnosov, grajenih skozi film ter zadovoljiv konec*. Zadnje minute filma so tiste, ki poleg prvih na gledalca pustijo največji vtis. Tema je integrirana v konec filma, v zadnjo akcijo, tukaj se le ta dokončno razkrije in zaokroži zgodbo. Gledalec mora po ogledu biti zadovoljen in čutiti, da je za ustvarjanje filma obstajal neki globlji vzrok.

3.2 Psihologija lika

Prav filmski lik je tisto, kar gledalca najbolj pritegne k zgodbi. Okoli njega se vrtil dogajanje in z njim se gledalec poistoveti. Ob ustvarjanju scenarija je zato izredno pomembno vedeti kaj je tisto, kar gledalca vzpodbudi, da ob ogledu filma začuti povezanost z liki, da z njimi sočustvuje ali do njih čuti odklon in tako ostane vpet v zgodbo.

3.2.1 Biografija

Preden se lotimo pisanja scenarija, moramo vedeti čim več podatkov o glavnemu in stranskih likih. Poznati moramo njihovo preteklost, četudi je zgodba postavljena v neki specifičen dogodek v sedanosti in za zgodbo samo ni pomembno, kaj se je z likom dogajalo pred desetletjem ali ko je bil otrok. R. Ballon (2005), Field (2015) in Hauge (2011) pišejo, da moramo poznati ozadje, da lahko ustvarimo lik, ki je konsistenten s svojimi prepričanji in ki se na dražljaje iz okolja odziva v skladu z osebnostjo, ki jo predstavljamo. Le tako gledalec liku verjame in se z njim poistoveti kot z realnim človekom.

R. Ballon (2005) v knjigi *Blueprint for Screenwriting* piše, da moramo, preden se lotimo scenarija, dodelati opis oziroma biografijo likov. Poznati in opisati moramo tri aspekte:

- *Fizični aspekt* zajema celotno zunanjo podobo. To so višina in teža, barva ter oblika las in oči, kože, način, kako se lik premika (kako si popravi lase, kako kihne, ...), kakšen je njegov splošni videz (suhljat, lep, razcapan) ... Te značilnosti določimo, ko poznamo likovo osebnost, saj se mora videz z njo ujemati.
- *Socialni aspekt* vključuje okolje in dejavnike, ki vplivajo na lik – to je socialni status, izobrazba, narodnost in religija, pozicija v službi, odnosi z družino, sodelavci, prijatelji. Vedeti je potrebno, ali se lik ukvarja s športom ali z umetnostjo, kako najraje preživi dopust, kaj dela v prostem času, kako se predstavlja v družbi in kako ga vidijo drugi itd.
- *Čustveni*, najpomembnejši *aspekt* odkrije človeka, ki se skriva za masko fizičnega in socialnega. Pogumen in boječ človek se bosta zelo različno odzvala v določeni stresni

situaciji in dokler ne poznamo likovih čustev, ne moremo vedeti niti, od kod izhaja motivacija za njegovo obnašanje. Treba je določiti, ali je lik boječ ali pogumen, ali je samozavesten ali negotov vase, kaj so njegove želje in cilji, kaj ga razburi, za kaj si prizadeva, koga in kaj ima rad, ali je introvertiran ali ekstrovertiran, je naiven ali previden, sumničav itd.

3.2.2 Motivacija

Naslednje, kar ob pisanju scenarija velja upoštevati, je motivacija lika. Motivacija je tista, ki človeka požene v gibanje, z njo lahko pojasnimo človeško obnašanje. »Motivacija je proces, ki zajema tako spodbujanje aktivnosti, kot njeno usmerjanje. Naše obnašanje usmerjajo številni motivi, tako fiziološki kot psihosocialni. Motivirano obnašanje izhaja iz neravnovesja (potreb) in je usmerjeno k objektom (ciljem), ki zadovoljujejo potrebe«, pišeta Musek in Pečjak (2001, str. 102). Motivacija lika pa po R. Ballon (2005) vodi lik skozi zgodbo, določa njegov pogled na svet in predstavlja temelj za čustveno rast in osebnostno preobrazbo, ki se zgodi z razrešitvijo težave v zgodbi. Filmski lik po navadi spoznamo v nevtralnem okolju, pred glavnim dogajanjem oziroma pred oviro, ki mu naenkrat zamaje običajno življenje in ga prisili v sprejemanje odločitev, potrebnih za razrešitev nastale težave. Da se zgodba gledalca dotakne in da nanj naredi vtis, mora lik doživeti spremembo. To je čustveno ali osebnostno spremembo, katere potek gledalec spremlja ob ogledu filma. Musek in Pečjak (2001) pišeta, da čustva zraven prilagoditvene funkcije nosijo tudi tri ostale in sicer usmerjevalno, spodbujevalno in obrambno funkcijo. Čustva usmerjajo posameznika proti objektom in situacijam (ali proč od njih), ter ga vzpodbudijo k delovanju. Lik, katerega motivacija za razrešitev problema ni jasna, deluje neresnično. Čeprav gledalec morda ne ve točno zakaj, bo takemu liku težka verjel in se z njim ne bo mogel povsem poistovetiti. Dejanja, odločitve, čustvene reakcije in besede lika morajo izhajati iz njegove notranje in zunanje motivacije za doseganje cilja oziroma razrešitve težave, ki ga je postavila v stresno situacijo. Locke in Latham (1990) sta postavila splošno sprejeto definicijo, ki pravi, da je cilj regulatorni mehanizem za spremljanje in ocenjevanje posameznikovega vedenja, obnašanja.

Dve pomembni vprašanji, na kateri moramo ob pisanju poznati odgovor, sta: »Česa si lik neizmerno želi?« in »Kaj spodbuja lik, da se ob vrhuncu spremeni?«

3.2.3 Strah, pomilovanje in katarza

Aristotel (2012) definira strah kot pričakovanje zlega in tesnobo zaradi predstave o bližajoči se nevarnosti. Avtor razlaga, da strah vsebuje element upanja na varnost in je zato povezan s ciljno usmerjenim delovanjem. Bližajočo se nevarnost in posledično strah lahko začuti lik v filmu in gledalec ob ogledu, ali pa strah čuti samo gledalec, če se lik nevarnosti ne zaveda. Dober film mora biti zasnovan tako, da v gledalcu vzbudi strah, čeprav sedi na varnem v dvorani. Če se lik gledalcu prikupi, se ta zanj boji in mu želi pomagati.

Hiltunen (2002) zapiše, da če gledalec nesrečno situacijo, v kateri se je lik znašel nezasluzeno, prepozna kot nekaj, kar bi se v prihodnosti lahko zgodilo njemu samemu ali

komu od njegovih bližnjih, potem začuti usmiljenje in lik pomiluje. Del usmiljenja je želja po prenehanju trpljenja tistega, ki ga pomilujemo in po navadi so to ljudje, za katere smo mnenja, da so dobri in moralni. Glavnega pomena pri vzbujanju čustev usmiljenja pri gledalcu je nazorno prikazano trpljenje ali notranji boj moralnega junaka, saj je moč čustev veliko večja, če je gledalec priča nesrečnim dogodkom, in ne le, da zanje izve posredno.

Usmiljenje vzbudi sočutje, ki ga v primeru filmskega gledalca povezujemo z empatijo oziroma z identifikacijo s filmskim likom. V dobrem filmu gledalec čuti, kar občuti filmski lik, in čuti tesnobo, ko ve, da se liku približuje nevarnost. Želi mu pomagati, a ker mu ne more, lahko le občuti napetost, ki je skupaj z identifikacijo en ključnih elementov zadrževanja pozornosti v filmu.

Ko gledalec sprejme filmsko pripoved, piše Ženko (2014), hkrati sprejme dve emocionalni vlogi, in sicer:

- ohranjanje fikcijske pripovedi v mislih (ta vzbuja čustva),
- ohranjanje konsistentnega zavedanja o neresničnosti pripovedi.

Po Hiltunenu (2002) ima gledalec, ki intenzivno doživlja napetost zaradi pričakovanja bližajoče se nevarnosti dejansko razširjene zenice, poveča se mu utrip – telesno stanje “boj-ali-beg” kot fiziološki odgovor. Ker se hkrati zaveda, da le gleda film, ne pride do fizične akcije (beg, skrivanje).

Strah in pomilovanje se do konca (dobre) drame stopnjujeta vse do vrha, ko se zgodi (srečni) konec. Čustveni vrhunec tragedije, ki pomeni razrešitev gledalca od občutkov strahu in pomilovanja, je katarza. Aristotel je katarzi pripisoval učinke telesnega in duhovnega očiščenja. Fiziološki odziv v telesu gledalca je ob razrešitvi težave hiter prehod iz napetega stanja “boj-ali-beg” v stanje umirjenosti, kar samo po sebi povzroči močan užitek, hkrati pa zadovoljujoče deluje zadoščenje pravici oziroma vzpostavitev moralnega ravnotežja. Intenzivneje, kot gledalec ob ogledu doživlja strah in večja, kot je krivica, ki se zgodi junaku, močnejša je katarza.

Gledalec se lažje čustveno zbliža tudi z nekom, ki deluje “človeški”. Zato je pomembno, da ob ustvarjanju lika scenarist misli tudi na to, da nihče ni popoln. Če ustvarja na primer pogumnega junaka, ki se bori proti zlu, mu lahko pripiše še nekaj »človeških« lastnosti, kot so pozabljivost, nerodnost, govorna napaka ali neka druga pomanjkljivost, da se bo gledalec z njim lažje identificiral in tako lažje sledil zgodbi. Dovolj je že, da junak enkrat v filmu brcne z nogo v vogal omare in zajechi, kar pa deluje tudi kot komični element.

4 FILMSKI KODI IN KONVENCIJE

Da koncepte lahko prevedemo v jezik in obratno, morajo obstajati kodi. Znaki, ki sestavljajo jezik, šele preko kodov dobijo pomen. Ti so družbeni konstrukt, ki se skozi čas spreminja, ljudje pa se jih skozi kulturo naučimo in jih ponotranjimo. Določeni kodi obstajajo tudi v filmski kulturi. Če želimo, da so pravilno razumljeni, moramo pri njihovi uporabi slediti

pravilom. Po Saussureju znaku pripada smisel le, če je del formalnega, splošnega in abstraktnega sistema. Znak hkrati deluje na ravneh dobesednega in prenesenega sporočila. Ima torej dobesedni, ter kulturni in družbeni pomen. V tem smislu pri znaku ločujemo med denotativnim in konotativnim pomenom (L. L. Pohorec, 2014). Ta sta pogojena družbeno (denotacija) in s prejemnikom sporočila (konotacija), tako da ju ni vedno lahko določiti, tudi nista nespremenljiva. Izraza se iz vidika filma nanašata na to, kar je snemano, in na to, kako je to snemano. Denotacija predstavlja torej predmet, h kateremu je obrnjen objektiv kamere, konotativni nivo pa pri snemanju tega predmeta predstavlja človeški element procesa, ki je izbira kadra, snemalnega kota, osvetlitve ... (G. Branston in Stafford, 2010).

Avtor, ki želi preko filma prenesti sporočilo z določenim učinkom, je ob ustvarjanju snemalne knjige primoran razmisliti, o čem govori zgodba v določenem trenutku, kakšna čustva takrat doživljajo liki in kakšen plan (kot, položaj kamere, postavitve mizanscene) bo glede na to izbral.

4.1 Kader in plan

Osnovni filmski znak ali element je kader. To je en neprekinjen posnetek, ki ga zajamemo s kamero ali neprekinjena podoba (znotraj montiranega filma). Kadre razvrščamo glede na to, koliko prostora zajema oziroma koliko človeške postave je v njem vidne. Klasifikacija in poimenovanje kadrov v planih se od šole do šole rahlo razlikujejo, v splošnem poznamo osnovnih šest, kot jih navaja Gianetti (2008). Dodajam ameriški plan, ki se v filmskem žargonu uporablja vse več tudi pri nas. Poznamo:

- *daljni plan ali total,*
- *splošni plan,*
- *srednji plan,*
- *ameriški plan,*
- *bližnji plan,*
- *veliki plan in*
- *zelo veliki plan ali detajl.*

Plani predstavljajo enega od načinov prezentacije snemanega. Od izbire postavitve kadra – kot tudi drugih spodaj opisanih konvencij – v določen plan je odvisno sporočilo, ki ga želi avtor prenesti. Kadriranje ali izbira plana kadra tako igra ključno vlogo pri pripovedovanju zgodbe, saj usmerja gledalčevo pozornost. S totalom zajamemo širšo okolico dogajanja, z njim na primer prikažemo epsko naravo ali pa gledalca spoznamo s prostorom, v katerem se tisti del zgodbe dogaja – umestitev. Srednji plan zajema celotno človeško figuro od glave do pet. Bližnji plan, ki predstavlja človeka od pasu navzgor, in ameriški plan (ki je vrsta bližnjega in predstavlja človeka od kolen navzgor) se uporablja pri snemanju ekspozicijskih prizorov, za spremljanje gibanja in dialoge. Giannetti (2008) znotraj bližnjega plana razloči

še različici “trojček” in “dvojček”, ki opisujeta število likov v kadru. Razen, če so druge osebe v ozadju, je kader z več kot s tremi liki že v splošnem planu. Veliki plan in detajl se osredotočata na neki predmet (ali na človekov obraz), ki zavzema skoraj ves prostor na platnu/ekranu, okolice ni skoraj nič. Po navadi se uporabljata za ustvarjanje občutka intimne, za poudarjanje čustev, ki se rišejo na igralčevem obrazu ali za podrobno usmerjanje gledalčeve pozornosti, saj povečajo snemani predmet. K sedmim planom kot osnovni spada še posnetek čez ramo, ki se po navadi uporablja pri pogovoru dveh oseb, od katerih eno vidimo v obraz, druga pa gledalcu kaže hrbet. Takemu posnetku po navadi sledi posnetek iz druge strani, ko vidimo drugega govorca v obraz in prvega ne. Imenuje se protikader ali kontraplan. Gianetti (prav tam) omeni še eno značilnost kadriranja – odprtost prostora v kadru. Ta simbolizira svobodo (prosto kadrirani kadri) ali ujetost (tesno kadrirani kadri) lika, glede na to, kako je razporejen znotraj teritorija kadra. Ujetost simbolizirata veliki in srednji plan, zato se ju pogosto uporablja v filmih o zaporih, nakazujeta lahko tudi duševno stisko igralca. Nasprotno pa prosto kadrirani kadri sporočajo duševno svobodo in mir.



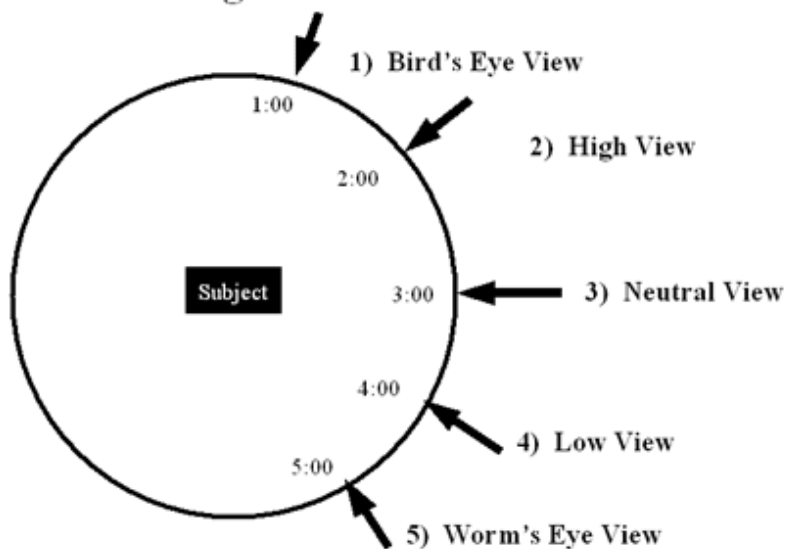
Slika 4.01: Snemalni plani

4.2 Snemalni kot ali rakurz

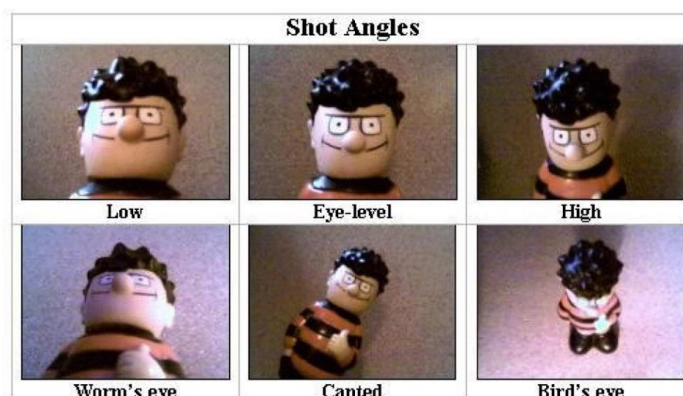
Naslednje, čemur režiser ali snemalec posveča pozornost, je en od parametrov kadriranja – snemalni kot. Avtor je z izbiro nevtralnega posnetka indiferenten do igralca, ko želi, da je gledalec predenj postavljen iz lastnega, subjektivnega pogleda in ne dodaja svojega podtona. Z zgornjim snemalnim kotom določa igralčevo majhnost, nespoštovanje ali ranljivost, ali pa ga prikazuje kot ogromnega, vsemogočnega, ko izbere nizek snemalni kot. Poševni snemalni kot deluje, kot da bodo elementi padli iz kadra in simbolizira nestabilnost ali kaotičnost, dinamiko. Lega kamere sliki zgolj doda čustveno obarvanost ali pa z ekstremnim kotom predstavlja glavni pomen prikazane podobe. Osnovnih snemalnih kotov je pet, kot navaja Gianetti (2008):

- ptičja perspektiva,
- zgornji snemalni kot,
- kamera v višini oči (nevtralni posnetek),
- spodnji snemalni kot in
- poševni snemalni kot.

Camera Angles



Slika 4.02: Vrste rakurza – postavitev kamere glede na snemani objekt (manjka poševni snemalni kot, takrat je kamera nagnjena glede na horizontalno in ne na vertikalno os)



<http://www.aber.ac.uk/media/Documents/short/gramtv.html>

Slika 4.03: Vrste rakurza – pogled kamere

4.3 Položaj kamere

Položaj kamere deluje kot regulator količine informacij, ki jih dobimo o čustvih igralca, ki se rišejo na njegovem obrazu. Ker se gledalec identificira z objektivom kamere, kot smo napisali v drugem poglavju, je od tega, koliko obraza ali postave je vidne, odvisen nivo čustvene vpletenosti gledalca. Od položaja kamere je odvisna tudi vrsta občutkov, ki se v tistem trenutku porajajo v gledalcu – čim več obraza vidi, tem močnejši je občutek intimnosti in obratno. Poznamo pet osnovnih položajev kamere glede na igralca, od katerega vsak nosi svoj psihološki podton, kot piše Gianetti (2008):

- *frontalni položaj*, ko je igralec ves obrnjen z obrazom proti kameri,
- *za četrtno obrnjena kamera*,
- *posnetek iz profila* (levega ali desnega),
- *za tri četrtine obrnjena kamera*,
- *posnetek izza hrbta*.

Obraz lika snemanega frontalno deluje izpovedno, ranljivo. Posnetek kamere, obrnjene za četrtno, ne nudi tolikšne mere čustvene vpletenosti, še vedno pa ponuja visoko stopnjo intimnosti. Prav zato je ta položaj kamere uporabljen najbolj pogosto. Posnetek iz profila v gledalcu vzbuja občutek opazovanja, saj se lik ne zaveda, da ga nekdo gleda in je zatopljen v svoje misli, še bolj zaseben pa je tričetrtinski obrat, ki kaže likovo nezanimanje za gledalca in sporoča asocialnost ali neprijetna čustva. Ko režiser želi v gledalcu vzbuditi zanimanje za igralčeva čustva, lahko uporabi posnetek izza hrbta, ko obraza sploh ni mogoče videti in predvideti, kaj liku roji po glavi. S tem prikrivajočim položajem kamere lahko režiser kaže tudi na odtujenost lika od sveta ali sporoča skrivnostnost. Položaj kamere se navezuje tudi na teritorialni prostor in distančne vzorce, ki jih opisujemo kasneje.

Kamera je lahko statična ali pa se giba. Pudovkin (1954) omenja panoramske posnetke, premike naprej in nazaj, levo in desno. Giannetti (2008) piše o premikih kamere z vozičkom, »dolly«, ki po tirnicah potuje tako, da premik slike poteka zelo gladko. Poznamo posnetke z žerjavom, »crane«, ki služi posnetkom iz višine, zadnja leta pa so vse bolj v uporabi tudi posnetki s kamero, pritrjeno na miniaturni helikopter »dron«, s katerim lahko ustvarjalec zajame širok posnetek iz ptičje perspektive. Kamera lahko z gibanjem razkazuje, ko nam s panoramskim posnetkom kaže pokrajino, razkriva, ko s premikom naprej sledi liku, ali pa prikriva, ko se s pomikom v levo skrije za element mizanscene in poskrbi, da gledalec ne vidi več dogajanja. Nielsen (2007) v svojem pregledu del, ki proučujejo gibanje kamere, pojasni, zakaj bi se več pozornosti moralo posvečati tudi temu. Najpomembnejši razlog za študij gibanja kamere po njegovem mnenju tiči v tem, da ima ravno to (gibanje kamere) močan vpliv na sam videz filma in na izkustvo filmskega gledalca ter njegov način vključenosti v zgodbo.

4.4 Mizanscena

Izraz *mise en scène* izvira iz francoščine in pomeni »razporeditev vseh vizualnih elementov gledališke predstave znotraj nekega igralnega območja – odra.« (Giannetti, str. 50).

Izraz mizanscena v filmskem kontekstu zaobjema vse vizualne elemente na platnu ali ekranu. Ta predstavljata okvir slike, ki jo vidimo, je osnova kompozicije. Za razliko od slike, katere okvir je slikarsko platno, je filmska mizanscena "tekoča koreografija vizualnih elementov, ki so nenehno v gibanju", (Ženko, 2014). Poznamo različne formate filmske slike, namenjene predvajanju v kinematografih, na televiziji ali pa na primer na spletnih portalih. Format slike se za posamezni film ne spreminja – je enoten.

4.4.1 Filmski okvir in kompozicija

Okvir je ograda, s katero režiser opravlja selekcijo med tem, kar bo gledalec videl in tem, kar ne bo – izloča nepomembne elemente mizanscene ter omejuje in izbira tiste, ki jih želi pokazati. Režiser s tem vodi pozornost gledalca, ampak z okvirjem hkrati tudi poenoti in uredi snemano gradivo. Postavitev, ujeta v kadru, ima glede na pozicijo znotraj okvirja tudi simboličen pomen, ki na podzavestni oziroma na konotativni ravni pri gledalcu doseže določene psihološke učinke. Sporočilnost postavitve predmeta (ali igralca) znotraj kadra deluje glede na del okvirja, v katerem se nahaja. Gianetti (2008) okvir loči po delih:

- *Sredina*: prevladujoči vizualni elementi so po navadi (tudi pri fotografskih in slikarskih kompozicijah) postavljeni v sredino okvirja. Predstavlja središče zanimanja in človek večinoma najprej pogleda prav tja, zato ta predstavlja normo. Je najmanj vsiljiv način kadriranja, ki se po navadi uporablja, ko je filmska snov zanimiva, dinamična (dialogi, ekspozicijski kadri).
- *Zgornji del*: za človeka ali predmete, ki so postavljeni blizu zgornjega roba kadra deluje, da imajo popolni pregled nad vizualnimi elementi pod sabo, zato se taka postavitev po navadi uporablja ali za prikazovanje oblasti, moči in ambicije. Antagonist v istem delu kadra deluje nevarno in grozeče. Oboje velja pod pogojem, da so ostali predmeti ali liki, ki so vidni zraven osrednjega, manjši ali podobno veliki. V nekaterih primerih, kot je bližnji kader lika, okvir ne nosi simboličnega pomena, saj je naravno, da se njegova glava nahaja v zgornjem delu.
- *Spodnji del*: videti je, da bodo liki ali predmeti, postavljeni ob spodnji rob okvirja, padli iz kadra. Spodnji del predstavlja nasprotje od zgornjega, torej nakazuje na nemoč in ranljivost in s tem simbolizira nevarnost. Če je v kontrastu s predmeti v spodnjem delu postavljen dominantni predmet v zgornji del kadra, pa deluje, kot da so mu le-ti podrejeni, podložni.
- *Levi in desni rob*: ta dela sta najbolj oddaljena od sredine, zato nakazujeta na nepomembnost. Liki in predmeti so postavljeni skorajda izven okvirja ali pa so postavljeni v temo. Režiser, ki elemente pozicionira v ta dela okvirja, lahko s tem doseže anonimnost ali neopaženost lika, hkrati jih pa lahko uporabi za vzbujanje občutkov misterioznosti in nepoznanega.

Kompozicija pomeni razporeditev likov, barv, črt in tekstur znotraj okvirja. Po večini je v filmu (sploh klasičnem), tako kot pri slikanju in fotografiji, razporeditev elementov v harmoniji oziroma v ravnovesju. Glede na dramski kontekst je kompozicija v kadru večinoma prirejena tako, da ustreza prenosu sporočila na psihološki ravni, zato ni nujno, da je prav vedno uravnovešena. Včasih lahko ustvarjalec nalašč prezre pravila klasične kompozicije in s podiranjem ravnovesja ustvari psihološki podton v kadru, ki kaže določeno (neuravnovešeno) stanje snemanega igralca.

Človek vedno skuša urediti to, kar vidi in sliši, v smiselno celoto. Oko je zmožno hkrati zaznati več elementov kompozicije, pogled pa usmeri najprej proti tistemu, ki pritegne največ pozornosti, potem naslednjemu in tako naprej. Element ali del kadra, ki zaradi privlačnega kontrasta na platnu pritegne največ pozornosti, filmski ustvarjalci imenujejo *dominantna* ali *dominantni kontrast*. Giannetti (2008) zapiše, da stvar ali del kadra, za katerega filmarji želijo, da mu gledalec nameni pozornost, bolj osvetlijo v nasprotju z drugimi elementi, ga naredijo dominantnega zaradi izstopajoče drugačne barve, ali pa ga na primer osamijo od drugih. Bordwell (2012) pa med drugim zapiše o teksturi: »Bolj, kot je tekstura površine groba ali zgoščena, bolj sili v ospredje; bolj gladke in manj zgoščene površine so po navadi videti bolj oddaljene.« In o barvi: »Svetlejše, toplejše in bolj intenzivne barve se po navadi zdijo bližje od temnejših, hladnejših in manj nasičenih barv.« Tudi nevidne črte, ki jih ustvarijo kompozicije likov ali posneti elementi na platnu, subtilno sporočajo informacijo o odnosih, čustvih in dodajajo psihološki podton.

Glede na kontekst je mogoče tudi, da je manjši element, ki ni vizualno najbolj izpostavljen, dominantna, ker je izrednega pomena (iskani predmet, pištola itd.). Z gibanjem lahko neizkušeni režiserji vodijo gledalčevo pozornost – človek samodejno pogleda tja, kjer se nekaj premika. Če so ostali elementi v kadru negibni, je element, ki je v gibanju skoraj vedno dominantni kontrast.

Naslednje, kar oko pogleda so *drugotni kontrasti*, ki delujejo kot protiutež dominantni. Pri ustvarjanju kompozicij se avtorji poslužujejo tehnik razporejanja elementov v različne oblike znotraj kadra ali namerno ustvarjajo neravnovesja v kompoziciji in s tem dosežejo določene psihološke učinke. Preveč elementov v kadru, ki si jih gledalec nima časa dobro ogledati in jih osmisliti, lahko deluje kaotično, kar je primerno za prizore, v katerih vladajo kaos, panika in zmeda. Isto velja za neuravnotežene in nestabilne slike, ki so primerne tudi za nakazovanje slabega duševnega stanja posameznika.

Kader se lahko uravnoteži tudi tako, da se kot protiutež dominantni v nasprotni del platna postavi tako imenovana "utež". Ti elementi so pri klasični kompoziciji postavljeni enakomerno, tako, da gledalec po pregledu celotne slike dobi občutek ravnotežja. Hkrati pri kompoziciji obstajajo tudi notranje uteži – leva stran je težja od desne, saj slike gledamo od leve proti desni, zgornji del je težji od spodnjega in osamelni elementi imajo po navadi enako težo kot skupina njih na drugi strani.

4.4.2 Teritorialni prostor in distančni vzorci

Pri izbiri kadra mora režiser upoštevati prostor, ki ga določi z izbiro oddaljenosti kamere (oziroma gledalca, ki se z njo enači) od igralca in razporeditev igralcev v prostoru znotraj kadra. Ob upoštevanju planov, okvirja in kompozicije pri postavitvi igralcev govorimo tudi o teritorialnem prostoru in o distančnih vzorcih.

Sack (1986) teritorialnost pri človeku opredeli kot človeško strategijo učinkovanja, vplivanja in nadzora. Raje kot z biološkega vidika na teritorialnost gleda kot na nekaj, kar je sociološko in geografsko zakoreninjeno v nas. Gre za to, kdo učinkuje in vpliva na koga, v geografskem kontekstu pa za lokacijo, prostor in čas. Ljudje si prilajamo prostor okoli sebe – od osebnega prostora, do večjih teritorijev, ki kažejo prostorsko hierarhijo moči.

V kontekstu filma je prostor eno glavnih sredstev sporočanja, piše Giannetti (2008). Razporeditev igralcev po prostoru razkriva informacije o njihovih družbenih in psiholoških razmerjih, dominantnejši ljudje si po navadi izborijo več prostora. Avtoritarni liki načeloma zavzemajo večji teritorialni prostor, ampak prevlado v filmu na prvem mestu določa kontekst. Pri filmu torej velja upoštevati dramski kontekst in pomembnost glavnih likov in ne samo kontekst realnosti. Več prostora bi v resnici zavzemal pomemben veljak, če pa je ta v filmu stranski lik, njegov obubožani delavec pa protagonist, bo ta tisti z večjim teritorialnim prostorom.

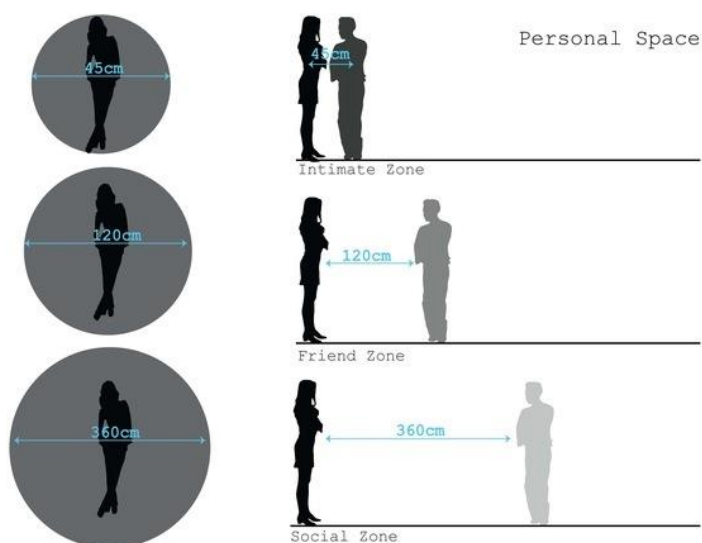
Teritorialni prostor lahko razmejujemo tudi s *tesnim* ali *prostim kadriranjem*, ki z izbiro plana nakazujejo na simbolično ujetost in povzročajo prostorsko napetost ali pa nakazujejo svobodo.

Proksemika proučuje odnose med osebki, postavljenimi v prostor, ki so definirani glede na bližino dveh oseb (ali organizmov). Ljudje se pri srečevanju z drugimi, tako doma kot na javnih površinah, držimo kulturno pogojenih navad glede ohranjanje razdalje med sabo in ostalimi. Pomemben dejavnik pri ravnanju po vzorcih je seveda družbeni kontekst, večina ljudi se jim prilagaja nagonsko. Poznamo štiri glavne *distančne vzroce*, ki so skupni glede na kulturne in zunanje (podnebje, svetloba, hrup) vplive:

- *intimna*, ki velja od stika s kožo do 45 cm razdalje; med posamezniki, ki so si zelo blizu (družinski krog, partnerji, starš–otrok), izraža ljubezen, nežnost, tolažbo, zaupnost
- *osebna*, ki velja na razdalji od 45cm do 120 cm; med družinskimi člani, prijatelji, znanci in ohranja zasebnost med posamezniki, ki so si še vedno na doseg roke
- *družbena*, ki meri od 1,2 do 3,5 m; posamezniki na neutesnjenih javnih prostorih, družabnih srečanjih, sporoča formalni prijateljski odnos, ohranjanje te razdalje se smatra za vljudno, če so v prostoru tri osebe (manj je nevljudno do tretjega)
- *javna* med *razdalja*, od 3,5 m do 7,5 m ali več; med posamezniki na večjih površinah, kaže na odmaknjen in formalen odnos

Edward Hall, ki proučuje proksemiko, razdeli vsako izmed štirih opisanih kategorij distančnih vzorcev na dve podkategoriji, in sicer na bližnjo in daljnjo

intimno/osebno/družbeno/socialno razdaljo, znotraj podanih meja. Po Hallu (1959) se glede na razdaljo, na kateri se nahajata govoreči osebi, pojavijo spremembe glasu. Glede na osem podkategorij distančnih vzorcev opiše, s koliko jakostjo se po navadi glede na razdaljo, ki je med njimi, sporazumevajo ljudje. Človeka, ki sta na *bližnji intimni razdalji* (to je pribl. 7–15 cm), pridušeno šepetata, kot da govorita o storgo zaupni skrivnosti; na *daljnji intimni razdalji* (tj. pribl. 15–45 cm) je šepet slišen in strogo zaupen; na *bližnji osebni razdalji* je govor nežen v notranjih prostorih in normalne jakosti v zunanjih prostorih, a še vedno zaupen, in tako naprej.



Slika 4.03: Distančni vzorci

Gianetti (2008, str. 89) povzame, kako se distančni vzroci obnašajo pri kadriranju: »Vsak distančni vzorec ima svoj približni filmski ekvivalent. Intimne razdalje lahko na primer enačimo z velikim planom in zelo velikim planom. Približek osebne razdalje je bližnji plan. Družbene razdalje ustrezajo srednjemu planu in splošnemu planu, javne pa so nekje med splošnim in daljnjim planom.«

5 MONTAŽA

Prvi filmi so bili kratki in so predstavljali neki dogodek z enim samim kadrom oziroma posnetkom. Pripovedni film se je razvil ravno z uporabo prvih stilov montaže, ko so ustvarjalci z rezanjem filmskega traku začeli spajati kadre in prizore, da so skrajšali filmski čas. Takrat je izraz montaža pomenil zgolj surovi tehnični vidik, primerna je definicija Čučkova (2007, str. 4): »Montaža je s tehničnega vidika večšina združevanja dveh ločenih kosov traku in se nanaša na povezovanje najmanj dveh kadrov.« Po tem so v dokaj kratkem času ustvarjalci montažo začeli uporabljati v namene pripovedovanja. Bordwell in K. Thompson (2001) pišeta, da se je v začetku dvajsetega stoletja kot osnovni slog tehnične montaže v pripovednem filmu uveljavila *kontinuirana montaža*, ki je v uporabi še danes. Kmalu za tem je David Wark Griffith, ameriški režiser in tako imenovani »oče klasičnega

filma« s filmom *Birth of a nation* (Rojstvo naroda) (1915) populariziral obstoječe in razvil nove snemalne in montažne tehnike. Rojstvo naroda predstavlja tehnični mejnik v filmu in se uvršča med prve filmske klasike, piše Carroll (2003). *Klasična montaža*, ki povzema Griffithovo delo, se je razvila ravno z njegovim ustvarjanjem, ko je prvotne elemente montaže oblikoval v subtilen jezik in jih iz nivoja atrakcije ponesel na nivo umetnosti, piše Gianetti (2008). Razvoj klasične montaže je fizične razloge rezov traku opremil z zavedanjem o psihološkem učinku montaže na gledalca. Na tej točki razvoja filma v ustvarjalni proces vstopi pomen dramatičnosti in napetosti, avtorji začnejo o filmu razmišljati širše, pojavi se čustveni in psihološki aspekt, kasneje še kognicija filmskega gledalca.

Klasična montaža izbiro planov uporablja v skladu z vsebino in z njimi ustvarja psihološke podtone. Pozornost gledalca vodi tako, da dogajanje razdeli na fragmente in uporablja izmenjavo bližnjih in daljnjih planov, čustva igralca pa pokaže z detajli, namesto da mora ta – Bordwell (2012) se tukaj nanaša na Eisensteinove zgodnje poskuse ohranjanja gledališke dramatičnosti v filmih – kriliti z rokami in kričati. Kontinuum prostora in časa spremeni tako, da s širjenjem ali ožanjem zornega kota, povdarjanjem elementov in utrjevanjem in kontrastiranjem okvirjev, povezuje misli, vsebovane v povezavah med kadri in mu tako doda subjektivnost. V klasični montaži rez ne pomeni nujno ločenost v prostoru in času, ampak lahko predstavlja več psihološko povezanih kadrov. Igra se s sestavljanjem kadrov, kot v tem namišljenem prizoru:

- *osnovni kader* ali *kader sekvenca* pokaže skupino študentov v splošnem planu, ki se učijo v knjižnici, približa se jim knjižničarka
- *veliki plan* pokaže knjižničarko, ki stopi do mize, za katero sedijo
- *dvojček* pokaže dolgolasa študenta, ki dvigneta glavo v pričakovanju nagovora
- *odzivni kader* pokaže knjižničarko, ki vpraša študente, ali bi jih motilo, da prezrači prostor
- dvojček pokaže dolgolasa študenta, ki pogledata proti kolegom
- *protikader* pokaže kratkolasa študenta, ki sedita nasproti dolgolasih, ko odgovorita knjižničarki

Brez novih večšin bi prizor bil posnet v enem samem, splošnem planu, kar bi delovalo sila nezanimivo in nedramatično. Z dodanim detajlom knjižničarkinega obraza lahko prikažemo, v kakšnem čustvenem stanju je (se nasmiha, ker ji je nerodno, ali pa stiska zobe, ker je jezna). Če pa ustvarjalec želi poudariti nepomembnost dogodka, ker je za film pomembno prav to (da je dogodek nepomemben; v filmu namreč naj ne bi prikazovali nečesa, kar ni pomembno za film), pa lahko prizor posname prav na tak, »nezanimiv« način. S takim prikazom dogajanja je v gledalcu mogoče vzbuditi dolgčas, ki ga čuti lik v filmu.

Klasični filmski ustvarjalci niso želeli, da bi montaža sama pritegnila preveč pozornosti nase, zato so razvili več konvencij povezovanja kadrov. Nekatero tehnike so:

- *spoj s pogledom*, ki povzroči predvidevanje prostorskega odnosa med elementi
- *spoj na ravni dejanja*, pri katerem rez prikrije oz. »omehča« neko gibanje
- *konsistentno gibanje* ali *pravilo 180°*, ki z ohranitvijo istega ozadja poskrbi za konsistentnost mizanscene
- *montažni tempo*, s katerim ustvarjalec v gledalcu vzbuja občutke napetosti (ali ohranja umirjenost)
- *vzporedna montaža*, ki deifnira prehajanje kadrov iz prvega prizora k drugim na drugi lokaciji in se pogosto uporablja pri scenah pregona
- *križna montaža*, ki dva ali več prizorov poveže tako, da dogajanje deluje kot hkratno
- *prekrivajoča montaža*, ki dva kadra poveže tako, da ponovi dogajanje iz prejšnjega in s tem podaljša filmski čas
- *eliptična montaža*, ki nepomembne dele dogodka izpusti
- *kontinuirana montaža*

Konsistentnost gibanja ali *pravilo 180°* je eno izmed prvih in glavnih pravil, ki ga učijo na vseh filmskih delavnicah. Gledalcu pomaga, da se ne zmede v filmskem prostoru, ker ohrani vse točke opazovanja na isti strani osi dogajanja in skladnost podatkov o prostoru skozi celo montirano sekvenco. Filmar se bo med ogledom spraševal o dovršenosti ureditve prostora v scenah in skladnosti igralčeve pozicije od kadra do kadra, saj se te po navadi precej spreminjajo, česar pa »naivni gledalec« ne opazi kar tako. Taka »goljufiva« montaža, kot jo označi Bordwell (2012), sicer ne spreminja veliko več kot zgolj nepomembne podrobnosti, ampak ravno s tem potrjuje, da *hipoteze*² favorizirajo prepoznavo objektov in da delovanje gledalčevega kognitivnega procesa poteka »od zgoraj navzdol«³. Filmski namigi na objekte in njihov položaj v prostoru se hitreje prilegajo vzorcu vzročnega sklepanja kot natančna meritev razdalij med elementi v določenem filmskem svetu. »Gledalec konstruira prostor v kadru na podlagi predvidevanja in spomina, pri tem pa si najraje pomaga s shemami vzroka in učinka ter ustvarja »kognitivni zemljevid« pomembnega terena«, Bordwell (2012) zapiše o filmskem prostoru v montaži.

Prekrivajoča in eliptična montaža sta primera tehnike, ki spodbujata gledalca, da sam osmišlja pomen dogajanja, zapišeta Bordwell in K. Thompson (2001, str. 112).

Kontinuirana montaža se uporablja pri krajšanju časa dogajanja na primeren filmski čas. Material preoblikuje s povzemanjem ključnih elementov nekega dogodka tako, da elemente zgosti in hkrati ohrani gladek in razumljiv potek. Da gledalec videno dojema kot zaporedne

kronološke dogodke znotraj prizora, mora taka montaža delovati na vzročno-posledični zvezi in ne sme vsebovati begajočih prekinitev, kot je na primer sprememba smeri gibanja.

Misli v filmu je možno razvijati tudi tematsko, namesto kronološko. Po šestdesetih letih so prišle v bolj pogosto uporabo tudi *flashback* (retrospekcija) in *flashforward* sekvence (obojne so vrsta časovnega in prostorskega *preliva*), ki prikazujejo dogajanje v preteklosti in v prihodnosti. S tema tehnikama lahko ustvarjalec prikaže likov miselni proces, njegove sanje, dogodek, ki se je že zgodil ali sceno, ki si jo v glavi zamišlja lik o svoji prihodnosti. Po navadi so te sekvence črno-bele, zamegljene ali pa jih od ostalega dogajanja ločujejo opazni rezi (napr. *zatemnitev* in *odtemnitev*) in drugačna glasba/zvok.

Malo po Griffithu ali skoraj vzporedno z njim se je v dvajsetih letih, večinoma po njegovih postavkah, na ruskih in sovjetskih tleh razvijala šola Sovjetskega montažnega gibanja. Griffith je bil tisti, ki je vpeljal uporabo montaže kot sredstvo za dramatični in zanimiv prikaz filmske zgodbe, teoretiki sovjetskega montažnega gibanja pa so montažo povzdignili v prvo teorijo filma. Lev Vladimirovič Kulešov, začetnik in najstarejši režiser šole montažnega gibanja, je navdahnjen s Pavlovimi psihološkimi eksperimenti pogojevanja (Giannetti, 2008) sam preizkusil, kako filmski gledalec asociira različne jukstapozicije kadrov. Ugotovil je, da pri združevanju istega kadra, ki je prikazoval nevtralen obraz igralca, s tremi drugimi različnimi kadri (ki so prikazovali krožnik juhe, deklico v krsti in lepo žensko), gledalec ustvari mnenje o občutkih tega lika v skladu z asociacijo na jukstapozicioniran kader. Gledalcem se je za isti obraz igralca ob krožniku juhe zdelo, da izraža lakoto, ob krsti žalost in ob ženski poželenje. Kulešov je iz rezultatov sklepal, da je ravno montaža bistvo filma, saj pomen videnemu na platnu pripisuje gledalec in ne vrhunska igra igralca ali kaj drugega (sosledje videnega pa določa ravno montaža) (Bordwell in K. Thompson, 2001). Ta znani preizkus se danes imenuje Kulešev efekt.

Kuleševi znani nasledniki in kolegi, Vsevolod Pudovkin, Sergei Eisenstein in Dziga Vertov (psevdonim Denisa Kaufmana), so nadaljevali z razvojem teorije montažnega gibanja. Pod takratnim pridihom konstruktivizma so iskali načine praktične in družbenokoristne uporabe umetniškega izražanja. Vertov je čas posvetil dokumentarnemu filmu, za katerega je menil, da je najustreznejši in da s to obliko filmskega izražanja lahko »vpliva na dejansko evolucijsko razvojno pot človeka« (Š. Cizel, 2015). O montaži je dejal, da mora režiser: »preračunati razlike med posnetki: razlike med svetlimi in temnimi toni, hitrim in počasnim gibanjem itn. – te razlike ali »intervali« so jedro filmskega učinka na gledalca« (Bordwell in K. Thompson, 2001, str. 109).

Pudovkin je zagovarjal, da mora vsak kader povedati nekaj novega in pokazal nestrinjanje z Griffithovo uporabo splošnih planov. Svoja dela je konstruiral iz veliko velikih planov, zaporedno prikazoval predmete od blizu in z njimi sporočal čustvena in duševna stanja, ter

abstraktne pojme (Giannetti, 2008). Teorija naracije, ki jo je v tistem času vsebovala filmska teorija, je vse do leta 1960 izhajala iz mimetične tradicije, piše Bordwell (2012), v skladu s katero so delovali ustvarjalci sovjetskega montažnega gibanja. Pojavila se je primerjava objektivna filmske kamere z očesom nevidnega oziroma implicitnega opazovalca, o čemer veliko piše Pudovkin. V knjigi *Film Technique and Film Acting* (1954) omenja, kako režiser s svojim izborom velikih kadrov prisili občinstvo, da usmerja svojo pozornost na najpomembnejše podrobnosti dogajanja ali elementa. Oseba, ki ni v vlogi gledalca, bi isti detajl istega elementa izven filmanega sveta opazila šele po več sekundah ogledovanja tega elementa. Opisuje, kako režiser z izbiro kadra, ki enači objektiv kamere s pogledom filmskega lika, gledalcu omogoči, da vidi svet skozi njegove oči in ga prisili v identifikacijo z njim. Ta snemalna tehnika se danes imenuje *point of view* oz. na kratko *POV*. Pudovkin (1954) trdi, da lahko s pospeševanjem *montažnega tempa* v gledalcu kot nevidni prič, vzbudi občutke vznemirjenja. Giannetti (2008) o Pudovkinu zapiše, da se njegov siže ne razlikuje veliko od klasičnega Griffithovega (čeprav se Pudovkin mnogokrat z njim ni strinjal), ki je bolj, kot na formalističnih strukturah, delal na naratološkem procesu. Pudovkinovi rezi prehajajo mehko in skupek kadrov A in B tvori AB in ne popolnoma novega koncepta, kot je montažo razumel Eisenstein.

Pri Eisensteinu jukstapozicija kadrov A in B tvori popolnoma nov koncept, C in ne AB. Po Eisensteinu (Eisenstein, 2010) katera koli dva dela (kadra), montirana v jukstapoziciji, tvorita popolnoma drugačno kvaliteto, ki se izključno zaradi jukstapozicije prelevi v neki nov koncept. Piše, da je fenomen gledalčevih asociacij mnoga leta presenečal filmske kolege. Izpostavi, da je dva posamezna kadra pri montaži oziroma njuni jukstapoziciji treba izbrati tako, da bosta prav ta kadra tista kadra, katerih jukstapozicija bo izmed vseh možnih kombinacij rezultirala v najboljšem podajanju glavne teme filma. Bordwell (2012) Eisensteinovo delo označuje kot striktno mimetično, film pa mora biti spektakel, ki ekspresionistično manifestira bistvo emocionalne kvalitete zgodbe skozi naracijo. Reprezentacija je v gledališču sredstvo učinkovanja na gledalca. Predstavljajo jo tako igralec in igra, kot scenografija, zvočni učinki, osvetlitev itn. Te atrakcije pa v filmu s premišljeno izbiro kadrov v učinkovito celoto oblikuje montaža, ki gledalca privede do »pravilne ideološke usmeritve« (Bordwell, 2012).

Za konec je nujno omeniti, da sta tudi glasba, ki se filmu doda naknadno, ali pa je kot zvok (večinoma), del filma že ob zajetju posnetka, zelo pomembna za vzdušje in stil ter dojetje gledalca. Kot ostale opisane konvencije, zvok in glasba (pa tudi osvetlitev) na gledalca delujejo z različnimi psihološkimi podtoni in predstavljajo zelo velik del filma in zgodbe.

6 ZAKLJUČEK

Zbrane teorije ponujajo širok nabor orodij, katerih smiselnost smo podkrepili iz psihološkega in kognitivnega stališča. Ustvarjalec avdio-vizualnega medija lahko svojo vsebino gledalcu posreduje na premišljen, dovršen način in s tem doseže večji nivo vključenosti gledalca v pripoved – tako perceptivne, kot emocionalne. Iz poglavja Naratologija, kjer smo pisali o različnih vrstah pripovedovalca, izvemo na primer, kako v gledalcu vzbujati zaupanje ali pa sumničavost. Znotraj enega filma je moč videti kombinacijo več tipov pripovedovalca – ko želimo, da se gledalec poveže z likom, da mu zaupa in da ga razume, bomo razkrili čim več – takrat naj zgodbo izve od vsevednega pripovedovalca. Če pa želimo določene stvari skriti pred gledalcem in jih, na primer, razkriti šele kasneje v zgodbi zaradi ustvarjanja suspenza, pa lahko uporabimo pripovedovanje skozi oči personaliziranega pripovedovalca. V poglavju psihologija lika izvemo več o likovi borbi z ovirami na poti do cilja. Njegova osebnost vpliva na percepcijo gledalca, ki se v tem primeru »materializira« na nivoju čustev in identifikacije. Čim večja je odgovornost, nevarnost ali moralna dilema, ki se pojavi zaradi ovire v filmu, tem bolj bo lik pod pritiskom, bolj bo čustveno pretresen in več energije bo moral vložiti, da premaga to oviro. Težja, kot je pot do rešitve težave, večje je tveganje za neuspeh in propad. Moralni, "človeški" protagonisti, postavljeni pred težko odločitev, dilemo ali nevarnost, nosijo potencial, da se gledalcu najbolj prikupijo. Premišljen scenarist bo liku pripisal takšne osebnostne lastnosti, ki bodo pripomogle h gledalčevi identifikaciji z njim in izbiral take dogodke, ki bodo poudarili karakteristike in naredili zgodbo čustveno bolj pretresljivo. Zgodba s takšnimi elementi se bo gledalcu zdela bolj zanimiva, bolj pozorno bo spremljal zaplet, bolj vzhičeno bo pričakoval razplet in film bo nanj imel večji učinek. Z razlago distančnih vzorcev, ki so nam vsem ljudem skupni (ampak kulturno in okoljsko pogojeni), smo v poglavju mizanscena razložili, kako v gledalcu vzbuditi močne prijetne ali neprijetne občutke. Gledalec se istoveti z objektivom kamere, zato pri izbiri plana gledalec občuti razdaljo do lika, kot da bi sam bil z njim postavljen v neki realni distančni vzorec. Režiser lahko z izbiro kadra v gledalcu povzroči občutek intimnosti ali pa občutek groze, če ga na primer postavi blizu strašljivega lika, saj se zdi, kot da ta vdira v njegov osebni prostor. Spreminjanje kotov in montažnega tempa pa v poglavju montaža opisuje, kako v gledalcu vzbuditi občutke napetosti oziroma suspenza. Menjavanje pogleda od ene osebe do druge, posnete s POV posnetkom (kar je kot primer podal Pudovkin) daje gledalcu občutek nevidnega opazovalca. Te in mnoge ostale filmske tehnike so se trdno ukoreninile v svet filmskega ustvarjanja in so skupne vsem klasičnim filmom. Gledalcem različnih narodnosti in kultur po svetu zato predstavljajo skupen jezik, ki je razumljiv in domač ne glede na vsebinski del.

Danes ne obstaja poenotena teorija, ki bi proučevala film, sodobne teorije filma pa obsegajo široko izvorno polje. Nove teorije so se pojavljale skladno z zgodovinskim tokom in vznikom humanističnih ved. Močan vpliv na razvoj filmske umetnosti so imeli lingvistika

in formalizem, semiotika, psihoanaliza, filozofija in strukturalizem ... Film se je razvijal tudi v močni odvisnosti od političnega režima. Nekatere teorije, ki proučujejo, razlagajo, kritizirajo in s tem soustvarjajo film so realistična teorija filma, formalistične teorije filma, avtorska teorija, strukturalizem in semiologija, historiografija, psihoanalitične, marskistične in »queer« teorije ... (Gianetti, 2008). Na slovenskih tleh se akademiki držijo Deleuza, francoskega filozofa, ki združuje filozofijo in filmsko kritiko (M. Jerman, osebna komunikacija, oktober 2018). Dudley (1984) navaja delo nemško-ameriškega psihologa Huga Munsterberga (*The Photoplay: A Psychological Study*) kot eno izmed prvih primerov filmske teorije. Munsterberga pogosto postavljajo ob bok z Rudolfom Arnheimom. Ta geštalt psiholog in filmski teoretik je objavil ogromno del, njegovo najbolj znano, *Art and Visual perception: A Psychology of the creative Eye*, pa velja za eno najvplivnejših del o umetnosti prejšnjega stoletja. Klasična teorija filma se je v zgodnji dobi razvijala v dve smeri – realizem in geštaltizem. Velik del teorije filma je tako že od samih začetkov prepleten z uvidi geštalt psihologije, ki je veliko doprinesla k področju vizualne zaznave. S to se danes ukvarja tudi kognitivna znanost. Danes, ko je razvoj avdio–vizualnih medijev, računalnikov, tehnologij umetne inteligence, ter naprav za opravljanje meritev raznih človekovih bioloških funkcij vse hitrejši, so tudi kognitivistični pogledi na film in na filmsko teorijo vse bolj privlačni. Kognitivistično teorijo zagovarja in študira vse več avtorjev, ki se vejajo v ameriške in evropske kognitiviste, evropski novodobno kognitivno filmsko teorijo prepletajo s samimi začetki, to je s semiotično stopnjo razvoja filmske teorije, med tem ko se ameriški te stopnje ogibajo in film proučujejo bolj iz vidika kognitivne znanosti (Buckland, 2003).

C. Plantinga (2002) opiše doprinos kognitivne teorije in razlaga, da aplicirana širše, kot zgolj projekt znotraj polja psihologije in filmskih študij, lahko predstavlja dobro, analitično obarvano teorijo filma. P. Tikka, in Kaipaninen (2014), zagovarjata uporabo daljših video sekvenc ali filmov za uporabo proučevanja delovanja možganov, Coëgnarts in Kravanja (2012) v svojem delu opisujeta delovanje slikovnih shem, ki jih gledalec gradi v možganih ob ogledu filma, Dudai (2008) v članku opisuje raznolike splošne attribute filma, ki so relevantni subkomponentam in operacijam delovnega spomina gledalca, Cutting, Brunick in Delong (2012) so z raziskavo preverili, kako na gledalca vplivajo dolžina posnetka in filmska dejanja, Zacks (2015) pa v enem od poglavij knjige piše o tem, zakaj filmski gledalec preprosto prezre nekatere reze ali pa spremembe v filmskem ozadju dveh likov, v delu pa piše tudi o glasbi in zvoku.

Kognitivna znanost se zadnja leta vse bolj zaveda uporabnosti filma pri proučevanju delovanja človeških možganov, saj kot medij predstavlja dober približek neki resnični življenjski situaciji, ki jo oseba lahko gleda na platnu v dokaj kontroliranem okolju. Hkrati kognitivna znanost pripomore k razumevanju delovanja filma kot medija in s tem odkriva nove načine ustvarjanja in komuniciranja z gledalcem.

7 VIRI

Aristoteles, (2012). *Poetika*. Ljubljana: Študentska založba.

Anderson, K. (2011). *Storytelling*. V Birx, H. J. (ur.), *21th Century Anthropology* (str. 277–286). Los Angeles: SAGE Publications, Inc.

Ballou, R. (2005). *Blueprint for Screenwriting: A Complete Writer's Guide to Story Structure and Character Development*. Lawrence Erlbaum Associates: Mahwah, New Jersey.

Bordwell, D., (2012). *Pripoved v igranem filmu*. Ljubljana: Umco d.d. in Slovenska kinoteka.

Bordwell, D. in Thompson, K. (2001). *Zgodovina filma*. Ljubljana: Slovenska kinoteka

Booth, W. C. (2005). *Retorika pripovedne umetnosti*. Ljubljana: Literarno–umetniško društvo Literatura.

Branston, G. in Stafford, R. (2010). *The Media Student's Book*, 5th Edition. Routledge: Oxon

Brunick, K. L. Cutting, J. E. in DeLong, J. (2012). On shot lengths and Film Acts. *Projections*. 6(1), 142–145. doi: 10.3167/proj.2012.060106

Buckland, W. (ur.). (2003). *The Cognitive Semiotics of Film*. Cambridge: Cambridge University Press (Virtual Publishing). Pridobljeno s: <http://b-ok.cc/book/812434/e77947>

Carroll, N. (1996). *Theorizing the Moving Image*. New York: Cambridge University Press.

Carroll, N. (2003). *Engaging the Moving Image*. Connecticut: Sheridan Books, Inc.

Cizel, Š. (2015). *Razvoj Ejzeštajnove estetike in poetike* (Magistrsko delo, Filozofska fakulteta). Pridobljeno s: https://www.slov.si/dipl/cizel_spela.pdf

Coëgnarts, M., & Kravanja, P. (2012). Embodied visual meaning: Image schemas in film.

Projections: The Journal for Movies and Mind, 6(2), 84–101. doi: 10.3167/proj.2012.060206

Cobley, P. (b.d.). *Narratology, Second Edition 2005*. The Johns Hopkins University Press. Pridobljeno s <https://www.scribd.com/document/329440064/Narratology-Second-Edition-2005-pdf>

Cousins M., (2004). *The Story of Film*. London: Pavilion Books.

Czarniawska, B. (2004). *Narratives in Social Science Research*. London: SAGE Publications, Inc.

Čučkov, Z. (2007). *Osnove filmske in televizijske montaže*. Ljubljana: RTV Slovenija

Dudai, Y. (2008). Enslaving Central Executives: Toward a Brain Theory of Cinema. *Projections: The Journal for Movies and Mind*. 2(2), 21–42. doi: 10:3167/proj.2008.020203

Dudley, A. (1984). *Concepts in Film Theory*. Oxford University Press: New York

Eisenstein, S. (2010). *Volume II: Towards a theory of Montage*. V Taylor, R. (ur.), *Sergei Eisenstein: Selected Works* (str. 296–326). New York: I.B. Tauris

Field, S. (2015). *Scenarij: Temelji scenarističnega pisanja*. Ljubljana: Umco d.d.

Frensham, R. (2010). *Break Into Screenwriting*. Hachette UK: London.

Genette, G. (1980). *Narrative Discourse: An Essay in Method*. New York: Cornell University Press

Gergen, K. J. In Gergen M. M. (1986). *Narrative Form and the Construction of Psychological Science*. V Sarbin, T. R. (ur.), *Narrative Psychology: The Storied Nature of Human Conduct* (str. 22–44). Westport: Praeger Publishers.

Giannetti, L. (2008). *Razumeti film*. Ljubljana: UMco d. d. in Slovenska Kinoteka.

Grum Kobal, D. in Musek, J. (2009). *Perspektive motivacije*. Ljubljana: Znanstvena založba Filozofske fakultete.

Hall, E. T. (1959). *The Silent Language*. New York: Doubleday & Company, Inc.

Hauge, M. (2011). *Writing Screenplays That Sell: The Complete Guide to Turning Story Concepts Into Movie and Television Deals*. New York: Collins Reference.

Hiltunen, A. (2002). *Aristotle in Hollywood: The Anatomy of Successful Storytelling*. Bristol: Intellect Books

Jost, F. (2004). The look: From Film to Novel. An Essay in Comparative Narratology. V Raengo, A. in Stam, R. (ur.), *A Companion to Literature and Film* (str. 71–80). Malden: Blackwell Publishing Ltd.

Kaipaninen, M. Y. in Tikka, P. (2014). From naturalistic neuroscience to modeling radical embodiment with narrative enactive systems. *Frontiers in Human Neuroscience*, 8, (1–5). doi:10.3389/fnhum.2014.00794

Krajnc, M. (2012). *Osnove filmske ustvarjalnosti: Izbraževalno gradivo za srednje šole*. Ljubljana: Slovenska kinoteka. Pridobljeno oktobra 2018 na <http://www.kinoteka.si>

Koron, A. (2011). *Vsevedno pripovedovanje v pripovednoteoretskih omrežjih*. Ljubljana: ZRC ZAZU, Inštitut za slovensko literaturo in literarne vede.

Koron, A. (2014). *Sodobne teorije pripovedi*. Ljubljana: Založba ZRC

László, J., (2008). *The Science of Stories: An Introduction to Narrative Psychology*. London in New York: Routhledge

Locke, E. A. in Latham, G. P. (1990). *A Theory of Goal Setting and Task Performance*. Englewood Cliffs, NJ, US: Prentice–Hall, inc.

Musek, J. in Pečjak, V. (2001). *Psihologija*. Ljubljana: Educy.

Napetost. (b.d.). V SSKJ. Pridobljeno s http://bos.zrc-sazu.si/cgi/a03.exe?name=sskj_testa&expression=ge=napetost

Nielsen, J. I. (2007). *Camera Movement in Narrative Cinema – Towards a Taxonomy of Functions*. Aarhus: Department of Inf. & Media Studies

Plantinga, C. (2002). Cognitive Film Theory: An Insider's Appraisal. *Cinéma*, 12(2), 15–37. doi:10.7202/024878ar

Pohorec, L. L. (2014). Zapiski iz predavanj. Neobjavljeno gradivo.

Pudovkin, V. I. (ur.). (1954). *Film technique and Film Acting*. London in Bradford: Lund Humphries & Co. Pridobljeno s: eugeniesantiago.com/resources/filmtechnique-pudovkin.pdf

Sternberg, M., (1978). *Expositional Modes and Temporal Ordering in Fiction*. Baltimore: John Hopkins University Press.

Zacks, J. M. (2015). *Flicker: Your Brain on Movies*. New York: Oxford University Press.

Zupan Sosič, A. (2013). Postklasična teorija pripovedi. *Slavistična revija*, letnik 61(3), 495–506.

Pridobljeno s

https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=2&ved=2ahUKEwjiuPCOh5veAhUJiywKHX7bDRYQFjABegQICRAC&url=https%3A%2F%2Fsrli.si%2Fsql_pdf%2FSRL_2013_3_05.pdf&usg=AOvVaw0dQbQkFYS5FXMKb1zMwz29

Sack, R. D. (1986). *Human Territoriality: Its Theory and History*. Cambridge: University Press.

Tomaščíková, S. (2009). Narrative Theories and Narrative Discourse. *Bulletin of the Transylvania University of Braşov*, 2(51), 281–290. Pridobljeno s

https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=2&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwi_zL3nh5veAhXK3SwKHe3gCdAQFjABegQICRAC&url=http%3A%2F%2Fwebbut.unitbv.ro%2FBU2009%2FBULETIN2009%2FSeries%2520IV%2FBULETIN%2520IV%2520PDF%2F46_TOMASCIKOVA.pdf&usg=AOvVaw0zIhNFoXflSc0P3qrUFpb

Zupan Sosič, A. (2013). Zgodba, pripoved in pripovedovanje v dvoravninski in troravninski koncepciji pripovedi. *Primerjalna književnost*. 36(3), 61–83. Pridobljeno s

<https://www.google.com/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=2ahUKEwjllLFhpveAhVqhaYKHWbRDmQQFjAAegQIABAC&url=https%3A%2F%2Fwww.dlib.si%2Fstream%2FURN%3ANBN%3ASI%3ADOC-JRNLHLP%2F76b9b2cf-d5a7-4bb6-ae60-3713eb3c2d48%2FPDF&usg=AOvVaw2q56Q23EZV8SM7K62QceNL>

Zupan Sosič, A. (2017). *Teorija pripovedi*. Maribor: Založba Litera

Ženko, E. (2014). Predavanja. Neobjavljeno gradivo.