UNIWERSYTET WARMIIŃSKO-MAZURSKI W OLSZTYNIE
WYDZIAŁ HUMANISTYCZNY

Mgr inż. Adam Błaszczok

Perswazyjne funkcje filmowych struktur dramaturgicznych

Rozprawa doktorska napisana pod kierunkiem

dr hab. Marioli Marczak, prof. UWM

Pracę przyjmuję i akceptuję

(podpis promotora)

OLSZTYN 2023

Spis treści

Wprowadzenie. Założenia metodologiczne…… 7

Rozdział I. Filmowe struktury dramaturgiczne…… 17

1.1. Perswazyjny potencjał filmowych struktur dramaturgicznych…….. 19
1.2. Propozycja systematyki elementów filmowych struktur dramaturgicznych…….. 22
1.3. Film – utwór filmowy – dzieło filmowe…… 25
1.4. Struktury poziome…….. 33
1.4.1. Duże struktury dramaturgiczne ……. 33
1.4.1.1. Akt…….. 33
Akt I……... 35
Akt II…….. 38
Akt III……. 40
1.4.1.2. Sekwencja…….. 42
Prolog……. 46
1.4.2. Małe struktury dramaturgiczne…….. 57
1.4.2.1. Scena…….. 57
Scena wprowadzająca…… 67
Scena ekspozycji…… 69
Scena katalizator…… 70
Scena miłosna…… 70
Scena konfrontacji…….. 72
Scena rozliczenia…… 73
Scena rozwiązania…….. 75
Scena uświadomienia……. 76
Scena decyzji……. 77
Scena akcji……. 81
Scena reakcji…….. 88
Scena „uświadomienie-decyzja-działanie”…… 91
Scena retrospekcji…….. 93
Klamra…… 99
Scena ujawnienia…… 103

Scena objawienia…… 104
Scena refleksji…… 105
Scena magii i cudów…….. 106
Scena wywołująca aplauz…….. 106
Scena montażowa……... 106
1.4.3. Mikrostruktury dramaturgiczne……. 108
1.4.3.1. Ujęcie……. 109
1.4.3.2. Klatka-kadr…… 112
1.5. Dominanty perswazyjne filmowych struktur dramaturgicznych (struktury pionowe)…… 119
1.5.1. Punkt zwrotny…… 119
1.5.2. Punkt kulminacyjny …….. 120
1.5.3. Bit/beat…….. 121
1.5.4. Figury stylistyczne narracji filmowej…… 122
1.5.4.1. Elipsa……. 122
1.5.4.2. Powtórzenie…… 125
1.5.4.3. Refren……. 129
1.5.4.4. Stopniowanie…….. 133

Rozdział II Modele struktur dramaturgicznych……..... 136

2.1. Proponowana systematyka modeli dramaturgicznych…….. 137
2.2. Modele konwencjonalne…… 139
2.2.1. Teoria trzech aktów Arystotelesa i modele post-arystotelesowskie…….. 139
2.2.1.1. Struktura trzech aktów Arystotelesa…….. 139
2.2.1.2. Paradygmat Syda Fielda…… 145
2.2.1.3. *Six Stage Plot Structure* Michaela Hauge…….. 150
2.2.1.4. *Story Spin* Lindy Seger…….. 152
2.2.2. Teoria Campbella i modele postcampbelowskie……... 155
2.2.2.1. Monomit Campbella…….. 155
2.2.2.2. Podróż bohatera Christophera Voglera……. 160
2.2.2.3. *Twenty Two Building Block* JohnaTruby……... 160
2.3. Modele niekonwencjonalne……... 168
2.3.1 Modele narracji równoległej Lindy Aronson……. 169

2.3.1.1. Model narracji tandemowej……... 170
2.3.1.2. Narracja z przełamanym tandemem……... 172
2.3.1.3. Model narracji z multiprotagonistą…… 174
2.3.1.4. Model narracji z podwójną podróżą……... 175
2.3.1.5. Model narracji z retrospekcją……. 176
2.3.1.6. Modele narracji z historiami konsekutywnymi…….. 182

Rozdział III. Eksperymentalne badanie wpływu mikrostruktur dramaturgicznych na odbiorców…… 185

3.1. Pojęcia i kategorie psychologii poznawczej jako baza teoretyczna eksperymentu……. 186
3.1.1 Uwaga jako proces poznawczy…….. 187
3.1.2. Przedłużona koncentracja uwagi…… 190
3.1.3. Pamięć jako kategoria psychologii poznawczej……. 192
3.1.4. Wiedza jako kategoria psychologii poznawczej…… 197
3.2. Opis eksperymentu pt. *Znaczenie mikrostruktur filmowych w transferze wiedzy i umiejętności*…… 200
3.2.1. Założenia wstępne eksperymentu…….. 200
3.2.2. Szczegółowe cele eksperymentu oraz hipotezy badawcze…… 201
3.3. Realizacja eksperymentu…… 202
3.3.1. Przygotowanie filmu eksperymentalnego…….. 203
3.3.1.1. Budowa strukturalna filmu eksperymentalnego *Ósemka*…….. 204
3.3.1.2. Warianty filmu przygotowane w ramach eksperymentu……... 206
3.3.1.3. Techniki montażu filmowego zastosowane w wariantach filmów eksperymentalnych…… 208
Montaż ograniczony…….. 208
Montaż analizujący…… 210
Montaż syntetyzujący…… 212
3.3.1.4. Analiza budowy poszczególnych wariantów filmu eksperymentalnego... 215
Wariant 1. Film z zastosowaniem montażu ograniczonego…….. 215
Wariant 2. Film z zastosowaniem montażu analizującego…… 218
Wariant 3. Film z zastosowaniem montażu syntetyzującego…… 220
Wariant 4. Film z zastosowaniem montażu analizującego oraz z udziałem struktur zewnętrznych…… 222
Wariant 5. Film z zastosowaniem montażu syntetyzującego oraz z udziałem struktur zewnętrznych…… 224

3.3.1.5. Porównanie budowy poszczególnych wariantów filmu eksperymentalnego – zestawienie najistotniejszych różnic…….. 226
3.3.1.6. Informacje niezbędne do wykonania zadań. Lokalizacja w obrębie kadru i czas ekspozycji…….. 227
Komunikaty wizualne…… 228
Komunikaty werbalne…… 233
3.3.2. Emisja filmów dla widowni próbnej…….. 235
3.3.2.1 Charakterystyka grupy badawczej……. 236
Struktura wieku…….. 238
Struktura płci…….. 239
Struktura wykształcenia……. 240
Struktura zatrudnienia…… 241
3.3.3. Pozyskiwanie wyników eksperymentu po emisji filmu……. 243
3.3.3.1. Zadanie manualne…….. 244
3.3.3.2. Badanie ankietowe……. 251
3.3.3.3 Badanie ankietowe – opis pozyskanych danych oraz ich omówienie ….. 254
Pytanie 1.*Czy korzysta Pan(i) z internetu?*..... 254
Pytanie 2. *Czy korzysta Pan(i) z serwisu YouTube?*..... 255
Pytanie 3. *Czy korzystając z serwisu YouTube, kiedykolwiek oglądał(a) Pan(i) filmy instruktażowe?*..... 256
Pytanie 4. *Jakie filmy instruktażowe ogląda Pan(i) w serwisie YouTube?*..... 257
Pytanie 5. *Kim jest narrator występujący w materiale filmowym?*..... 260
Pytanie 6. *Czy ojciec narratora ukończył budowę własnej łodzi?*..... 263
Pytanie 7. *W którym z miast znajdowała się przystań z opowieści narratora?*..... 264
Pytanie 8. *Jaki kolor żagli miała łódź z opowieści narratora?*..... 266
Pytanie 9. *Jaki kolor kadłuba miała łódź z opowieści narratora?*..... 269
Pytanie 10. *Jak nazywała się łódź żaglowa z opowieści narratora?*..... 271
Pytanie 11. *Jak nazywał się pierwszy węzeł żeglarski, którego nauczył się narrator?*..... 274
Pytanie 12. *Jaka była pogoda podczas pierwszej wycieczki łodzią żaglową, w której uczestniczył narrator*…….. 275
Pytanie 13. *Które z wymienionych poniżej przedmiotów znajdowały się na stole podczas pokazu?*..... 278
Pytanie 14. *Jak ubrany był narrator obecny w materiale filmowym?*..... 281
Pytanie 15. *Jakiego koloru liną posługiwał się narrator?*..... 283
Pytanie 16. *Czy przedstawione wiązanie węzła było trudne do powtórzenia?*..... 286
Pytanie 17. *Czy sposób prezentacji wiązania węzła ułatwiał* 289

wykonanie zadania?.....
Polecenie 18.*Węzeł ósemka wykonujemy… Proszę uporządkować* 292
etapy, wstawiając w kwadraty numery od 1 do 6……..
Pytanie 19. *Czy chciałby/łaby Pan(i) coś zmienić w pokazie wiązania* 294
węzła? Jeśli tak, to co?.....
3.3.4. Wnioski z eksperymentu…….. 297

Rozdział IV. Perswazyjne funkcje filmowych struktur dramaturgicznych. Podsumowanie…….. 300

Bibliografia…… 303

Materiały źródłowe – filmy fabularne i dokumentalne…….. 303

Publikacje książkowe…….. 306

Rozdziały w monografiach…….. 308

Artykuły naukowe…… 309

Strony internetowe……. 312

Wykaz rycin……..... 314

Wykaz tabel……. 319

Wykaz fotografii……. 320

Wprowadzenie. Założenia metodologiczne.

Przedstawiona poniżej dysertacja jest wynikiem moich zainteresowań , które od kilkunastu lat związane są z branżą filmową na różnych szczeblach produkcyjnych. Mój jeszcze skromny dorobek artystyczny, powoli lecz systematycznie powiększa się, zarówno pod względem ilościowym, jat też jakościowym. Natomiast ciekawość zagadnienia, a zwłaszcza technik konstruowania struktury dzieła filmowego, sprowokowały mnie do pogłębienia wiedzy, najpierw w szkole filmowej, a następnie na studiach doktoranckich w dziedzinie najbliższej moim zdaniem filmowi – literaturoznawstwie[1].Ta krótka „kariera" zawodowa i naukowa pozwoliły mi na poczynienie pewnych obserwacji i przemyśleń, które stały się przyczyną powstania poniższej pracy.

Na przestrzeni tych kilkunastu lat, nawet z perspektywy filmu amatorskiego, półprofesjonalnego czy obecnie już *prawie* zawodowego, widać jak dużym zmianom ulega branża filmowa. Jest to o tyle zastanawiające, że przeobrażenia te dostrzegalne są także na naszym, lokalnym poziomie produkcyjnym, który ze względu na ograniczenia finansowe sprawia, iż nie możemy liczyć na to, że najnowocześniejsze rozwiązania dotrą do nas w pierwszej kolejności. Raczej jest przeciwnie, nowinki techniczne czy organizacyjne trafiają do nas z opóźnieniem, a mimo to możemy obserwować transformacje chyba we wszelkich dziedzinach związanych z filmem. Podobnie jest z podejściem do sztuki filmowej, która ulega ciągłej ewolucji. Pomysły, które niegdyś mogły być realizowane tylko w dużych, wyspecjalizowanych studiach filmowych, obecnie materializują się w domowym zaciszu, dzięki powszechnie dostępnemu oprogramowaniu komputerowemu. Powstały nowe pojęcia, takie jak *domowe studio nagrań, domowe studio filmowe, domowe studio fotograficzne*, które dawniej uchodzić mogły jedynie za oksymorony, a dziś obrazują możliwości miniaturyzacji i kompilacji procesów technologicznych w dziedzinie X Muzy. Nowe narzędzia, wytwory techniki, sprawiają że praca staje się szybsza, łatwiejsza i bardziej komfortowa, a co najważniejsze — tańsza. Mówi o tym wybitny montażysta, Marcin Piątkowski, który rozpoczynał karierę w czasach gdy kamery rejestrowały materiał zdjęciowy na taśmach

[1] To moja subiektywna ocena.

filmowych 35 mm, a nośnik ten był także materiałem, na którym fizycznie dokonywano montażu filmowego:

> *Dawniej montażysta był przeważnie, choć nie zawsze, towarzyszem podróży reżysera od pierwszej do ostatniej sklejki. (...) Prawie każda ich decyzja była decyzją o fundamentalnym znaczeniu i w zasadzie była nieodwracalna. Łatwo sobie wyobrazić, co by się działo, gdyby reżyser zjawił się w montażowni po dwóch tygodniach samodzielnego montowania filmu przez montażystę i oświadczył, że wszystko jest nie tak jak sobie wyobrażał i trzeba rozklejać, sklejać od początku (...) posługując się montażem cyfrowym, można przeprowadzić w krótkim czasie praktycznie tyle prób montażowych, ile się chce, dowolnie przestawiać ujęcia, sporządzić zupełnie nową wersję układu scen, wrócić do pierwotnej itp.*[2]

Wraz z nieustającym rozwojem technologii filmowej a także wraz z coraz większą dostępnością do treści audiowizualnych, najpierw poprzez kino, następnie poprzez telewizję a w końcu poprzez internet, znacząco zwiększyły się kompetencje widzów w zakresie percepcji filmowych środków wyrazu. Dziś zbliżający się szybko obiekt z wnętrza kadru nie zatrważa publiczności, tak jak w XIX wieku, kiedy to wyświetlono film braci Lumière *Wjazd pociągu na stację w La Ciotat* z 1896 roku[3], a publiczność w panice opuszczała salę kinową. Obecnie zabieg tego typu nie robi na widzach większego wrażenia, ponieważ występuje powszechnie w bardzo wielu produkcjach. W filmie Rolanda Emmericha *2012*[4], spadający z wiaduktu pociąg ginie w natłoku skumulowanych efektów specjalnych i możliwe, że niektórzy widzowie nawet go nie dostrzegają, a tym bardziej nie zamierzają uciekać z kina.

Wraz z nowymi kompetencjami poznawczymi widzów, rozwija się i ulega ciągłej zmianie zbiór zasad, którymi kierują się twórcy, aby skomunikować się z publicznością. Jeży Płażewski spisał je i rozpowszechnił pod pojęciem *języka filmu*[5]. Odnosząc się i akceptując metaforę Płażewskiego, należy dodać, że język ten był i jest szczególnie żywotny. Zmienia się on znacznie szybciej niż języki mówione. Jego rozwój był niezwykle dynamiczny zwłaszcza u zarania kinematografii, kiedy doświadczał wielkich przełomów technicznych i koncepcyjnych. W okresie stabilizacji, przypadającym na drugą połowę XX wieku pojawili się wielcy teoretycy kina, tacy jak przywołany powyżej Jerzy Płażewski czy Sigfried Kracauer, którzy podjęli próbę kodyfikacji i systematyzacji jego reguł w swoich słynnych dziełach, tworząc w ten

[2] Bukowiecki A., 2014., *W montażowni – wczoraj i dziś,* „Magazyn Filmowy SFP" 2014, nr 30, s. 14-19.
[3] *Wjazd pociągu na stację w La Ciotat*, reż. A. Lumière, L. Lumière, Francja 1896.
[4] *2012*, reż. R, Emmerich. USA, Kanada 2009.
[5] Płażewski J., *Język filmu*, Warszawa 2008.

sposób także źródło odniesienia dla edukacji filmowej, która nota bene jeszcze bardziej utrwaliła ich powszechnie uznany dorobek. Wydawać by się mogło, że był to czas, w którym wykrystalizowały się już ostatecznie zasady języka filmu i jego gramatyka. Jednak już w trakcie tworzenia swojego dzieła Płażewski musiał odnieść się już do nowych zjawisk o czym sam wspomina w posłowiu do wydania drugiego *Języka filmu*[6].

Zarówno twórcy, jak i inne osoby ściśle związane z powstawaniem filmu dostrzegają, że część zasad, którymi dotąd się kierowali w pracy zawodowej, które znają z podręczników uznanych przez środowisko akademickie i branżowe lub które po prostu nabyli podczas codziennego stosowania w praktyce, ulega pewnego rodzaju erozji. Ma ona postać nieznacznego rozluźniania zasad, pomijania pewnych rozwiązań a niekiedy nawet ich zaprzeczania. Zmiany, o których mowa, dotyczą wielu aspektów produkcji filmowej, w tym także podejścia do budowy scenariusza filmowego. Powyższe uwagi nie dotyczą oczywiście ruchów awangardowych, które zawsze dystansowały się od ogólnie przyjętych reguł i choć w niektórych przypadkach rzeczywiście wypracowały nowe akceptowalne rozwiązania, jak choćby Dogma 95, która utrwaliła *ascezę warsztatową* w produkcji filmowej[7], to najczęściej można je uznać za chybione.

Istotniejsze zmiany w obrębie głównego nurtu scenopisarstwa można natomiast dostrzec już w dużych komercyjnych przedsięwzięciach lat 90. XX wieku, kiedy to po sukcesach *Pulp Fiction* Quentina Tarantino wielu twórców chętniej podejmowało pracę nad scenariuszami odchodzącymi od paradygmatu arystotelesowskiego. Jednak dopiero XXI wiek przyniósł większe zmiany w tym zakresie. Pojawili się autorzy, którzy bez skrupułów stosują w swoich utworach niekonwencjonalne modele dramaturgiczne i staje się to dla nich nie tylko ekstrawaganckim twórczym wyjątkiem, lecz nawet cechą wyróżniającą ich styl. Należy w tym miejscu wskazać Christophera Nolana, reżysera i scenarzystę m.in. *Dunkierki* z 2017 roku,[8] jako twórcy szczególnie wyspecjalizowanego w modelach niekonwencjonalnych.

Z pokolenia na pokolenie wzrasta także zdolność widzów do odgadywania zamierzeń twórców, co wynika między innymi z rozwoju technologicznego w dziedzinie elektroniki, ale także z rozwoju całego środowiska medialnego, w którym

[6]Płażewski J., *Język filmu*, Warszawa 2008.
[7]*Dogma 95- The Manifest*, , [online:] <http://www.dogme95.dk/dogma-95/> dostęp: 10.02.2023.
[8]*Dunkierka*, Ch. Nolan, Wielka Brytania, USA, Francja, Holandia 2017.

ów widz funkcjonuje[9]. Omawiane procesy, choć szczególnie widoczne w kinematografii zachodniej, można także dostrzec w naszym kraju. Jerzy Hoffman nawiązał do tego zjawiska podczas swojego 90. jubileuszu. Opowiedział gościom o kulisach powstawania filmu *Ogniem i mieczem* i swoich decyzjach artystycznych wywołanych pewną obserwacją:

> *Widziałem kiedyś chłopca, około 6 lat, jak oglądał telewizję. On ciągle powtarzał: a teraz będzie to, a teraz będzie tamto. Zapytałem go, czy już widział ten film? A on mi odpowiada, że nie. Wtedy zrozumiałem, że on wyprzedzał ten film. Wszystko się zmieniło, widz się zmienił i że ja też muszę zmienić podejście do filmu.*[10]

Jedną z kluczowych decyzji, jakie powziął wtedy reżyser, były zmiany personalne w ekipie filmowej. Mistrz zatrudnił nowego montażystę, debiutującego wtedy Marcina „Kota" Bastkowskiego, który był jeszcze mało doświadczonym absolwentem szkoły filmowej[11]. Jednak brak doświadczenia nie był tutaj dla Hoffmana czynnikiem decydującym. Ważne było to, że Bastkowski reprezentował nowe pokolenie, wychowane na wideoklipach i szybkim montażu. Był on zatem zdolny nadać filmowi Hoffmana nową, oczekiwaną przez reżysera, a dla niego zupełnie naturalną, dynamikę.

Nasilanie się omawianych procesów pozwala wysunąć tezę, że w kinematografii światowej mamy obecnie do czynienia z trwałymi tendencjami, polegającymi nie tylko na pełzających zmianach naturalnych dla wielu branż gospodarki, ale także na odchodzeniu od ugruntowanych kanonów w różnych segmentach produkcji filmowej. Zjawisko tonie dotyczy tylko nastawionego na nowinki techniczne montażu filmowego, ale także konserwatywnej jak dotąd branży scenopisarskiej, w największym chyba stopniu odpowiedzialnej za ostateczny kształt filmu.

Zmiany w branży filmowej sięgają oczywiście znacznie głębiej, bo nawet samej organizacji produkcji. Pojawiają się nowe idee współpracy pomiędzy pionami produkcyjnymi. Waga komponentu scenariuszowego dostrzeżona została w Skandynawii, gdzie wypracowano nowy model współpracy zwany *Jedną wizją*. O zjawisku tym mówi Maciej Karpiński:

---

[9] Mróz K., *Zmiany percepcji w wyniku oddziaływania nowych mediów i nowych modeli odbioru dzieła filmowego*, „Images.The International Journal of European Film, Performing Arts and Audiovisual Comunication" 2013, nr 13/22, s. 242-251.
[10] Hoffman J., *Wypowiedź podczas VI Warmińsko-Mazurskiego Forum Kultury*. Olsztyn, 22.09. 2022.
[11] Tamże.

„Jedna wizja" polega na tym, że z chwilą, kiedy zespół scenarzystów serialu przedstawi swoją wizję i zostanie ona zaakceptowana, nikt już w nią nie usiłuje ingerować, twórcom pozostawia się inicjatywę, daje im wolność.[12]

Dostrzeżone przez Karpińskiego rozwiązanie jest rewolucyjne na skalę światową. Nie występuje ono przecież w kinematografii amerykańskiej, zdominowanej przez producentów, gdzie pozycja scenarzysty jest bardzo słaba, jak również w tradycyjnej kinematografii europejskiej, rządzonej do niedawna przez reżyserów[13] ani tym bardziej w polskiej, gdzie scenarzystów traktuje się nieco lepiej. We wszystkich wymienionych przypadkach, po napisaniu scenariusza jego autor w zasadzie przestaje odgrywać jakąkolwiek rolę w dalszym rozwoju projektu, chyba że jest on jednocześnie reżyserem filmu. W praktyce nie pojawia się on na planie filmowym, a jego ewentualne sugestie czy komentarze dotyczące rozwoju projektu uznaje się w środowisku filmowym za zachowanie nieprofesjonalne a nawet niegrzeczne. Tym bardziej zaskakuje, że w powyższym przypadku zdecydowano się oddać tak pokaźną część władzy nad filmem w ręce niedocenianych dotąd scenarzystów. Fakt, iż tak uczyniono, świadczyć może o skłonności producentów do podejmowania większego ryzyka w celu poprawy jakości projektu. Innym działaniem, które może prowadzić do tego samego efektu, jest poszukiwanie nowych niestandardowych rozwiązań w stosunku do samego scenariusza. Działanie to, choć ryzykowne znajduje coraz więcej zwolenników. Producenci mają bowiem świadomość, że niektóre grupy widzów oczekują nowego, bardziej zaskakującego sposobu przedstawiania świata filmowego i że nadszedł już czas, aby dostarczyć im takie właśnie filmy.

Zmiany struktury scenariusza/filmu mogą być przeprowadzone na dwóch etapach produkcji. W tym celu stosowane są działania już podczas prac literackich nad scenariuszem kolejne mają miejsce w następnych etapach produkcji filmowej, aż po postprodukcję (montaż), kiedy to ostatecznie ingeruje się w strukturę filmu. Choć działania te mają różną genezę – od przemyślanych decyzji artystycznych po rozpaczliwe próby ratowanie nieudanej produkcji – to przyświeca im ten sam cel, którym jest poprawa walorów produktu, jakim w większości wypadków jest film. Modyfikacje struktury filmów prowadzone są na różną skalę. Zabiegi te najbardziej dostrzegalne są w obrębie aktów i sekwencji, odnoszących się do całości dzieła. Odbywają się one przede wszystkim, choć nie tylko, na etapie prac literackich nad

[12]Wróblewska A., *Smak świata, smak wina,* „Magazyn Filmowy. PSFP" 2014, nr 38, s. 10-17.
[13] Obecnie model producencki zdecydowanie umocnił się w Polsce.

scenariuszem. Scenariusz filmowy jest bowiem szczególną przestrzenią, w której zapadają kluczowe dla filmu decyzje. Są one niejako fundamentem, na którym powstaje cała konstrukcja, zrębem umożliwiającym prawidłowe funkcjonowanie setek ludzi pracujących w wielkim pośpiechu i niemałym stresie podczas długich dni zdjęciowych.

Trudniej jest jednak wykazać takie działania w obrębie mniejszych jednostek dramaturgicznych, jakimi są ujęcia, choć ich wpływ na film jest według mnie równie istotny.

Dlatego celem niniejszej rozprawy doktorskiej zatytułowanej *Perswazyjne funkcje filmowych struktur dramaturgicznych* jest wykazanie korelacji pomiędzy zastosowaniem wybranych struktur dramaturgicznych w obrębie utworu filmowego a reakcją publiczności podczas seansu w warunkach zbliżonych do występujących w kinie, na bazie przeprowadzonych badań audytoryjnych. Moim celem jest analiza skuteczności zabiegów prowadzonych w obrębie dużych struktur dramaturgicznych — aktów i sekwencji, a także w obrębie małych, czyli scen, jak również wykazanie, iż funkcje perswazyjne, pozwalające na wpływanie na widzów istnieją potencjalnie w mikrostrukturach[14], jakimi są ujęciach. Fakt, że możliwe jest wpływanie na widza poprzez duże struktury jest obecnie trudny do podważenia, gdyż możemy obserwować liczne przykłady mniej lub bardziej udanych eksperymentów w kinematografii w tym względzie. Inaczej wygląda sprawa z małymi strukturami. Choć wiemy, że mają one wpływ na widza, to nieznana jest skala możliwych technik oddziaływania i kierunek ich efektywnego wykorzystywania. Dlatego dla zweryfikowania funkcjonujących w środowisku okołofilmowym przeświadczeń oraz moich hipotez badawczych, przeprowadziłem pilotażowe badania empiryczne, których wyniki zostaną zaprezentowane w niniejszej rozprawi. Potwierdzają one tezę o możliwości efektywnego wykorzystaniu mikrostruktur w osiąganiu wpływu na poszczególne parametry publiczności.

Przyjąłem klasyczną dla prac naukowych kompozycję, jednak można w niej, w sensie merytorycznym, wyróżnić dwie główne części. Pierwsza ma charakter teoretyczny, zawiera szczegółowy opis struktur dramaturgicznych filmu(rozdział *Filmowe struktury dramaturgiczne)*, ale pełnia także funkcję szerokiego przeglądu stanu wiedzy na temat badanego zagadnienia (rozdział zatytułowany *Modele struktur dramaturgicznych)*. W rozważaniach tych uwzględniłem zarówno punkt widzenia

[14] Mikrostruktury dramaturgiczne – to termin, które autor dysertacji pragnie wprowadzić do opisu najmniejszych jego zdaniem struktur dramaturgicznych jakimi są ujęcia i w niektórych sytuacjach klatki.

filmoznawców, jak i środowisk produkcyjnych, w tym scenarzystów, ale także wziąłem pod uwagę literaturoznawczą perspektywę rozpatrywania scenariusza jako literackiego projektu filmu. Tak więc najpierw omówiłem i poddałem szczegółowej analizie poszczególne elementy składowe dzieła filmowego oraz zaproponowałem własny, nowy podział taksonomiczny filmowych struktur dramaturgicznych, wynikający z przeprowadzonych badań i analiz. Natomiast w drugim segmencie części teoretycznej, którym jest rozdział drugi, przedstawiłem obowiązujące obecnie, najważniejsze modele dramaturgiczne wykorzystywane na etapie prac literackich nad scenariuszem, a także nowe rozwiązania, pojawiające się w tej dziedzinie. Opisałem tu Arystotelesa koncepcję utworu trzyaktowego oraz inne post-arystotelesowskie schematy występujące obecnie w użyciu. Omówiłem koncepcję Monomitu Campbella oraz inne modele nawiązujące do jego pracy. Wśród modeli niekonwencjonalnych odniosłem się do modeli narracji równoległej Lindy Aronson.

W części praktycznej dysertacji opisany został eksperyment, w którym określono wpływ poszczególnych parametrów mikrostruktur dramaturgicznych na odbiór zrealizowanego na potrzeby pracy utworu filmowego w pięciu wariantach montażowych. Uściślając, zbadałem wpływ wybranych typów montażu filmowego na zdolność nabywania wiedzy i zapamiętywanie elementów wizualnych w obrębie pola wzrokowego przez uczestników badania. Doświadczenie przeprowadzone na dość licznej grupie badawczej w warunkach audytoryjnych zostało uzupełnione ankietą. Zebrane dane opisałem i na ich podstawie wyciągnąłem wnioski odnoszące się do głównego celu pracy, jakim jest wykazanie wpływu określonych struktur filmowych na zdolność odbioru zawartego w utworze przekazu merytorycznego.

Cechą charakterystyczną przedstawionej pracy jest jej interdyscyplinarność. Choć jej zawartość najogólniej można zogniskować wokół spraw produkcji filmowej to równie ważny jest komponent związany z dyscypliną literaturoznawstwa (modele dramaturgiczne) i filmoznawstwa (elementy utworu filmowego). W części praktycznej do zaprojektowania eksperymentu i opisu wyników posłużyłem się aparatem pojęciowym używanym w psychologii poznawczej. Na marginesie warto zaznaczyć, że filmoznawstwo klasyczne, choć najbliższe produkcji filmowej, nie wystarcza w pełni do opisu procesu produkcyjnego, gdyż skupia się ono przede wszystkim na opisie gotowego utworu filmowego, w mniejszym stopniu zaś na procesie jego tworzenia. Dlatego zastosowanie niektórych pojęć związanych z produkcją filmową oraz montażem filmowym, może sprawiać wrażenie wykorzystania terminologii potocznej.

Stan taki trzeba jednak tłumaczyć tym, że branża filmowa (produkcja filmowa), w tym scenopisarstwo, zdominowana jest nie przez akademików, lecz przez praktyków, ludzi nie tylko pozbawionych niekiedy ogłady naukowej i doświadczeń w zakresie publikacyjnym, ale także wykształcenia akademickiego. Trzeba jednak koniecznie dodać, że, paradoksalnie, to ich praca i doświadczenia otwierają pole dla nowych trendów i stają się wyznacznikiem zmian dla całego przemysłu filmowego. Z tego też powodu postanowiłem odnieść się w niniejszej pracy głównie do efektów pracy praktyków, których pomysły znalazły szerokie zastosowanie w branży filmowej. Pominąłem zatem niektóre elementy, które być może są ciekawe, ale jednak z różnych powodów nie przyjęły w powszechnym zastosowaniu., a w konsekwencji ich efektów nie obserwujemy na ekranach filmowych w utworach analizowanych przez filmoznawców i krytyków filmowych.

Przedstawione w pracy zagadnienia, mają, moim zdaniem, istotne znaczenie dla branży filmowej, zwłaszcza dla produkcji filmowej. Wpisują się bowiem w dyskurs, jaki możemy również obserwować w naszym kraju, dotyczący struktury scenariusza i wpływu poszczególnych jego komponentów na ogólny odbiór dzieła filmowego. Poruszane sprawy są szczególnie istotne z punktu widzenia ekonomii produkcji filmowej, gdzie istnieje silna korelacja pomiędzy zadowoleniem widzów a oglądalnością utworu filmowego, co bezpośrednio łączy się z wynikiem finansowym przedsięwzięcia filmowego. Pamiętać bowiem musimy, że film w przeważającej większości przypadków jest produktem, na którego powstanie łożą instytucje nie mające wiele wspólnego z wzniosłymi ideałami. Są to w wielu wypadkach banki i fundusze wysokiego ryzyka, oczekujące dużej stopy zwrotu zainwestowanego kapitału. W nielicznych przypadkach, jak w Polsce i wielu krajach Europy, mamy sytuację nieco bardziej komfortową, ponieważ dostępne są systemy wspierania lokalnej twórczości. W naszym kraju dotacjami dla produkcji filmowej zajmuje się przede wszystkim Polski Instytut Sztuki Filmowej, który jest znacznie mniej restrykcyjny w kwestiach finansowych niż prywatni inwestorzy. Jednak nawet w PISF-ie preferowane są projekty o dużym potencjale frekwencyjnym[15]. Podsumowując, do powstania filmu potrzebne są pieniądze, a ich dostępność dla twórców staje się możliwa dopiero wtedy, kiedy istnieje szansa na ich satysfakcjonujący zwrot, co gwarantuje jedynie duża widownia, a prawdopodobieństwo, że taka będzie daje dobrze skonstruowany scenariusz, w oparciu

[15] Polski Instytut Sztuki Filmowej, [online:] <https://pisf.pl/> dostęp: 10.02.2023.

o który powstaje dobrze skonstruowany film, co z perspektywy producenckiej oznacza film, który będzie wpływał w pożądany sposób na widzów..

Budowa strukturalna utworu filmowego jest jednym z najważniejszych problemów, przed którym stają adepci szkół filmowych rozpoczynający swoją pracę zawodową. Problem jest dla nich znacznie mniejszy, jeżeli dysponują dobrze skonstruowanym scenariuszem, gdyż ich praca skupia się wtedy na dokładnym odwzorowaniu zawartych w nim wskazówek. Niestety, nie zawsze mają oni do czynienia z tak komfortową sytuacją. W wielu sytuacjach, głównie z powodu wysokich kosztów, debiutanci sami są autorami scenariusza, nad którym później pracują. Absolwenci szkół filmowych formalnie są do tego zadania przygotowani, ponieważ programy nauczania zakładają zapoznanie ich z zasadami scenopisarstwa w toku studiów. W pracy nad scenariuszem muszą się mierzyć z odwiecznymi dylematami, związanymi z zaplanowaniem prawidłowej konstrukcji filmu, posiłkując się w wielu przypadkach jedynie wyczuciem i własnym gustem. Na szczęście możliwe jest także czerpanie z wiedzy i doświadczeń uznanych specjalistów i badaczy, którzy dzielą się nią w swoich licznych publikacjach. Choć temat został dostrzeżony i wstępnie opisany już w starożytności, gdzie odnosił się do sztuk scenicznych, głównie teatru, to na dogłębną refleksję doczekał się dopiero w wieku XX wraz z narodzinami filmu, który w sposób skokowy poszerzył możliwości rozwoju struktur dramaturgicznych w obrębie nowego medium, jakim był film. Pojawiły się nawet wybitne dzieła na ten temat, jednak kwestia dramaturgii filmowej i struktur, dzięki którym można ją budować, nie jest wyczerpana. Cały czas zmieniają się przecież okoliczności i materia, nad którą filmowcy muszą pracować. Zmieniają się widzowie, a wraz z nimi język filmu. Stare paradygmaty tracą swoją siłę, a w ich miejsce pojawiają się nowe, o których nikt dotąd nie śmiał nawet pomyśleć.

W przedstawionej pracy, choć osadzonej w dyscyplinie literaturoznawstwa, postanowiłem zawrzeć silny komponent empiryczny. Konrad Klejsa i Magdalena Saryusz-Wolska twierdzą, że pojawia się obecnie wyczuwalny trend do wykorzystywania podejść empirycznych w humanistyce, co skutkuje odchodzeniem od teorii na rzecz szczegółowej mikroanalizy i studiów przypadków[16]. Badania widowni filmowej nie są zjawiskiem nowym, lecz, jak to ujęli przywołani autorzy, są raczej

[16] Klejsa K., Saryusz-Wolska M,*Badanie widowni filmowej: historia i metody*, (w:),tychże (red.),*Badanie widowni filmowej*, Warszawa 2014,s.7.

kontynuacją „zapomnianej gałęzi myśli filmoznawczej”[17].Klejsa i Syriusz-Wolska twierdzą też, że są one popularne przede wszystkim w krajach anglo- i niemieckojęzycznych, gdzie utrwala się przekonanie o konieczności prowadzenia badań empirycznych w omawianym zakresie. Choć w Polsce tradycje badań nad widownią filmową są raczej nikłe, to jednak nie są całkowicie nieobecne. Jednym z ciekawszych przykładów jest tu dorobek naukowy Piotra Francuza, który zaowocował także badaniami empirycznymi w odniesieniu do widowni telewizyjnej[18].

[17] Tamże, s. 8.
[18] Francuz P., *Psychologiczne aspekty odbioru telewizji II*, Lublin 2004.

Rozdział I.

Filmowe struktury dramaturgiczne

Przedmiotem rozważań w poniższym rozdziale jest utwór filmowy jako całość oraz jego poszczególne części, które wpływają na postrzeganie filmu przez widzów. Poszczególne elementy filmu, ułożone w odpowiedni sposób tworzą specyficzną konstrukcję – ciąg wydarzeń, dzięki któremu opowiadana historia jest zrozumiała dla widza, a przy tym zapoznanie się z nią zapewnia mu szereg doznań estetycznych. Innymi słowy, elementy filmu, ułożone względem siebie w różnych konfiguracjach tworzą jego strukturę.

Wojciech Otto przez pryzmat zagadnienia scenariusza filmowego odnosi się do struktury dramaturgicznej dzieła filmowego i twierdzi, że poprzez pojęcie struktury należy rozumieć:

> *(...) swego rodzaju konstrukcję posiadającą określoną liczbę scen, zapisaną w świadomie założonym porządku i zamkniętą w ramach 100-120 stronicowej całości, implikującą późniejszą filmową realizację ograniczoną zazwyczaj do około dwóch godzin projekcji.*[19]

Natomiast z perspektywy literackiej i jednocześnie filmowej o zagadnieniu pisze także Has-Tokarz:

> *Pojedyncze utwory literackie i filmowe stanowią organiczne, kompletne układy systemowe. Są wypowiedziami złożonymi z określonych składników, w dużym stopniu znormalizowanych, tj. modelowych i powiązanych wzajemnymi relacjami, które powracają w obrębie dużych zespołów taksonów należących do ogólnego zbioru wytworów literackich i filmowych.*[20]

Aby zrozumieć teorie modeli dramaturgicznych, które będą omawiane w następnym rozdziale pracy, zamierzam omówić najpierw poszczególne elementy dzieła filmowego,

[19] Otto W., *Paradygmat i suspens. O dramaturgii scenariusza filmowego*, „Images" 2015, nr XVI/25, s. 73-74.
[20] Has-Tokarz A., *Między słowem a obrazem: afiliacje literatury i filmu (perspektywa komparatystyczna),* „Folia Bibliologica" 2006/2007, nr XLVIII/XLIX, s. 89.

tworzące strukturę filmu, skupiając się na ich właściwym definiowaniu i funkcjach. Proponuję także własne rozwiązania, jeżeli chodzi o stosowaną systematykę. W pierwszym rzędzie określiłem przedmiot dociekań, czyli film, jako utwór audiowizualny stanowiący platformę, w której zawierają się mniejsze części składowe. Następnie opisałem poszczególne jego elementy.. W opisie poszczególnych struktur posiłkowano się literaturą naukową i branżową, ze wskazaniem na ich praktyczne uwierzytelnienie, przez co mam na myśli stosowanie w praktyce produkcji filmowej.

1.1. Perswazyjny potencjał filmowych struktur dramaturgicznych

Alfred Hitchcock, twórca wybitnych dzieł, takich jak *Psychoza* z 1960 roku[21] czy *Ptaki* z 1963 roku[22], obrazowo wyraził swoją opinię na temat nadrzędnej funkcji filmu, którą także moim zdaniem, jest wywoływanie emocji u widzów:

Film powinien zaczynać się od trzęsienia ziemi. Potem zaś napięcie ma nieprzerwanie rosnąć.

Emocje zaś, według Jutty Burggraf są stanem znacznego poruszenia umysłu, charakteryzują się tym, że pojawiają się nagle i zawsze łączą się z pobudzeniem somatycznym. Mogą one osiągnąć dużą intensywność, lecz są przejściowe[23].

Kazimierz Obuchowski pisze, że emocje są tzw. kodami orientacji[24]. Są w pewnym sensie kompasem ludzkich poczynań. Jednak każda emocja ma kierunek i natężenie. Może przyjmować kierunek "do" lub "od" oraz przybierać natężenie na skali od wartości ujemnych do wartości dodatnich. Kierunek i natężenie emocji to zmienne, na które można wpływać. Jednym z narzędzi takiego wpływu jest **perswazja**[25].

Kevin Hogan i James Speakman definiują perswazję jako „tłumaczenie komuś czegoś, namawianie, odradzanie, przekonywanie kogoś o czymś, perswadowanie”[26].

Oddziaływanie perswazyjne możliwe jest w ramach procesu masowej komunikacji, co oznacza, że aby mogła ona zaistnieć, konieczne jest istnienie grupy odbiorców oraz nadawca przygotowujący specjalne treści. Istotnym warunkiem masowego komunikowania się jest wykorzystanie bazy technicznej (technicznych środków przekazu), które upośredniają przekaz, czyli czynią go masowym[27].

Kiedy mówimy o perswazji, to zakładamy, że komunikowanie odbywa się w kanale centralnym, co oznacza, iż istota perswazji wiąże się z tym, że adresat technik perswazyjnych jest świadomy ich obecności i przez to ma możliwość perswazję

[21] *Psychoza*, reż. A. Hitchcock, USA 1960.
[22] *Ptaki*, reż. A. Hitchcock, USA 1963.
[23] Burggraf J., *Antropologiczne podstawy medycyny*, (w:), M. A. Monge, (red.) Etyka w medycynie, Ujęcie interdyscyplinarne, Warszawa 2012.
[24] Obuchowski K., *Kody orientacji i struktura procesów emocjonalnych*, Warszawa 1982.
[25] Gajlewicz M., *Techniki perswazyjne*, Warszawa 2009.
[26] Hogan K., Speakman J., *Ukryta perswazja. Psychologiczne taktyki wywierania wpływu*, Gliwice 2006, s. 16.
[27] Gajlewicz M., Techniki perswazyjne, Warszawa 2009, s. 24.

zaakceptować, a perswadowane kwestie zinternalizować, czyli zintegrować np. ze swoim systemem wartości. Może też perswazję zakwestionować i odrzucić. Wtedy także czyni to świadomie. Odejście od perswazji na rzecz innych "narzędzi" oznacza, że komunikowanie z kanału centralnego przenika do kanału peryferycznego. Wtedy jednak oddziaływanie na adresata komunikacji wyklucza już możliwość świadomego reagowania na bodźce. Gajlewicz twierdzi, że perswazyjność musi kierować uwagę badaczy na skuteczność oddziaływania. Perswazja jest zatem oddziaływaniem jednych ludzi na drugich, które według Gajlewicza może być realizowane między innymi poprzez **wpływanie**.

Perswazja w odniesieniu do utworów audiowizualnych utożsamiana jest przede wszystkim z reklamą, w której twórcy używają rozmaitych form nacisku na odbiorców w celu nakłonienia ich do zakupu konkretnych produktów czy usług. Piotr H. Lewiński twierdzi, że główną funkcją reklamy jest wywieranie wpływu na to, co wybiera konsument[28].

Dominika Myślak natomiast zwraca uwagę na zjawisko wykorzystanie perswazji w serialach telewizyjnych, w których dostrzegła zagadnienie wpływu na publiczność pod postacią produktu lokowanego (productplacement). Dodaje, że w tym przypadku mamy do czynienia z perswazją podświadomą, czyli ukrytą, której celem jest przekonanie grupy odbiorców, że mają oni potrzeby, które mogą zrealizować poprzez polecany produkt[29].

Brock i Green twierdzą, że badania naukowe nad perswazyjnością komunikatów publicznych, skupiają się głównie na retoryce, czyli namawianiu odbiorców do konkretnych zachowań np. poprzez reklamy, a nie na poetyce. Przez poetykę autorzy rozumieją opowiadane historie[30]. Opisują jednak, że badania takie były prowadzone już od lat 40-tych XX wieku. Choć ich rozważania koncentrują się głownie na historiach zawartych w filmach, których zawartość autorzy omawiają całościowo, to zwracają uwagę także na środki zastosowane przez twórców w celu wywołania określone efektów po stronie publiczności. Dobrym przykładem jest film dokumentalny z 1943 roku *Dlaczego Walczymy. Bitwa o Anglię* w reżyserii Franka Capra i

[28] Lewiński P.H., *Obraz świata w reklamie „*Języka a kultura, Acta Universatis Wratislavnensis" 2000, nr 13, s. 205.
[29]Myślak D.A., *Product placement jako nowoczesna forma reklamy w serialu telewizyjnym*, Szczytno 2016, s. 42.
[30] Brock T.C., Green M.C., *Perswazja. Perspektywa psychologiczna*, tłum. T. Sieczkowski, M. Kowaleczko-Szumowska, Kraków 2007, s 147.

Antony'egoWeillera[31]. W filmie zastosowano wiele środków wpływania na publiczność, wśród których wymieniono tło muzyczne, grę aktorską, wersję językową, a także **dynamiczny i dramatyczny montaż**[32]. Brock i Green wskazują także na perswazyjne funkcje środków stylistycznych, takich jak metafora, ironia oraz alienacja i nazywają je *wydobywaniem na pierwszy plan*. Podkreślają, że elementy te wpływają na większe zainteresowanie tekstem literackim czytelników i sprawiają, że czytelnicy poświęcają im więcej uwagi. Twierdzą też że środki tego typu wpływają na czytelników niezależnie od wykształcenia i poziomu zainteresowania[33]. Autorzy wprawdzie odnoszą w tym miejscu swoje wywody do materii literackiej, natomiast trudno nie zauważyć tu analogii do figur stylistycznych wykorzystywanych w utworach filmowych.

Tytuł prezentowanej pracy doktorskiej odnosi się do perswazyjności struktur dramaturgicznych jako ich właściwości pozwalającej na wpływanie na publiczność. Ich potencjał oddziaływania uzależniony jest od ich umiejscowienia w układzie elementów wewnątrz struktury, gdzie mogą one pełnić określone funkcje, w tym funkcje perswazyjne, toteż w kolejnych podrozdziałach przeanalizowane zostaną poszczególne elementy filmu jako makrostruktury, mieszczącej w sobie mniejsze elementy składowe.

[31] *Dlaczego walczymy. Bitwa o Anglię*, reż. F. Capra, A. Weiller, USA 1943.
[32] Brock T.C., Green M.C., *Perswazja. Perspektywa psychologiczna*, tłum. T. Sieczkowski, M. Kowaleczko-Szumowska, Kraków 2007, s. 151.
[33] Tamże, s. 165.

1.2. Propozycja systematyki elementów filmowych struktur dramaturgicznych

Struktury, z których zbudowany jest film charakteryzują się dużą różnorodnością, zarówno pod względem budowy, jak i funkcji. Wyodrębniano je w toku długoletnich badań i analiz modeli dramaturgicznych, o których szerzej napiszę w następnym rozdziale. Niemal w każdym kolejnym z powstałych i opisywanych modeli oprócz nowych wyodrębnionych struktur pojawiają się też znane już wcześniej, ale często inaczej interpretowane i nazywane. Przyczyn takiego stanu rzeczy należy upatrywać między innymi w niejednorodności grupy autorów, zajmujących się tematem, wśród których znajdują się ludzie o różnym doświadczeniu naukowym i reprezentujący odmienne środowiska zawodowe. Nie bez znaczenia jest także czas, w jakim określone modele zostały zaproponowane. Ponadto, poruszane w rozprawie tematy mają znamiona poszukiwań interdyscyplinarnych, znajdujących się na styku różnych dziedzin naukowych – literaturoznawstwa, filmoznawstwa, montażu filmowego, reżyserii i scenopisarstwa. Wszystkie te powody skłoniły mnie do zaproponowania własnej systematyki z nowym nazewnictwem, która ze względu na przewagę w pracy komponentu filmowego oparta i inspirowana jest modelami i teoriami używanymi w branży filmowej, ściślej scenopisarskiej i produkcyjnej. Chciałbym jednak zaznaczyć, że moją wolą nie jest tworzenie nowego modelu struktury dramaturgicznej utworu filmowego ani też zastępowanie sprawnie funkcjonujących i powszechnie przyjętych definicji, lecz jedynie ich aktualizacja i uporządkowanie, co jest konieczne, aby móc pracować badawczo nad strukturą filmu.

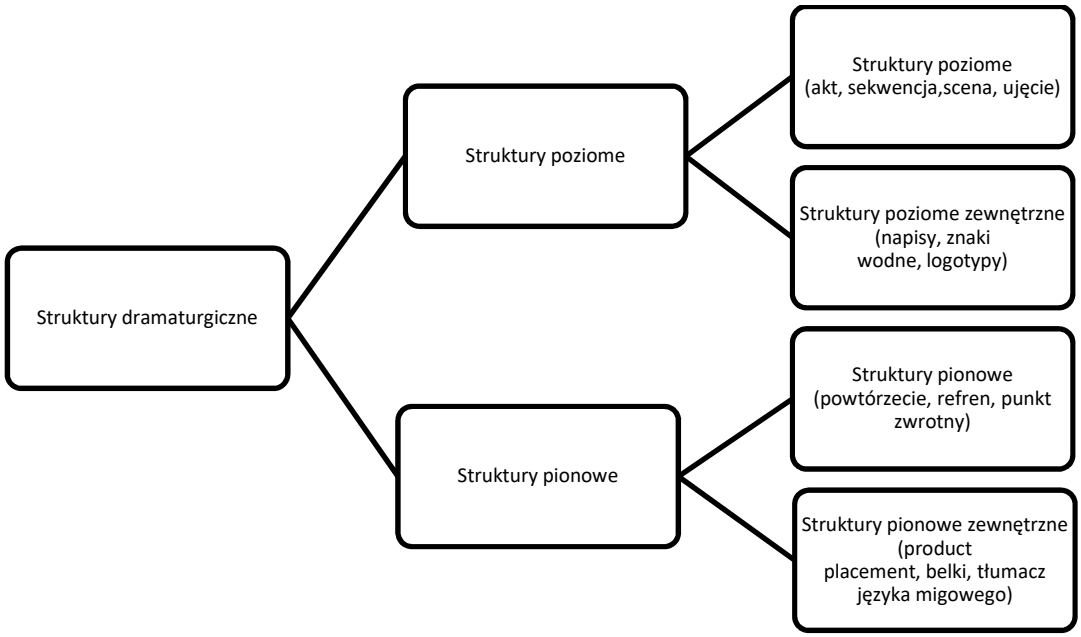
Elementy struktury utworu filmowego różnią się od siebie. Wnikając w nie szczegółowo, możemy zauważyć, że większe elementy składają się z mniejszych, a te z kolei z jeszcze mniejszych. Nie są to odkrycia ostatnich lat, lecz prawdy znane z dorobku naukowców związanych z filmem jeszcze w poprzednim stuleciu. Szczegółowo pisał o nich nasz wybitny filmoznawca, Jerzy Płażewski, który swoje przemyślenia dotyczące między innymi elementów składowych filmu zawarł w wielokrotnie wznawianej książce zatytułowanej *Język filmu*[34].

Dla celów niniejszej dysertacji elementy struktury filmu podzielono na dwie podstawowe kategorie: *struktury poziome* i *struktury pionowe.* Z kolei w każdej z nich

[34] Płażewski J., *Język filmu*, Warszawa 2008.

wyodrębniono osobno *struktury zewnętrzne,* w efekcie otrzymujemy struktury poziome i struktury poziome zewnętrzne oraz struktury pionowe i struktury pionowe zewnętrzne– ryc. 1.

Ryc.1. Proponowana koncepcja podziału struktur dramaturgicznych tworzących utwór filmowy.



Źródło: opracowanie własne.

Struktury poziome – to występujące kolejno po sobie elementy ułożone na osi czasu, które można precyzyjnie określić na timecodzie[35] filmu. Będą to np. sceny i ujęcia.

Dominanty perswazyjne filmowych struktur dramaturgicznych (*struktury pionowe*)– to elementy, których występowanie trudno jednoznacznie stwierdzić metodami badań ilościowych, do ich wyodrębnienia konieczna jest analiza jakościowa. Nie istnieją one jako autonomiczne elementy, lecz wchodzą w skład struktur poziomych. Będzie to np. *punkt zwrotny*, który występuje jednocześnie w konkretnym ujęciu, ale i scenie, a także sekwencji i w akcie. Zawiera się w nich wszystkich jednocześnie.

Struktury zewnętrzne – to elementy zaimplementowane do filmu bez wiedzy jego twórców w toku dalszego użytkowania dzieła na innych polach eksploatacji, np. w

[35] Timecod - kod czasowy używany do synchronizacji, logowania i identyfikacji zarejestrowanego materiału w produkcji filmowej, wideo i audio.

telewizji. Do struktur takich zaliczyć możemy: napisy (wersja językowa), znak wodny, dubbing, tłumacza języka migowego, belki, itp..

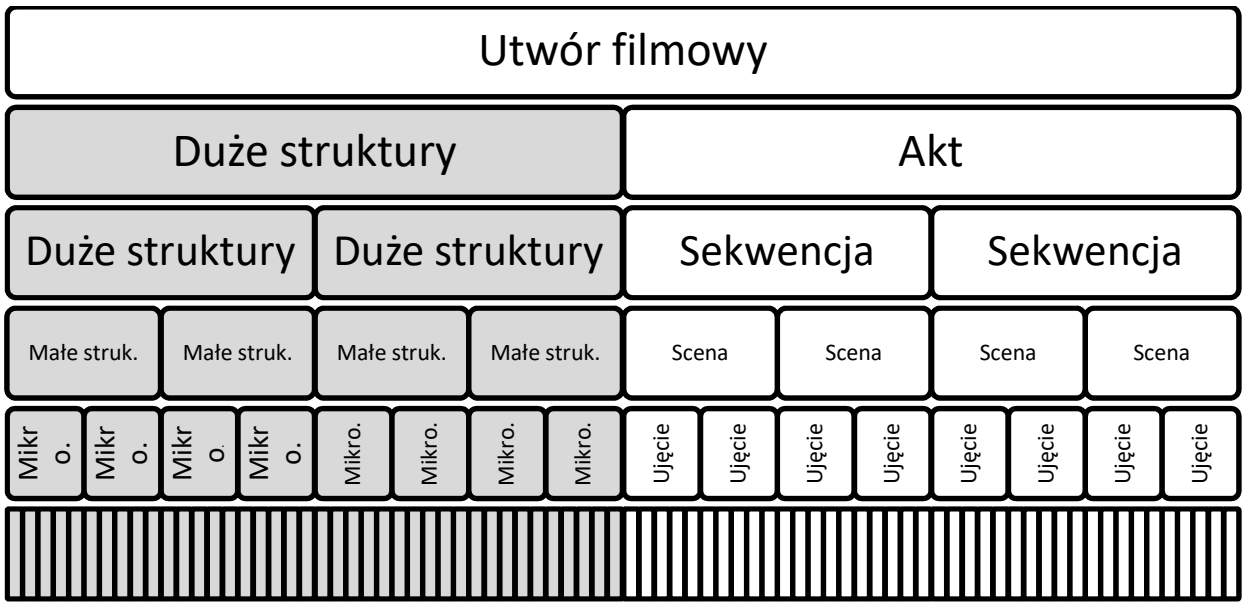
Struktury poziome podzielono na trzy główne kategorie. Porządkując je od największych do najmniejszych, są to kolejno:

- *duże struktury*,
- *małe struktury,*
- *mikrostruktury.*

Używając terminu *duże struktury dramaturgiczne* mam na myśli *akty* jako naczelne taksony, zawierające w sobie pozostałe elementy, oraz *sekwencje*.

W dużych strukturach mieszczą się mniejsze – *małe struktury*. Są to *sceny*. W małych strukturach (scenach) mieszczą się *mikrostruktury*, czyli *ujęcia,* a w niektórych przypadkach także ich części składowe — *klatki*[36]. Podział struktur poziomych w obrębie utworu filmowego przedstawiono na rycinie 2.

Ryc. 2. Koncepcyjny schemat budowy utworu filmowego – struktury poziome.



Źródło: opracowanie własne.

[36] Uzasadnienie uznania, w niektórych przypadkach klatek, za strukturę filmową zostało przedstawione w rozdziale dotyczącym omawianego zagadnienia.

1.3. Film –utwór filmowy - dzieło filmowe.

W powszechnym użyciu funkcjonuje wiele terminów używanych w odniesieniu do filmu, próbujących go definiować, uściślać zakres zasięgu pojęcia lub tłumaczyć pewne niuanse z nim związane. Dlatego, aby rozpocząć dyskusję na temat jego struktury dramaturgicznej, należy poświęcić nieco uwagi terminologii odnoszącej się do omawianego tematu. Choć prezentowana praca nie dotyczy zagadnień prawnych, to jednak są to kwestie niezwykle istotne z perspektywy produkcji filmowej, gdyż na gruncie przepisów prawnych funkcjonują instytucje finansujące branżę filmową, a więc Polski Instytut Sztuki Filmowej i Fundusze Regionalne. Podmioty te tworzą swoje regulaminy w oparciu o definicje zawarte w konkretnych ustawach. Taki stan rzeczy wymusza na producentach i innych uczestnikach zaangażowanych w produkcję filmową respektowanie obowiązującej tam terminologii i uznanie jej za nadrzędną, dlatego w prezentowanej pracy nie zostanie ona pominięta.

W prawodawstwie polskim do terminu *film* bezpośrednio odnosi się *Ustawa z dn. 30 czerwca 2005 r. o kinematografii*. Artykuł 4 przywołanej ustawy brzmi następująco:

> *Filmem jest utwór dowolnej długości, w tym utwór dokumentalny lub animowany, złożony z serii następujących po sobie obrazów z dźwiękiem lub bez dźwięku, utrwalonych na jakimkolwiek nośniku umożliwiającym wielokrotne odtwarzanie, wywołujących wrażenie ruchu i składających się na oryginalną całość, wyrażającą akcję (treść) w indywidualnej formie, a ponadto, z wyjątkiem utworów dokumentalnych i animowanych, przeznaczony do wyświetlania w kinie jako pierwszym polu eksploatacji w rozumieniu przepisów o prawie autorskim i prawach pokrewnych.*[37]

Cytowana ustawa stanowi punkt odniesienia dla Polskiego Instytutu Sztuki Filmowej[38], który w oparciu o zapisy w niej zawarte tworzy regulaminy i programy operacyjne dla producentów filmowych, dystrybutorów i twórców. Według takiej też wykładni *filmu* działa szeroko rozumiana w Polsce profesjonalna branża filmowa, która opiera swoje przedsięwzięcia o wytyczne PISF[39]. Można w tym miejscu wysnuć wniosek, że również przedstawiona definicja opisuje przede wszystkim film profesjonalny, którego

[37] *Ustawa z dnia 30 czerwca 2005 roku o kinematografii*. (Dz.U. z 2005 r. Nr 132, poz. 1111).
[38] Polski Instytut Sztuki Filmowej - realizuje zadania z zakresu polityki państwa polskiego w dziedzinie kinematografii.
[39] PISF – Polski Instytut Sztuki Filmowej.

powstanie uwarunkowane jest istnieniem rozbudowanej struktury produkcyjnej, z producentem, który — w myśl ustawy o kinematografii – kieruje procesem produkcyjnym, tzn. np. zatrudnia fachowców posiadających odpowiednie kwalifikacje, którzy mogą sprostać wymogom postawionym przez dystrybutorów kinowych. Nie mieści się natomiast w ramach określonych przez ustawę szeroko rozumiany film amatorski, zwłaszcza fabularny, który nie jest w stanie spełnić wielu wymogów technicznych koniecznych do emisji w salach kinowych.

Jednakże Anita Has-Tokarz zwraca uwagę na fakt, że termin„film"nie posiada aż tak jednoznacznego charakteru, co jest związane ze złożonością opisywanego zagadnienia[40]. Badaczka wskazuje na różnorodne zastosowanie terminu, wymieniając między innymi zjawiska, takie jak: pojedynczy utwór filmowy, autonomiczną dziedzinę sztuki, medium czy też odrębną dziedzinę przemysłu rozrywkowego. Należy zatem stwierdzić, że w szerszym, kulturowo-społecznym odbiorze, *film* ma znacznie większy zasięg znaczeniowy niż ten opisany w *ustawie o kinematografii* z 2005 roku. Zawiera on w sobie wiele innych znaczeń, w tym również te, które w kontekście prezentowanej pracy mają istotne znaczenie, czyli dotyczące, jak ujęła to autorka, *pojedynczego utworu filmowego*.

Utwór filmowy jest pojęciem szerszym, mieszczącym w sobie także *film* rozumiany zgodnie z *Ustawą o kinematografii*. Utworem, w tym filmowym, w myśl *Ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych* z 1994 roku jest każdy przejaw działalności twórczej o indywidualnym charakterze. Artykuł 1 p.1 podaje wprost:

> *Przedmiotem prawa autorskiego jest każdy przejaw działalności twórczej o indywidualnym charakterze, ustalony w jakiejkolwiek postaci, niezależnie od wartości, przeznaczenia i sposobu wyrażenia (utwór)*[41].

Co istotne w powyższej definicji, to fakt, że nie zostały wzięte pod uwagę przez prawodawcę takie cechy utworu filmowego, jak jego walory artystyczne, wartość majątkowa i przynależność gatunkowa. Nie wzięto także pod uwagę parametrów technicznych, jakie utwór musi spełniać, zrównując w ten sposób w sensie prawnym formy amatorskie i profesjonalne. Oznacza to, że w myśl cytowanej ustawy utworem filmowym będzie zarówno niemal dwugodzinny *Obywatel Kane* Orsona Wellesa z

[40] Has-Tokarz A., *Między słowem a obrazem: afiliacje literatury i filmu (perspektywa komparatystyczna),* „Folia Bibliologica" 2006/2007, nr XLVIII/XLIX, s. 89.
[41] *Ustawa z dnia 4 lutego 1994 roku o prawie autorskim i prawach pokrewnych* (Dz. U. 1994. Nr 24 poz. 83.).

1941[42] roku ośmiokrotnie nagrodzony Oscarem[43], który uznany jest przez wielu za dzieło wybitne,[44] jak również *Teledysk ślubny Ani i Przemka – Zenek Martyniuk – Prawdziwa miłość to Ty,* trwający 3 minuty 47 sekund zamieszczony na portalu Youtube,[45] będący jego przeciwieństwem.

Natomiast nie każdy utwór filmowy mieści się w ramach definicji *dzieła filmowego*, które to zarezerwowane jest dla produkcji charakteryzujących się spełnieniem wyższych kryteriów produkcyjnych i estetycznych. *Dzieło filmowe*, to według Marka Hendrykowskiego utwór kinematograficzny, cechujący się ukształtowaną budową i organizacją materiału w taki sposób, że tworzy on integralną znaczeniowo całość przeznaczoną do stanowienia określonych funkcji oraz walorów estetycznych[46]. Definicja przedstawiona przez Hendrykowskiego zamyka się na utwory o niższym poziomie realizacyjnym, nie spełniające wymogów przedstawionych przez autora słownika, czyli głównie amatorskie produkcje o niesprecyzowanej przynależności gatunkowej.

Analizując zakres znaczeniowy powyższych definicji należy, najpierw określić pole badawcze rozprawy i w pierwszym rzędzie odnieść się do terminu *utwór filmowy*, a ściślej rzecz ujmując (ze względu na specyfikę prezentowanej rozprawy.),— do terminu *utwór audiowizualny,* który wprost z niego wynika.

W prawodawstwie polskim pojęcie *utworu audiowizualnego* nie doczekało się precyzyjnej definicji[47]. Natomiast jego prawidłowe rozumienie wynika z analizy dwóch cytowanych powyżej ustaw: *Ustawy o kinematografii* oraz *ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych*. A zatem pojęcie to spełnia przesłanki, o których mowa w art. 1 *ustawy o prawie autorskim i prawach pokrewnych*, tzn. stanowi przejaw działalności twórczej o indywidualnym charakterze, niezależnie od postaci, wartości, przeznaczenia i wyrażenia, oraz art. 4 *ustawy o kinematografii* gdzie zapisano, że jest utworem o dowolnej długości, złożonym z serii następujących po sobie obrazów z dźwiękiem lub bez dźwięku, wywołującym wrażenie ruchu.

---

[42]*Obywatel Kane*, reż. O. Welles, USA 1941.
[43] Internet Movie Database, *Citizen Kane*, [online:] <https://www.imdb.com/title/tt0033467/> dostęp: 10.01.2023.
[44] Koschany R., *Zamiast interpretacji. Między doświadczeniem kinematograficznym a rozumieniem filmu*, Poznań 2017.
[45]*Teledysk ślubny Ani i Przemka – Zenek Martyniuk – Prawdziwa miłość to Ty,* realizacja Videogroszek, [online:] <https://www.youtube.com/watch?v=byfGf_eY-Hw>, dostęp: 10.01.2023.
[46]M. Hendrykowsk M., *Słownik terminów filmowych*, Poznań 1994, s. 73-74.
[47]Niemczyk P., *Producent utworu audiowizualnego a reżyser – prawa i obowiązki stron* 2020, [online], <https://kancelarianiemczyk.pl/producent-utworu-audiowizualnego-a-rezyser-prawa-i-obowiazki-stron/> dostęp: 9.02. 2021.

A zatem do utworów audiowizualnych zaliczyć można nagrania, których główną cechą jest istnienie wkładu twórczego autora. Nie będą w tym przypadku brane pod uwagę nagrania, które tego atrybutu nie posiadają, np. statyczny zapis nagrania jakiegoś wydarzenia, gdzie inwencja twórcy polega tylko na włączeniu kamery czy też oświadczenie na potrzeby rekrutacji zawodowej w postaci nagrania video, zapis monitoringu przemysłowego, kamer ochrony, kamery umieszczonej w samochodzie rejestrującej trasę przejazdu pojazdu. Jako utwory audiowizualne nie będą także brane pod uwagę programy informacyjne zawierające relacje z wydarzeń, a także komentarze do nich[48]. Nie będą utworami audiowizualnymi także nagrania wykładów, przemówień, które co prawda wymagają od ich autorów (wykładów) twórczej pracy, lecz ta twórcza praca nie odnosi się do rejestracji omawianych wydarzeń za pomocą kamery.[49] Iga Bałos zalicza do tej grupy także filmy pornograficzne, wyłączając tzw. *soft porn*[50], gdzie kładzie się większy nacisk na fabułę niż na epatowanie intymnymi obrazami. Badaczka wyłączając pornografię z grupy utworów audiowizualnych uzasadnia swoje spostrzeżenia specyfiką gatunku charakteryzującą się amatorską realizacją, zawężającą się jedynie do rejestracji aktów seksualnych[51].

Istotnym warunkiem spełnienia kryterium działalności twórczej jest także autorstwo człowieka. Nie zaliczymy zatem do utworów audiowizualnych nagrań z video pułapek, których istotą działania jest rejestracja nagrań zwierząt w celach naukowych[52]. Jeżeli zaś chodzi o autorstwo, to nie ulega wątpliwości że w tym wypadku należy je przypisać człowiekowi, nawet pomimo tego, że video pułapka uruchamiana jest przez zwierzę. Brak świadomego działania ze strony zwierzęcia dyskwalifikuje je nawet jako współautora, a co dopiero jako kreatywnego twórcę.

Interesującym zagadnieniem jest także umieszczanie kamer go-pro na ciałach żywych zwierząt. Te niewielkich rozmiarów kamery przytwierdzane są do zwierzęcia, które z czasem przyzwyczaja się do ich obecności i zaczyna normalnie funkcjonować w środowisku[53]. Przemieszczając się zgodnie ze swoją wolą zwierzę realizujeswoje

[48] Bałos I., *Prawo dla filmowców*, Warszawa 2016. s 40.
[49] Poradnik.ngo.pl, Portal Organizacji Pozarządowych, *Prawo autorskie – podstawowe pojęcia* [online:] <https://poradnik.ngo.pl/prawo-autorskie-podstawowe-pojecia>, dostęp: 5.04.2023.
[50]Wielki słownik języka polskiego, *Pornografia miękka*, [online:] <https://wsjp.pl/index.php?id_hasla=39631&pwh=1>, dostęp: 10.01.2023.
[51] Bałos I., *Prawo dla filmowców*, Warszawa 2016. s 41.
[52] Jędrzejewski W., Nowak S., Kurek R., Mysłajek R.W., Stachura K., Zawadzka B., Pchałek M., *Animals and roads. Methods of mitigating the negative impact of roads on wildlife*, Białowieża 2009.
[53]Sony Press Centre, *Autentyczny obraz widziany z perspektywy orła*, [online], <https://presscentre.sony.pl/news/autentyczny-obraz-widziany-z-perspektywy-orla-96006>, dostęp: 9.02. 2021.

naturalne potrzeby bytowe i nie zważając na aparaturę, mimowolnie nagrywa materiał filmowy z własnej perspektywy, co jest głównym atutem tego sposobu filmowania. Zalety tej metody dostrzegli przede wszystkim naukowcy, dzięki czemu możliwa stała się obserwacja nieznanych dotąd zachowań rzadkich gatunków zwierząt. Za przykład może posłużyć działanie naukowców z Uniwersytetu Murdocha w Australii, którzy przytwierdzili kamery do płetw grzbietowych rekinów – żarłaczy białych, aby podejrzeć w ten sposób, jak zwierzęta te polują w gęstwinie wodorostów[54]. Choć niezwykle cenne z punktu widzenia naukowego, nagrania powstałe w ten sposób nie spełniają przesłanek twórczości o indywidualnym charakterze, jednak nie musi to być regułą. Wyjątkiem są bowiem filmy, w których zwierzę jest niejako przedłużeniem ręki operatora, czyli w pewnym sensie jego narzędziem, platformą dla kamery, a powstałe w ten sposób materiały stanowią element szerszej koncepcji wizualnej dzieła. Taka współpraca człowiek-zwierzę może przynieść wtedy spektakularne rezultaty o dużych walorach estetycznych. W filmie BBC pt. *Podniebna podróż*, możemy podziwiać niezwykłe krajobrazy z perspektywy szybujących ptaków[55]. Głównym atutem filmu są wyśmienite zdjęcia – fotografia 1.

Fot. 1. Kadr z filmu *Podniebna podróż*, w reżyserii D. Tennanta z 2012 roku. Foto Christian Moullec.



Źródło: <https://presscentre.sony.pl/news/autentyczny-obraz-widziany-z-perspektywy-orla-96006>[dostęp: 9.02. 2021].

[54] Chapple, T. K., Jorgensen S. J, Anderson S. D., Kanive P. E., Klimley A. P., Botsford L. W., Block B. A., *A first estimate of white shark, Carcharodon carcharias, abundance of Central California*, "Biology Letters" 2011, nr 7(4), s. 581-583.
[55] *Podniebna podróż,* reż. D. Tennant, Wielka Brytania 2011-2012.

Autorstwo zostało tu oczywiście przypisane człowiekowi. Istotnym kryterium, decydującym o klasyfikacji powstałych materiałów była intencja działania twórców.

O ile we *współautorstwie zwierząt* w nagraniu materiału filmowego czynny udział bierze człowiek, który planuje pewne czynności, to w przypadku nagrań powstałych w wyniku działania sztucznej inteligencji może on nie brać udziału praktycznie w żadnym etapie powstawania nagrania. Mowa tu o autonomicznych pojazdach, które całkowicie samodzielnie rejestrują, przetwarzają i analizują obraz video, na podstawie którego podejmują decyzję, jak poruszać się po drodze[56]. Choć oprogramowanie wykonujące to zadanie jest jeszcze w stadium testów, to obecnie jego możliwości poznawcze są bardzo ograniczone i z całą pewnością nie charakteryzują się świadomością nakierowaną na akt twórczy. Można jednak przypuszczać, że w przyszłości jego potencjał, a także zakres możliwości będzie wzrastał. Wielu ekspertów prognozuje, że sztuczna inteligencja dorówna ludzkiej w okolicach czwartej lub piątej dekady obecnego stulecia[57]. Otworzy się zatem zupełnie nowe terytorium, na którym współistnieć będą, obok nas, istoty sztuczne i jednocześnie inteligentne. Być może staną się nie tylko programami sprawnie obsługującymi skomplikowane procesy technologiczne, ale będą także wytwarzać dobra intelektualne. Będziemy musieli zastanowić się wówczas nad obecnymi definicjami dotyczącymi zagadnień prawnych, w tym praw autorskich oraz definicją utworu audiowizualnego.

Nagrania video lub audio-video, wymienione powyżej, niemieszczące się w ramach definicji utworu audiowizualnego stanowią grupę, którą prawo polskie określa mianem *wideogramów*. Artykuł 94 ustawy *Prawo autorskie i prawa pokrewne* brzmi następująco:

> *Wideogramem jest pierwsze utrwalenie sekwencji ruchomych obrazów, z dźwiękiem lub bez, niezależnie od tego, czy stanowi ono utwór audiowizualny*[58].

Z definicji jasno wynika, że każdy utwór audiowizualny jest wideogramem, natomiast utwór będący wideogramem nie zawsze spełnia wymogi definicji utworu audiowizualnego.

Kwestią sporną jest klasyfikacja treści video zamieszczonych w internecie, charakterystycznych tylko dla tego medium. Dotyczy to przede wszystkim

[56]Żyłowska K., *Samochody autonomiczne Google, jak działają?* [online], <https://aibusiness.pl/samochody-autonomiczne-google-jak-dzialaja/> ,dostęp: 8.02.2021.
[57]Barrat J., *Our Final Invention: Artificial Intelligence and the End of the Human Era*, New York 2013.
[58]*Ustawa z dnia 4 lutego 1994 roku o prawie autorskim i prawach pokrewnych* (Dz. U. 1994. Nr 24 poz. 83.).

wideoblogów, które charakteryzują się zróżnicowaną formą i poziomem realizacyjnym, a także tutoriali. Wkład twórczy autorów tych prac w powstanie materiału video jest bowiem dyskusyjny. Niemniej jednak trzeba przyznać, że niejednorodność tej grupy sprawia, iż część z nich z pewnością mieści się w ramach definicji zawartych w omawianych ustawach.

Przy uznaniu nagrania za utwór audiowizualny nie ma znaczenia sposób utrwalania materiału. Ustawodawca podkreśla, że jego klasyfikacja będzie dokonywana *niezależnie od postaci* co w przypadku filmu oznacza sposób utrwalenia nagrania, czyli np. na taśmie filmowej, taśmie magnetycznej, cyfrowo na twardym dysku lub w chmurze internetowej[59]. Podobnie nie uznano za istotne *przeznaczenia* wykonanego nagrania, tzn. że utworem audiowizualnym będzie zarówno domowe video, konstruowane w zaciszu sypialni, filmy nagrywane telefonem komórkowym umieszczane przez nastolatków w portalach internetowych, jak i profesjonalne międzynarodowe produkcje fabularne wyświetlane w kinach[60]. Ustawodawca nie bierze także pod uwagę wartości nagrania, co przede wszystkim odnosi się do aspektu finansowego i kosztów poniesionych przy jego powstaniu.

Istotną cechą filmu wpływającą w znacznym stopniu na jego budowę oraz jego postrzeganie przez widza jest jego długość. Omawiana cecha uzależniona jest od indywidualnych czynników, wśród których najważniejszym jest planowane pole eksploatacji filmu. Wymogi kina, telewizji oraz portali internetowych w tym względzie są ściśle związane ze strategią ekonomiczną zaangażowanych podmiotów a te z kolei zależą od przepisów prawnych określających dopuszczalny czas reklamowy. Najdłuższe filmy przeznaczone są do emisji w kinie oraz w telewizyjnych kanałach specjalizujących się w wyświetlaniu filmów fabularnych. Ich długość wynosi zazwyczaj ok. 90 minut i rzadko przekracza 120 minut. W literaturze przedmiotu przyjmuje się podział ze względu na długość filmu na: pełno, średnio i krótkometrażowe[61]. Film pełnometrażowy (długometrażowy) trwa od 70 do 90 minut[62], średniometrażowy od 30 do 70 minut[63], a krótkometrażowy do 30 minut[64]. Precyzyjniej do zagadnienia odnoszą się instrukcje Polskiego Instytutu Sztuki Filmowej, zamieszczone na stronie portalu. Jednak istnieją także filmy znacznie wykraczające poza te ramy. Najdłuższy film

[59]*Ustawa z dnia 30 czerwca 2005 roku o kinematografii* (Dz.U. z 2005 r. Nr 132, poz. 1111.).
[60]*Tamże.*
[61]Andrejew P., Dąbal W., *Kompendium terminologii filmowej*, Warszawa 2005, s. 107-108.
[62]Hendrykowski M., *Słownik terminów filmowych*, Poznań 1994, s. 218.
[63]Tamże, s. 295.
[64]Tamże, s. 158.

fabularny powstał w Bangladeszu w 2019 roku. *Niewinność* (Amra ekta cinema Barnabo) Aszfara Sziszira trwa 1260 minut[65] (21 godzin). Najdłuższy film dokumentalny *Gran-mere Martha* Sydneya Linga, produkcji francuskiej, jest jeszcze dłuższy i trwa już 1452 minuty (24 godziny i 12 minut)[66]. Jednak rekordzistą w tej dziedzinie jest film eksperymentalny powstały w 2012 roku w Szwecji. Trwa 51420 minut (35 dni i 17 godzin). Jego reżyserami jest Erika Magnusson i Daniel Andersson[67]. Przeciwieństwem wskazanych rekordzistów są formy filmowe, przeznaczone dla platform internetowych, takich jak Instagram, Facebook, Twitter, czy Tiktok. Choć portale te uchylają częściowo ograniczenia dotyczące długości filmów, to i tak większość zamieszczanych tam utworów charakteryzuje się długością określaną w sekundach[68].

Film, rozumiany jako utwór audiowizualny, jest ciągiem ułożonych kolejno po sobie obrazów, których wyświetlanie sprawia u widza wrażenie ruchu. Obrazy te stanowią warstwę wizualną filmu (ścieżkę video), natomiast dźwięk tworzy warstwę audialną (ścieżkę audio). Dźwięk i obraz są ze sobą zsynchronizowany i w większości przypadków tożsame merytorycznie. Warstwa dźwiękowa wzbogaca i uzupełnia narrację obrazową oraz jej przekaz. Bywa też, że staje się też jego główną treścią.

Oczywiste jest, że w ramach terminu *utwór filmowy* mieszczą się wszystkie rodzaje i gatunki filmowe. Bez względu na przynależność taksonomiczną w niniejszej pracy będą nazywane w podobny sposób, bez względu na ich budowę, poziom artystyczny oraz długość. Będą zatem nazywane *filmami, utworami filmowymi* i *dziełami filmowymi.*

W powyższym podrozdziale wykazano, że pojęcie *filmu,* a precyzyjniej — *utworu audiowizualnego* dotyczy utworów różniących się wieloma aspektami, w tym koncepcją, poziomem profesjonalizacji, przeznaczeniem, technologią produkcji oraz cechami indywidualnymi, wynikającymi z wizji autorów.Mimo to, posiadają własną *strukturę,* choć trzeba przyznać, że w zależności od swojej własnej specyfiki, może się ona różnić. W dalszej części pracy omówione zostaną elementy charakterystyczne dla większości produkcji filmowych, mających swoje źródło w filmie profesjonalnym.

[65] Internet Movie Database, *The Innocence*, [online:] <https://www.imdb.com/title/tt7156814/> dostęp: 10,02.2023.
[66] Internet Movie Database, Grandmother Martha, [online:] <https://www.imdb.com/title/tt1447786/> dostęp: 12.01.2023.
[67] Logistic Art Project, [online:] <https://logisticsartproject.com/> dostęp: 12.01.2023.
[68]Kuchta-Mykiel M., Wytyczne dla wideo w mediach społecznościowych [online:] <https://socialpress.pl/2020/06/wytyczne-dla-wideo-w-mediach-spolecznosciowych>, dostęp: 12.01.2023.

1.4. Struktury poziome

Struktury poziome to występujące kolejno po sobie elementy ułożone na osi czasu, które można precyzyjnie określić na timecodzie filmu. Są to np. sceny i ujęcia. Struktury poziome stanowią trzon struktur dramaturgicznych. Jest to materia, z której film jest utkany. Zawierają się w nich struktury pionowe (dominanty perswazyjne struktur dramaturgicznych).

1.4.1. Duże struktury dramaturgiczne

Do dużych struktur dramaturgicznych zaliczamy akty i sekwencje. Oba elementy wywierają znaczący wpływ na strukturę utworu filmowego. W zależności od zastosowanego schematu dramaturgicznego liczba aktów oraz ich położenie wewnątrz utworu filmowego mogą być różne, choć w większości przypadków liczba ta jest dość ściśle określona. Kształt dużych jednostek strukturalnych ustalany jest podczas pracy nad scenariuszem, zatem pomysłodawcą i autorem konstrukcji dramaturgicznej filmu jest w tym wypadku scenarzysta. W fazie produkcji filmu założenia scenariuszowe mogą zostać zmienione, jednak dzieje się tak stosunkowo rzadko, zwłaszcza w produkcjach profesjonalnych. Dostrzegalna jest tu zależność, że im niższa ranga produkcyjna filmu, tym prawdopodobieństwo dużych zmian w scenariuszu jest większe. Jeżeli jednak dochodzi do takiej sytuacji, to najczęściej w fazie postprodukcji. Innym czynnikiem wpływającym na możliwość dokonywania dużych zmian w scenariuszu jest model produkcyjny, który zostaje przyjęty. Model reżyserski, przeważający w Europie, daje większą swobodę twórczą reżyserowi a więc osobie mającej zdecydowanie większy dystans do scenariusza i przez to skłonniejszej do ingerencji w jego strukturę. W modelu producenckim stosunek do scenariusza jest bardziej konserwatywny, co oznacza, że producenci raczej niechętnie decydują się na ingerencję w jego strukturę[69].

1.4.1.1. Akt

Koncept aktu niesie wiele znaczeń i obecny jest w wielu dziedzinach z obszaru szeroko pojętej humanistyki, współistniejących niejako obok siebie, takich jak filozofia, literatura, scenopisarstwo, teatr, film, fotografia, malarstwo czy nawet prawo. Choć

[69] Hendrykowski M., *Scenariusz filmowy. Teoria i praktyka*, Poznań 2016.

mogłoby się wydawać, że ze względu na krzyżowanie się niektórych kompetencji w wymienionych obszarach, powinna nastąpić daleko posunięta ewolucja terminu, to jednak sytuacja jest zgoła inna. We wszystkich z wymienionych powyżej dziedzinach termin *akt* ma nieco inne znaczenie. Jego genezy należy jednak dopatrywać się w czasach starożytnych, w filozofii Arystotelesa, gdzie oznaczał energię. O akcie grecki filozof pisał w *Metafizyce:*

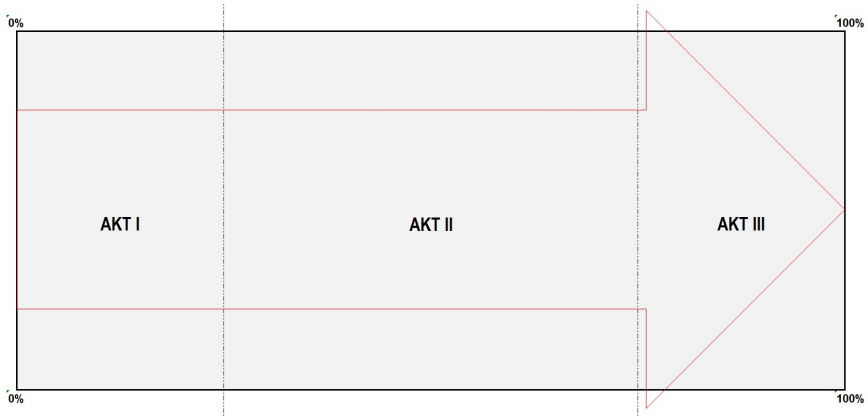
> *Akt jest tym co czyni, że jakaś rzecz jest, lecz nie w ten sposób, w jaki jest wówczas, gdy jest w możności*[70].

Energia, czyn, działanie są synonimami, które zaadaptowane na potrzeby sztuk scenicznych dają najbliższe branży scenopisarskiej, a dalej — filmowej, znaczenie odpowiadające ich potrzebom. W takim ujęciu akt to:

> *…część dramatu będąca względnie samodzielnym fragmentem akcji.*[71]

Podział utworu na akty ma swoje źródło w teorii Arystotelesa opisanej w *Poetyce*. Zakłada ona linearny charakter przedstawianej historii, z jednym głównym bohaterem oraz podział utworu na trzy akty[72]. Zaadaptowana na potrzeby filmu koncepcja stała się fundamentem dla większości istniejących modeli, a swój ślad pozostawiła nawet w tych schematach, które wydają się od niej bardzo odległe. A zatem, utwór filmowy składa się przede wszystkim z trzech głównych struktur: z *aktu I*, *aktu II* oraz *aktu III*, w których zawierają się pozostałe struktury. W klasycznym ujęciu akty występują po sobie chronologicznie – rycina 3.

Ryc. 3. Schemat utworu filmowego z podziałem na akty.



Źródło: opracowanie własne.

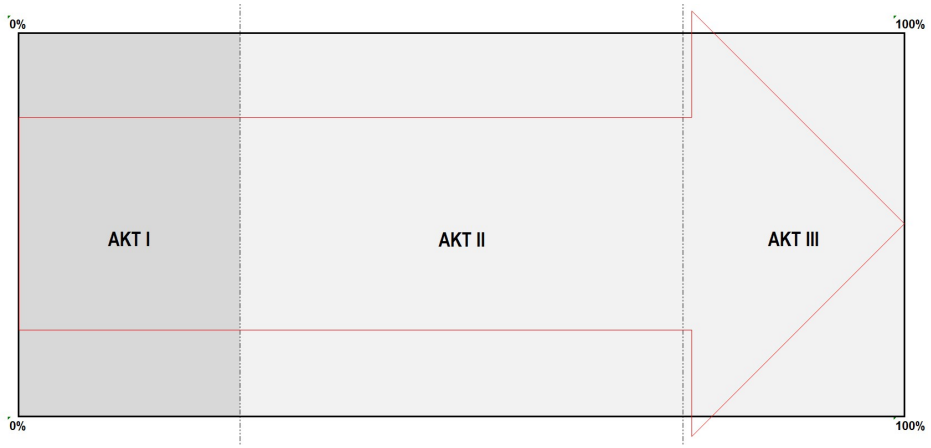
[70] Arystoteles, *Metafizyka*, tłum. K. Leśniak, Warszawa 2009.
[71] Miłkowski T., *Szkolny słownik teatralny*, Warszawa 1998, s.10.
[72] Teoria Arystotelesa została szczegółowo opisana w następnym rozdziale.

Z powyższym układem mamy do czynienia w modelach konwencjonalnych. Natomiast w schematach niekonwencjonalnych układ może być inny. Linda Aronson przestrzega, że należy odróżnić akty jako struktury dramatyczne, zaproponowane przez Arystotelesa, od części filmu chronologicznie ułożonych na osi czasu, które w odniesieniu do struktur niekonwencjonalnych wskazanymi aktami mogą nie być[73], gdyż akty nie są tylko po to, aby odmierzać czas trwania filmu, lecz różnią się przede wszystkim funkcjami i budową. Przemieszczenie aktu w narracyjnych utworach audiowizualnych, posiadających struktury kompozycyjne o charakterze niekonwencjonalnym może jednak wpłynąć na zmianę funkcji aktu.

Akt I

Akt pierwszy zwany jest także ekspozycją lub rozpoczęciem, a w klasycznym ujęciu poprzedza pozostałe, czyli akt II oraz akt III – rycina 4.

Ryc. 4. Schemat utworu filmowego z podziałem na akty z wyróżnieniem aktu I.



Źródło: opracowanie własne

Najważniejszymi funkcjami aktu pierwszego są:

- prezentacja bohatera,
- przedstawienie tematu dzieła,
- poprzez pierwszy punkt zwrotny w filmie nadanie nowego kierunku fabule dzieła,
- umożliwienie widzowi szybkiego określenia konwencji gatunkowej utworu.

[73] Aronson, L., *Scenariusz na miarę XXI wieku. Obszerny przewodnik po technikach pisania nowoczesnych scenariuszy filmowych*, tłum. A. Kruk, Warszawa 2019, s. 90.

Lew Hunter uważa, że praca nad aktem pierwszym jest dla scenarzysty najtrudniejsza[74]. Z niego bowiem wynikają wszystkie dalsze konsekwencje fabularne. Jak to ujął amerykański scenarzysta:

> *W życiu wydarzenia dzieją się jedno po drugim. W scenariuszu wydarzenia wynikają jedno z drugiego.(...) Życie każdej sceny musi się narodzić z łona poprzedniej.*[75]

Zatem wszystko, co pojawi się na początku filmu, będzie rzutowało na dalszy jego przebieg, dlatego wszelkie niedopracowania w tej części filmu będą miały daleko idące negatywne następstwa. Choć wszystkie elementy filmu składają się na ostateczny obraz dzieła, to akt pierwszy uważany jest przez wielu ludzi filmu, nie tylko scenarzystów, za najważniejszą jego część.Ponadto od niego w dużej mierze zależy, czy film zjedna sobie publiczność, czy też uzna go ona za niewarty uwagi. Nie ma podstaw naukowych, które zabraniałyby uważać, że zagadnienie efektu pierwszeństwa, znane z dziedziny psychologii, nie może być stosowane podczas interpretacji zachowań publiczności filmowej w odniesieniu do aktu pierwszego. Dlatego też, posiłkując się teorią, z której wynika, że otrzymana wcześniej informacja wywiera większy wpływ na tworzenie się pierwszego wrażenia niż informacja podana później[76], należy domniemywać, że również w odniesieniu do opisywanej materii, zawartość aktu pierwszego będzie miała większy wpływ na ogólną opinię o filmie niż pozostałe jego części. Fakt ten ma fundamentalne znaczenie, biorąc pod uwagę dość często pojawiające się problemy z utrzymaniem koncentracji widzów w akcie drugim. Akt pierwszy musi zatem nadać fabule na tyle dużyrozmach,aby widzowie mogli przebrnąć przez mniej atrakcyjne fragmenty filmu, które najczęściej objawiają się w następnej jego części.

Momentem, w którym następuje wspomniany przełom, jest pierwszy punkt zwrotny. Scena, w której się on zawiera kończy akt pierwszy i staje się progiem oddzielającym go od aktu drugiego. Linda Aronson trafnie dostrzega jego istotne znaczenie w postrzeganiu dzieła przez publiczność:

> *Co ciekawe, gdy zapyta się ludzi co dzieje się w filmie – o czym jest film w kontekście scenario*[77] *– zazwyczaj opiszą nam scenę pierwszego punktu zwrotnego(...) w scenie pierwszego punktu zwrotnego będzie zawarta esencja tego, co jest atrakcyjne w tej historii*[78].

[74] Hunter L., *Kurs pisania scenariuszy*, tłum. T. Szafrański, Warszawa 2013, s. 207.
[75] Tamże, s. 212.
[76] Aronson E. i inni, *Psychologia społeczna. Serce i umysł,* tłum. A.Bezwińska i inni, Poznań 1997.
[77] Scenariusz

Akt pierwszy wprowadza widza do świata opowiadanej historii. Twórcy realizują ten cel, używając różnorodnych środków, w pierwszym rzędzie scen fabularnych o charakterze informacyjnym, zazwyczaj z udziałem głównego aktora, ale także poprzez scenografię, charakteryzację postaci, muzykę czy dźwięk. Zakres podanych informacji oraz sposób ich przedstawienia wynikać może z możliwości percepcyjnych grupy docelowej widzów, co łączy się ściśle z konwencją gatunkową utworu, a także z indywidualnymi preferencjami autora, jego upodobań czy stylu pracy. Bywa, że pakiet informacji przekazywany jest w sposób bardzo bezpośredni i wyczerpujący, uznawany nawet za zbyt dosadny i mało wyszukany. Innym razem mamy do czynienia z działaniami bardzo oszczędnymi, ograniczającymi się do niezbędnego minimum. Realizowane są one wtedy za pomocą przemyślanych zabiegów artystycznych, czy też figur stylistycznych.

Koniec aktu pierwszego nierozerwalnie związany jest z punktem przełomowym, po którym bohater musi podjąć działanie konieczne do pokonania przeszkód.

Jak wspomniano w poprzednim rozdziale, większość podręczników dla scenarzystów określa wielkość aktu pierwszego na około 25% czasu ekranowego[79]. W zasadzie większość autorów zgadza się z tymi proporcjami. Linda Seger, która używa stron maszynopisu (przyjmuje się, ze jedna strona scenariusza odpowiada jednej minucie czasu ekranowego) [80], jako miary długości filmu, akt pierwszy ocenia na 10 do 15 stron ekspozycji oraz 20 stron rozwinięcia, co odpowiada łącznie około 30 – 35 minutom filmu[81]. Pierwszy punkt zwrotny umiejscawia natomiast pomiędzy 25 a 35 minutą. Autorka w swoim podziale odnosi się do utworu 120 stronicowego. Jednak uznaje, że w stosunku do innych formatów proporcje powinny być zachowane. Należy jednak zaznaczyć, że dla Lindy Seger akt pierwszy to wprawdzie również 25% objętości utworu, jednak z dopiskiem *lub trochę więcej*[82].

Akt pierwszy zawiera moment rozpoczęcia filmu uznawany jest przez wielu twórców oraz teoretyków kina za szczególnie istotny[83]. Pierwsze ujęcie czy też scena mogą być potraktowane przez twórców jako motto filmu i zawierać ukryte znaczenia, które odnoszą się do prawdziwego tematu filmu. Jego prawidłowe odczytanie może

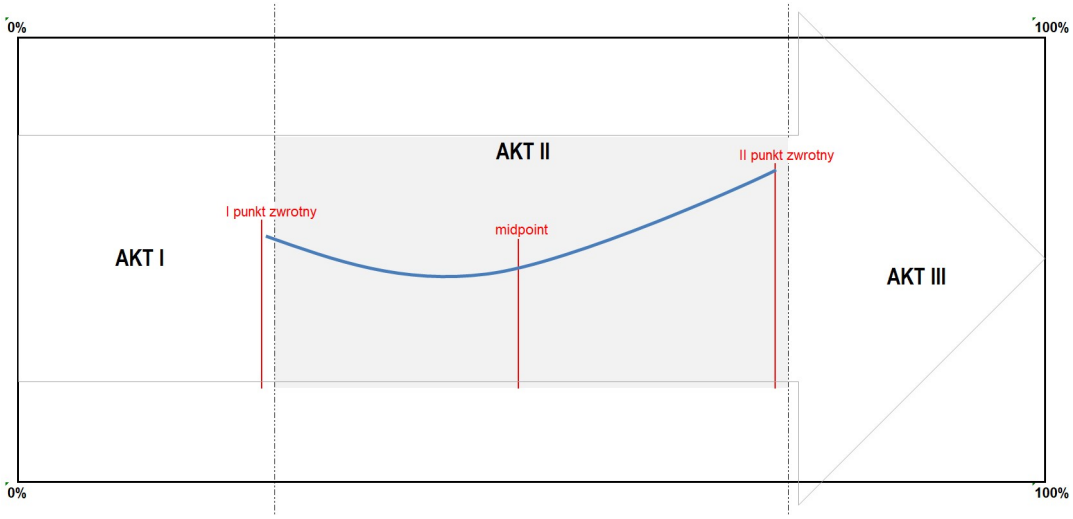
[78] Aronson, L., *Scenariusz na miarę XXI wieku. Obszerny przewodnik po technikach pisania nowoczesnych scenariuszy filmowych*, tłum. A. Kruk, Warszawa 2019. S. 132.
[79] Seger L., *Scenariusz dla zaawansowanych*, tłum. K. Długosz, Warszawa 2013, s 35.
[80] Schabenbeck M., *Format scenariusza filmowego*, tłum. A.K. Drozdowska, Warszawa 2008.
[81] Seger L., *Doskonalenie dobrego scenariusza*, tłum. K. Długosz, Warszawa 2012, s. 35.
[82] Tamże, s. 35.
[83] Tamże, s. 36.

pomóc widzowi w zgodnym z intencją autora rozumieniu dzieła. Element ten miewa często formę prologu.

Akt II

Akt II zajmuje najobszerniejszą część utworu filmowego i stanowi mniej więcej jego połowę. Rozpoczyna się po scenie zawierającej pierwszy punkt zwrotny i kończy się sceną zawierającą II punkt kulminacyjny – rycina 5.

Ryc. 5. Schemat utworu filmowego z podziałem na akty z wyróżnieniem aktu II.



Źródło: opracowanie własne.

W akcie II obserwujemy przeróżne komplikacje, które wzrastają wraz z upływem czasu. Podobnie jest z napięciem dramaturgicznym, które w założeniach również powinno stopniowo wzrastać. Akt II uchodzi za trudny do napisania w opinii scenarzystów. Linda Aronson uznaje tę część scenariusza za najtrudniejszą do napisania[84]. Problemem jest utrzymanie wzrostu napięcia emocjonalnego, które choć formalnie powinno wzrastać, to w rzeczywistości jest niezwykle trudne do utrzymania na odpowiednim poziomie. Wiele przedsięwzięć filmowych upada pod naporem tego problemu. Śledząc rozwój modeli dramatycznych możemy zaobserwować, że to właśnie akt II ulega najczęstszym modyfikacjom. Można zaryzykować twierdzenie, że w zasadzie poruszony tu problem sprawia, że w scenopisarstwie podejmowane są ciągłe

[84] Aronson L., *Scenariusz na miarę XXI wieku, Obszerny przewodnik po technikach pisania scenariuszy filmowych*, tłum. A. Kruk, Warszawa 2019, s. 137.

poszukiwania, które skutkują eksperymentami i innowacjami w zakresie budowy strukturalnej. W kontekście omawianego tematu szczególnie widoczny jest rozwój schematów niekonwencjonalnych, których główną zaletą jest najgłębsza modyfikacja aktu II albo poprzez jego skrócenie, albo przemieszczenie względem całego utworu filmowego, albo też poprzez dodanie nowych struktur w celu wsparcia linii napięcia emocjonalnego.

Akt II jest częścią utworu filmowego składającego się także z innych struktur. Nie funkcjonuje więc w zawieszeniu. W sposób bezpośredni uzależniony jest od aktu I, który wpływa na niego głównie poprzez pierwszy punkt zwrotny. Im jest on silniejszy, tym lepiej dla aktu II. Jest bowiem dla niego trampoliną pozwalającą odbić się i dotrwać do punktu następnego odbicia, czyli następnej kulminacji.

Celem istnienia aktu II jest rozwój wątku głównego i wątków pobocznych tworzących akcję. W odniesieniu do systematyki scen, która zostanie przedstawiona w dalszej części pracy, akt II zawiera głównie sceny akcji i reakcji,[85] a także sceny refleksji. Innymi słowy akt II musi zawierać działanie protagonisty i przeciwdziałanie antagonisty. Niemniej jednak, to działanie, dynamika, ruch sprawiają, że akcja posuwa się do przodu. Sceny refleksji obniżają tempo akcji, aby później, w następnej scenie można było ponownie podnieść jej tempo.

Ważnymi elementami aktu II są punkt środkowy, tzw. *midpoint* oraz drugi punkt kulminacyjny. Są to miejsca znacznego wzrostu napięcia emocjonalnego, po których zazwyczaj następuje wybrzmienie, skutkujące obniżeniem napięcia.

Punkt środkowy, jak sama nazwa wskazuje, znajduje się mniej więcej w połowie II aktu, co równocześnie oznacza, że jest to też połowa całego filmu. Jest to moment, kiedy następuje nagły zwrot akcji. Element ten powinien być wyraźnie silniejszy niż inne mniejsze kulminacje. Jednocześnie powinien być słabszy od II punktu zwrotnego. Midpoint został po raz pierwszy wyodrębniony przez Syda Fielda w jego modelu dramaturgicznym−paradygmacie. Niektórzy autorzy uważają, że występowanie silnego punktu środkowego uzasadnia postulat podziału aktu II na dwie części.

Drugi punkt zwrotny jest niezwykle istotny dla aktu drugiego, ponieważ jest to miejsce do którego dąży bohater. Tu dociera i tutaj mierzy się z wyzwaniem. W modelach campbelowskich jest to miejsce końca podróży bohatera. Drugi punkt zwrotny jest silnie emocjonalną sceną, na którą składają się dwa elementy: część

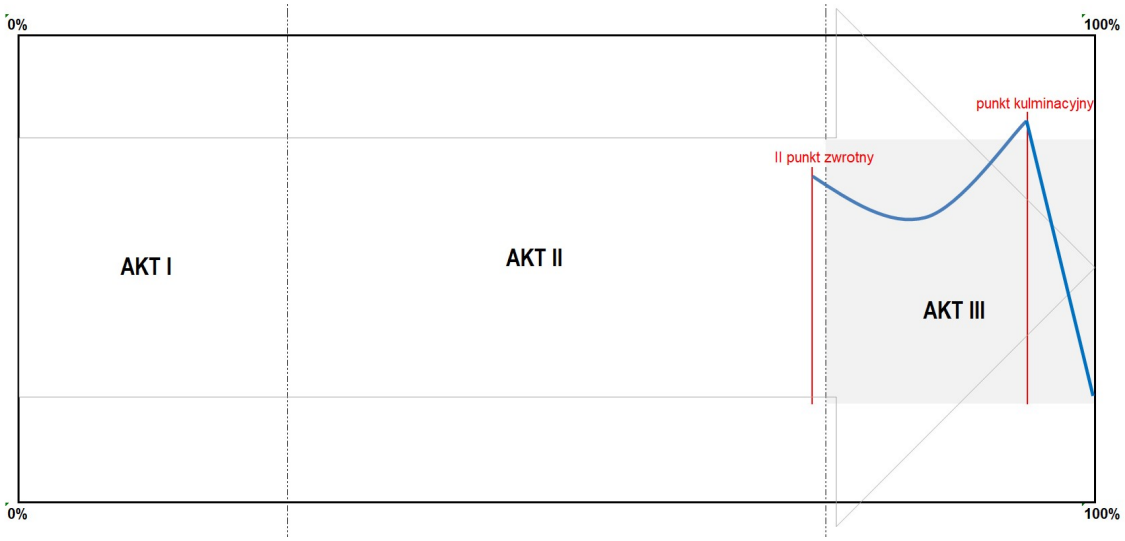
[85] Seger L., *Doskonalenie dobrego scenariusza*, tłum. K. Dlugosz, Warszawa 2012. s.79.

pierwsza i część druga[86]. W części pierwszej protagonista zmaga się z największym kryzysem, natomiast w drugiej podejmuje decyzję o podjęciu wyzwania.

Akt III

Akt trzeci jest ostatnią, kończącą film dużą strukturą. Występuje po akcie II i rozpoczyna się po scenie zawierającej drugi punkt zwrotny – rycina 6.

Ryc. 6. Schemat utworu filmowego z podziałem na akty z wyróżnieniem aktu III.



Pierwsza część aktu III to etap poprzedzający punkt kulminacyjny. Jest to swego rodzaju olśnienie, w którym protagonista zdaje sobie sprawę, jak pokonać swój największy problem, którym może być też antagonista. Jak widzimy na powyższym schemacie, jest to moment rozpięty pomiędzy dwoma silnymi pikami, charakteryzujący się wyraźnie niższym napięciem dramaturgicznym. Dopiero po nim następuje najważniejszy element aktu III, czyli punkt kulminacyjny. Tutaj dochodzi do ostatecznej konfrontacji protagonisty z antagonistą. Oczywiście w większości przypadków protagonista pokonuje przeciwności. Tempo akcji wzrasta tu do maksymalnego poziomu. Wraz z zakończeniem punktu kulminacyjnego tempo akcji gwałtownie spada. Pojawia się wybrzmienie, które wielu autorów, m. in. Russin i

[86] Aronson L., *Scenariusz na miarę XXI wieku, Obszerny przewodnik po technikach pisania scenariuszy filmowych*, tłum. A. Kruk, Warszawa 2019, s. 141.

Downs określa jako *katharsis*[87]. Następuje tu ostateczne oczyszczenie protagonisty a jego świat powraca do równowagi. Katharsis w większości przypadków szybko kończy film. Dość często też znajdujemy tu odniesienia do aktu I[88].

Akt III jest fragmentem filmu wyczekiwanym przez publiczność. Dlatego z założenia powinien wywoływać duże emocje. Główną jego funkcją jest zakończenie wątku głównego. Tutaj też kończą się wątki poboczne, o ile nie zakończyły się wcześniej. Przez określenie *zakończenie wątków* rozumiemy dokładne ich wyjaśnienie. Ujawnia się zatem nadrzędność funkcji informacyjnej aktu III. To w nim, a ściślej w kulminacji, powinniśmy odnaleźć (w sensie merytorycznym) odpowiedzi na pytania zawarte w akcie I, a precyzyjniej — w pierwszym punkcie zwrotnym. O ile te dwa elementy ściśle ze sobą nie korespondują, to może to świadczyć o błędach strukturalnych filmu[89]. W efekcie powstają dzieła nieczytelne i miałkie w swoim przekazie. Istnieją także przykłady filmów, w których zaniechanie powyższych warunków nie kończy się katastrofą. Zdarza się to w utworach z otwartymi zakończeniami, które zadają widzom dodatkowe pytania lub celowo pozwalają im na własną interpretację zakończenia. Jest to dla twórców ryzykowna droga, która nie zawsze musi prowadzić do sukcesu. Przykładem udanego zakończenia typu otwartego, który nawet dodał głębi przedstawianej historii, jest film Darrena Aronofskyego z 2008 r. pt. *Zapaśnik*, z Mickeyem Rourke w tytułowej roli[90]. Jest to dobry przykład, ponieważ odnosi się do filmu o klasycznej strukturze z silnym sprecyzowanym konfliktem. Otóż stojący u progu kariery zapaśnik musi wybrać pomiędzy zdrowiem, (w konsekwencji życiem), a karierą, która zapewnia mu nie wielką sławę, lecz podstawową egzystencję. W ostatniej scenie filmu, w momencie walki na ringu, kiedy bohater musi dokonać akrobatycznego skoku na przeciwnika, zdrowie zawodzi go najbardziej. Wybiera zatem pomiędzy życiem a bardzo prawdopodobną śmiercią. Bohater skacze i twórcy zatrzymują ten skok w postaci stopklatki, nie wiemy, co wydarzy się dalej. W tym sensie jest to zakończenie otwarte, jednak wiemy, że protagonista podjął decyzję o tym, że zaryzykuje, co w zasadzie zamyka historię i odpowiada na pytanie postawione w pierwszym punkcie zwrotnym – czy protagonista będzie ryzykował życiem dla kariery? Ostatnia scena daje nam odpowiedź twierdzącą.

[87] Russin R.U., Downs W.M., *Jak napisać scenariusz filmowy*, tłum. E. Spirydowicz. Warszawa 2008, s.95.
[88] Tamże, s.95.
[89] Aronson L., *Scenariusz na miarę XXIwieku, Obszerny przewodnik po technikach pisania scenariuszy filmowych*, tłum. A. Kruk, Warszawa 2019, s. 147.
[90] *Zapaśnik*, reż. D. Aronofsky, USA, Francja 2008.

Tak – będzie. Widzimy zatem, że dobrze skonstruowane zakończenie otwarte daje jednak odpowiedź na główne pytanie zadane w filmie, czyli wypełnia funkcję informacyjną. Czym jest więc skok bohatera w *Zapaśniku*? Wydaje się, że w tym wypadku jest to jakiś zabieg w rodzaju figury stylistycznej, mający potencjał otwarcia nowego aktu, który nie następuje. Jest to więc pewnego rodzaju *proteza* aktu IV, która wyrzuca historię do przestrzeni pozafilmowej, dając widzom możliwość rozmyślania nad tym, co wydarzy się dalej.

Większość aktualnych klasycznych modeli zakłada, że akt III powinien zajmować około 25% utworu filmowego. W poszczególnych schematach dopuszczalne są oczywiście pewne rozbieżności w tym względzie, ale można powiedzieć, że panuje tu daleko posunięty konsensus. Trudno natomiast oczekiwać dotrzymania powyższych warunków w przypadku modeli niekonwencjonalnych, gdyż ich specyfika, a także stały rozwój tej grupy schematów, zakłada poszukiwanie nowych rozwiązań, często stojących w opozycji do utrwalonych zasad w grupie modeli klasycznych.

1.4.1.2. Sekwencja

Z perspektywy praktyków scenopisarstwa R. U. Russina i W.M. Downsa sekwencja to:

> *...kilka scen, które razem dają określony efekt, spełniają określony cel*[91].

Natomiast według Marka Hendrykowskiego, filmoznawcy i historyka filmu, zajmującego się estetyką dzieła filmowego, przy tym autora leksykonu terminów filmowych i współautora słownika pojęć filmowych sekwencja to:

> *Jednostka kompozycji utworu filmowego, zarówno fabularnego, jak i dokumentalnego, stanowiąca samodzielny pod względem dramaturgicznym element konstrukcji filmu złożony z szeregu ujęć i scen*[92].

Teoretyk dodaje, że w przypadku sekwencji, nie jest wymagana jedność miejsca i czasu, co zdecydowanie odróżnia ją od sceny. Natomiast za cechę najważniejszą dla sekwencji wskazuje jej spójność i integralność dramaturgiczną.

[91] Russin R.U., Downs W.M., *Jak napisać scenariusz filmowy*, tłum. E. Spirydowicz. Warszawa 2008.
[92] Hendrykowski M., *Słownik terminów filmowych*, Poznań 1994, s.269.

O ile scenę łatwo jest zdefiniować i wskazać jej granice w obrębie utworu filmowego, posiłkując się założeniami zawartymi w uznanych definicjach, to w przypadku sekwencji nie jest to już takie oczywiste. Sekwencja jest bowiem strukturą, jak to ujął Jerzy Płażewski *…o subiektywnym charakterze*[93]*,* której prawidłowe wskazanie, z punktu widzenia krytyka lub widza, obarczone może być ryzykiem pomyłki. Kłopotliwość prawidłowej interpretacji struktury filmu w odniesieniu do sekwencji wynikać może z wielu przyczyn. Wydaje się, że największe znaczenie w tym względzie ma coraz powszechniejsze stosowanie niektórych schematów niekonwencjonalnych oraz ich różnych wariantów podczas projektowania scenariusza, co skutkuje bardziej skomplikowanym zaplataniem się wątków. Sekwencje wymyślane jako struktury linearne w trakcie pracy scenarzysty są dzielone i układane równolegle, co może powodować problemy z ich prawidłową identyfikacją. Nie bez znaczenia jest też coraz szybszy montaż filmów, polegający między innymi na skracaniu ujęć statycznych, ich wycinaniu, a nawet zupełnym pomijaniu podczas sporządzania scenopisu, co wynika z potrzeb i coraz większych możliwości percepcyjnych widzów. Do wymienionych powyżej przyczyn należy dodać także zmiany zachodzące w zakresie sztuki operatorskiej, w kierunku realizacji zdjęć o większej dynamice, co umożliwia także rozwój technologiczny kamer video i ich miniaturyzacja[94]. Wszystkie te powody sprawiają, że w wielu powstających obecnie utworach prezentowane treści zlewają się ze sobą i mieszają, co rzeczywiście utrudnia ich precyzyjne wyodrębnienie nawet badaczom specjalizującym się w dziedzinie filmu.

Warto nadmienić, że omawiany problem nie dotyczy wszystkich filmów. Istnieją przecież dzieła z jasno wyznaczonymi sekwencjami, które wytyczone są wręcz namacalnie poprzez oznaczenie ich napisami. Jednym z takich utworów jest film dokumentalny Krzysztofa Kieślowskiego pt. *Siedem kobiet w różnym wieku*.[95] Reżyser podzielił film na sekwencje, które odpowiadają kolejnym dniom tygodnia. Rozpoczyna od czwartku, by zakończyć na środzie. W każdym dniu autor przedstawia inną bohaterkę, baletnicę w innym wieku, w kolejności od najmłodszej do najstarszej. Ukazuje mozolną karierę kobiet, od szkółki baletowej dla dziewcząt (czwartek), poprzez najlepsze lata zawodowe (niedziela), aż do ich schyłku (środa). Przedstawiony film jest niezwykłym przykładem twórczego wykorzystania wyodrębnienia sekwencji,

[93]Płażewski J., *Język filmu*, Warszawa 2008, s. 239.
[94] Bukowiecki A., *Postęp i nostalgia*, „Magazyn Filmowy SFP" 2016, nr 7(59), s. 14-21.
[95]*Siedem kobiet w różnym wieku*, reż. K Kieślowski, Polska 1979.

rzutującego na wydźwięk całego dzieła. O ile bowiem film Andrieja Tarkowskiego pt. *Andriej Rublow* można sobie jakoś wyobrazić bez tak wyraźnie zarysowanych sekwencji jak to ma miejsce w tym utworze, to w przypadku *Siedmiu kobiet w różnym wieku* jest to chyba niemożliwe. Cała struktura tego filmu osadzona jest na wyraźnym podziale na sekwencje. Ich powtarzalność, cykliczność, wzmacnia temat dzieła, którym jest przemijanie. Można zaryzykować stwierdzenie, że bez wyraźnego podziału na sekwencje omawiany film nie mógłby się stać tak wybitnym dziełem, za jakie jest uważane. W powyższych przypadkach cykliczność występowania sekwencji stała się dla autorów dodatkowym narzędziem rytmizującym. Ich wyraźne wyszczególnienie za pomocą napisów, regularność ich występowania, zbliżona długość (*Siedem kobiet w różnym wieku*) sprawiły, że omawiane utwory zyskały w odbiorze dodatkowe walory artystyczne.

Natomiast dla scenarzystów zagadnienie sekwencji nie niesie ze sobą negatywnych konotacji i nie utrudnia pracy, lecz raczej ją ułatwia i porządkuje. W wielu metodykach pracy nad scenariuszem preferowane są rozwiązania wspierające dzielenie scenariusza na segmenty i pracę nad każdym z nich z osobna. Metody te ogólnie nazywane są drabinkowymi i polegają na układaniu scen w kolejności chronologicznej. Najlepiej jest pracować nad każdą z nich z osobna, lecz już niekoniecznie z zachowaniem kolejności. Gorącym zwolennikiem metod drabinkowych jest Lew Hunter, który pisze:

> *Dobrze napisany scenariusz to nie pociąg, który wyrwał się spod kontroli. To nie chaotyczny zlepek pomysłów i inspiracji. Ani danie złożone z każdego rodzaju mięsa i warzywa. Wprost przeciwnie – scenariusz rodzi się ze starannego, przemyślanego budowania struktury na etapie developmentu. Tworzenie drabinki uwalnia kreatywność. Scenarzysta jest w stanie skupić emocje, przemyślenia i wyobraźnię na dramatycznym potencjale każdej sceny, nie przejmując się ogólnym zarysem historii*[96].

W każdym filmie mieści się przynajmniej jedna sekwencja, choć zazwyczaj jest ich znacznie więcej, nawet kilkadziesiąt. Dla przykładu w *Tragedii człowieka*, Jankovicsa z 2011 roku[97], z pominięciem napisów początkowych i końcowych, jest ich 15. [98] W literaturze można spotkać jednak rozbieżne informacje na ten temat. Płażewski podaje, że w przeciętnym filmie pełnometrażowym jest od sześciu do dziewięciu

[96] Hunter L., *Kurs pisania scenariuszy*, tłum. T. Szafrański, Myślenice 2013, s.118.
[97] *Tragedia człowieka*, reż. M. Jankovics, Węgry 2011.
[98] Błaszczok A., *Dramat Imrego Madacha Tragedia człowieka w animowanej adaptacji Marcella Jankovicsa,* „Media, kultura, komunikacja społeczna" 2019, nr 15/4. s. 105-130.

sekwencji, a niekiedy nawet kilkanaście. Autor nadmienia jednak, że dane te podaje *ostrożnie i orientacyjnie*[99].

Sekwencja zawiera w sobie przynajmniej jedną scenę, choć zazwyczaj jest ich więcej. Sekwencje są strukturami bardzo różnorodnymi. Cechami je różnicującymi są długość i w niektórych sytuacjach także funkcja oraz położenie względem pozostałych elementów utworu. Te zaś zależą w pierwszym rzędzie od umiejscowienia w ramach konkretnego aktu.

Jerzy Płażewski dokonał ich systematyzacji wychodząc od ich funkcji. Wymienia następujące ich rodzaje:

- czołowe,
- ekspozycyjne,
- akcyjne,
- opisowe,
- wyjaśniające,
- zgęszczone,
- zamykające[100].

Jednak moim zdaniem, przypisywanie funkcji sekwencjom, choć z założenia słuszne, w praktyce scenopisarskiej wydaje się mało skuteczne. O ile sekwencje czołowe i ekspozycyjne wydają się łatwe do realnego zaplanowania i kwestię ich funkcji trudno podważyć, to w przypadku sekwencji akcyjnych, opisowych czy wyjaśniających, trudno o precyzję. Problemem jest to, że niektóre funkcje trudno rozdzielić i mogą one występować w wielu sekwencjach jednocześnie. Dobitnie uwidacznia się to podczas analizy scen i ich funkcji, która zostanie zaprezentowana w dalszej części pracy. Omówione będą sytuacje, w których w skład tej samej sekwencji wchodzą sceny mające różne funkcje, które według systematyki sekwencji zaproponowanej przez Płażewskiego moglibyśmy nazwać akcyjnymi, opisowymi bądź wyjaśniającymi.

[99] Płażewski J., *Język filmu*, Warszawa 2008, s. 241.
[100] Płażewski J., *Język filmu*, Warszawa 2008, s. 241.

Prolog

Prolog nie został wynaleziony przez filmowców. Pojawił się w filmie jako adaptacja rozwiązań wykorzystywanych w literaturze. Jego idea znana jest od czasów antycznych, gdzie narodził się jako *prologos* i stał się częścią poprzedzającą występy sceniczne starożytnych Greków[101]. Miał formę monologu lub dialogu i pełnił funkcję informacyjną. Świat filmu przyjął tę formę rozpoczęcia dzieła i zmodyfikował ją, uwzględniając swoją własną specyfikę. O ile twórcy decydują się na rozpoczęcie swojego utworu w ten właśnie sposób, to często starają się sprawić, żeby efekt był jak najbardziej oryginalny, wskutek czego mamy do czynienia z dużą różnorodnością w obrębie omawianej struktury. Niemniej jednak możemy zaobserwować pewne prawidłowości w ich budowie i zastosowaniu.

Prolog jako struktura dramaturgiczna zawsze poprzedza akt pierwszy. Ze względu na znaczenie i specyficzną funkcję można uznać go za sekwencję o specjalnym znaczeniu. Formalnie prolog nie powinien być zaliczany do aktu pierwszego, jednak w wielu przypadkach granica pomiędzy aktem I a prologiem ulega zatarciu.

Prolog (w filmie) nie zawsze jest strukturą jednorodną. W przeważającej liczbie wypadków składa się on z jednej lub dwóch scen, przy czym ich długość bywa bardzo różna. Często jego druga część nasuwa skojarzenia z *Parodosem*, czyli pieśnią wejściową chóru występującą w tragedii antycznej, co w materii filmowej objawia się jako wybrzmienie *prologu właściwego* w postaci rozbudowanego komentarza muzycznego, który oddziela akt pierwszy od prologu. Prolog musi być wyraźnie wyodrębniony od aktu pierwszego, np.: poprzez sekwencję napisów, tytuł lub ściemnienie. Kiedy oddzielenie to nie jest wyraźne prolog zlewa się z aktem pierwszym i traci swoją wyrazistość, przez co może być niezrozumiały. O ile w akcie pierwszym bardzo rzadko pojawiają się figury stylistyczne, to w prologu występują one dosyć często.

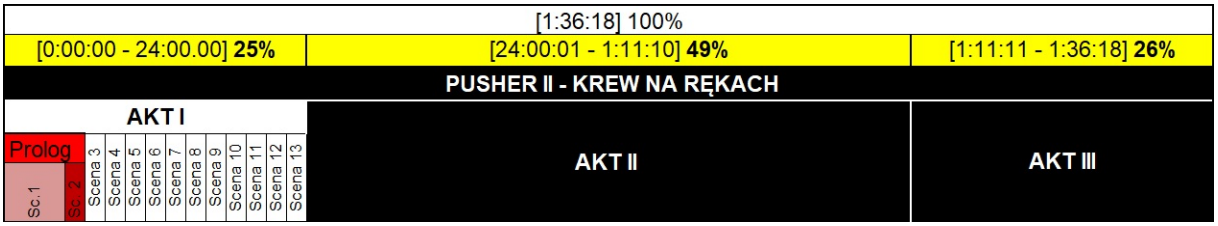
Prolog z przewagą funkcji informacyjnej

Klasyczny prolog odnajdujemy w filmie *Pusher II. Krew na rękach* Nicolasa Windinga Refna z 2004 roku[102], opowiadającym o problemach egzystencjalnych młodego, zagubionego w świecie recydywisty Tonny'ego, który po wyjściu z więzienia

[101]Dunaj B., *Uniwersalny słownik języka polskiego*, Warszawa 2007, s. 856.
[102] Internet Movie Data Base, *Pusher II*, [online:] <https://www.imdb.com/title/tt0396184/> dostęp. 13.04.2023.

próbuje odnaleźć się w nowej rzeczywistości, a także nawiązać poprawne stosunki z ojcem. W tym wielokrotnie nagradzanym dramacie[103], posiadającym typową budowę trójaktową, prolog składa się z dwóch scen, które kończą się w piątej minucie filmu, przy czym cały akt pierwszy,z prologiem włącznie,kończy się w 24 minucie - rycina 7.

Ryc. 7. Schemat budowy dramaturgicznejfilmu Pusher II Krew na rękach.



Źródło: opracowanie własne.

Akt pierwszy składa się z jedenastu scen, natomiastprolog — z dwóch, trwających łącznie 4,5 minuty. Jak widać na schemacie, film Refna jest niemal idealnie skomponowany pod względem wielkości aktów (25%-49%-26%), przy czym czas aktu pierwszego liczony jest łącznie z prologiem.

Treścią prologu w filmie Refna jest pobyt głównego bohatera w więzieniu. Bohater wysłuchuje niezwykle barwnej opowieści jednego z szefów więziennego półświatka o tym, jak tamten doprowadził do eksplozji samochodu i zabił w ten sposób cztery osoby. Gangster przyznaje, że był wtedy przerażony, ale jednocześnie był to moment, w którym zaczął panować nad swoim strachem. Następnie zwraca się bezpośrednio do protagonisty:

> *Zabijając ich dałem innym sygnał: nie zadzierajcie ze mną bo tego pożałujecie. Ty takiego sygnału jeszcze nie dałeś, chyba nie wiesz, jak opanować swój strach*[104].

Scena druga ma miejsce na deptaku więziennym, gdzie Tonny wypełnia zlecenie dla swojego więziennego rozmówcy, atakując innego osadzonego, co kończy się dla niego brutalnym pobiciem przez liczniejszych więźniów przebywających w pobliżu. Poprzez tę krótką i mało skomplikowaną sekwencję reżyser zdradził widzom temat filmu. Jednocześnie doskonale opisał głównego bohatera jako człowieka uległego i niedojrzałego, co jest główną przyczyną jego życiowych perturbacji ukazanych w dalszej części filmu. Pierwsza spokojna scena, stanowiąca kluczową część prologu (80% długości prologu), w którym autor umieszcza przesłanie, dopełniona jest sceną

[103] Filmakademiets Robert, *Tidligere modtagere af Robert Prisen*, [online:] <https://robertprisen.dk/> dostęp: 13.04.2023.
[104] *Pusher II. Krew na rękach*, reż. N. W. Refn, Dania, Wielka Brytania 2004.

drugą (20% długości prologu), bardzo dynamiczną, opatrzoną sugestywną ścieżką muzyczną, rytmizującą przekaz, a jednocześnie komentującą go, bo pokazującą brak rozwagi Tonny'ego w praktyce. Druga część prologu z wyraźną dominantą ścieżki dźwiękowej, łączy się płynnie z następującą zaraz po niej sekwencją napisów oddzielających go od pozostałej części aktu pierwszego. Prolog zrealizowany w ten sposób przez Nicolasa Windinga Refna jest czytelny zarówno dla fanów filmów gangsterskich, jak i bardziej wyrobionych widzów nastawionych na zgłębienie psychiki rozdartego wewnętrznie Tonny'ego. Prezentowany tu prolog jest powiązany z głównym wątkiem fabularnym poprzez główną postać oraz temat filmu. Natomiast wątek fabularny występujący w prologu ma marginalne znaczenie i właściwie nie łączy się z główną osią akcji, chociaż ich związek jest zauważalny[105] - rycina 8.

Ryc.8. Schemat ideowy powiązania prologu z aktem pierwszym w filmie *Puscher II. Krew na rękach* Nicolasa Windinga Refna.



Źródło: opracowanie własne.

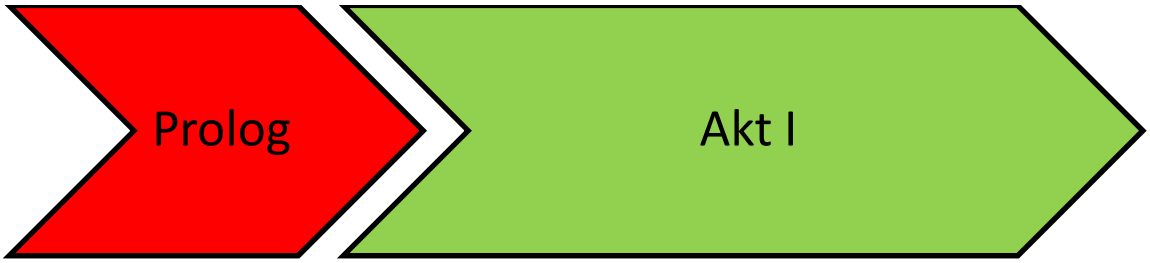
Prolog prezentujący temat filmu

Nieco inaczej jest w przypadku twórczości Andrieja Tarkowskiego, który w swoich filmach często stosował prologi, osiągając przy tym znaczący efekt artystyczny. W *Zwierciadle* z 1975 roku, [106] będącym poetycką autobiografią Tarkowskiego, reżyser pokazuje nam chłopca podczas terapii w gabinecie lekarskim. Młody człowiek stara się odpowiadać na pytania lekarki, ale nie jest w stanie wydobyć z siebie słów, ponieważ bardzo się jąka. Dopiero pod wpływem hipnozy udaje mu się płynnie powtórzyć słynną sentencję: *Mogę mówić!*. Zdanie to otwiera właściwe sekwencje fabularne opowiadające o życiu Tarkowskiego, w których pojawiają się sceny inspirowane jego wspomnieniami z dzieciństwa i młodości. Natomiast zastosowany przez niego prolog zupełnie nie pasuje do prezentowanej w dalszej części filmu fabuły. Składa się on wyłącznie z jednej sceny i można by było zarzucić reżyserowi, że w pewnym sensie jest

[105] Chociaż w dialogu w scenie rozmowy Tony'ego z ojcem pada pytanie o to, czy Tonny zadłużył się w więzieniu.
[106] *Zwierciadło*, reż. A. Tarkowski, ZSRR 1975.

to scena zmarnowana, która nie łączy się z innymi, nie buduje wątku fabularnego, nie napędza akcji, nie tworzy napięcia i co bardzo istotne — nie posiada innych funkcji informacyjnych. A jednak jest ona zręcznie wkomponowana w materię filmu. Twórca, punktowo, niemal z chirurgicznym wyczuciem ujawnia temat swojego przesłania poprzez wypowiedź bohatera prologu, który oznajmia: *Mogę mówić!*– co sprawia, że prolog Tarkowskiego staje się jasny i czytelny dla widza, a jednocześnie staje się spoiwem łączącym prolog z pozostałą częścią filmu – rycina 9.

Ryc. 9. Schemat ideowy powiązania prologu z aktem pierwszym w filmie *Zwierciadło* Andrieja Tarkowskiego. Zastosowany przez twórcę prolog jest zupełnie oderwany od głównego wątku fabularnego i nie jest z nim połączony ani poprzez scenografię, ani poprzez miejsce akcji, ani nawet przez występujące postacie. Jedynym elementem łączącym go z filmem jest temat.



Źródło: opracowanie własne.

Twórczość rosyjskiego reżysera, choć przez wielu uznawana za trudną w odbiorze[107], daje jednak szansę wyrobionemu widzowi na odgadnięcie jego zamiarów. Jak wskazuje Tadeusz Kałużny, kluczem do pełnego zrozumienia twórczości Andrieja Tarkowskiego może być szersza znajomość kultury rosyjskiej, co znacznie ogranicza szanse widzów na prawidłową interpretację dzieła.

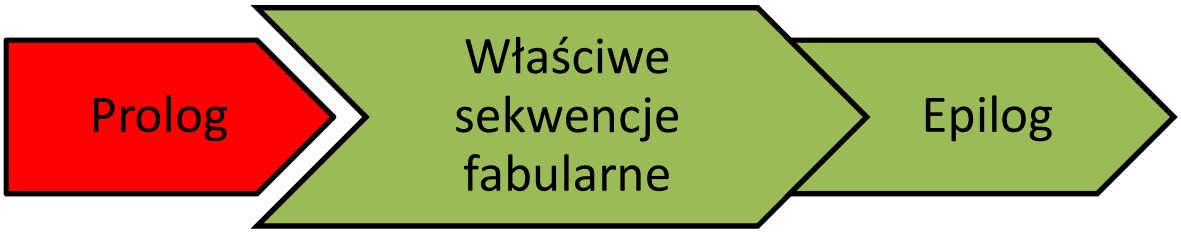
Prolog i epilog tworzące klamrę

W *Andrieju Rublowie,* z 1966 roku [108], *filmie* opowiadającym historię słynnego pisarza ikon, żyjącego w średniowiecznej Rusi, Tarkowski skąpo informuje publiczność o okolicznościach i przyczynach wydarzeń. Jego film posiada niekonwencjonalną strukturę składającą się dziesięciu sekwencji, o zróżnicowanej długości, wyróżniających się tytułami na czarnym tle. Pierwsza z nich może być potraktowana jako prolog. Jest wyraźnie krótsza od pozostałych, za wyjątkiem ostatniej sekwencji, którą możemy uznać za epilog. Ponadto nie posiada własnego podtytułu, co

[107] Kałużny T., *Ikoniczny paradygmat filmowej twórczości Andrieja Tarkowskiego*, „Collectanea Theologica" 2010, nr 80/1, s. 99-121.
[108] *Andriej Rublow*, reż. A. Tarkowski, ZSRR 1966.

dodatkowo separuje ją od pozostałych części. Jednak największa różnica tkwi w zawartości merytorycznej sekwencji, ponieważ reżyser nie połączył jej fabularnie z pozostałymi, co dodatkowo może sprawiać kłopot interpretacyjny części widzom. Prolog opowiada o chłopie, który niczym Ikar szybuje na sporządzonym przez siebie balonie i ostatecznie rozbija się na polu, co ma być w założeniu reżysera metaforą mówiącą o losach artysty. W dalszej części filmu postać ta już się nie pojawia. Widzimy więc, że zarówno postacie, jak i wydarzenia nie są ze sobą połączone, a spoiwem całego utworu znowu jest temat dzieła. Jeżeli zaś chodzi o kwestię plastyki obrazu, to widoczna jest konsekwencja autora[109] i trzeba przyznać, że wizualnie prolog nie różni się od pozostałej części filmu, ani w aspekcie operatorskim, ani też scenograficznym. Film Tarkowskiego posiada również epilog, który koresponduje tematycznie z prologiem. W pionowych i poziomych jazdach autor przedstawia wspaniałe freski Rublowa. Sekwencja ta kończy się przenikaniem do sceny nad rzeką, gdzie widzimy konie w deszczu. Warto nadmienić, że konie pojawiły się też w prologu, ale nie są tak mocno eksponowane, jak w epilogu. Niemniej jednak można je uznać, z jednej strony za metaforę, z drugiej zaś za element kompozycyjny, dodatkowo scalający prolog z epilogiem pod względem plastycznym. Zasada połączenia obu struktur z właściwymi sekwencjami fabularnymi została przedstawiona na rycinie 10.

Ryc. 10. Schemat ideowy połączenia prologu i epilogu z pozostałą częścią filmu w *Andrieju Rublowie*.



Źródło: opracowanie własne.

Utwór Tarkowskiego zawiera także epilog. Jednak w odróżnieniu od prologu łączy się on z pozostałą częścią utworu nie tylko poprzez temat, ale także poprzez postać głównego bohatera, który jest autorem prezentowanych fresków.

Prolog wraz z epilogiem może tworzyć klamrę kompozycyjną spinającą utwór w określone ramy tematyczne lub plastyczne. Choć film Tarkowskiego jest dziełem wybitnym, to trzeba obiektywnie przyznać, że jest skierowany do widza elitarnego.

[109] Mam tu na myśli oprócz reżysera także operatora Vadima Yusova, scenografów Sergeya Voronkova, Evgeniya Chernyaeva, Ippolita Novoderyozhkina oraz kostiumografów.

Niekiedy jednak i tak trudno jest prawidłowo odgadnąć myśl wielkiego rosyjskiego reżysera. Zadanie to udało się profesorowi Zygmuntowi Machwitzowi, który tak pisze o dwóch omawianych powyżej strukturach w filmie Tarkowskiego – prologu i epilogu:

> *Tak więc na początku mamy obraz ludzkich wzlotów, dążenia do ideału, a na końcu wielkości sztuki i emanacji sacrum oraz poetycką wizję harmonii wszechświata, odwiecznego ładu natury i życia*.[110]

Prolog nasycony figurami stylistycznymi

Zarówno prolog, jak i epilog są strukturami, w których grupują się figury stylistyczne, takie jak metafory i symbole, znacznie częściej niż w innych elementach aktu pierwszego i trzeciego (epilog). Tak jest choćby w znanych dziełach Tarkowskiego przywołanych powyżej. Jednak skrajnym przykładem, gdzie możemy zaobserwować szczególnie dużo metafor i symboli jest twórczość Lecha Majewskiego, autora *Oniriki,* czy *Młyna i Krzyża.*[111] W *Onirice* autor opowiada historię Adama, który w wypadku traci narzeczoną i przyjaciela[112]. Mężczyzna, pogrążony w udręce szuka ukojenia we śnie, który jest dla niego ucieczką od codziennych problemów. Ponieważ był specjalistą od literatury symbolicznej jego senne wizje przesycone są symbolami i odniesieniami do znanych dzieł. Reżyser wykorzystuje tę zależność niczym tworzywo dla swojego przekazu. Majewski wymaga od widza szerokich kompetencji z zakresu historii sztuki i literatury, a także wielkiej wrażliwości estetycznej, proponując mu wyszukane liryczne sceny. Analizując ten niezwykły wizualny spektakl, nasuwa się jednak pytanie, czy reżyser obniżając tak bardzo poziom komunikacji z publicznością zanadto nie ryzykuje? Nie dziwi więc, że oprócz głosów zachwytu stałych fanów, pojawiły się także opinie oskarżające reżysera o tworzenie filmów zbyt trudnych dla odbiorcy, zbyt mocno przesyconych symboliką i głębokimi cytatami. Jakub Popielicki pisze w recenzji *Oniriki:*

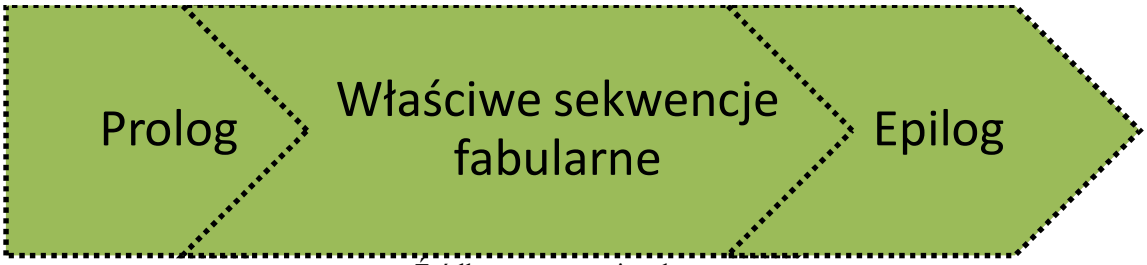
> *Tu mówi się z namaszczeniem o ważnych sprawach; nie tyle "opowiada historie", co uprawia Sztukę. (...) Widz przychodzi do jego kina niczym do świątyni, wysłuchać wykładu, kazania – ma pokornie pochylić głowę i uznać wielkość. Oto paradoks sytuacji: ta – koniec końców, zachowawcza*

[110] Machwitz Zygmunt, *Andriej Rublow* [online:], <https://www.akademiafilmowa.pl/film,18,118,0,Andriej-Rublow.html> , dostęp 11.05.2022.
[111] Internet Movie Database, *Lech Majewski*, [online:] <https://www.imdb.com/name/nm0538107/> dostęp: 10.05.2022.
[112] *Onirica*, reż. L. Majewski, Polska 2014.

– wizja Sztuki przez duże "S" czyni z Majewskiego twórcę oryginalnego. Niewielu już zostało równie napuszonych filmowców. [113]

W *Onirice* kwestie wizualne dominują nad innymi, w tym także nad strukturą, która jest podporządkowana wizji artysty. Reżyser zaczyna i kończy swoje dzieło scenami w kościele, które łączą się z pozostałymi częściami filmu, dzięki postaciom i przesłaniu. Choć można uznać je za prolog i epilog, to należy także podkreślić, że ich funkcja informacyjna jest mocno dyskusyjna. Natomiast niewątpliwie są to elementy o dużych walorach kompozycyjnych, które spinają utwór, co jednak nie wyczerpuje możliwych funkcji odpowiednich dla omawianych struktur – rycina 11.

Ryc. 11. Schemat ideowy połączenia prologu i epilogu z pozostałą częścią filmu w *Onirice* Lecha Majewskiego. Funkcja kompozycyjna dominuje nad informacyjną, która ma znaczenie marginalne.



Źródło: opracowanie własne.

Porównując dzieło polskiego reżysera z i tak przecież trudnym w odbiorze Tarkowskim, widzimy, że Majewski poszedł o wiele dalej, w stronę, gdzie zasada czytelności filmu przestaje się liczyć.

Stosowanie prologu w formie zaproponowanej przez Tarkowskiego, a tym bardziej przez Majewskiego wiąże się zatem nierozerwalnie z ryzykiem niezrozumienia dzieła przez szerszą grupę widzów, co może zniechęcić ich do dalszego śledzenia prezentowanej historii. W wielu przypadkach twórcy godzą się z takimi następstwami, gdyż celem ich nie jest sukces frekwencyjny (komercyjny), lecz uzyskanie efektu artystycznego. Twórcy ci, prawdopodobnie z założenia, kierują swoje dzieła do wąskiej grupy widzów, wrażliwych na ich specyficzny filmowy język. Trzeba w tym miejscu koniecznie zaznaczyć, że opisywane powyżej przypadki dotyczyły kina europejskiego, które finansowane jest w dużej mierze ze środków publicznych, co oznacza, że przy ich tworzeniu rachunek ekonomiczny nie musiał być czynnikiem decydującym. Jednak realia produkcyjne sprawiają, że film jako przedsięwzięcie artystyczne, ale oparte mimo wszystko na kalkulacji kosztów i zysków, nawet w sytuacji subsydiowania produkcji w

[113]Popielicki Jakub, *Smoleńsk przez małe „s”*,[online:] <https://www.filmweb.pl/reviews/recenzja-filmu-Onirica-17246>, dostęp: 08.05.2022.

warunkach europejskich, nastawiony jest w coraz większym stopniu na wysoką frekwencję. Także w programach operacyjnych PISF kierunek ten jest widoczny i wiąże się z preferowaniem (zwiększonym subsydiowaniem) projektów o dużym potencjale frekwencyjnym[114].Dlatego omawiane powyżej przykłady prowokują, aby postawić tezę, że stosowanie prologu ma miejsce głownie w tzw. filmach artystycznych, natomiast kino komercyjne wykazuje w tym względzie większą ostrożność. W warunkach rynkowym bowiem przeważają tendencje do obniżania, a nie podwyższania ryzyka. Zamiast prologu można przecież zastosować inne środki, bardziej efektywne informacyjnie a do tego zrozumiałe dla szerszej grupy odbiorców, a mimo to również efektowne kompozycyjnie.

Prolog o rozbudowanej strukturze

Choć omawiane powyżej przykładydotyczyły wyłącznie kina europejskiego, to nie oznacza to, że prolog nie jest znany za oceanem. Jednym z najznakomitszych prologów w historii kina, jest bowiem ten z *2001: Odysei kosmicznej* Stanleya Kubricka z 1968 roku[115] - fotografia 2.

Fot. 2. Kadr z filmu *2001 Odyseja kosmiczna* Stanleya Kubricka z 1968 roku[116].



Źródło: <https://www.cda.pl/video/1385128870> [dostęp: 10 maja 2021].

Film opowiada historię międzyplanetarnej podróży kierującej się w stronę Jowisza w celach badawczych, przez co reżyser zyskuje pretekst do postawienia pytań

[114] Polski Instytut Sztuki Filmowej, *Programy operacyjne*, [online:] <https://pisf.pl/dotacje-programy-operacyjne/#> dostęp: 12.04.2022.
[115] *2001: Odyseja kosmiczna*, reż. S. Kubrick, USA 1968.
[116] CDA, *Odyseja kosmiczna 2001*, [online:] <https://www.cda.pl/video/242732392> dostęp: 13.04.2023.

natury egzystencjalnej dotyczących sensu istnienia gatunku ludzkiego. W prologu przedstawia on stado hominidów rywalizujących o ograniczone zasoby. Wynalezienie przez jednego z nich broni w postaci zwierzęcej kości symbolizuje postęp techniczny, który skontrastowany jest z wieńczącym sekwencję statkiem kosmicznym, krążącym po okołoziemskiej orbicie. W całość wkomponowana została nienazwana bryła w formie sześcianu, która tajemniczo pojawia się pośrodku sawanny i staje się katalizatorem postępu. Kubrick w ten sposób niejako materializuje temat filmu i sprawia, że staje się on artefaktem – totemem, wokół którego reżyser tka najważniejsze wątki fabularne. Stworzony przez Kubricka prolog jest długą sekwencją, na którą składa się aż siedem scen trwających łącznie około 16 minut[117]. Co więcej, można wyodrębnić w nim skomplikowany ciąg fabularny, w zasadzie składający się z dwóch osobnych sekwencji – pierwszej ukazującej życie hominidów przed pojawieniem się sześcianu i drugiej, po jego pojawieniu się. Niewiele jest przykładów w kinematografii, gdzie prolog zostałby rozbudowany do tego stopnia. W zasadzie, wstęp zaproponowany przez Kubricka posiada wszystkie elementy autonomicznego utworu, który mógłby stać się etiudą filmową, gdyby wyświetlono go samodzielnie – rycina 25.

Ryc. 25. Schemat ideowy budowy prologu w *2001 Odysei kosmicznej* Stanleya Kubricka. Pierwsze trzy sceny mają charakter ekspozycyjny i przedstawiają codzienne życie hominidów. W scenie czwartej następuje zaburzenie w postaci pojawienia się sześcianu, co skutkuje zmianami w ich dotychczasowym życiu – wynajdują pierwsze narzędzie, którego używają jako broni (scena 5). Scena 6 – zdobycie mięsa koresponduje ze sceną 1, a scena 7 – wykorzystanie broni do walki ze sceną 2, gdzie konflikt przebiegał jeszcze bezkrwawo. Scena 7 jest jednocześnie kulminacją prologu.

żerowanie	konflikt z innym plemieniem	noc w jaskini	pojawienie się sześcianu	wynalezienie broni	wykorzystanie broni do polowania	wykorzystanie broni do wojny
sc.1	sc.2	sc.3	sc.4	sc.5	sc.6	sc.7
ekspozycja	ekspozycja	ekspozycja	punkt zwrotny	komplikacje	komplikacje	kulminacja
2001 Odyseja kosmiczna - PROLOG						

Źródło: opracowanie własne.

[117] *2001: Odyseja kosmiczna*, reż. S. Kubrick, USA 1968.

Elementem łączącym prolog w *Odysei kosmicznej* z pozostałymi częściami filmu jest temat, co pod względem koncepcyjnym przybliża go do prologów stosowanych przez Tarkowskiego. Istnieje także inne podobieństwo między omawianymi prologami – również u Tarkowskiego można potraktować prolog jako utwór autonomiczny, ponieważ również on ma zarysowane wszystkie niezbędne do tego elementy dramaturgiczne, oczywiście w dużo mniejszej skali niż w *Odysei...*, ale jednak można je wyróżnić. Pomimo tego, że przywołane tu prologi Tarkowskiego i Kubricka, są do siebie podobne pod względem swojej konstrukcji, to trzeba wspomnieć o istotnej różnicy. Chodzi mianowicie o podejście do zagadnienia czytelności przesłania. Rozumiejąc, że jest to kwestia subiektywnej oceny, to jednak prolog Kubricka jest łatwiejszy w odbiorze dla przeciętnego widza, niż prologi Tarkowskiego. Z pewnością wpływ na to ma także czas, jaki amerykański reżyser zarezerwował na tę część filmu, dzięki czemu zdążył dokładnie pokazać (wytłumaczyć), o co mu chodziło. Tarkowski w tym względzie wykazał mniej staranności czy też, innymi słowy, bardziej zawierzył intelektowi widza.

Jeżeli prolog oderwany jest fabularnie od pozostałej części filmu, tak jak u Tarkowskiego i Kubricka, to musi stanowić całość sam w sobie, tzn. musi zawierać wszystkie elementy dramaturgiczne utworu trójaktowego. Jego poszczególne elementy mogą być wtedy zaznaczone w sposób marginalny, a ich optymalny stosunek 25% / 50% / 25% (akty) nie musi być zachowany, a nawet może różnić się w sposób radykalny, tak jak np. w *Odysei kosmicznej,* gdzie ekspozycja jest wyraźnie obszerniejsza niż by to wynikało z tradycyjnego podziału. Zasada ta nie obowiązuje w prologach połączonych fabularnie z pozostałą częścią filmu, ponieważ są one jedynie wstępem do zasadniczej części opowiadanej historii. Nie muszą więc zawierać ani wszystkich informacji potrzebnych do całościowego zrozumienia „etiudy" ani też nie muszą zawierać wszystkich niezbędnych do tego struktur.

Problem czytelności prologu, a szerzej — całego utworu filmowego, choć nie wydaje się aż tak istotny, ma znaczenie fundamentalne, gdyż łączy się z poczuciem komfortu i satysfakcji widza, co z kolei wpływa na ekonomię całego przedsięwzięcia, jakim jest produkcja filmu fabularnego. Oczywiście kwestia ta najwięcej zyskuje na znaczeniu w kinematografiach uzależnionych od prywatnego kapitału, nie dziwi więc, że jest lepiej dostrzegalna za oceanem. Christopcher Vogler w wywiadzie udzielonym Annie Serdiukow w 2012 roku wyraża przekonanie, że film powinien być czytelny dla

widzów reprezentujących zróżnicowane możliwości poznawcze. Mówi o pracy w studio Disneya nad filmem animowanym pt. *Król Lew*:

> *Dziś filmy animowane muszą być doskonale wypośrodkowane. Na pewnym poziomie mają śmieszyć tylko dzieci, nie nadwerężając ich wieku, niewinności. Ale musi być jeszcze inny poziom, zrozumiały tylko dla dorosłych, bogaty w konteksty, które są czytelne tylko dla nich*.[118]

Analizując wypowiedź Voglera nietrudno odgadnąć, że jest on reprezentantem amerykańskiego przemysłu filmowego,w którym wskaźniki frekwencji są najważniejszym miernikiem sukcesu produkcjifilmowej. Dlatego też z jego ust przebija troska o różne grupy widzów, co przez nas, europejczyków może być uznawane nawet za nadgorliwość, czy schlebianie złym gustom. Scenarzysta dodaje:

> *Chcieliśmy wzbudzić trzy rodzaje emocji: reakcje dzieci wynikające z humoru sytuacyjnego, z zastosowania typowych gagów, prostych i sprawdzonych, rodem z kina niemego – np. ktoś się przewraca.(...) Drugi rodzaj reakcji dotyczył dorosłych, chodziło o odwołanie do seksualności człowieka. To miało być coś, co mogło być odczytane tylko przez dorosłych, ale co również miało śmieszyć, dlatego podane zostało w subtelniej, humorystycznej wersji. Trzeci rodzaj reakcji najważniejszy: by obydwie te grupy się śmiały, współodczuwały.*[119]

Jednak Król Lew był sukcesem nie tylko ze względu na frekwencję. Zdobył także uznanie krytyków. Otrzymał dwa Oscary,[120] oraz 12 innych nagród[121]. Twórcom udało się w ten sposób stworzyć wartość, o którą w sztuce wizualnej najtrudniej. Powstało bowiem dzieło uznawane za wybitne, zarówno przez statystycznych widzów, jak i przez koneserów kina. Być może sukces ten wynikał także z faktu, że film czerpał również z tradycji europejskich i przemycał treści przeznaczone dla bardziej wyrobionego widza. Vogler wspomina także o inspiracjach, jakimi twórcy kierowali się podczas pracy nad filmem:

> *„Król Lew" to wypadkowa kilku historii: „Hamleta", który jest pewną ramą, ale są tu też wątki biograficzne zaczerpnięte z życia Jeffreya Katzenberga (...). Prócz tego są tu również nawiązania do filmu „Bambi". (...) Tak w strukturze, jak i w dialogach inspirowaliśmy się „Hamletem"*[122].

---

[118] Serdiukow A., *Szok jest dobry*, „FilmPro" 2012, nr 2(10), s. 22.
[119] Tamże.
[120] A. Frame – the digital magazine of the Academy of Motion Picture Arts and Sciences, *The 67th Academy awards/1995*, online: <https://www.oscars.org/oscars/ceremonies/1995> dostęp 28.03.2022.
[121] Internet Movie Database, *The Lion King*, [online:] <https://www.imdb.com/title/tt0110357/> dostęp: 13.04.2023.
[122] Serdiukow A., *Szok jest dobry*, „FilmPro" 2012, nr 2(10), s. 22.

Pogląd Voglera wydaje się wpisywać w szerszą narrację płynącą ze strony amerykańskich twórców. Daniel Arijon, autor m.in. *Gramatyki języka filmowego* uważa, że inscenizacja filmowa powinna być ograniczona, jeżeli dzięki temu opowiadana historia będzie lepiej wyjaśniona. Ponadto stwierdza:

> *Akcja ukazywana w sekwencji musi być całkowicie jasna dla widza, nie może to być seria przypadkowo złożonych fragmentów, lecz solidnie skonstruowana fabuła*[123].

Oczywiście podział na europejskie i amerykańskie poglądy na omawiany temat nie jest niepodważalną regułą, lecz raczej zauważalną tendencją. Wszakże jeden z naszych największych reżyserów, Andrzej Wajda uznawał nadrzędność czytelności filmu nad jego innymi walorami. W wywiadzie udzielonym Stanisławowi Janickiemu, w którym odnosił się do swoich wybitnych dzieł, *Kanału* i *Popiołu i diamentu*, powiedział:

> *Twórca musi tylko pamiętać, by to, co pokazuje na ekranie, nie było zanadto zaszyfrowane, by nie odwoływać się wyłącznie do stosunków lokalnych, czyniących film niezrozumiałym.*[124]

1.4.2. Małe struktury dramaturgiczne

Są to najmniejsze struktury dramaturgiczne, na które realny wpływ ma scenarzysta. Sceny są strukturami wymyślonymi przez scenarzystę, a jego realna władza nad omawianą strukturą polega przede wszystkim na ustaleniu ich kolejności wewnątrz sekwencji oraz na określeniu ich zawartości merytorycznej. Jednak za jej wewnętrzną budowę odpowiadają już inni – reżyser i montażysta.

1.4.2.1. Scena

Scena jest strukturą dramaturgiczną, będącą tworzywem dla nadrzędnych wobec niej sekwencji i aktów. Najważniejszymi cechami sceny wpływającymi na odbiór dzieła

[123] Arijon D., *Gramatyka języka filmowego*, tłum. F. Forbert-Kaniewski, Warszawa 2007, s 452.
[124] Janicki S., *Przenoszenie pojęć na płótno ekranu*, (w:)W. Wertenstein, (red.) *Wajda mówi o sobie*, Kraków 2000, s. 32.

przez widza są: **funkcja**, co łączy się także z jej umiejscowieniem w obrębie utworu filmowego, oraz jej **budowa**, czyli ułożenie w niej mniejszych, wewnętrznych struktur.

O scenie w filmie pisało wielu wybitnych teoretyków kina oraz praktyków. Co do jej definicji panuje daleko posunięty konsensus, choć autorzy kładą nieco inny nacisk na jej poszczególne elementy.

Według Jerzego Płażewskiego scena to:

> *Odcinek filmu złożony z kilku lub kilkunastu ujęć, wyróżniający się jednością miejsca i czasu*[125].

W podobnym tonie wypowiadają się Bordwell i Thompson:

> *Scena – podstawowa jednostka kompozycyjna w filmie fabularnym. Fraza montażowa najczęściej złożona z wielu ujęć, w obrębie których zachowano jedność miejsca i czasu*[126].

Karel Reisz i Gavin Millar w *Technice montażu filmowego* piszą, że scena to:

> *Jednostka kompozycji filmu złożona z ujęć odznaczających się jednością miejsca, akcji i czasu*[127].

Natomiast Marek Hendrykowski pisze:

> *Jednostka kompozycji utworu filmowego, zarówno fabularnego, jak i dokumentalnego, bądź samodzielny fragment akcji wyodrębniony ze względu na obecność biorących w nim udział osób oraz jedność miejsca, czasu i akcji*[128].

Cechą wspólną wymienionych definicji jest podkreślenie dwóch najważniejszych elementów określających jego ramy – *jedność miejsca i czasu*. Ponadto Reisz i Millar, a także Hendrykowski wskazują na *jedność akcji*. Natomiast wszyscy cytowani autorzy wskazują, że tworzywem, z którego składa się scena są ujęcia. I tutaj ponownie pojawiają się różnice, gdyż Płażewski, pomija jednak fakt, że sceny mogą składać się także z jednego ujęcia. Definicje Bordwella, Thompson a także Reisza i Millara nie wykluczają takiej możliwości. Natomiast Marek Hendrykowski wyczerpująco opisuje to zagadnienie w swoim *Słowniku terminów filmowych*:

[125] Płażewski J., *Język filmu*, Warszawa 2008, s. 12.
[126] Bordwell D., Thompson K., *Film ART. Sztuka filmowa. Wprowadzenie*, tłum. B. Rosińska , Warszawa 2011, s. 566.
[127] Reisz K., Millar G., *Technika montażu filmowego*, tłum. R. Mączyński R., Warszawa 2016, s. 403.
[128] Hendrykowski M., *Słownik terminów filmowych*, Poznań 1994, s.264.

Ze względu na swą budowę scena filmowa może mieć charakter jednoujęciowy, bądź też składać się z dwu lub więcej ujęć tworzących przemyślnie zorganizowaną i wewnętrznie zhierarchizowaną całostkę montażową.[129]

Rozbudowana przez Hendrykowskiego forma definicji rodzi jednak pewne komplikacje. Chodzi mianowicie o *sceny jednoujęciowe*. Jerzy Płażewski zwrócił na to zagadnienie uwagę w swojej przecież już nie najnowszej książce pt.: *Jezyk filmu*:

W upowszechniającym się ostatnimi czasy systemie montażu wewnątrzkadrowego i długich ujęciach (dochodzących do dziesięciu minut czasu ekranowego) zaciera się zupełnie granica między ujęciem a sceną.[130]

Co zatem począć ze scenami składającymi się z jednego ujęcia, (tzw. mastershotami), w których aktorzy przechodzą do nowych lokalizacji? O ile bowiem formalnie wypełnia ono definicję ujęcia, ograniczone jest cięciem na początku i na końcu, to czy nie następuje jednak złamanie zasady jedności miejsca? Problem ten dostrzeżono i opisano w internetowej encyklopedii PWN:

jedność miejsca — dopuszczająca jedno miejsce akcji, względnie kilka, pod warunkiem zachowania przy zmianie miejsca prawdopodobieństwa związanego z ograniczeniami rozpiętości czasowej fabuły[131]*;*

Powyższa definicja wydaje się uspokajać badaczy kwestionujących status quo względem opisywanego zagadnienia. Uwzględnia bowiem możliwość przechodzenia aktorów do nowej lokalizacji o ile czynność ta jest widoczna i zachodzi w czasie rzeczywistym. Tak też jest realizowana większość mastershotów, gdyż sama ich idea zasadza się na zachowaniu *zasady jedności czasu*. Natomiast zmiana lokalizacji (zerwanie z zasadą *jedności miejsca*) choć bardziej skomplikowana realizacyjnie, daje pretekst do zmiany scenografii, co może być dobrym rozwiązaniem, jeżeli chcemy scenę zdynamizować, a jest to przecież obecnie bardziej pożądany sposób realizacji zdjęć.

Kinematografia światowa daje liczne przykłady tego typu *ujęć -scen*. Jednym z ciekawszych jest 77-minutowe ujęcie walki z filmu Yuji Shimomury pt: *Crazy Samurai*

[129] Hendrykowski M., *Słownik terminów filmowych*, Poznań 1994, s.264.
[130] Płażewski J., *Język filmu*, Warszawa, 2008, s. 13.
[131] PWN, *Trzy jedności*, [online], <https://encyklopedia.pwn.pl/haslo/trzy-jednosci;3989704.html>, dostęp. 3.05.2022.

Mushashi z 2020 roku[132]. Japoński reżyser opowiada w niej o potyczce Miyamoto Musashiego, w której słynny szermierz pokonuje 588 wrogów –fot.3.

Fot.3. Kadry z filmu *Crazy Samurai Mushashi* Yuji Shimomury z 2020 roku. Wszystkie kadry pochodzą z tego samego 77 – minutowego ujęcia. Warto zwrócić uwagę, że każdy z nich przedstawia inną lokalizację, kolejno: las, budynek, most i wioskę. Na szczególną uwagę zasługuje jednak fakt, że pod względem realizacyjnym twórcy musieli zmierzyć się z problemem różnorodnego oświetlenia, gdyż mamy do czynienia z sytuacją, w której kamera przemieszcza się kolejno w układzie: plener-wnętrze-plener.



Źródło:<https://www.cda.pl/video/6916258a8> [dostęp: 15 maja 2021].

Scena, bo omawiane ujęcie jest też sceną, choć różnorodna pod względem wykorzystanych lokalizacji spełnia jednak pozostałe warunki, dotrzymując zasady jedności czasu i akcji. Scala ją treść i czas – walka mistrza Miyamoto Musashiego z przeciwnikami w czasie rzeczywistym.

Sytuacja wygląda zgoła inaczej, kiedy mastershot istnieje jedynie w świadomości widza, a w rzeczywistości mamy do czynienia z kilkoma ujęciami połączonymi w niezauważalny sposób. W filmie Briana de Palmy pt. *Oczy węża*, z 1998 roku[133] pierwsze ujęcie trwa około 13 minut, jest bardzo dynamiczne i wykorzystuje wiele lokalizacji, w których autor przedstawia detektywa Rica Santoro (Nicolasa Cage) na tle ogólnego zamieszania podczas gali bokserskiej, gdzie dochodzi

[132] *Crazy Samurai Mushashi*, reż. Yuji Shimomura, Japonia 2020.
[133] *Oczy węża*, reż. B. De Palma, USA 1998.

do zamachu na sekretarza obrony USA. Zachowana przez reżysera *zasada jedności czasu* jest wynikiem przemyślanych zabiegów montażowych, a tak naprawdę mamy tu do czynienia aż z ośmioma ujęciami realizowanymi oddzielnie. Wszelkie połączenia pomiędzy ujęciami są starannie zamaskowane albo przez przemazanie, albo przez szybki ruch kamery. Powstały w ten sposób mastershot rzeczywiście w myśl powyżej prezentowanych definicji spełnia wymogi *sceny jednoujęciowej*, o ile założymy, że widz nie zdoła zauważyć połączenia. Natomiast z punktu widzenia realizatorów będzie to z całą pewnością 8 oddzielnych ujęć, które każde z osobna jest w stanie udźwignąć pod względem fabularnym funkcję sceny i tak też z pewnością były traktowane w produkcji i w scenariuszu. Omawiana scena prowokuje do zadania jeszcze jednego pytania, czy aby na pewno tak mocno rozbudowana scena jednoujęciowa spełnia zasadę jedności akcji? Bo choć spoiwem łączącym całą scenę jest bohater Rico Santoro, to jednak rozpoczyna się tu kilka istotnych wątków o zupełnie różnym zabarwieniu fabularnym. Prezentowana jest duża grupa postaci, wśród których są wszystkie kluczowe. Używając żargonowego języka, można powiedzieć, że pod względem zawartości fabularnej omawiana scena jest zbyt *ciężka* jak na możliwości tej struktury. Innymi słowy, zawartość fabularna sceny wydaje się niedostosowana, w tym wypadku zbyt duża, do możliwości percepcyjnych widza. Rozstrzygnięcie wskazanych wątpliwości wymagałoby jednak głębszej analizy filmu De Palmy, co nie jest celem przedstawionej pracy. Choć scena z filmu *Oczy węża* to przykład w pewnym sensie wyjątkowy rzadko pojawiający się w innych produkcjach, to jednak nie jest całkowicie odosobniony. Istnieją bowiem inne przykłady, jeszcze bardziej ekstremalnych przedsięwzięć filmowych. Zaliczyć tu można przede wszystkim filmy w całości składające się z jednego ujęcia, w których jest ono, pod względem formalnym, również sceną, a nawet całym utworem filmowym.

Rosyjska arka Aleksandra Sokurowa z 2002[134] roku jest pod tym względem przedsięwzięciem wyjątkowym. Reżyser w jednym 96 minutowym ujęciu, poprzez wędrówkę bohatera po salach Ermitażu, przedstawia 300 lat historii Rosji. Jest to więc przykład, którego niektórzy teoretycy nie uwzględnili w swoich rozważaniach. Bo przecież, gdyby rozpatrywać film Sokurowa jako jedną scenę, a przecież z perspektywy produkcji jest to jedna scena, trudno by było obronić dogmat zachowania w niej zasady jedności akcji, ponieważ w istocie, zawiera całą masa wątków, którymi można by

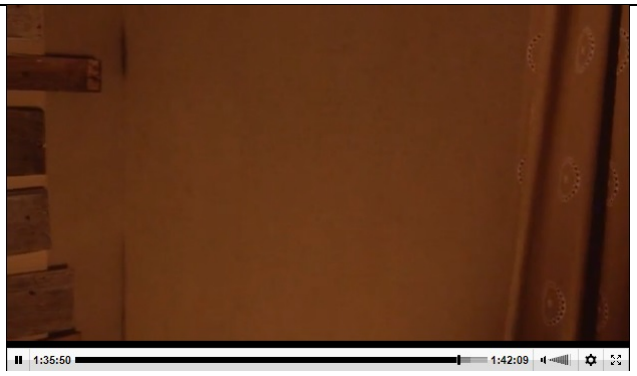
[134] *Rosyjska arka*, reż. A. Sokurov, Dania, Finlandia, Japonia, Kanada, Niemcy, Rosja 2002.

wypełnić wiele scen i sekwencji. Być może, z podobnych przyczyn zarówno Płażewski, jak i Bordwell i Thompson nie zawarli w swoich definicjach opisujących scenę odniesienia do zasady jedności akcji.

Również gwarancja jedności czasu nie musi być obowiązującą cechą sceny filmowej.Ostatnia scena filmu Mela Gibona z 2002 roku pt. *Znaki*[135] wymyka się bowiem tej zasadzie. Rozpoczyna się ona ujęciem w planie ogólnym, gdzie widzimy bohatera siedzącego przed domem i obejmującego syna po udanej reanimacji[136]. Kamera pokazuje całą sytuację z wnętrza domu, przez okno z pokoju na piętrze. Następnie mamy lekki odejście kamery w tył i panoramę w lewo. Okno znika z kadru, pojawia się ściana, a następnie inne okna, w których widać już krajobraz zimowy – w pierwszym oknie było lato. Co więcej, w końcu pokazują się drzwi i kamera zatrzymuje się na nich. Wchodzi przez nie bohater, ale i w nim zaszła zmiana. Jest on już zupełnie inaczej ubrany, a na jego twarzy rysuje się pogodny nastrój. Widzimy więc, że w prezentowanej scenie reżyser zrywa z zasadą jedności czasu, ale także z jednością akcji, ponieważ sytuacja za oknem i w domu zupełnie do siebie nie przystają–aktor podejmuje zupełnie inny temat. Pod względem formalnym mamy w zasadzie do czynienia z odmiennymi scenami, które łączy jedynie brak cięcia pomiędzy ujęciami oraz ścieżka muzyczna. Co prawda, gdyby jednak uznać, że zasada jedności miejsca została tu zachowana, bo przecież istnieją w kinematografii liczne przykłady scen, w których kamera przemieszcza się z pleneru do wnętrza, jednak w kontekście budowy omawianej sceny można także dyskutować, czy rzeczywiście tak jest. Jednak decydującym spoiwem pozwalającym uznać integralność tej sceny jest jej temat. Jest nim bowiem upływ czasu i powrót do harmonii prostego życia bohatera i jego rodziny. Realizacja powyższej sceny nie byłaby możliwa bez rozwoju techniki filmowej, a ściślej rzecz ujmując, efektów specjalnych. W tym przypadku było to połączenie dwóch ujęć w okolicach (1:35:50-1:35:54). Choć widzimy w tym miejscu zmianę oświetlenia, to nie jest to jednak niedopatrzenie twórców, lecz ich celowy zabieg, który jest konieczny ze względu na dalszą część ujęcia – uwiarygodnienie krajobrazów zimowych poprzez zastosowanie wyższej temperatury barwowej światła- fot.4.

[135] *Znaki*, reż. M. Gibson, USA 2002.
[136] *Tamże,* TC (1:35:29-1:37:00)

Fot. 4. Kadry z filmu Mela Gibsona pt.*Znaki* z 2002 roku. Prezentowane są kolejno, zgodnie z chronologią: [1] widok z okna, [2] początek panoramy w lewo, [3] panorama w lewo (oświetlenie ciepłe - letnie), [4] panorama w lewo, c.d. (zmiana oświetlenia na chłodne, które kontynuowane będzie do końca sceny), [5] panorama w lewo c.d. (widok z okien), [6] koniec panoramy.

	[1] TC (1:35:31) Widok z okna
	[2] TC (1:35:44) Początek panoramy w lewo
	[3] TC (1:35:50) Panorama w lewo c.d. Widok ściany.
	[4] TC (1:35:54) Panorama w lewo c.d. Widok ściany. Nastąpiła zmiana oświetlenia dostosowana do zmiany pory roku.

	[5] TC (1:36:05) Panorama w lewo c.d. Okna i krajobraz zimowy.
	[6] TC (1:36:35) Koniec panoramy. Bohater powrócił do harmonijnego życia.

Źródło: <https://www.cda.pl/video/2269509b> [dostęp:10 czerwca 2023].

Podsumowując rozważania na temat definicji sceny należy, moim zdaniem, spojrzeć na zjawisko uwzględniając także kontekst historyczny, a ściślej rzecz ujmując — historię rozwoju techniki filmowej. O ile bowiem wiek dwudziesty stawiał twórcom wiele barier technicznych, związanych między innymi z oświetleniem, rozmiarami kamer, jasnością obiektywów itp., to wiek XXI przekroczył wiele z tych ograniczeń. Coraz więcej filmów powstaje przy pomocy lekkich i łatwych w obsłudze kamer, nastąpił olbrzymi postęp w dziedzinie efektów specjalnych. Za wybór artystyczny uznawane są obecnie decyzje twórców o rezygnacji ze sztucznego oświetlenia podczas produkcji[137], co w wieku dwudziestym również się zdarzało, ale sytuacje takie były raczej branżową sensacją czy wręcz ekstrawagancją niż tylko wymagającą decyzją artystyczną[138]. Wszystkie te zmiany powodują, że twórcy coraz śmielej używają dostępnych narzędzi filmowych w sposób, w jaki dotąd nie były wykorzystywane i mogą uzyskać dzięki temu efekty, o których ich poprzednicy mogli jedynie pomarzyć.

[137]Maciej Luśtyk, *Ten hollywodzki film nakręcono wyłącznie przy użyciu światła naturalnego*, [online], <https://www.fotopolis.pl/newsy-sprzetowe/branza/19145-ten-hollywodzki-film-nakrecono-wylacznie-przy-uzyciu-swiatla-naturalnego> , dostęp: 2.09.2021.

[138] Geoffrey Macnab, *Marisa Berensonon the ma king of Barry Lyndon: Kubrick wasn't a 'ddifficult ogre – He was a perfectionist'* [online], <https://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/marisa-berenson-on-the-making-of-barry-lyndon-kubrick-wasn-t-a-difficult-ogre-he-was-a-perfectionist-a7134716.html> dostęp: 10.09.2022.

Prawdopodobnie proces ten, wpływać będzie także na kształt niektórych obecnie uznawanych definicji, w tym definicji *sceny*, lub ich uzupełnianie o nowe nieprzewidziane dotąd elementy. Mamy bowiem sytuację, w której niektóre z opisywanych przykładów wymykają się sztywno przyjętym zasadom i stanowią pewnego rodzaju wyjątki od ogólnie przyjętych reguł. Proces ten w dobie gwałtownego rozwoju techniki i ewolucji języka filmu będzie się jednak pogłębiał i wyjątki staną się zbyt częste, aby za takie je uznać.

Podsumowując kwestię definicji sceny, pewne wydaje się obecnie to, iż składa się ona z przynajmniej jednego ujęcia i zachowuje co najmniej jedną z trzech zasad: zasadę jedności miejsca, [lub?]czasu lub akcji, a jeżeli nawet te zasady nie są dotrzymane, to musi się składać z jednego ujęcia.

Sceny różnią się od siebie zarówno ze względu na swoją budowę, jak i funkcje. Co więcej, ta sama, identyczna scena umiejscowiona w innym miejscu w obrębie utworu filmowego może powodować, że zmieni ona swoją funkcję i w ten sposób może wywołać u widzów inną reakcję. Trzeba zatem rozpatrywać wpływ sceny na widza w oparciu o te dwa główne kryteria, w skali makro (funkcje), w stosunku do pozostałych części utworu, oraz w skali mikro (budowa).

Jeżeli chodzi o funkcje, to ciekawą propozycją podziału tej struktury aż na dwadzieścia kategorii zaproponowała Linda Seger. Wymienia ona następujące rodzaje scen: wprowadzającą, ekspozycji, katalizatora, miłosną, konfrontacji, rozliczenia, rozwiązania, uświadomienia, decyzji, akcji, reakcji, uświadomienia-decyzji-działania, retrospekcji, klamrę, ujawnienia, objawienia, refleksji, magii i cudów, wywołującą aplauz oraz rodzaj sceny zwany przez nią niefortunnie sekwencją montażową, co może wprowadzać pewne zamieszanie ze względu na użycie tu pojęcia zarezerwowanego dla dużej struktury dramaturgicznej (sekwencja)[139]. Choć wymienionych przez scenarzystkę rodzajów wydaje się być bardzo dużo, nie oznacza to, że wszystkie one muszą pojawić się w ramach tego samego utworu filmowego. Niektóre z nich występują dość rzadko lub w ogóle nie muszą się w nim znaleźć, np. sceny retrospekcji czy magii i cudów, inne, takie jak sceny akcji czy decyzji, zdają się wypełniać przestrzeń filmową i trudno sobie wyobrazić, aby zabrakło ich w filmie. Jeszcze inne występują głównie w

[139] Seger L., *Scenariusz dla zaawansowanych*, tłum. K. Długosz, Warszawa 2013, s. 55.

określonych, predestynowanych do tego miejscach utworu filmowego, np. sceny wprowadzające i ekspozycji czy klamry[140].

Na częstotliwość występowania różnych rodzajów scen wpływa także gatunek filmu oraz jego tematyka. Przykładem mogą być tu sceny miłosne, bez których trudno sobie wyobrazić dzieło Sydneya Pollacka pt. *Pożegnanie z Afryką*[141], gdzie stanowią one istotny, niemal niemożliwy do odseparowania element amerykańskiego melodramatu, osadzonego w realiach kolonialnej Afryki. Natomiast trudno uznać za niezbędne tego typu sceny w filmach wojennych, w których o ile tam rzeczywiście występują, to odgrywają rolę zdecydowanie drugorzędną, jak np. w *Byliśmy żołnierzami*[142], Randalla Wallaca z 2002 roku, gdzie występują one jedynie po to, aby podkreślić więź pomiędzy bohaterami a oczekującymi ich powrotu do domu żonami. Jeżyli chodzi o tematykę, to jako przykład można podać filmy w znacznej mierze oparte na złamaniu ciągłości czasu filmowego, gdzie sceny retrospekcji stają się jego naturalnym tworzywem, jak ma to miejsce np. filmie Roberta Zemeckisa pt. *Forrest Gump*[143], w którym tytułowy bohater Forrest (Tom Hanks), w oczekiwaniu na autobus opowiada przypadkowo napotkanym osobom o swoim niezwykłym życiu. Wykorzystanie różnego rodzaju scen w obrębie utworu filmowego w wielu przypadkach zależy także od sposobu opowiadania historii przez reżysera[144] i staje się elementem składowym jego charakterystycznego, rozpoznawalnego stylu. Za przykład może posłużyć dorobek filmowy Wolfganga Petersena, niemieckiego reżysera, znanego z filmów takich jak: *Okręt* z 1985 roku[145], *Gniew oceanu* z 2000 roku[146], czy też *Troja* z 2004 roku[147]. Petersen w swoich filmach właściwie nie używa scen retrospekcji i trzyma się zdecydowanie tradycyjnych modeli dramaturgicznych, nie naruszając ciągłości czasu filmowego, co nie przeszkadza mu w tworzeniu wybitnych widowisk. Dla kontrastu można przywołać Christophera Nolana, autora m. in. *Incepcji* z 2010 roku[148], *Interstellara* z 2014 roku[149] czy też *Dunkierki* z 2017 roku[150], dla którego

[140] Szczegółowy opis rodzajów scen zaproponowanych przez Lindę Seger znajduje się w dalszej części rozdziału.
[141] *Pożegnanie z Afryką*, reż. S. Pollack, USA 1985.
[142] *Byliśmy żołnierzami*, reż. R. Wallace, Niemcy, USA 2002.
[143] *Forrest Gump*, reż. R. Zeneckis, USA 1994.
[144] Autor pracy ma tu na myśli jedynie przypadki uzasadnione, tzn. takie w których reżyser jest także scenarzystą lub współscenarzysta.
[145] *Okręt*, reż. W. Petersen, RFN 1981.
[146] *Gniew oceanu*, reż. W. Petersen, USA 2000.
[147] *Troja*, reż. W. Petersen, USA, Wielka Brytania, Malta 2004.
[148] *Incepcja*, reż. Ch. Nolan, USA, Wielka Brytania 2010.
[149] *Interstellar*, reż. Ch. Nolan, USA, Wielka Brytania 2014.

podstawą pracy są jego własne scenariusze oparte na niekonwencjonalnych. modelach narracyjnych.

Bogactwo funkcji, jakie nakreśliła Seger w swojej klasyfikacji, może przysparzać jednak pewnych trudności podczas klasyfikacji scen w praktyce, bowiem niektóre z nich są do siebie podobne i tylko dogłębna analiza może rozstrzygnąć ich właściwą przynależność. Problemem mogą być także filmy, w których sceny łączą w sobie różne funkcje, często nawet kilka jednocześnie. Oczywiście, klasyfikacji wymykać się będą utwory eksperymentalne, przede wszystkim jednoujęciowe lub takie, które zbudowane są z długich mastershotów. Niemniej podział zaproponowany przez Seger, choć nie pozbawiony wad, jest wyczerpujący i w obliczu jej pracy nie wydaje się, aby istniała potrzeba tworzenia w tym obszarze nowych rozwiązań. Co więcej, systematyka Seger, może, stać się pomocnym narzędziem pracy dla scenarzystów oraz stać się bazą pojęciową dla analityków z dziedziny filmoznawstwa. Dlatego, uznając wysiłki Lindy Seger za właściwy kierunek w kwestii budowy dyskursu na temat roli i funkcji sceny w utworze filmowym, w niniejszym podrozdziale rozważania scenarzystki zostaną opisane szczegółowiej a w niektórych miejscach uzupełnione i rozwinięte.

Scena wprowadzająca

Scena wprowadzająca, otwiera film i ukazuje kontekst bohaterów i historii. Przedstawia przede wszystkim miejsce akcji i odpowiada na pytanie *gdzie jesteśmy*?[151] Pełni więc przede wszystkim funkcję informacyjną. Tego typu scenę możemy obejrzeć w filmie Georgea Millera *Mad Max* z 1979 roku[152]. W pierwszej scenie filmu australijskiego reżysera ukazany został pościg policji za pojazdem, którego kierowca i pasażer zdają się być pod wpływem środków odurzających. Kierowca uciekającego samochodu bezsprzecznie igra z losem, krzyczy i pije alkohol z butelki. Jednak reakcja policjantów wydaje nam się bardzo niestandardowa. Są niezdyscyplinowani i agresywni. Chaotycznie mierzą z broni do uciekających, kłócą się miedzy sobą o miejsce za kierownicą. Od razu widzimy, że zaproponowany przez reżysera świat jest jakiś dziwny, odbiegający od normy. Zarówno scenografia (pustynny pejzaż), jak i pościg wprowadzają nas w charakterystyczny dla filmu klimat bezprawia i

[150]*Dunkierka*, reż. Ch. Nolan, Francja, Holandia, USA, Wielka Brytania 2017.
[151] Seger L., Scenariusz dla zaawansowanych, tłum. K. Długosz, Warszawa 2013, s. 56.
[152]*Mad Max*, reż. G. Miller, Australia 1979.

futurystycznej przyszłości. Jednak bohater nie został jeszcze zaprezentowany.Sceny wprowadzające powinny się znajdować przede wszystkim w początkowej części filmu w akcie pierwszym, gdzie sąsiadują ze scenami charakterystycznymi dla tej części filmu – scenami ekspozycji – ryc. 13.

Ryc. 13. Schemat poglądowy umiejscowienia różnych rodzajów scen w początkowej części filmu według klasyfikacji Lindy Seger.



Źródło: opracowanie własne.

Zasada ta nie musi być regułą zwłaszcza w utworach, w których narracja oparta jest na modelach niekonwencjonalnych, gdzie pewne elementy muszą zostać zwielokrotnione. Jednak mogą się one pojawiać także w innych częściach filmu, również w modelach tradycyjnych, tam gdzie wymaga tego sytuacja, przede wszystkim w nowych lokalizacjach wymagających dodatkowego opisu świata opowieści. Sytuację taką widzimy np. w filmie pt. *Tora! Tora! Tora!* Z 1970 roku[153], dramacie wojennym opowiadającym o ataku Japończyków na amerykańską bazę w Pearl Harbor podczas II wojny światowej. Akcja przenosi się pomiędzy Japonią i USA, co zmusza twórców do objaśniania widzowi nowej lokalizacji scenami wprowadzającymi.

Nie ma reguły mówiącej jaka powinna być liczba scen wprowadzających. W większości przypadków jest to jedna lub dwie sceny. Bywa oczywiście różnie, jednak liczne przykłady wskazują na to, że twórcy dość szybko zastępują je scenami ekspozycji, do których sceny wprowadzające są pod pewnymi względami podobne(lecz nie prezentują bohatera). Natomiast sceny ekspozycji mogą wypełniać także funkcję scen wprowadzających — przy prezentacji bohatera widzimy przecież również świat

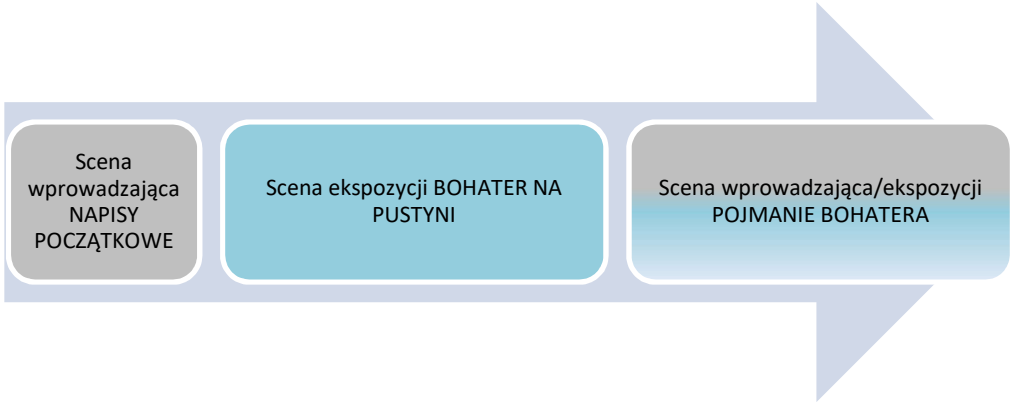
[153]*Tora! Tora! Tora!*, reż. T. Masuda, K. Fakasaku, R. Fleischer, Japonia, USA 1970.

który go otacza. Dlatego, warto do nich szybko przechodzić i tak też zazwyczaj się dzieje w większości produkcji.

Scena ekspozycji

Scena ekspozycji, podobna jest do sceny wprowadzającej, ale różni się od niej tym, że kładzie ona większy nacisk na przedstawienie bohaterów oraz ich historii, a nie na świat opowieści[154]. Dobrym przykładem sceny ekspozycji jest inny film z serii *Mad Max*. Chodzi mianowicie o najnowszą produkcję z 2015 roku pt. *Mad Max: Na drodze gniewu*[155], gdzie scena otwierająca film[156] pokazuje nam bohatera w jego naturalnym środowisku bytowania, na pustyni i przy futurystycznym pojeździe. Wypowiedź bohatera z off-u wzbogaca przekaz merytoryczny sceny, przypominając nam o jego historii i motywacjach, którymi się kieruje. Choć scena ekspozycji występuje w filmie Millera jako pierwsza, nie oznacza to, że film jest pozbawiony sceny wprowadzającej. Znajduje się ona tuż przed opisywaną powyżej, jeszcze podczas sekwencji napisów, jest bardzo krótka i zdawkowa, jednak wystarczająca. Należy bowiem pamiętać, że film jest kontynuacją serii, czwartym z kolei filmem i świat opowieści został już wystarczająco przedstawiony w poprzednich częściach. Następująca po niej scena, ukazująca pojmanego bohatera, ma natomiast, moim zdaniem, przeważające cechy sceny wprowadzającej, choć można też uznać, że jest ona kombinacją obu rodzajów - ryc. 14.

Ryc.14. Schemat poglądowy przedstawiający rozpoczęcie filmu Georga Millera pt. *Mad Max: Na drodze Gniewu* z 2015 roku.



Źródło: opracowanie własne.

[154] Seger L., Scenariusz dla zaawansowanych, tłum. K. Długosz, Warszawa 2013, s. 58.
[155] *Mad Max: Na drodze gniewu*, reż. G. Miller, Australia, USA 2015.
[156] Autor dysertacji ma tu na myśli scenę pojawiającą się po sekwencji napisów.

Opisywany film jest przykładem na to, że klasyczne rozmieszczenie scen: najpierw wprowadzającej, później ekspozycji, nie musi być regułą, lecz możliwa jest zamiana ich kolejności.

Scena katalizator

Zawiera wydarzenia wprawiające historię w ruch i nadaje jej siłę mogącą pchnąć ją do przodu[157]. W katastroficznym filmie Ronalda Emmericha pt. *2012* z 2009 roku jesteśmy świadkami początku końca świata[158]. Skorupa ziemska rozpada się, a bohaterowie starają się dotrzeć na statki ratunkowe. Sceną katalizatorem, dramatycznie przyśpieszającą akcję filmu jest tu trzęsienie ziemi, które dosłownie wprawia bohaterów w ruch. W przypadku filmu niemieckiego reżysera wymieniona scena generuje całą serię scen akcji, co znacząco dynamizuje cały film. Nic nie stoi na przeszkodzie, żeby tego typu scen w filmie było więcej niż jedna, choć Seger zastrzega, że pierwsza z nich powinna się pojawić już w pierwszych piętnastu minutach filmu[159]. *Scenę katalizator*, o której pisze scenarzystka, można identyfikować także jako punkt zwrotny filmu, choć autorka nie używa tego określenia. Jest to element filmu mocno przykuwający uwagę widza, silnie na niego oddziałujący. Z wysokim prawdopodobieństwem określa on temat filmu.

Scena miłosna

Scena miłosna opisuje związek między dwojgiem ludzi i uwiarygodnia ich miłość. Autorka dodaje, że scena miłosna może odpowiedzieć na pytania dotyczące cech związku, jego podstaw i uwarunkowań, a także ujawnia, co może rozłączyć kochanków, czego mogą się od siebie nauczyć?[160] Oznacza to, że scena miłosna nie sprowadza się tylko do ukazywania aktów seksualnych, lecz powinna odkrywać całą złożoność relacji między dwojgiem ludzi. Znaczenie tego typu scen dla utworu filmowego jako całości jest niezwykle zróżnicowane. Istnieją bowiem filmy, w których miłość jest głównym tematem , wtedy sceny tego typu występują w dużej liczbie. Zdarza się też, że sceny miłosne bywają jedynie sprawnie wykorzystywane do wsparcia

[157] Seger L., Scenariusz dla zaawansowanych, tłum. K. Długosz, Warszawa, s. 59.
[158] *2012*, reż. Roland Emmerich, Kanada, USA 2009.
[159] Seger L., Scenariusz dla zaawansowanych, tłum. K. Długosz, Warszawa, s. 58.
[160] Tamże, s. 60.

głównego tematu, innym razem mamy do czynienia z sytuacją, że ich znaczenie jest marginalne, wtedy też jest ich znacznie mniej.

Przykładem pierwszego typu filmu jest *Sekretarka* Stevena Shainberga z 2002 roku.[161] Film opowiada historię Lee Holloway (Maggie Gyllenhaal), która po opuszczeniu szpitala psychiatrycznego zatrudnia się jako sekretarka w kancelarii adwokackiej. Lee wplątuje się w sadomasochistyczny romans z szefem, co jest głównym wątkiem filmu, wokół którego skupione są wszystkie wydarzenia.

W niektórych filmach sceny miłosne stanowią jedynie wątki poboczne. Tak jest zazwyczaj w filmach akcji, choć istnieją przykłady produkcji zręcznie operujących scenami miłosnymi dla podniesienia stawki rozgrywki, a także do nadania dodatkowych znaczeń dziełu. Tak jest np. w *Armageddonie* Michaela Baya z 1998 roku, opowiadającym o grupie śmiałków próbujących ocalić ziemię przed kosmiczną katastrofą – uderzeniem asteroidy[162]. W filmie równolegle obserwujemy perypetie miłosne pomiędzy córką głównego bohatera Harry'ego Stampera (Bruce Willis) - Grace Stamper (Liv Taylor) a jego pracownikiem A.J. Forestem (Ben Affleck). Choć mamy tu do czynienia z romansem postaci drugoplanowych i jest to ewidentnie wątek poboczny, to jest on niezwykle sprawnie wkomponowany w strukturę filmu – wręcz nierozerwalnie. Mamy tu bowiem do czynienia także ze sprzeciwem ojca wobec relacji jego córki i pracownika, który notabene traktowany był przez niego jak przybrany syn. Wytwarza się więc swoisty trójkąt relacji córka-pracownik, ojciec-córka, ojciec-pracownik. Wątek rozpoczyna się bardzo wcześnie, bo już w pierwszej scenie prezentującej troje bohaterów i kontynuowany jest aż do końca aktu trzeciego. Sceny miłosne zostały użyte w celu podniesienia stawki w filmie, bowiem ratując ziemię przed zagładą, bohater ratuje także swoją córkę i pracownika, którzy się kochają. Ich miłość jest tutaj wartością nadrzędną wobec życia bohatera. Miłość tych dwojga odzwierciedla także siłę życiową planety, która za wszelką cenę musi zostać uratowana. Życie na ziemi nie jest w ten sposób przedstawione jako anonimowe pojęcie lecz zostaje spersonalizowane poprzez ukazanie związku młodych bohaterów.

Zupełnie inaczej wypadają sceny miłosne w eposie Petera Jacksona pt. *Władca Pierścieni: Dwie Wieże* z 2002 roku[163]. Film będący niemal wierną adaptacją trylogii fantasy Johna Ronalda Reuela Tolkiena pod tym samym tytułem, opowiada o wojnie

[161] *Sekretarka,* reż. S. Shainberg, USA 2002.
[162] *Armageddon*, reż. M. Bay, USA 1998.
[163] *Władca Pierścieni: Dwie Wieże*, reż. Peter Jackson, Nowa Zelandia, USA 2002.

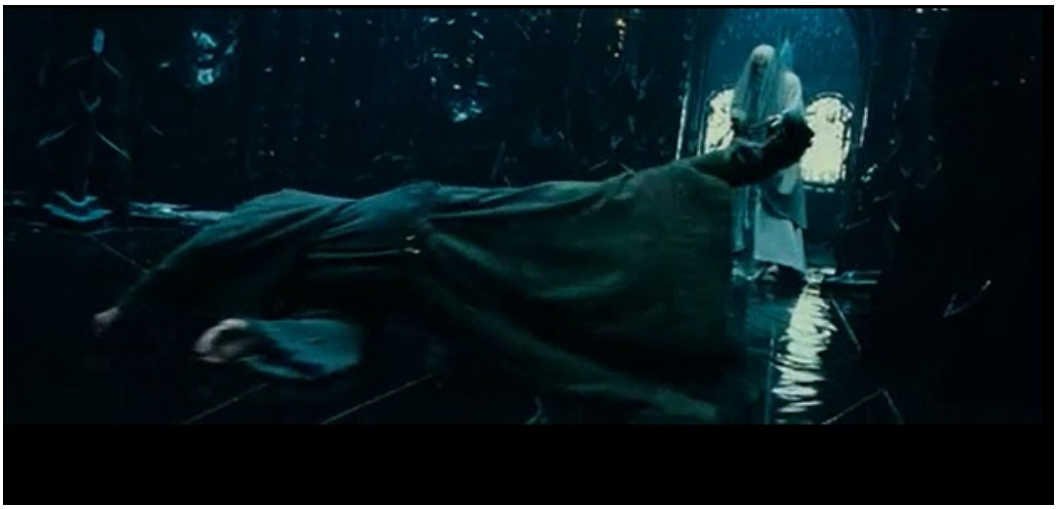
pomiędzy koalicją prawych królestw Zachodu przeciwko złu, reprezentowanemu poprzez potęgi Saurona i Sarumana, które zmaterializowane jest też pod postacią pierścienia władzy.W filmie występuje cała gama bohaterów, a pomiędzy niektórymi z nich dochodzi do relacji miłosnych. Chodzi głownie o Aragorna (Vigo Mortensen) i Arvenę (Liv Taylor), a także Aragorna i Eowinę (Miranda Otto). Wydaje się, że pewne relacje łączą także Gandalfa (Ian McKellen) i Galadrielę (Cate Blanchett).Jednak wszystkie te związki, są tak słabo zarysowane, że należałoby je nazwać jedynie epizodycznymi. Równie dobrze mogłoby ich nie być bez większej straty dla filmu jako całości, gdyż realnie nie wpływają na przebieg akcji. Choć film Jacksona na wielu płaszczyznach jest produkcją wybitną, wręcz doskonałą, to kwestia wątków miłosnych pozostawia u widzów wrażenie niedosytu[164].

Scena konfrontacji

Scena konfrontacji to miejsce w strukturze dramaturgicznej filmu, gdzie dochodzi do przeciwstawienia się bohaterów. Tutaj też wszelkie dotąd skrywane problemy wychodzą na światło dzienne i zostają wyartykułowane[165]. Scenę konfrontacji możemy obejrzeć w filmie *Władca Pierścieni: Drużyna Pierścienia* Petera Jacksona z 2001 roku[166]. Będzie to rozmowa pomiędzy Gandalfem Szarym a Sarumanem Białym (Christopher Lee). Gandalf przybywa do Sarumana, aby spytać go o radę. Nie wie, co czynić z odnalezionym pierścieniem władzy. Wtedy to Saruman wyjawia Gandalfowi, że stoi po stronie zła i próbuje przekonać go do zmiany strony konfliktu. Gandalf odmawia, dochodzi najpierw do werbalnej potyczki, która przeradza się w pojedynek czarodziejów - fot.5.

[164] Wroobel, 2005.*Poprawić legendę. Słów kilka o Władcy Pierścieni*, [online], <https://forum.tolkien.com.pl/viewtopic.php?t=2478&start=0&postdays=0&postorder=asc&highlight=> dostęp: 6.09.2022
[165] Seger L., Scenariusz dla zaawansowanych, tłum. K. Długosz Warszawa, s. 60.
[166] *Władca Pierścieni: Drużyna Pierścienia*, reż. P. Jackson, Nowa Zelandia, USA 2001.

Fot. 5.Kadr z filmu Petera Jacksona z 2001 roku pt. *Władca Pierścieni: Drużyna Pierścienia*. Scena konfrontacji.



Źródło: <https://www.cda.pl/video/133550000c> [dostęp: 12 czerwca 2022]

Sceny konfrontacji licznie występują w dramatach sądowych, podczas scen mających miejsce na sali rozpraw. Wtedy to ujawniane są różne, przeciwstawne argumenty pomiędzy stronami sporu. Za przykład mogą tu posłużyć filmy, takie jak *Misisipi w ogniu*[167]Alana Parkera z 1988 roku, *Ława przysięgłych*[168] Gary'ego Fledera z 2014 roku czy też *Dwunastu gniewnych ludzi*[169] Wiliama Friedkina z 1997 roku. Sceny konfrontacji są też charakterystyczne dla westernów, kiedy to dochodzi do utarczek pomiędzy bohaterem a jego oponentami. Sytuację taką możemy obserwować np. w filmie Clinta Estwooda pt. *Niesamowity jeździec* z 1985 roku. Na przykład w scenie, w której osada górników odwiedzana jest przez Josha LaHooda (Chris Penn) oraz giganta Cluba (Richard Kiel) w celu zastraszenia górników. Przeciwstawia im się Kaznodzieja (Clint Estwood), który uderza młotem w przyrodzenie wielkiego Cluba, pokonując go i ośmieszając jednocześnie jego zleceniodawcę Josha LaHooda. LaHood łapie za rewolwer, ale nie wyciąga go. Na tym etapie filmu wystarcza tylko głębokie spojrzenie w oczy obu mężczyzn – dobrego Kaznodziei i złego LaHooda.

Scena rozliczenia

Nazywana przez Lindę Seger także ostateczną rozgrywką – fizyczną lub duchową. Jest ona podobna do sceny konfrontacji, jednak jej skala jest większa.

[167]*Missisipi w ogniu*, reż A. Parker, USA 1988.
[168]*Ława Przysięgłych*, reż. G. Fleder, USA 2007.
[169]*Dwunastu gniewnych ludzi*, reż. W. Friedkin, USA 1997.

Autorka twierdzi, że jest to scena, na którą widzowie czekają przez cały film[170]. Wyraziste sceny rozliczenia możemy odnaleźć w westernach. Na przykład w*Bez Przebaczenia* Clinta Estwooda z 1992, gdzie główny bohater William „Bill" Munny (Clint Estwood) jako płatny zabójca dostaje zlecenia pomszczenia okaleczonej prostytutki[171]. Kiedy już udaje mu się tego dokonać, ginie jego wspólnik i przyjaciel,Ned Logan (Morgan Freeman), który zostaje haniebnie zatłuczony przez miejscowego szeryfa Małego Billa Gaggetta (Gene Hackman). Do sceny rozliczenia dochodzi w saloonie, należącym do Skinny'ego (Anthony James). Zanim jednak zobaczymy ostateczną strzelaninę, szeryf odgaduje tożsamość Munny'ego i wyjawia, kim jest, a Manny potwierdza jego słowa i uzupełnia swój biogram. Następnie bohater wymierza sprawiedliwość szeryfowi i podległym mu zastępcom, zabijając ich – fot.6.

Fot.6. Kadr z filmu Clinta Estwooda z 1992 roku pt. *Bez przebaczenia*. Scena rozliczenia.



Źródło: <https://www.cda.pl/video/10565648c4> [dostęp: 15 czerwca 2022]

Można zatem wnioskować, że scena rozliczenia, o której pisze Seger, to scena zawierająca główny punkt kulminacyjny. Jednak autorka do określenia sceny rozliczeniowej używa też terminu *puenta*, wskazując, że może ona mieć zastosowanie także w innych częściach filmu, np. w akcie II.

> *Jednak scenę rozliczeniową można umieścić gdziekolwiek w filmie jeśli stanowi puentę czegoś, co zostało uprzednio zapowiedziane.*[172]

[170] Seger L., 2013, Scenariusz dla zaawansowanych, tłum. K. Długosz, Warszawa 2013, s. 61.
[171] *Bez przebaczenia,* reż. C. Estwood, USA 1992.
[172] Seger L., *Scenariusz dla zaawansowanych*, tłum. K. Długosz, Warszawa 2013, s. 63.

Zatem istotną różnicą pomiędzy sceną rozliczenia i podobną do niej sceną konfrontacji jest w przypadku sceny rozliczenia zakończenie wątku, natomiast w przypadku sceny konfrontacji jego kontynuacja.

Obie sceny w znaczący sposób przykuwają uwagę widza. Mogą stanowić punkty kulminacyjne, a scena rozliczenia także główny punkt kulminacyjny. W podanych przykładach mamy do czynienia ze spektakularnymi rozwiązaniami scenariuszowymi, co podpowiada, że takie też muszą być owe struktury. Muszą one wydatnie kontrastować z sąsiadującymi z nimi scenami, tzn. być bardziej od nich ekspresywne, a także posiadać jednoznaczny wydźwięk.

Scena rozwiązania

Scena rozwiązania to scena, w której pokazany zostaje zakończenie konfliktu lub jego następstwa, kumulujące się w trakcie trwania filmu. Następuje w niej powrót do normalności. Scena rozwiązania pojawia się pod koniec filmu[173]. Nie trudno odnaleźć przykłady scen tego typu w kinematografii. Można tu choćby wymienić *Królestwo niebieskie* Ridleya Scotta z 2005 roku[174]. Obraz osadzony w średniowieczu, opowiadający historię Baliana z Ibelinu (Olrando Bloom), który na skutek niefortunnych wydarzeń zostaje zmuszony do porzucenia stabilnego, lecz ubogiego życia wiejskiego kowala na francuskiej prowincji. Wyrusza na krucjatę do ziemi świętej, gdziena skutek wielu zbiegów okoliczności staje się w końcu głównodowodzącym obrony Jerozolimy przed wojskami Saladyna (Ghassan Massoud). Choć przewaga armii muzułmańskiej jest druzgocąca i Balian w końcu musi poddać miasto, to można uznać go za zwycięzcę, gdyż udaje mu się wynegocjować zadowalające warunki kapitulacji – wolność dla wszystkich mieszkańców miasta. W filmie brytyjskiego reżysera sekwencja obrony Jerozolimy rzeczywiście kończy główny wątek fabularny, jednak zaraz po niej możemy obserwować powrót Baliana do dawnego życia sprzed wyprawy do Jerozolimy. W ostatniej scenie widzimy jak odnajduje go Ryszard Lwie Serce (Iain Glen), który chce zabrać go z powrotem na krucjatę. Balian wypiera się swojej chwalebnej tożsamości i deklaruje życie prostego człowieka - fot.7.

[173] Seger L., *Scenariusz dla zaawansowanych*, tłum. K. Długosz, Warszawa 2013, s. 63.
[174] *Królestwo niebieskie*, reż. R. Scott, Hiszpania, Niemcy, USA, Wielka Brytania, Maroko 2005.

Fot.7. Kadr z filmu Ridleya Scota z 2005 roku pt. *Królestwo niebieskie*. Bohater Balian z Ibelinu, powraca do Francji, gdzie będzie wiódł życie prostego człowieka.



Źródło: <https://www.cda.pl/video/13739124d0> [dostęp: 15 czerwca 2022]

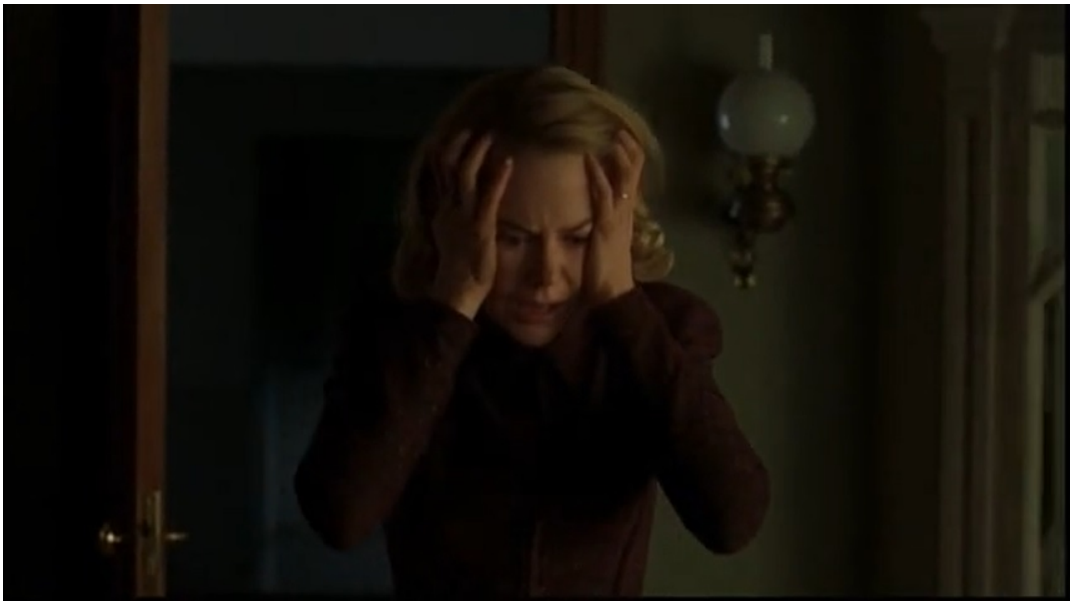
Warto zaznaczyć, że sceny rozwiązania są charakterystyczne dla schematów fabularnych, zbudowanych na teorii Campbella, gdzie diagram rozwoju postaci przybiera kształt koła, co oznacza, że bohater musi powrócić do harmonijnej egzystencji stanu pierwotnego.

Scena uświadomienia

Scena uświadomienia to moment ukazania prawdy. To *moment, w którym do bohatera i /lub widowni coś dociera.*[175] W filmie *Inni* Alejandra Amenabara z 2001 roku[176], opowiadającym historię rodziny, zamieszkującej posiadłość nawiedzaną przez duchy, sceną uświadomienia jest moment, w którym mieszkańcy domu, a w zasadzie główna bohaterkaGrace Stewart (Nicol Kidman) zdaje sobie sprawę z tego, że to ona i jej dzieci są duchami, a osoby brane za duchy — żywymi ludźmi – fot.8.

[175] Seger L., *Scenariusz dla zaawansowanych*, tłum. K. Długosz, Warszawa 2013, s. 63.
[176] *Inni,* reż. A. Amenabar, Francja, Hiszpania, USA, Włochy 2001.

Fot. 8. Kadr z filmu Alejandra Amenabara z 2001 roku pt. *Inni*. Scena uświadomienia.



Źródło: <https://www.cda.pl/video/124751676e> [dostęp:15 czerwca 2022].

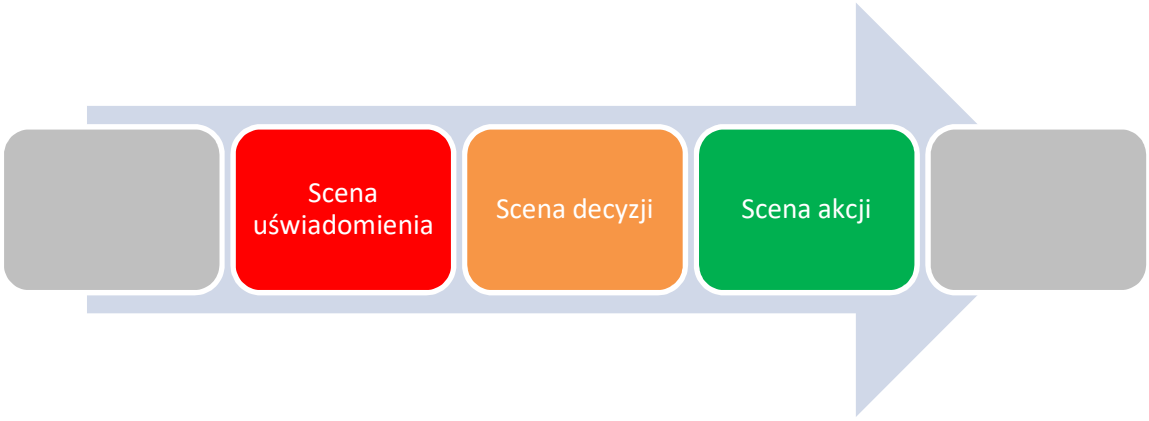
Dobrymi przykładami, w których występują sceny uświadomienia będą także filmy, w których policjant lub detektyw odkrywa zagadkę kryminalną. Np. w filmie *Na noże* Riana Johnsona z 2019 roku[177] główny bohater Benoic Blanc (Daniel Craig) próbuje rozszyfrować, kto zamordował Harlana Thrombeya (Christopher Plummer), seniora rodu, podczas zamkniętej rodzinnej uroczystości. Detektyw dokonuje przesłuchań wszystkich obecnych na miejscu członków rodziny, by w końcu dociec, że to sama ofiara zaplanowała swoją śmierć. Jednak film zawiera wiele zwrotów akcji, w których detektyw odkrywa cząstkowe elementy zagadki, demaskując rodzinne tajemnice. Scena uświadomienia może występować w ramach utworu filmowego wielokrotnie w różnych miejscach. Ma ona jednak charakter wieńczący, kulminacyjny, zarówno w odniesieniu do utworu filmowego jako całości, jak i do pojedynczej sekwencji. Możemy zatem z duża dozą prawdopodobieństwa uznać, że nie pojawi się ona w filmie zbyt wcześnie, tzn. już w akcie pierwszym.

Scena decyzji

Scena decyzji, która według Lindy Seger następuje zazwyczaj po scenie uświadomienia, zmusza bohatera do podjęcia działania. Po niej zaś występuje scena akcji - ryc.15.

[177] *Na noże,* reż. R. Johnson, USA 2019.

Ryc. 15. Schemat kolejności występowania różnych rodzajów scen według koncepcji Lindy Seger w ramach utworu filmowego. W klasycznym ujęciu scena decyzji poprzedzona jest sceną uświadomienia, sama zaś poprzedza scenę akcji.



Źródło: opracowanie własne.

Autorka twierdzi, że pominięcie w filmie sceny decyzji skutkuje wrażeniem skrócenia sceny akcji, którą to scena decyzji poprzedza[178].

Scenę decyzji możemy odnaleźć w dramacie wojennym Stevena Spielberga pt. *Szeregowiec Ryan* z 1998 roku[179]. Film opowiada historię oddziału amerykańskich żołnierzy podczas lądowania w Normandii w 1944 roku, którzy otrzymali zadanie odnalezienia zwykłego żołnierza, tytułowego szeregowca Ryana. Dowództwo amerykańskie uzyskawszy informację, że czterech braci Ryana zginęło na froncie, wydało rozkaz odnalezienia piątego, jako ostatniego i ocalenie go. Oddział kapitana Johna Millera (Tom Hanks) wyrusza na zajęty przez wroga teren i próbuje wypełnić misję. Po wielu trudach udaje im się odnaleźć szeregowca o tym samym nazwisku. Jednak krótka rozmowa z żołnierzem wykazuje, że to nie on. W następnej scenie kapitan Miller dowiaduje się, gdzie aktualnie może przebywać właściwy Ryan. Te dwie sceny w myśl klasyfikacji Seger odpowiadają scenie ujawnienia, jednak scena druga ma już cechy sceny decyzji, ponieważ następuje tu już planowanie następnego ruchu. Sytuacja wygląda w scenie następnej (rozmowa z miejscowym kapitanem) i występującej tuż za nią scenie odpoczynku w kościele, gdzie Kapitan Miller szczegółowo uzasadnia podwładnym wykonanie absurdalnego rozkazu ratowania szeregowca Ryana kosztem życia swoich żołnierzy. Powyższy przykład pokazuje, jak w praktyce wygląda umiejscowienie scen w ramach utworu filmowego w koncepcji Seger. Film Spielberga zawiera omawiane struktury, jednak reżyser opowiada historię w

[178] Seger L., *Scenariusz dla zaawansowanych*, tłum. K. Długosz, Warszawa 2013, s. 65.
[179] *Szeregowiec Ryan*, reż. S. Spilberg, USA 1998.

swoim tempie, zmniejszając je radykalnie, ale uzyskuje w zamian szeroki rys psychologiczny bohaterów. Wypełnienie funkcji sceny decyzji polega tu na rozciągnięciu jej na trzy sąsiadujące ze sobą sceny. Po nich dopiero zgodnie z obserwacją Seger dochodzi do scen akcji – ryc.16.

Ryc. 16. Schemat poglądowy omawianego powyżej fragmentu filmu *Szeregowiec Ryan*, Stevena Spilberga z 1998 roku, ilustrujący położenie różnych rodzajów scen, ze względu na ich funkcje (według koncepcji Lindy Seger).

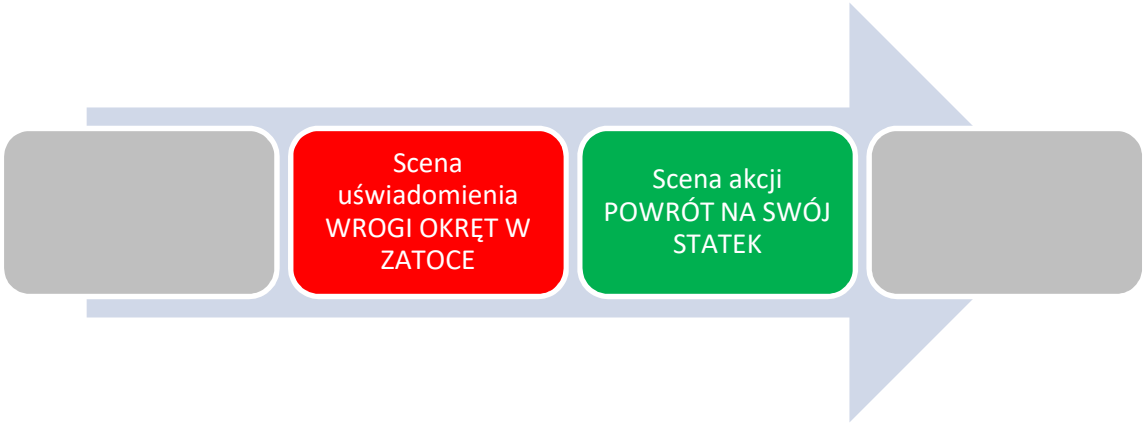


Źródło: opracowanie własne.

Jednak istnieją filmy, w których sceny decyzji nie zawsze pojawiają się w przeznaczonych dla nich miejscach lub występują w formie szczątkowej. Sytuacje takie obserwujemy w filmie Petera Weira z 2003 roku pt. *Pan i Władca: Na krańcu świata*[180]. Historia osadzona w okresie wojen napoleońskich opowiada o pościgu brytyjskiego okrętu *Surprise,* dowodzonego przez kapitana Jacka Aubreya (Russell Crowe) za francuską fregatą korsarską *Acheron* po bezkresnym Oceanie Spokojnym. W sekwencji zwiedzania jednej z Wysp Galapagos przez doktora Stevena Maturinea (Paul Bettany) w celu zebrania eksponatów przyrodniczych, obserwujemy sytuację, kiedy zauważa on cumujący w zatoce francuski okręt (scena uświadomienia). Jedno wymowne spojrzenie doktora na końcu sceny musi zrekompensować brak sceny decyzji, ponieważ po niej bezpośrednio następuje już scena akcji, w której doktor wraz ze swoją kompanią pośpiesznie wraca na własny okręt – ryc.17.

[180] *Pan i Władca: Na krańcu świata,* reż. P. Weir, USA 2003.

Ryc. 17. Schemat poglądowy omawianego powyżej fragmentu filmu pt. *Pan i Władca: Na krańcu świata*, Petera Weira z 2003 roku, ilustrujący położenie sceny uświadomienia względem sceny akcji. Istotny jest tu fakt, że twórcy zrezygnowali w tym fragmencie z użycia sceny decyzji.



Źródło: opracowanie własne.

Australijski reżyser wykorzystuję tę metodę również w innej sekwencji, pod koniec filmu, już po decydującym starciu z Acheronem. Pokonany okręt i pojmana załoga zostają odesłani do portu w Valparaiso w Chile pod eskortą nielicznych brytyjskich marynarzy. Tuż po tym wydarzeniu podczas rozmowy kapitana Aubreya z doktorem Maturinem wychodzi na jaw, że lekarz Acherona nie był tym, za kogo się podawał. Był on tak naprawdę kapitanem francuskiego okrętu, który sfingował swoją śmierć i przybrał tożsamość medyka, aby w stosownym czasie odbić okręt. Aubrey wydaje komendę rozpoczęcia ponownego pościgu za Acheronem – ryc.18.

Ryc. 18. Schemat poglądowy omawianego powyżej fragmentu filmu pt. *Pan i Władca: Na krańcu świata*, Petera Weira z 2003 roku, ilustrujący położenie różnych rodzajów scen, ze względu na ich funkcje (według koncepcji Lindy Seger). Powyższy przykład pokazuje jak Weir połączył scenę uświadomienia ze sceną decyzji w jedną strukturę, dzięki czemu znaczące skrócił ten fragment filmu.



Źródło: opracowanie własne.

Analizując wypowiedź scenarzystki można wnioskować, że nie jest ona zwolenniczką pomijania w filmie scen decyzji. Trzeba jednak pamiętać, że jest to jej subiektywna ocena i nie może być utożsamiana jako jedyny obowiązujący punkt widzenia. Mim zdaniem, pominięcie *sceny decyzji* rzeczywiście sprawia wrażenia skrócenia sceny akcji, ale jest to spowodowane przyspieszeniem tempa filmu, co możemy zauważyć w omawianych powyżej fragmentach filmu: *Pan i Władca: Na krańcu świata*. Natomiast zastosowanie *sceny decyzji* tempo to obniża, a ściślej rzecz ujmując, opóźnia przebieg zdarzeń fabularnych (*Szeregowiec Ryan*). Jednak dla wielu widzów jest to oczekiwane rozwiązanie, ponieważ odpowiada ono za naturalne dla naszej natury postrzeganie rzeczywistości jako ciągu przyczynowo-skutkowego, w którym każda czynność determinowana jest inną, poprzednią i prowadzi do kolejnej, następnej. Wycięcie tej sceny, czy też jej niezrealizowanie w ogóle, może zatem sprawiać u widzów wrażenie dyskomfortu. Nie ulega też wątpliwości, że zastosowanie sceny decyzji sprawia, iż film jest czytelniejszy dla widza, ponieważ wszystkie niezbędne informacje są wypowiedziane wprost. Należy jednak pamiętać, że język filmu ulega ciągłej ewolucji w kierunku zwiększania tempa opowieści, co łączy się z pomijaniem niektórych treści filmu, w tym m. in. scen decyzji. W specyficznych sytuacjach, kiedy twórcy decydują się na pominięcie sceny decyzji, możemy obserwować powstanie struktury pionowej zwanej elipsą[181].

Scena akcji

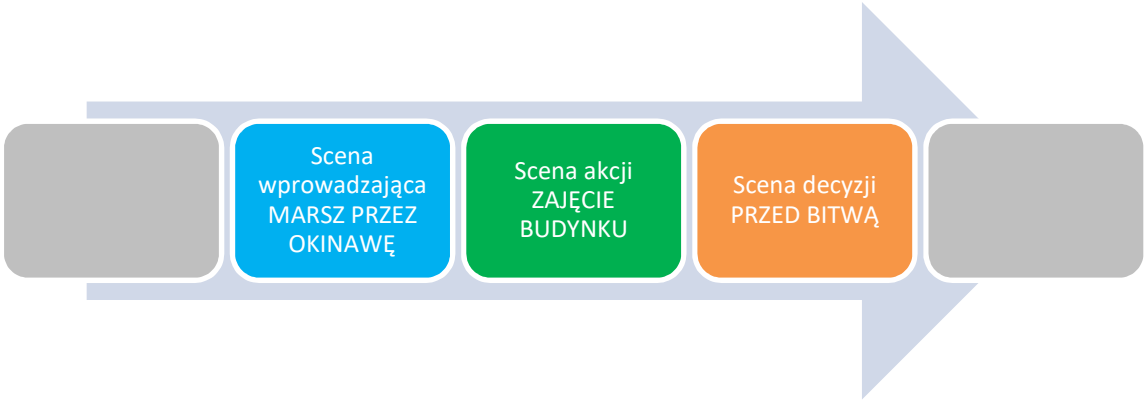
Zwana także przez Lindę Seger *sceną działania* występuje najczęściej po *scenie decyzji*. Jest to element filmu, w którym bohaterowie wykonują czynności wprawiające opowieść w ruch. Fabuła posuwa się w ten sposób naprzód. Sceny akcji nieodzownie kojarzone są z filmami akcji, w których możemy podziwiać niezwykłe i spektakularne wydarzenia, charakterystyczne dla filmów sensacyjnych czy wojennych, jednak występują także w mniej dynamicznych produkcjach[182]. Rzeczywiście bardziej uzasadnione wydaje się nazywanie ich wtedy działaniami lub czynnościami, ponieważ określenie *akcja* bardziej kojarzy się z procesem dynamicznym. Jednak ich funkcja jest identyczna. Trudno znaleźć utwór filmowy, w którym nie zawarto by tego rodzaju scen[183]. Analizując poszczególne tytuły można dojść do wniosku, że stanowią one

[181] Elipsa zostanie omówiona w dalszej części prezentowanej pracy.
[182] Seger L., *Scenariusz dla zaawansowanych*, tłum. K. Długosz, Warszawa, s. 66.
[183] Odnoszę się tutaj do filmów fabularnych.

główną zawartość utworu filmowego. Są niczym strzałki na schematach koncepcji dramaturgicznych, łączące niezbędne do rozwoju fabuły elementy. Występują zatem we wszystkich sekwencjach i aktach, niejako pomiędzy innymi strukturami. Wbrew pozorom filmy predestynowane do dynamicznych zdjęć, np. wojenne czy też sensacyjne, wcale nie muszą zawierać ich więcej, a ich częstotliwość występowania nie musi się w nich różnić w porównaniu np. do dramatów społecznych. Różni je za to bardzo często rozmiar tych scen, tzn. ich długość, zazwyczaj trwają one dłużej.

Analizując fragmenty dramatu wojennego Mela Gibsona z 2016 roku, pt. *Przełęcz ocalonych*[184]możemy obserwować, w jaki sposób sceny akcji zostały osadzone w ramach utworu filmowego. Reżyser w swoim obrazie opowiada o zmaganiach wojsk amerykańskich z japońskimi na Okinawie, podczas II wojny światowej. Obserwujemy walkę bohatera, sanitariusza Desmonda Dossa (Andrew Garfield) przede wszystkim o życie i zdrowie żołnierzy 77. Dywizji Piechoty, ale także o możliwość życia zgodnie ze swoimi poglądami. Doss bowiem nie chce używać broni, ale pragnie jedynie pomagać rannym. Moim zdaniem świetnym przykładem, aby pokazać styl Gibsona jest spektakularna sekwencję ataku Amerykanów na pozycje japońskie. Jest ona poprzedzona krótką, około czterominutową sekwencją wprowadzającą widza w wojenne realia wyspy. Składa się ona z trzech scen, które zgodnie z koncepcją Lindy Seger możemy określić jako scenę wprowadzającą, scenę akcji oraz scenę decyzji – ryc.19.

Ryc.19. Schemat budowy sekwencji wprowadzającej przed decydującą bitwą w filmie Mela Gibsona pt. *Przełęcz ocalonych* z 2016 roku.

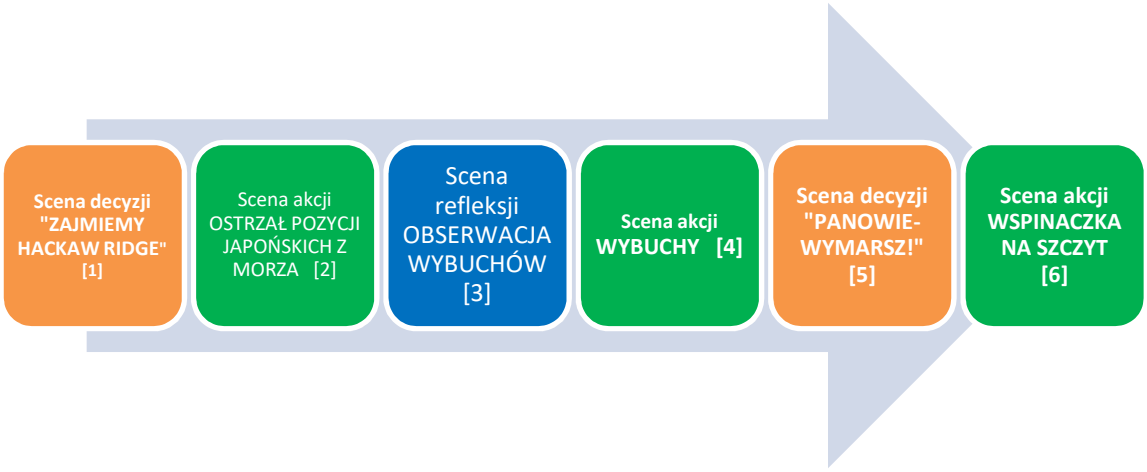


Źródło: opracowanie własne.

[184] *Przełęcz ocalonych,* reż. M. Gibson, Australia, USA 2016.

Sama sekwencja bitwy na Hacksaw Ridge [185] stanowi najefektowniejszą część filmu Gibsona. Choć jest ona bardzo dynamiczna, to jest zarazem przykładem, że sceny akcji stosowane naprzemiennie z innymi rodzajami scen dają wyśmienite efekty. Sekwencja rozpoczyna się w 68 minucie filmu krótką 22-sekundową sceną decyzji[1][186], gdzie dowódca, kapitan Jack Glover (Sam Worthington) przemawia do żołnierzy i oznajmia im, co za chwilę zrobią – zdobędą wzgórze, potem Okinawę, a jeszcze później całą Japonię[187]. Zaraz po niej widzimy pierwszą, równie krótką scenę akcji [2]- salwę amerykańskich okrętów zmiękczających obronę Japończyków[188]. Po tej scenie reżyser wstrzymuje jeszcze emocje, pokazując nam reakcję żołnierzy (scena refleksji [3])[189] podziwiających efektowne eksplozje (scena wybuchów[4])[190]. Następnie znowu mamy scenę decyzji [5], w której sierżant Howell (Vince Vaughn) zarządza wymarsz: *Panowie, wymaszerować*![191] Żołnierze rozpoczynają mozolną wspinaczkę na szczyt płaskowyżu (scena akcji)[6][192]- ryc.19.

Ryc. 19. Schemat poglądowy umiejscowienia różnych rodzajów scen, ze względu na ich funkcje (według koncepcji Lindy Seger) w obrębie fragmentu sekwencji bitewnej (TC 1:08:27-1:11:26) w filmie pt. *Przełęcz ocalonych* Mela Gibsona z 2016 roku. Część 1. Sceny 1-6[193].



Źródło: opracowanie własne.

[185] Nazwa przełęczy na której rozegrała się bitwa a także tytuł filmu.
[186] Numer w nawiasie kwadratowym odpowiada numerowi sceny przedstawionej na schemacie.
[187] *Przełęcz ocalonych,* reż. M. Gibson, Australia, USA 2016. TC (1:08:27-1:08:49)
[188] *Tamże,* TC (1:08:49-1:08:58)
[189] *Tamże,* TC (1:08:58-1:09:25)
[190] *Tamże*, TC (1:09:25-1:09:39)
[191] *Tamże,* TC (1:09:39-1:10:13)
[192] *Tamżę,* TC (1:10:13-1:11:26)
[193] Numery scen w wymienionym fragmencie mają jedynie funkcję pomocniczą i zostały zaproponowane przez autora pracy jedynie w celu uporządkowania materiału. Nie są w żaden sposób związane z ewentualną numeracją scen w scenariuszu omawianego filmu.

Wejście na szczyt oraz scena natarcia na pozycje Japończyków połączone są dość płynnie w mało zauważalny sposób, jednak są to ewidentnie dwie sceny, choć odbierane mogą być jako jedna. Jest to też jedyne miejsce w omawianej sekwencji, gdzie sceny akcji występują obok siebie. Scena ataku [7] należy do najdłuższych w filmie, trwa ponad 12 minut[194]. Zaraz po niej następuje przerwa w walce kiedy to dowódcy wydają żołnierzom całą serię poleceń odnoszących się do teraźniejszości: *Zostajemy tu na noc* oraz do przyszłości: *Jutro tu pozamiatamy*[195]. Jest to scena decyzji,[8] która znacząco spowalnia tempo filmu, co jest logicznym rozwiązaniem po tak długiej scenie akcji. Następna scena pokazuje żołnierzy podczas nocnej warty, kiedy wymieniają się uwagami związanymi z dniem poprzednim (scena refleksji [9])[196]. Po niej z kolei następuje krótka scena decyzji [10], w której widzimy bohatera, postanawiającego znaleźć schronienie przed nocą[197]. Jednak należy podkreślić, że jej pierwsza część zawiera ujęcia, które upodabniają ją nieco do sceny akcji — sanitariusz Doss opatruje rannego żołnierza. Niemniej jednak w scenie rozpatrywanej jako całość przeważa funkcja decyzji. Widzimy więc, że pewne funkcje, w tym wypadku: akcja i decyzja, mogą występować w obrębie jednej struktury. W następnej scenie bohater i jego kolega Smitty Ryker (Luke Bracey) siedzą już w swojej kryjówce i rozmawiają o sprawach osobistych (scena refleksji [11])[198]. Doss zasypia i śni mu się, że zostaje zabity przez Japończyków[199]. Jest to silna emocjonalna wizja. Według koncepcji Lindy Seger zwana jest *sceną magii i cudów* [12][200] – ryc. 20.

[194] *Przełęcz ocalonych,* reż. M. Gibson, Australia, USA 2016. TC (1:11:26-1:23:58)
[195] *Tamże,* TC (1:23:58-1:24:44)
[196] *Tamże,* TC (1:24:44-1:25:42)
[197] *Tamże,* (1:25:42-1:26:10)
[198] *Tamże,* TC (1:26:10-1:27:53)
[199] *Tamże,* TC (1:27:53-1:28:16)
[200] Scena magii i cudów zostanie szerzej opisana w dalszej części rozdziału.

Ryc. 20. Schemat poglądowy umiejscowienia różnych rodzajów scen, ze względu na ich funkcje (według koncepcji Lindy Seger) w obrębie fragmentu sekwencji bitewnej (TC 1:11:26-1:28:16) w filmie pt. *Przełęcz ocalonych* Mela Gibsona z 2016 roku. Część 2. Sceny 7-12.



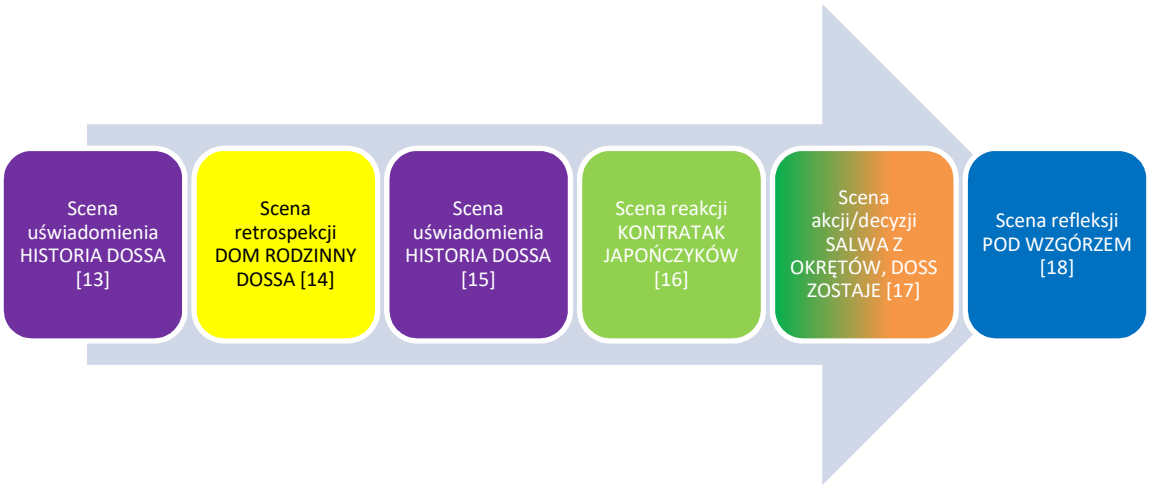
Źródło: opracowanie własne.

Gwałtowne przebudzenie Dossa daje pretekst do odbycia szczerej rozmowy z kolegą z jednostki. Mamy więc do czynienia ze *sceną uświadomienia,*[13] w której Doss wyjawia koledze powody swojej pacyfistycznej postawy[201]. Aby dokładnie wyjaśnić motywacje bohatera, Gibson stosuje retrospekcję (*scena retrospekcji*)[202],[14]w której pokazuje konflikt bohatera z ojcem. Scena retrospekcji dwukrotnie przerywa scenę uświadomienia[203], która choć w rzeczywistości zaplanowana i zrealizowana jako jedna scena, to tutaj, dla porządku, uznana została za dwie osobne struktury (druga scena uświadomienia [15])[204]. Następna scena przedstawia kontratak Japończyków na pozycje Amerykanów [16]. Według systematyki Lindy Seger możemy ją uznać za *scenę reakcji,*[205]choć można tu dyskutować, czy nie jest to jednak *scena akcji*, ponieważ występują w niej także bohaterowie. Jednak uznano, że jest to ta pierwsza opcja, gdyż scena mocno eksponuje stronę japońską, zwłaszcza w pierwszej swojej części . Zaczyna się od kilku ujęć atakujących Japończyków (bez udziału Amerykanów), ponadto jeszcze w trakcie jej trwania pojawiają się istotne ujęcia obrazujące ich atak, tak że w ogólnym odbiorze scena sprawia wrażenie, że opowiada głównie o ataku Japończyków[206]. Natomiast w drugiej części sceny przeważa komponent amerykański, co także ma znaczenie. W mojej opinii, sceny akcji i reakcji są do siebie bardzo podobne i trudno

[201] *Przełęcz ocalonych,* reż. M. Gibson, Australia, USA 2016. TC (1:28:16-1:30:13)
[202] Scena retrospekcji zostanie szerzej opisana w dalszej części rozdziału.
[203] *Przełęcz ocalonych,* reż. M. Gibson, Australia, USA 2016. TC (1:30:13-1:30:33) i TC (1:30:43-1:31:02)
[204] *Tamże,* TC (1:31:02-1:31:22)
[205] Scena reakcji zostanie szerzej opisana w dalszej części rozdziału.
[206] *Przełęcz ocalonych (Hacksaw Rade),* reż. Mel Gibson, Australia, USA 2016. TC (1:31:22-1:36:20)

jest jednoznacznie wyrokować o ich faktycznej przynależności. Nie bez znaczenia jest także fakt, że są podobnie zbudowane. Następnie obserwujemy salwę artyleryjską amerykańskich okrętów, która przyczynia się do załamania kontrataku Japończyków. Obserwujemy także uciekających Amerykanów. Pod koniec sceny bohater decyduje się zostać i pomagać rannym, choć wszyscy jego towarzysze już zeszli z przełęczy[207]. Ponownie mamy do czynienia ze sceną łączącą odmienne funkcje: akcji i decyzji [17].W następnej kolejności widzimy scenę pokazującą rozbite amerykańskie wojsko u podnóża Hackaw Ridge [18][208]. Jest to scena refleksji, w której dowódca Amerykanów ocenia straty swojej jednostki – ryc. 21.

Ryc. 21. Schemat poglądowy umiejscowienia różnych rodzajów scen, ze względu na ich funkcje (według koncepcji Lindy Seger) w obrębie fragmentu sekwencji bitewnej (TC 1:28:16-1:28:16) w filmie pt. *Przełęcz ocalonych* Mela Gibsona z 2016 roku.Część 3. Sceny 13-18.

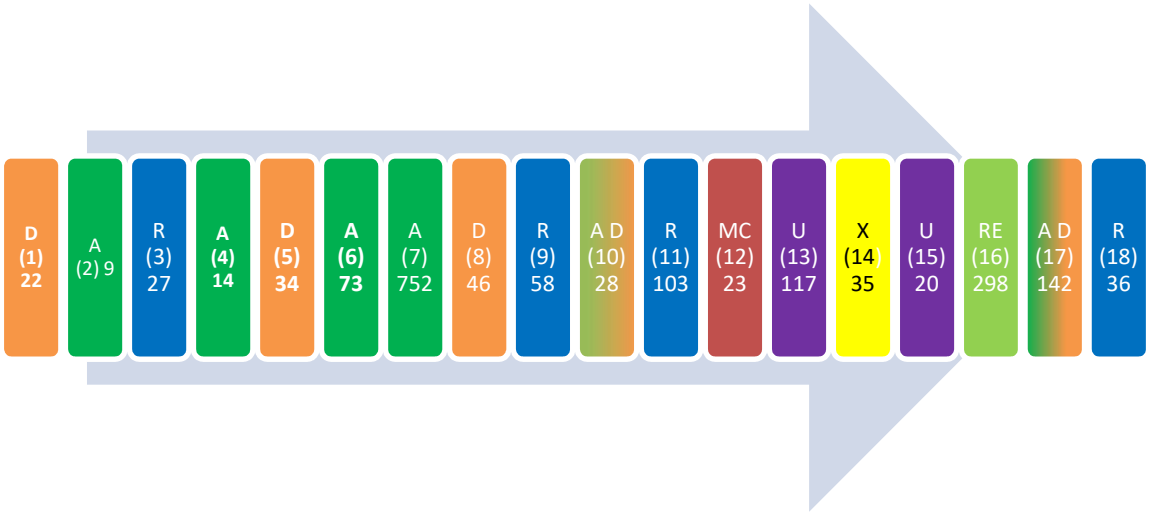


Źródło: opracowanie własne.

W tym momencie kończy się także zasadnicza część sekwencji związanej z bitwą na wzniesieniu. Po niej możemy obserwować desperackie poczynania Desmonda, który osamotniony, za wszelką cenę ratuje pozostawionych na górze rannych. Poniżej zwizualizowano całość omawianej sekwencji na jednym rysunku. Widzimy na nim układ kolejno występujących po sobie osiemnastu scen – ryc. 22.

[207] *Tamże,* TC (1:36:20-1:39:02)
[208] *Tamże,* TC (1:39:02-1:39:38)

Ryc. 22. Schemat poglądowy umiejscowienia różnych rodzajów scen w obrębie sekwencji bitewnej (cała sekwencja)w filmie pt. *Przełęcz ocalonych* Mela Gibsona z 2016 roku. Kolory i wielka litera oznaczają różne rodzaje scen: zielony (A) – scena akcji, pomarańczowy (D) – scena decyzji, niebieski (R) – scena refleksji, bordowy (MC) – scena magii i cudów, fioletowy (U) – scena uświadomienia, żółty (X) - scena retrospekcji. Liczba w nawiasie kwadratowym to numer sceny w opisywanej sekwencji. Liczba pod numerem sekwencji, bez nawiasu, oznacza czas trwania sceny w sekundach.

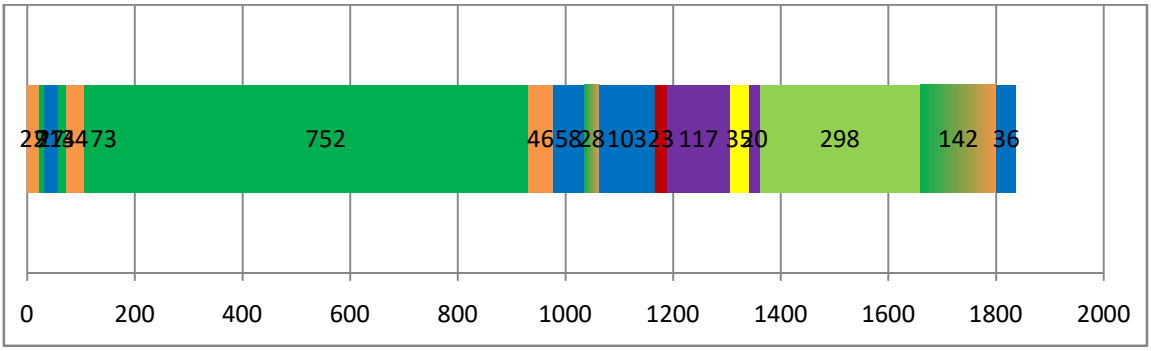


Źródło: opracowanie własne.

Na rysunku widać, że wśród osiemnastu scen umieszczonych w filmie mamy jedynie cztery sceny akcji, dwie mieszane (akcji i decyzji) oraz jedną reakcji. Daje to liczbę siedmiu dynamicznych scen[209] na osiemnaście ogólnie tu przedstawionych. Czy zatem sekwencja odbierana przez widza w całości sprawi wrażenie mało dynamicznej? Jak już wcześniej wspomniano sceny akcji w filmach o podobnym charakterze charakteryzują się większą długością, co zostało wyrażone liczbą pod numerem sekwencji oddającą czas trwania sceny w sekundach. Natomiast sceny refleksji, czy decyzji są o wiele krótsze. Na rysunku poniżej proporcje te zostały przedstawione w bardziej obrazowy sposób – ryc.23.

[209]Termin *dynamiczny* użyto tu aby zobrazować szczególnie akcyjny charakter scen.

Ryc. 23. Długość poszczególnych scen w filmie Mela Gibsona pt. *Przełęcz ocalonych* z 2016 roku. Kolory słupków oznaczają różny rodzaj sceny według koncepcji Lindy Seger i są analogiczne do użytych w poprzednim schemacie przedstawionym w powyżej. Liczba nad słupkiem to długość sceny wyrażona w sekundach.



Źródło: opracowanie własne.

Opisywana sekwencja trwa łącznie 1837 sekund, z czego na sceny dynamiczne (sceny akcji, reakcji i mieszane –akcji/decyzji) przypada aż 1370 s, co stanowi 74,57 % łącznego czasu trwania sekwencji. Istotną informacją jest także, fakt, że na 18 występujących tu scen jedynie 7 to sceny dynamiczne, co stanowi około 38 %. Można zatem wysnuć wniosek, że na sceny dynamizujące film, które stanowią tylko nieco ponad 1/3 wszystkich scen sekwencji, przypada aż ¾ czasu.

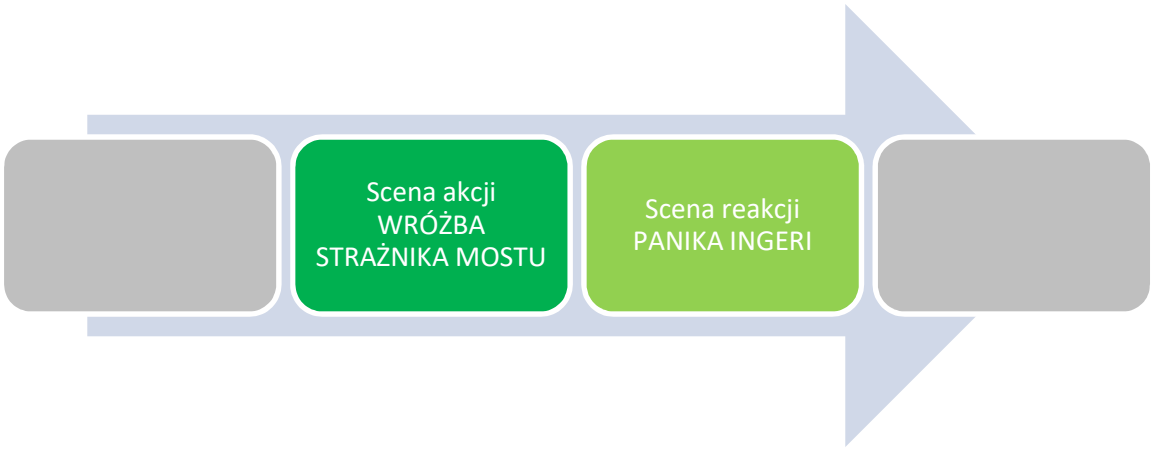
Scena reakcji

Scena reakcji pokazuje kontrdziałanie jednego bohatera na działanie drugiego. Sceny tego rodzaju łatwo omówić na przykładzie filmów wojennych, gdzie czyny jednej strony prowokują kontrreakcję drugiej. Jednak zdaniem Lindy Seger scena reakcji nie musi odnosić się jedynie do działań fizycznych, ale może mieć także związek ze sferą emocjonalną[210]. Przykładem, w którym mechanizm ten jest doskonale widoczny, jest film Ingmara Bergman pt. *Źródło* z 1960 roku[211]. Akcja filmu osadzona jest w średniowiecznej Szwecji i opowiada historię zbrodni dokonanej przez bezdomnych włóczęgów na młodej dziewczynie Karin (Birgitta Peterson), córce zamożnego posiadacza ziemskiego Tore (Max von Sydov). Podczas podróży do klasztoru, jego druga córka Ingeri (Gunnel Lindblom) odwiedza młyn wodny należący do Strażnika mostu (Axel Slangus), który potrafi przewidzieć przyszłość. Wewnątrz

[210] Seger L., *Scenariusz dla zaawansowanych*, tłum. K. Długosz, Warszawa 2013, s. 66.
[211] *Źródło,* reż. I. Bergman, Szwecja 1960.

Strażnik czyni gusła i odgaduje głęboko skrywaną przez Ingeri przewinę w stosunku do siostry (scena akcji)[212]. Wstrząśnięta dziewczyna wybiega z pomieszczenia i przerażona ucieka do lasu (scena reakcji)[213]. Mamy tu więc do czynienia z akcją napędzaną przez Strażnika mostu w scenie wewnątrz budynku i reakcją Ingeri w scenie na zewnątrz, wyrażoną poprzez paniczną ucieczkę – ryc. 24.

Ryc. 24. Schemat poglądowy przedstawiający umiejscowienie sceny reakcji w fragmencie filmu Ingmara Bergmana pt. *Źródło* z 1960 roku [TC 0:25:38-0:29:24]. Scena reakcji jest następuje bezpośrednio po scenie akcji.



Źródło: opracowanie własne.

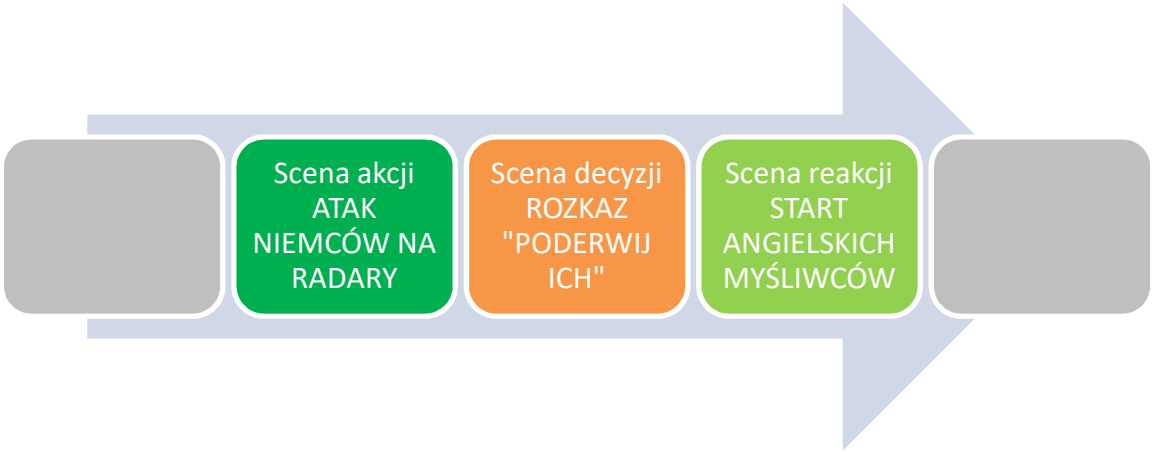
Przedstawiony powyżej schemat nie należy jednak do dominujących. Stosunkowo trudno, według mojego rozeznania, odnaleźć przykłady sytuacji, kiedy scena reakcji następuje bezpośrednio po scenie akcji[214]. W większości przypadków sceny te przedzielone są jakąś inną, głównie sceną decyzji lub refleksji.

Sytuację taką obserwujemy w filmie Guya Hamiltona pt. *Bitwa o Anglię*[215] z 1969 roku, opowiadającym o próbie uzyskania przewagi powietrznej Niemców nad Wielką Brytanią podczas drugiej wojny światowej, możemy obserwować zmagania walczących stron, które pokazane zostały w naprzemiennych scenach bitewnych. We fragmencie sekwencji ukazującej jeden z pierwszych ataków na Anglię obserwujemy niemieckie samoloty atakujące brytyjskie instalacje radarowe (scena akcji)[216], by zaraz po tym zobaczyć odpowiedź brytyjskiego centrum dowodzenia wydającego rozkazy

[212]*Źródło,* reż. I. Bergman, Szwecja 1960. TC (0:25:38)
[213]*Tamże,* TC (0:28:39)
[214] Jest to subiektywne spostrzeżenie autora pracy niepoparte badaniami.
[215]*Bitwa o Anglię*, reż. G. Hamilton, Wielka Brytania 1969.
[216]*Tamże,* TC (0:38:14)

angielskim pilotom (scena decyzji)[217], a zaraz po tym wzbijające się w przestworza myśliwce (scena reakcji)[218].

Ryc. 25. Schemat poglądowy przedstawiający umiejscowienie sceny reakcji w fragmencie filmu Guya Hamiltona *Bitwa o Anglię* z 1969 roku [TC 0:38:14-0:39:36]. Scena reakcji jest poprzedzona sceną akcji i sceną decyzji.



Źródło: opracowanie własne.

Ważną cechą sceny reakcji jest jej bezpośredni związek ze sceną akcji. Chociaż w omawianym przypadku start brytyjskich samolotów poprzedzony jest krótką sceną w centrum dowodzenia, to i tak ma ona bezpośredni związek z atakiem Niemców, bowiem w centrum dowodzenia dowodzący odnoszą się bezpośrednio do zaistniałej sytuacji po otrzymaniu wiadomości telefonicznej z atakowanych obiektów.

Trzeba zaznaczyć, że omawiany mechanizm wykazuje wiele cech montażu równoległego niesynchronicznego. Linda Seger nie odniosła się w swojej pracy do tego zagadnienia. Nie wiemy, jakie jest jej zdanie w tym względzie, czy przeplatanie się scen, w zasadzie krótkich ujęć, które de facto należy uznać za osobne sceny, spełnia wymogi przedstawionej przez nią definicji? W praktyce bowiem trudno jednoznacznie te elementy klasyfikować[219]. Wracając jednak do omawianej sceny, mamy tu do czynienia z dwoma różnymi scenami przedzielonymi sceną decyzji. Tutaj reakcja zawsze następuje na skutek akcji przeciwnika.

[217] *Tamże,* TC (0:39:12)
[218] *Tamże,* TC (0:39:27)
[219] Chodzi o różne spojrzenie twórców na film uzależnione od etapu produkcji – scenarzysty, reżysera i montażysty.

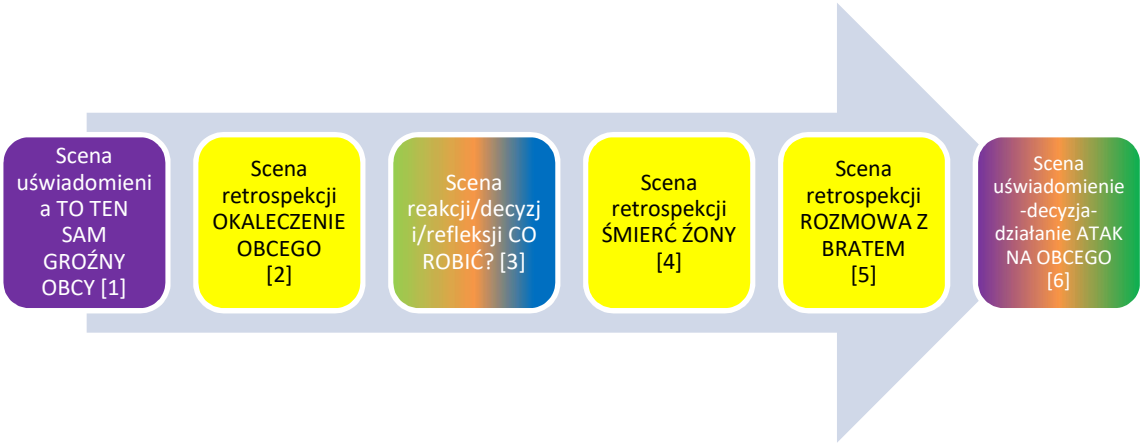
Scena „uświadomienie-decyzja-działanie”

Scena „uświadomienie-decyzja-działanie” występuje wtedy, kiedy wszystkie wymienione elementy występują w ramach jednej sceny[220]. Scenarzystce chodziło o to, że omawiany rodzaj sceny mieści w sobie funkcje sceny uświadomienia, sceny decyzji oraz sceny akcji (działania). Idealnym przykładem zastosowania tego rodzaju sceny jest film Mela Gibsona z 2002 roku pt. *Znaki*[221]. Ten trzymający w napięciu thriller sci-fi opowiada o inwazji kosmitów na Ziemię. Ich atak jest jednak poprzedzony rekonesansem. Zwiadowcy obcych pozostawiają znaki dla oddziałów inwazyjnych na polach. Bohaterem filmu jest pastor Graham Hess (Mel Gibson), który wraz z dziećmi i swoim bratem Merrillem Hessem (Joaquin Phoenix), byłym zawodnikiem baseballu mieszka na osamotnionej farmie. Połączenie omawianych funkcji najlepiej prześledzić na przykładzie sekwencji, w której dochodzi do konfrontacji z obcym. W pierwszej z omawianych scen obcy zwiadowca trzyma na rękach syna Grahama, Morgana (Rory Culkin) i próbuje go otruć[222]. Graham i Merrill boją się ruszyć z miejsca, gdyż może to spowodować gwałtowną reakcję kosmity. Graham spogląda na dłoń obcego i uświadamia sobie, że to ten sam zwiadowca, którego już wcześniej spotkał i w samoobronie okaleczył. Jest to scena uświadomienia [1]. Po niej pojawia się krótka, zaledwie dwusekundowa scena retrospekcji pokazująca zajście, w którym Graham odcina palce obcemu (scena retrospekcji) [2][223]. W kolejnej scenie, która w zasadzie jest kontynuacją poprzedniej sceny z obcym, widzimy Grahama biernie obserwującego poczynania kosmity, który grozi synowi pastora wstrzyknięciem trucizny[224]. Jego brat próbuje coś zrobić, ale Graham, widząc zagrożenie, powstrzymuje go. Obserwuje sytuację i zastanawia się, co zrobić. Scena ta zawiera funkcję sceny reakcji, sceny decyzji i sceny refleksji [3]. Po niej pojawiają się dwie sceny retrospekcji [4] [5], będące niejako rejestracją wspomnień bohatera (połączone merytorycznie z końcówką poprzedniej sceny),pokazane już we wcześniejszej części filmu. Sceny te [4] [5], a także tę wcześniejszą [2] formalnie należałoby sklasyfikować jako powtórzenia, jednak w koncepcji Seger nie ma takiej kategorii, a najbliższą i pełniącą zbliżone funkcje jest scena retrospekcji. Pierwsza z nich [4] pokazuje śmierć żony bohatera[225], druga [5]

[220] Seger L., *Scenariusz dla zaawansowanych*, tłum. K. Długosz, Warszawa 2013, s. 66.
[221] *Znaki*, reż. Mel Gibson, USA 2002.
[222] *Tamże,* TC (1:30:41-1:33:30)
[223] *Tamże,* TC (1:33:30-1:33:32)
[224] *Tamże,* TC (1:33:32-1:34:08)
[225] *Tamże,* TC (1:34:09-1:35:27)

rozmowę z bratem[226]. Obie są bardzo ważne, ponieważ dzięki nim bohater składa w całość strzępy informacji, dających mu niezbędną wiedzę potrzebną do działania w następnej scenie (scena uświadomienia-decyzji-działania) [6][227]. Bohater uświadamia sobie zatem, że jego brat musi sięgnąć po kij baseballowy, aby zaatakować obcego (funkcja uświadomienia) i wydaje mu polecenie, aby zdjął go ze ściany (funkcja decyzji), po czym Merrill atakuje i zabija kosmitę (funkcja akcji). Trudno sobie wyobrazić rozbicie omawianej sceny na kilka osobnych i zachowanie przy tym odpowiedniego tempa opowiadania. Połączenie wymienionych funkcji w ramach jednej struktury pozwoliło reżyserowi także na skumulowanie wątków, dzięki czemu mogło nastąpić ich jednoczesne wybrzmienie. Zabieg Gibsona upodabnia w tym miejscu jego dzieło do filmów Christophera Nolana, gdzie również mamy do czynienia z kumulacją powtórzeń w punkcie kulminacyjnym, co potęguje napięcie – ryc. 26.

Ryc. 26. Schemat poglądowy przedstawiający różne rodzaje scen (wg koncepcji Lindy Seger) we fragmencie filmu Mela Gibsona z 2002 roku pt. *Znaki*.



Źródło: opracowanie własne.

Powołanie przez Lindę Seger powyższej kategorii było prawdopodobnie próbą reakcji na niedoskonałość zaproponowanej przez nią klasyfikacji, która pomimo dużej liczby kategorii nie zakłada łączenia funkcji w obrębie jednej sceny, prócz właśnie tej jednej sytuacji. Dlatego też poprzez *scenę „uświadomienie-decyzja-działanie"* scenarzystka próbuje tę lukę wypełnić. Czy jest to możliwe? Na pewno częściowo tak, jednak istnieje wiele przykładów wymykających się nawet tak rozbudowanej klasyfikacji, jaką proponuje autorka.

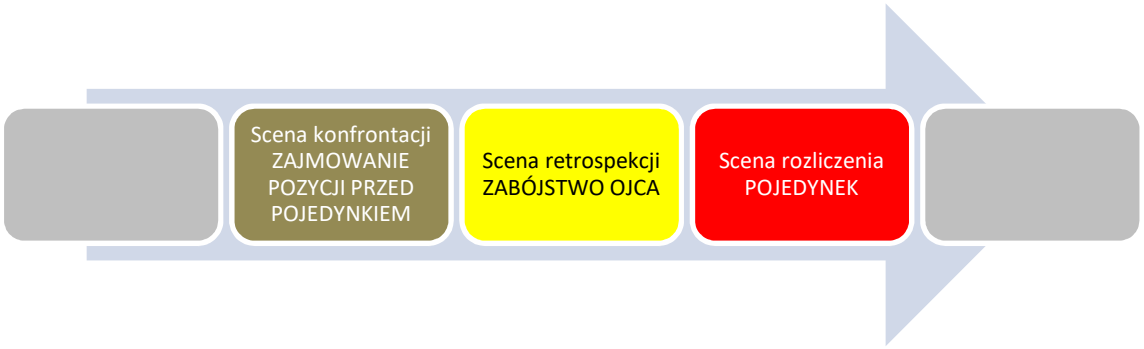
[226]*Tamże,* TC (1:35:28-1:35:47)
[227]*Tamże,* TC (1:35:48-1:38:19)

Scena retrospekcji

Scena retrospekcji to ukazanie wydarzeń z przeszłości. Linda Seger wskazuje, że scena retrospekcji może spowolnić bieg historii, lecz może też wzbogacić obraz bohatera w nowe cechy[228]. Czyli innymi słowy może być źródłem informacji dla widzów, jeżeli chodzi o cechy osobowe postaci, ale także odnośnie wydarzeń fabularnych. Dzięki temu historia staje się bardziej przejrzysta i łatwiej jest zrozumieć jej przebieg. Jest to jeden ze sposobów, prawdopodobnie mniej wyszukany, który jednak pozwala zastąpić nadmiar dialogu w scenie inną sceną (retrospekcji), która może być o wiele bardziej dynamiczna. Sceny retrospekcji mogą się znaleźć w obrębie utworu filmowego w różnych miejscach, mogą także spełniać rozmaite funkcje.Istnieje wielka różnorodność sposobów ich osadzenia w ramach utworu filmowego i wydaje się, że inwencja twórców nie zna w tym względzie granic. Bardzo istotnym parametrem scen retrospekcji, wpływającym na ich prawidłową analizę i interpretację jest ich ilość. Istotne jest przede wszystkim czy jest to jedna scena osadzona w obrębie grupy innych rodzajów scen czy też grupa scen, które razem tworzyć mogą autonomiczny, a nawet nadrzędny wątek. Z pierwszym przypadkiem mamy do czynienia w filmie Sergia Leone pt. *Pewnego razu na Dzikim Zachodzie* z 1968 roku,[229] gdzie scenę retrospekcji możemy podziwiać przed ostatecznym starciem głównego bohatera, Harmonijki (Charles Bronson) z Frankiem (Henry Fonda). Ma ona charakter informacyjny, gdyż dzięki niej dowiadujemy się,że powodem nienawiści bohatera do swojego oponenta jest to, iż zamordował on jego ojca.Scena retrospekcji jest tu organicznie związana ze sceną poprzednią (konfrontacji). Można powiedzieć że Leone zastępuje nią dialog, który musiałby tu umieścić, żeby wyjaśnić widzom, o co chodzi w filmie, jednak on, z korzyścią dla dzieła unika takiego rozwiązania – ryc. 27.

[228] Seger L. *Scenariusz dla zaawansowanych*, tłum. K. Długosz, Warszawa 2013, s. 67.
[229] *Pewnego razu na dzikim zachodzie*, reż. S. Leone, USA, Włochy 1968.

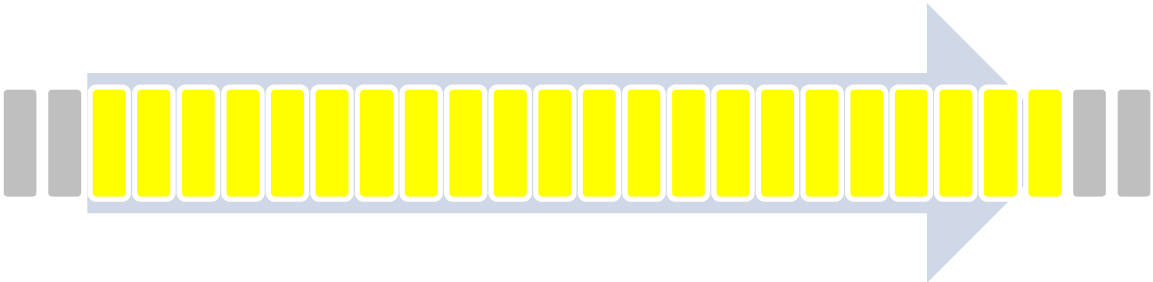
Ryc. 27. Schemat poglądowy przedstawiający umiejscowienie sceny retrospekcji we fragmencie filmu Seria Leone pt. *Pewnego razu na Dzikim Zachodzie* z 1968 roku.



Źródło: opracowanie własne.

Z kolei w *Rashomonie* Akiry Kurosawy z 1950 roku[230], sceny retrospekcji są bardzo liczne i stają się fundamentem przemyślanej koncepcji artystycznej reżysera, na których opiera się konstrukcja całego filmu. Dzieło, którego fabuła osadzona jest w średniowiecznej Japonii, opowiada o zbrodni popełnionej przez bandytę Tojomaru (Toshiro Mifune) na Takeshiro (Masayuki Mori), podróżnym przemierzającym w towarzystwie żony Masako (Machiko Kyo) okoliczny las. Historia ujawniona zostaje widzom poprzez rozmowę włóczęgów, która ma miejsce w ruinach świątyni Rashomon i zobrazowana jest licznymi scenami retrospekcji przywołującymi proces zabójcy oraz zeznania świadków. Mamy zatem do czynienia ze swoistą sytuacją, kiedy retrospekcje zawierają się w sobie nawzajem, gdyż w opowieści włóczęgów widzimy przesłuchanie świadka, który to z kolei opowiada swoją relację z całego zajścia jako następną retrospekcję. Formalnie zatem, film japońskiego reżysera niemal w całości wypełniają sceny retrospekcji – ryc. 28.

Ryc. 28. Schemat poglądowy przedstawiający umiejscowienie scen retrospekcji w *Rashomonie* Akiry Kurosawy w obrębie utworu filmowego. Kolorem żółtym oznaczono sceny retrospekcji, kolorem szarym pozostałe.

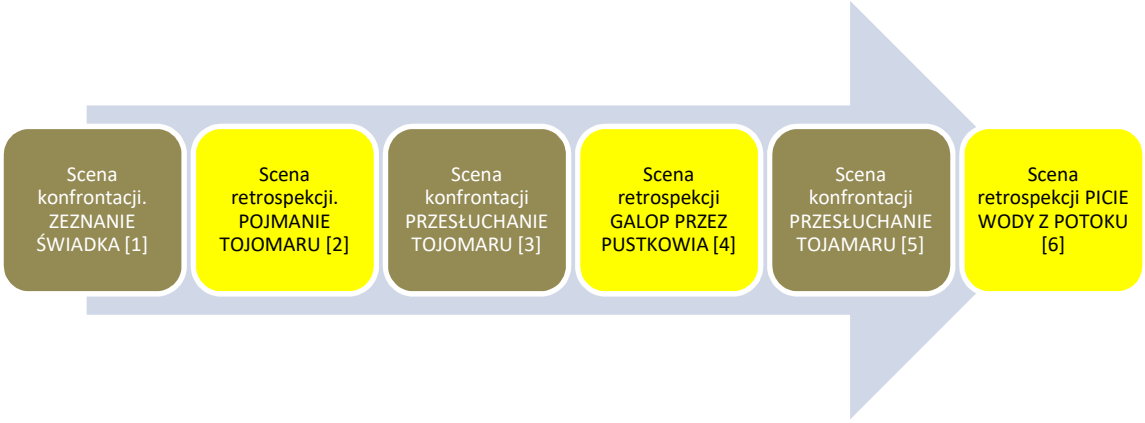


Źródło: opracowanie własne.

[230] *Rashomon*, reż. A. Kurosawa, Japonia 1950.

Można jednak zadać pytanie, czy takie podejście do klasyfikacji scen, gdzie niemal wszystkie analizowane jednostki mają taką samą wartość przynosi komukolwiek korzyść? Przecież de facto z powyższego wykresu wynika wyłącznie to, że opowieść osadzona jest w przeszłości. Nie mamy natomiast żadnych informacji co do dynamiki filmu i punktów kulminacyjnych. Wydaje się zatem, że w przypadku utworów osadzonych w przeszłości systematyka Lindy Seger zawodzi. W powyższym ujęciu rzeczywiście trudno o inne wnioski. Jednak kiedy wnikniemy nieco w głąb filmu i odrzucimy sceny okalające retrospekcje (na wykresie to szare prostokąty) okaże się, że teoria scenarzystki wygląda znacznie lepiej. Weźmy za przykład sekwencję przesłuchania Tojomaru. Rozpoczyna się ona sceną konfrontacji, w której świadek opowiada o pojmaniu Tojomaru[1][231], co zobrazowane jest krótką sceną retrospekcji [2][232]. Tojomaru protestuje i zaczyna opowiadać swoją wersję pojmania (scena konfrontacji)[3][233]. Po niej następuje krótka scena retrospekcji, w której widzimy galopującego na koniu Tojomaru [4][234], by po chwili powrócić na plac przesłuchań, gdzie bandyta kontynuuje swoją wypowiedź (scena konfrontacji) [5][235], co jest zobrazowane retrospekcją przedstawiającą Tojomaru pijącego wodę z potoku (scena retrospekcji) [6][236] – ryc. 29.

Ryc. 29. Schemat poglądowy przedstawiający różne rodzaje scen (wg koncepcji Lindy Seger) we fragmencie sekwencji filmu Akiry Kurosawy z 1950 roku pt. *Rashomon.* Cyfry w nawiasie kwadratowym odnoszą się do znajdującego się powyżej opisu scen. Część 1. Sceny 1-6.

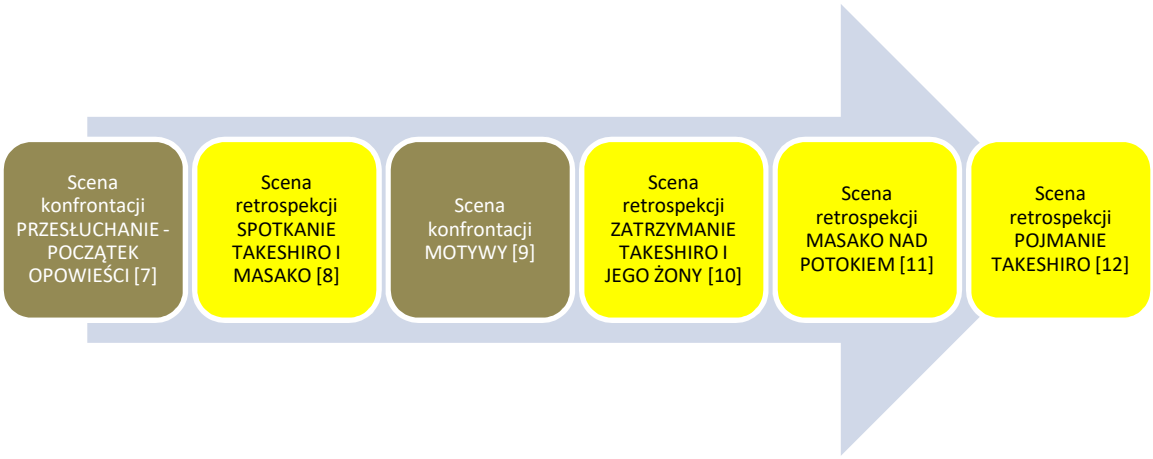


Źródło: opracowanie własne.

[231]*Tamże,* TC (00:13:49-00:14:18)
[232]*Tamże,* TC (00:14:19-00:14:57)
[233]*Tamże,* TC (00:14:58-00:15:32)
[234]*Tamże,* TC (00:15:33-00:15:39)
[235]*Tamże,* TC (00:15:40-00:15:47)
[236]*Tamże,* TC (00:15:48-00:15:59)

Po ponownym powrocie na plac przesłuchań Tojomaru rozpoczyna właściwy wstęp do swojej opowieści (scena konfrontacji) [7][237]. Najpierw dowiadujemy się o tym, jak Tojomaru spotkał swoje ofiary (scena retrospekcji) [8][238].Wracamy jeszcze na chwilę na plac przesłuchań (scena konfrontacji) [9][239]. Rozpoczyna się seria scen retrospekcji. Obserwujemy, jak Tojomaru oszukuje Takeshiro, obiecując mu cenne miecze (scena retrospekcji) [10][240], a także, że pozostawił on żonę bez opieki (scena retrospekcji) [11][241]. W kolejnej scenie widzimy obu mężczyzn biegnących przez las, gdzie w końcu dochodzi do ich konfrontacji(scena retrospekcji) [12][242]- ryc. 30.

Ryc. 30. Schemat poglądowy przedstawiający różne rodzaje scen (wg koncepcji Lindy Seger) we fragmencie sekwencji filmu Akiry Kurosawy z 1950 roku pt. *Rashomon.* Cyfry w nawiasie kwadratowym odnoszą się do znajdującego się powyżej opisu scen. Część 2. Sceny 7-12.



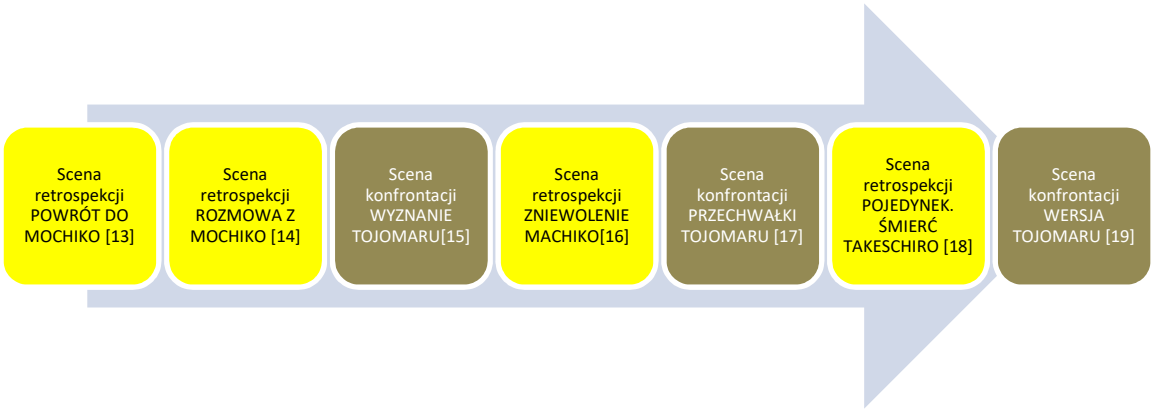
Źródło: opracowanie własne.

Tojomaru biegnie do pozostawionej przy źródle Machiko (scena retrospekcji) [13] [243]i informuje ją, że jej mąż został ugryziony przez jadowitego węża (scena retrospekcji) [14][244]. Następnie powracamy na chwilę na plac przesłuchań, gdzie opowiada on o rozpaczliwej reakcji kobiety na złe nowiny (scena konfrontacji) [15][245]. W kolejnej scenie Tojomaru zabiera Machiko w miejsce, w którym związał jej męża i pokazuje jej, w jakim jest haniebnym położeniu. Kobieta atakuje bandytę, jednak on jest zręczniejszy i powstrzymuje ją, a następnie napastuje, po czym jej opór słabnie (scena retrospekcji)

[237]*Tamże,* TC (00:16:00-00:17:01)
[238]*Tamże,* TC (00:17:02-00:19:33)
[239]*Tamże,* TC (00:19:34-00:20:10)
[240]*Tamże,* TC (00:20:11-00:22:11)
[241]*Tamże,* TC (00:22:12-00:22:38)
[242]*Tamże,* TC (00:22:39-00:24:54)
[243]*Tamże,* TC (00:24:55-00:25:12)
[244]*Tamże,* TC (00:25:13-00:26:30)
[245]*Tamże,* TC (00:26:31-00:26:59)

[16][246]. Tojomaru przechwala się przed sędziami, że Machiko mu uległa (scena konfrontacji) [17][247]. Natomiast w kolejnej scenie retrospekcji widzimy, jak bandyta odchodzi pozostawiając podróżników przy życiu, jednak kobieta zatrzymuje go i namawia, żeby zabił jej męża. Dochodzi do pojedynku między mężczyznami i Tojomaru zabija Takeschiro [18][248]. Sekwencję kończy scena, w której bandyta opisuje, co stało się po pojedynku (scena konfrontacji) [19][249]- ryc. 31.

Ryc. 31. Schemat poglądowy przedstawiający różne rodzaje scen (wg koncepcji Lindy Seger) we fragmencie sekwencji filmu Akiry Kurosawy z 1950 roku pt. *Rashomon.* Cyfry w nawiasie kwadratowym odnoszą się do znajdującego się powyżej opisu scen. Część 3. Sceny 13-19.

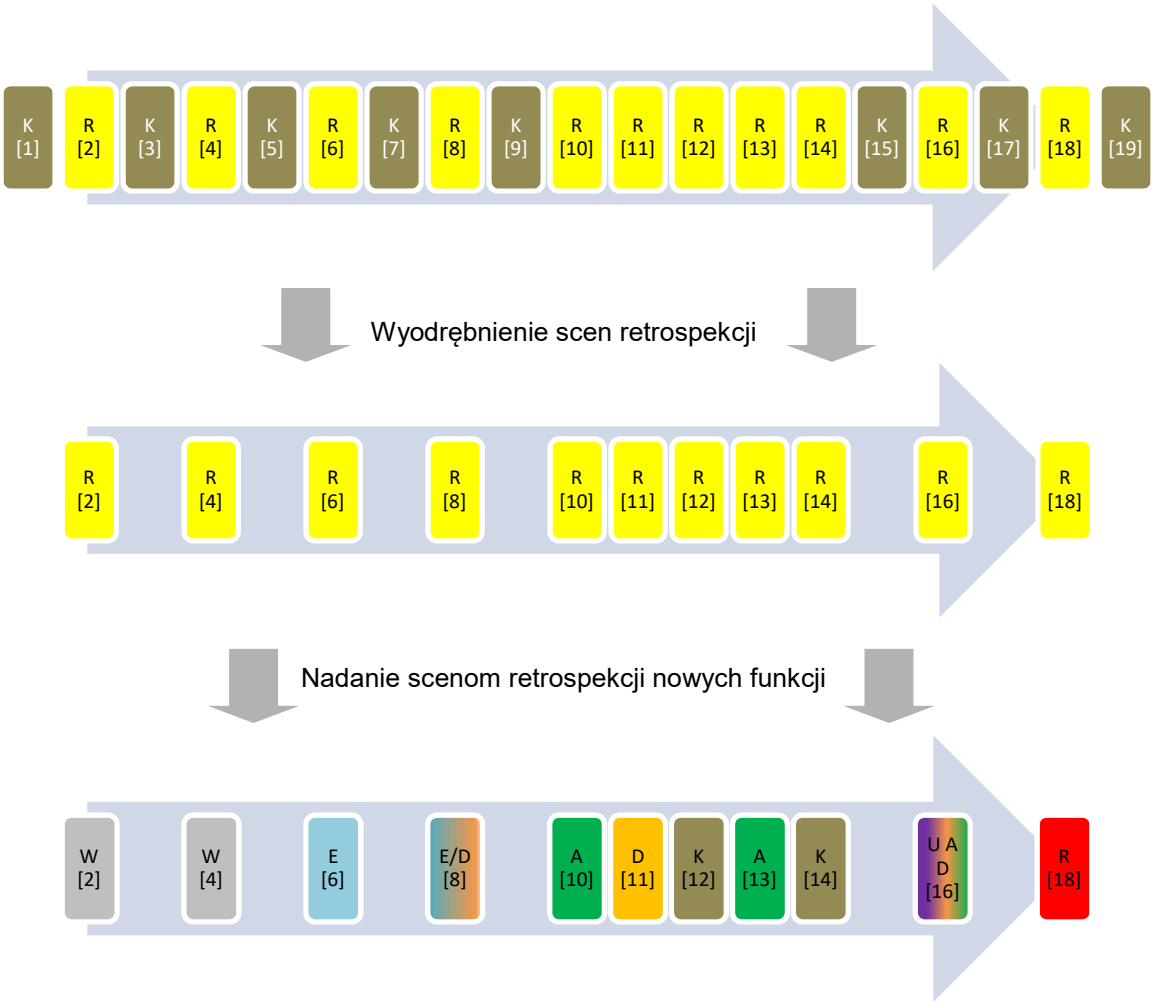


Źródło: opracowanie własne.

Widzimy zatem, że po odseparowaniu scen okalających sceny retrospekcji, pojawia się zupełnie nowa sytuacja. Wprawdzie ponownie mamy do czynienia jedynie z dwoma rodzajami scen, w tym przypadku są to sceny konfrontacji i retrospekcji, ale ich ułożenie w ramach sekwencji jest już zupełnie inne. Możemy z niego odczytać znacznie więcej informacji niż z poprzedniego. Wiemy bowiem, gdzie i z jaką częstotliwością pojawia się wątek związany z wewnętrzną retrospekcją (obrazowanie spotkania na drodze). Znając charakter zdjęć w poszczególnych scenach, jesteśmy w stanie wskazać miejsca o dużej i niskiej dynamice wizualnej. Jeżeli jednak ponownie odseparujemy wszystkie sceny poza retrospekcjami możemy otrzymać nowe interesujące dane – ryc. 32.

[246]*Tamże,* TC (00:27:00-00:30:53)
[247]*Tamże,* TC (00:30:54-00:31:15)
[248]*Tamże,* TC (00:31:16-00:34:52)
[249]*Tamże,* TC (00:34:53-00:36:30)

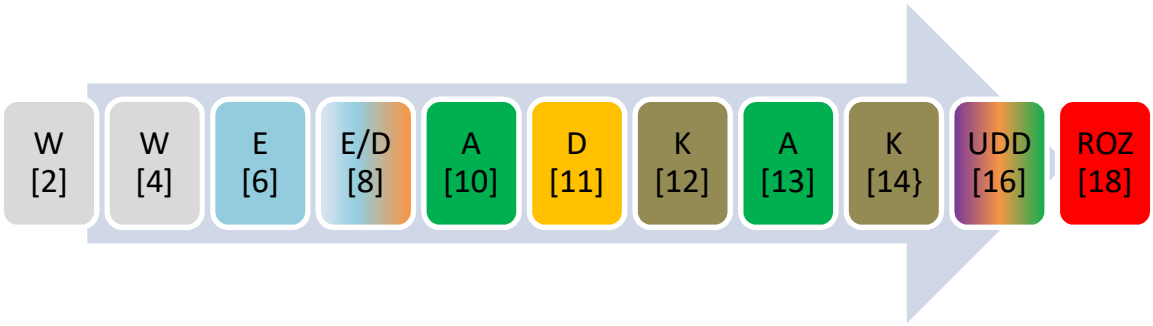
Ryc. 32. Schemat poglądowy przedstawiający różne rodzaje scen (według koncepcji Lindy Seger) w jednej z sekwencji z filmu *Rashomon* Akiry Kurosawy. Wyodrębnienie scen retrospekcji spośród pozostałych pozwala na nadanie im nowych funkcji w obrębie sceny. Nowe funkcje zostały oznaczone kolorami i wielkimi literami gdzie: W– scena wprowadzająca (kolor szary), E– scena ekspozycji (jasnoniebieski), A – akcji (zielony), D – decyzji (pomarańczowy), K – konfrontacji (oliwkowy), UDA – uświadomienia-decyzji-akcji (fioletowo-pomarańczowo-niebieski), R – rozliczenia (czerwony).



Źródło: opracowanie własne.

Powyższy przykład pokazuje nam, że wyodrębnienie scen retrospekcji spośród pozostałych i nadanie im nowych funkcji sprawia, iż sekwencja zaczyna przypominać klasyczną trzyaktową strukturę z wszelkimi, charakterystycznymi dla niej rodzajami scen – ryc. 33.

Ryc. 33. Schemat poglądowy prezentujący układ scen retrospekcji z nadanymi im nowymi funkcjami w sekwencji przesłuchania Tojomaru w filmie Akiry Kurosawy pt. *Rashomon.*



Źródło: opracowanie własne.

Klamra

Klamra to według autorki *Scenariusza dla zaawansowanych* najbardziej nadużywany rodzaj sceny. Są to w zasadzie dwie sceny, *które funkcjonują jak okładki książki*[250]. W klamrze bohater rozpoczyna historię informując widzów, że chce ją opowiedzieć, po czym akcja filmu przenosi się w przeszłość, aby na końcu znowu powrócić do teraźniejszości[251]. Klamra funkcjonuje w układzie teraźniejszość-przeszłość-teraźniejszość – ryc. 34.

Ryc.34. Schemat poglądowy ukazujący organizację czasu opowiadania w utworze filmowym, w którym zastosowano sceny klamry.



Źródło: opracowanie własne.

Za klamry możemy więc uznać sceny sąsiadujące z retrospekcjami *z obu stron*. Jednak nie każda sąsiadująca z retrospekcją scena za klamrę może być uznana. Istnieją przecież przykłady retrospekcji wskazane w poprzednim rozdziale, gdzie trudno mówić o obecności omawianej struktury, np. w *Znakach* Gibsona, czy też w *Byliśmy*

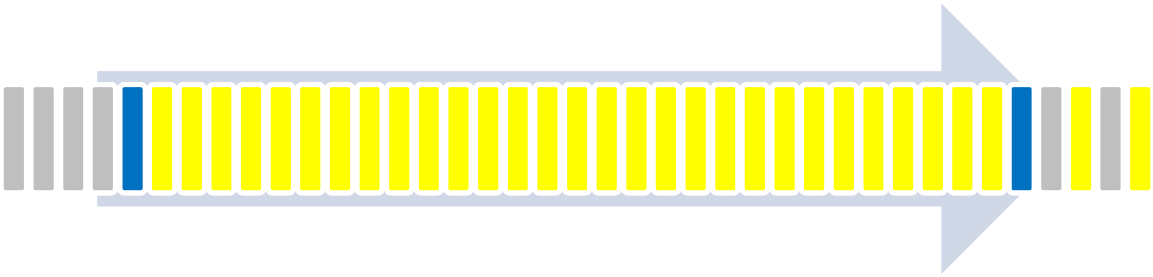
[250] Seger L., *Scenariusz dla zaawansowanych*, tłum. K. Długosz, Warszawa 2013, s. 68.
[251] *Tamże,* s. 68.

żołnierzami tego samego reżysera. Istnieją bowiem konieczne warunki, które muszą zaistnieć, aby klamra się pojawiła. Najważniejszym, choć nie decydującym, jest objętość retrospekcji, która musi być pokaźnych rozmiarów. Innymi słowy, musi wypełniać zasadniczą część utworu. Podane wyżej przykłady dotyczą natomiast retrospekcji zbudowanych z jednej sceny, włączonej do filmu w celu wyjaśnienia istotnego zagadnienia.

Choć Seger nie rozstrzyga, czy klamra musi spinać cały utwór, czy też nie, to wydaje się, że istnieją przekonujące przykłady, aby uznać, że nie musi to dotyczyć całego utworu. Przykładem może tu być *Titanic* Jamesa Camerona z 1997 roku.[252] Melodramat amerykańskiego reżysera opowiada o morskiej ekspedycji badawczej do wraku Titanica, gdzie odnaleziono sejf zawierający portret jednej z jego pasażerek Rose DeWitt Bukater (Kate Winslet). Odnaleziona kobieta przybywa na statek badawczy, gdzie opowiada historię swojej podróży na liniowcu, a także o swojej miłości do biednego imigranta Jacka Dawsona (Leonardo DiCaprio). Jej wspomnienia w formie długiej retrospekcji, wypełniają niemal cały film i stanowią zwartą, trzymającą w napięciu trzyaktową opowieść. Sceny teraźniejszości pojawiają się na początku i na końcu filmu. Warto jednak zwrócić uwagę, że w wymienionym utworze retrospekcje pojawiają się dopiero w 21 minucie filmu [253] i poprzedzone są dosyć rozbudowaną sekwencją akcji poszukiwawczej. Mija zatem dobrych kilka scen zanim Rose pogrąży się we wspomnieniach i możemy cofnąć się w czasie, aby wczuć się w realia luksusowej transatlantyckiej podróży. Jednak domknięcie retrospekcji w filmie Camerona przysparza już pewnych trudności. Otóż klamra nie domyka się definitywnie. Po powrocie do teraźniejszości pojawiają się jeszcze nieduże retrospekcje złożone z pojedynczych scen, które przeplatają się z teraźniejszością – ryc.35.

[252] *Titanic*, reż. J. Cameron, USA 1997.
[253] *Tamże,* TC (00:21.01)

Ryc. 35. Schemat poglądowy przedstawiający położenie scen retrospekcji w ramach całego utworu w filmie Jamesa Camerona pt. *Titanic* z 1997 roku. Kolorem żółtym zaznaczono sceny retrospekcji, kolorem szarym inne rodzaje scen, których akcja ma miejsce w teraźniejszości, kolorem niebieskim sceny klamry.



Źródło: opracowanie własne.

W moim odczuciu sytuacja ta nie dyskwalifikuje omawianego filmu jako utworu, w którym klamry nie ma. Odczuwamy ją bowiem jako widzowie bardzo wyraziście. Wiemy, że to już koniec wspomnień Rose. Natomiast powracając jeszcze na chwilę do przeszłości po zakończeniu zasadniczej części opowieści, reżyser spełnia życzenia widzów, prezentując bajeczną scenografię i młodych, szczęśliwych bohaterów.

Sytuacja zaistniała w filmie Camerona uświadamia nam, że istnieje wiele wariacji dotyczących struktury utworu, których nie sposób przewidzieć przy mnogości wizji reżyserskich, przez co wskazana jest pewna elastyczność w ich interpretacji. Wydaje się, że w takich sytuacjach trzeba opierać się w znacznym stopniu na doświadczeniu i kontekście.

Linda Seger twierdzi, że klamra powinna być stosowana tylko wtedy, gdy istnieje *duży rozdźwięk* między teraźniejszością a przeszłością[254]. Trudno ustosunkować się do opinii autorki bez analizy zagadnienia. Przykład *Titanica* zdaje się potwierdzać jej tezę. Mieliśmy bowiem do czynienia z istotną różnicą w scenografii pomiędzy nowoczesną teraźniejszością (statek poszukiwawczy, batyskafy, radary, śmigłowce) a kostiumową przeszłością (wystawne bale, okazałe stroje, służba, dystyngowane zachowanie) . Niemniej jednak istnieją także przykłady zręcznego zastosowania tego typu scen w filmach, w których różnice te nie są tak bardzo zauważalne lub w ogóle ich nie ma. Mimo to perspektywa upływu czasu sprawia, że ukazana w nich historia nabiera większej głębi. Sytuację taką widzimy w filmie Mela Gibsona z 1995 roku pt. *Braveheart – Waleczne serce*[255], w którym reżyser opowiada historię szkockiego bohatera Williama Wallace'a (Mel Gibson). Film zaczyna się sceną wprowadzającą,

[254] Seger L., *Scenariusz dla zaawansowanych*, tłum. K. Długosz, Warszawa 2013, s. 69.
[255] *Braveheart – Waleczne serce*, reż. M. Gibson, USA 1995.

ukazującą pejzaże Szkocji (scena wprowadzająca)[256]. Zaraz po niej pojawia się scena, która pełni funkcję klamry otwierającej historię[257]. Narrator rozpoczyna: *Opowiem wam historię Wiliama Wallace…* W warstwie wizualnej ukazane jest ważne wydarzenie historyczne osadzone w przeszłości – orszak jeźdźców udających się na negocjacje z Anglikami. Klamra funkcjonuje tu wyłącznie w warstwie dźwiękowej filmu, będąc głosem z off-u narratora, wprowadzającego do opowieści. W warstwie wizualnej mamy natomiast ujęcia wprowadzające do głównego wątku fabularnego, czyli funkcjonujące już od samego początku w układzie: przeszłość-przeszłość-przeszłość – ryc.36.

Ryc. 36. Schemat poglądowy ukazujący organizację czasu opowiadania w utworze filmowym, w którym zastosowano sceny klamry wizualnie osadzone w przeszłości, natomiast w warstwie dźwiękowej w teraźniejszości.



Źródło: opracowanie własne.

Następnie mamy do czynienia z kolejnymi scenami budującymi retrospekcję - ryc. 37.

Ryc.37. Schemat poglądowy ukazujący początek filmu Mela Gibsona pt. *Braveheart-Waleczne serce*. Scena klamra wizualnie osadzona jest w przeszłości.



Źródło: opracowanie własne.

[256]*Tamże,* TC (0:00:53-0:01:37)
[257]*Tamże,* TC (0:01:38-0:02:23)

Rozpatrując jednak retrospekcję jako autonomiczny twór widzimy, jak to było pokazane na przykładzie *Rashomona*, że w dalszej części filmu pojawiają się wszystkie charakterystyczne dla dzieła trzyaktowego elementy: chłopiec, młody Wallace żegna ojca i dorosłego już brata (scena ekspozycji)[258], obaj mężczyźni docierają na miejsce zebrania (scena akcji)[259], wchodzą do budynku, gdzie znajdują powieszonych emisariuszy, zjawia się też młody Wallace i na widok martwych ludzi doznaje szoku, (scena katalizator)[260], po czym doznaje wizji sennych (scena magii i cudów) – ryc.38.

Ryc. 38. Schemat poglądowy ukazujący początek filmu Mela Gibsona pt. *Braveheart-Waleczne serce*. Sceny retrospekcji mają już nowe funkcje.



Źródło: opracowanie własne.

Scena ujawnienia

Scena ujawnienia występuje zwykle w filmach religijnych, gdzie istotny jest temat o zabarwieniu filozoficznym lub duchowym. Następuje ukazanie się istoty nadprzyrodzonej poprzez fizyczną obecność lub w dialogach. Pojawiająca się postać ma pozytywny wpływ na bohatera i motywuje go do działania[261]. W filmie Fabrisia Costy z 1997 roku pt. *Fatima: Historia objawień*[262] widzimy scenę, w której Matka Boska ukazuje się trojgu dzieciom i przemawia do nich. Jest to typowa scena ujawnienia, charakterystyczna dla kina religijnego – fot. 9.

[258] *Tamże,* TC (0:02:24-0:03:02)
[259] *Tamże,* TC (0:03:03-0:03:33)
[260] *Tamże,* TC (0:03:34-0:04:45)
[261] Seger L., *Scenariusz dla zaawansowanych*, tłum. K. Długosz, Warszawa 2013, s. 69.
[262] *Fatima: Historia objawień*, reż. F. Costa, Portugalia, Włochy 1997.

Fot. 9. Kadr z filmu Fabrisia Costy z 1997 roku pt. *Fatima: Historia objawień*. Kadr ze sceny ujawnienia.



Źródło: <https://ebd.cda.pl/620x368/297426670> [dostęp: 15 czerwca 2022]

Scena ujawnienia posiada dużą siłę sprawczą. Może stać się punktem kulminacyjnym, lub punktem wyjścia dla działań bohatera. Posiada zatem cechy innych rodzajów scen, a jej geneza wynika nie z budowy i funkcji, lecz jest określana przez gatunek filmu. Przypominać też może scenę magii i cudów, jak np. w filmie amerykańskiego reżysera Darrena Aronofskyego z 2014 roku, pt. *Noe: Wybrany przez Boga*[263], gdzie ujawnienie następuje w wizjach sennych bohatera.

Scena objawienia

Scena objawienia to filozoficzny lub duchowy moment przebudzenia. Zdarza się nagle i wpływa na zmianę świadomości bohatera i jego ocenę sytuacji. Seger twierdzi, że tego typu sceny rzadko pojawiają się w filmach, ponieważ często mają charakter statyczny i nie są mocno powiązane fabularnie z innymi scenami[264]. Ta cecha silnie różnicuje je od sceny ujawnienia, w których to następuje zmiana kierunku fabuły. W scenie objawienia zmiany tej nie ma. Przepiękną scenę tego typu obserwujemy w monumentalnym dziele Wiliama Wylera z 1959 roku pt. *Ben-Hur*[265]. Tytułowy bohater Juda Ben Hur (Charlton Heston) skazany niesłusznie na galery za rzekomy zamach na rzymskiego namiestnika prowadzony jest przez pustynię razem z innymi niewolnikami. Przy wodopoju rzymski żołnierz nie pozwala mu się napić wody, przez co bohater jest bliski załamania. Kiedy traci siły i osuwa się na ziemię podchodzi do niego Jezus i podaje mu wodę. Juda odzyskuje nie tylko siły, ale i wolę przeżycia. Od tej chwili

[263]*Noe: Wybrany przez Boga*, reż. D. Arronowsky, USA 2014.
[264] Seger L., *Scenariusz dla zaawansowanych*, tłum. K. Długosz, Warszawa 2013, s. 70.
[265]*Ben Hur,* reż. W. Wyler, USA 1959.

podnosi się moralnie i zyskuje przeświadczenie, że zdoła pokonać wszelkie przeciwności i powrócić do domu – fot.10.

Fot. 10. Kadr z filmu *Ben Hur* Wiliama Wylera z 1959 roku.



Źródło: <https://www.cda.pl/video/1400858399> [dostęp: 17 czerwca 2022]

Scena refleksji

Scena refleksji związana jest ze sceną objawienia. Jest to scena uspokajająca, wyciszająca film, zazwyczaj statyczna. Bohater zastanawia się w niej, co zaszło wcześniej w scenie objawienia, zanim podejmie konkretne działania. Scenarzystka twierdzi, że sceny refleksji są trudne do napisania, a także do realizacji. Wymagają bowiem od aktorów wysokiego poziomu warsztatowego przy ograniczonym zakresie środków wyrazu[266]. Scenę taką odnajdujemy we wspomnianym już wcześniej filmie pt. *Inni*, gdzie główna bohaterka wypowiada kwestię wyjaśniającą sytuację swoją i swoich dzieci po tym, jak uświadomiła sobie, że są duchami - fot. 11.

Fot. 11. Kadr z filmu Alejandra Amenabara z 2001 roku pt. *Inni*. Scena refleksji.



Źródło: <https://www.cda.pl/video/124751676e> [dostęp: 17 czerwca 2022].

[266] Seger L., *Scenariusz dla zaawansowanych*, tłum. K. Długosz, Warszawa 2013, s. 71.

Sceny refleksji występują jednak także w innych miejscach filmu. Mogą pojawiać się wielokrotnie. Ich rola jest trudna do przecenienia, ponieważ dzięki nim twórcy mogą obniżyć tempo filmu, co jest zabiegiem koniecznym, umożliwiającym zmianę dynamiki.

Scena magii i cudów

Scena magii i cudów przedstawia świat fantastyczny, który materializuje się w postaci snów, wizji lub fantazji. Autorka twierdzi, że wiele scen magicznych wchodzi w skład sekwencji zawierających strukturę trzyaktową, co jej zdaniem uwiarygodnia je[267]. Istnieje zatem duża analogia pomiędzy scenami magii i cudów a scenami retrospekcji, których zarówno położenie, jak i funkcja mogą być zbieżne.

Scena wywołująca aplauz

Linda Seger charakteryzując *Scenę wywołującą aplauz* przywołuje przykład zaczerpnięty ze sztuki muzycznej, porównując ją do sceny znajdującej się na końcu aktu. Scena wywołująca aplauz zazwyczaj pojawia się w okolicach środka filmu, choć - jak podkreśla autorka – nie zawsze musi tak być i znane są przykłady, kiedy otwierają one utwór, nadając mu dynamikę i energię. Autorka określa ją także mianem *wielkiej sceny* i zaznacza, że są one charakterystyczne dla filmów muzycznych, choć nie tylko w nich występują. Seger twierdzi, że największe efekty daje ten rodzaj sceny, gdy stanowi ona kulminację linii narracji bohatera, w której ukazana została jego przemiana lub osiągnięcia[268].

Sekwencja montażowa

Sekwencja montażowa, przez autorkę nazywana jest także *montażem*. Pod tym pojęciem Linda Seger rozumie serię krótkich scen, a nawet ujęć, pozbawionych dialogu, tworzących zwięzłą kompozycyjną całość. Celem tej sekwencji jest pokazanie szybkiego upływu czasu. Autorka twierdzi, że zabieg ten często bywa nadużywany, zwłaszcza jeżeli dotyczy zjawiska zakochiwania się bohaterów. Pisze także, że sekwencja montażowa może przedstawiać w szybki sposób potrzebne, ale potencjalnie nudne informacje[269].

Podział zaproponowany przez Lindę Seger jest spójny i rzeczowy. Według jej klucza można bez większych trudności dokonać identyfikacji scen w większości

[267] *Tamże,*, s. 72.
[268] *Tamże,*, s. 75.
[269] *Tamże,*, s. 75.

filmów, a także określić ich położenie w obrębie utworu. Jednak sztywne trzymanie się podziału zaproponowanego przez autorkę w niektórych przypadkach może być trudne lub wręcz niemożliwe. Jej spojrzenie jest jednak charakterystyczne dla postrzegania filmu z perspektywy scenarzysty, który na etapie pisania scenariusza rzadko ma realny wpływ na inne etapy produkcji i choć zależy od niego naprawdę dużo, to nie może on przecież wpłynąć na długość ujęć i wielkość kadrów. Dlatego dwudziesta zaproponowana przez nią kategoria - *sekwencja montażowa*- wydaje się nie pasować do dziewiętnastu poprzednich, gdyż wchodzi ona w kompetencje reżysera i montażysty. Nie jest natomiast uznane za dobrą praktykę scenopisarską przekraczanie tej granicy. *Sekwencja montażowa*, o ile się pojawi, powinna być wynikiem pracy innych członków ekipy[270]. Nawet nadużywanie w scenariuszu wskazówek skierowanych do reżysera czy operatora bywa dyskusyjne i w większości sytuacji nie odpowiada realiom produkcyjnym. W zasadzie mają one sens tylko wtedy, gdy scenarzysta pisze scenariusz dla siebie, tzn. zamierza sam go realizować jako reżyser. Scenarzysta jest też, praktycznie patrząc, twórcą najbardziej *oddalonym* od widza. Przecież po nim pracę przejmują inni członkowie ekipy, którzy budują na jego projekcie własne wizje artystyczne. Niestety scenarzyści nie zawsze rozumieją tę zasadę lub po prostu nie chcą się z nią pogodzić.

Poniżej przedstawiłem tabelę, w której w sposób skrótowy zaznaczyłem główne funkcje scen według koncepcji Lindy Seger – tab.1.

Tab. 1. Rodzaje scen według koncepcji Lindy Seger i ich główne funkcje.

Rodzaj sceny	**Dynamika**	**Funkcja**	**Obecność w utworze filmowym**	**Częstotliwość występowania w utworze filmowym**
wprowadzająca	średnia	informacyjna	niezbędna	średnia
ekspozycji	średnia	informacyjna	niezbędna	średnia
katalizator	wysoka	przełomowa	niezbędna	niska
miłosna	średnia	informacyjna	nieobowiązkowa	nieokreślona
konfrontacji	wysoka	przełomowa	niezbędna	niska
rozliczenia	wysoka	przełomowa	niezbędna	niska
rozwiązania	wysoka	wybrzmienia	niezbędna	niska
uświadomienia	niska	informacyjna, wybrzmienia	niezbędna	niska
decyzji	niska	napędzająca akcję	niezbędna	wysoka
akcji	wysoka	napędzająca akcję	niezbędna	wysoka
reakcji	wysoka	napędzająca akcję	niezbędna	nieokreślona
uświadomienia-decyzji-działania	wysoka	napędzająca akcję, informacyjna	nieobowiązkowa	nieokreślona
retrospekcji	nieokreślona	informacyjna	nieobowiązkowa	nieokreślona
klamra	niska	estetyczna, informacyjna	nieobowiązkowa	niska

[270] Reżysera i montażysty.

ujawnienia	niska	przełomowa	nieobowiązkowa	niska
objawienia	niska	przełomowa, wybrzmienia	nieobowiązkowa	niska
refleksji	niska	informacyjna, wybrzmienia	niezbędna	średnia
magii i cudów	nieokreślona	estetyczna, informacyjna	nieobowiązkowa	nieokreślona
wywołująca aplauz	wysoka	przełomowa	nieobowiązkowa	niska
sekwencja montażowa	wysoka	estetyczna, informacyjna	nieobowiązkowa	nieokreślona

Źródło: opracowanie własne.

Już pobieżna analiza każe jednak zachować pewien dystans do ustaleń autorki. Bo przecież, jak zawsze, znajdą się przykłady, nie mieszczące się w przyjętym podziale. Ponadto bogactwo i dynamika świata filmu nie zna przecież ograniczeń, jeżeli chodzi o pomysły na nowatorskie rozwiązania. Niemniej jednak uważam, że tabela może być przydatna w obrazowym uchwyceniu myśli autorki.

1.4.3. Mikrostruktury dramaturgiczne

Mikrostruktury dramaturgiczne to ujęcia, czyli najmniejsze elementy, z których powstają większe struktury. W ramach mikrostruktur sklasyfikowano także klatki, z których powstają ujęcia i w szczególnych przypadkach możemy w nich dostrzec także funkcje dramaturgiczne Sytuacja taka ma miejsce, kiedy klatka zostaje umieszczona w utworze filmowym z zadaniem podprogowego oddziaływania na widza. W niniejszym rozdziale, dla przejrzystości, opisano je osobno, choć można przyjąć hipotezę, że pojedyncza klatka umieszczona w filmie jest także niezwykle krótkim ujęciem, tyle, że zbudowanym z jednej klatki, przy wszystkich wyżej przedstawionych zastrzeżeniach.

Mikrostruktury dramaturgiczne są we władaniu osób, które pracują nad filmem w postprodukcji, a zatem: montażysty, reżysera i producenta. Oczywiście, za kształt ujęć odpowiada operator, natomiast nie decyduje on, jakie ich fragmenty zostaną użyte w ostatecznej wersji filmu i w większości wypadków nie ma wpływu na ten etap prac. W ostatnich latach na znaczeniu zyskują także osoby zajmujące się efektami specjalnymi, które obok operatora i montażysty lub przy współpracy z nimi, a czasami w istocie nawet zamiast nich, są rzeczywistymi twórcami materii filmowej.

1.4.3.1. Ujęcie

Ujęcie według Jerzego Płażewskiego to:

Najmniejsza jednostka dynamiczna filmu, odcinek taśmy zawarty między dwoma najbliższymi połączeniami montażowymi[271].

Definicja Płażewskiego, choć pochodząca jeszcze z czasów powszechnego stosowania taśmy filmowej w kinematografii, z punktu widzenia filmoznawczego, zasadniczo nadal jest aktualna. Obecnie mamy tylko tę różnicę, że informacja zawarta niegdyś na taśmie filmowej, teraz przechowywana jest w postaci binarnej[272] w pliku cyfrowym. Chciałbym jednak zwrócić uwagę na fakt, że podkreślenie przez Płażewskiego dynamicznego charakteru omawianej jednostki jest zbędne. Daje ono wrażenie pewnej równowagi w taksonomii, pomiędzy najmniejszą jednostką dynamiczną (*ujęciem)* a statyczną, jaką według autora *Języka filmu* jest *kadr*:

Kadr – najmniejsza jednostka statyczna filmu, jedna klatka naświetlonej taśmy[273].

Natomiast moim zdaniem, porównanie to (skupienie się na dynamice i statyce) jest błędne, gdyż rozpatrując i analizując określony element obrazu filmowego zawsze odnosimy się do konkretnego zbioru pojedynczych klatek filmowych, opisanych za pomocą timecodu[274], które jednak są statyczne i tylko wywołują wrażenie ruchu i w obiektywnej rzeczywistości zawsze pozostają statyczne. Dlatego na potrzeby prezentowanej pracy i celu, jaki ma ona osiągnąć, zamierzam rozróżnić obie jednostki i podkreślić nadrzędność *ujęcia* w stosunku do *kadru*. Należy podkreślić różnicę podejścia Płażewskiego oraz innych teoretyków w relacji do prezentowanego w tej dysertacji punktu widzenia, gdyż jednostki dystynktywne języka filmu były definiowane z perspektywy gotowego dzieła jako artefaktu, ja zaś łączę perspektywę twórcy z perspektywą badacza, który gotowe dzieło analizuje. Przy czym badam film jako ten, który dzieło wytwarza, także w aspekcie czysto technicznym, nie tylko artystycznym. Dokładniej rzecz ujmując, poddaję refleksji kwestię zależności miedzy procesem wytwarzania filmu jako utworu audiowizualnego, będącego efektem określonych technik produkcyjnych, a zarazem decyzji artystycznych, leżących u

[271]Jerzy Płażewski: *Język filmu*. Warszawa: 1982, s. 37.
[272] System liczbowy zerojedynkowy, używany w systemach komputerowych.
[273] Płażewski J., *Język filmu*, Warszawa 2008, s. 37.
[274]Timecod – kod czasowy – stosowany do rejestracji i synchronizacji materiałów video.

jego(filmu) genezy a kształtem tegoż filmu, który jest uzależniony od tych właśnie działań i decyzji.

Druga uwaga dotyczy faktu, że we współczesnym filmoznawstwie nie definiuje się już kadru w sposób, jaki zrobił to Płażewski, nie mówi się o jego statyce, a przede wszystkim nie utożsamia się kadru z klatką[275]. W sposobie definiowania kadru przez Płażewskiego, paradoksalnie, widać podobne do mojego podejście, łączące jednocześnie połączenie technicznego procesu powstawania filmu (użycie terminu „klatka", który odnosi się do materialnego nośnika filmu) z ujęciem estetycznym, w którym rozpatruje się gotowe dzieło. Płażewski utożsamił klatkę z najmniejsza możliwą do wyodrębnienia jednostką „języka filmu", czyli z mikrostrukturą narracyjno-dramaturgiczną utworu wyświetlanego na ekranie, a więc materialnie istniejącego jedynie jako widmo świetlne a kulturowo i artystycznie istotnego ze względu na swoją jakość semiotyczną.

Z perspektywy genezy technicznej, a więc rozpatrując zagadnienie z uwzględnieniem timecodu i osi czasu danego utworu filmowego (audiowizualnego) musimy przecież dojść do przekonania, że kadr to pojedyncza klatka filmowa, natomiast ujęcie to zbiór pojedynczych klatek filmowych określonych punktami cięcia montażowego. Chciałoby się w tym miejscu dodać, że ujęcie powstaje z klatek w ramach określonych przez czas włączenia i wyłączenia kamery, jednak nie zawsze musi to być prawda. Obecnie, w dobie stosowania coraz większej liczby efektów specjalnych, poszczególne klatki filmowe lub ich serie, mogą być multiplikowane w oparciu o już istniejące zdjęcia lub też są one generowane całkowicie poza kamerą i dodawane do ujęcia. Tak więc punkt ciężkości rozważania o ujęciu musi zostać przeniesiony z produkcji (kamera) do postprodukcji (program montażowy), gdzie ujęcie rzeczywiście nabiera ostatecznego kształtu. W tym też środowisku, unaocznia się fakt, że ujęcie jest w istocie zbiorem klatek, a ich dynamika wynika jedynie z funkcji odtwarzania określonej liczby klatek na sekundę.

Większość filmów składa się z wielu ujęć, np. *Imagine*, Andrzeja Jakimowskiego składa się z 1182 ujęć[276]. Długość ujęć w filmie wynika przede wszystkim z potrzeb opowiadanej historii, a także z przyjętej przez twórców poetyki opowiadania. Pewne gatunki filmowe predestynują utwór do stosowania dłuższych ujęć, np. dramaty, inne —do krótszych, np. filmy science-fiction. Tam, gdzie akcja jest

[275]Wojnicka J., Katafiasz O., *Słownik wiedzy o filmie*, Warszawa – Bielsko-Biała 2008.
[276]*Imagine*, reż. A. Jakimowski, Polska 2012.

wartka, ujęcia powinny być krótsze, choć istnieją także przykłady odmiennych rozwiązań. Niektóre filmy składają się z jednego ujęcia, ale utwory tego typu nie często pojawiają się na ekranach kin. W przeszłości realizowano jednak takie przedsięwzięcia. Jednym z najbardziej znanych przykładów jest *Rosyjska arka* Aleksandra Sokurowa z 2002 roku, gdzie reżyser postanowił pokazać 300 lat rosyjskiej historii w jednym, nieprzerwanym ujęciu trwającym 139 minut[277]. Nie sposób tu także pominąć sławnego *Sznura* Alfreda Hitchcocka z 1948 roku[278], który co prawda posiada jedno cięcie, ale jest ono starannie ukryte i nie jest zauważalne dla większości widzów[279]. Choć filmy tego typu potrafią przyciągnąć uwagę widzów i krytyków, to w większości wypadków długie ujęcia pojawiają się w filmach dość rzadko. Są one wtedy cenionym zabiegiem operatorskim, wykorzystywanym w szczególnych sytuacjach i określa się je jako tzw. *master shoty.* Nierzadko mogą one wypełnić całą scenę, a nawet kilka scen lub całą sekwencję.Przykładem, gdzie mistrzowsko wykorzystano takie ujęcie, jest film meksykańskiego reżysera Alfonsa Cuarona pt. *Ludzkie dzieci* z 2006 roku, w którym *master shot* trwa blisko 7 minut[280]. Operator Emanuel Lubezki wykonał długie ujęcie ukazujące pole bitwy, które ma miejsce zarówno w plenerze, jak i w różnorodnych wnętrzach. Ujęcie nie bije rekordu ze względu na swoją długość, jednak warto o nim pamiętać, ponieważ jest niezwykle skomplikowane i dynamiczne. Zaangażowano w nim wielu aktorów, a także pojazdów, w tym czołgi. Pełne jest efektów specjalnych w postaci wybuchów, eksplozji i innych batalistycznych atrakcji, skomplikowanych realizacyjnie i często wymagających wcześniejszego przygotowania planu przez specjalistów. Przytoczony tu przykład jest też istotny z innego powodu. Otóż, przy jego dokładniejszej analizie możemy zauważyć, jak dużo pracy włożyli w jego powstanie także specjaliści z postprodukcji, którzy dodali elementy, które trudno by było zaplanować i wprowadzić bezpośrednio na planie. Są to ślady kropli krwi na obiektywie, dymy, uderzenia kul w bezpośrednim sąsiedztwie aktorów. Mastershot, zastępując wiele krótszych ujęć, zastępuje także ich funkcje. Kolejność i wielkość ujęć realizuje się wewnątrz mastershota, co nosi nazwę montażu wewnątrzkadrowego.

Wielkość ujęć (szerokość kadru), ich układ względem siebie, a także długość są najważniejszymi właściwościami, na jakie twórcy mogą wpływać podczas realizacji

[277]Internet Movie Database, *Rosyjska arka* [online:], <https://www.imdb.com/title/tt0318034/> ,dostęp: 10.05.2022.
[278]*Sznur*, reż. A. Hitchcock, USA 1948.
[279]Internet Movie Database, *Sznur,* [online:], <https://www.imdb.com/title/tt0040746/> dostęp: 10.05 2022.
[280]*Ludzkie dzieci*, reż. A. Cuaron, USA, Wielka Brytania 2006.

filmu, aby osiągnąć swoje cele wewnątrz sceny. Od tego, jak zostaną one ze sobą połączone, może zależeć podniesienie lub obniżenie napięcia dramaturgicznego sceny, a także możliwość wpływania lub nie na inne reakcje widzów. Nie jest to moja teza, lecz jedynie wnioski wyciągnięte na podstawie prac znanych już doskonale autorów, takich jak między innymi Lew Kuleszow, który udowodnił znaczeniotwórczy wpływ montażu filmowego[281].

Specjalistą, który odpowiada za łączenie ujęć w filmie jest montażysta filmowy, a dziedzina jego specjalizacji to montaż filmowy. Tak jak w innych dziedzinach produkcji filmowej, również montażyści korzystają z wypracowanych przez swoich poprzedników metod pracy, które w tym przypadku określane są jako techniki montażu filmowego. Istnieje wiele takich technik, klasyfikowanych według najrozmaitszych kryteriów. Na potrzeby niniejszej pracy, w części zatytułowanej *Eksperymentalne badanie wpływu mikrostruktur dramaturgicznych na odbiorców*, szerzej opisane zostaną dwie – montaż analizujący i syntetyzujący.

.

1.4.3.2. Klatka-kadr

Klatka filmowa jest najmniejszym elementem odnoszącym się do sfery wizualnej filmu, zapisanym na jakimkolwiek nośniku materialnym. Jest to pojedyncza fotografia utrwalona na kliszy fotograficznej bądź na nośniku cyfrowym. Seria tych pojedynczych, nieruchomych obrazów, odtwarzanych z określoną szybkością sprawiająca wrażenie ruchu jest kadrem filmowym. Owo wrażenie ruchu obecne już w najmniejszej jednostce narracyjno-dramaturgicznej utworu audiowizualnego stoi u podstaw naszego postrzegania filmu jako zapisu rzeczywistości.

Użyte powyżej terminy *klatka i kadr* sugerują ich bliskoznaczność niemal zamienność. W zasadzie opisują one ten sam element filmu, jednak posiadają nieco inną konotację, odnoszącą się do dwóch najważniejszych cech tego elementu, a mianowicie *kadru*, opisującego jego przestrzenne ramy i merytoryczną zawartość oraz *klatki*, jako najmniejszej jednostki czasu filmowego (zgodnie z zasadami montażu). Niemniej jednak w pewnych sytuacjach – moim zdaniem - mogą być używane zamiennie, ponieważ opisują to samo zjawisko z różnych perspektyw(artystycznej, w tym filmoznawczej i operatorskiej oraz produkcyjnej). Chciałbym w tym miejscu dodać, że

[281]Kuleszow L., *Sztuka filmowa. Moje doświadczenia*, tłum. zbiorowe, Kraków 1996.

ze względu na temat pracy i jej cel, w centrum mojego zainteresowania znajduje się klatka filmowa, jako mikrostruktura możliwa do modyfikacji w celu wywarcia w ten sposób wpływu na widzów.

Jeszcze przed nastaniem ery cyfrowej, warstwa wizualna filmu składała się z ciągu fotografii umieszczonych na długiej kliszy filmowej o różnej szerokości, od 8do 70mm, chodź standardem było 35 mm[282].Klisza ta posiadała perforację z boku, która służyła do przesuwania taśmy w rolkach projektora. Przy szybkim wyświetlaniu obrazów na ekranie widz odczuwał wrażenie ruchu. Początkowo wyświetlano od 16do 20 klatek na sekundę, co dawało już wystarczający efekt imitujący ruch[283], współcześnie są to 24 fps[284] dla filmów wyświetlanych w kinie. Zastosowanie taśmy filmowej na długo przyjęło się w świecie filmu i nawet w początkach epoki cyfryzacji, niemal do czasów obecnych, ta prosta i efektywna technologia, dająca wysoką jakość obrazu nadal była w powszechnym użyciu. Dopiero rozwój technologii cyfrowej, znacznie ekonomiczniejszej w praktyce spowodował jej schyłek[285]. Era cyfryzacji przyniosła rewolucję przede wszystkim w przetwarzaniu, magazynowaniu i dystrybucji danych, jakimi stały się obraz i dźwięk. Większość zasad związana z szeroko pojętym *językiem filmu*[286] pozostała niezmieniona. Podczas oglądania filmu nadal widzimy kadry, które są efektem wyświetlania klatek filmowych przetworzonych i zamkniętych w pliku cyfrowym.

Kadr filmowy - klatka filmowa (w ujęciu rzeczywistym) - zestaw klatek (w ujęciu możliwości percepcyjnych człowieka) jest więc elementem, z którego zbudowane jest ujęcie. Zdarza się jednak, niezmiernie rzadko, że klatki pojawiają się w filmie pojedynczo. Umieszczane są wtedy w celu przenoszenia informacji subliminalnej (podprogowej), czyli niezauważalnej dla zmysłu wzroku widza, ale rejestrowanej przez jego mózg. Badania Bidermana i Bara pokazują, że bodźce podprogowe wyświetlane przez 47,6 ms[287], są dostrzegalne, jednak tylko przez co siódmego badanego[288]. Warto

[282]Bordwell D., Thompson K., *Film ART. Sztuka filmowa. Wprowadzenie*, tłum. B. Rosińska , Warszawa 2011, s.14.
[283] Wrażenie ruchu powstaje przy minimum 15 klatkach na sekundę.
[284] Fps - (ang. frames per second) klatkinasekundę.
[285]Wyborcza.pl, *Koniec z taśmą filmową. Paramount przechodzi na cyfrę*, [online], <https://wyborcza.pl/1,75410,15306126,Koniec_z_tasma_filmowa__Paramount_przechodzi_na_cyfre.html>, dostęp: 10.04. 2022
[286] Płażewski J., *Język filmu,* Warszawa 2008.
[287] ms – milisekunda. Jednostka czasu w układzie SI równa jednej tysięcznej sekundy.
[288] Bar M., Biderman I., 1988, *Sublimal Visual Priming*, "Psychological Science" 1988, nr 9, s. 464-469.

w tym miejscu przypomnieć, że jedna klatka w klatkażu[289] 25 fps[290] trwa 40 ms, a w klatkażu 24 fps—41,6 ms. Oznacza to, że w ramach obowiązujących standardów 24 i 25 fps możliwy jest wpływ podprogowy na widza w omawianym zakresie. Właściwości przekazu podprogowego zostały dostrzeżone przez świat reklamy, który odnalazł w nim szansę na zwiększenie mocy swojego oddziaływania na widza, w celu podniesienia parametrów sprzedaży[291].

Działania tego typu nie zyskały jednak aprobaty wśród instytucji czuwających nad bezpieczeństwem konsumentów, gdyż oddziaływanie na widza bez jego wiedzy i zgody budzi uzasadnione kontrowersje, zwłaszcza że celem manipulujących jest zwiększenie zysków kosztem klienta. Z tego też powodu w wielu krajach, w tym też w krajach Unii Europejskiej praktyki takie są zakazane[292]. Niezależnie jednak od kwestii etycznych klatka filmowa w przytoczonej powyżej sytuacji nabywa cech, które pozwalają zaklasyfikować ją jako strukturę dramaturgiczną, która może wywrzeć wpływ na widza, zgodny z intencją twórcy. Przykładem sytuacji, w której zastosowano przekaz podprogowy w postaci pojedynczych klatek, jest film Davida Finchera pt. *Podziemny krąg*[293] z 1999 roku, gdzie umieszczono go w kilkunastu miejscach (np. w 7:33). Choć spór pomiędzy badaczami o skuteczność tej metody, jak sięzdaje, nie został jeszcze rozstrzygnięty, to jednak intencją realizacji przekazu podprogowego jest przecież oddziaływanie na widza, a próby są podejmowane, pomimo sankcji prawnej.Klatkę filmową możemy rozpatrywać z uwzględnieniem jej właściwości estetyczno-artystycznych, jak i cech fizyczno-technicznych. Podobnie jak w poprzednim podrozdziale dotyczącym ujęcia, nie zamierzam odnosić się do kompozycji kadru i innych kompetencji ściśle operatorskich, natomiast odniosę się do równie ważnych właściwości określających parametry techniczne, to jest do *formatu*, *rozdzielczości* oraz *klatkażu*[294].

---

[289]Klatkaż – liczba wyświetlanych klatek w ciągu sekundy.
[290] FPS – (ang. frames per secondo) - klatki na sekundę.
[291] Olszewska E., *Przekaz podprogowy w reklamie jako manipulacja i zagrożenie dla poczucia bezpieczeństwa konsumenta*, „Zeszyty Naukowe WSWOL" 2003, nr 2 (168).
[292]*European Convention on TransfrontierTelevision. Ustawa z 9 lipca 1990 r. o ratyfikacji Europejskiej Konwencji o Telewizji Ponadgranicznej z 5 maja 1989 r.* (Dz.U. z 1995 r. nr 32, poz. 160), *Protokół Poprawek sporządzony w Strasburgu 9 września 1998 r. do ww. Konwencji* (Dz.U. z 2004 r. nr 28, poz. 250) i *ustawa z 29 czerwca 2000 r. o ratyfikacji Protokołu Poprawek do ww. Konwencji* (Dz.U. z 2000 r. nr 70, poz. 817).
[293]*Podziemny krąg*, reż. D. Fincher, Niemcy, USA 1999.
[294]Klatkaż to , moim zdaniem, termin z pogranicza podrozdziałów poprzedniego i obecnie prezentowanego.

Format kadru wyrażany jest przez parę numerów opisujących stosunek szerokości do wysokości kadru,[295] np. 1,5:1 [296]. Warto nadmienić, że liczby te odnoszą się do proporcji obrazu a nie do rzeczywistych wartości liczbowych, które by oznaczały konkretną wielkość. Format to stosunek szerokości do wysokości obrazu wyświetlanego w kinie, telewizji, na ekranie komputera lub innych urządzeniach do tego przeznaczonych, np. telefonach.Do niedawna, najbardziej rozpowszechnionym formatem telewizyjnym był format tradycyjny 4:3, który obecnie wyparty został przez format 16:9, charakterystyczny dla telewizji wysokiej rozdzielczości. W kinie natomiast funkcjonują format jest 2,39:1, oraz 1,85:1[297].Istnieje również bardzo duża liczba innych formatów, rzadziej używanych, których nie sposób opisać w ramach prezentowanej pracy ze względu na jej ograniczenia.

Od proporcji obrazu zależy sposób i charakter prezentowanej na ekranie zawartości. Jest to zatem jeden z pierwszych elementów dyskutowanych przez twórców, uwzględniany już na etapie przygotowań dokumentacji, co w warunkach kinematografii polskiej oznacza uzasadnienie wyboru formatu w eksplikacji reżyserskiej. Wybór formatu zapisu zdjęć leży w kompetencji reżysera i producenta, choć często jest konsultowany z operatorem. Jest to brzemienna w skutkach decyzja, raczej nieodwracalna w fazie produkcji, determinująca zarówno efekt artystyczny (plastyka obrazu), jak i kwestie techniczne (wybór kamery i obiektywów). Format obrazu, a zatem jego proporcje mają olbrzymi wpływ na pracę operatora, co łączy się z odmiennym kadrowaniem a przez to z poetyką wypowiedzi artystycznej.

Pełnometrażowy film fabularny składa się z około 130 tys. klatek, które w przeważającej części wypadków wyświetlane są w określonej prędkości w seriach tworzących w ten sposób ujęcia. Ich skrócenie lub wydłużenie dokonuje się poprzez wycinanie (odejmowanie) lub dodawanie klatek w programie montażowym. Klatka jest elementem podstawowym, w zasadzie niepodzielnym, choć możliwe są pewne działania, które są w stanie ingerować w jej strukturę, np. poprzez kadrowanie obrazu w obrębie klatki czy też generowanie dodatkowych klatek poprzez ich multiplikację.

Obecnie standardem odtwarzania video jest 25 fps dla systemu PAL[298] i SECAM[299] oraz 29,97 fpsdla NTSC[300]. Dla obrazu kinowego jest to 24 fps.[301] Ogólnie

[295] Block B. *Opowiadanie obrazem*, tłum. M. Kuczbajska, Warszawa 2010, s. 73.
[296] Np. format obrazu 1:1,5 oznacza proporcję wysokości 1 do szerokości 1,5.
[297] Block B. *Opowiadanie obrazem*, tłum. M. Kuczbajska, Warszawa 2010, s. 76.
[298] PAL – (ang. PhaseAlternating Line) – standard nadawania koloru w sygnale telewizji analogowej dla częstotliwości odświeżania 50Hz. Stosowany w Europie.

rzecz ujmując, im większa liczba klatek na sekundę, tym płynniejsze wrażenie ruchu, oczywiście pod warunkiem, że obraz został nagrany z taką samą szybkością. Coraz częściej mamy jednak do czynienia z obrazem nagrywanym w wyższym klatkażu. Zdjęcia do serii *Hobbit*, Petera Jacksona zostały zrealizowane w wersji 48 fps. Jak łatwo policzyć, jest to podwojenie liczby klatek w stosunku do obowiązującego nadal standardu 24 fps. Zabieg ten pozwolił na większą płynność ruchu i dał bardziej naturalny obraz[302], do którego jednak wielu widzów nie zdążyło jeszcze przywyknąć[303].

Najszybsze kamery potrafią rejestrować obraz z astronomiczną wręcz szybkością. Do niedawna rekord należał do naukowców ze szwedzkiego uniwersytetu w Lund, którzy opracowali kamerę zdolną zarejestrować promień światła „w locie". Kamera może nagrywać 5 bilionów fps[304]. Urządzenie może nagrać wydarzenie trwające 0,2 ps.[305] Jednak już w 2020 roku rekord ten został pobity przez naukowców z Kalifornijskiego Instytutu Technicznego, którzy wyprodukowali aparat rejestrujący 70 bilionów fps[306]. Jak możemy się domyślić, omawiane kamery nie mają wiele wspólnego z kamerami wykorzystywanymi na potrzeby filmu i telewizji. Stosuje się je do nagrywania bardzo krótkich zjawisk fizycznych, takich jak ruchy fal świetlnych czy fuzja jądrowa[307]. Na szczęście branża filmowa również ma możliwość wykorzystywania kamer, dla których standardem są możliwości nagrania w zwiększonej liczbie fps. Na przykład kamera *Red V-Raptor XL* ma możliwość filmowania do 300 fps[308], a więc dziesięciokrotnie szybciej niż w standardzie 30 fps. W branży filmowej zwiększona liczba klatek na sekundę podczas nagrywania ma

---

[299] SECAM – (fr. Séquentielcouleur à memoire) – francuski system nadawania koloru w sygnale kolorowej telewizji analogowej.
[300] NTSC – (ang. NationalTelevision System Committee) – standard nadawania telewizji analogowej w Ameryce i wielu krajach Azji. Stosowany przy częstotliwości odświeżania 60Hz.
[301] Kubik K., *Klatkaż w filmie – poznaj obowiązujące obecnie standardy*, [w:] Cyfrowe.pl, [online], [dostęp:15 maja 2023]: <https://blog.cyfrowe.pl/klatkaz-w-filmie-poznaj-obowiazujace-obecnie-standardy/>
[302]*Hobbit. Niezwykła podróż*, reż. P. Jackson, Nowa Zelandia, USA 2012.
[303]Okopień P., *Hobbit w 48kl/s hit czy kit? – byliśmy w kinie na najnowszym filmie Petera Jacksona* [w:] Spider's Web, [online:] <https://spidersweb.pl/2012/12/hobbit-w-48-kls-hit-czy-kit-bylismy-w-kinie-na-najnowszym-filmie-petera-jacksona.html> dostęp: 5.04.2022.
[304]Lund University ,*The world's fast test film camera: when light practically stands still,* [online], <https://www.lunduniversity.lu.se/article/worlds-fastest-film-camera-when-light-practically-stands-still> dostęp: 15.04.2022.
[305]ps – pikosekunda – jednostka czasu w układzie SI, równa jednej bilionowej sekundy.
[306]*Najszybszy aparat na świecie może zarejestrować do 70 bilionów kl./*s [w:] ŚwiatObrazu.pl [online], [dostęp: 10 kwietnia 2022]: <https://www.swiatobrazu.pl/najszybszy-aparat-na-swiecie-do-70-bilionow-kls.html>
[307]California Institute of Technology, *New Ultrafast Camera Takes 70 Trilion Pictures Per Second*, [online], California Institute of Technology <https://www.caltech.edu/about/news/new-ultrafast-camera-takes-70-trillion-pictures-second>, dostęp: 10.05. 2022:
[308]*V-Raptor XL*, [w:] Red Studios Hollywood, [online], <https://www.red.com/> , dostęp: 10.05. 2022.

zastosowanie do realizacji zdjęć zwolnionych tzw. *slowmotion*[309]. Często zabieg ten wykorzystywany jest w branży reklamowej czy w klipach video.

Niezależnie od tego, czy kamera rejestruje 300, czy 100000 fps na sekundę, nagrany obraz po przetworzeniu wyświetlany jest w jednym ze standardowych klatkaży, czyli głównie 24, 25 lub 30 fps. Efektem pokazania nagranego w ten sposób filmu będzie jego wydłużenie i efekt zwolnienia ruchu. Jednocześnie im więcej klatek zarejestrowała kamera, tym odtwarzany obraz będzie płynniejszy.

Ludzkie oko nie pozwala także na zauważanie procesów, które przebiegają zbyt wolno. Rozwijanie się pąków kwiatowych, wędrówka gwiazd po nieboskłonie czy roztapianie się śniegu jest poza naszym percepcyjnym zasięgiem. Aby zgłębić tego typu procesy wykorzystywana jest fotografia poklatkowa, która polega na rejestrowaniu obrazu w określonych odstępach czasu (często nawet bardzo dużych), a następnie zestawieniu poszczególnych zdjęć i odtworzenie ich jako filmu. W ten sposób fotografie wykonane na przestrzeni np. jednego miesiąca z interwałem60 minut, dadzą nam 720 fotografii, które po ułożeniu na timelin'ie[310][311] w programie montażowym w klatkażu 30fps dadzą nam 24 sekundy filmu. Po jego odtworzeniu odniesiemy wrażenie przyspieszonego ruchu w wymienionych zjawiskach.

Istotnym parametrem określających klatkę filmową jest jej rozdzielczość, którą określa się w pikselach[312]. Zagadnienie to dotyczy właściwie nagrań cyfrowych, gdzie tego typu opis powiązany jest z technologią utrwalania obrazu. W stosunku do technologii analogowej właściwe jest określenie *wielkość klatki filmowej,* która mówi o fizycznej wielkości błony fotograficznej. Jednak obecnie to nagrania cyfrowe stanowią większość produkcji video, dlatego odniosę się tu jedynie do rozdzielczości. Rozdzielczość można rozpatrywać zarówno z perspektywy rejestracji obrazu, jak i jego wyświetlania. Im większa liczba zarejestrowanych a później wyświetlanych pikseli (większa rozdzielczość), tym widz otrzymuje bardziej szczegółowy obraz. Wysoka rozdzielczość jest więc wartością pożądaną, jednak wraz z jej wzrostem zwiększa się zapotrzebowanie na przesył i przechowywanie informacji w pliku video, co jest już zjawiskiem negatywnym. Dlatego też wypracowano różnorodne sposoby racjonalnego

[309]*Super Slow Motion Shooting Technology for Mobile*, [w:] Sony, [online], [dostęp: 9 czerwca 2023]: <https://www.sony-semicon.com/en/technology/mobile/super-slow-motion.html>
[310]Timeline (ang. oś czasu) – jest to graficzne przedstawienie osi czasu w programie do nieliniowej edycji video.
[311] Grafton A., Rosenberg D., 2010, *Cartographies of Time: A History of the Timeline*, Princeton Architectural Press, s. 272.
[312] Long B., Schenk S., *Cyfrowe filmy video*, tłum. M. Binkowski, Gliwice 2003.

podejścia do zagadnienia rozdzielczości przez stosowanie różnych formatów zapisu plików z przeznaczeniem dla konkretnych zastosowań, aby z jednej strony zapewnić widzom maksymalne doznania estetyczne, z drugiej zaś racjonalizować objętość plików. Obecnie przy produkcji materiałów video stosuje się bardzo różne rozdzielczości, co wynika z przeznaczenia filmu. Te stosowane w telewizji i w internecie są bardziej różnorodne – jest ich więcej i częściej wprowadzane są dla nich nowe standardy, a stare szybciej się dezaktualizują. Najczęściej stosowana w telewizji analogowej wynosi 720x576 pikseli dla systemu PAL i 640x482 dla systemu NTSC. Obecnie standardy te odchodzą do historii i stosuje się nowe przeznaczone dla telewizji cyfrowej, dające możliwość komfortowego odbioru plików video na większych telewizorach. Jest to format HDTV[313] o rozdzielczości 1280x720 pikseli.

Rozdzielczość klatki wpływa na sposób postrzegania filmu.Gdy rozdzielczość filmu (klatek z jakich jest złożony) jest właściwie dobrana do możliwości medium, na którym jest wyświetlany, wówczas widzowie mogą bez przeszkód angażować się w przedstawiane im dzieło. Jeżeli natomiast rozdzielczość filmu jest niedostateczna w stosunku do parametrów medium wyświetlającego, to obraz sprawia wrażenie niewyraźnego a przez to jego odbiór staje się utrudniony.Pojedyncze piksele zaczynają być dostrzegalne przez widza, a obraz zaczyna sprawiać wrażenie sztucznego. Wysoka rozdzielczość daje lepsze odwzorowanie szczegółów obrazu.

[313] HDTY - (ang. high-definitiontelevision) – telewizja wysokiej rozdzielczości.

1.5. Dominanty perswazyjne filmowych struktur dramaturgicznych (struktury pionowe).

Są to elementy znajdujące się wewnątrz struktur poziomych. Mogą występować w ich części lub też zawierać się w określonych fragmentach filmu obejmując np. kilka scen. Oznacza to, że struktura pozioma, np. ujęcie może w szczególnym przypadku być równocześnie strukturą pionową, np. bitem, punktem zwrotnym. Struktury pionowe, w odróżnieniu od typowych figur stylistycznych filmu, które są w istocie figurami stylistycznymi narracji filmowej, a więc rozwijają się w czasie, nie są na pierwszy rzut oka widoczne z poziomu timecodu[314]. Nie rozpoznamy ich bez analizy jakościowej. Zaliczyć do nich można tak ważne elementy filmu, jak punkty zwrotne, ale także niekiedy trudne do jednoznacznej interpretacji bity[315]i niektóre figury stylistyczne. Struktury pionowe mają istotny wpływ na ostateczny kształt filmu, czyli jego walory estetyczne, jak również jego jakości semiotyczne. Mogą one wpłynąć na ostateczną ocenę dzieła przez widzów, co może decydować o sukcesie lub porażce przedsięwzięcia filmowego także pod względem ekonomicznym. Dlatego nie sposób ich pominąć przy analizie strukturalnej dzieła filmowego. Nie sposób także niedocenić ich oddziaływania na widownię filmową.

1.5.1. Punkt zwrotny

> *Punkt zwrotny to zdarzenie, które w zaskakujący sposób zmienia bieg akcji w utworze filmowym i zwraca ją w przeciwnym do przewidywanego kierunku*[316].

Przedstawiona definicja, autorstwa Marka Hendrykowskiego w sposób szczegółowy określa charakter omawianej struktury. Moim zdaniem należy jednak dodać, że wspomniany zwrot jest w rzeczywistości przyśpieszeniem akcji i to właśnie ta cecha jest najbardziej pożądaną funkcją punktu zwrotnego. Jak już wspomniano w rozdziale opisującym modele dramaturgiczne, punkty zwrotne są miejscami podparcia linii napięcia emocjonalnego (dramaturgicznego) utworu. Bez tych miejsc — punktów zwrotnych, każda historia załamie się pod naporem jednostajności. Punkty zwrotne

[314] Inaczej może być z refrenem czy też powtórzeniem.
[315] W literaturze struktura ta funkcjonuje też pod nazwą *beat*.
[316] Hendrykowski M., *Słownik terminów filmowych*, Poznań 1994.

występują w utworach filmowych kilkakrotnie, w zależności od obranego przez twórców modelu dramaturgicznego. Autorzy poszczególnych schematów starają się dokładnie wyliczyć, kiedy punkt zwrotny musi się wydarzyć, aby uratować prezentowaną historię przed upadkiem. W toku ewolucji modeli dramaturgicznych główną osią ich rozwoju było zawsze umiejscowienie punktów zwrotnych oraz ich liczba w utworze. Poprzez taką modyfikację upatrywano złotego środka, który sprawiłby, że filmy będą odnosić sukcesy. W praktyce realizacyjnej punkty zwrotne traktowane są jako istotne środki wpływania na odbiór filmu przez widzów a jednocześnie osiągania pożądanych reakcji na prezentowane treści lub prezentowany przekaz.

1.5.2. Punkt kulminacyjny

Przy opisie punktu kulminacyjnego ponownie posłużę się definicją M. Hendrykowskiego:

> Punkt kulminacyjny – klimaks – jeden z podstawowych elementów akcji filmu, moment, w którym komplikacja wątków fabularnych lub progresja napięcia wynikłego z konfliktowych dążeń postaci osiąga najwyższy stopień spiętrzenia i dramatyzmu. W przebiegu akcji klimaks stanowi zazwyczaj fazę poprzedzającą ostateczne rozwiązanie.[317]

W istocie punkt kulminacyjny jest kolejnym istotnym elementem, podobnym do punktu zwrotnego, ze względu na wysoki, w zasadzie najwyższy poziom napięcia dramaturgicznego. Jest to ostatni punkt podparcia historii, a w zasadzie jest to punkt kluczowy, do którego bohater dąży przez cały film. Punkt kulminacyjny kończy opowiadaną historię. W nim ostatecznie wybrzmiewa wątek główny i tu się zazwyczaj kończy. Oczekiwaną przez twórców i publiczność funkcją punktu kulminacyjnego jest osiągnięcie najwyższego w całym filmie poziomu emocji u widzów. Jeżeli rzeczywiście punkt kulminacyjny jest dobrze skonstruowany, to warunek ten jest spełniony. Punkt kulminacyjny występuje we wszystkich modelach dramaturgicznych. Jednak w pewnych przypadkach jego siła oddziaływania może być mniejsza. Chodzi mianowicie o filmy z zakończeniem otwartym, gdzie wybrzmienie tematu filmu nie może być pełne. Ograniczenie mocy punktu kulminacyjnego jest ryzykownym zabiegiem, który przy nieporadnej realizacji może doprowadzić do niezadowolenia widzów.

[317] Hendrykowski M., *Słownik terminów filmowych*, Poznań 1994, s. 145.

1.5.3. Bit/beat [318]

Jest to najmniejsza jednostka fabularna, w której zachodzi zauważalna zmiana w relacji bohaterów[319]. Znajomość tego elementu nie jest rozpowszechniona w naszym kraju i wielu uznanych autorów zdaje się nie zauważać jego istnienia. Fakt ten może częściowo wynikać z trudności w definiowaniu bitu i wyznaczaniu jego ram. Odkąd kinematografia polska otworzyła się szerzej na świat możemy więcej o nim usłyszeć w branży scenopisarskiej, natomiast o wiele rzadziej używany jest w produkcji filmowej. Wśród znanych autorytetów odnosi się do niego Linda Aronson oraz Bruce Block, który definiuje go jako: „Związek lub podstawową sytuację mającą miejsce w danym ujęciu"[320]. Block ma tu na myśli zmianę relacji pomiędzy postaciami. Podkreśla także, że bity są bardzo ważne i niezbędne, aby zrozumieć przebieg historii i scen, a także dostrzec relacje powstające pomiędzy aktorami[321]. Początek i koniec bitu łączy się ze zmianą relacji pomiędzy postaciami. Przywołana tu zmiana jest niczym moment zmiany lokalizacji w odniesieniu do sceny. Pewne cechy upodabniają bit do sekwencji, gdzie również wynikają podobne problemy w wyznaczeniu jego zakresu na osi czasu. Jednak w przeciwieństwie do sekwencji jest to jednostka o mniejszej objętości fabularnej. Dotyczy tylko jednej czynności, natomiast sekwencja mieści ich znacznie więcej. Ważną cechą bitu jest wykraczanie poza ramy sceny. Beat może rozciągać się na przestrzeni kilku scen, ale nie musi wypełniać ich całkowicie. Co więcej, w jednej scenie może zawierać się kilka bitów. Dlatego w myśl przyjętej w niniejszej pracy systematyki bit powinien zostać zaliczony do struktur pionowych, czyli niezwiązanych z ciągiem narracyjnym. Choć czasami trudno jest go zidentyfikować w obrębie skomplikowanych scen, to Block wskazuje, jak tego prawidłowo dokonać. Twierdzi bowiem, że podkreślenie zmiany bitu następuje poprzez zmianę gry aktorów, ich ekspresję i zachowanie lub też poprzez zmianę ich ustawienia, co powinno sugerować zmianę ich relacji. Block wskazuje też inne sposoby, takie jak zmianę ustawienia kamery, zmianę sposobu montażu lub zmianę wizualnego komponentu[322].

[318] Ze względu na marginalną reprezentację zagadnienia w polskiej literaturze specjalistycznej oraz branży filmowej nie rozstrzygnięto, który z terminów należy uznać za nadrzędny. Przytoczono więc oba.
[319] Aronson L., *Scenariusz na miarę XXI wieku. Obszerny przewodnik po technikach pisania nowoczesnych scenariuszy filmowych*, tłum. A. Kruk, Warszawa 2019, s. 79.
[320] Block B., *Opowiadanie obrazem*, tłum. M. Kuczbajska, Warszawa 2010, s. 339.
[321] Tamże, s. 341.
[322] Tamże, s. 342.

Linda Aronson twierdzi, że w każdym filmie fabularnym znajduje się 70 - 80 beatów[323], co oznacza, że ich liczba może być porównywalna z liczbą scen w filmie, np. w filmie *Imagine* Jakimowskiego scen jest 55[324].

Stosowanie bitów w praktyce jest korzystnym rozwiązaniem, niezwykle ułatwiającym pracę zarówno scenarzyście i reżyserowi, jak i montażyście, szczególnie kiedy nie są jeszcze doświadczonymi specjalistami. Dzięki nim, twórcy mogą zachować samodyscyplinę w stosunku do konieczności dokonywania zmian, zarówno w stosunku do budowy scenariusza, jak i później, np. przy zmianie tematu gry aktorskiej. Jeżeli jednak zapomną o ich stosowaniu lub zastosują je zbyt rzadko, efektem będzie przeciąganie sceny i jej zbyt duża jednostajność, co ostatecznie może owocować zniechęceniem widzów do angażowania się w opowiadaną historię.

1.5.4. Figury stylistyczne narracji filmowej

Figury stylistyczne, wywodzące się z dziedziny literatury, zostały sprawnie zaadaptowane na potrzeby filmu. Z poetyki literatury zaczerpnięto też na ogół ich nazwy Twórcy filmowi zdali sobie sprawę z możliwości oddziaływanie na widza poprzez ich stosowanie. Choć powszechnie uważane są za atrybut filmów o wysokim poziomie artystycznym, to są także przemyślnie stosowane przez wyśmienitych rzemieślników filmowych, umiejących z premedytacją wydobyć z nich potencjał budujący sukces komercyjny przedsięwzięcia filmowego. Jednym z takich twórców jest Christopcher Nolan. Nazywane przez wybitnych teoretyków kina *figurami stylistycznymi narracji filmowej*[325], niektóre z nich mają cechy struktur, gdyż można je zidentyfikować i wyodrębnić w ramach analizy strukturalnej i wskazać miejsce ich występowania na time codzie.

1.5.4.1. Elipsa

Elipsa to figura stylistyczna znana i stosowana nie tylko w branży filmowej. Znana była już w czasach antycznych, kiedy była nieodzownym elementem w sztuce

[323] Aronson L., *Scenariusz na miarę XXI wieku. Obszerny przewodnik po technikach pisania nowoczesnych scenariuszy filmowych*, tłum. A. Kruk, Warszawa 2019, s. 79.
[324] *Imagine*, reż. A. Jakimowski, Polska, Wielka Brytania, Francja, Portugalia 2012.
[325] Płażewski J, *Język filmu*, Warszawa 2008, s. 257.

retoryki. Popularna w literaturze, poezji i w muzyce. W literaturze określana jest także jako *wyrzutnia*i definiowana jako:

Opuszczenie w zdaniu wyrazu lub wyrazów domyślnych w szerszym kontekście[326].

Jerzy Płażewski uważa elipsę za najważniejszą ze wszystkich figur stylistycznych stosowanych w filmie[327]. Elipsa to figura stylistyczna polegająca na opuszczeniu fragmentów fabuły. Jednocześnie zamierzenie twórców musi zostać rozpoznane przez widza, który musi samodzielnie, we własnym umyśle uzupełnić brakujący element za pomocą wyobraźni. Jerzy Płażewski pisze o elipsie, że jest to „Opuszczenie w narracji elementów fabuły, których widz ma się samodzielnie domyślić"[328].

Zatem pierwszą i najważniejszą cechą elipsy jest spowodowanie przez nią wyłomu w ciągłości czasoprzestrzeni filmowej. Opuszczone elementy są zazwyczaj bardzo istotne z punktu widzenia konstrukcji sceny i gdyby istniały, stanowiłyby punkt kulminacyjny w obrębie sceny, który pozwoliłyby jej wybrzmieć. Elipsa wpływa zatem, w tym przypadku, negatywnie na linię akcji filmu, w obrębie sceny, gdyż zmniejsza jej natężenie. Jednak w obrębie sekwencji zabieg ten może okazać się pożyteczny, ponieważ może odroczyć wybrzmienie dramaturgiczne i skumulować je pod koniec sekwencji, dając wyższe natężenie dramaturgiczne niż w pojedynczej scenie. Elipsa może zatem spowodować swego rodzaju przeniesienie wybrzmienia na później.

Drugą istotną cechą elipsy jest jej czytelność. Jest to prosty w stosowaniu zabieg, który realizowany jest w obrębie sąsiadujących ze sobą scen, przez co jest łatwa do zrozumienia dla zaangażowanego widza.

Stosowanie elipsy pozwala na opuszczenie elementów kontrowersyjnych i brutalnych, których część widzów nie życzy sobie oglądać. Może zatem pełnić funkcję eufemizmu i w ten sposób chronić także widza przed brutalnością świata filmowego. Elipsę dosyć często stosuje Susanne Bier, duńska reżyserka specjalizująca się w dramacie społecznym oraz filmach kierowanych raczej do widowni kobiecej[329].

Ponadto, jak zauważyła Agata Stankowska, elipsa może nadawać tekstowi (badaczka odnosi się do materii literackiej) cechy wieloznaczności[330]. Odnosząc twierdzenie autorki do dziedziny filmu uświadamiamy sobie, jakim potężnym

[326]Kulawik A., *Poetyka, wstęp do teorii dzieła literackiego*, Kraków 1997.
[327] Płażewski J., *Język filmu*, Warszawa 2008, s. 263.
[328] Płażewski J., *Język filmu*, Warszawa 2008, s. 263.
[329]*W lepszym świecie*, reż. S. Bier, Dania, Szwecja 2010.
[330]Stankowska A., *Elipsa: byt możliwy do zaktualizowania,* „Teksty Drugie" 2001, nr 6, s. 130.

narzędziem jest wyrzutnia. Elipsa sprawia bowiem, że widz może być aktywnym uczestnikiem przekazu, a nie tylko jego biernym obserwatorem i dawać mu dużą satysfakcję, gdyż zmusza go do większej koncentracji i wytężenia wyobraźni. Pobudza jego ciekawość i może skutkować jego większym zaangażowaniem w odbiór dzieła.

Niezwykłym przykładem użycia elipsy jest film pt. *Przetrwanie*[331],JoegoCarnahana z 2012 roku, gdzie finałowa scena walki głównego bohatera Johna Ottwaya (LiamNeeson) z wilkiem została pominięta, a bezpośrednio po niej pojawiają się napisy końcowe, co sprawia, że możemy tu w pewnym sensie mówić o zakończeniu otwartym. Jednak, po głębszej analizie, rozwiązanie Carnahana wygląda podejrzanie. Brakuje bowiem wyraźnej kulminacji, co jest nieco niezwykłym rozwiązaniem, jak na warunki amerykańskie. Proponowane zakończenie bardziej wygląda na zastosowanie elipsy, w tak niezwykłym miejscu, jakim jest zakończenie filmu, co spowodowało pominięcie punktu kulminacyjnego. Ta bardzo ryzykowna decyzja sprawiła, że film, w moim odczuciu, rozczarowuje widza, który przecież oczekuje w filmie akcji dużej dawki emocji. W tym zaś przypadku otrzymuje, charakterystyczne dla dramatów psychologicznych, rozwiązanie. Można podejrzewać, że reżyser był zmuszony do takiego działanie jakimiś obiektywnymi powodami. Być może coś poszło nie tak podczas zdjęć i zaproponowane rozwiązanie mogło w tym przypadku stanowić sposób na uniknięcie pokazania sceny finałowej, która mogła się zwyczajnie nie udać.

Elipsa może mieć też jeszcze jedną funkcję. Chodzi mianowicie o opuszczanie sekwencji, które nie mieszczą się w głównej osi fabularnej filmu. Czas filmowy jest ściśle określony i wiele wątków pobocznych, często ciekawych, nie może zostać rozwiniętych, ze względu na to ograniczenie. Można jednak podkreślić ich wartość poprzez zastosowanie elipsy i w ten sposób streścić nawet pokaźny przekaz merytoryczny dosłownie w kilku ujęciach, jednocześnie nadając mu interesującą formę. Przykład takiego zastosowania elipsy daje nam Peter Jackson w filmie *Władca Pierścieni: Powrót króla* z 2003 roku[332]. Reżyser zawarł sekwencję ślubu Sama Gamgee z Różyczką Cotton w dwóch krótkich scenach – pomiędzy biesiadą w pubie a ceremonią ślubną. Można przypuszczać, że umiejscowienie w tym miejscu obszerniejszej sekwencji o zdecydowanie dygresyjnym charakterze prawdopodobnie spowolniłoby tempo akcji filmu i odwróciłoby uwagę widzów od głównego wątku.

[331] *Przetrwanie*, reż. J. Carnahan, USA 2012.
[332] *Władca Pierścieni: Powrót króla*, reż. P. Jackson, Nowa Zelandia, USA 2003.

Elipsa zadziałała w tym przypadku pozytywnie na dynamikę dzieła filmowego, powodując pominięcie dłużyzny.

Należy także zaznaczyć, że istotne jest także zagadnienie stosowania wyrzutni w innych rodzajach filmowych niż film fabularny. O problemie tym pisze Joanna Rawicz, zwracając uwagę, że dodatkową funkcją stosowania elipsy w filmie dokumentalnym jest zagwarantowanie bohaterom dyskrecji[333].

Wielu widzów ceni stosowanie elips, gdyż mogą czuć się wtedy docenieni przez reżysera, który zawierzył ich inteligencji. Stosowanie figur stylistycznych jest bowiem jednym z wyznaczników kina ambitnego i artystycznego[334].

Elipsa planowana jest już na etapie prac nad scenariuszem. Jednak często decyzja o jej zastosowaniu ma miejsce dopiero na etapie postprodukcji. Stosowana jest chętnie przez twórców europejskich, takich jak Susan Bier. Daje szybki i czytelny efekt, który może nadać filmowi wielowymiarowości i zmusić widza do refleksji.

1.5.4.2.Powtórzenie

Powtórzenie to figura stylistyczna wywodząca się z dziedziny literatury, gdzie oznacza dwukrotne lub wielokrotne użycie tego samego wyrazu w celu wzmożenia emocji odbiorcy[335]. Według Ewy Szczęsnej odnoszącej się do literatury oznacza ono „Dwu- lub kilkakrotne użycie tego samego elementu (zwykle słownego) w bezpośrednim lub bliskim sąsiedztwie. Powtórzenie kojarzone jest zwykle z identycznością zastosowanych kilka razy elementów, zarówno w sferze przedstawienia, jak i znaczenia”[336]. Powyższa definicja ma również zastosowanie w odniesieniu do języka filmu. Wystarczy przecież wymienić wyrazy w nawiasie powyższego cytatu *(zwykle słownego)* na *(wizualnego lub audiowizualnego),* aby powstała definicja dostosowana do potrzeb szeroko rozumianej branży filmowej. I tak, według słownika Marka Hendrykowskiego powtórzenie to: „Dwukrotne lub wielokrotne pojawienie się tego samego elementu wizualnego lub audialnego w konstrukcji danego utworu”[337]. Definicje są niemal identyczne, ponieważ w obu dziedzinach cel i sens stosowania powtórzenia są takie same. Różni je jedynie medium, do którego są przeznaczone.

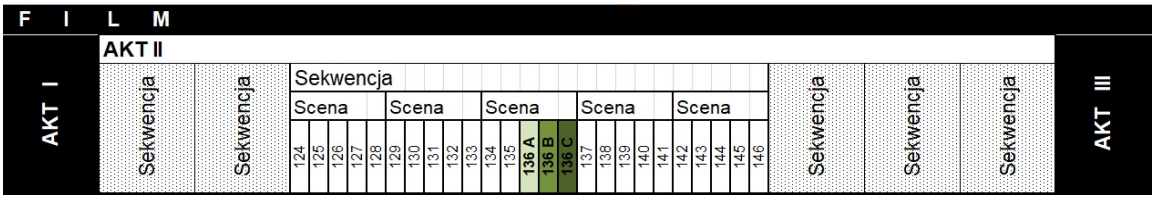
[333]Rawicz J., *Język poetycki w filmach „polskiej szkoły dokumentu” (1960-1989)*, „Czasopismo Naukowe Kultura i Historia” 2013, nr 23.
[334]Stankowska A., *Elipsa: byt możliwy do zaktualizowania,* „Teksty Drugie” 2001, nr 6, s. 130.
[335] Kulawik A., *Poetyka, wstęp do teorii dzieła literackiego*, Kraków 1997.
[336]Szczęsna E., *Powtórzenie i polisemiotyczność. Typy i formy powtórzeń*„ Przegląd Humanistyczny 2007, nr 2, s. 57.
[337] Hendrykowski M., *Słownik terminów filmowych*, Poznań 1994, s. 234.

Skupiając się jednak na zagadnieniach związanych z filmem należy zwrócić uwagę, że określona została dolna granica niezbędnych powtórzeń tego samego elementu – *dwukrotnie*, natomiast górna jest niedookreślona – *wielokrotnie*. Kwestia wielości występujących elementów, pozornie niespecjalnie istotna, ma jednak pewne znaczenie, jeżeli chodzi o klasyfikację konkretnej struktury jako powtórzenia czy refrenu. Nie jest to oczywiście jedyny wyznacznik klasyfikacji struktury jako refrenu, ale jest także istotny.Choć refren, omówiony szerzej w następnym podrozdziale pracy, klasyfikowany jest jako jeden z rodzajów powtórzenia i tak też jest określany przez Płażewskiego - *szczególny rodzaj powtórzenia*[338], to w przypadku *Słownika terminów filmowych* Hendrykowskiego kwestia ta została całkowicie pominięta. Można zadać pytanie, czy w ogóle warto rozróżniać obie figury, są przecież niemal identyczne? Różni je przecież tylko, cytując jeszcze raz fragment definicji Ewy Szczęsnej – *bezpośrednie lub bliskie sąsiedztwo*.

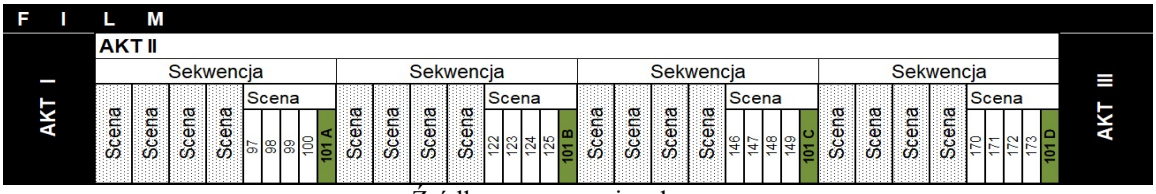
Moi zdaniem różnica pomiędzy powtórzeniem a refrenem ma duże znaczenia z perspektywy struktury dramaturgicznej filmu i dlatego należy rozpatrywać obie struktury osobno. Poniżej przedstawiono poglądowy schemat klasycznego powtórzenia oraz refrenu w obrębie utworu filmowego – ryc. 39.

Ryc. 39. Porównanie budowy utworu filmowego z uwzględnieniem powtórzenia i refrenu. a) Schemat umiejscowienia powtórzenia w obrębie utworu filmowego. W klasycznym powtórzeniu ujęcie 136 zostaje zwielokrotnione (136A, 136B i 136C) a ujęcia umieszczone kolejno po sobie. Omawiane ujęcie zaznaczono kolorem zielonym. b) - Schemat umiejscowienia refrenu w obrębie utworu filmowego. To samo ujęcie (101) pojawia się w niektórych scenach różnych sekwencji (101A, 101B, 101C, 101D). Omawiane ujęcie zaznaczono kolorem zielonym.

a)



b)



Źródło: opracowanie własne.

[338]Płażewski.J., *Język filmu*, Warszawa 2008, s. 261.

Powtórzenie jest strukturą niezwykle niejednorodną, wykorzystywaną w wielu rodzajach i gatunkach filmowych, zarówno w formach krótkich, takich jak teledyski, reklamy, filmy dokumentalne, jak i pełnometrażowe filmy fabularne. W ramach omawianego zagadnienia mamy do czynienia ze zmianami struktury utworów w obrębie ujęcia, sceny a także sekwencji.

Główną funkcją powtórzenia jest podkreślanie ważnych pod względem merytorycznym informacji zawartych w przekazie filmowym, aby zostały one należycie zauważone i zrozumiane przez widza. Ma to istotne znaczenie w filmach edukacyjnych i popularnonaukowych, gdzie wyjaśnienie skomplikowanych procesów wymaga szczególnej uwagi ze strony twórców a kwestie artystyczne ustępują przed czytelnością przekazu. Ustępstwa te są szczególnie daleko posunięte w przypadku niektórych filmów dokumentalnych, produkowanych przez stacje telewizyjne, gdzie następuje projektowanie struktury z uwzględnieniem bloków reklamowych. Następują wtedy powtórzenia po każdym bloku reklamowym, przypominające krótki zwiastun. Jest to zbitka informacji zawartych w ekspozycji filmu, co prawdopodobnie służy zapoznaniu nowych widzów, którzy dopiero dołączyli do oglądania programu, w wiedzę niezbędną do zrozumienia przekazu. Efektem takiego powtórzenia jest przerwanie wątku fabularnego, co może spowodować dekoncentrację widza, a nawet jego irytację.

Nie znaczy to jednak, że powtórzenie nie może być wykorzystywane w sposób kreatywny z korzyścią dla wartości dzieła. Świadczą o tym dokumentalne filmy Wojciecha Wiszniewskiego, w których konsekwentnie stosowane powtórzenia stały się cechami rozpoznawczymi jego stylu. W *Stolarzu* z 1976 roku reżyser wielokrotnie stosuje tę figurę podczas prezentowania archiwaliów.[339] Wiszniewski zwielokrotnia poszczególne ujęcia, wzbogacając je nastrojową muzyką i przemyślanymi efektami dźwiękowymi. Siła merytoryczna zastosowanych materiałów oraz ich kaskadowa prezentacja potęgująca ich wymowę sprawiły, że reżyser mógł zrezygnować z komentarza w wielu miejscach.

Bywa, że powtórzenie jest dominującym środkiem artystycznym w utworze, a nawet staje się istotą jego niekonwencjonalnej struktury. Dzieje się tak, kiedy historia przedstawiana jest w kilku alternatywnych odsłonach. Za każdym razem powraca do punktu wyjściowego akcji, aby pokazać ją ponownie w inny sposób, z innej perspektywy lub nawet niemal identycznie. Jerzy Płażewski nazywa takie rozwiązanie

[339] *Stolarz*, reż. W. Wiszniewski, Polska 1976.

powtórzeniem pozornymtypu pirandellicznego[340]. Zabieg stosowany był z powodzeniem w kinematografii światowej i stał się jednym z filarów sukcesu arcydzieł filmowych, np. Orsona Wellesa – *Obywatela Kane*[341].

Nieco inaczej powtórzenie zostało wykorzystane przez Harolda Ramisa w komedii romantycznej *Dzień świstaka* z 1993 roku[342]. Bohater filmu Phil, dziennikarz, (Bill Murray) przyjeżdża do prowincjonalnego miasteczka, aby zrobić banalny materiał dotyczący prognozy pogody. Po noclegu w hotelu okazuje się, że dzień zaczyna się od początku a bohater utknął w czasie. W filmie amerykańskiego reżysera powtórzeniu ulegają kolejne sekwencje, które są do siebie bardzo podobne, jednak za każdym razem, po każdym nocowaniu, zmianie ulegają niewielkie elementy, np. ich zakończenia, abypod koniec aktu drugiego osiągnąć formę ostateczną. W podobny sposób do struktury filmu podeszli scenarzyści filmu pt. *Na skraju jutra* z 2014 roku. Obraz DougaLimana z Tomem Cruisem w roli głównej[343] opowiada historię żołnierza zamkniętego w pętli czasu, walczącego z rasą obcych. Za każdym razem kiedy bohater ginie, powraca do punktu wyjścia poprzedzającego walkę. Wielokrotnie ponosi porażkę, jednak każdy cykl posuwa akcję nieco do przodu, aż w końcu udaje mu się dobrnąć do końca misji i wygrać.

Zarówno *Dzień świstaka*[344], jak i *Na skraju jutra*[345], choć udane i docenione przez publiczność, nie zapisały się w jakiś szczególnie istotny sposób w historii kina. Nie oznacza to jednak, że czasy twórczego stosowania powtórzenia jako figury stylistycznej już się skończyły. Świadczy o tym film Christophera Nolana pt. *Interstellar* z 2014 roku[346], w którym reżyser snuje wizję świata przyszłości zagrożonego ekologiczną katastrofą. Jedynym ratunkiem wydaje się kosmiczna misja mająca na celu poszukiwanie nowego domu dla ludzkości. Droga do nowych światów wiedzie przez tunel czasoprzestrzenny, co daje twórcom podstawę do eksperymentowania z niekonwencjonalnymi rozwiązaniami w ramach struktury scenariusza, a także z powtórzeniem. Film opowiada równolegle dwie historie z perspektywy głównego bohatera *Coopera* (MatthewMcConaughey), odbywającego

[340] Płażewski J., *Język filmu*, Warszawa 2008, s. 261.
[341] *Obywatel Kane*, reż. O. Welles, USA 1941.
[342] *Dzień świstaka*, reż. H. Ramis, USA 1993.
[343] *Na skraju jutra*, reż. D. Liman, Kanada, USA 2014.
[344] Internet Movie Database, *Grroundhog Day*,[online],<https://www.imdb.com/title/tt0107048/> dostęp: 10.04.2022.
[345] Internet Movie Database, *Edge of Tommorow* [online], <https://www.imdb.com/title/tt1631867/> dostęp: 10.04.2022.
[346] *Interstellar,* reż. C. Nolan, USA, Wielka Brytania 2014.

misję kosmiczną i jego córki *Murph* (JessicaChastain), oczekującej go na Ziemi. Natomiast powtórzenie zastosowane jest pod koniec aktu drugiego i na przełomie trzeciego i pokazuje fragment historii z perspektywy bohatera, ale także z udziałem jego córki. Zawiera ono bardzo duży ładunek emocjonalny i stanowi jednocześnie punkt kulminacyjny, co jest rzadkim rozwiązaniem w twórczości innych reżyserów. Powtórzenie zastosowane w ten sposób nie jest już nachalną figurą, lecz błyskotliwym rozwiązaniem, nadającym tempa w punkcie kulminacyjnym. Polega to na tym, że dzięki umiejscowieniu punktu kulminacyjnego w obrębie powtórzenia nakłada się na siebie wybrzmienie dramaturgiczne wynikające z wcześniejszej kumulacji napięcia linii emocjonalnej dwóch niemal równorzędnych postaci — bohatera i jego córki oraz rozwiązanie suspensu, które jest tłumaczone właśnie w tym momencie (funkcja informacyjna powtórzenia). Wszystkie te elementy zbiegają się w jednym punkcie, potęgując nawzajem swój efekt.

Identyczne rozwiązanie Christopher Nolan zastosował także w *Dunkierce* z 2017 roku[347]. Na skutek rezygnacji z ciągłości czasu, następujących po sobie ujęć, reżyser mógł posłużyć się powtórzeniami w celu informacyjnym, co spełniło swoją rolę. Tak jak w *Interstellarze* również w *Dunkierce* powtórzenia nałożyły się na momenty najwyższego napięcia we wszystkich głównych wątkach, co spowodowało skumulowanie efektu dramatycznego i jego silniejsze wybrzmienie. W filmach Nolana mamy do czynienia z powtórzeniami koniecznymi do wyjaśnienia zawiłych historii, bez nich ich zrozumienie byłoby bardzo trudne.

1.5.4.3.Refren

Podobnie jak elipsa, refren występujący w filmie ma swoją genezę w innych sztukach, przede wszystkim w literaturze i w muzyce. W teorii literatury za refren uważa się każdy powtarzający się wers, który może być też nieznacznie zmieniony[348]. Natomiast w muzyce refren jest powtarzającym się odcinkiem melodii i tekstu występującym na zakończenie każdej zwrotki[349].W odniesieniu do filmu szczegółowo opisany został przez Jerzego Płażewskiego, który pisze, że jest to „Szczególny, rodzaj powtórzenia, w którym powracający motyw ma na celu nie tyle podkreślenie jakiejś cechy, ile zrytmizowanie fabuły lub ujęcie jej w silniejsze kompozycyjne wiązadła;

[347]*Dunkierka*, reż. C. Nolan, Francja, Holandia, USA, Wielka Brytania 2017.
[348]Darasz J., *Mały przewodnik po wierszu polskim*, Kraków 2003, s. 37-41.
[349]Habela J., *Słowniczek muzyczny*, Kraków 1998, s. 160.

motyw ów powtarza się systematycznie, w znaczniejszych odstępach, na przestrzeni całego filmu lub większej jego części”[350].

Refren jest zatem powtarzającym się motywem, wpisującym się w naturalną każdemu człowiekowi potrzebę harmonii i kompozycji, rozciągniętą na różne dziedziny sztuki, w tym na film. Zwraca uwagę odmienna funkcja przypisywana refrenowi w stosunku do powtórzenia. Nie chodzi już o semantykę ujęcia, sceny czy sekwencji, lecz o rytm filmowy (narracyjny, montażowy). Fakt, iż struktury, takie jak refren czy wspomniana wcześniej elipsa, mają charakter interdyscyplinarny sprawia, że część badaczy może spojrzeć szerzej na swoje dziedziny, przez pryzmat analogii pomiędzy dyscyplinami naukowymi. Agnieszka Rumież, zajmująca się architekturą, w swojej pracy pt: *Odwieczne melodie w architekturze. W poszukiwaniu nieprzemijających motywów* poszukuje właśnie takich zależności pomiędzy muzyką i architekturą. Badaczka wnikliwie opisuje podobieństwa pomiędzy obiema dziedzinami: „Podobieństwo sztuk: architektury i muzyki jest intuicyjnie odczuwane od wieków: obie one podlegają tym samym zasadom proporcji (harmonii), obie komponują się w układy rytmiczne”[351].Agnieszka Runież zauważa także, że:„…znaczenie kompozycji wyrasta poza jej bieżący kontekst”[352].

Idąc tropem jej myśli można poszukiwać również innych analogii, np. pomiędzy architekturą a innymi dziedzinami, w tym strukturą filmową, gdzie poszczególne elementy występujące w najlepiej dla nich predestynowanych miejscach tworzą poczucie porządku. Podobnie jak kolumny greckiej świątyni ustawione w równych odstępach, refren w filmie powinien pojawiać się w ściśle określonych miejscach, które nie muszą być mierzone co do klatki, jednak obrane musi zostać dla nich określone miejsce, które będzie skrupulatnie powtarzane. Może to być np. miejsce zakończenia sekwencji.

[350] Płażewski J., *Język filmu*, Warszawa 2008, s. 261.
[351]Rumież A., *Odwieczne melodie w architekturze. W poszukiwaniu nieprzemijających motywów*. „Czasopismo Techniczne. Architektura”, 2011, nr 108, z. 4-A/2, s. 361-366.
[352]Rumież A., *Odwieczne melodie w architekturze. W poszukiwaniu nieprzemijających motywów*. „Czasopismo Techniczne. Architektura”, 2011, nr 108, z. 4-A/2, s. 361-366.

Refren nie jest jednorodną figurą stylistyczną. Jerzy Płażewski dokonał jego systematyzacji ze względu na zawartość merytoryczną. Wymienił refren o *stałej* i *zmiennej zawartości znaczeniowej*[353]. Przez stałą wartość znaczeniową rozumie ujęcia, które są do siebie niezwykle podobne i pod względem merytorycznym nie niosą odrębnych znaczeń. Refren o zmiennej wartości znaczeniowej powstaje przez stosowanie podobnych, lecz różniących się od siebie ujęć, które zmieniają kontekst merytoryczny.

Refren jest figurą stylistyczną, która rozpatrywana jako struktura dramaturgiczna, klasyfikować się będzie jako scena zbudowana przynajmniej z jednego ujęcia. Niekiedy objętość takiej sceny, może być bardzo rozbudowana. Niesie ona wtedy dużą wartość znaczeniową, która ewoluuje w trakcie rozwoju fabuły. Przykładem rozbudowanego refrenu są sceny przedstawiające karmienie ptaków przez Iana i Evę w filmie *Imagine* Andrzeja Jakimowskiego[354]. Wątek ten ma charakter komentujący relacje bohaterów. Umiejscowiony jest pomiędzy sekwencjami – rozpoczyna się o poranku nowego dnia. Jego linia fabularna rozpoczyna się i kończy w drugim akcie. Posiada jednak stałe elementy, które budują kontekst jego występowania w strukturze tego filmu, jakimi jest lokalizacja w przestrzeni (okna bohaterów), oświetlenie (dzień) i temat pozorny (karmienie ptaków).

Refren spełnia kilka funkcji. Przede wszystkim jest strukturą rytmizującą utwór filmowy. Powtarzany w mniej więcej regularnych odstępach czasu, sprawia, że odbieramy go w sposób harmonijny. Od woli twórcy zależy jego wartość merytoryczna. Niekiedy jest ona błaha, w innych przypadkach może podkreślać istotne elementy merytoryczne. Funkcja komentująca refrenu upodabnia go do funkcji chóru w antycznym dramacie. Analogia ta jest odczuwalna szczególnie w musicalach.

Refren może wpływać niekorzystnie na poziom napięcia dramaturgicznego. Jego wprowadzenie powoduje przerwanie linii akcji i jej gwałtowne załamanie. Przypomina także widzom, że osadzeni są w ramach konwencji filmowej, przez co mogą oni nabrać dystansu do opowiadanej historii. Przykładem takiego właśnie zastosowania refrenu są niektóre filmy Larsa von Triera np.: *Tańcząc w ciemnościach* z 2000 roku[355], gdzie w chwilach bardzo wymagających dla widza pod względem emocjonalnym reżyser wprowadza elementy muzyczne, łagodząc w ten sposób negatywne emocje. Film ten

[353]Płażewski J.*„Język filmu*, Warszawa 2008, s.262.
[354]*Imagine*, reż. A. Jakimowski, Polska 2012.
[355]*Tańcząc w ciemnościach,* reż. Lars von Trier, Argentyna, Dania, Finlandia, Francja, Hiszpania, Holandia, Islandia, Niemcy, Norwegia, Szwecja, USA, Wielka Brytania, Włochy 2000.

jest także wartym przywołania przykładem, ponieważ pokazuje ścisłą analogię pomiędzy piosenkami musicalowymi a refrenem. Utwory muzyczne pojawiają się przecież cyklicznie. Mają także zupełnie inną stylistykę od pozostałych sekwencji, co wizualnie wyodrębnia je w stosunku do całości dzieła. Mają one funkcję informacyjną i komentującą.

Natomiast w *Przełamując falez* 1996 roku[356], mamy do czynienia z refrenem w postaci kiczowatych wstawek anonsujący nowy rozdział filmu. W obu tych przypadkach następuje gwałtowne wyprowadzenie widza z zaangażowania w odbiór dzieła. Następuje pewnego rodzaju przełamanie realizmu. Co ciekawe, Trier w obu wymienionych utworach wypełnia wiele postulatów Dogmy 95[357], której najważniejszą ideą jest przecież realizm dzieła. W obu filmach Triera mamy do czynienia z refrenami mocno odcinającymi się od głównych wątków, zarówno w kontekście merytorycznym, jak i stylistycznym.

Ciekawym przykładem refrenu o zmiennej zawartości znaczeniowej jest film Kevina Costnera pt. *Tańczący z wilkami*, gdzie wpleciony został wątek oswajania wilka przez bohatera filmu Johna Dunbara[358]. Proces oswajania wilka ukazywany jest stopniowo w kilku częściach. Postępuje wraz z rozwojem fabuły, by zakończyć się definitywnie wraz ze śmiercią zwierzęcia. Reżyser wyróżnił tę część filmu przede wszystkim poprzez zmianę narracji. Główny bohater pokazywany jest w relacjach z wilkiem a jednocześnie słyszymy czytany przez niego fragment jego pamiętnika. Costner inspirował się powieścią Michaela Blake'a, współscenarzysty filmu, napisaną na podstawie wstępnego scenariusza *Tańczącego z wilkami* o tym samym tytule, gdzie Blake wykorzystał obszerne bloki tekstu z pamiętnika Johna Dunbara. Zawarte w obu utworach rozwiązania zostały dostosowane do charakteru medium, dla których zostały wytworzone[359].

Analizując refreny o zmiennej zawartości znaczeniowej, takie jak omawiane powyżej w filmach *Imagine* i *Tańczący z wilkami,* należy zauważyć, że ich pojemność merytoryczna uprawnia je do zrównania pod tym względem z wieloma innymi wątkami pobocznymi. Zatem podobnie jak inne wątki poboczne, tak samo one, muszą zostać

[356]*Przełamując fale*, reż. Lars von Trier, Dania, Francja, Hiszpania, Holandia, Islandia, Norwegia, Szwecja 1996.
[357]*Dogma 95 – The Manifest,* [w:] Dogme 95, [online], [dostęp: 15 kwietnia 2022]: <http://www.dogme95.dk/dogma-95/>
[358]*Tańczący z Wilkami*, reż. K. Costner, USA, Wielka Brytania 1990.
[359]Blake M., *Tańczący z wilkami*, tłum. W. Surman, Warszawa 1991.

zamknięte przed rozpoczęciem aktu trzeciego i tak się też dzieje w omawianych przypadkach.

Chciałbym także zwrócić uwagę, że pewne podobieństwo do refrenu wykazują także napisy rozgraniczające rozdziały filmu, oczywiście biorąc pod uwagę funkcję obu struktur. Wyodrębnienie rozdziałów daje przede wszystkim poczucie porządku, zwłaszcza w dziełach, gdzie oś fabularna rozciągnięta jest na przestrzeni długiego czasu. Przykładem może tu być *Andriej Rublow* Andrieja Tarkowskiego z 1966 roku, gdzie reżyser dzieli fabułę na części, układając je chronologicznie i dostosowując do biografii głównego bohatera[360]. Ta cecha oczywiście nie jest decydująca dla uznania struktury za refren, jednak inne, takie jak cykliczne występowanie pomiędzy sekwencjami, czy odrębna stylistyka poszczególnych części- rozdziałów — już są.

1.5.4.4. Stopniowanie (gradacja)[361]

Stopniowanie, w dziedzinie literaturoznawstwa, to figura stylistyczna polegająca na uszeregowaniu, rosnącym lub malejącym słów czy też sformułowań[362]. W odniesieniu do filmu stopniowanie to: „Rozczłonkowanie zamierzonego efektu na kilka powiązanych ze sobą elementów, uszeregowanych w ciąg rosnący lub malejący"[363].
Pod względem konstrukcyjnym rozpatrywany zabieg polega na następowaniu po sobie kilku ujęć, różniących się wielkością planów w kolejności pojawiania się malejącej lub rosnącej, czyli od największej odległości od filmowanego obiektu do najmniejszej lub odwrotnie. Definicje nie wskazują jednoznacznie, ile ujęć powinno wchodzić w skład stopniowania, aby uznać taki zabieg za zgodny ze sztuką filmową. Nie jest też jasne, czy wystarczą dwa, aby można było mówić o gradacji. Pojawiają się także głosy, które prowokują do zastanowienia się, czy niezbędne jest cięcie pomiędzy ujęciami, aby spełnić wymogi definicji. „Właściwie każdy ruch kamery, zwłaszcza najazd i odjazd, są z samej definicji stopniowaniami– pisze Płażewski – wzmagają bowiem lub osłabiają stopniowo wrażenie. By tę intencję autorską uczynić bardziej wyczuwalną, rozwija się

[360] *Andriej Rublow*, reż. A. Tarkowski, ZSRR 1966.
[361] Autor rozprawy postuluje aby nie używać terminu *gradacja*, ponieważ może on wprowadzić nieporozumienie wśród osób zajmujących się branżą filmową. Termin ten bowiem, jasny i ugruntowany w dziedzinie filmoznawstwa, w postprodukcji filmowej oznacza zupełnie inne zagadnienie – przetwarzanie obrazu mające na celu dostosowanie kontrastu i kolorów. Ponadto w postprodukcji nie ma dla niego alternatywy, natomiast w filmoznawstwie istnieją synonimy.
[362] Gradacja, [w:] Słownik Języka Polskiego PWN, [online], [dostęp: 15 kwietnia 2022] : <https://sjp.pwn.pl/szukaj/gradacja.html>
[363] Płażewski J., *Język filmu*, Warszawa 2008, s.259.

czasem ciągły ruch kamery na osobne, statyczne ujęcia, ujawniające w miejscach połączeń montażowych ich skokowy charakter stopniowania”[364]. Płażewski wprawdzie podkreśla skokowy charakter pojawiających się ujęć, jednak można rozważyć, wychodząc od funkcji informacyjnej i psychologicznej stopniowania, czy inne zabiegi realizowane w ramach pojedynczego ujęcia nie dają podobnych rezultatów. Pomijając wspomniane już przez Płażewskiego *najazd* i *odjazd* podobne funkcje spełnia *transfokacja*[365] i *zmiana głębi ostrości*[366].

Transfokacja, jest zabiegiem umożliwiającym zmianę wielkości planu w ramach jednego ujęcia. Zmiana ta nie jest jednak spowodowana ruchem obiektów w kadrze (montażem wewnątrzkadrowym), lecz manipulacją ogniskową obiektywu. Transfokacja może zastąpić niektóre funkcje jazdy kamery, takie jak najazd czy odjazd. Choć zabieg ten często nadużywany jest w filmie amatorskim, a w realizacjach profesjonalnych pomijany i uznawany za błąd operatorski, to w kontekście omawianej funkcji stopniowania, nabiera nowego wymiaru. Chodzi mianowicie o pracę obiektywów zmiennoogniskowych, które pod wpływem zmiany długości ogniskowej powodują zmianę kąta widzenia. Powstaje wrażenie spłaszczenia perspektywy, co nadaje takiemu ujęcie cechy niezwykłości. Niezwykłość ta oceniana jest w branży filmowej jako zabieg mało estetyczny. Transfokacja w praktyce stosowana jest bardzo rzadko i tylko w niektórych poetykach operatorskich, np. w reportażu telewizyjnym, gdzie podstawową funkcją zdjęć filmowych jest funkcja dokumentująca i informacyjna. Jednak poprzez jego celowe użycie można osiągnąć efekt polegający na dodatkowym oznaczeniu (wskazaniu) elementu, który jest istotny ze względów merytorycznych. Pod tym względem transfokacja przewyższa jazdę, gdyż zaburzenie estetyki kadru dodatkowo wpływa na jego postrzeganie.

W dyskusji na temat stopniowania należy przede wszystkim uwzględnić, moim zdaniem, kwestię jego funkcji – informacyjnej, psychologicznej i estetycznej.
Należy jednak pamiętać, że charakter przekazu będzie się zmieniał w zależności od tego, czy rozpatrujemy stopniowanie malejące czy rosnące. W pierwszym przypadku, funkcja informacyjna polega na podkreśleniu − poprzez ukazanie w bliskim planie − elementu istotnego z punktu widzenia merytoryki fabuły. Jest to bezpośrednie

[364] Płażewski J., *Język filmu*, Warszawa 2008, s.259.
[365] Transfokacja (potocznie: zoomowanie) – polega na zmianie ogniskowej obiektywu podczas nagrywania materiału video.
[366] Głębia ostrości – parametr określający zakres odległości, w którym obiektyw odzwierciedla ostry obraz.

wskazanie konkretnego miejsca w kadrze, na które widz powinien zwrócić uwagę. Jednak już samo założenie, aby „pokazywać palcem" miejsce, gdzie widz ma spojrzeć, może budzić pytanie o uzasadnienie takiego wyboru twórczego. Przecież widz powinien samodzielnie odgadywać intencję reżysera i dopiero wtedy wybierać to, co jest rzeczywiście istotne. Pragmatyzm filmowy sprawia jednak, że to założenie może wydawać się twórcom mało efektywne. Stopniowanie jest bowiem jednym ze sposobów na poprawę czytelności przekazu filmowego i podkreślenie w ten sposób istotnych informacji spośród innych treści płynących z obrazu filmowego.

Jak widać z powyższego opisu oraz przytoczonych przykładów stopniowanie w odniesieniu do struktur filmowych zawiera się w sąsiadujących ze sobą ujęciach lub też jest obecne w jednym ujęciu. Nie jest ono popularne wśród twórców i jest nielubiane przez wielu montażystów, którzy nazywają je odskokiem po osi. Ponadto w tradycyjnym montażu bywa często uważane za błąd. Ponadto rzadziej możemy je obserwować w filmie fabularnym, częściej natomiast w dokumencie artystycznym.

Rozdział II. Modele struktur dramaturgicznych

Szeroko rozumiana grupa twórców utworów audiowizualnych, tj. branża filmowa, telewizyjna, reklamowa oraz internetowa, w toku wieloletniej działalności wypracowała mechanizmy konstruowania swoich produktów w taki sposób, aby mogły one w jak najskuteczniej osiągać założone przed nimi cele, tj. bawić, zadziwiać, wzruszać, przyczyniać się do wzrostu sprzedaży, prowokować do lajkowania itp. Głównym narzędziem niezbędnym do osiągnięcia wymienionego założenia jest wypracowany w toku teoretycznych rozważań, praktycznych eksperymentów oraz mozolnej, ciężkiej pracy, odpowiedni model dramaturgiczny właściwy dla wybranego medium. Choć obecnie w użyciu funkcjonują różnorodne rozwiązania dramaturgiczne, mające różne zastosowania, to wszystkie one swoimi korzeniami sięgają jeszcze do czasów antycznych, gdzie wyodrębnić możemy dwa główne nurty. Pierwszy oparty na pracach Arystotelesa oraz drugi, łączony z niemal mitycznym Homerem. To te dwa sposoby myślenia o opowiadaniu historii stały się następnie podstawą dla wszystkich powstałych po nich modelach dramaturgicznych oraz ich wariacji w czasach późniejszych i obecnych.

Przedmiotem analizy i opisu w poniższym rozdziale są modele dramaturgiczne stosowane w branży filmowej podczas pracy nad filmem, tj. na etapie przygotowania scenariuszem oraz w innych fazach produkcji filmu, czyli w fazie produkcji i postprodukcji[367]. Ich wykorzystanie w poszczególnych projektach filmowych jest udokumentowane w sposób bezsporny, czy to poprzez publikacje popularne i naukowe, czy też poprzez wypowiedzi medialne twórców.Przy wyborze konkretnych modeli preferowano te, zaproponowane przez praktyków o dużym dorobku twórczym w dziedzinie scenopisarstwa. Pominięto natomiast modele dramaturgiczne nie mające zastosowania w tej kwestii lub mające w niej niewielkie zastosowanie. Nie odniesiono się także do wielu wybitnych autorytetów z dziedziny narratologii, których dorobek, tworzący podwaliny teoretyczne dla praktyków jest niepodważalny, lecz niemożliwy do opisania w ramach prezentowanej pracy, ze względu na ograniczenia jej objętości. Nie odniesiono się zatem np. do pracy Władimira Proppa i jego niezwykłej książki pt: *Morfologia bajki magicznej*, która ukazała się dwa dziesięciolecia wcześniej od

[367] Autor ma tu na myśli, że praca nad scenariuszem nie decyduje ostatecznie o kształcie dzieła filmowego nawet w USA, gdzie istnieje duży reżim produkcyjny i odstępstwa od scenariusza zdarzają się o wiele rzadziej niż w kinematografiach europejskich. Dopiero w fazie postprodukcji, czyli podczas montażu filmu zapadają ostateczne decyzje co do jego kształtu.

Bohatera o tysiącu twarzy Josepha Campbella i ośmieliła wielu autorów do pracy nad strukturą utworów fabularnych, być może także Campbella. Jednak nie istnieją, dowody na jej praktyczne zastosowanie w branży filmowej.

Zdecydowano także, że rozważania autora pracy na omawiany temat ograniczą się do szeroko rozumianej kultury zachodniej, co oznacza, że nie będą brane pod uwagę dzieła kinematografii krajów dla nas egzotycznych i komunikujących się w sposób nieco inny od naszego.

2.1. Proponowana systematyka modeli dramaturgicznych

Każdy utwór filmowy charakteryzuje się właściwą sobie strukturą, czyli układem poszczególnych elementów strukturalnych, z których zbudowany jest film, w jego ramach. W większości wypadków układ tych elementów nie jest przypadkowy, lecz uporządkowany według ogólnie przyjętych schematów, zwanych modelami dramaturgicznymi, co w ogólnie przyjętej opinii poprawia walory dzieła. W większości sytuacji autorzy scenariuszy w sposób świadomy dokonują wyboru, z jakiego modelu chcą skorzystać. Nieliczni jednak wolą tworzyć w sposób nieskrępowany, pozostawiając decyzję o umieszczeniu poszczególnych elementów strukturalnych tzw. przeczuciu, doświadczeniu czy też własnemu poczuciu dobrego smaku. Są oni jednak w mniejszości. Większość twórców czerpie z doświadczenia poprzedników, co na przestrzeni wieków owocowało powstawaniem nowych rozwiązań w dziedzinie modeli dramaturgicznych. Obecnie stosowanych jest wiele schematów, zarówno tych uznanych za tradycyjne, jak i tych, uważanych za nowoczesne. Wszystkie one mają zastosowanie w światowej kinematografii i pozwalają odnosić sukcesy utworom, w które je wyposażono, choć faktem jest, że nie każdy z nich przeznaczony jest do wszystkich zastosowań.

Aby uporządkować zawartość rozdziału podzieliłem opisywane modele ze względu na ich genetyczne pochodzenie. Wyodrębniłem zatem modele będące rozwinięciem lub modyfikacją modelu zaprezentowanego przez Arystotelesa i opisałem je jako postarystotelesowskie[368]. Będą to zatem struktury konwencjonalne, najbardziej znane i powszechnie stosowane, a więc m.in. paradygmat Syda Fielda, struktura sześciu etapów Michaela Hauge czy rozwiązania zaproponowane przez Lindę Seger. Drugą

[368] W ten sam sposób określił ją także Chris Hantley.

grupę stanowią modele oparte na teorii Josepha Campbella, powstałej w wyniku głębokiej analizy opowiadań ludycznych, a więc o proweniencji homeryckiej oraz wynikające z niej modyfikacje. Grupę tę nazwano campbellowskimi, choć równie dobrze można by je nazwać posthomeryckimi, jednak to Campbell jako pierwszy skodyfikował jej główne zasady w odniesieniu do branży filmowej. Ostatnia grupa to zbiór różnorodny, zawierający pozostałe, nie mieszczące się w poprzednich grupach modele lub zbyt daleko się od nich różniące. Grupę tę nazwano zgodnie z przyjętym konsensusem w branży scenopisarskiej, modelami niekonwencjonalnymi. Zaliczono do nich modele wyodrębnione przez Lindę Aronson.

Systematyka modeli dramaturgicznych

A. Modele konwencjonalne.

a) Teoria trzech aktów Arystotelesa i modele postarystotelesowskie - rozwinięte przez różnych autorów na bazie teorii Arystotelesa,
   - Teoria trzech aktów Arystotelesa,
   - Paradygmat Syda Fielda,
   - *Six Stage Plot Structure* Michaela Hauge.
   - *Story spin* Lindy Seger,

b) Teoria Campbella i modele campbellowskie – będące rozwinięciem teorii Josepha Campbella.
   - *Monomit* Josepha Campbella,
   - *Podróż bohatera* Christophera Voglera,
   - *Twenty-two Building Blo*ck JohnaTruby'ego,

B. Modele niekonwencjonalne.

c) Modele narracji równoległej Lindy Aronson,
   - model narracji tandemowej,
   - model narracji z multiprotagonistą,
   - model narracjiz podwójną podróżą,
   - model narracji z retrospekcją,
   - modele narracji z historiami konsekutywnymi,

- model narracji z przełamanym tandemem.

2.2. Modele konwencjonalne

Modele konwencjonalne to schematy oparte o teorię Arystotelesa i jej rozwojowe warianty, które opisane zostaną w poniższym rozdziale. Modele konwencjonalne sprawdzają się przy silnych, wyrazistych konfliktach, skoncentrowanych na jednym bohaterze. Scenariusze oparte o tego typu schematy są łatwiejsze w realizacji, niż modele niekonwencjonalne.

2.2.1. Teoria trzech aktów Arystotelesa i modele postarystotelesowskie

2.2.1.1. Struktura trzech aktów Arystotelesa

„Ολονδέἐστιντὸἔχονἀρχὴν καὶ μέσον καὶ
τελευτήν *Hólondéestintòéchonarchḕnkaìmésonkaìteleutḗn*"

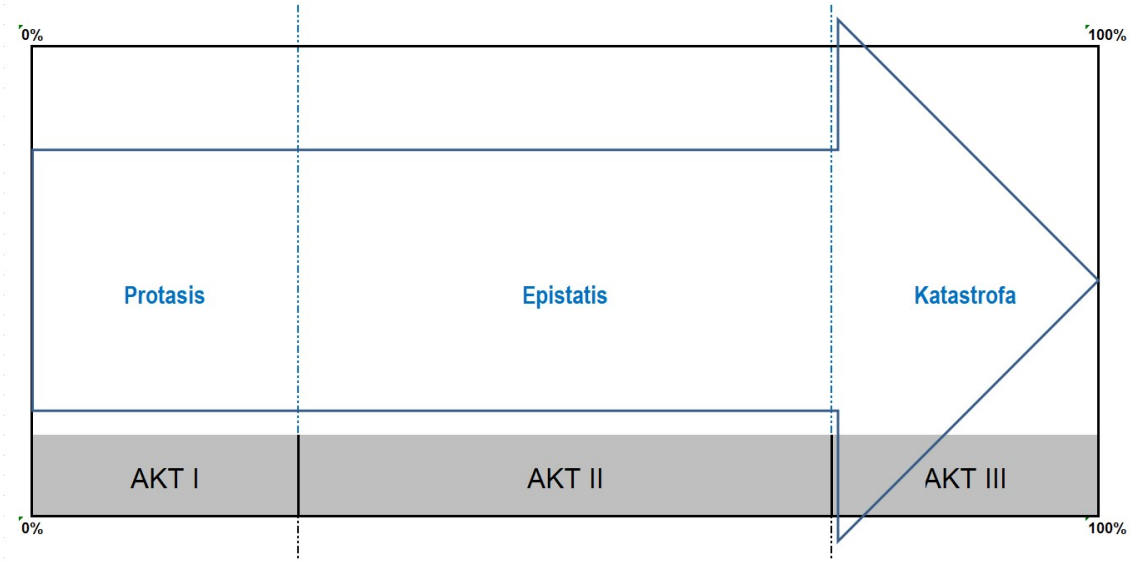
Całością jest to, co posiada początek, środek i koniec[369]

Przez zapisanie tych z pozoru banalnych słów Arystoteles ustanowił fundamentalne prawo dla autorów sztuk scenicznych. Podział utworu na trzy części: początek, środek i koniec (protasis, epitasis i katastrofa) stał się logicznym i uniwersalnym schematem tworzenia dzieł scenicznych od czasów starożytnych, aż po dzień dzisiejszy. Ta najprostsza w swej postaci struktura, czytelna i przewidywalna, łatwa do stosowania przez twórców i pomagająca widzom zrozumieć tok wydarzeń, bywa także porównywana do ludzkiego życia, w którym odnajdujemy trzy kluczowe okresy jego rozwoju – dzieciństwo, wiek dojrzały i starość. Tak jak człowiek który się rodzi (protasis), dojrzewa (epitasis) i umiera (katastrofa), utwór trzyaktowy przybiera formę linearną, kierującą uwagę widza stopniowo od początku do końca opowieści.

Najważniejszą cechą modelu Arystotelesa jest jego linearny charakter. Struktura zaproponowana przez greckiego filozofa często przedstawiana jest na osi czasu jako linia skierowana od przeszłości ku przyszłości – rycina 40.

[369]Perseus Digital Library *Arystoteles, Poetyka*, [online:]:<http://www.perseus.tufts.edu/hopper/text?doc=Aristot.+Poet.+1450b&redirect=true>, dostęp:15.03.2022.

Ryc. 40. Schemat poglądowy budowy utworu scenicznego w oparciu o teorię III aktów Arystotelesa.



Źródło: opracowanie własne.

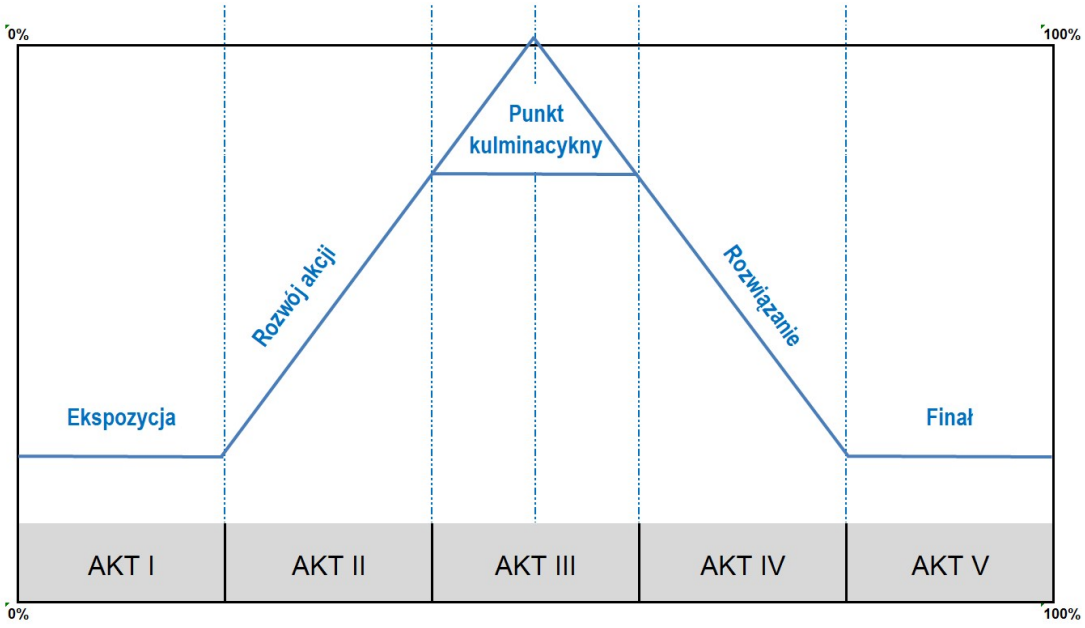
Drugą ważną cechą myśli Arystotelesa zawartą w jego schemacie dramaturgicznym jest występowanie jednego protagonisty. Uczony odradza także wprowadzania wątków pobocznych. Dopiero trzeci z kolei jest podział struktury na trzy części – akty. Każdy z aktów składających się na całość utworu ma swoją specyficzną funkcję. Akt pierwszy[370], zawiera informacje niezbędne do zrozumienia fabuły jako całości. Przedstawieni są w nim główni bohaterowie i problem utworu. W akcie drugim następuje zapętlenie wątków. Główne postacie dramatu zmagają się z przeciwnościami losu i ze sobą nawzajem. W akcie trzecim następuje rozwiązanie głównego konfliktu[371].

Utwór zbudowany zgodnie z założeniami modelu Arystotelesa jest zatem dziełem chronologicznym, gdzie akt drugi jest wydatnie obszerniejszy od pozostałych. Świat opowieści widziany jest oczyma jednego bohatera i obejmuje konkretny wycinek czasu, przeważnie niezbyt długi. Akcja zawiązuje się na początku utworu i wzmaga się aż do ostatecznego punktu kulminacyjnego[372].

[370] Wielu uznanych twórców i teoretyków zajmujących się tematem struktury trzech aktów używa różnych synonimów odnoszących się do poszczególnych aktów, np. akt pierwszy nazywany bywa: ekspozycją, rozpoczęciem, początkiem (Arystoteles), sytuacją (Lew Hunter, SolSacks). Podobnie jest w przypadku aktu drugiego i trzeciego.
[371]Perseus Digital Library *Arystoteles, Poetyka*, [online:]:<http://www.perseus.tufts.edu/hopper/text?doc=Aristot.+Poet.+1450b&redirect=true>, dostęp:15.03.2022.
[372]Tamże.

Choć teoria trzech aktów wydaje się być dogodnym schematem, który łatwo można wykorzystać na potrzeby filmu, to musimy jednak pamiętać, że Arystoteles nie myślał o*Poetyce* w kontekście filmu, tak jak i Horacy w *Ars Poetica*, kiedy rozwinął myśl swojego antycznego poprzednika proponując pięć aktów zamiast trzech[373]. Rozwiązania, które wprowadzili w swoich modelach były dostosowane do istniejącego w ich czasach medium, jakim był teatr. Graficznym podsumowaniem myśli obu wymienionych tu twórców jest piramida Freytaga, obrazująca rzeczywiste potrzeby dominującego wtedy medium - ryc.41.

Ryc. 41. Schemat poglądowy przedstawiający model dramaturgiczny Gustava Freytaga zwany powszechnie piramidą Freytaga.



Źródło: opracowanie własne.

W schemacie zaproponowanym przez niemieckiego dramatopisarza Gustava Freytaga autor wyodrębnił: akt pierwszy – ekspozycję, akt drugi – rozwój akcji, akt trzeci – punkt kulminacyjny, akt czwarty – rozwiązanie i akt piąty – finał[374]. Jak widzimy, pięć aktów Freytaga charakteryzuje się nieco większą precyzją w identyfikacji kluczowych elementów opowiadanej historii niż model Arystotelesa. Większa liczba aktów dała także twórcom pewne pragmatyczne korzyści, takie jak, możliwość ich jednostkowego skrócenia, a przez to zróżnicowania opowiadanej historii, poprzez zmianę wyimaginowanej lokalizacji i częstszą zmianę scenografii. Choć przytoczone efekty

[373] Perseus Digital Library *Horacy: De Arte Poetica Liber*, [online:] <https://www.perseus.tufts.edu/hopper/text?doc=Perseus:text:1999.02.0064> dostęp 15.03.2023.
[374] Freytag G., *Die technik des Dramas*, Berlin 2012.

mogą wydawać się banalne, to trudno jednak przecenić spodziewane pozytywne następstwa, którymi jest rozbijanie dużych partii dialogów na mniejsze części, co daje z kolei inne pośrednie korzyści, np. w postaci rozbijania dłużyzn czy mniejsze wymogi warsztatowe w stosunku do aktorów[375].

W momencie powstania branża filmowa była dziedziną nowatorską,która wyłoniła się w wyniku przełomu technologicznego w dziedzinie fotografii, który umożliwił poruszenie nieruchomych dotąd obiektów. W ciągu swojego dalszego rozwoju generowała następne wynalazki, napędzające postęp, ale nie stroniła także od adaptacji już istniejących rozwiązań z innych dziedzin. Film przecież nie narodził się w próżni. Wielu twórców filmowych rozpoczynało swoją karierę w teatrze, a film był dla nich jedynie zmianą narzędzia służącego do przekazywania treści i emocji. Najjaskrawszym przykładem przedsiębiorcy, producenta i reżysera w jednej osobie, wywodzącego się z teatru był Georges Méliès, który zanim zajął się filmem był posiadaczem *Teatru Robert-Houdin*[376]. Zarówno Méeiès, jak i inni, podobni mu twórcy przenosili swoje doświadczenie sceniczne na grunt nowej sztuki, której dzieła utrwalano za pomocą kamery. Oprócz typowo realizacyjnych elementów, takich jak scenografia czy gra aktorska na potrzeby filmu zaadaptowano także scenariusz oraz myślenie o nim w kontekście planowania struktury dramaturgicznej. Na początku były to nieśmiałe próby kopiowania już istniejących rozwiązań, jednak z czasem wypracowano nowe sposoby opowiadania, choć w dużej mierze wzorowane na teatrze.

Struktura trzech aktów, bo o niej tu mowa, idealnie nadawała się na wzorzec, w oparciu o który powstały nowe, przystosowane do branży filmowej modele dramaturgiczne. Jest ona bowiem najbliższa naturalnemu sposobowi pojmowania świata opowieści przez widza, bo oparta na chronologii i wynikającej z niej logice.Jest łatwa w percepcji, a widownia filmowa, w swojej przeważającej masie, nigdy nie była i nadal nie jest wymagająca. Zaakceptowany przez twórców i publiczność linearny sposób opowiadania, charakteryzujący się czytelnym, chronologicznym układem był przez wiele lat konsekwentnie utrwalany w świecie mediów. Struktura trzyaktowa została nieformalnie uznana przez producentów i scenarzystów za najlepszą i jest to obecnie

[375] Autor dysertacji ma tu na myśli, że przy długich monologach aktor powinien co pewien czas zmieniać *temat*, żeby urozmaicić wypowiedź, jednak w wielu przypadkach nie jest to proste wyzwanie i wymaga od aktora zarówno umiejętności jak i określonej dyspozycji dnia. Generalnie aktor *dobry* powinien podołać wyzwaniu a *marny* niekoniecznie. Przy krótszych scenach, np. filmowych problem ten nie stanowi aż tak dużego wyzwania, ze względu na możliwość wykonania dubli oraz dzięki zastosowaniu montażu.

[376] Wojnicka J., Katafiasz O., *Słownik wiedzy o filmie*, Warszawa – Bielsko-Biała 2008.

najczęściej wykorzystywany przez pisarzy i scenarzystów schemat pracy, dzięki któremu są oni w stanie dosyć sprawnie i co najważniejsze — szybko uporządkować fabułę scenariusza.

Sheila Currant Bernard twierdzi, że dramatyczna struktura trzyaktowa jest fundamentem systemu hollywoodzkiego[377]. Aby zaspokoić zapotrzebowanie Hollywood na scenariusze filmowe, tysiące scenarzystów i pisarzy z całego świata, corocznie tworzy dziesiątki tysięcy nowych projektów. To wielkie bogactwo stwarza duże problemy, z jednej strony dla pisarzy, którzy usilnie starają się przebić ze swoimi dziełami, z drugiej strony — dla producentów, którzy chcą pozyskać najlepsze z ich punktu widzenia scenariusze. To producent decyduje o zakupie scenariusza, ale zanim do tego dojdzie musi go przeanalizować. Warto pamiętać, że scenariusz filmu fabularnego zawiera około 120 stron maszynopisu. Nawet jego pobieżne przeczytanie zajmuje kilka godzin. Oczywiście w strukturze korporacyjnej wielkich studiów filmowych istnieją wyspecjalizowane komórki zatrudniające analityków struktur fabularnych, dzięki czemu do oceny producenta trafiają jedynie starannie wyselekcjonowane scenariusze[378]. Do tej puli nie zalicza się scenariuszy wadliwie skonstruowanych pod względem struktury[379]. Zatem, choć struktura trzyaktowa nie jest formalnie obowiązującą to odstępstwo od niej w praktyce może zostać uznane za błąd i spowodować problemy ze sprzedażą scenariusza[380]. O problemie tym wspomina Linda Aronson, która mówi o destrukcyjnym wpływie gremiów eksperckich na poczynania młodych twórców, którzy podejmują próby przełamania paradygmatu struktury trzyaktowej. Scenarzystka stwierdza także, że taka surowa postawa jest nieuzasadniona, ponieważ coraz bardziej oderwana jest od realiów branży filmowej[381]. W następstwie opisanego powyżej procesu postępuje pewne utrwalenie paradygmatu struktury

[377] Currant Bernard S., *Film dokumentalny. Kreatywne opowiadanie*, tłum. M. Bukojemski, Warszawa 2011.
[378] Vogler Ch, *Podróż autora. Struktury mityczne dla scenarzystów i pisarzy*, tłum. M.Kosińska, Warszawa 2010, s. VIII.
[379] Przykładem może być bezpłatna platforma do oceny scenariuszy filmowych peer-to-peerScriptMother, gdzie scenariusze są poddawane wstępnej ocenie 15 pierwszych stron. Dopiero wtedy, jeżeli recenzent zatwierdzi prawidłowość formatu i struktury utworu następuje przekazanie go do dalszej oceny. https://scriptmother.com/
[380] Problem ten dotyczy przede wszystkim autorów o niewielkim dorobku pisarskim lub rozpoczynających karierę, których jest jednak najwięcej. Oprócz oficjalnych kanałów pozyskiwania scenariuszy istnieje także praktyka nieformalnych interpersonalnych kontaktów pomiędzy producentami a scenarzystami o dużej renomie, gdzie dorobek scenarzysty legimityzuje jego śmielsze podejście do struktury dzieła.
[381] Screenwriter A., *Interview with Linda Aronson*, 31.01.2013, [online:] <http://adelaidescreenwriter.blogspot.com/2013/01/an-interview-with-linda-aronson.html>dostęp: 15.03.2023.

trzyaktowej w scenariuszu filmowym w przestrzeni komercyjnej, co w dalszej kolejności rzutuje na utrwalenie jej w sferze kulturowej, zwłaszcza w jej masowej części. Ponadto, widzowie oglądając filmy skonstruowane w oparciu o strukturę trzyaktową przyzwyczają się do tejże struktury już od najmłodszych lat, ponieważ ze względu na swój nieskomplikowany charakter, jest ona idealnym modelem stosowanym w filmach dla młodych widzów. Problem ten poruszył Christopher Vogler w swojej książce *Podróż autora*, gdzie zagadnienie to określa mianem *imperializmu kulturowego*. Wskazuje, że mamy do czynienia z eksportem hollywoodzkich standardów i technik scenariuszowych do wszystkich zakątków świata. Vogler stwierdza:

> *Amerykańskie wartości i kulturowe przekonania społeczeństwa zachodniego grożą zduszeniem wyjątkowego charakteru innych kultur. Wielu obserwatorów zauważa, że kultura amerykańska stała się kulturą światową*[382].

Podążając za myślą Voglera należy także zwrócić uwagę na dodatkowy czynnik wpływający na standaryzowanie technik scenariuszowych w krajach, takich jak Polska. Chodzi mianowicie o politykę centralnych i regionalnych funduszy filmowych, które co prawda wspierają lokalnych twórców filmowych, dbając o zachowanie miejscowego kolorytu oraz tematyki, to jednak zachęcają także do tworzenia filmów o uniwersalnych tematach, skierowanych na jak najszerszy rynek zagraniczny, co z kolei wymusza standaryzację sposobów opowiadania.

Wypowiedzi powyższych twórców uprawniają do zadania pytania, czy utrwalenie struktury trzech aktów jest zjawiskiem pozytywnym, czy też negatywnym? Według mnie odpowiedź nie jest tu jednoznaczna. Na pewno negatywnym aspektem jej dominacji jest eliminacja innych potencjalnie ciekawych modeli strukturalnych. Natomiast do pozytywów zaliczyć można przede wszystkim zarówno łatwość stosowania przez twórców, jak i łatwość odbioru dzieła przez widzów. Struktura trzyaktowa jest przejrzysta i logiczna, dlatego przeznaczona jest dla grup widzów o obniżonych zdolnościach percepcyjnych, np. dla dzieci czy osób starszych[383].Nie oznacza to jednak, że jest ona gorsza od innych, niekonwencjonalnych modeli. To prawda, że nie jest ona już tak nowoczesna, jak inne rozwiązania dramaturgiczne stosowane obecnie w niektórych utworach filmowych. Mimo to nadal powstają wspaniałe i oryginalne dzieła oparte o ten model. Przykładem może tu być *Good Bye,*

[382] Vogler Ch., *Podróż autora. Struktury mityczne dla scenarzystów i pisarzy*, tłum. M. Kosińska, Warszawa 2010, s. XVIII.
[383] Potwierdzają to pośrednio badania zawarte w niniejszej pracy w części eksperymentalnej.

Lenin! (2003) Wolfganga Beckera, *Synekdocha, Nowy Jork* (2008) Charliego Kaufmana, a także dzieło Nicolasa Windinga Refna, *Pusher II. Krew na rękach* (2004). Warto zwrócić szczególną uwagę na ostatni z wymienionych tytułów, ponieważ reżyser podczas jego realizacji uwzględnił część postulatów Dogmy 95[384]. Film odniósł duży sukces i zdobył szereg nagród[385]. Można domniemywać, że oprócz wielu czynników, które wpłynęły na jego sukces, takich jak wspaniała gra aktorska Madsa Mikkelsena czy świetna dokumentacja środowiska opowieści, istotnym elementem sukcesu było zastosowanie przez scenarzystę i reżysera adekwatnej do tematyki struktury scenariusza[386]. Paradoksalnie, choć film Refna oparty jest o awangardowy program Dogmy 95, to posiada jednak bardzo konserwatywną strukturę. Reżyser niemal idealnie rozłożył czas trwania poszczególnych aktów wewnątrz filmu w proporcji 25-49-26%. Być może jest tak, że model Arystotelesa, ze względu na swoją prostotę i przejrzystość, mógłby stać się jednym z dodatkowych postulatów sławnego manifestu ogłoszonego w Kopenhadze. Ale teoria Arystotelesa uznawana jest nie tylko za granicą. Również w Polsce, nasz wielki reżyser Andrzej Wajda tak o niej mówił:

> *Sytuacja bezwyjściowa jest najbardziej interesującą sytuacją dramatyczną.(...) Myślę, że poetyka Arystotelesa jest w większym stopniu dziś obowiązująca , niż o tym myślimy*[387].

2.2.1.2. Paradygmat Syda Fielda

Wielkim zwolennikiem struktury trzech aktów był amerykański scenarzysta i producent Syd Field, autor bestselerowej książki *Screenplay: The Foundations of Screnwritting*, w której zawarł swoje poglądy dotyczące budowy strukturalnej utworu

[384]Dogma 95 (duń. *Dogme 95*) – to manifest artystyczny grupy twórców filmów awangardowych pochodzących z Danii podpisany 13 marca 1995. Jego autorami byli: Thomas Vinterberg, Lars von Trier, Kristian Levring i Søren Kragh-Jacobsen. Postulowali oszczędny w środki wyrazu styl pracy na planie filmowym, rezygnację z efektów specjalnych i innych dodatków odciągających uwagę od istoty kina. Swoje zasady opisali w 10 punktach.https://www.scandinaviastandard.com/scandi-six-dogme95-films-you-need-to-see/

[385] Internet Movie Database, *Pusher II*, [online:] <https://www.imdb.com/title/tt0396184/>dostęp: 15.03.2023.

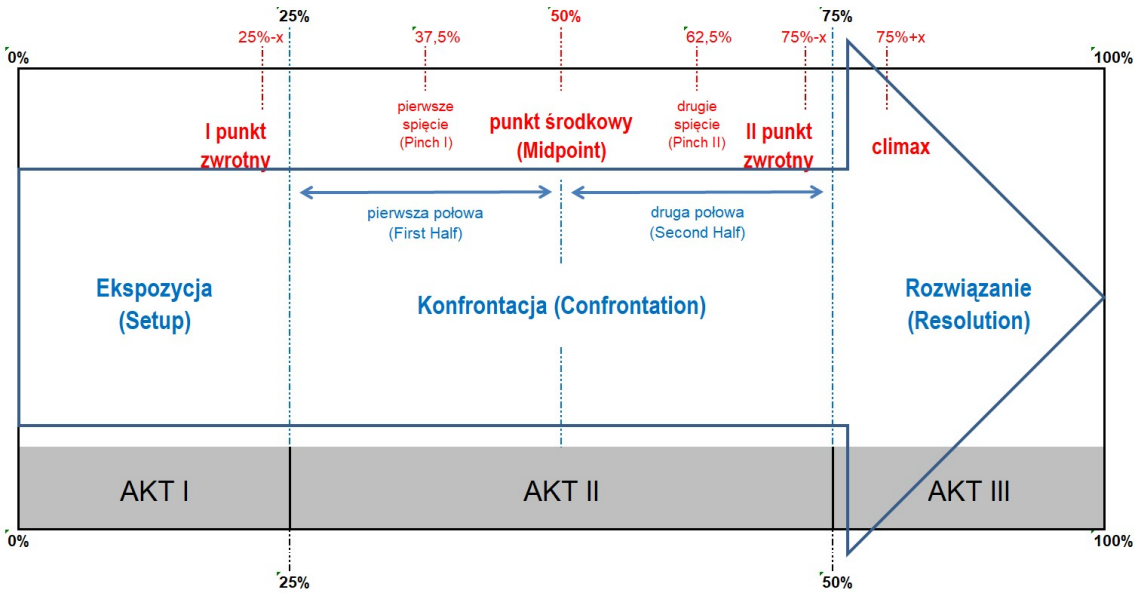
[386] Choć film Refna jedynie częściowo uwzględnia postulaty Dogmy 95, to dostrzegalny jest wpływ idei na kształt utworu. Film jest jednak ściśle związany z nurtem. Stanowi niejako kompromis pomiędzy ideą a uwarunkowaniami kina komercyjnego, gdzie postulaty manifestu nie były w pełni możliwe do realizacji.

[387]Janicki S., *Przenoszenie pojęć na płótno ekranu*, (w:)W. Wertenstein, (red.) *Wajda mówi o sobie*, Kraków 2000, s. 32.

filmowego[388].Praca Fielda okazała się wielkim sukcesem i zdobyła szerokie uznanie w branży scenopisarskiej, przez co dodatkowo ugruntowała dominację struktury trzyaktowej w świecie filmu. Była ona swego rodzaju przełożeniem teorii trzech aktów Arystotelesa, skrojonej przecież na potrzeby tradycyjnych sztuk scenicznych, na grunt branży filmowej, operującej jednak nieco innymi narzędziami i dającej znacznie więcej możliwości ingerencji w naturę przedstawienia. Omawiany model zdobył olbrzymią popularność i jest obecnie najpopularniejszym schematem dramatycznym, wykładanym w szkołach filmowych[389].

ParadygmatSyda Fielda to schemat budowy scenariusza filmowego, w którym najważniejszymi cechami są: podział utworu na trzy akty, chronologiczny układ mniejszych taksonów – sekwencji i scen, dwa punkty zwrotne oraz punkt środkowy, tzw. *midpoint*. Schemat paradygmatu zaprezentowano na ryc. 42.

Ryc. 42. Schemat przedstawiający model dramaturgiczny proponowany przez Syda Fielda – paradygmat.



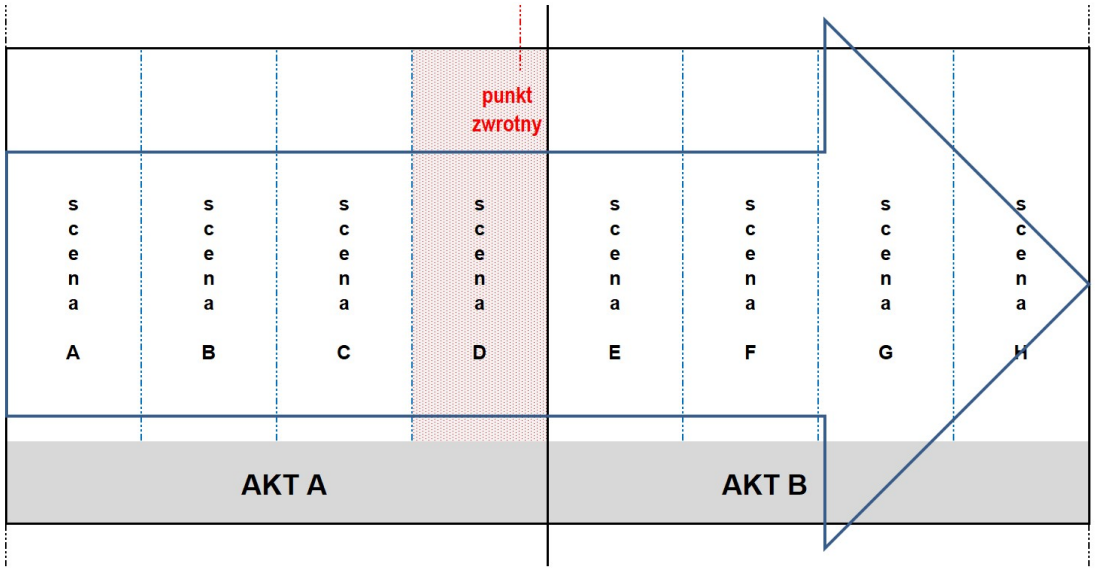
Źródło: opracowanie własne.

Cechą charakterystyczną modeli dramatycznych powstających na potrzeby Hollywood jest dość precyzyjne określanie przez ich autorów wielkości poszczególnych elementów oraz ich położenie. Nie inaczej jest w przypadku Fielda, choć trzeba przyznać, że jego model nie jest tu najjaskrawszym przykładem, gdyż autor pozwala

[388] Field S., Rilla R., *Pisanie scenariusza filmowego*, tłum. W Wertenstein, B. Pankau. Warszawa 1998.
[389] Borowiecki A., *Sześć etapów struktury fabularnej według teorii Michaela Hauge. Studium przypadku filmu Bogowie*, „Media i Społeczeństwo" 2019, nr 11, s. 364.

jednakna pewną swobodę. Tak jest np. z punktami zwrotnymi, które nie muszą być umiejscowione granicznie pomiędzy aktami. Field zwraca uwagę na wewnętrzną dramaturgię aktów, w których się one pojawiają, gdzie należy także wyróżnić podział na trzy części. Punkty kulminacyjne nie powinny, choć mogą, wystąpić na końcu ostatniej sceny aktu, lecz nieco wcześniej, ponieważ musi być jeszcze czas na wybrzmienie sceny(a zarazem aktu)[390]. Niemniej jednak zawierają się one w scenie granicznej dla kończącego się aktu. Nie ma ich zatem w scenie początkowej aktu nowego. Reasumując, punkty kulminacyjne nie rozgraniczają aktów, lecz zwiastują zakończenie jednego i pojawienie się następnego aktu. Punkty kulminacyjne przynależą do nich - pierwszy do ekspozycji, drugi do aktu II. Field nie podaje precyzyjnie, w której minucie muszą się one znaleźć. Logicznym następstwem opisywanego stanu rzeczy jest też fakt, iż rozgraniczenie aktów nie powinno przebiegać wewnątrz sceny[391]. Nowy akt będzie zatem rozpoczynał się od sceny następującej po scenie, w której znajdował się punkt zwrotny - ryc. 43.

Ryc. 43. Schemat poglądowy przedstawiający zasadę położenia punktu wewnątrz aktu z uwzględnieniem podziału aktu na sceny w modelu Syda Fielda.



Źródło: opracowanie własne.

Jest to zarazem logiczne i wygodne rozwiązanie pozwalające scenarzystom na ścisłe porządkowanie treści w oparciu o systemy drabinkowe, zarówno te sporządzane

[390] Field S., Rilla R., *Pisanie scenariusza filmowego*, tłum. W Wertenstein, B. Pankau, Warszawa 1998.
[391] Bogactwo kinematografii sprawia, że nie można zagwarantować, że takie rozwiązania nie miały miejsca, nawet przy stosowaniu się do paradygmatu Syda Fielda.

samodzielnie, jak też opracowywane w oparciu o edytory. Uwaga Fielda odnosząca się do wybrzmienia po punkcie kulminacyjnym jest bardzo celna i uwzględniana w pracy większości scenarzystów, opierających się o modele postarystotelesowskie, a także campbellowskie. Jednak należy zwrócić uwagę, że efekt, jaki uzyskują po zastosowaniu się do niej – obniżenie napięcia emocjonalnego opowiadania – nie zawsze jest pożądany. W modelach niekonwencjonalnych, o których będzie mowa w dalszej części rozdziału, efekt wybrzmienia bywa odkładany na później, co sprawia, że tempo filmu wzrasta.

Istotnym elementem w modelu Fielda jest występowanie punktu środkowego - ryc. 42, tzw. *midpoint*. Syd Field pisze, że jest to:

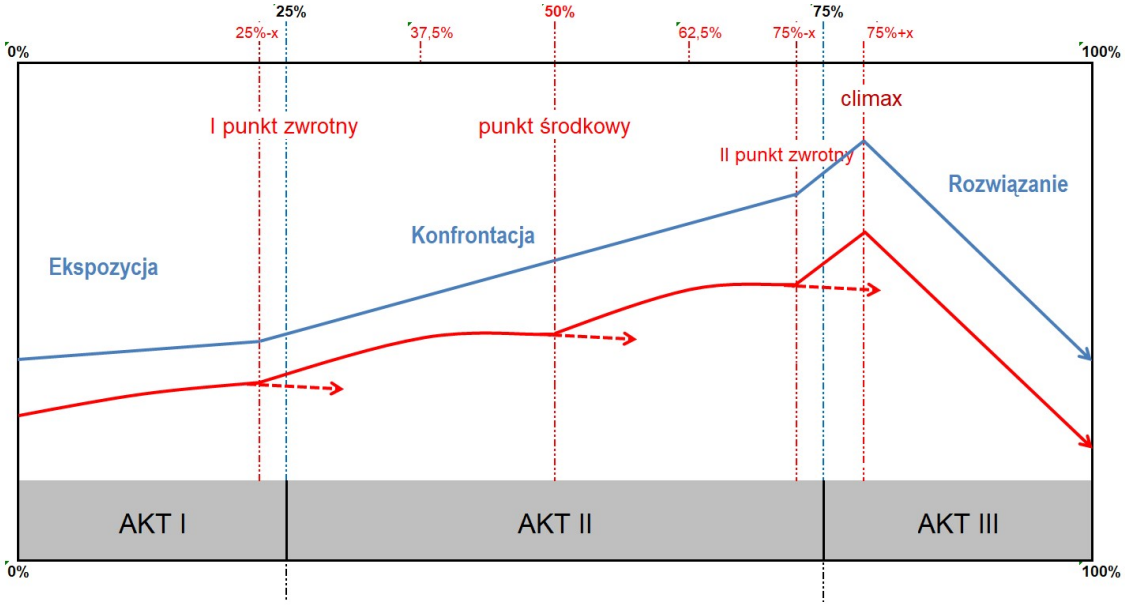
> *Ważna scena w środku scenariusza, często odwrócenie losu lub objawienie, które zmienia kierunek historii*[392].

Celem wprowadzenia punktu środkowego jest próba zapobieżenia załamania się historii w II części II aktu. Jest to problem bardzo wielu filmów, który w środowisku scenopisarskim jest dobrze znany i opisany, a w żargonie branżowym określany jest jako *dziura II aktu*. W gruncie rzeczy jest to moment, w którym widzowie tracą zainteresowanie filmem i zaczynają czuć znudzenie. Punkt środkowy jest natomiast próbą przeciwstawienia się temu zjawisku poprzez wprowadzenie nagłego zwrotu akcji. Choć w powszechnej opinii dobrze napisany scenariusz nie powinien generować tego zagadnienia, to jednak w praktyce trudno jest uzyskać zamierzony efekt w scenariuszach przekraczających 120 minut. Trzeba przecież pamiętać, że w tym przypadku akt II to aż 60 stron scenariusza. To po prostu zbyt długo, zbyt nudno, aby cały czas brnąć w tę samą stronę opowieści. I dlatego punkt środkowy ma za zadanie rozbić tę dłużyznę, choćby nawet była ona wielce oryginalna.

Paradygmat jest też często obrazowany na schemacie, niejako z profilu, dzięki czemu widoczna jest linia ukazująca poziom napięcia emocjonalnego utworu. Właściwy jej układ to krzywa wznosząca z zaznaczonymi punktami kulminacyjnymi, gdzie następują kolejne wzrosty - ryc. 44.

[392] Karel, *The Mid Point Thing*, The Story Departament, [online:] <http://thestorydepartment.blogspot.com/2007/03/that-mid-point-thing.html> dostęp:08.03.2023.

Ryc. 44. Schemat poglądowy obrazujący paradygmat Syda Fielda z uwzględnieniem krzywej napięcia emocjonalnego.



Źródło: opracowanie własne.

Dzięki prezentowaniu paradygmatu w ten sposób, łatwo zrozumieć intencję Fielda w odniesieniu do oczekiwanego przez niego poziomu napięcia emocjonalnego, jaki scenariusz powinien wywołać u widza, aby czuł się on jak najbardziej usatysfakcjonowany. Na powyższym schemacie widnieją dwie linie – niebieska i czerwona. Linia niebieska to przedstawienie koncepcji Syda Fielda, która charakteryzuje się jednak nieco wyidealizowanymi założeniami, według których oczekiwany jest nieprzerwany wzrost napięcia, co w rzeczywistości jest bardzo trudne do uzyskania. Druga linia, czerwona, ukazuje bardziej realistyczny przebieg opisywanego parametru w modelu Fielda. Widać, że punkty zwrotne oraz punkt środkowy działają jako punkty podparcia, a zarazem odbicia, co uświadamia nam ich prawdziwą naturę. Hamują one niemal pewny spadek napięcia emocjonalnego linii fabularnej w sytuacji, gdyby punkty zwrotne nie zostały w ogóle zaplanowane.

Wydawać by się mogło, że ścisłe przestrzeganie proponowanych przez Fielda zasad powinno prowadzić jego naśladowców do sukcesu. Jednak z różnych przyczyn efekt taki nie może być zagwarantowany. Twórcy reagują na taki stan rzeczy na różne sposoby. Jedni rozumieją, że film jest przedsięwzięciem na tyle złożonym, że poleganie jedynie naodpowiedniej strukturze nie gwarantuje jeszcze kasowego sukcesu, inni wolą

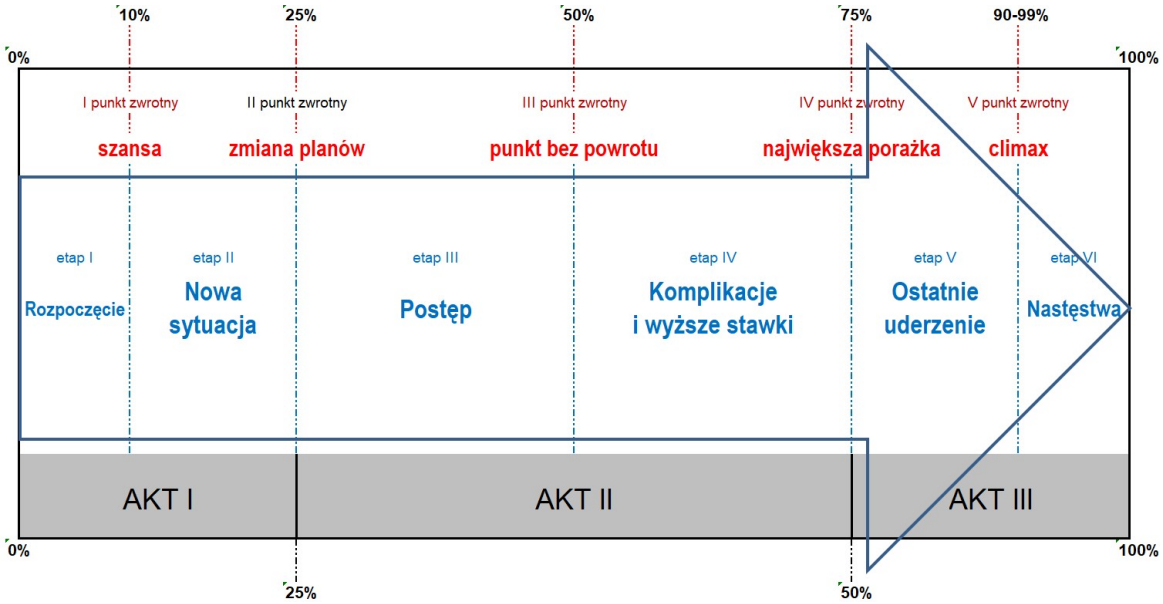
kierować się własnym doświadczeniem, odrzucając zbyt sztywny według nich gorset modelu Fielda, jeszcze inni poszukują bardziej precyzyjnych schematów.

2.2.1.3. *SixStage Plot Structure* Michaela Hauge'a

Zaproponowana przez Michaela Hauge'a, znanego amerykańskiego konsultanta scenariuszowego oraz wykładowcę University of California, Los Angeles(UCLA)[393],*SixStage Plot Structure*, czyli: *Struktura sześciu etapów*, w dużej mierze opiera się na pracach Syda Fielda. Hauge dzieli każdy z trzech aktów charakterystycznych dla paradygmatu Fielda na dwie części, uzyskując w ten sposób sześć etapów, o które oparty jest jego model.Z pewną rezerwą, ale jednak można przyjąć, że jego schemat jest rozwinięciem koncepcji Fielda. Hauge zakłada, że każda z części kończy się punktem kulminacyjnym (za wyjątkiem ostatniej), a ich miejsce jest dokładnie określone. Położenie punktów kulminacyjnych określa Hauge poprzez wskazanie ich na osi czasu filmujako jednostki miar, przy czym do określenia ich położenia używa procentów. Będą się one zawierały według niego w 10%, 25%, 50% i 75% długości utworu. Dla ostatniego punktu Hauge proponuje dowolność w ramach 90-99% długości filmu[394]. Wszystkie etapy mają swoje nazwy dostosowane do pełnionych przez nie funkcji.W każdym z nich, poza szóstym, zawiera się także punkt zwrotny, który ma również swoją nazwę powiązaną z funkcją - ryc.45.

Ryc.45. Schemat przedstawiający model sześciu etapów Michaela Hauge'a. Na schemacie uwzględniono etapy zaproponowane przez pisarza oraz punkty kulminacyjne.

[393] Uniwersytet Kalifornijski w Los Angeles.
[394] Hauge M., *Writing Screenplays that Sell*, Colins RefPress. New York 1991.



Źródło: opracowanie własne.

W etapie pierwszym – *rozpoczęciu (The setup)*- ukazany zostaje stan początkowy opowieści. Przedstawiony zostaje główny bohater i jego pierwotna sytuacja. Punkt zwrotny wieńczący etap pierwszy, zwany przez Hauge'a *szansą (The opportunity)* stawia przed bohaterem nową perspektywę, która prowokuje go do rozważenia podjęcia działania.

Etap II – W *nowej sytuacji (The newsituation)*problem krystalizuje się, a okoliczności zmuszają bohatera do podjęcia konkretnych decyzji. Punkt zwrotny w etapie II zwany *zmianą planów (The change of plans)*to moment, w którym następuje ostateczne zdefiniowanie tematu oraz ujawnione zostają wewnętrzne motywacje bohatera.

W etapie III nazwanym przez Hauge'a *postępem(Progress)* – protagonista inicjuje działania, które z pozoru są wystarczające do rozwiązania stojących przed nim problemów. Ich poziom trudności nie jest najwyższy i bohater jest w stanie je przezwyciężyć. Dokładnie w połowie scenariusza znajduje się kulminacja etapu III, nazywana- *punktem bez powrotu (The point of no return)*. Jest to moment, który można odnaleźć w innych modelach pod nazwą *sceny środkowej*. Hauge pisze, że następuje wtedy sytuacja, po której bohater nie może się już cofnąć przed wyzwaniem. Następuje pewnego rodzaju przekroczenie granic, w związku z czym stawka oraz wyzwaniastają się większe, a nawet mogą się wydawać niemożliwe do przezwyciężenia.

Natomiast w etapie czwartym noszącym nazwę – *komplikacje i wyższe stawki (Complications and high er stakes)* – następuje dalsza eskalacja wszelakich konfliktów

a poziom trudności sytuacji, przed którymi staje bohater staje się jeszcze większy. Tutaj bardziej niż w innych etapach problemy wydają się protagoniście niemożliwe do rozwiązania. Punktem kulminacyjnym etapu czwartego jest *największa porażka (The major set back)*. Następuje tu sytuacja krytyczna, gdzie sprawy *stają na ostrzu noża*. Protagonista zmuszony jest teraz do działania o nieprzewidzianych skutkach, które okaże się dla niego dobre lub złe.

W etapie V – *finałowym pchnięciu* (*The finalpush*) – natężenie konfliktów osiąga swoje apogeum. Zdaje się, że okoliczności sprzysięgły się przeciw protagoniście i nic nie odmieni sytuacji. Mamy do czynienia z dostrzegalnym zwiększeniu dynamiki w wielu aspektach w tej części scenariusza. Przełomem jest piąty punkt kulminacyjny, *climax*, kiedy bohater musi sprostać największemu wyzwaniu. Jego przezwyciężenie, pozwala rozwiązać największy problem bohatera, który zazwyczaj wpisuje się w temat filmu.

W etapie VI – *następstwach* (*The aftermath*), mamy do czynienia z nowym porządkiem świata opowieści, powstałym na skutek działań bohatera w etapie piątym, a ściślej po *climaxie*. Nie w każdym przypadku etap VI jest znacząco rozwinięty. Michael Haugezwraca uwagę, że istnieją produkcje, sam podaje ich tytuły (*Rocky, Thelma i Louise, Trumaan Show*), w których ostatni punkt kulminacyjny występuje tuż przed końcem filmu i nie ma już miejsca na wybrzmienie. Hauge dodaje tu, że długość etapu szóstego może zależeć od gatunku filmowego i wskazuje na dramat, kryminał i komedię romantyczną jako gatunki predestynowane do tego, aby etapszósty był w nich rozbudowany[395].

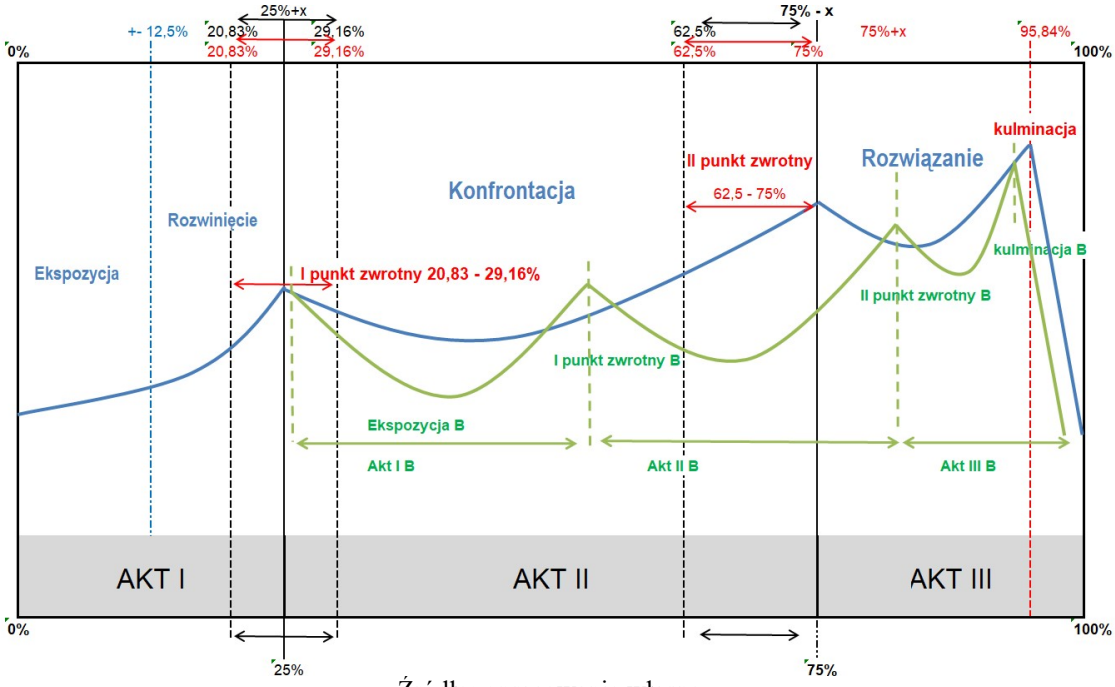
2.2.1.4. *Story spin* Lindy Seger

Linda Seger jest amerykańską scenarzystką i konsultantką do spraw scenariuszy filmowych. Jej dorobek obejmuje pracę przy ponad 2000 scenariuszach[396]. Jednak największe uznanie zdobyła jako autorka książek, w których promowała własne przemyślenia, odnoszące się do struktury scenariusza. Jej model dramaturgiczny charakteryzuje się na pozór dość prostą konstrukcją. Zawiera on bowiem większość elementów wskazanych przez wcześniejszych autorów. Mamy tu zatem podział podstawowy na trzy akty: pierwszy, drugi i trzeci, dwa główne punktyzwrotne

[395]Hauge M., *Writing Screenplays that Sell*, Colins Ref Press. New York 1991.
[396]Internet Mobile Database, *Linda Seger,* [online:] <https://www.imdb.com/name/nm0781994/>,dostęp: 16.03.2023.

(pomiędzy aktem pierwszym i drugim oraz drugim i trzecim) oraz punkt kulminacyjny i rozwiązanie[397]. Istotną innowacją jest natomiast uwzględnienie w jej schemacie, oprócz wątku głównego - *A Story*, także wątków pobocznych określanych przez Seger jako *B Story*. Koncepcja Seger nie jest tak restrykcyjna w stosunku do wielkości poszczególnych struktur, jak u omawianych wcześniej autorów. Autorka dopuszcza większą dowolność w stosunku do rozmiarów aktów oraz położenia punktów zwrotnych - ryc. 46.

Ryc. 46. Schemat trójaktowego utworu filmowego według koncepcji Lindy Seger uwzględniający opis wątku pobocznego B (linia zielona).Linia niebieska odzwierciedla przebieg wątku głównego.



Źródło: opracowanie własne.

Np. rozmiar aktu pierwszegoscenarzystka określa na 25-35 stron[398] w120-stronicowym scenariuszu, co odpowiada ok. 20 – 29 procentom długosci filmu. Podobnie, duże rozbieżności występują przy określaniu wielkości pozostałych elementówdramaturgicznych.

Seger przykłada bardzo dużą wagę do zagadnienia wątków pobocznych. Przyglądając się wykresowi opisującemu omawianą koncepcję możemy zrozumieć, dlaczego tak jest. Widzimy bowiem, że punkty zwrotne wątków pobocznych działają niczym dodatkowe punkty wsparcia dla opowiadanej historii. II punkt zwrotny B może tu działać niczym punkt środkowy w koncepcji Fielda. Jeżeli chodzi o objętość i

[397]Seger L., *Doskonalenie dobrego scenariusza*, tłum. K. Długosz, Warszawa 2012, s 35.
[398]Seger L., Tamże, s. 35.

położenie wątków pobocznych w utworze filmowym autorka zdaje się pozostawiać twórcom jeszcze większą swobodę, choć z uwzględnieniem pewnych ram. Wskazuje, że w odniesieniu do objętości wątków pobocznych istnieją róznice ze względu na gatunek filmowy. Będzie ona mniejsza w filmach akcji, takich jak kryminały, filmy detektywistyczne czy science-fiction. Natomiast ich objętość wzrośnie w dramatach i melodramatach[399]. Siła *wątku A* i *wątku B* uzależniona jest tu od potrzeby opowiadanej historii. Tam, gdzie konieczna jest precyzja i zwięzłość,*wątek A*(*Astory*) będzie silniejszy, tam, gdzie górę biorą emocje i psychologia postaci, wzmacniane będą wątki poboczne. Seger zauważa, że w wielu wypadkach wątki poboczne pojawiają się najwcześciej dopiero w II akcie, choć nie jest to zasadą bezwzględnie obowiązującą. Istotnym elementem wątków pobocznych są ich punkty zwrotne, stanowiące element podparcia linii napięcia emocjonalnego dla filmu w momencie *opadania* wątku głównego. Punkty zwrotne umieszczane są wtedy mniej więcej pośrodku aktu II i III. Natomiast w filamch spoza USA, np. z Europy, punkty zwrotne wątku pobocznego używane są częściej do wsparcia punktów zwrotnych wątku głównego[400],(tzn. nakładają się na siebie lub występują w bliskim sąsiedztwie), cowynika z innego podejścia do konfliktu wewątrz filmu w praktyce scenariuszowej obu kontynentów. W filmach amerykańskich wątek główny jest zazwyczaj wyraźniej zarysowany i silniejszy, dlatego nie ma potrzeby, aby dodatkowo go wzmacniać. Seger nie poleca umieszczanie wątku pobocznego wewnątrz tylko jednego aktu, ponieważ sprawia on wtedy wrażenie niezintegrowanego z filmem i niedopracowanego.

Linda Seger definiuje *dobry* wątek poboczny jako konstrukcję na tyle rozbudowaną, aby można ją było rozpatrywać w odniesieniu do jej własnej struktury trójaktowej. Oznacza to, żewątek poboczny powinien przeplatać się z wątkiem głównym, dopełniać temat wątku głównego, a także spełniać funkcję dodatkowej ekspozycji w stosunku do tematu filmu lub głównego bohatera.Ważne jest też odpowiednie zbalansowanie wątku głównego i pobocznego. Trzeba pamiętać, aby wątek główny był nim w istocie i aby wątek poboczny nie przejął jego funkcji. Seger wskazuje, że film powinien zawierać jeden lub dwa wątki poboczne. Jeżeli jest ich więcej, film może sprawiać wrażenie „zagmatwanego". Jeżeli natomiast nie ma ich wcale, film może wydawać się jednowymiarowy i pozbawiony głębi[401].

[399]Seger L., Tamże, s. 65.
[400]Seger L., Tamże, s. 65.
[401]Seger L., Tamże, s. 64.

2.2.2. Teoria Campbella i modele campbellowskie

2.2.2.1. Monomit Campbella

Wrodzona ludziom skłonność do opowiadania i słuchania historii została dostrzeżona przez wielu badaczy szukających zależności w strukturach zawartych w podaniach ludowych i mitach. Jednym z takich badaczy był Joseph Campbell, który w swoich obserwacjach inspirował się dokonaniami etnografów, m. in. Jamesa Frazera[402]. Korzystał także z prac Zygmunta Freuda, Carla G. Junga i Otto Ranka[403]. Analiza podań ludowych doprowadziła go do stworzenia pojęcia *monomitu*, które tłumaczył jako cykl podróży bohatera w opowieści. Campbell zaprezentował swoją teorię w książce pt.: *Bohater o tysiącu twarzy*[404],która stała się bardzo popularną pozycją w kręgu osób zajmujących się pisarstwem i scenopisarstwem[405]. Opierając się między innymi na inspiracjach kulturami i religiami Dalekiego Wschodu[406], a także prawdopodobnie pracami Władimira Proppa,[407] co sugerował Eleazar Mieletinski[408], autor przedstawił w niej tezę, że wszystkie mity z całego świata łączy uniwersalna struktura[409]. Aby zobrazować proponowaną ideę uczynił z osoby bohatera spoiwo dla swojej definicji i wokół niego wyjaśnił przebieg fabuły opisując poszczególne fazy jego hipotetycznej wyprawy.

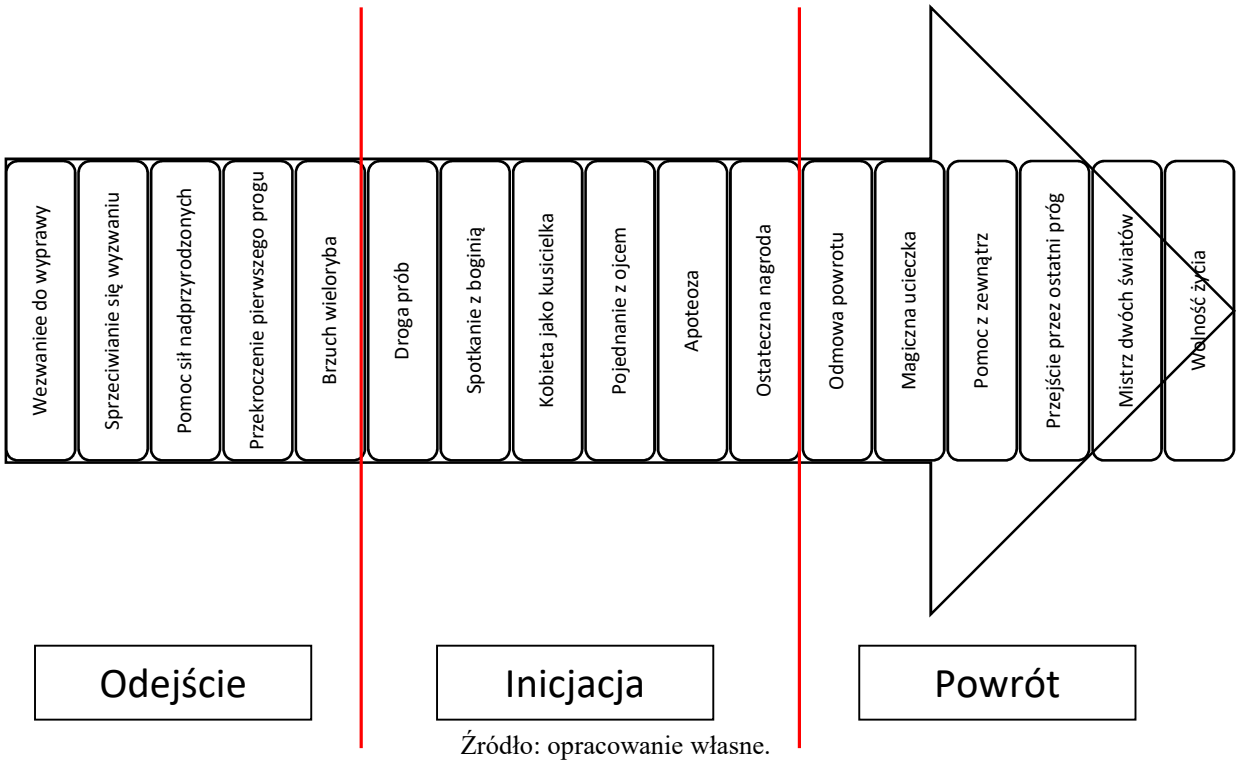
Campbell wyróżnia trzy zasadnicze elementy wyprawy: *odejście*, *inicjację* i *powrót*[410]. Mityczna wyprawa według niego rozpoczyna się zatem w zwyczajnym, w miarę ustabilizowanym świecie bohatera, gdzie nagle pojawia się zakłócenie prowokujące go do podjęcia *wezwania do wyprawy*[411]. Często są to nienaturalnego pochodzenia moce magiczne lub niezwykłe zdarzenia. Autor dosyć skrupulatnie identyfikuje tę fazę fabuły, wyróżniając jej charakterystyczne elementy. Wymienia tu: *wezwanie do wyprawy*, *sprzeciwianie się wyzwaniu*, *pomoc sił nadprzyrodzonych*,

[402] Korczak A., 2017, *Synkretyzm Josepha Campbella*, IDEA- Studia nad strukturą pojęć filozoficznych, XXIX/1, Białystok, s. 142-159.
[403] Campbell J., *Mityczny obraz*, tłum. A. Przybysławski, T. Sieczkowski, Warszawa 2004.
[404] Campbell J., Bohater o tysiącu twarzy, tłum. A. Jankowski, Kraków 2013.
[405]Wereśniak P., *Podróż bohatera o tysiącu twarzach*, [online:] <https://piotrweresniak.com/2011/12/11/podroz-bohatera-o-tysiacu-twarzach/> dostęp:07.02.2023.
[406] Korczak A., *Indyjskie inspiracje teorii mitu Mircei Eliadego i Josepha Campbella*, Warszawa 2016.
[407]Propp. W., *Morfologia bajki magicznej*, tłum. D. Ulicka, Kraków 2011.
[408]Mieletinski E., *Pochodzenie eposu bohaterskiego. Wczesne formy i archaiczne zabytki*, tłum. P. Rojek, Kraków 2009.
[409]Campbell J., *Bohater o tysiącu twarzy*, tłum. A. Jankowski, Kraków 2013, s. 34-35.
[410]Tamże, s. 43.
[411]Tamże, s. 43.

przekroczenie pierwszego progu i *brzuch wieloryba*[412]. Akceptacja wyzwania skutkuje podjęciem próby przezwyciężenia przeciwności. Autor wyszczególnia następujące elementy tej fazy: *droga prób*, *spotkanie z boginią*, *kobieta jako kusicielka*, *pojednanie z ojcem*, *apoteoza*, *ostateczna nagroda*[413]. Powrót bohatera to proces, w którym autor wydziela następujące części: *odmowę powrotu*, *magiczną ucieczkę*, *pomoc z zewnątrz*, *przejście przez ostatni próg*, *mistrza dwóch światów* i *wolność życia*[414].

Na pozór struktura zaproponowana przez Campbella może przypominać rozbudowaną strukturę trzech aktów. W końcu Campbell również zaproponował podział opowieści na trzy główne części – *odejście, inicjację i powrót*. Analogiczna struktura występuje u Arystotelesa, gdzie mamy *protasis, epitasis i catastrophe*. Oba modele przewidują także występowanie jednego głównego bohatera i chronologiczną kolejność wydarzeń fabularnych –ryc.47.

Ryc.47. Schemat poglądowy przedstawiający teorię Campbellaz uwzględnieniem linearnego kierunku przebiegu osi czasu.



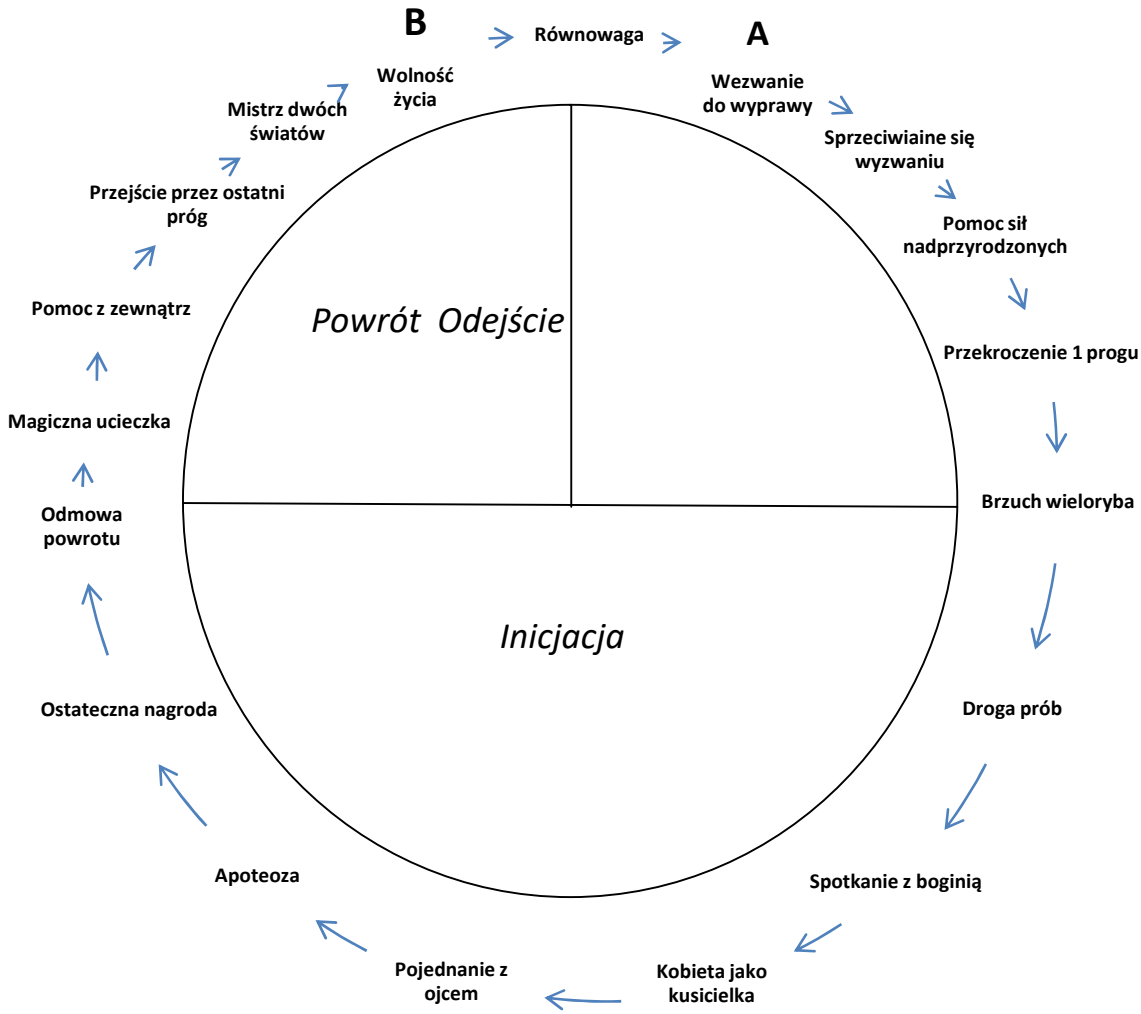
Źródło: opracowanie własne.

Jednak różnica pomiędzy wymienionymi schematami jest fundamentalna. Struktura Arystotelesa często przedstawiana jest graficznie jako linia prosta sugerująca

[412]Tamże,. s. 43, 50, 57, 65, 74.
[413]Tamże,. s. 81, 90, 100, 105, 126, 147.
[414]Tamże, s. 165, 167, 176, 186, 194, 203.

jasny układ w odniesieniu do osi czasu. Fabuła prowadzi nas z *punktu A* do *punktu B*, zgodnie z kierunkiem upływu czasu, gdzie *punkt A* nieustannie oddala się od *punktu B*, by na końcu fabuły znaleźć się w najbardziej odległych od siebie miejscach. Natomiast schemat Campbella, zakładający również upływ czasu w kierunku od teraźniejszości do przyszłości przedstawiany jest jednak inaczej, bo w postaci koła. Już sama nazwa trzeciej części modelu Campbella – *powrót* – sugeruje, że wędrówka bohatera nie będzie przebiegać w sposób standardowy, lecz znajdzie się on w końcu w punkcie wyjścia. Dlatego wykres kołowy oddaje ideę Campbella najtrafniej. Punkty A i B na końcu fabuły położone są najbliżej siebie –ryc. 48.

Ryc.48. Schemat poglądowy przedstawiający koncepcję rozwoju bohatera według Campbella w klasycznej, najczęściej prezentowanej formie, w postaci wykresu kołowego.



Źródło – opracowanie własne.

Tak diametralna różnica pomiędzy schematami wynika z postrzegania rozwoju wewnętrznego bohatera. W modelu Arystotelesa bohater ulega nieodwracalnej

przemianie. U Campbella bohater zdobywa nową cechę, zdolność, ale wraca do harmonii swojego dawnego świata. Jego przemiana nie jest tak kategoryczna, jak u Arystotelesa. Przemiana, która w nim zachodzi, bardziej pasuje do motywacji Odysa – chce on wrócić do domu, do rodziny, ponieważ został z tego domu wyrwany przez okoliczności, chociaż nie chciał go opuszczać. Dom jest miejscem szczęśliwym, idyllicznym, jak Hobbiton dla Froda we *Władcy Pierścieni*, o którym bohater marzy i przez całą podróż wraca do niego wspomnieniami. U Arystotelesa natomiast występuje zupełnie inna motywacja. Bohater wyrusza w podróż, żeby zdobyć nową krainę, w filmie *1492. Wyprawa do raju* Ridleya Scota z 1992 roku[415], główny bohater Krzysztof Kolumb wyrusza do Ameryki, bo chce ją zdobywać i skolonizować. W jego wypadku powrót do domu u schyłku życia to tragedia, degradacja, załamanie/kres/koniec/ kariery, coś, czego on nie chce. Nie spełnia on w pełni swoich zamierzeń, choć jego cel był jasny – wyruszyć z Europy do Nowego Świata, czyli, odnosząc się do poprzedniego wywodu, z punktu A do punktu B.

Teoria Campbella oparta na analizie podań ludowych, legend i mitów[416], tak jak one, zawiera w sobie dążenie do harmonii, stabilizacji i sprawiedliwości. Celem bohatera jest przywrócenie kontroli nad nieprzewidywalnym światem. Autor, opierając się na pracach psychologów i psychiatrów, trafnie określił oczekiwania widowni/słuchaczy względem opowieści. Mity i bajki nie mają przecież na celu pozostawiać w nich niepokoju, lecz uspokajać ich i pouczać. Dodatkowym celem jest też pozostawienie odbiorców z nową wiedzą, która zmieni ich postrzeganie świata, pozwoli zastosować tę wiedzę do własnych potrzeb i potwierdzić fundament moralny.

Powrót do początkowej harmonii jest więc warunkiem wyjściowym dla schematu Campbella. Świat bohatera musi zatem stanowić oazę spokoju i szczęścia, która jest godna dalekiej i trudnej podróży. Przez całą opowieść bohaterowie będą o niej marzyć i odnosić się do niej z sentymentem. Takie postawy widzimy we *Władcy Pierścieni* gdzie hobbiciFrodo, Sam, Meriadok i Peregrinco jakiś czas wspominają Shire, sielankową krainę, z której pochodzą. Podobnie w *Królestwie Niebieskim*, Ridleya Scotta z 2005 roku[417] Balian, kowal, który musiał uciekać z własnego domu na wyprawę krzyżową do Jerozolimy, na końcu filmu powraca do niego. Choć w tym

[415] *1492. Wyprawa do raju*, reż. R. Scott. Francja, Hiszpania, Wielka Brytania 1992.
[416] Korczak A. *Wschodnie inspiracje zachodnim religioznawstwie na przykładzie teorii mitu Mircei Eliadego i Josepha Campbella*, „Przegląd Religioznawczy" 2023, nr 1 (287), s. 63-69.
[417] *Królestwo Niebieskie*, reż. R. Scott, USA, Hiszpania, Wielka Brytania, Niemcy, Maroko, Włochy, Francja 2005.

wypadku średniowieczna Francja nie była oazą spokoju, to dla bohatera miała olbrzymie znaczenie sentymentalne, ponieważ mieszkał tam spokojnie u boku żony, dopóki żyła. To tu, obok jej grobu, mógł rozpocząć nowe harmonijne życie.

Popularność teorii Campbella spowodowała, że znalazło się wielu pisarzy i scenarzystów próbujących wykorzystać ją w swoich utworach. Jako przykład wskazywana jest tu np. J.K. Rowling, autorka książek z cyklu o Harrym Poterze[418].

Należy nadmienić, że teorię Campbella stosowano nie tylko w odniesieniu do gatunków filmowych do niej predestynowanych, takich jak np. fantasy, lecz także, w projektach zupełnie, zdawałoby się, do niej nie pasujących, jak choćby sciencefiction. Do dobrze udokumentowanych przykładów inspiracji teorią Campbella można zaliczyć cykl filmów z serii *Gwiezdne Wojny*, co potwierdza wypowiedź Georga Lucasa w filmie dokumentalnym pt. *Siła mitu*, w którym reżyser potwierdził inspiracje twórczością Campbella w pracy nad swoim sławnym dziełem[419]. Innym przykładem możebyćwywiad Stanleya Kubricka, którego udzielił Arturowi C. Clarkowi[420], w którym wyznał iż korzystał z teorii Campbella podczas pracy nad scenariuszem *do 2001: Odysei kosmicznej*[421].

2.2.2.2. *Podróż bohatera* Christophera Voglera

Praca Josepha Campbella została szybko dostrzeżona w świecie filmu. Stała się inspiracją do tworzenia nowatorskich technik analizy struktur narracyjnych, które uwzględniano podczas konstruowaniu scenariuszy do produkcji filmowych. To Campbell natchnął Christophera Voglera do przemyślenia dotychczasowych sposobów postępowania w pracy nad scenariuszem. Vogler, będący przede wszystkim praktykiem, podszedł do teorii Campbella w sposób krytyczny i na jej podstawie opracował własną koncepcję, dotyczącą budowy struktury scenariusza filmowego. Pracę rozpoczął od sporządzenia siedmiostronicowego streszczenia pracy Campbella opatrzonego

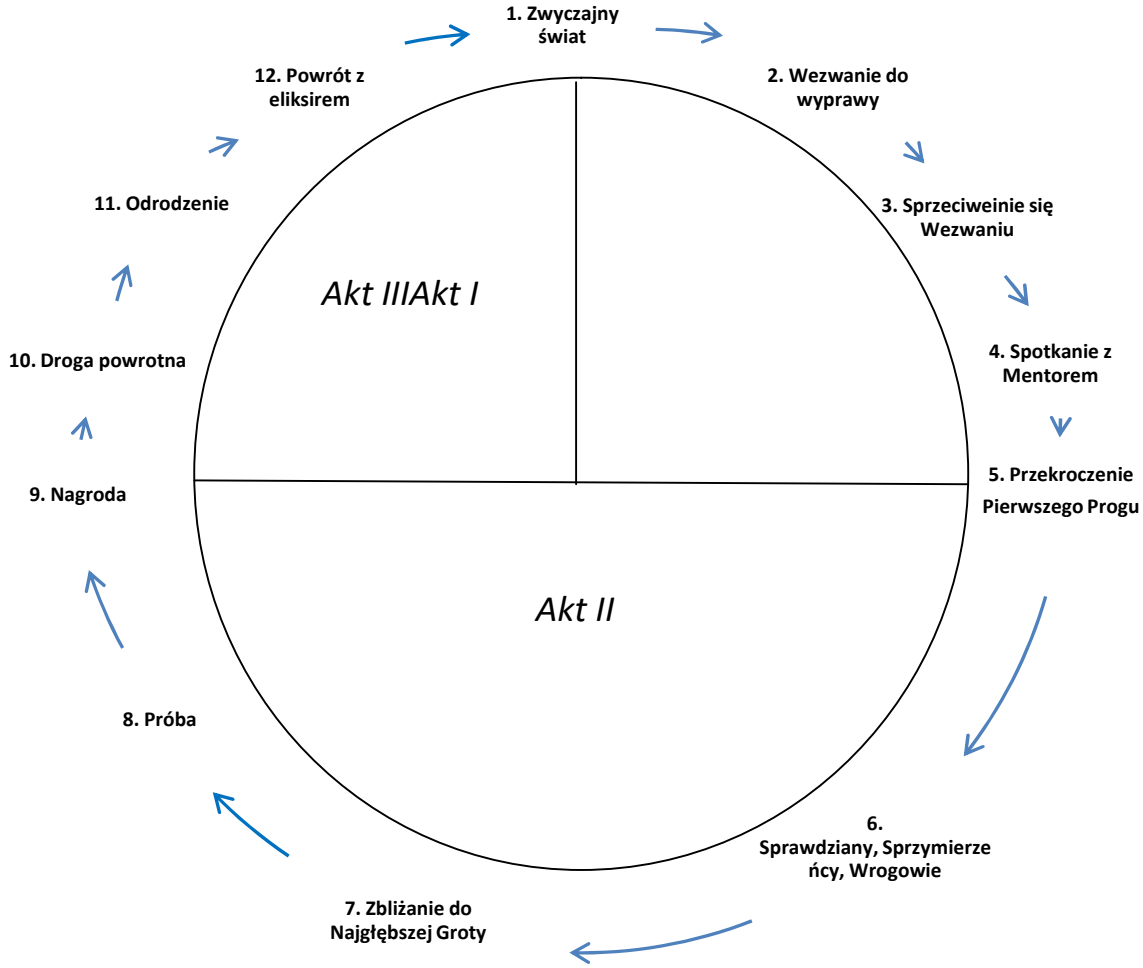
[418]Black S., *The Magic of Harry Potter: Symbols and Heroes of Fantasy*, "Children's Literature in Education" 2003, nr 34/3, s. 237-247.
[419]*Joseph Campbell and the Power of Myth, Season 1, Episode 1: The Hero's Adventure,* prod. J. Konner, A.H. Pelmutter, USA 1988.
[420] Artur Clarkes's 2001 Diary, [online:] <http://www.visual-memory.co.uk/amk/doc/0073.html>, dostęp: 08.03.2023.
[421]*2001: Odyseja Kosmiczna*, reż. S. Kubrick, USA, Wielka Brytania 1968.

własnymi uwagami, po czym przekazał go pracownikom Disneya[422], mając na celu praktyczne przetestowanie zawartych w nim wskazówek. Przewodnik Voglera przyjęto z entuzjazmem, co zaowocowało wdrożeniem zawartych w nim pomysłów do konkretnych projektów filmowych. Przyczynił się, między innymi, do powstania scenariuszy *Króla Lwa*, *Aladyna* czy *Pięknej i Bestii*[423]. Wynikiem dalszej pracy Voglera stała się książka pt. *Podróż autora. Struktury mityczne dla scenarzystów i pisarzy,* w której autor szczegółowo przedstawił swoją koncepcję.

Model Voglera zasadniczo zbliżony jest do schematu jego sławnego poprzednika. Podobnie jak Campbell, kontynuator dzieli fabułę na trzy akty. Wyróżnia także ważne elementy, wewnątrz utworu, ograniczając jednak ich liczbę w porównaniu do Campbella z 17 do 12. W ramach aktu pierwszego wymienia następujące etapy: *Zwyczajny świat*, *Wezwanie do wyprawy*, *Sprzeciwienie się wezwaniu*, *Spotkanie z mentorem* i *Przekroczenie pierwszego progu*. W akcie drugim: *Sprawdziany*, *Sprzymierzeńcy*, *Wrogowie*, *Zbliżanie do najgłębszej groty*, *Próba*, *Nagroda*. Natomiast w akcie trzecim: *Droga powrotna*, *Odrodzenie*, *Powrót z eliksirem*[424].Schemat Voglera stosowany jest dla historii, w których występuje jeden bohater. Jego *Podróż,* podobnie jak u Campbella, w sposób graficzny przedstawiana jest w formie okręgu (patrz ryc.49).

Ryc.49. Schemat poglądowy przedstawiający koncepcję podróży bohatera według Christophera Voglera.

[422] Vogler Ch., *Podróż autora. Struktury mityczne dla scenarzystów i pisarzy*, tłum. K. Kosińska, Warszawa 2010, s. XXIX.
[423]Tamże.
[424]Tamże,.s. 6.



Źródło: opracowanie własne.

Podróż bohatera rozpoczyna się i kończy w tym samym miejscu, w mitycznym domu. Dopiero w akcie drugim bohater rzeczywiście oddala się od niego i przebywa w nowym świecie, by na koniec opowieści powrócić do miejsca, z którego rozpoczęła się jego wędrówka.

Vogler nie ukrywał źródeł swoich inspiracji, wręcz manifestował swoje uwielbienie dla Campbella. Napisana przez niego książka jest w pewnym sensie rozwinięciem i dostosowaniem idei Campbella do warunków amerykańskiego przemysłu filmowego. Można zaryzykować twierdzenie, że Vogler dokończył pracę badawczą Campbella, przeprowadzając eksperyment w warunkach rynkowych.

Modele Campbella i Voglera są bardzo zbliżone. Oba mają klasyczną strukturę, podzieloną na trzy akty, jednak ich wspólną modyfikacją jest przedstawienie osi czasu w kształcie koła, co niesie niebagatelne następstwa. Obaj autorzy podobnie określają długość aktów — pierwszego na 25, drugiego na 50 i trzeciego na 25% całości

utworu.[425] Chris Huntley twierdzi jednak że w przypadku modelu Voglera mamy w istocie do czynienia ze strukturą czteroaktową, *zakamuflowaną jako trzyaktową.*[426]

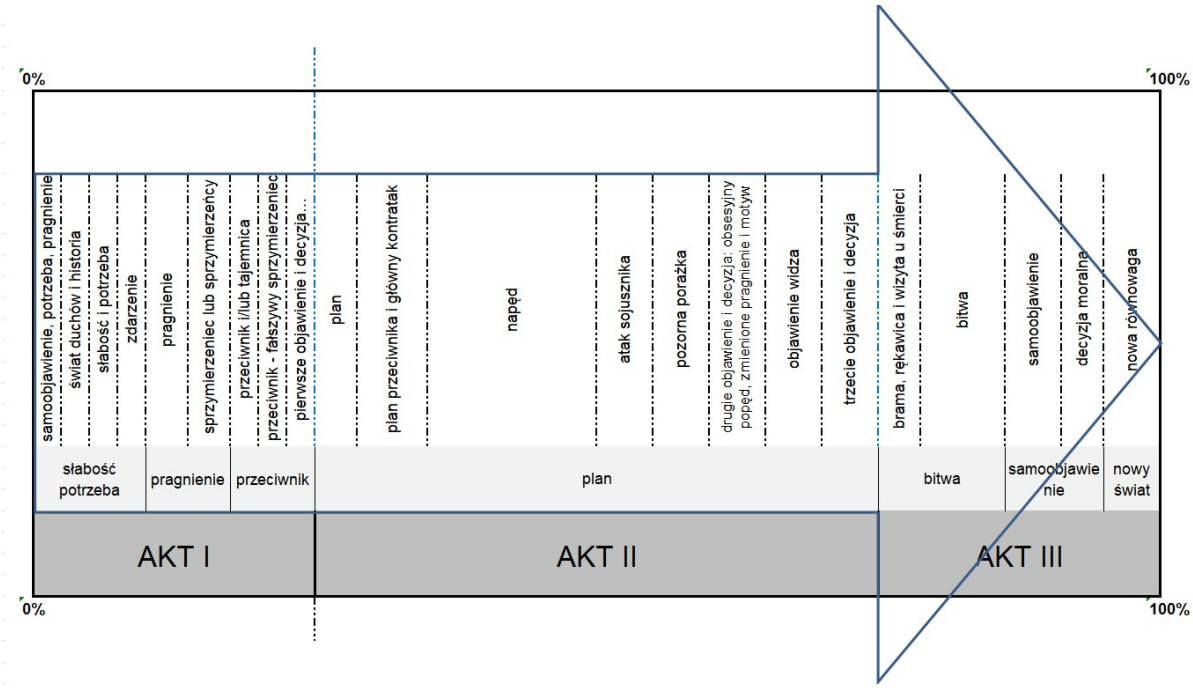
Jakie konsekwencje niesie stosowanie schematu Voglera? Nie jest to z pewnością struktura dostosowana do wszystkich produkcji. Jednak nie ma też całkowitej pewności, czy kwestia gatunku filmowego ma aż takie duże znaczenie przy wyborze prezentowanego modelu. Największą rolę odgrywa tu bowiem charakter motywacji bohatera i jego osadzenie w historii opowieści.

2.2.2.3. *Twenty Two Building Block*JohnaTruby

John Truby jest amerykańskim scenarzystą i konsultantem scenariuszowym z dużą praktyką w branży filmowej. Szerszą sławę przyniosła mu koncepcja budowy scenariusza filmowego w oparciu o 22 etapy, zwane przez niego blokami konstrukcyjnymi, którą sukcesywnie wykładał na kursach scenariuszowych, a później opisał w swojej książce pt. *The Anatomy of Story* (*Anatomia opowieści*)[427].Koncepcja Truby'ego nawiązuje do pracy Campbella i także w tym przypadku rozwój bohatera staje się nadrzędnym zagadnieniem. Choć konstrukcja trójaktowa jest tu bazą, Truby wyróżnia *siedem kluczowych kroków struktury*, na którą autor nakłada swoje bloki konstrukcyjne, to jednak można odnieść wrażenie, że nacisk został położony przede wszystkim na charakterystykę protagonisty. Dla Truby'ego to postać i jej postępowanie odpowiada za przebieg fabuły a wynika ona z jego wewnętrznych i zewnętrznych motywacji. Działania bohatera przedstawia poprzez 22 etapy, natomiast cały model opiera na siedmiu wymiernych elementach strukturalnych -ryc. 50.

[425]Tamże..s. 6.
[426] Huntley Ch., *How and Why Dramatica is Different from Six Other Story Paradigms*, [online:] <https://dramatica.com/articles/how-and-why-dramatica-is-different-from-six-other-story-paradigms>, dostęp: 15.03.2023.
[427]Truby J., *The Anatomy of Story*, New York 2008.

Ryc. 50. Schemat poglądowy modelu dramatycznego Johna Truby'ego, z uwzględnieniem podziału na akty, siedem kluczowych elementów struktury oraz 22 bloki konstrukcyjne.



Źródło: opracowanie własne.

Podstawą dla schematu Truby'ego jest 7 kluczowych kroków[428], które są wzorowane na klasycznych elementach strukturalnych, znanych z modeli innych twórców. Truby opisuje je w następujący sposób:

1. Słabość i potrzeba;
2. Pragnienie;
3. Przeciwnik;
4. Plan;
5. Bitwa;
6. Samoobjawienie;
7. Nowy świat.

Truby nie narzuca wielkości wymienionych elementów. Nie znajdziemy tu także precyzji charakterystycznej dla innych autorów, jeżeli chodzi o położenie poszczególnych struktur. Podobnie jest z jego 22 blokami konstrukcyjnymi. Także tutaj autor jedynie zaznacza, w obrębie którego aktu powinny się one znaleźć, jednak nie określa precyzyjnie ich długości. Wydaje się to zrozumiałe, gdyż mnogość elementów,

[428]Truby J., *The Anatomy of Story*, New York 2008, s. 46.

jakie zaproponował, mogłaby ograniczać swobodę twórczą potencjalnych naśladowców. Oto one[429]:

Akt I:

1. **Samoobjawienie, potrzeba i pragnienie** (*Selfrevelation, need and desire*)[430]. Poznajemy tu cechy osobowe protagonisty.
2. **Światduchówihistoria** (*Ghost and story World*). To element, w którym dowiadujemy się o historii bohatera, o tym, co go prześladuje i nie daje mu spokoju. Poznajemy także świat opowieści, czyli szarą codzienność bohatera.
3. **Słabość i potrzeba** (*Weakness and need*).Niezaspokojone potrzeby protagonisty są dla niego dużym problemem, który jest dla niego trudny do zaakceptowania i czyni go w jakiś sposób nieszczęśliwym, czy też niezadowolonym ze swojej aktualnej sytuacji. Słabość i potrzeba są podwalinami przyszłego działania.
4. **Zdarzenie** (*Inciting event*). Jest to wydarzenie inicjujące, określane także jako podżegające. Wprawia ono historię w ruch.
5. **Pragnienie** (*Desire*). Jest siłą napędowa bohatera,celem,wokół którego skupiają się jego wysiłki.
6. **Sprzymierzeniec lub sprzymierzeńcy** (*Allyoralies*). Jest to postać lub kilka postaci, dzięki którym protagonista jest w stanie pokonywać trudności. Posiadają oni umiejętności bądź wiedzę potrzebną do rozwiązywania zadań niezbędnych do ukończenia misji.
7. **Przeciwnik i/lub tajemnica** (*Opponent and/ormystery*). Przeciwnik jest głównym antagonistą bohatera. Osoba zdolna przeszkodzić planom i działaniom, mająca własną motywację i determinację do działania, wyrastająca ponad przeciętność wśród innych wrogów. Tajemnicą może być natomiast nieujawniony antagonista lub problem, który stanowi zagadkę do rozwiązania, np. w filmie kryminalnym.
8. **Przeciwnik -fałszywy sprzymierzeniec** (*Fake-ally oponent*). To nic innego, jak podający się za przyjaciela przeciwnik. Prędzej czy później jego prawdziwe intencje muszą zostać ujawnione.

[429]Tamże, s. 305.
[430] W celu uniknięcia nieporozumień w nawiasie zachowano także oryginalną pisownię zawartą w pracy Johna Turbyego.

9. **Pierwsze objawienie i decyzja: zmiana pragnienia i motywu** (*First revelation and decision: Changeddesire and motive*). Inni autorzy określają ten moment jako pierwszy punkt zwrotny, w którym protagonista na skutek otrzymanych informacji podejmuje się wyzwania lub też zostaje do tego zmuszony. Historia opowieści zostaje pchnięta na zupełnie nowe tory.

Akt II:

10. **Plan** (*Plan*). Aby zrealizować swoje pragnienie bohater musi rozpocząć działanie. Najpierw jednak planuje swoje poczynania. Oczywiście, sukces nie jest gwarantowany, a nawet nie jest od razu wskazany, bowiem z punktu widzenia autora scenariusza, film mógłby stać się nudny. Dlatego w II akcie muszą wystąpić różnorakie komplikacje i zwroty, zaskakujące widzów. Plan może być nawet udany, jednak siły wrogie protagoniście nie mogą próżnować, lecz powinny aktywnie pracować przeciwko niemu.
11. **Plan przeciwnika i główny kontratak** (*Opponent's plan and main counterattack*). W odpowiedzi na inicjatywę bohatera antagonista opracowuje własny plan działania, mający pokrzyżować zamiary protagonisty i zatrzymać go w drodze do celu. Mogą to być działania jawne lub utajone.
12. **Napęd** (*Drive*). Są to rzeczywiste czynności - działania, które bohater podejmuje w celu realizacji swojego planu.
13. **Atak sojusznika** (*Attack by ally*).Jest to moment, w którym protagonista musi podjąć ważne decyzje, dotyczące sposobu swojego postępowania, także z uwzględnieniem zasad moralnych. Odejście od nich skutkuje konfrontacją z prawdziwym sojusznikiem, co może doprowadzić do konfliktu z nim oraz porzuceniem go w wymiarze rzeczywistym czy też mentalnym.
14. **Pozorna porażka** (*Apparentdefeat*). Bohater jest bliski załamaniu, ponieważ dochodzi do kresu swoich sił fizycznych lub też psychicznych. Przeciwności przytłaczają go i wydaje się, że nie zdoła ich już przezwyciężyć i nie osiągnie celu. W tym miejscu opowiadanej historii porażka jest rzeczywiście najbliżej bohatera.
15. **Drugie objawienie i decyzja: obsesyjny popęd, zmienione pragnienie i motyw**. (*Second revelation and decision: Obsessive drive, changed desire and motive*). Drugie objawienie następuje w momencie, kiedy bohater zdaje sobie

sprawę ze swego rzeczywistego położenia. Może tu nastąpić zmiana pierwotnego celu bohatera.

16. **Objawienie widza** (*Audiencerevelation*).Publiczność otrzymuje informacje, zanim dowie się o nich bohater. Mogą one dotyczyć całokształtu sytuacji oraz potencjału przeciwnika.
17. **Trzecie objawienie i decyzja** (*Third revelation and decision*). Bohater wie, gdzie leży prawdziwy problem i jest świadomy, w jaki sposób go przezwyciężyć, aby osiągnąć swój cel. Daje mu to nową energię, która będzie potrzebna do ostatecznej konfrontacji z przeciwnikiem.

Akt III.

18. **Brama, rękawica, wizyta u śmierci** (*Gate, gauntlet, visit to Heath*). Bohater musi w tym miejscu ponieść ostatnią ofiarę, wyrzec się czegoś, aby spełnić swój cel. Po tej próbie jest gotów, aby stoczyć ostateczną bitwę z przeciwnikiem.
19. **Bitwa** (*Battle*).To ostateczna konfrontacja pomiędzy protagonistą i antagonistą. Muszą tu wybrzmieć wszelkie motywacje ścierających się postaci. Nie może być wątpliwości co do ich intencji. Ten kto wygra starcie, osiąga założony cel i ostatecznie zwycięża,także wątki poboczne mają tu swoją kulminację.
20. **Samoobjawienie** (*Selfrevelation*). Samoobjawienie czy też głęboka refleksja, zaduma, może mieć charakter psychologiczny albo moralny. Protagonista zdaje sobie sprawę z mechanizmów rządzącym światem opowieści i swojej w nim roli. Jest to moment zdolny zmienić życie bohatera. Zmienić się może także antagonista.
21. **Decyzja moralna** (*Moraldecision*). Po zmianie mentalnej następuje moment podjęcia decyzji o zmianie i podjęciu konkretnych działań, aby wcielić je w życie. Jest to właśnie to miejsce.
22. **Nowa równowaga** (*New equilibrium*). Ukazana jest tu nowa rzeczywistość świata opowieści, który albo ulega zmianie albo zatacza koło. Wtedy powraca do stanu wyjściowego.

Trudno przesądzać, czy koncepcja Truby'ego sprawdza się w każdych warunkach. Z całą pewnością przeznaczona/dostosowana jest dla/do opowiadań, posiadających silną linię dramaturgiczną z wyrazistą fabułą i pełnokrwistym bohaterem. Jest bowiem

strukturą konwencjonalną, opartą o trójaktowy podział mający swoje źródła w pracach Arystotelesa. Praca Truby'ego przyniosła owoce. W oparciu o jego koncepcję powstały znane dzieła[431], takie jak: *Bezsenność w Seatle* Nory Ephron z 1993 roku[432], *Krzyk* Vesa Cravena z 1996 roku[433], czy też *Shrek* Andrewa Adamsona i Vicky Jensona z 2001 roku[434].

[431] James L., *John Truby's 22 Steps*, [online:] <https://lukejames7.wordpress.com/scriptwriting/22-steps-notes/>,dostęp: 19.03.2023.
[432]*Bezsenność w Seatl*, reż. N. Ephron, USA 1993.
[433]*Krzyk*, reż. V. Cracen, USA 1996.
[434]*Shrek*, reż. A. Adamson, Vi. Jenson, USA 2001.

2.3. Modele niekonwencjonalne

To grupa modeli o nieklasycznej, niestandardowej budowie, zrywających z tradycyjnym podejściem doteorii Arystotelesa w dziedzinie scenopisarstwa, jednak częściowo je wykorzystujących. W jej ramach znajdują się bardzo różnorodne schematy o niejednorodnej budowie strukturalnej. Wielu twórców decyduje się na stosowanie niekonwencjonalnych modeli z nadzieją na podniesienie walorów artystycznych swoich utworów. Jednak znana jest także praktyka ratowania wadliwych scenariuszy poprzez wykorzystanie często ryzykownych zabiegów w obrębie struktury już na etapie postprodukcji. Do grupy modeli niekonwencjonalnych zaliczono modele usystematyzowane już przez Lindę Aronson i zwane przez nią *narracją równoległą*[435].

Sama koncepcja stosowania struktur niekonwencjonalnych w scenariuszach filmowych ma swoje źródło w wielkich dziełach literatury. Znanym przykładem ich wykorzystania już w zamierzchłej przeszłości jest *Odyseja* Homera. Utwór napisany epizodycznie, z opisem różnorodnych przygód Odysa, przywoływanych w retrospekcjach, wielokrotnie łamie oś czasu[436]. Innym znanym dziełem wyposażonym w niekonwencjonalną strukturę jest *Boska komedia* Dantego, w której bohater przemieszcza się cyklicznie po czeluściach piekielnych[437].

Modele niekonwencjonalne, choć trudne w stosowaniu i zdawałoby się, że bardzo nowatorskie, nie pojawiły się dopiero w XXI wieku. Wykorzystywano je z powodzeniem już wcześniej. Dzięki nim powstały niezapomniane dzieła o ponadczasowych przesłaniach, docenione zarówno przez krytykę, jak i publiczność, takie choćby jak *Rashomon* Akiry Kurosawy z 1950 roku[438].Pewnym paradoksem jest fakt, iż modele niekonwencjonalne były dość popularne w Polsce przed 1989 rokiem i przyczyniły się do wielu sukcesów poszczególnych tytułów. Przykładem może tu być pierwszy powojenny film zrealizowany w Polsce w reżyserii Leonarda Buczkowskiego pt. *Zakazane piosenki* z 1946 roku[439] czy też późniejsza, *Eroica* Andrzeja Munka z 1957 roku[440]. Należy także koniecznie przywołać w tym miejscu Krzysztofa Kieślowskiego,

[435] Aronson L., *Scenariusz na miarę XXI wieku. Obszerny przewodnik po technikach pisania nowoczesnych scenariuszy filmowych*, tłum. Agnieszka Kruk, Warszawa 2019.
[436] *Homer, Odyseja*, [online:] <https://books.google.pl/books/about/Odyseja.html?id=kfoLCgAAQBAJ&printsec=frontcover&source=kp_read_button&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false > dostęp: 19.03.2023.
[437] Dante A., *Boska komedia*, tłum. J. Mikołajewski, Warszawa 2022.
[438] *Rashomon*, reż. A. Kurosawa, Japonia 1950.
[439] *Zakazane Piosenki*, reż. L. Buczkowski, Polska 1946.
[440] *Eroica*, reż. A. Munk, Polska 1957.

który modele niekonwencjonalne wykorzystywał w swojej twórczości szczególnie często i to zarówno w swoich filmach dokumentalnych, np. w *Siedmiu kobietach w różnym wieku* z 1978 roku[441],jak i fabularnych, np. w *Przypadku* z 1981 roku[442].

Stosowanie w praktyce modeli scenariuszy niekonwencjonalnych nie jest łatwym zadaniem. Wymaga od reżysera rozumienia zagadnień struktury dramaturgicznej utworu, a także dobrego warsztatu reżyserskiego, dzięki któremu będzie on w stanie sprawnie wcielić swoje założenia w życie, bez szkody dla tempa i rytmu dzieła. Dlatego nie dziwi fakt, że przywołani powyżej twórcy, do tej grupy mogą zostać zaliczeni. Inaczej jest natomiast z twórcami z niedużym doświadczeniem, dla których tego typu przedsięwzięcia mogą okazać się zbyt trudne w realizacji.

2.3.1. Modele narracji równoległej Lindy Aronson

Choć struktura trzech aktów nadal jest dominującym modelem przy tworzeniu scenariuszy filmowych to nie jest jedynym stosowanym rozwiązaniem. Coraz częściej pojawiają się projekty alternatywne polegające na różnego typu zabiegach, mających na celu zaburzenie linearnej struktury utworu poprzez przecięcie osi czasu czy też wprowadzeniu kilku równoważnych protagonistów. Są to przede wszystkim różnego typu narracje równoległe, w których poszczególne wątki przeplatają się ze sobą, są łączone i rozdzielane w zależności od potrzeby. Problematykę tę dostrzegła Linda Aronson, która przeanalizowała i opisała modele narracji równoległej w swojej książce *Scenariusz na miarę XXI wieku*…, gdzie skupia się na analizie struktur niekonwencjonalnych[443].

Istnieje wiele przykładów sprawnego wykorzystania omawianych modeli w filmach. Niektóre z nich, również dzięki zastosowanej w nich niekonwencjonalnej strukturze, stały się utworami wybitnymi, zyskując wśród publiczności status dzieł kultowych, a wśród znawców kina — przełomowych. Do filmów takich bez wątpienia można zaliczyć *Pulp Fiction* Quentina Tarantino z 1994 roku[444]czy też *Babel* Alejandro GonzálezaIñárritu z 2006 roku[445]. Inne, nowsze dzieła jak np. *Incepcja*, Christophera

[441]*Siedem kobiet w różnym wieku*, reż. K. Kieślowski, Polska 1978.
[442]*Przypadek*, reż. K. Kieślowski, Polska 1981.
[443] Aronson L., *Scenariusz na miarę XXI wieku. Obszerny przewodnik po technikach pisania nowoczesnych scenariuszy filmowych*, tłum. A. Kruk, Warszawa 2019, s. 205.
[444]*Pulp Fiction*, reż. Q. Tarantino, USA 1994.
[445]*Babel*, reż. A. G. Iñárritu, Francja, Meksyk, USA 2006.

Nolana z 2010 roku czy *Dunkierka*tego samego reżysera z 2017[446], pokazują, jak dalece może posunąć się stopień komplikacji struktur niekonwencjonalnych w utworach filmowych, bez szkody dla komunikacji z widzem.

Podstawową zaletą stosowania modeli niekonwencjonalnych przy budowie scenariusza jest zmniejszenie objętości II aktu. Jednak dużym problemem okazuje się utrzymanie odpowiedniego napięcia dramaturgicznego opowieści, odpowiedniej charakterystyki postaci, znaczeń i zakończenia[447].Przy złamaniu ciągłości czasowej mamy bowiem do czynienia z przerwaniem napięcia generowanego przez logiczny tok wydarzeń.Linda Aronson uważa, że wady te można neutralizować poprzez„… sztuczne kreowanie tempa i powiązań poprzez rozdzielanie, przeorganizowywanie, a czasem zwielokrotnianie lub przycinanie historii trzyaktowych”[448].

Według Aronson wszystkie niekonwencjonalne modele narracji równoległej opierają się na strukturze trzech aktów[449]. Rzeczywiście, gdyby oddzielić poszczególne wątki, w wielu utworach mielibyśmy do czynienia z pojedynczymi linearnymi strukturami, mającymi cechy arystotelesowskiego modelu. Co więcej, w wielu przypadkach wątki te charakteryzowałyby się wadliwym przebiegiem linii akcji i rozwoju bohatera. Można by zatem domniemywać, że w wielu przypadkach zastosowanie narracji niekonwencjonalnej jest sposobem na poprawienie walorów scenariusza lub nawet sposobem na ratowanie nieudanego filmu. Trudno sobie przecież wyobrazić, jak wyglądałby *Pulp Fiction,* gdyby ułożyć jego fabułę w sposób chronologiczny. Warto przypomnieć, że film dostał nagrodę Amerykańskiej Akademii Filmowej za najlepszy scenariusz oryginalny[450]. Linda Aronson dokonuje wnikliwej analizy omawianego zagadnienia i wyróżnia aż sześć kategorii narracji równoległej[451].

[446]*Dunkierka*, reż. C. Nolan, Francja, Holandia, USA, Wielka Brytania 2017.
[447]*Incepcja*, reż. Ch. Nolan, USA, Wielka Brytania 2010.
[448] Aronson L., *Scenariusz na miarę XXI wieku. Obszerny przewodnik po technikach pisania nowoczesnych scenariuszy filmowych*, tłum. A. Kruk. Warszawa 2019, s. 206.
[449] Aronson L., *Scenariusz na miarę XXI wieku. Obszerny przewodnik po technikach pisania nowoczesnych scenariuszy filmowych*, tłum. A. Kruk, Warszawa 2019, s. 206.
[450] Internet Movie Database, *Pulp Fiction*, [online:] https://www.imdb.com/title/tt0110912/ dostęp: 19.03.2023.
[451] Aronson L., *Scenariusz na miarę XXI wieku. Obszerny przewodnik po technikach pisania nowoczesnych scenariuszy filmowych*, tłum. A. Kruk, Warszawa 2019, s. 209.

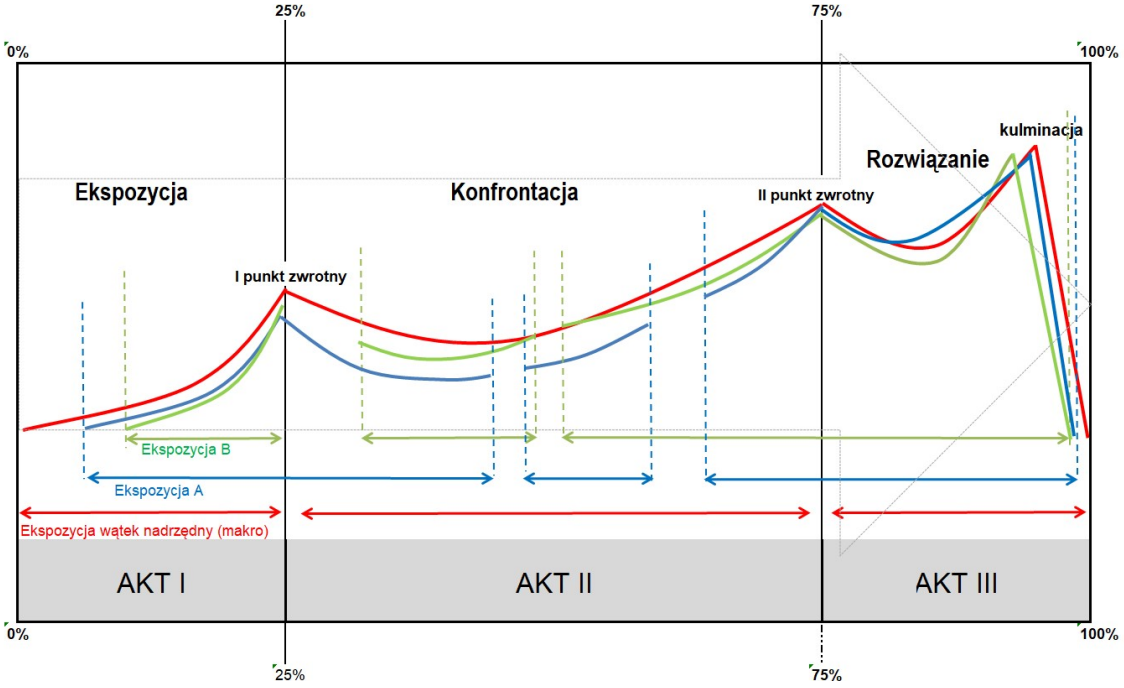
2.3.1.1. Model narracji tandemowej

W modelu narracji tandemowej filmy zawierają dwa równoważne wątki o tym samym temacie. Wydarzenia w nich przedstawione mają miejsce w tym samym czasie i w zbliżonym miejscu. Sceny przynależne do różnych wątków następują naprzemiennie lub są przez nie współdzielone. Oba wątki powinny zawierać równorzędnych bohaterów. W dobrze skonstruowanym modelu tego typu, oprócz dwóch równoważnych wątków głównych powinien znajdować się także wątek nadrzędny. Łączy on oba wątki główne w płaszczyźnie tematycznej, spajając historię. Linda Aronson nazywa go *wątkiem makro*[452]. Jego funkcja jest trudna do przecenienia. Wokół niego bowiem mogą rozwijać się wątki główne, odnosząc się do dziejących się w nim wydarzeń, niejako kalibrując własną zawartość w odniesieniu do niego. Może on zatem napędzać historię wątków głównych. Powinien także rozpoczynać się bardzo wcześnie, jeszcze w akcie pierwszym. Przebieg historii wątków głównych następuje równolegle względem siebie.

Wątek nadrzędny i wątki główne powinny posiadać strukturę trójaktową. Mniejsze wątki mogą zostać przycięte najlepiej tuż po pierwszym lub drugim punkcie zwrotnym. W ramach ograniczonego czasu filmowego przypadającego na standardowy film fabularny występowanie równoważnych wątków głównych wymusza redukcję ich objętości. Redukcja polegać musi na eliminacji dużych partii materiału. W praktyce oznacza to, że traktowany jako utwór trójaktowy wątek główny nie może zachować charakterystycznych dla paradygmatu[453] proporcji 25x50x25%. Aronson postuluje aby zachował on własną strukturę trójaktową, ze wszystkimi występującymi w niej elementami,ale ograniczył wielkość aktu II[454]. Ideę modelu narracji tandemowej pokazano na ryc. 51.

[452] Aronson L., *Scenariusz na miarę XXI wieku. Obszerny przewodnik po technikach pisania nowoczesnych scenariuszy filmowych*, tłum. A. Kruk, Warszawa 2019, s. 209.
[453] Obowiązujący powszechnie w branży scenopisarskiej paradygmat Syda Fielda.
[454] Aronson L., *Scenariusz na miarę XXI wieku. Obszerny przewodnik po technikach pisania nowoczesnych scenariuszy filmowych*, tłum. A. Kruk, Warszawa 2019, s. 222.

Ryc.51. Schemat poglądowy przedstawiający model narracji tandemowej, na podstawie koncepcji Aronson.



Źródło: opracowanie własne.

Modele narracji tandemowej są często stosowane w filmach telewizyjnych, jednak w tym przypadku występowanie wątku nadrzędnego nie jest regułą.

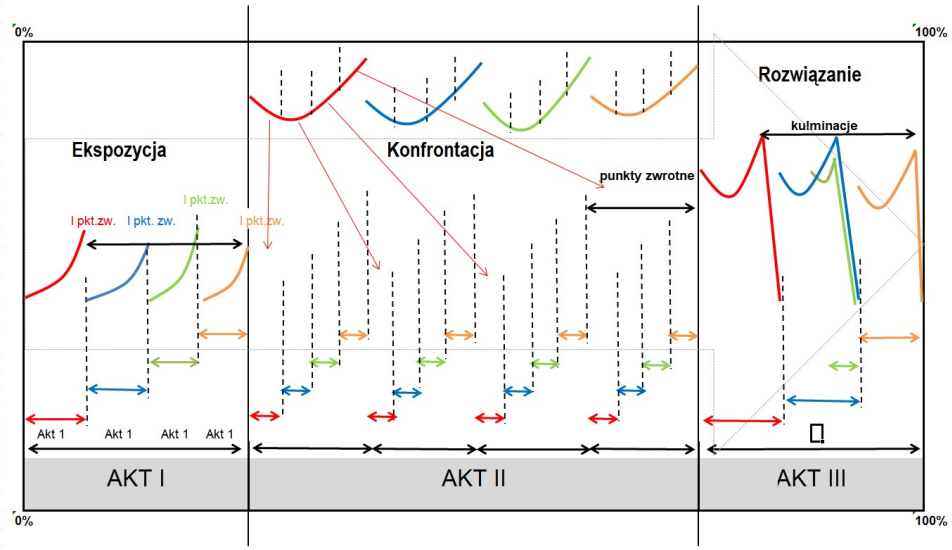
2.3.1.2. Model narracji z przełamanym tandemem

Model narracji z przełamanym tandemem, różni się od narracji tandemowej w ten sposób, że występujące wątki nie są równoważne, lecz — jak określiła to Aronson— są *przełamane*, czyli nieproporcjonalnie eksponowane[455]. Ponadto przedstawiane są w sposób niechronologiczny. Istotną różnica jest też ich większa fragmentacja. Jednym z bardziej znanych przykładów filmu, w którym został zastosowany model narracji z przełamanym tandemem jest *Babel* Guillermo Arriagi z 2005 roku[456]. Film składający się z czterech głównych wątków (*Turyści, Rodzina z Maroka, Opiekunka, Nastolatka z Japonii*)[457] połączony jest tematem nadrzędnym, którym są trudności w relacjach pomiędzy bohaterami. Poszczególne wątki są dosyć wyraziste i pojawiają się w filmie w sześciu odsłonach każdy (*Opiekunka* w pięciu), w sposób naprzemienny, co daje łącznie 23 sekwencje o różnej długości. Wszystkie wątki

[455] Tamże, s. 432.
[456] *Babel*, reż. G. Arriaga, USA, Francja, Meksyk 2006.
[457] Nazwy wątków nadane przez autora dysertacji dla celów porządkowych.

są ze sobą połączone, jednak połączenia te nie są równoważne. Najsilniejszy jest związek pomiędzy *Rodziną z Maroka* a *Turystami*, gdzie oprócz połączeń personalnych (chłopcy z Marokańskiej wsi przypadkowo ranią turystkę), istnieje też współdzielenie tych samych lokalizacji. Pozostałe połączenia pomiędzy wątkami są zdecydowanie słabsze i występują w układzie *Rodzina z Maroka – Dziewczyna z Japonii*, gdzie połączenie wątków następuje poprzez rekwizyt – broń, którą ojciec Dziewczyny z Japonii podarował niegdyś podczas safari ojcu Chłopców z Maroka oraz *Turyści – Opiekunka*, gdzie Turyści są rodzicami dzieci, którymi miała się opiekować Opiekunka. Znaczenie wątków przekłada się na siłę ich oddziaływanie na widzów. Dwa wyróżniające się *Turyści* i *Rodzina z Maroka* są znacznie bardziej emocjonujące i wywołują większe napięcie dramaturgiczne. Nie bez znaczenia jest też fakt, iż Arriaga obsadza *Turystów* pierwszorzędnymi gwiazdami. Główne role grają Brad Pitt i CateBlanchet[458], co może także wskazywać na intencje reżysera, aby podkreślić znaczenie tego wątku. Wątki ułożone są, co prawda, według ściśle określonego wzoru : *Rodzina z Maroka – Opiekunka – Turyści – Dziewczyna z Japonii*, ale w kilku przypadkach zaburzona jest chronologia. Schemat filmu zobrazowany jest na ryc. 12[459].

Ryc.52. Schemat poglądowy przedstawiający budowę strukturalną filmu *Babel* Guillermo Arriagi, w którym reżyser zastosował model narracji z przełamanym tandemem. Kolorowe linie odpowiadają poszczególnym wątkom: czerwony – *Rodzinie z Maroko*, niebieski – *Opiekunce* , zielony – *Turystom*, pomarańczowy – *Nastolatce z Japonii*.



Źródło: opracowanie własne.

[458]Internt Movie Database, *Babel,* [online:] <https://www.imdb.com/title/tt0449467/>, dostęp: 22.03.2023.
[459] Schemat nie odzwierciedla precyzyjnie długości sekwencji a poziom napięcia dramatycznego oceniony jest subiektywnie.

Wszystkie wątki w filmie Arragi mają klasyczną budowę i ułożone autonomicznie dałyby zwyczajny trójaktowy utwór. Jednak w porównaniu z nim występują tu odstępstwa od przyjętych proporcji. Kiedy przyjrzymy się powyższemu schematów i dostrzegamy najistotniejszą cechę, którą jest zwielokrotnienie punktów kulminacyjnych, co daje dodatkowe punkty oparcia dla linii napięcia dramaturgicznego filmu. Zamiast punktu zwrotnego możemy tu mówić o strefie lub obszarze występowania punktów zwrotnych, co w efekcie daje bardzo dynamiczny fragment filmu. W omawianym filmie reżyser eksponuje *pierwsze* punkty zwrotne na przestrzeni pierwszych 20 minut filmu. Niestety w dalszej części filmu pojawiają się też miejsca, gdzie następuje kumulacja załamań linii napięcia dramaturgicznego.

Model z przełamanym tandemem nie należy do schematów popularnych. Być może jest tak dlatego, że wśród struktur niekonwencjonalnych uznawany jest za najtrudniejszy, jeżeli chodzi o utrzymanie właściwego tempa[460]. W przypadku omawianego powyżej filmu reżyser w celu ratowania tempa skutecznie tnie sekwencje na punktach kulminacyjnych, co podsyca zainteresowanie widzów.

2.3.1.3. Model narracji z multiprotagonistą

Omawiany model wydaje się zbliżony do konwencjonalnej struktury trójaktowej, jednak różni się tym, że zamiast protagonisty występuje multiprotagonista, czyli kilka osób połączonych wspólnym celem. Jest to dogodny schemat do pokazania grupy bohaterów, wszyscy razem są bohaterem zbiorowym, ale żaden z nich nie jest na tyle silny, aby stać się protagonistą. Istnieje jednak jedna postać, która zdaje się być nieco silniejszaod innych. To *inicjator*, generujący działanie grupy. Natomiast nie posiada on punktu widzenia zbyt odmiennego od pozostałych postaci, co sprawia, że nie możemy uznać go za głównego bohatera.

Struktura modelu narracji z multiprotagonistą to w zasadzie połączenie i zaplecenie wielu różnych wątków w całość, dla których wybór struktury trójaktowej jest najlepszym rozwiązaniem ze względu na jej czytelność, która jest największą zaletą w sytuacji mnogości wątków. Aronson podkreśla, że każdy z równorzędnych bohaterów musi posiadać własny wątek. Tutaj oczywiście także preferowane są klasyczne

[460]Aronson L., *Scenariusz na miarę XXI wieku. Obszerny przewodnik po technikach pisania nowoczesnych scenariuszy filmowych*, tłum. A. Kruk, Warszawa 2019, s. 436.

rozwiązania, czyli trzyaktowe struktury lub ich część, np. sama ekspozycja. Wątki mogą być, a w zasadzie muszą współdzielić sceny. Sceny natomiast muszą być doskonale wykorzystane i wypełnione informacjami. Wątki bohaterów powinny pojawić się bardzo wcześnie, najlepiej już na początku pierwszego aktu. Wiele z nich musi ulec jednak daleko posuniętej redukcji, zwłaszcza w części komplikacji, czyli w obrębie własnego II aktu.

Tematem wątku nadrzędnego w omawianym modelu zawsze jest przetrwanie grupy. Filmy wyposażone w ten model w większości przypadków opowiadają o jakiejś formie wyprawy, przetrwania czy spotkania, w której grupa poddana jest różnorodnym próbom[461]. Wątek nadrzędny nie powinien zawierać zbyt wielu zwrotów akcji, ponieważ nadmierne komplikowanie struktury w i tak już skomplikowanym świecie opowieści może sprawić, że opowiadana historia przestanie być czytelna[462].

2.3.1.4. Model narracji z podwójną podróżą

Model narracji z podwójną podróżą jest wariacją modelu z multiprotagonistą, jednak z ograniczoną do dwóch, liczbą wątków głównych. Wątki te dotyczą dwóch głównych postaci, które są równoważne i posiadają własne, silnie rozbudowane historie, a także zestaw postaci drugoplanowych przydzielonych do ich opisu. Aronson uważa, że łatwo o pomyłkę w klasyfikacji omawianego modelu, ponieważ jedna z równorzędnych postaci może być wzięta za antagonistę. Jednak w przypadku modelu narracji równoległej druga postać jest równie silna i posiada własny punkt widzenia na różne sprawy. Wśród przykładów filmów, w których wykorzystano powyższy model można przywołać film Anga Lee pt. *Tajemnice Brokeback Mountain* z 2005 roku[463], gdzie reżyser opowiadao tragicznym romansie dwóch mężczyzn – Ennisa Del Mar (Heath Ledger) i Jacka Twista (Jack Gyllenhall) ukazanego na tle przywiązanego do tradycyjnych wartości amerykańskiego społeczeństwa środkowego zachodu USA. Obaj bohaterowie posiadają swoje własne głębokie motywacje. Są także szczegółowo opisani w ekspozycji, a także poprzez własne postacie drugoplanowe. W filmie, oprócz scen współdzielonych, występują także sceny poświęcone każdemu bohaterowi osobno. Lee

[461]Aronson L., *Scenariusz na miarę XXI wieku. Obszerny przewodnik po technikach pisania nowoczesnych scenariuszy filmowych*, tłum. A. Kruk, Warszawa 2019, s. 257.
[462]Tamże, s. 266.
[463]*Tajemnica BrokebackMountain*, reż. A. Lee, USA, Kanada 2005.

obdziela nimi swoje postacie mniej więcej sprawiedliwie, jeżeli chodzi o przestrzeń czasową, choć trzeba przyznać, że z niewielkim wskazaniem na Ennisa. W filmie pojawia się on jako pierwszy. Jego postać ukazuje się także jako ostatnia w dziele Lee. Być może z tego powodu można odnieść wrażenie, że jest ona jednak nieco silniejsza, choć trudno ostatecznie orzekać, czy takie było pierwotne założenie reżysera, czy też jest to wynik talentu aktora, który za swoją kreację zdobył Oscara[464]. Co ciekawe, formalnie nagroda została mu przyznana za najlepszą rolę pierwszoplanową, natomiast Gyllenhall, który również został doceniony za swoją rolę, nominację zdobył jako aktor drugoplanowy[465]. Być może jest jednak tak, że w praktyce bardzo trudno uzyskać pełną równowagę pomiędzy postaciami, zarówno ze względu na indywidualne predyspozycje aktorów, jak i przyzwyczajenia widzów, a także twórców, którzy zawsze podświadomie będą szukać silniejszej postaci, z którą w jakiś sposób będą się chcieli identyfikować.

2.3.1.5. Model narracji z retrospekcją

Według Marka Hendrykowskiego retrospekcja to: *ujęcie, scena lub sekwencja ukazujące wydarzenia wcześniejsze od bieżącego toku akcji filmu*[466]. W konsekwencji retrospekcja zaburza układ klasycznego schematu dramaturgicznego, unieważniając jedno z jego głównych założeń, jakim jest linearny układ ścieżki czasu. W definicji Hendrykowskiego znamienne jest, że podkreśla on rozpiętość retrospekcji, która może zajmować zarówno pojedyncze ujęcia, jak i całe sekwencje, co w praktyce może oznaczać zarówno krótką chwilę, jak i długie minuty zaburzenia osi czasu w utworze filmowym. Fakt ten może oczywiście rzutować na konstrukcję filmu jako całości. Raczej powinniśmy się spodziewać, że im większa objętość retrospekcji w filmie, tym bardziej odczuwalny będzie jej wpływ zarówno na strukturę, jak i na jego merytoryczny wydźwięk. Jak każde przecięcie osi czasu, retrospekcja wpływać będzie na obniżenie napięcia dramaturgicznego sceny. Może za to znacząco wzbogacić film w dodatkowe informacje, działając niczym poszerzona ekspozycja w dowolnym momencie poza pierwszym aktem, a więc miejscem do tego predestynowanym. Istnieją oczywiście

[464] A. Frame – the digital magazine of the Academy of Motion Picture Arts and Sciences, *The 78th Academy awards/2006*, [online:] <https://www.oscars.org/oscars/ceremonies/2006>dostęp: 26.03.2023.
[465] Internet Movie Database, *Brokeback Mountain*, [online:] <https://www.imdb.com/title/tt0388795/>dostęp: 26.03.2023.
[466] Hendrykowski M., *Słownik terminów filmowych*, Poznań 1994. s.253.

niezliczone przykłady stosowania retrospekcji w filmie, czyniąc tę kategorię grupą dalece niejednorodną, w której poszczególne podgrupy pełnią nieco inną funkcję oraz są nieco inaczej osadzone w utworze filmowym. Linda Aronson wyróżniła pięć ich rodzajów: *ilustracyjną, żałującą, okładkową, zapowiadającą* oraz *przełomową*[467],choć dodatkowe analizy pojawiających się nowych filmów mogłyby tę grupę jeszcze rozszerzyć.

Z *retrospekcją przełomową* mamy do czynienia w filmie *Znaki* Mela Gibsona z 2002 roku[468], opowiadającym o ataku kosmitów na ziemię. Dzieło amerykańskiego reżysera jest przykładem, jak duży wpływ może mieć retrospekcja na dzieło przy jej stosunkowo niewielkiej objętości. Tytuł filmu nawiązuje do pozostawianych przez obcych geometrycznych znaków na polach, należących do Grahama Hessa (Mel Gibson). Bohater jest byłym pastorem, który po śmierci żony w wypadku samochodowym, załamuje się i traci wiarę. Wypadek odgrywa w filmie kluczową rolę, ponieważ to on wpływa na postawę bohatera a jednocześnie zawiera ważne informacje, pozwalające na rozwiązanie jego problemów. Jesttakże komunikatem-znakiem, skierowanym przez Boga do bohatera, pozwalającym mu na właściwe postępowanie w chwili najcięższej próby. Jednak na początku filmu jest on dla niego oraz dla widzów zupełnie nieczytelny. Scena wypadku wprowadzana jest przez reżysera pod postacią retrospekcji stopniowo, wraz z rozwojem głównej osi fabularnej, poprzez pojedyncze ujęcia, trwające od kilku do kilkunastu sekund, później nieco dłużej, jakby były to przebłyski pamięci głównego bohatera. Dopiero pod koniec filmu wyłania nam się cała odkrywająca prawdę scena. Gibson zintegrował w niej zarówno motywację bohatera, jak i myśl przewodnią filmu – jego temat oraz puentę, a także odniesienie do tytułu. Choć retrospekcja w filmie Gibsona nie jest bardzo rozbudowana (jest to w zasadzie jedna scena) trudno sobie wyobrazić ten obraz skonstruowany w inny sposób. Jest ona bowiem organicznie związana z tematem filmu oraz wątkami pobocznymi, co czyni z niej ważny element dzieła zapewniający sprawną komunikację z widzem.

Przykładem *retrospekcji ilustracyjnej* jest film Francisa Forda Coppoli z 1974 roku pt. *Ojciec Chrzestny II*[469].Głównym wątkiem filmu jest rozwój przestępczej kariery Michaela Corleone (Al Pacino), natomiast w retrospekcji prezentowana jest młodość jego ojca Vita Corleone (Robert de Niro),który ze zwykłego imigranta

[467] Aronson L., *Scenariusz na miarę XXI wieku. Obszerny przewodnik po technikach pisania nowoczesnych scenariuszy filmowych*, tłum. A. Kruk, Warszawa 2019, s. 302.
[468] *Znaki*, reż. M. Gibson, USA 2002.
[469] *Ojciec Chrzestny II*, reż. F.F. Copolla, USA 1974.

przemienił się stopniowo w szefa sycylijskiej mafii w Ameryce. Mamy tu do czynienia z typowo informacyjną funkcją retrospekcji, która zajmuje pokaźną część filmu w formie sekwencji wypełniającej kilkadziesiąt minut czasu filmowego. To już nie są pojedyncze ujęcia, czy nawet sceny, lecz obszerne sekwencje. Coppola ukazuje je nam w pięciu blokach. W pierwszym odnosi się do dzieciństwa Vita na Sycylii, w drugim — do wieku dojrzałego w nowej ojczyźnie, kiedy Vito jest już ojcem, w trzecim —do jego pierwszej zbrodni, w czwartej ukazuje jego rosnący autorytet w świecie przestępczym, a w piątej — jego powrót na Sycylię i zemstę za śmierć rodziców. Wszystkie te części stanowią łącznie niemal drugi dodatkowy film zawarty w głównym utworze. Retrospekcja pozwala zrozumieć głębię powiązań mafijnego świata, w którym żyje główny bohater i jego ojciec, lecz mimo to obie części filmu – główny wątek i retrospekcja nie są dobrze ze sobą zintegrowane. Można by sobie z łatwością wyobrazić film Coppoli bez retrospekcji. Byłby on wtedy zdecydowanie krótszy, ale też jegotempo byłoby bardziej wartkie. Różnica objętości retrospekcji przekłada się w tym przypadku także na strukturę filmu. Mamy tu do czynienia z wątkiem głównym i pobocznym. Każdy posiada własną dramaturgię i klasyczną strukturę. Są w znacznym stopniu niezależne i przenikają się ze sobą w niewielkim stopniu.

Nietypowym i rzadkim schematem jest model retrospekcji żałującej. Tę charakterystyczną nazwę omawianej podgrupie nadała Linda Aronson serii retrospekcji ilustracyjnych charakteryzujących się brakiem zachowania chronologii w opisie wątku z przeszłości. Retrospekcja żałująca dotyczy relacji protagonisty z inną osobą, co sprawia, że jest stosowana głównie przy opisie tematów miłosnych, czy też osobistych. Jak zaznacza Aronson, zastosowanie retrospekcji żałującej nie jest łatwym zadaniem. Jak twierdzi, przez brak chronologii - *może nastąpić rozmycie filmu*[470]. Być może z tego powodu nie jest ona popularna, a próba polemiki z widzem poprzez jej wykorzystanie udaje się nielicznym. Pozytywnym przykładem jest tu *Annie Hall* Woody'ego Allena z 1977 roku[471], gdzie w retrospekcjach możemy obserwować relacje głównego bohatera, Alvy'ego (Woody Allen), z kobietami, które znał w przeszłości. Podobny zabieg widzimy w *Osiem i pół* Felliniego z 1963 roku[472], gdzie zmagającego się z kryzysem twórczym Guido Anselmiego (Marcello Mastroianni) nawiedzają wizje kobiet, z którymi był kiedyś związany. Wykorzystane w obu filmach retrospekcje, wprowadzają

[470]Aronson L., *Scenariusz na miarę XXI wieku. Obszerny przewodnik po technikach pisania nowoczesnych scenariuszy filmowych*, tłum. A. Kruk, Warszawa 2019, s. 305.
[471]*Annie Hall*, reż. W. Allen, USA 1977.
[472]*Osiem i pół*, reż. F. Fellini, Włochy, Francja 1973.

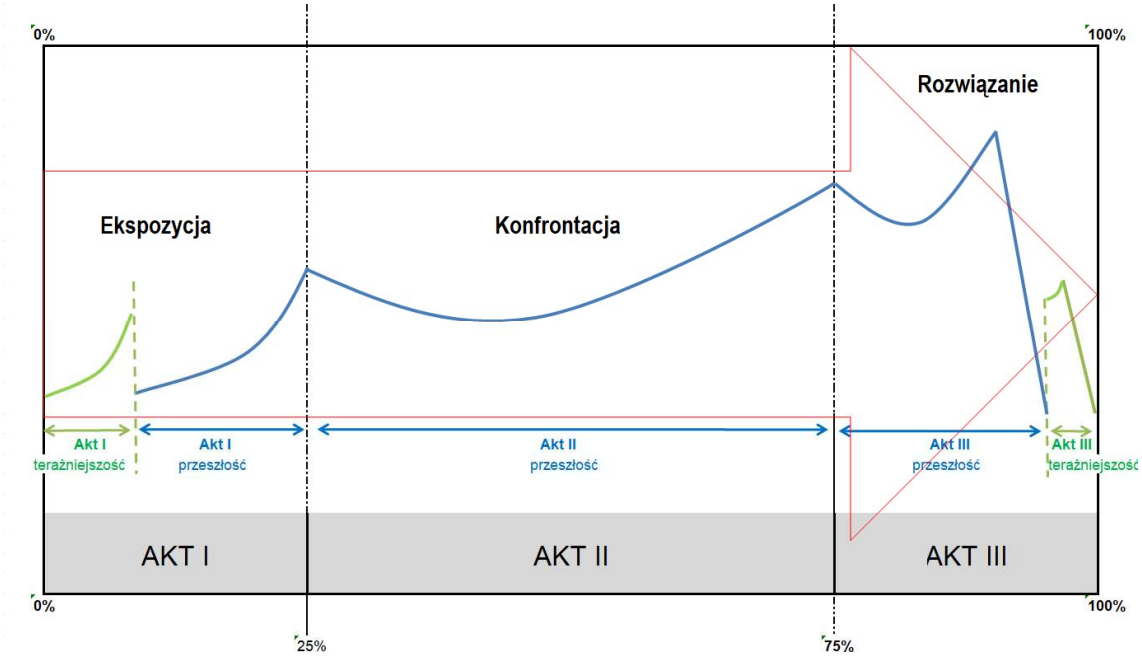
w nie pewnego rodzaju chaos, jednak w połączeniu ze specyficznym, równie chaotycznym a może nawet trochę szalonym rodzajem bohatera, dają efekt jak najbardziej pozytywny, podkreślający jego niezwykłe cechy charakteru. Warto również zwrócić uwagę, że wymienieni twórcy, Allen i Fellini, to niezrównani mistrzowie w swoim fachu, zręcznie operujący materią filmową, co każe nam wnioskować, że tego typu wyzwania przy mniej doświadczonym wykonawstwie mogłyby zakończyć się klęską.

Ciekawym rozwiązaniem dramaturgicznym jest stosowanie *retrospekcji okładkowej*. Idea zabiegu polega na osadzeniu głównej osi fabularnej filmu w przeszłości, natomiast rozpoczęcie i zakończenie filmu ma miejsce w teraźniejszości. W większości przypadków główny wątek (przeszłość), jest tylko sporadycznie zaburzany przez powrót do teraźniejszości, a nawet jeżeli ma to miejsce, to nie wpływa znacząco na obniżenie tempa filmu. Rozwiązania tego typu widzimy np. w *Titanicu* Jamesa Camerona z 1997 roku[473], gdzie główna bohaterka filmu Rose De Witt Bukater (Kate Winslet) opowiada o swojej tragicznej podróży transatlantykiem i burzliwym romansie z Jackiem Dawnsonem (Leonardo DiCaprio), który rozwijał się równolegle z historią zatonięcia statku. Poza początkiem i zakończeniem filmu teraźniejszość przebija się tu jedynie momentami albo pod postacią narracji Rose z off-u, albo w postaci krótkich scen, ale dopiero po głównym punkcie kulminacyjnym. Nadmienić należy, że choć film trwa aż 3 godziny i 14 minut, to słynie z imponującego tempa i zbiera bardzo pozytywne recenzje widzów[474]. Trudno sobie zatem wyobrazić, aby doświadczony reżyser przerywał tę epicką opowieść ingerencją w oś czasu. Miał zbyt doskonałą historię, aby to zrobić. Trudno też uznać, że wątek osadzony w teraźniejszości pełni wyłącznie funkcję informacyjną. Film Camerona jest bowiem całkowicie czytelny, dzięki zwięzłemu trójaktowemu wątkowi głównemu. Po co zatem stosować omawiany zabieg? Wydaje się, na co uwagę zwraca także Aronson, że retrospekcja okładkowa może nadawać filmowi lekkiego patosu, szlachetności, dodatkowej powagi[475]. Tak jest w przypadku *Titanica*, ale analogiczne rozwiązanie widzimy także w równie epickim dziele Mela Gibsona z 1995 roku pt. *Braveheart - Waleczne serce*[476].Film o podobnej skali produkcyjnej jak *Titanic* ,z równie silnym wątkiem głównym ukazanym linearnie,

[473]*Titanic*, reż. J. Cameron, USA 1997.
[474]Filmweb., *Nigdy się nie poddawaj*, *W. Bugno,* [online:] <https://www.filmweb.pl/reviews/recenzja-filmu-Titanic-12822> dostęp: 19.03.2023.
[475] Aronson L., *Scenariusz na miarę XXI wieku. Obszerny przewodnik po technikach pisania nowoczesnych scenariuszy filmowych*, tłum. A. Kruk, Warszawa 2019, s. 302.
[476]*Braweheart – Waleczne serce*, reż. M. Gibson, USA 1995.

opowiada o szkockim bohaterze narodowym Wiliamie Wallace'ie. Utwór spięty jest wypowiedzią anonimowego narratora. Jednak funkcja okładkowa jest tu skromniejsza, mniej rozbudowana. Wątek poboczny (teraźniejszość) jest ubogi, natomiast jego funkcja informacyjna ma chyba większe znaczenie niż w *Titanicu.* Pozwala bowiem osadzić historię w kontekście historycznym, który dla wielu widzów nie jest jednak aż tak oczywisty, jak zatonięcie sławnego transatlantyka. Ideę modelu narracji okładkowej przedstawiono na rycinie 53.

Ryc.53. Schemat poglądowy modelu narracji retrospekcji okładkowej w utworze filmowym.



Źródło: opracowanie własne.

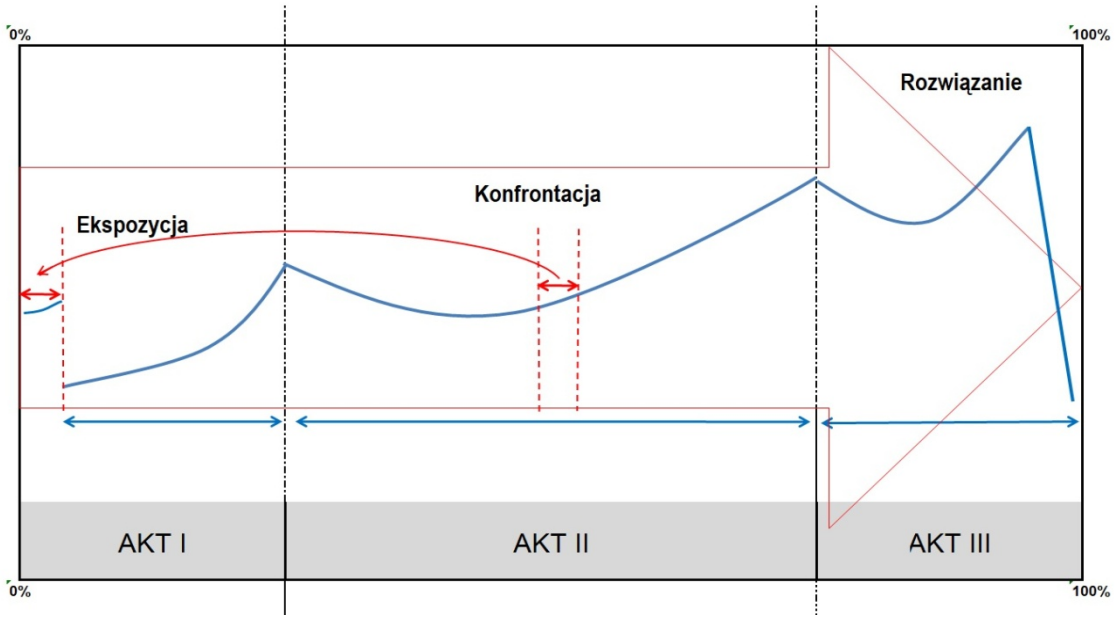
Trudno ostatecznie przesądzać, jak zaklasyfikować elementy wchodzące w skład utworu zawierającego retrospekcję okładkową. Formalnie główny wątek jest retrospekcją, natomiast warstwa zawierająca wątek w teraźniejszości stanowić może jedynie wątek ją uzupełniający Oczywiście istnieją w tej kategorii indywidualne różnice, mogące zmienić obraz rzeczy i znacząco wzmocnić wątek osadzony w teraźniejszości, tak że ocena nie będzie tu jednoznaczna. Jak pokazano na powyższym rysunku wątek główny (przeszłość) posiada własną trzyaktową strukturę. Pojawia się oczywiście pytanie, jak traktować elementy osadzone w teraźniejszości i czy szukać tu osobnej struktury dla tego wątku. Jeżeli byśmy przyjęli taką możliwość, to dotyczyłaby ona pierwszego z podanych przykładów – *Titanica.* Widzimy tam bowiem dość silnie

rozbudowane sekwencje zawierające szereg scen, w których możemy wyróżnić elementy logicznego toku wydarzeń z wyraźną ekspozycją i efektownym zamknięciem. Natomiast widać wyraźnie, że akt drugi ulega daleko idącej redukcji, w zasadzie prawie go nie ma, choć w rzeczywistości zachował się w formie szczątkowej. W drugim zaś przypadku –*Braveheart* – trudno wyróżnić takie elementy. Widzimy zatem, że przedstawione przykłady, choć formalnie wchodzą w skład tej samej kategorii to różnią się na tyle, że istnieją podstawy do dalszego różnicowania tej grupy.

W modelu retrospekcji zapowiadającej mamy do czynienia z pojawiającą się na początku filmu sceną, która występuje także w dalszej części filmu. Filmy z retrospekcjami zapowiadającymi charakteryzują się klasyczną linearną trzyaktową budową, z tą różnicą, że najpierw pojawia się scena *wyjęta* z dalszej części filmu. W założeniach twórców jest to zabieg zachęcający widzów do poznania dalszego toku wydarzeń. Scena początkowa pojawia się zatem w dalszej części filmu ponownie, już jako istotny element dramaturgiczny ułożony chronologicznie, zgodnie z logicznym następstwem wydarzeń. Aronson twierdzi, że scena zapowiadająca powinna pochodzić: *albo z jednej trzeciej filmu, albo z połowy albo z dwóch trzecich filmu*[477]. Określenie w ten sposób lokalizacji sugeruje, że będzie to któryś z punktów kulminacyjnych utworu. Przykładem filmu, gdzie zastosowano podobne rozwiązanie są *Chłopcy z ferajny* Martina Scorsese z 1990 roku[478].Film opowiadający historię młodego Henry'ego Hilla (Ray Liotta) zafascynowanego mafią, który stopniowo wkracza do przestępczego świata, rozpoczyna się od sceny zabójstwa. Jest to ważny moment, ponieważ bohater przekracza tu próg, po którym na trwałe związuje się z gangsterami. Scena zabójstwa ma swoją kontynuację mniej więcej w połowie filmu i pełni funkcję sceny środkowej. Scorsese, stosując tego typu rozwiązanie, odkrywa przed widzami istotną scenę, już na samym początku filmu, powodując w ten sposób jej osłabienie, kiedy pojawia się po raz drugi w chronologicznym porządku. Z drugiej zaś strony, daje widzom konkretną informację kanalizującą uwagę widzów wokół głównych postaci i tematu – ryc. 54.

Ryc. 54. Schemat poglądowy modelu narracji z retrospekcją zapowiadającą.

[477] Aronson L., *Scenariusz na miarę XXI wieku. Obszerny przewodnik po technikach pisania nowoczesnych scenariuszy filmowych*, tłum. A. Kruk, Warszawa 2019, s. 308.
[478] Tamżę, s. 302.



Źródło: opracowanie własne.

Choć formalnie scena zapowiadająca jest w powyższym wypadku częścią aktu drugiego, to trzeba zauważyć, że po przeniesieniu jej na początek filmu zmienia się częściowo jej funkcja. Rośnie bowiem jej potencjał informacyjny, który znacząco wspiera ekspozycję, czyli akt pierwszy. Dlatego też wydaje się, że w tym konkretnym przypadku można rozważać zaliczenie jej w poczet elementów aktu pierwszego.

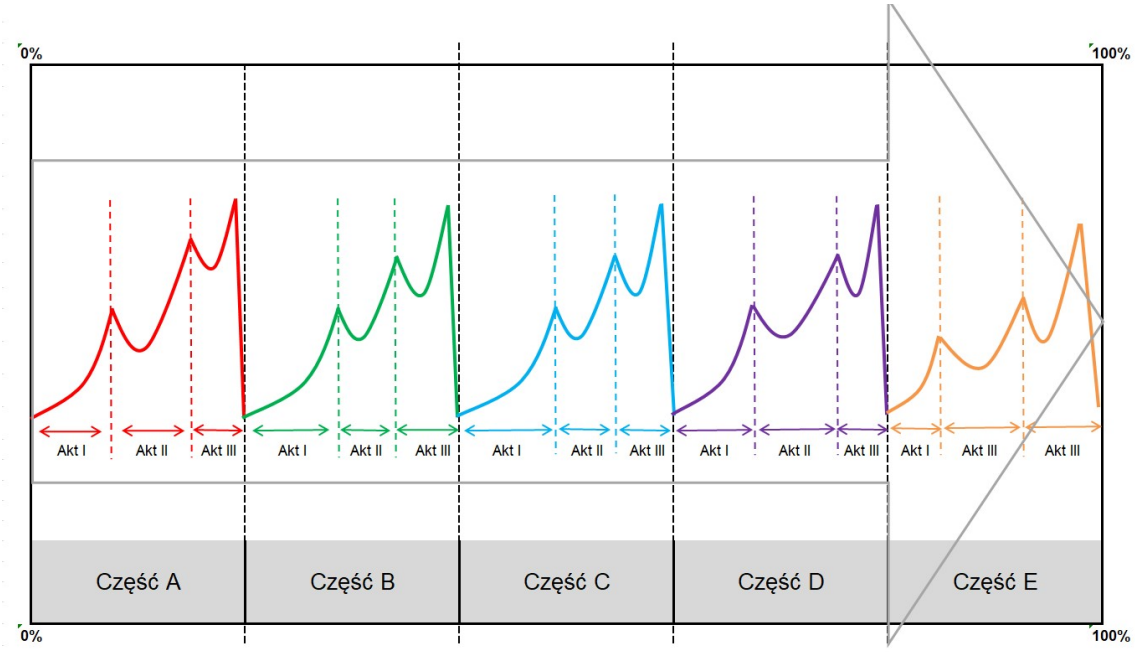
2.3.1.6. Modele[479] narracji z historiami konsekutywnymi

Modele narracji z historiami konsekutywnymi odnoszą się do scenariuszy, w których mamy do czynienia z historiami prezentowanymi jedna po drugiej, jednak połączonymi ze sobą albo za pomocą treści albo struktury[480]. Do filmów tego typu możemy zaliczyć np. *Pulp Fiction* Quentina Tarantino z 1994 roku[481], *Dzień świstaka* Harolda Ramisa z 1993[482] roku czy też *Rashomon* Akiry Kurosawy z 1950 roku[483].Występowanie elementu łączącego poszczególne części jest niezbędnym warunkiem pozwalającym wyodrębnić tę kategorię. Linda Aronson wyróżnia dwa rodzaje powiązań, łączących oddzielne na pozór historie. Będą to według niej powiązania wynikające z treści oraz powiązania wynikające ze struktury. Każda

[479]Poprzez użycie liczby mnogiej należy podkreślić niejednorodność omawianej grupy.
[480]Aronson L., *Scenariusz na miarę XXI wieku. Obszerny przewodnik po technikach pisania nowoczesnych scenariuszy filmowych*, tłum. A. Kruk, Warszawa 2019, s. 381.
[481]*Pulp Fiction*, reż. Q. Tarantino., USA 1994.
[482]*Dzień świstaka*., reż. H. Ramis, USA 1993.
[483]*Rashomon*, reż. A. Kurosawa, Japonnia 1950.

pojedyncza część wchodząca w skład całości musi być zbudowana w sposób klasyczny, czyli jako trójaktowy utwór. Opisywana kategoria nie jest grupą ściśle jednorodną. Występują w niej znaczne różnice, wynikające z jej budowy strukturalnej. Za L. Aronson wyodrębnić tu możemy trzy podkategorie[484]: *Historie wchodzące w obraz* – czyli połączone wspólną lokalizacją, gdzie miejsce akcji stanowi tło dla autonomicznych historii. Idealnym przykładem tego typu struktury jest film pt. *Ballada o Busterze Scruggsie* braci Coen z 2018 roku[485], w którym twórcy prezentują nam krótkie etiudy, dotyczące przygód amerykańskich pionierów na tle krajobrazów Dzikiego Zachodu. Jest to najbardziej klasyczna wersja omawianej podkategorii, ponieważ główne wątki etiud nie łączą się tu ze sobą w żaden bezpośredni sposób, a spoiwem filmu jest jedynie scenografia i ogólny temat dzieła - ryc.55.

Ryc. 55. Schemat poglądowy modelu narracji z historiami konsekutywnymi – historie wchodzące w obraz.



Źródło: opracowanie własne.

Jak widać na powyższym schemacie poszczególne części filmu różnią się od siebie innymi proporcjami swojej własnej struktury. Wielkość aktów może być rożna. Widoczne są jednak tendencje wspólne dla wszystkich części. Każda z nich ma mniej więcej podobną długość, choć zasada ta nie musi być bezwzględnie przestrzegana. Wszędzie widzimy także znaczne skrócenie aktu II w stosunku do pozostałych. To on

[484]Aronson L., *Scenariusz na miarę XXI wieku. Obszerny przewodnik po technikach pisania nowoczesnych scenariuszy filmowych*, tłum. A. Kruk, Warszawa 2019, s. 387.
[485]*Ballada o Busterze Scruggsie*, reż. E. Coen, J. Coen, USA 2018.

najradykalniej zostaje zredukowany. Choć w omawianym modelu, utwór traktowany jako całość, posiada więcej punktów zwrotnych (w tym przypadku aż 15), to nie możemy zapominać, że istnieje tu także więcej gwałtownych załamań linii dramaturgicznej pod koniec każdej części, przez co nastąpić musi jej odbudowa przez kolejną ekspozycję. Proces ten musi być jednak ograniczony w czasie, a zatem historia powinna być zaskakująca i absorbująca uwagę widza, a jednocześnie zwięzła.

Różne wersje tego samego wydarzenia – jest to podkategoria historii konsekutywnych, w której następujące po sobie części filmu różnią się od siebie nieznacznie, jak np. w *Rashomonie,* gdzie historia opowiadana jest z perspektywy poszczególnych uczestników toczącego się procesu. Istnieją natomiast elementy wspólne dla wszystkich części, co oznacza, że bohaterowie występują jednocześnie.

Różne konsekwencje wywołane przez to samo wydarzenie – zaproponowana przez Aronson podkategoria charakteryzuje się dużymi różnicami pomiędzy poszczególnymi częściami. Tego typu strukturę widzimy w filmie Krzysztofa Kieślowskiego pt *Przypadek* z 1987 roku[486], kiedy to główny bohater spieszy się na pociąg. Od tego, czy zdąży, czy też nie, zależy jego przyszłość. Przedstawione części poprzedza scena zbudowana w podobny sposób – pogoń za pociągiem. Dopiero po niej pojawiają się różnicei alternatywne wersje wydarzeń.

[486] *Przypadek*, reż. K. Kieślowski, Polska 1987.

Rozdział III. Eksperymentalne badanie wpływu mikrostruktur dramaturgicznych na odbiorców.

W celu zbadania wpływu mikrostruktur dramaturgicznych odbiorców, a konkretnie na proces przyswajania wiedzy przez uczestników badania wykonano eksperyment, który polegał na wykonaniu filmów instruktażowych, w których zaprezentowano widzom zadanie manualne, a następnie, zaraz po projekcji, poproszono ich o jego powtórzenie. Dzięki ankiecie przedstawionej badanym niezwłocznie po wykonaniu przez nich zadania manualnego uzyskano dodatkowe dane, gdyż ankieta odnosiła się zarówno do zadania manualnego przedstawionego w filmie, jak i do innych informacji w nim zawartych. Dzięki zastosowanym metodom empirycznym eksperyment pozwolił wykazać realny związek pomiędzy sposobem ukształtowania struktur dramaturgicznych filmu a procesami poznawczymi przebiegającymi w świadomości odbiorców.

Punktem wyjścia dla prezentowanego eksperymentu są zalecenia Parlamentu Europejskiego i Rady Europejskiej z 2006 roku[487] oraz 2018 roku[488]dotyczące kompetencji kluczowych w procesie uczenia się przez całe życie.Dokument szczegółowo opisuje najważniejsze z nich. Jest ich osiem, są to:

-porozumiewanie się w języku ojczystym,

- porozumiewanie się w językach obcych,
- kompetencje matematyczne i podstawowe kompetencje naukowo-techniczne,
- kompetencje informatyczne,
- umiejętność uczenia się,
- kompetencje społeczne i obywatelskie,
- poczucie inicjatywy i przedsiębiorczość,
- świadomość i ekspresja kulturowa.

Wymienione obszary charakteryzują się powszechnym udziałem w otoczeniu społecznym Europejczyków. Dlatego zdecydowano o wyborze jednego z nich, jako platformy, do której odniesiono planowany eksperyment. Przyjęto, że *umiejętność*

[487] *Zalecenia Parlamentu Europejskiego i Rady z dnia 18 grudnia 2006 r. w sprawie kompetencji kluczowych w procesie uczenia się przez całe życie*, (2006/962/WE),Dz.U.UE.L.2006.394.10.
[488] *Zalecenia Rady z dnia 22 maja 2018 r. w sprawie kompetencji kluczowych w procesie uczenia się przez całe życie* (Tekst mający znaczenie dla EOG) (2018/C 189/01).Dziennik Urzędowy Unii Europejskiej;4.6.2018.

uczenia się jest tą kompetencją kluczową, która podlegać może wymiernej, mierzalnej ewaluacji, dzięki czemu możliwy będzie dokładny opis wyników eksperymentu metodami ilościowymi. Zagadnienie uczenia się jest także zjawiskiem uniwersalnym, odnoszącym się do szerokiego spektrum populacji, co zapewnia wiele korzyści przy wyborze grup badawczych. Dodatkowym czynnikiem decydującym o wyborze tematueksperymentu jest jego materializacja w przestrzeni medialnej, gdzie w wyniku oddolnych inicjatyw społecznych przybiera ona formę filmów instruktażowych, realizowanych przez osoby o bardzo różnym przygotowaniu warsztatowym. Jest to więc obszar szybkich zmian, który nie utrwalił jeszcze swojego własnego sposobu postępowania w kwestii produkcyjnej.

3.1.Pojęciai kategorie psychologii poznawczej jako baza teoretyczna eksperymentu.

Głównym celem zaplanowanego eksperymentu jest zbadanie wpływu mikrostruktur filmowych na widzów, a tym samym wykazanie skuteczności zastosowanych w realizacji filmu instruktażowego zabiegów montażowych, w procesie uczenia się respondentów a w konsekwencji ujawnienie właściwości struktur dramaturgicznych. Celem pośrednim .jest natomiast weryfikacja stanu **wiedzy osób** badanych po odbytym seansie filmowym. Podczas eksperymentu byliśmy świadkami szeregu reakcji psychofizycznych, zachodzących u uczestników badania, które literatura fachowa opisuje terminem **procesów poznawczych.**

Dlatego też przy opisie wyników przeprowadzanego eksperymentu konieczne będzie skorzystanie z doświadczeń psychologii, w tym zastosowanie terminologii właściwej tej dziedzinie nauki. Oba wskazane powyżej zagadnienia, tj. procesy poznawcze i wiedza, stale znajdują się w polu zainteresowań naukowców. Dziedziną zajmującą się wyżej wspomnianymi zagadnieniami jest psychologia poznawcza (kognitywna), której przedmiotem zainteresowania jest złożony system(system poznawczy), wyspecjalizowany w odbiorze i przetwarzaniu informacji, zwany także umysłem)[489]. To w umyśle, pod wpływem procesów poznawczych zmianie ulegają struktury poznawcze (reprezentacje umysłowe), czyli wiedza. Natomiast procesy poznawcze, są to procesy przetwarzania informacji zachodzące w układzie nerwowym.

[489] Nęcka E., Orzechowski B., Szymura B., 2006. *Psychologia poznawcza*. PWN, Warszawa.

Ich działanie polega na zbieraniu danych z otoczenia, magazynowaniu i przekształcaniu. Zostają one wyekspediowane z powrotem do otoczenia w postaci reakcji (zachowania)[490].

Do elementarnych procesów poznawczych zaliczamy uwagę, percepcję i pamięć. Z perspektywy głównych celów badawczych prezentowanej rozprawy oraz eksperymentu, przeprowadzonego w celu ich osiągnięcia, istotne jest, aby rozpocząć od opisu procesu poznawczego, jakim jest uwaga.

3.1.1. Uwaga jako proces poznawczy.

Uwaga definiowana jest jako „system odpowiedzialny za selekcję informacji i zapobieganie negatywnym skutkom przeładowania systemu poznawczego przez nadmiar danych."[491].Występowanie uwagi uwarunkowane jest ograniczeniami ludzkiego umysły co do ilości przetwarzanych informacji. Ich nadmiar nie pozwala na wychwytywanie wszystkich danych jednocześnie.[492] Dlatego rozwinął się system, którego istotą jest selektywne pobieranie niewielkich porcji informacji[493]. Jego funkcjonowanie opisano w ramach koncepcji filtra uwagi[494]. Teoria, która zrodziła się w połowie XX wieku, mówi, że informacja przemieszczająca się od organów zmysłowych odbiorcy do jego świadomości napotyka na fizyczne ograniczenie, które obrazowo nazwano filtrem lub bramką. Działanie owej bramki polega na zatrzymywaniu, a w zasadzie zablokowaniu części docierającej informacji na wejściu sensorycznym. Druga część informacji, przepuszczona przez bramkę może zostać poddana obróbce i dalszemu, głębszemu przetworzeniu. Zasada działania procesu polega na blokowaniu sensorycznych źródeł informacji, poza jednym. Proces selekcji umiejscowiony jest zatem już na wejściu, ponieważ wybierane są źródła informacji – jedne dopuszczane, inne – blokowane. Informacje ze źródeł blokowanych po pewnym czasie ulegają zatraceniu i nie zapadają w pamięci. Omawiana teoria graficznie przedstawiana jest jako wielka litera Y. Dostrzeżono, że system ten powstał jako przystosowanie organizmów żywych do środowiska naturalnego, umożliwiający im

[490]Tamże .
[491]Tamże, .178.
[492] Duncan J., Humphreys G.W., *Visual search and stimulus similarity, "*Psychological Reviev" 1989, nr 96, s. 433-458.
[493] Lehr S., Fisher B., *The basic parametres of human information processing: their role in determination of intelligence,* "Personality and Indyvidual Differences" 1988, nr 9, s. 883-896.
[494] Broadbent D.E., *Perception and communication*. New York: Pergamon Press. 1958.

efektywne funkcjonowanie w warunkach nadmiaru bodźców, które z punktu widzenia wspomnianych organizmów mogą mieć wpływ na ich egzystencję[495]. Czynniki te (bodźce) nie są równoważne, niektóre z nich są istotne, inne natomiast mają mniejsze znaczenie. Problem ten szczegółowo opisano w literaturze światowej w ramach zagadnienia *selekcji źródła informacji*. Bodźce istotne i ważne dla odbiorcy nazwano *sygnałami*. W stosunku do bodźców mniej istotnych i nieważnych użyto określenia *szumu inform*acyjnego. Szum nie ma jednoznacznie negatywnej konotacji, gdyż sam w sobie nie zakłóca przekazu, lecz tylko powoduje przeciążenie systemu poznawczego poprzez nadmiar informacji, który w sobie niesie. *Dystraktory* natomiast to informacje zakłócające, które powodują odciąganie uwagi i dekoncentrację[496]. W przeciwieństwie do szumu, jest to bodziec zdecydowanie negatywny, który utrudnia wykonywanie zadań, na których skupia się badany.

Nęcka i inni, podkreślają, że choć pierwsze badania dotyczące uwagi odnosiły się przede wszystkim do zagadnień związanych ze sferą audio (uwaga słuchowa), to pod koniec XX wieku podjęto także badania nad uwagą wzrokową[497], która ma szczególne znaczenie dla medium, jakim jest film.

Przeszukiwanie pola wzrokowego.

Z punktu widzenia przeprowadzonego eksperymentu istotną cechą uwagi selektywnej jest zdolność przeszukiwanie pola wzrokowego. Podstawą do rozważań teoretycznych dla powyższego zagadnienia jest *teoria integracji cech* Anne Treisman, według której selekcja sygnałów przebiega w dwóch etapach[498]. W pierwszym sygnały docierają do map lokacyjnych, kierujących identyfikacją cech postrzeganych oraz identyfikowanych obiektów. Według badaczki obiekty w polu percepcyjnym kodowane są według podstawowych właściwości sensorycznych, do których zaliczyć możemy między innymi kolor, kształt, rozmiar, orientację przestrzenną czy też kierunek ruchu. Sygnały docierające do map lokacyjnych zapisywane są w mapach cech. Zapisywanie danej cechy w mapie zachodzi wtedy, gdy obiekt w polu percepcyjnym różni się od zakodowanego wcześniej. Według Treisman proces ten jest w pełni

[495]Tamże.
[496] Tamże , s. 205-215.
[497] Mack A., Rock I.,*Inattentional blindness: perception without attention*,(w:) R. Wright (red.), *Visual Attention*, New York1998, pp. 55-76.
[498] Triesman M.A., Viera A., Hayes A., *Automaticity and preattentive processing.* "Amerrican Journal of Psychology" 1992, nr 105, s. 341-362.

automatyczny. Uwaga selektywna wykorzystywana jest natomiast do wyboru właściwych map lokacyjnych. W drugim etapie, na skutek integracji zakodowanych w ten sposób różnych cech obiektów w różnych mapach cech, dochodziło do właściwej selekcji i integracji z żądanym obiektem.

Dotychczas prowadzone eksperymenty w omawianym zakresie dotyczyły jedynie uwagi wzrokowej i polegały głównie na wskazywaniu przez badanych cech priorytetowych pola wzrokowego, które były zauważane przez uczestników badań w pierwszej kolejności czy to ze względu na ruch, czy też na kolor[499].

Cechy priorytetowe przyśpieszają etap integracji i cały proces selekcji[500]. Przetwarzanie cech priorytetowych odbywa się we wczesnej fanie selekcji nazwanej przeduwagową[501].

McLeod i in. wykazali, że najważniejszym czynnikiem przyciągającym uwagę jest ruch, bez względu na właściwości poruszającego się obiektu, a układ wzrokowy działa jako filtr ruchu, który może kierować uwagę na bodźce o wspólnej charakterystyce ruchu[502].

Z kolei badania D'Zumury koncentrują się wokół zagadnienia koloru w polu wzrokowym. Autor ten badał między innymi mechanizmy odpowiedzialne za postrzeganie odcieni pośrednich, takich jak np. kolor pomarańczowy. Wykazał między innymi, że kolor może być uznany za cechę priorytetową w polu wzrokowym, ale tylko w trybie warunkowym, po spełnieniu wymaganych kryteriów, takich jak np. odpowiednio wysoki kontrast pomiędzy obiektem a tłem[503]. Ciekawe spostrzeżenia na temat właściwości koloru w odniesieniu do omawianego tematu zawarł Piotr Francuz w swojej książce pt. *Imagia. W kierunku neurokognitywnej teorii obrazu*[504]. W rozdziale zatytułowanym *Barwa w obrazach* analizuje obraz pt. *Impresja, wschód słońca* Claude'a Moneta[505]. Naukowiec porównał kolorową fotografię obrazu z jej wersją

[499] Nęcka E., Orzechowski B., Szymura B., dz.cyt., s..180.
[500] McLeod P., Driver J., 1993. *Filtering and physiology in Visual serach: A convengence of behavioural and neurophysiologicaal measures*. W: A. D. Baddeley & L. Weiskrantz (Eds.), *Attention: Selection, awareness, and control: A tribute to Donald Broadbent* (pp. 72–86). Clarendon Press/Oxford University Press.
[501] Triesman M.A., Viera A., Hayes A., *Automaticity and preattentive processing.* "Amerrican Journal of Psychology" 1992, nr 105, s. 341-362.
[502] McLeod P., Driver J., Dienes Z., Crisp.J., *Filtering by movement in Visual serach* "Journal of Experimental Psychology. Human Perception and Performance" 1991, nr 17, s. 55-64..
[503] D'Zamura M., *Color in visual serach,* "Vision Research" 1991, nr 31, s. 951-966.
[504] Francuz P., *Imagia. W kierunku neurokognitywnej teorii obrazu*, 2013.
[505] Obraz przedstawia wschodzące, czerwone słońce na tle niebieskoszarego morza, na którym widoczny jest kontur łodzi rybackiej.

monochromatyczną, a następnie zaprezentował je dwóm grupom badanych, u których za pomocą okulografu zbadał ruch gałek ocznych. Udało mu się w ten sposób określić, w jakim obszarze badanego obrazu lokowało się zainteresowanie uczestników badania. Wynik eksperymentu wykazał, że słońce w obrazie monochromatycznym nie przyciągało tak dużej uwagi badanych, jak w przypadku fotografii barwnej[506]. Eksperyment Francuza przyniósł podobne wnioski, jak u D'Zumury, a mianowicie, że kontrast pomiędzy obiektem a tłem ma wpływ na jego priorytetowy charakter w polu wzrokowym i że dopiero wystarczająco duży kontrast może być czynnikiem, który gwarantuje obiektowi status obiektu priorytetowego.

3.1.2. Przedłużona koncentracja uwagi.

Inną ważną cechą uwagi selektywnej, z perspektywy prezentowanego eksperymentu, jest *przedłużona koncentracja*. Polega ona na obserwacji pola uwagi przez dłuższy czas w celu odnalezienia określonego bodźca[507]. Można by zakładać, że wraz ze wzrostem czasu skuteczność obserwacji pola uwagi będzie wzrastać. Jednak wcale nie musi tak być, ponieważ po pewnym czasie proces ten ulega erozji na skutek postępującego z czasem wyczerpania systemu poznawczego[508]. Badania nad przedłużoną koncentracją uwagi znalazły początkowo zastosowanie w branży wojskowej. N.H. Mackworth opracowała tzw. *test zegara*, polegający na obserwacji, jak szybko operator radaru zareaguje na bodźce wyzwalane przez nieprawidłowo przesuwającą się wskazówkę zegara[509].Badaczka zainspirowała swoją pracą innych naukowców, którzy stworzyli inne metody bazujące na pracy Mackworth, np. *testy ciągłego wykonania*[510]. Do eksperymentów tego typu można zaliczyć np. eksperymenty polegające na nieprzerwanej prezentacji badanemu cyfr, podczas których musi on reagować na konkretną cyfrę. Cechą charakteryzującą badania nad przedłużoną koncentracją uwagi jest długi czas wykonywanych eksperymentów, nierzadko

[506] Francuz P., *Imagia. W kierunku neurokognitywnej teorii obrazu*, Lublin 2013, s. 204.
[507] Nęcka E., Orzechowski B., Szymura B.,dz. cyt., s. .182.
[508] Davies D.R., Parasuraman R.,*The Psychology of Viligance*, London 1992.
[509] Mackworth J.F., Taylor M.M., *The d'measure of signal probabilisty in vigilance like situations*, "Canadian Journal of Psychology" 1963, nr 17, s. 302-325.
[510] Rosvold H.E., Mirsky A.F. Sarason I., Bransome E.D., Beck L.H. 1956. *A continuous performance test of brain damage.* Journal of Consulting Psychology. 20. S. 343-350.

dochodzący do kilku godzin[511]. Zasada ta sprawia, że wykorzystanie omawianych metod może sprawiać trudności w przeprowadzanym eksperymencie, ponieważ czas prezentacji poszczególnych ujęć jest znacznie krótszy. Mimo to opisywane zagadnienie wydaje się być istotne z punktu widzenia celów prezentowanej pracy oraz metod zarysowanych w eksperymencie. Kwestia przedłużonej koncentracji uwagi może bowiem inspirować do rozważań nad zagadnieniem parametrów mikrostruktur, np. długości ujęć, a także scen, które są istotnym elementem wpływającym na ogólną kompozycję dzieła filmowego, od którego zależy m. in. postrzeganie obrazu filmowego przez widzów. Ich świadome skracanie i wydłużanie jest jednym z podstawowych narzędzi za pomocą, których autor filmu może wpływać na uwagę widzów. Istotnym zagadnieniem związanym z tematem niniejszej rozprawy jest także kwestia stymulacji systemu poznawczego, o którym piszą Warm, Parasuraman i Matthews przy okazji opisu spadku czujności, co również ma istotne znaczenie dla eksperymentu, ponieważ stymulacja (w odniesieniu do montażu filmowego może nią być cięcie i zmiana długości ujęcia) może wpływać na uwagę widza odświeżająco/pobudzająco lub też rozpraszająco. Naukowcy dowodzą, że funkcja spadku czujności[512] wynika ze spadku pobudzenia systemu poznawczego, wynikającego z jego niedostatecznej stymulacji[513]. Podczas prowadzonych badań zaobserwowali początkowy wzrost poziomu aktywacji, co wynikało z działania na badanego nowej stymulacji jako sytuacji pobudzającej. Ocenia się, że jest to najbardziej optymalny poziom pobudzenia uwagi. Jednak po pewnym czasie następuje obniżenie optymalnego poziomu pobudzenia, co z kolei wpływa na obniżenie czujności[514]. Jednak kwestia stymulacji nie może być postrzegana jednowymiarowo. Nie jest bowiem tak, że wraz ze wzrostem liczby bodźców czujność będzie nieustannie wrastała. Także zbyt duża lub zbyt mała liczba bodźców, może spowodować zmniejszenie się wrażliwości na nie u badanego, co także prowadzi do spadku czujności uwagi[515].

---

[511] Nęcka E., Orzechowski B., Szymura B., 2006. *Psychologia poznawcza*. PWN, Warszawa. s. .182.

[512] W literaturze fachowej *przedłużona koncentracja uwagi* opisywana jest także za pomocą terminu *czujność* [eng. viligance].

[513] Warm J.S., Parasuraman R., Matthews G., 2008. *Viligance Requires Hard Mental Work and Is Stressful*. Human Factors. The Journal of the Human Factors and Ergonomics Society. 50(3): 433-441.

[514] Baker C.H., Harabedian A., 1962. *A study of target detection by sonar operators*. Human Factors Problems in Anti-Submarine Warfare Tech. Human Factors Rep. 206. 16. Human Factors Research Inc. 1112 Crenshaw Blvd., Los Angeles 19. Calif.

[515] Mackworth J.F., Taylor M.M., 1963. *The d'measure of signal probabilisty in vigilance like situa*tions. Canadian Journal of Psychology. 17. 302-325.

Dylematy psychologów poznawczych związane z zagadnieniem uwagi, są problemami istotnymi i rozważanymi także w branży filmowej. Choć twórcy filmowi nie posiadają kompetencji specjalistów z dziedziny psychologii poznawczej, to zdają sobie sprawę, że długość ujęć wpływa na odbiór przekazu filmowego. Narzędziem, które wykorzystują, aby wpłynąć na widza, jest montaż filmowy. Aby zobrazować problem można przywołać utwory z bardzo dynamicznym montażem, zwłaszcza w scenach akcji, które dosłownie „wciskają widza w fotel". Mamy wtedy do czynienia z olbrzymią liczbą bodźców, które objawiają się także poprzez dużą liczbę cięć i różnicowania planów. Widz jest wtedy maksymalnie skupiony na przekazie. Jednak, jak mogliśmy się przekonać w rozdziale opisującym sceny akcji, rzadko kiedy mamy do czynienia z ich kaskadowym układem, ponieważ nadmierne nagromadzenie stymulacji spowodowałoby w końcu zmniejszenie zainteresowania widzów (czujności). Dlatego w większości przypadków sceny akcji przedzielane są scenami innego rodzaju, zazwyczaj mniej dynamicznymi, głównie scenami o charakterze refleksyjnym. Filmowcy działają jednak „na wyczucie", posiłkując się swoim doświadczeniem lub tzw. dobrym gustem, nierzadko opierając na omawianej właściwości fundamenty własnego stylu filmowego. Ich działania z reguły nie mają nic wspólnego z empirią, co sprawia, że następstwa podejmowanych w ten sposób decyzji są trudne do przewidzenia i dają nie zawsze pożądane rezultaty. Dodatkowym problemem branży filmowej w omawianym zakresie jest kwestia decyzyjności, przez co mam na myśli, że film jest wynikiem pracy różnych specjalistów, których wkład twórczy dokonuje się na różnych etapach produkcji filmowej. Chodzi przede wszystkim o reżysera, montażystę, operatora i producenta. To od ich wzajemnych relacji zależy, jaka decyzja zostanie ostatecznie podjęta.

3.1.3. Pamięć jako kategoria psychologii poznawczej

Psychologia poznawcza definiuje pamięć jako zdolność do przechowywania informacji i późniejszego jej wykorzystania. Z innego punktu widzenia pamięć to zespół procesów poznawczych, zaangażowanych w nabywanie, przechowywanie i późniejsze odtwarzanie informacji"[516]. Pamięć jest więc skomplikowanym procesem o niejednorodnym charakterze[517]. Prace badawcze dotyczące omawianego zagadnienia

[516] Nęcka E., Orzechowski B., Szymura B., *Psychologia poznawcza*. PWN, Warszawa, 2006, s. 320.
[517] Schacter D.L, Tulving E., *Memory, amnestia and episodic/semantic distinction*,(w:) R. L. Isaacson, N. E. Spear (red.),*The expresion of knowledge*, New York1982, pp. 33-65.

pozwoliły na wyodrębnienie wielu jej odmian. Don Norman wyodrębnił ich ponad 20[518].Dotychczas naukowcy zaproponowali także wiele modeli tłumaczących zasady jej funkcjonowania.Jednym z najbardziej znanych jest klasyczny podział oparty o kryterium czasu przechowywania danych. Według magazynowego modelu pamięci Atkinsona i Shiffrinawyróżniamy magazyn sensoryczny, magazyn pamięci krótkotrwałej (STS – short term storage) i magazyn pamięci długotrwalej (LTS – long term storage)[519].

Pamięć sensoryczna, zwana także ultrakrótkotrwałą pozwala zapamiętać niewielkie porcje informacji w bardzo krótkim czasie. Jest ona autonomiczna i nie podlega kontroli ze strony użytkownika[520]. Nęcka i in. piszą, że każdy zmysł został wyposażony we właściwą tylko jemu pamięć tego typu[521]. W przypadku narządu wzroku, zmysłu istotnego z punktu widzenia prezentowanej pracy, będzie to **pamięć ikoniczna[522].** Została ona dostrzeżona przez Georga Sperlinga w jego słynnym eksperymencie, w którym prezentował badanym rzędy liter, a następnie badał, ile z nich są w stanie zapamiętać. Czas prezentacji był bardzo krótki i wynosił nie więcej niż 50 ms[523]. Wyniki badań Sperlinga wykazały, że badani byli w stanie zapamiętać poprawnie około 5 liter. Amerykański psycholog wywnioskował, że człowiek jest zdolny do poprawnego zapamiętania około 5 pierwszych liter (porcji informacji) w bardzo krótkim czasie. Jego obserwacje dowodzą ponadto, że informacja przechowywana jest w pamięci wzrokowej w całości. Jest ona pojemniejsza od pamięci krótkotrwałej, jednak ulega szybkiemu zanikowi. Co więcej, badania wykazały także, że w pamięci ikonicznej rejestrowane są nie tylko litery wielkie i małe, ale także obiekty, które różnicować można ze względu na kolor[524]. Nęcka i in. wnoszą istotną uwagę, że „pamięć ikoniczna wiernie koduje wszelkie właściwości fizyczne stymulacji"[525]. Dane eksperymentalne wykazują, że informacje w pamięci sensorycznej ikonicznej pozostają

[518] Norman D., *Comments on the information structure of memory*, "Acta Psychologica" 1970, nr 33, s. 293-303.
[519] Atkinson R.C., Shiffrin R. M., *Human memory: A proposed system and its control processed*,(w:)K. W. Spence, J. T. Spence (red.), *The psychology of learning and motivation: Advanced in research and theory. 2*, New York1968, pp. 89-195.
[520] Nęcka E., Orzechowski B., Szymura B., *Psychologia poznawcza*. Warszawa 2006, s. 322.
[521] Nęcka E., Orzechowski B., Szymura B., *Psychologia poznawcza*, Warszawa 2006, s.340.
[522] Neisser U., *Cognitive Psychology*. New York: Appleton-Century-Crofts, 1967.
[523] Milisekund.
[524] Sperling G., *The information availablein brie visual presentations*, "Psychological Monographs: General and Applied" 1960, nr 74/11, s 498. 1-29.
[525] Nęcka E., Orzechowski B., Szymura B., *Psychologia poznawcza*, Warszawa 2006, s. 342.

tam dosłownie ułamki sekund[526]. Co ciekawe, pojawienie się nowej informacji całkowicie wykasowuje tę poprzednią z pamięci ikonicznej, co nazwano maskowaniem wstecznym[527]. W przypadku natomiast, gdy nowy bodziec pojawi się w czasie poniżej 100 ms, obie informacje nakładają się na siebie[528].

Pamięć krótkotrwała jest określona przez jej główny cel, którym jest przechowywanie informacji podczas jej przetwarzania. Zasoby pamięci krótkotrwałej powstają głównie w wyniku przepływu danych z magazynów sensorycznych, ale mogą wpływać na nie również informacje z magazynu pamięci długotrwałej. Istotną cechą pamięci krótkotrwałej jest jej niewielka pojemność i podatność na przeciążenie. Badania wykazały, że pamięć krótkotrwała[529]pozwala na gromadzenie informacji w przedziale od kilku do kilkudziesięciu sekund, jednocześnie jej wydajność spada drastycznie, bo aż o około 50%, już po 7 sekundach. Pojemność pamięci krótkotrwałej jest cechą indywidualną. Nęcka i in.piszą, że jest ona –„wyraźnie zróżnicowana indywidualnie"[530]. Przeciążenie STS sprawia, że zachodzące w niej procesy poznawcze mogą zostać obarczone błędami. Utrata informacji w pamięci krótkotrwałej zależy od kilku czynników. Najważniejszym z nich jest upływ czasu. Wraz z jego wzrostem dochodzi do zapominania. Innym czynnikiem istotnie wpływającym na omawiany parametr jest interferencja, czyli nakładanie się na siebie informacji. Im informacje są bardziej do siebie podobne, tym czynnik ten silniej działa. Jak wspominają Nęcka i in. funkcje kontrolne pamięci krótkotrwałej związane są z uwagą, co sprawia, że możliwy jest proces przekierowania uwagi na inne informacje niż te pierwotnie zapamiętane.

O ile istnieją czynniki wpływające na obniżenie wydajności STS, to znane są także sposoby na jej efektywniejsze wykorzystanie. Zaliczyć tutaj możemy **grupowanie** informacji, polegające na łączeniu informacji składających się z pojedynczych brył w grupy. Istnieje wtedy możliwość nadania nowo powstałym bryłom odrębnego znaczenia, co może sprawić, że będą one lepiej zapamiętane. Jednak odrębne znaczenie

[526] Sperling G., *The information availablein brie visual presentations*, "Psychological Monographs: General and Applied" 1960, nr 74/11, s 498. 1-29.
[527] Averbach E., Coriell A.S., *Short-term memory on Visio,* "Bell System Technical Journal" 1961, nr 40, s. 309-328..
[528] Eriksen C.W., Colins J. F., *Some temporal characteristics of visual pal tern perceptron*, "Journal of Experimental Psychology" 1967, nr 74, s. 476-484.
[529] Peterson L.R., Peterson M.J., *Short-term retention of indyvidua verbal items*, "Journal of Experimental Psychology" 1959, nr 58, s 193-198.
[530] Nęcka E., Orzechowski B., Szymura B., *Psychologia poznawcza*, Warszawa 2006, s. 322.

nowo powstałych brył musi mieć odniesienie w posiadanej wiedzy[531].Kwestie grupowania informacji w bryły opisywane były głównie na podstawie eksperymentów osadzonych w obszarach szeroko pojętej materii lingwistycznej[532]. Jednak prace Conrada i Hulla[533] dowodzą, że opisywany mechanizm może wystąpić zarówno przy zastosowaniu bodźców słuchowych, jak i wzrokowych. Ustalenia wyżej wymienionych autorów dają zatem możliwość poszukiwania sposobu wykorzystania go przy analizie zagadnień związanych z filmem, jako medium operującym zarówno w sferze audialnej, jak i wizualnej.

Kolejnym typem pamięci jest **pamięć robocza.** W koncepcjach pamięci roboczej, mówi się o elementach bezpośrednio odnoszących się do zapamiętywania informacji wzrokowej. W modelu zaproponowanym przez Baddeleya i Hitcha[534] pamięć robocza odpowiedzialna jest nie tylko za przechowywanie informacji, ale także za jej przetwarzanie, co odróżnia ją od modelu pamięci krótkotrwałej, gdzie wskazuje się jedynie na funkcję przechowywania informacji. W teorii pamięci roboczej wyróżnia się kilka podsystemów. Nadrzędnym jest centralny system wykonawczy, któremu podlegają trzy podsystemy buforowe: pętla fonologiczna, bufor epizodyczny i szkicownik wzrokowo-przestrzenny.[535] To właśnie *w* środowisku pętli fonologicznej, która odpowiada za krótkotrwałe przechowywanie informacji fonologicznych, dostrzeżono zjawisko mechanizmu bezgłośnego powtarzania[536], polegające na odświeżaniu śladu pamięciowego, który samoistnie zanika po około 2 sekundach, poprzez bezgłośną artykulację. Jest to zatem jeden ze sposobów na zwiększenie pojemności STS. Choć zagadnienie to rozważamy głównie w kontekście pętli fonologicznej, to odnosi się ono także do rejestracji materiału słownego odbieranego wizualnie[537]. Natomiast systemem analogicznym do pętli fonologicznej, odnoszącym

[531] Bower G., H., Springston F., *Power as recording points in letter series* "Journal of Experymental Psychology" 1970, nr 83, s 421-430.
[532] Hitch G., J., *The role of short-term working memory i n mental arithmetic*, "Cognitive Psychology" 1978, nr 10, s. 302-323.
[533] Conrad R. , Hull A., J., *Information, acoustic counfusion and memory span*, "British Journal of Psychology" 1964, nr 55, s. 429- 432.
[534] Baddeley A.D., Hitch G.,*Working memory*,(w): G.A. Bower (red.),*The psychology of learning and motivation. 8,* New York1974, pp. 47-89.
[535] Nęcka E., Orzechowski B., Szymura B., *Psychologia poznawcza*, Warszawa 2006, s. 350.
[536] Baddeley A.D., *The episodic buffer: a new komponent of working memory?* "Trends in Cognitive Scientes" 2000, nr 4.11, s. 417-423.
[537] Baddeley A.D., 1992, *Working memory,* "Science. American Association for the Advancement of Science (AAAS)" 1992, nr 255 (5044): 556–559.

się do materiału wzrokowo-przestrzennego jest szkicownik wzrokowo-przestrzenny[538]. Różnica w stosunku do pętli fonologicznej polega na tym, że zamiast przechowywania materiału fonologicznego, przechowuje on materiał wzrokowy i przestrzenny. Wyróżniono tu dwa mechanizmy, jeden pasywny, polegający na przechowywaniu informacji wzrokowej — magazyn wzrokowy (visual cache) oraz aktywny — wewnętrzny skryba (Inter scribe)[539]. Loggie wykazał, iż możliwe jest skrócenie czasu przechowywania informacji wizualnej podczas wykonywania zadań wzrokowych poprzez prezentacje obrazów niezwiązanych tematycznie z badaniami[540].

Pamięć długotrwała według Nęcki i in. różni się od innych rodzajów pamięci nie tylko dłuższym czasem przechowywania informacji, ale także inną funkcją, którą jest gromadzenie wiedzy[541]. Teoretycznie ma ona nieograniczoną pojemność, choć niektórzy badacze podają, że wartość krytyczna dla przeciętnego człowieka wynosi około 1 mln informacji. Pamięć długotrwała może jednak ulegać zatarciu, w sytuacji kiedy wiedza w niej zawarta nie jest wykorzystywana przez bardzo długi czas. W toku długoletnich badań wyróżniono kilka rodzajów pamięci trwałej.

Pamięć semantyczna, zwana także **skojarzeniową,** odpowiada za przechowywanie wiedzy o znaczeniach słów oraz wydarzeniach i powiązana jest z językiem. Jest łatwa w werbalizacji i oderwana od kontekstu zadań. Do powyższej kategorii możemy zaliczyć np. reguły gramatyczne, prawa, wzory[542]. Pamięć semantyczna odpowiada za identyfikację obiektów poprzez znaczenia[543]. Za przykład mogą tu służyć stwierdzenia zawarte w eksperymencie Collinsa i Quilliana, którzy prezentowali badanym serię zdań o następującej treści: *rekin ma zęby; rekin ma płetwy; rekin oddycha*[544].

Pamięć autobiograficzna jest związana z przechowywaniem informacji z życia jednostki[545]. Początkowo traktowano ten rodzaj pamięci jako część pamięci

[538] Nęcka E., Orzechowski B., Szymura B., *Psychologia poznawcza*, Warszawa 2006, s. 353.
[539] Tamże, s. 353.
[540] Loggie R.H., *Visuo-spatial processes in work memory*, "Quarterly Yournal of Experimental Psychology" 1986, nr 28A, s. 229-247.
[541] Nęcka E., Orzechowski B., Szymura B., *Psychologia poznawcza*, Warszawa 2006. s. 363.
[542] Stępnik A., *Memy a pamięć. Czego dowiadujemy się o memach z psychologicznych badań nad pamiecią*, „Teksty z ulicy - Zeszyt memetyczny" 2013, nr 18. 43-58.
[543] Rachamandran V.S., *Neuronauka o podstawach człowieczeństwa*. Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2012, s. 313.
[544] Collins A.M., Quillian M.R., *Retrieval time from semantic memory*, "Journal of Verbal Learning and Verbal Behavior" 1969, nr 8, s. 240-247.
[545] Nęcka E., Orzechowski B., Szymura B., *Psychologia poznawcza*, Warszawa 2006, s.369.

epizodycznej[546]. Jednak obecnie zwraca się uwagę na istotny czynnik polegający na odniesieniach do doświadczeń osobistych[547]. Niektórzy autorzy sugerują nawet, że pamięć autobiograficzna powiązana jest z osobowością i tożsamością człowieka[548].

Pamięć epizodyczna zwana także zdarzeniową odnosi się do wydarzeń (epizodów) z życia jednostki. Zawiera zatem informacje mające identyfikację w czasie i przestrzeni[549]. Charakterystyczną cechą pamięci epizodycznej jest wiązanie wydarzeń z datą, czyli ich datowanie. Według Larsena i in. jednostką taksonomiczną w tym wypadku jest przede wszystkim dzień tygodnia, natomiast w mniejszym stopniu konkretna data. Autorzy wskazują także, że istnieje możliwość łączenie wydarzeń czy też epizodów pomiędzy sobą[550]. Dostrzeżono zagadnienie wyraźnie łatwiejszego zapamiętywania informacji w systemie pamięci epizodycznej w porównaniu do pamięci semantycznej[551]. Jedną z najbardziej prawdopodobnych przyczyn takiego stanu rzeczy jest stopień abstrakcyjności materiału, do którego odnosi się pamięć epizodyczna i semantyczna[552].W pierwszym wypadku mamy bowiem do czynienia z materiałem znacznie bardziej realistycznym, w drugim natomiast — abstrakcyjnym. Realność materiału może się objawiać w jego fizycznym, wizualnym kształcie w przeciwieństwie do materiału słownego, który jest wysoce abstrakcyjny.

3.1.4. Wiedza jako kategoria psychologii poznawczej

„Wiedza to forma trwałej reprezentacji rzeczywistości, mająca postać uporządkowanej i wzajemnie powiązanej struktury informacji, kodowanej w pamięci długotrwałej”[553]. Nęcka i in. twierdzą że zasoby wiedzy gromadzone są w zasobie pamięci trwałej. Wiedza to informacja przetworzona na najgłębszym poziomie a jej

[546] Tukwing E., *Elements of episodic memor,* Oford, 1983.
[547]Brewer W. F., 1986. *What is autobiographical memory*? (w): D.C. Rubin (Red.) *Autobiographical memory*. New York, 1974.
[548] Maruszewski T., *Pamięć autobiograficzna*, Gdańsk 2005.
[549] Zimbardo P., *Psychologia i życie*, Warszawa 1999, s. 355.
[550] Larsen S.E., Thompson C.P., Hansen T., *Time in autobiographical memory*,(w:)D. C. Rubin (red.),*Remembering our past: Studies ii autobographical memory*, Cambrige1996.
[551] Craik F.I.M., Tulving E., *Depth of processing and the retention of words in episodic memory*, “Journal of Experimental Psychology General” 1975, nr 104, s. 268-294.
[552] Roediger H.L., March E.J., Lee S.C., *Kinds of memory*,(w:)H. Pashler, D. L. Medin (red.),*Stevens handbook of Psychology. 2.* 1-42, New York 2002., pp. 1-42.
[553] Nęcka E., Orzechowski B., Szymura B., *Psychologia poznawcza*, Warszawa 2006, s.137.

specyficzność polega na tym, że: „wiedza jako zapis pamięciowy jest w szczególny sposób uporządkowana, a ponadto podlega ewaluacji ze strony jednostki”[554].

Choć w literaturze psychologicznej odnajdujemy wiele kategorii podziału wiedzy, to z perspektywy prezentowanej pracy najistotniejsze wydaje się przedstawienie koncepcji Gilberta Ryle’a, który zaproponował podział wiedzy na **deklaratywną i proceduralną**[555]. Koncepcja angielskiego filozofa polega na tym, że – jak pisze Urbaniak– wyróżnia się ona„(...)praktyczną umiejętność działania oraz teoretyczną znajomością zasad działania wraz ze znajomością faktów”[556].
Ryle przedstawił ją w prosty, obrazowy sposób, rozróżniając wiedzę „że” – (np. *wiem, że ziemia jest okrągła*), oraz wiedzę „jak” – (np. *wiem, jak wymienić przepaloną żarówkę*).

Wiedza deklaratywna odnosi się zatem do faktów zapisanych w pamięci trwałej. Ma ona charakter semantyczny[557]. Natomiast wiedza proceduralna pozwala na odwoływanie się do nabytych wcześniej komponentów wiedzy, pozwalając w ten sposób na wykonanie konkretnych działań praktycznych[558]. Krzysztof Mudyń pisze, że wiedza deklaratywna ma charakter jawny, natomiast wiedza proceduralna — niejawny. Nadmienia, że wiedza proceduralna w dużej części jest niedostępna świadomości użytkownika[559].Sposobem zdobywania wiedzy jest proces uczenia się, jednak, jak zaznacza Nęcka i in., jedynie w wąskim jego rozumieniu. Badacze nadmieniają że specyfiką tego procesu jest odniesienie nabywanych treści do posiadanej już wiedzy, a w następnej kolejności przekształcanie jej w większe struktury, co skutkuje jej uporządkowaniem w postaci abstrakcyjnych zasad. Nęcka i in. twierdzą, że nie ma wątpliwości co do faktu, że wiedza proceduralna i deklarowana nabywane są przez użytkownika w różny sposób[560].

O nabywaniu wiedzy proceduralnej pisze obszernie John Anderson, który zaproponował model ACT (adaptive control of thought)[561]. W założeniach

[554] Nęcka E., Orzechowski B., Szymura B., *Psychologia poznawcza*, Warszawa 2006, s.137.
[555] Ryle. G., *The concept of mind.* New York: Barnes and Noble 1949.
[556] Urbaniak M., *Filogenetyczne uzasadnienie zjawiska rozumienia oraz wiedzy proceduralnej i deklaratywne,* „Filozofia i nauka, Studia filozoficzne i interdyscyplinarne” 2016, nr 4 s. 259-274.
[557] Nęcka E., Orzechowski B., Szymura B., *Psychologia poznawcza*, Warszawa 2006, s.137.
[558] Olpińska M., *Implikacje glottodydaktyczne antropocentrycznej teorii języków*, „Lingwistyka Stosowana” 2009, nr 1, s. 187-201.
[559] Mudyń K., *Dzisiaj odpowiedź, za miesiąc pytanie. Idea wiedzy negatywnej a miejsce pytań w kształceniu akademickim*, „Rocznik Komisji Nauk Pedagogicznych” 2016, nr 69, s. 17-33.
[560] Nęcka E., Orzechowski B., Szymura B., *Psychologia poznawcza*, Warszawa 2006, s.138.
[561] Anderson J., *ACT. A Simple theory of Complex Cognition*, “American Psychologist” 1996, nr 51, s. 355-365.

amerykańskiego uczonego nabywanie wiedzy proceduralnej to powolny proces przekształcenia wiedzy deklaratywnej (jawnej) w procedury działania, mające charakter niejawny. Anderson proces ten nazywa proceduralizacją i twierdzi, że zachodzi on w trzech etapach.

Pierwszy z nich nazywa deklaratywnym. Polega on na tym, że użytkownik uzyskuje zestaw danych czy instrukcji, które odnoszą się do konkretnej umiejętności oraz sposobu jej pozyskiwania. W drugim etapie, kompilacyjnym, następuje ćwiczenie reguł dostarczonych poprzez procedury interpretacyjne. Etap ten podlega świadomej kontroli uczestnika. Składa się on z kolei z dwóch mechanizmów: kompozycji i automatyzacji. Kompozycja to łączenie dwóch lub więcej procedur w jedną. Odbywa się ona w pamięci roboczej i wydatnie obciąża system. Automatyzacja natomiast sprawia, że dochodzi do większego scalenia procedur, czego skutkiem jest to, że pamięć robocza zostaje odciążona. W etapie kompilacji następuje połączenie wielu drobnych czynności w jedną, co sprawia, że wykonanie zadania następuje szybciej. Trzeci etap, proceduralny jest w pełni automatyczny. Nie wymaga udziału świadomości uczestnika. Sprawia też najmniej wysiłku, gdyż w najmniejszym stopniu obciąża pamięć roboczą. Reprezentatywnym przykładem nabywania wiedzy proceduralnej jest prowadzenie samochodu lub pisanie. Czynności te muszą być jednak kontrolowane przez uwagę wzrokową. W przeciwnym razie konieczna jest duża koncentracja, co w znacznym stopniu obciąża pamięć roboczą[562].

Choć badania psychologiczne przedstawione powyżej są niezwykle inspirujące to z całą stanowczością pragnę podkreślić, że moim głównym celem nie jest badanie procesów poznawczych i wchodzenie w kompetencje biegłych w tej dziedzinie specjalistów, lecz zastosowanie niektórych zaprezentowanych wyżej kategorii(pojęć i terminów) jako narzędzi, służących głównemu celowi rozprawy, jakim jest badanie wpływu mikrostruktur dramaturgicznych na określone kompetencje widza.

Za najwłaściwszy sposób na jego osiągnięcie uznałem stworzenie własnego filmu instruktażowego jako medium, którego skuteczność łatwo jest zweryfikować za pomocą eksperymentów ewaluujących wiedzę, którą jego odbiorcy mogą pozyskać. Budujące jest natomiast, że wielu naukowców widzi związek pomiędzy twórczością, jej percepcją a psychologią poznawczą, gdyż to poprzez umysł odbieramy różnego rodzaju bodźce pod postacią obrazów, filmów, muzyki i literatury. Jednym z takich naukowców

[562] Nęcka E., Orzechowski B., Szymura B., *Psychologia poznawcza*, Warszawa 2006, s.165.

był ś. p. Profesor Piotr Francuz, autor wybitnych publikacji, takich jak: *Imagia: w kierunku neurokognitywnej teorii obrazu*[563] czy też *Komunikacja wizualna*[564], w których poruszał kwestie działania mechanizmów odpowiadających za omawiane zagadnienia.

3.2. Opis eksperymentu pt. *Znaczenie mikrostruktur filmowych w transferze wiedzy i umiejętności*

W celu opisania wpływu mikrostruktur oraz struktur zewnętrznych na widownię próbną przygotowano eksperyment zatytułowany: *Znaczenie mikrostruktur filmowych w transferze wiedzy i umiejętności***.** Bardzo istotnym założeniem, rzutującym na interpretację wyników jest fakt, iż prezentowane badanie ma charakter pilotażowy. Jego wstępny i ograniczony zakres nie pozwala na wyciągnięcie ostatecznych i jednoznacznych wniosków. Możliwe jest za to uchwycenie pewnych tendencji i istotnych czynników wpływających na badane zagadnienie**.** Traktuję prezentowany eksperyment jako wstęp do dalszych pogłębionych badań nad wpływem struktur i mikrostruktur dramaturgicznych na widownię filmową.

3.2.1. Założenia wstępne eksperymentu

Celem badania była ewaluacja wpływu filmowych mikrostruktur dramaturgicznych[565] oraz struktur zewnętrznych[566] zawartych w przekazie audiowizualnym na zdolność widzów do przyswojenia wiedzy, rozumianej wedle definicji Nęcki i in., jako „formy trwałej reprezentacji rzeczywistości, mającej postać uporządkowanej i wzajemnie powiązanej struktury informacji, kodowanej w pamięci długotrwałej"[567]. Opierając się na pracy Ryle'a[568] i późniejszych autorów[569], którzy zaproponowali podział wiedzy na deklaratywną i proceduralną, zdecydowałem, że wyniki omawianego eksperymentu analizowane będą z uwzględnieniem wspomnianych kategorii. Istotnym czynnikiem, który skłonił mnie do podjęcia takiej decyzji jest fakt,

[563]Francuz P., *Imagia: w kierunku neurokognitywnej teorii obrazu*, Lublin 2013.
[564]Fortuna P., Francuz P., i in., *Komunikacja wizualna*, Warszawa 2012.
[565] W tym przypadku chodzi o ujęcia.
[566] Informacji dodanych w postaci paska informacji.
[567] Nęcka E., Orzechowski B., Szymura B., *Psychologia poznawcza*, Warszawa 2006, s. 137.
[568] Ryle. G., *The concept of mind*, New York 1949.
[569] Urbaniak M., *Filogenetyczne uzasadnienie zjawiska rozumienia oraz wiedzy proceduralnej i deklaratywnej* „Filozofia i nauka. Studia filozoficzne i interdyscyplinarne" 2016 nr 4, s. 259-274.

że jak twierdzi Nęcka i inni[570], wiedza deklaratywna i proceduralna jest nabywana w różny sposób[571].

Zbadano również wpływ wymienionych wyżej struktur na zdolność zapamiętywania przez widzów elementów wizualnych umieszczonych w kadrze. Przy czym poprzez „pamięć" rozumiem„ zdolność do przechowywania informacji i późniejszego jej wykorzystania"[572].

3.2.2. Szczegółowe cele eksperymentu oraz hipotezy badawcze

1. Określenie wpływu wybranych technik montażu filmowego na przyswojenie wiedzy proceduralnej przez uczestników badania, z uwzględnieniem wariantów zawierających struktury zewnętrzne.

Na wstępie przyjąłem główną hipotezę badawczą, iż istnieje wpływ wybranych technik montażu filmowego na przyswajanie wiedzy proceduralnej. Prognozowałem, że montaż syntetyzujący pozwoli uzyskać grupie badawczej lepsze wyniki, ze względu na swoją zwięzłość i pominięcie dłużyzn, które w mojej opinii zadziałają dekoncentrująco na widzów zgodnie z teorią spadku czujności.

Przewidywałem, że będzie istniał wpływ struktur zewnętrznych na przyswojenie wiedzy proceduralnej i że będzie to wpływ niekorzystny.

2. Wpływ wybranych technik montażu filmowego na czas wykonania zadania manualnego, z uwzględnieniem wariantów zawierających struktury zewnętrzne.

Przewidywałem, że wybór techniki montażu wpłynie na czas wykonywania zadania manualnego. Nie uznałem natomiast, iż możliwe jest sugerowanie ostatecznego wyniku w omawianym zakresie, przed przeprowadzeniem badań.Założyłem, że wpływ struktur zewnętrznych na omawiany parametr będzie negatywny.

3. Wpływ wybranych technik montażu filmowego na pamięć roboczą uczestników badania.

[570] Nęcka E., Orzechowski B., Szymura B., *Psychologia poznawcza*, Warszawa 2006, s. 320.
[571] Tamże, s. 320.
[572] Tamże, s. 320.

Wstępnie przyjąłem, iż zastosowanie wybranych technik montażu filmowego będzie miało wpływ na pamięć roboczą badanych.

4. Określenie wpływu wybranych technik montażu filmowego na zdolność zapamiętania źródeł informacji.

Założyłem, że wybrane techniki montażu filmowego będą miały wpływ na zdolność zapamiętania źródeł informacji. Spodziewałem się, że wpływ ten będzie dotyczył zapamiętywania cech priorytetowych, w obrębie wydzielonych sektorów pola wzrokowego, a także z uwzględnieniem struktur zewnętrznych. Przewidywałem, że ze względu na dłuższy czas ekspozycji poszczególnych elementów, montaż analizujący wpłynie na lepsze rezultaty.

Uznałem też, że struktury zewnętrzne wpłyną negatywnie na wyniki.

5. Określenie wpływu cech demograficznych uczestników badania na przyswojenie wiedzy proceduralnej.

Założyłem także, że cechy demograficzne wpłyną na wyniki pomiarów, zarówno w obszarze przyswajania wiedzy proceduralnej, jak i zdolności zapamiętywania źródeł informacji.

6. Określenie wpływu cech psychograficznych uczestników badania na przyswojenie wiedzy proceduralnej.

Przewidywałem, że cechy psychograficzne będą miały wpływ na przyswojenie wiedzy proceduralnej oraz zdolność zapamiętania źródeł informacji.

7. Wpływ wybranych technik montażu filmowego na pamięć epizodyczną uczestników badania, z uwzględnieniem struktur zewnętrznych.

Spodziewano się, iż wybrane techniki montażu filmowego wpłyną na pamięć epizodyczną uczestników badania i że osiągną oni lepsze rezultaty przy zastosowaniu montażu analizującego, ze względu na dłuższy czas ekspozycji procedury wykonania zadania manualnego.

Również w tym przypadku zakładano negatywny wpływ struktur zewnętrznych na wyniki eksperymentu.

3.3. Realizacja eksperymentu

Prace badawcze podzielone zostały na cztery etapy:

1. Przygotowanie filmów eksperymentalnych.
2. Emisja filmów dla widowni próbnej.
3. Pozyskanie wyników eksperymentu bezpośrednio po emisji filmów.
4. Analiza i obróbka danych.

3.3.1. Przygotowanie filmu eksperymentalnego

Za najodpowiedniejsze medium dla przeprowadzenia eksperymentu uznałem krótkometrażowy film instruktażowy, w którym aktor prezentuje sposób wiązania węzła żeglarskiego, tzw. *ósemki*[573]- fot. 12.

Fot. 12. Węzeł żeglarski *ósemka*.



Źródło:<https://pl.wikipedia.org/wiki/%C3%93semka_%28w%C4%99ze%C5%82%29#/media/Plik:FigureOfEightKnot.jpg> [dostęp: 10 maja 2022].

Wszystkie zdjęcia do filmu wykonano w tej samej lokalizacji, we wnętrzu, w studiu radiowo-telewizyjnym Instytutu Dziennikarstwa i Komunikacji Społecznej, Uniwersytetu Warmińsko-Mazurskiego w Olsztynie.

Zdjęcia nagrano za pomocą dwóch kamer Sony PSW X200, umieszczonych na statywach. Wybrano format zapisu FullHD (1920x1080) i częstotliwość 25 ftp w formacie 50i.Dźwięk nagrano za pomocą rejestratora dźwięku Zoom H2n w formacie WAV z częstotliwością próbkowania 44100 Hz. Uznałem, że powyższe parametry pozwalają na czytelny odbiór przekazu audiowizualnego przez widzów w planowanych

[573] Gańko A., Dziewulski J., *Jachtowe roboty bosmańskie,*Warszawa 1978.

warunkach odtwarzania filmu, tj. gwarantują wyraźny, wystarczająco szczegółowy, kolorowy obraz i wyraźny dobrze słyszalny dźwięk. Materiał zmontowano w programie montażowym Edius Pro 9 i wyeksportowano jako plik video w formacie MP4 w rozdzielczości 1920x1080 pikseli z częstotliwością odtwarzania 25 ftp.

Ze względu na pożądaną czytelność wykonywanego zadania zdjęcia mają charakter zdecydowanie statyczny. Dla wariantów filmu 2-5 wykonano je dwoma kamerami, gdzie *kamera 1* umieszczona naprzeciw prezentera nagrywa ujęcie stanowiące w planie średnim, a *kamera 2* stojąca po prawej stronie prezentera rejestruje ujęcia uzupełniające w zbliżeniu. Wyjątek stanowi wariant 1 filmu, gdzie użyto tylko *kamery 1*, która nagrywała długie ujęcia w trybie ciągłym.

Kamery pokazują aktora siedzącego przy stole. Ustawione sąnieco z góry, aby pole robocze, na którym znajduje się lina, koncentrująca uwagę widzów, było lepiej widoczne -fot. 13.

Fot. 13. Kadry z filmu instruktażowego *Ósemka*. A – ujęcie z *kamery 1* (ujęcie stanowiące); B ujęcie z *kamery 2* (ujęcie uzupełniające).

A. B.



Źródło: stopklatki z filmu eksperymentalnego Ósemka.

Pole robocze, na którym znajduje się lina, stanowi stół pokryty czarnym materiałem, dzięki czemu lina w kolorze białym jest dobrze widoczna. Postać aktora nie jest eksponowana poprzez ubiór. Zdecydowano o czarnym stroju, będącym, podobnie jak stół, tłem kontrastującym w stosunku do głównego elementu – białej liny. Na stole oprócz liny znajdują się elementy istotne z punktu widzenia eksperymentu – nożyce, długopis i telefon. Choć znajdują się one na stole, to nie jest to już obszar roboczy. Tuż za aktorem znajduje się monitor, na którym wyświetlono grafikę przedstawiającą scenę związaną z tematyką morską – żaglówkę na morzu. Obraz ma charakter ikoniczny, aby zawarta w nim informacja była czytelna. Najważniejszą cechą obrazu jest kolor

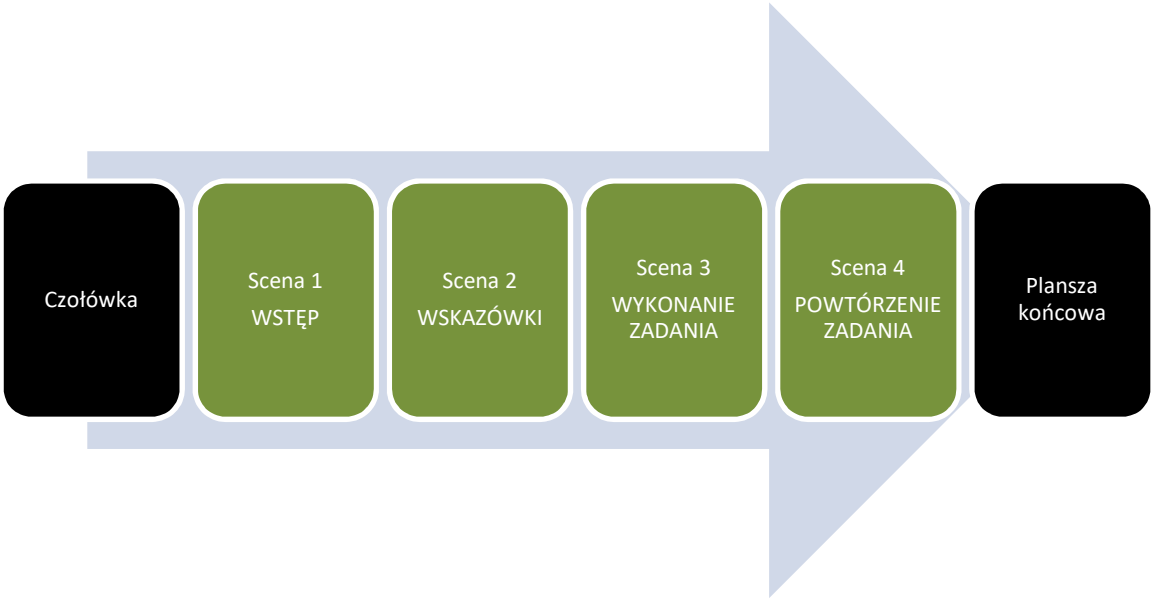
obiektów na nim przedstawionych. Tło kadru ma kolor zielony, odcina się ono plastycznie od kluczowych obszarów kadru, podkreśla jego peryferyczny charakter.

3.3.1.1. Budowa strukturalna filmu eksperymentalnego *Ósemka*

Struktura filmu *Ósemka* oparta została na paradygmacie arystotelesowskim, charakteryzującym się w pierwszym rzędzie na występowaniu jednego głównego bohatera i jednym głównym temacie oraz chronologii zdarzeń następujących w układzie przeszłość – przyszłość, z wyraźnie zaznaczonym początkiem i końcem opowieści.

Film składa się z czterech scen oddzielonych ściemnieniem, których granice można określić w sposób czytelny i bezsprzeczny. Poprzedzony i zakończony jest czarnymi planszami – czołówką i planszą końcową –ryc. 55b.

Ryc. 55b. Schemat poglądowy filmu instruktażowego *Ósemka*. Podział na sceny.



Czołówka

Na czarnym tle pojawiają się białe napisy informujące o celu badania i o jego organizatorze. Pojawiają się także logotypy.

Scena 1. – WSTĘP.

Scena ma charakter ekspozycyjny. Prezenter ukazany w planie średnim, naświetla problematykę zawartą w filmie, podaje także informacje związane z szerszym

tłem tematycznym zagadnienia. Pojawiają się tu informacje istotne z punktu widzenia eksperymentu, które zostaną zweryfikowane w ankiecie. W scenie pierwszej wykorzystano jedynie zdjęcia z kamery 1.

Scena 2. – WSKAZÓWKI.

Scena przedstawia prezentera ukazanego w planie średnim, który podaje informacje związane z nazewnictwem oraz informacje pomocnicze, niezbędne do wykonania zadania. Podobnie jak w scenie pierwszej, wykorzystano wyłącznie ujęcia z kamery 1.

Scena 3. – WYKONANIE ZADANIA.

Prezenter wykonuje poszczególne czynności niezbędne do zawiązania węzła żeglarskiego. Dodatkowo, szczegółowo omawia każdą czynność w czasie rzeczywistym. Do zdjęć użyto kamer 1 i 2. *Kamera 1* pokazuje prezentera od przodu w planie średnim, natomiast *kamera 2* pokazuje dłonie prezentera podczas wiązania węzła (detal).

Scena4. – POWTÓRZENIE ZADANIA.

W tej scenie prezenter powtarza wszystkie czynności niezbędne do zawiązania węzła żeglarskiego, ale robi to szybciej i płynniej. Czynności nie są już omawiane.Do zdjęć użyto kamer 1 i 2.*Kamera 1* pokazuje prezentera od przodu w planie średnim, natomiast *kamera 2* pokazuje dłonie prezentera podczas wiązania węzła (detal).

Plansza końcowa

Na czarnym tle pojawia się biały napis z podziękowaniem za udział w badaniu.

3.3.1.2. Warianty filmu instruktażowego przygotowanew ramach eksperymentu.

Aby uzyskać jak najszersze spektrum wyników przygotowano pięć wariantów filmu (1,2,3,4,5)[574]. Różnica między nimi polega na zastosowano różnych technik

[574] Warianty filmów dla porządku nazywane będą *filmami* i oznaczone będą numerami, np. wariant 1 – *film 1*.

montażu filmowego, co w założeniu miało pozwolić na uzyskanie istotnych różnic parametrów poszczególnych mikrostruktur. Dodatkowo do dwóch wariantów wprowadzono struktury zewnętrzne *(film 4*, *film 5*). Jeden wariant to wersja zerowa, do której zdjęcia wykonano metodą mastershota (*film 1*).

Cechą wspólną wszystkich wariantów jest identyczna budowa strukturalna odnosząca się do nadrzędnych taksonów (scen), tzn. ich układu w ramach całego utworu filmowego. Ponadto zastosowano identyczną czołówkę, w której zamieszczono te same informacje, a także taką samą planszę końcową. Różnice pojawiają się dopiero wewnątrz pozostałych scen i materializują się poprzez różny układ ujęć w obrębie struktury oraz ich zmienną długość.

Bezpośrednim narzędziem porządkującym zawartość scen jest technika montażu filmowego, którym się posłużono. Istnieje oczywiście olbrzymie spektrum technik montażowych, których wyznacznikami są najrozmaitsze kryteria. Dla potrzeb prezentowanej pracy postanowiłem odnieść się do kwestii organizacji czasu w filmie, w tym do *czasu filmowego*[575] rozumianego jako czas akcji w danej scenie. Dlatego zastosowano dwie powszechnie stosowane techniki uwzględniające omawiany warunek, a mianowicie: *montaż analizujący* (wariant 2 i 4) i *syntetyzujący*(wariant 3 i 5) oraz *montaż ograniczony*[576] dla wersji zerowej (wariant 1), który jest punktem odniesienia dla pozostałych wariantów. Wybór powyższego kryterium podyktowany został możliwością empirycznego odniesienia się do podstawowych parametrów różnicujących mikrostruktury wewnątrz scen, czyli do czasu trwania ujęć określonego w klatkach i sekundach. Parametry te ulegały zmianie w zależności od zastosowanej techniki montażu. Pragnę jednak z całą mocą podkreślić, że długość ujęć w poszczególnych wariantach nie była celowo modyfikowana ze względu na wykonywany eksperyment, choć zabieg taki rzeczywiście mógłby skutkować większym zróżnicowaniem parametrów mikrostruktur, lecz stosowano w tym względzie zasady zgodne ze sztuką montażu. Nadrzędnym celem w procesie montażu było zatem zapewnienie przejrzystości przekazu merytorycznego i zapewnienie widzom poczucia komfortu wizualnego. Zmiana parametrów mikrostruktur była jedynie efektem

[575]Parametr organizujący zarówno przebieg projekcji, jak i przebieg oraz chronologiczne uporządkowanie zdarzeń w przedstawionych w filmie

[576] Pojęcie użyte na potrzeby pracy, nieistniejące w literaturze. Oznacza tu spektrum zabiegów montażowych koniecznych przy obróbce materiału pozyskanego poprzez filmowanie metodą mastershota. Termin *montaż ograniczony* zastosowano, aby obrazowo wykazać jego szczątkowy wpływ na porządkowanie struktury wewnątrz opisywanego wariantu.

oczekiwanym, a nie planowanym. Innymi słowy, zmiana ta była logicznym następstwem zastosowania konkretnych technik montażowych.

Najistotniejszymi elementami różnicującymi omawiane warianty filmu eksperymentalnego były długość ujęć oraz ich liczba w ramach całego utworu filmowego, a także w odniesieniu do poszczególnych scen.

Długość ujęć w poszczególnych wariantach filmu ulega zmianie. Aby zobrazować ten parametr obliczono średnią arytmetyczną dla wszystkich wariantów filmu, a także dla wszystkich scen w poszczególnych wariantach. Obliczenia wykonano według poniższego wzoru:

$$m_n = \frac{a1+a2+\dots an}{n}$$

gdzie:

m- średnia arytmetyczna

n – liczba składników, z których liczymy średnią

a, a1, a2 – składniki (liczby), z których liczymy średnią

Do średniej arytmetycznej włączono wszystkie ujęcia, w tym napisy początkowe i końcowe.

3.3.1.3. Techniki montażu filmowego zastosowane w wariantach filmów eksperymentalnych

***Montaż ograniczony* - technika mastershota – wariant 1**

W filmie testowym zastosowano metodę filmowania jednym długim ujęciem (mastershot). Zastosowana technika polega na sfilmowaniu sceny w jednym ujęciu, w większości przypadków w planie pełnym[577]. Oznacza to, że w omawianym wariancie filmu, zabiegi montażowe ograniczone zostały jedynie do połączenia ze sobą poszczególnych scen w jedną całość. Dodano jedynie efekty w postaci ściemnień. Jest to więc wariant filmu, w którym ingerencja, poprzez montaż, była najmniejsza – ryc. 56.

Istotnym następstwem zastosowania metody mastershota jest brak możliwości ingerencji w materię czasu filmowego.

[577] Mascelli J.V., *5 tajników warsztatu filmowego*, Warszawa 2013, s. 126.

Ryc. 56. Schemat poglądowy przedstawiający układ ujęć filmowych na osi czasu rzeczywistego, w odniesieniu do sceny, przy zastosowaniu montażu *ograniczonego* w wariancie 1. Niebieski prostokąt obrazuje jednostajne, niezmieniające się ujęcie nagrane za pomocą jednej kamery i rozwijające się równolegle z osią czasu.



Źródło: opracowanie własne.

Filmowanie techniką mastershota bywa wykorzystywane w kinematografii sporadycznie. Posługują się nią zarówno amatorzy, choć często nieświadomie, jak i zawodowcy. Rzadko jednak ma ona zastosowanie w całych utworach filmowych, o ile są to produkcje długie, choć takie przykłady także istnieją, ale są one wtedy świadomym wyborem artystycznym, dokonywanym jeszcze w fazie preprodukcji. Mastershot wymaga bowiem wielkiej wprawy realizacyjnej w pionie operatorskim, reżyserskim i scenograficznym. Wymaga także dobrego warsztatu od aktorów. Wszystko bowiem dzieje się trochę jak w teatrze. Brak cięć powoduje, że ujęcia muszą się udać w całości i jeżeli wystąpi błąd, muszą być także w całości nagrywane w kolejnych dublach. Jest to więc metoda kłopotliwa i ryzykowna, wpływająca na koszty. Wymaga bowiem, prawie zawsze, dodatkowych dni zdjęciowych i okazalszej scenografii. Przykładem, choć nie do końca czystym[578] może być tu film pt. *Birdman*[579] w reżyserii Alejandro Gonzaleza Inarritu, w którym mamy do czynienia ze zręcznym połączeniem kilku ujęć w jedno, co w zamierzeniu autorów ma sprawić wrażenie filmu zrealizowanego za pomocą jednego ujęcia. Znacznie częściej mastershoty wykorzystuje się jako długie ujęcia wewnątrz scen lub jako ujęcia wypełniające całą scenę. Wpływ długich ujęć na całość dzieła bywa jednak wtedy z reguły znacznie mniejszy. W taki sposób metodę tę zastosowano w wariancie pierwszym filmu eksperymentalnego. Za przykład rozwiązania tego typu może posłużyć film Andrzeja Bartkowiaka pt. *Doom*[580] z 2005 roku, gdzie obserwujemy długą subiektywną scenę zrealizowaną na wzór gry video, która była pierwowzorem filmu.

[578]Wrażenie bardzo długich ujęć jest wynikiem pracy nie tylko Emanuela Lubezkiego (operatora), ale także Douglasa Crise i Stephena Mirrione (montażystów), którzy skrzętnie ukryli miejsca łączenia ujęć.
[579]*Birdman*, reż. Alejandro Gonzalez Innarritu, USA 2014.
[580]*Doom*, reż. Andrzej Bartkowiak, Czechy, Niemcy, USA, Wielka Brytania 2005.

Filmy realizowane za pomocą jednego ujęcia częściej pojawiają się w produkcjach amatorskich, np. w tutorialach. Na wybór tej metody przez twórców wpływa przede wszystkim długość filmu – im krótszy, tym jej zastosowanie jest bardziej prawdopodobne Nie bez znaczenia jest też tematyka, ograniczająca się do prezentowania jednego przedmiotu czy procesu, na którym skupiona jest uwaga kamery. Istotne znaczenie mogą mieć także kwestie ekonomiczne i wiedza twórców. Materiał może być rejestrowany za pomocą jednej niedrogiej kamery a jego obróbka ograniczona do najprostszych czynności za pomocą niedrogiego lub bezpłatnego oprogramowania montażowego. Prezentowany film eksperymentalny posiada wiele cech zbliżających go do tutorialu, dlatego też wybrano omawianą technikę montażu w wariancie pierwszym.

Choć co do zasady filmowanie metodą mastershota występuje także w amatorskich tutorialach, to istnieją jednak duże różnice w stosowaniu tej techniki w produkcjach profesjonalnych i amatorskich. W filmach profesjonalnych mamy bowiem do czynienia z występowaniem montażu wewnątrzkadrowego,[581], natomiast w filmach amatorskich zabiegi tego rodzaju są niezmiernie rzadkie. Cała praca operatorska twórców-amatorów ogranicza się przeważnie do ustawienia kamery na statywie. Zbliża to filmy amatorskie w opisywanej kwestii bardziej do rejestracji video niż do twórczej pracy choć trzeba jeszcze raz podkreślić, że formalnie jest to ten sam zabieg w obu przypadkach.

Montaż analizujący – wariant nr 2 i 4.

Według Lidii Zonn, montaż analizujący polega na zestawieniu ujęć w taki sposób, że każde następne jest nieprzerwaną kontynuacją czasu i akcji ujęcia poprzedniego. Akcja ukazana jest w pełnym przebiegu ze wszystkimi szczegółami[582]. Tak więc przy zastosowaniu montażu analizującego ujęcia w danej scenie charakteryzują się zachowaniem jedności czasu rzeczywistego[583], najczęściej także jedności miejsca. Upływ czasu nie zostaje przerwany. Montaż tego typu charakteryzuje się niekwestionowaną ciągłością i płynnością– ryc. 57.

[581] Polega na połączeniu inscenizacji kilku planów wewnątrz jednego ujęcia z przemyślanym ruchem kamery, który powoduje zmianę wielkości planów, perspektywę, bez konieczności dokonywania cięć.
[582] Zonn L., *O montażu w filmie dokumentalnym*, Warszawa 1986, s. 13.
[583]Mam tu na myśli stosunek czasu filmowego do rzeczywistego w proporcji 1:1.

Ryc. 57. Schemat poglądowy przedstawiający układ ujęć filmowych na osi czasu rzeczywistego, przy zastosowaniu montażu analizującego. Kolorowe prostokąty oznaczają ujęcia z różnych kamer.



Źródło: opracowanie własne.

Zastosowanie montażu analizującego ma oczywiste wady i zalety. Niewątpliwym problemem przy jego stosowaniu jest wydłużenie sceny w stosunku do alternatywnych technik montażu, co musi skutkować zwolnieniem akcji, to z kolei przekłada się na zwiększenie ryzyka utraty pożądanego tempa opowiadania[584]. Montaż tego typu stosowany jest zarówno w celach praktycznych, jak i artystycznych. Bywa, że stosowany jest w produkcjach, w których twórcy starają się nadać swoim dziełom pozorów realności. Stosowany był powszechniej we wczesnych latach kinematografii, kiedy nie wykształciły się jeszcze inne metody montażu, a cięcia i ingerencja w sferze czasu filmowego były dla publiczności nie do pomyślenia. Obecnie powrócił w prymitywnych produkcjach amatorskich, w tym w tutorialach, z których kształtu wynika, że w niektórych wypadkach ich twórcy nie słyszeli jeszcze o możliwości skracania ujęć. Montaż analizujący stosowany bywa także w dziełach o wysokim poziomie artystycznym, gdzie pozwala na pogłębienie psychologii postaci i dokumentowanie piękna czynności codziennych. Rozwiązania tego typu obserwujemy w filmie Sergeia Dvortsevoya pt. *Tulpan*[585]. Film, którego operatorką była nasza rodaczka Jolanta Dylewska, przedstawia historię Asy, młodego kazachskiego mężczyzny, który po powrocie z wojska chce się ożenić. Ta prozaiczna, zdawałoby się, historia jest pretekstem dla twórców, aby pokazać egzotykę tego odległego kraju i skupić się na chwilach niepowtarzalnych, a jednocześnie intymnych. Aby ten cel osiągnąć, reżyser pozwolił Dylewskiej na długie, można by rzec nawet przeciągnięte ujęcia, które stają się jednak atutem filmu. Wraz z ograniczoną liczbą cięć, które, gdzie to tylko możliwe, zastąpione zostały szybkimi szwenkami, powstaje charakterystyczna dla montażu analizującego poetyka nieśpiesznej prezentacji scenografii, gry aktorskiej i nastroju. Są to cechy, które w szybkim montażu syntetyzującym są drugorzędne i albo ulegają znacznemu ograniczeniu, albo całkowitemu zatraceniu. Trudno sobie jednak

[584]Na ogół przyjmuje się, że w większości projektów filmowych zwiększanie tempa jest istotnym, pożądanym czynnikiem.
[585]*Tulpan,* reż. Sergei Dvortsevoy, Niemcy, Polska, Rosja, Szwajcaria, Włochy, Kazachstan 2008.

wyobrazić, aby duże pełnometrażowe produkcje bez reszty korzystały z montażu analizującego. Jeżeli się on pojawia to zawęża się przeważnie do fragmentów filmu, głównie scen. Pewne jego elementy koncepcyjne można odnaleźć np. w scenach dialogowych, gdzie dobrze wypracowane napięcie dramatyczne pomiędzy aktorami bywa oszczędzane przez montażystów i pozostawiane bez ingerencji. Natomiast w wielu przypadkach montażyści poprawiają aktorów i wycinają zbędne klatki nadając pożądany rytm podawania dialogu. Zabieg ten w większości przypadków rzeczywiście bywa uzasadniony i często poprawia jakość sceny. Przeprowadzony przez doświadczonego montażystę bywa także trudny do wyśledzenia przez niewprawne oko widza.

Podsumowując rozważania związane z montażem analizującym, można zaryzykować twierdzenie, że stosowanie go w istotny sposób ogranicza możliwość ingerencji w tempo i rytm scen. Montaż jest bowiem ważnym narzędziem korygującym ewentualne błędy. Sceny realizowane techniką montażu analizującego wymagają od ich twórców lepszego warsztatu i większej uwagi, ponieważ przy popełnionych błędach trudniej jest się ich później pozbyć. To oczywiście wpływa na większą liczbę prób przed zdjęciami, jak i większą liczbę dubli w fazie realizacji filmu, co w konsekwencji podnosi koszty produkcji. Analizując pojawiające się w kinematografii światowej przykłady filmów, w których zastosowano omawianą technikę montażu można także dojść do wniosku, że pojawia się on częściej w produkcjach aspirujących do kategorii filmów artystycznych, przeznaczonych dla bardziej wymagających widzów, którzy są w stanie skupić uwagę na wydłużonych scenach. Istotnym czynnikiem, który może skłonić twórców do wyboru omawianej techniki montażu filmowego, jest sposób jego fotografowania. Jeżeli zdjęcia przedstawiają wysoki poziom artystyczny i są atrakcyjne wizualnie, to można liczyć na to, że widz będzie miał ochotę dłużej się im przyglądać. Jeżeli natomiast nie będą spełniały tych warunków, trzeba ujęcia koniecznie skracać, aby odświeżać w ten sposób zainteresowanie widza,w przeciwnym razie można liczyć na dekoncentrację i zniechęcenie publiczności.

Montaż syntetyzujący[586]- wariant nr 3 i 5

Technika montażu syntetyzującego polega na łączeniu ujęć bez zachowania kontynuacji czasu. Lidia Zonn zauważa, że każda sklejka buduje nowy układ pomiędzy

[586] W kategorii montażu syntetyzującego możemy pomieścić także inne rodzaje montażu filmowego oparte na innych kryteriach, np. montaż równoległy.

ekranem i widzem[587]. Montaż syntetyzujący różni się więc od montażu analizującego stosunkiem do czasu filmowego. Innymi słowy, w przeciwieństwie do montażu analizującego, ujęcia w danej scenie nie są powiązane jednością czasu rzeczywistego, lecz innymi elementami wiążącymi, np. jednością miejsca i jednością akcji- ryc. 58.

Ryc. 58. Schemat poglądowy przedstawiający układ ujęć filmowych na osi czasu rzeczywistego, przy zastosowaniu montażu syntetyzującego. Kolorowe prostokąty symbolizują ujęcia z różnych kamer.



Źródło: opracowanie własne.

Skutkiem przywołanej tu ingerencji jest skrócenie czasu filmowego w stosunku do czasu rzeczywistego. Mamy więc do czynienia z pomijaniem dłużyzn i przedstawianiem kwintesencji działań. W klasycznym zastosowaniu montażu syntetyzującego (ważne jest zachowanie merytorycznej zawartości sceny, chodzi o to, aby pominięte elementy nie zawierały istotnych informacji, które mogłyby zmienić kierunek narracji. Złamanie tej zasady może bowiem doprowadzić do zaburzenia ciągu przyczynowo-skutkowego i niezrozumienia przez widza prezentowanych wydarzeń[588]. Natomiast przy celowej i dobrze przemyślanej ingerencji w omawianym zakresie może powstać figura stylistyczna zwana elipsą, w wypadku której pomijane są istotne elementy narracyjne, a nawet punkty kulminacyjne. W klasycznie pojmowanym montażu syntetyzującym jest jednak odwrotnie, pozostawiane są wszystkie najistotniejsze elementy sceny. Widz może, lecz nie musi, być świadomy braku ujęć lub ich fragmentów, choć de facto dochodzi do zaburzenia ciągłości czasu rzeczywistego. W praktyce bowiem montaż syntetyzujący może zostać zręcznie zamaskowany poprzez odpowiednio dobrany moment połączenia ujęć. Zasada ta jest obecnie jedną z najbardziej rozpowszechnionych koncepcji stosowania montażu filmowego w ramach powstawania dzieła filmowego[589]. Swoista doktryna neutralności, czy też nieinwazyjności montażu ma zastosowanie w wielu predysponowanych do tego gatunkach filmowych, gdzie zabiegi montażowe odgrywają drugorzędną rolę, jak np. w filmach obyczajowych czy romansach. Zwolennikiem omawianej powyżej koncepcji

[587] Zonn L., *O montażu w filmie dokumentalnym*, Warszawa 1986, s. 20.
[588] Zagadnienie to szerzej opisano w ramach koncepcji montażu kontynuacyjnego czy też montażu ciągłego.
[589] Tamże.

montażu jest amerykański montażysta Walter Murch. O swoim, wręcz fizjologicznym do niego podejściu, pisze w książce pt. *W mgnieniu oka. Sztuka montażu filmowego,* w której przywołuje m. in. własne przemyślenia z pracy nad filmem *Rozmowa*[590]Francisa Forda Coppoli: „Zorientowałem się wtedy, że Gene Hackman (grający w filmie Harry'ego Caula) mrugał powiekami prawie dokładnie w miejscu, w którym miałem robić cięcie"[591].

Powyższy cytat ilustruje rozważania Murcha, dotyczące poszukiwania najlepszego miejsca na cięcie materiału. Według niego miejscem takim może być moment mrugania widzów, a efektem takiego działania będzie niezauważalne połączenie dwóch ujęć. Pogląd Murcha na rolę montażu w filmie wpisuje się w dominujący trend wśród reprezentantów głównego nurtu branży filmowej, którzy są przekonani o jego służebnej roli wobec przekazu merytorycznego. John Houston, wybitny reżyser i scenarzysta filmowy, pisze: „Moim zdaniem idealny film to taki film, który jak gdyby rozgrywa się za zamkniętymi oczami, które same go wyświetlają w ten sposób, że widzisz tylko to, co chcesz. Filmy są jak myśli, są bliższe procesowi myślowemu, niż jakikolwiek inny rodzaj sztuki"[592].

Zacytowane powyżej poglądy, których autorami są przecież ludzie uznani za autorytety w branży filmowej, były przez nich wdrażane w słynnych i popularnych dziełach, takich jak: *Czas apokalipsy,*[593]*Angielski pacjent*,[594]*Wzgórze nadziei*[595] w przypadku Murcha czy też *Skarb Sierra Madre*,[596]*Honor Prizzich*[597] i *Człowiek, który chciał być królem*[598] w przypadku Johna Houstona. Warto zwrócić uwagę, że wymienione tytuły zostały docenione zarówno przez publiczność, jak i krytyków. Wszystkie zdobyły Nagrody Akademii[599]. Wymienione dzieła były zatem także tymi, które nadawały kierunek głównemu nurtowi i weszły do kanonu sztuki reżyserskiej i realizacyjnej. Stały się także klasycznym materiałem, do którego muszą się odnosić inni twórcy oraz adepci szkół filmowych. Stały się więc w ten sposób przykładami dobrej praktyki realizacyjnej, które z czasem opisano w podręcznikach, gdzie nadano im status

[590]*Rozmowa,* reż. F. F. Coppola, USA 1974.
[591] Murch W., *W mgnieniu oka. Sztuka montażu filmowego*, tłum. K. Karpińska, Warszawa 2006, s.75.
[592]Christian science monitor, [online:]<https://journal.christianscience.com/shared/view/it1g6m4rgg,> dostęp:12.03.2022.
[593]*Czas Apokalipsy*, reż. F. F. Coppola, USA 1979.
[594]*Angielski pacjent,* reż. A. Minghella, USA, Wielka Brytania 1996.
[595]*Wzgórze nadziei*, reż. A. Minghella, USA, Wielka Brytania, Włochy, Rumunia 2003.
[596]*Skarb Sierra Madre*, reż. J. Houston, USA 1948.
[597]*Honor Prizzich,* reż. J. Houston, USA 1985.
[598]*Człowiek, który chciał być królem,* reż. J. Houston, USA, Wielka Brytania 1975.
[599] Academy of Motion Picture Arts and Sciences, *History*, www.oscars.org/nicholl/history

obowiązujących zasad a sprzeniewierzenie się zawartym w nich prawidłom często uznawane jest za błąd w sztuce.

Podsumowując rozważania dotyczące montażu syntetyzującego należy podkreślić, że pomimo eksperymentów z montażem syntetyzującym, jakie widoczne są w filmach takich twórców, jak Lars von Trier[600] czy Jorgen Leth[601].Nadrzędnym celem dla zastosowania tego typu montażu w większości filmów nadal pozostaje skrócenie sceny i przyspieszenie jej tempa. Najlepiej jeśli efekt ten uzyskany jest bez utraty wartości merytorycznej i w sposób jak najmniej inwazyjny z punktu widzenia kompozycji sceny.

Dostrzegalna jest także praktyka, spotykana dość rzadko, przeważnie w filmach aspirujących do kina artystycznego, polegająca na stosowaniu ostrych cięć, co jest zabiegiem obliczonym na przyciągnięcie uwagi widza. Rozwiązanie to jest szczególnie wyraziste, kiedy stosuje się je w ujęciach znajdujących się na wspólnej osi wizualnej[602]. Powstaje wtedy wrażenie przeskoku, które zaburza płynność sceny. Zabieg ten znany był już pionierom radzieckiej szkoły montażu, m. in. Siergiejowi Eisensteinowi, który wykorzystał jego potencjał w *Pancerniku Potiomkinie* z 1924[603] oraz w *Stare i nowe* z 1929[604]. Ostre cięcia z powodzeniem stosował także Jean-Luc Godart w filmie z 1960 roku pt. *Do utraty tchu*[605].

3.3.1.4. Analiza budowy poszczególnych wariantów filmu eksperymentalnego

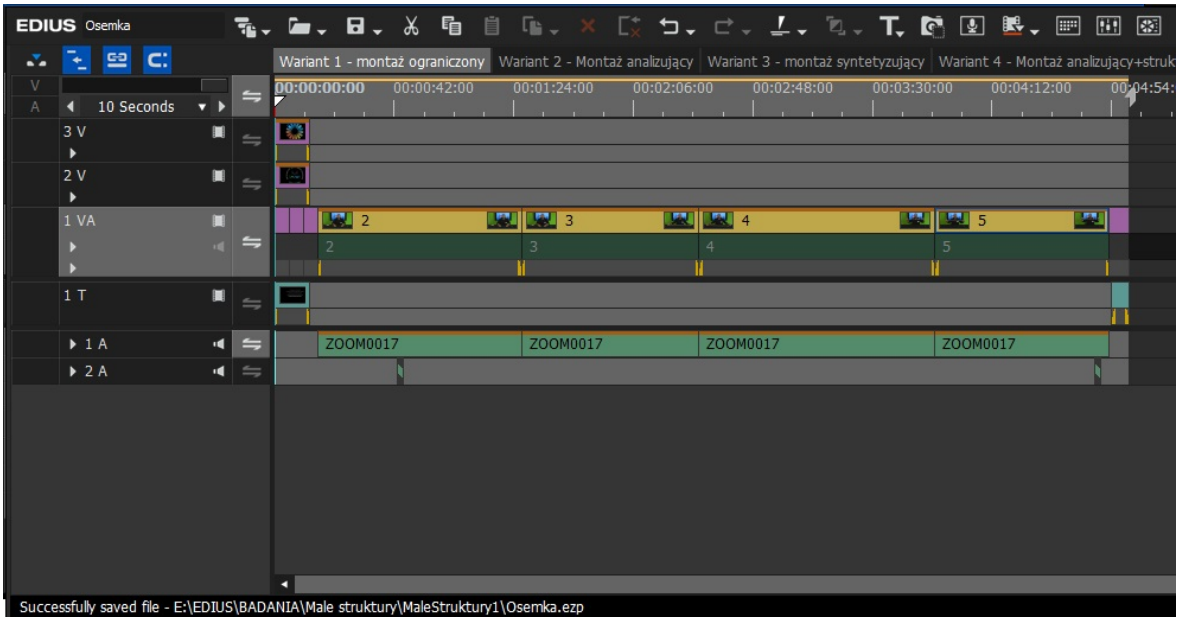
Wariant 1. Film z zastosowaniem montażu ograniczonego

W wariancie nr 1 zrealizowano utwór charakteryzujący się ograniczoną ingerencją montażową w strukturę narracyjną. Przebieg akcji przedstawiono linearnie, nie dokonano żadnych wycięć materiału. W zasadzie wariant pierwszy to kilka statycznych ujęć chronologicznie ze sobą połączonych. Zdjęcia nagrano za pomocą jednej kamery ustawionej na statywie naprzeciw prezentera. Zastosowana w

[600] *Pięć nieczystych zagrań*, reż. L. von Trier, J. Leth, Dania, Szwajcaria, Belgia, Francja 2003.
[601] *Człowiek idealny*, reż. J. Leth, Dania 1969.
[602] Arijon D., *Gramatyka języka filmowego*. tłum. F. Forbert-Kaniewski, Warszawa 2008.
[603] *Pancernik Potiomkin*, reż. S. Eisenstein, ZSRR 1924.
[604] *Stare i nowe*, reż. S. Eisenstein, ZSRR 1929.
[605] *Do utraty tchu*, reż. J.L. Godart, Francja 1960.

omawianym wariancie metoda realizacji i montażu upodabnia go do tzw. tutoriali, czyli krótkich filmów instruktażowych zamieszczonych w internecie przez różnorodnych twórców, w tym amatorów. Czas trwania filmu to 5 minut. [00.05.00] - Fot.14.

Fot. 14. Zrzut ekranowy fragmentu panelu roboczego programu montażowego Edius (timeline), za pomocą którego montowano film eksperymentalny *Ósemka*. Wariant 1.



Źródło: opracowanie własne.

Na fotografii widoczne jest ułożenie ujęć na osi czasu, gdzie na ścieżce audio-video 1VA znajdują się ujęcia *kamery 1* (stanowiącej). Na ścieżkach video 2V i 3V znajdują się elementy graficzne. Z kolei na 1T umieszczone zostały napisy. Dźwięk znajduje się na ścieżkach audio 1A (wypowiedź aktora) i 2A (efekty dźwiękowe).

Zastosowana struktura filmu najbardziej przypomina warianty, w których wykorzystano montaż analizujący (wariant 2 i 4), z tą różnicą, że do zdjęć (i w montażu) w wariancie 1 użyto wyłącznie jednej kamery a nie dwóch. Podobieństwo dotyczy także długości filmów. Wskazane powyżej warianty mają identyczną długość. Poniżej przedstawiono listę montażową dla wariantu 1 filmu eksperymentalnego -Tab. 2.

Tab. 2. Lista montażowa. Wyszczególnienie ujęć, ich długości a także wskazanie użytych kamer w filmie *Ósemka* – wariant 1. [606]

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Sc.	**Ujęcie**	**TC In.**	**TC Out**	**TC Duration**	**Klatki**	**Sek.**	**K1**	**K2**	**A**
NP[607]	**1**	00:00:00:00	00:00:15:00	00:00:15:00	375	15	0	0	1
1	**2**	00:00:15:00	00:01:26:17	00:01:11:17	1792	71,68	1	0	0
2	**3**	00:01:26:17	00:02:29:02	00:01:02:10	1560	62,4	1	0	0
3	**4**	00:02:29:02	00:03:52:00	00:01:22:23	2073	82,92	1	0	0
4	**5**	00:03:52:00	00:04:53:04	00:01:01:04	1529	61,16	1	0	0
NK[608]	**6**	00:04:53:04	00:05:00:00	00:00:06:21	171	6,84	0	0	1
Suma	**6**	-	-	**00:05:00:00**	**7500**	**300**	**4**	**0**	**2**

Źródło: opracowanie własne.

Zastosowanie metody mastershota w wariancie pierwszym filmu eksperymentalnego skutkuje występowaniem niewielkiej liczby ujęć. Choć liczba scen we wszystkich wariantach filmu jest jednakowa, tutaj mamy do czynienia jedynie ze scenami, które składają się z jednego ujęcia. Dlatego też średnia arytmetyczna długości ujęcia dla całego utworu filmowego jest w omawianym wariancie bardzo długa i wynosi aż 50 sekund.

Natomiast średnia arytmetyczna długości poszczególnych scen pozostaje w korelacji z pozostałymi wariantami filmu i wynosi:

Średnia arytmetyczna dla długości ujęć sceny 1 wynosi 71,68 s.

Średnia arytmetyczna dla długości ujęć sceny 2 wynosi 62,4 s.

Średnia arytmetyczna dla długości ujęć sceny 3 wynosi 82,92 s

Średnia arytmetyczna dla długości ujęć sceny 4 wynosi 61,16 s.

[606] Aby szczegółowo opisać parametry wariantów poszczególnych filmów zdecydowano o przedstawieniu najważniejszych danych na listach montażowych w formie tabeli, gdzie w kolumnie 1 – (1) *Sc.* zaznaczono numer sceny, w kolumnie 2 – (2) *Ujęcie* numer ujęcia. Ujęcia ponumerowano kolejno w trybie rosnącym od pierwszego do ostatniego. Ujęcia zostały opisane w kolejności chronologicznej (kolumna 3, 4), gdzie (3) *TC In*. oznacza początek ujęcia na osi czasu, (4) *TC Out* – koniec ujęcia na osi czasu. W kolumnach 5, 6 i 7 podano długość ujęć, gdzie (5) *TC Duration* to długość ujęcia podana w jednostce czasu w formacie timecodu, (6) *Klatki* – długość ujęcia podana w klatkach, (7) *Sek.* - długość ujęcia podana w sekundach. W kolumnach 8, 9 i 10 zaznaczono, która kamera była wykorzystywana podczas wskazanego ujęcia, gdzie (8) *K1* – kamera stanowiąca, (9) *K2* – kamera pomocnicza, (10) *A* – animacja. Do oznaczenia kolumn 8, 9 i 10 użyto cyfr 1 lub 0, gdzie 1 oznacza wartość pozytywną, czyli że użyto zaznaczonej kamery natomiast 0 negatywną – kamera nie została użyta. W ostatnim wierszu tabeli zsumowano wartości kolumny 2, 5, 6, 7, 8, 9 i 10.

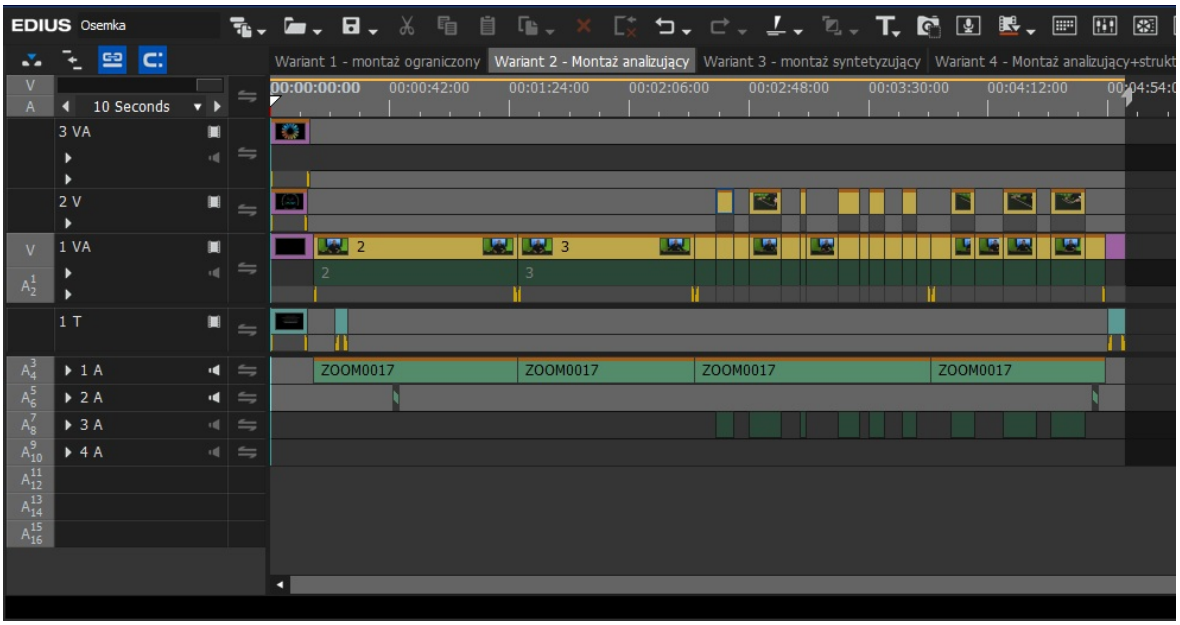
[607] NP – napisy początkowe. Nie uznano za słuszne aby napisy początkowe poddawać tej samej numeracji co pozostałe sceny filmu.

[608] NK – napisy końcowe. Nie uznano za słuszne aby napisy końcowe poddawać tej samej numeracji co pozostałe sceny filmu.

Wariant 2. Film z zastosowaniem montażu analizującego.

Sceny filmu w wariancie drugim charakteryzują się zachowaniem jedności czasu rzeczywistego[609]. Nie ingerowano w naturalne dla sceny tempo gry aktora poprzez skracanie ujęć. W omawianej wersji użyto materiału nagranego za pomocą dwóch kamer video, co wprawdzie skutkowało wycinaniem pewnych fragmentów, ale działanie to było rekompensowane ujęciami z drugiej kamery. Montaż charakteryzuje się ciągłością i płynnością. Czas trwania filmu - 5 minut. [00.05.00] – fot. 15.

Fot. 15. Zrzut ekranowy fragmentu panelu roboczego programu montażowego Edius (timeline), za pomocą którego montowano film eksperymentalny *Ósemka*. Wariant 2.



Źródło: opracowanie własne.

Na fotografii widoczne jest ułożenie ujęć na osi czasu, gdzie na ścieżce audio-video 1VA znajdują się ujęcia *kamery 1* (stanowiącej). Na ścieżce video 2V ujęcia z *kamery2*(pomocniczej). Na ścieżce audio-video 3VA znajdują się elementy graficzne. Z kolei na 1T umieszczone zostały napisy. Dźwięk znajduje się na ścieżkach audio 1A (wypowiedź aktora) i 2A (efekty dźwiękowe).

[609] Autor badań pod pojęciem czasu rzeczywistego rozumie równoważność proporcję między czasem filmowym a rzeczywistym upływem czasu w stosunku 1:1.

Tab. 3. Lista montażowa. Wyszczególnienie ujęć, ich długości, a także wskazanie użytych kamer w filmie *Ósemka* – wariant 2.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Sc.	**Ujęcie**	**TC In.**	**TC Out**	**TC Duration**	**Klatki**	**Sek.**	**K1**	**K2**	**A**
NP	1	00:00:00:00	00:00:15:00	00:00:15:00	375	15	0	0	1
1	2	00:00:15:00	00:01:26:17	00:01:11:17	1792	71,68	1	0	0
2	3	00:01:26:17	00:02:29:02	00:01:02:10	1560	62,4	1	0	0
3	4	00:02:29:02	00:02:36:10	00:00:07:08	183	7,32	1	0	0
3	5	00:02:36:10	00:02:42:16	00:00:06:06	156	6,24	0	1	0
3	6	00:02:42:16	00:02:48:05	00:00:05:14	139	5,56	1	0	0
3	7	00:02:48:05	00:02:59:06	00:00:11:01	276	11,04	0	1	0
3	8	00:02:59:06	00:03:06:03	00:00:06:22	172	6,88	1	0	0
3	9	00:03:06:03	00:03:08:08	00:00:02:05	55	2,2	0	1	0
3	10	00:03:08:08	00:03:19:07	00:00:10:24	274	10,96	1	0	0
3	11	00:03:19:07	00:03:27:02	00:00:07:20	195	7,8	0	1	0
3	12	00:03:27:02	00:03:30:07	00:00:03:05	80	3,2	1	0	0
3	13	00:03:30:07	00:03:35:15	00:00:05:08	133	5,32	0	1	0
3	14	00:03:35:15	00:03:41:21	00:00:06:06	156	6,24	1	0	0
3	15	00:03:41:21	00:03:46:17	00:00:04:21	121	4,84	0	1	0
3	16	00:03:46:17	00:03:52:00	00:00:05:08	133	5,32	1	0	0
4	17	00:03:52:00	00:03:58:21	00:00:06:21	171	6,84	1	0	0
4	18	00:03:58:21	00:04:07:06	00:00:08:10	210	8,4	0	1	0
4	19	00:04:07:06	00:04:17:07	00:00:10:01	251	10,4	1	0	0
4	20	00:04:17:07	00:04:29:01	00:00:11:19	294	11,76	0	1	0
4	21	00:04:29:01	00:04:34:03	00:00:05:02	127	5,08	1	0	0
4	22	00:04:34:03	00:04:46:01	00:00:11:23	298	11,92	0	1	0
4	23	00:04:46:01	00:04:53:04	00:00:07:03	178	7,12	1	0	0
NK	24	00:04:53:04	00:05:00:00	00:00:06:21	171	6,84	0	0	1
SUMA	**24**	**-**	**-**	**00:05:00:00**	**7500**	**300**	**13**	**9**	**2**

Zastosowanie montażu analizującego w wariancie 2 powoduje, że liczba ujęć wydatnie wzrasta. Jest ich aż 24. To czterokrotnie więcej niż w wariancie 1, gdzie było ich 6. Oczywisty jest więc fakt, że zmniejsza się także wartość średniej arytmetycznej dla średniej długości ujęcia w filmie i wynosi ona 12,5 sekundy.

W odniesieniu do poszczególnych scen wartość ta również się zmienia i wynosi:

Średnia arytmetyczna dla długości ujęć w odniesieniu do sceny 1 wynosi 71,68 s.

Średnia arytmetyczna dla długości ujęć w odniesieniu do sceny 2 wynosi 62,4 s.

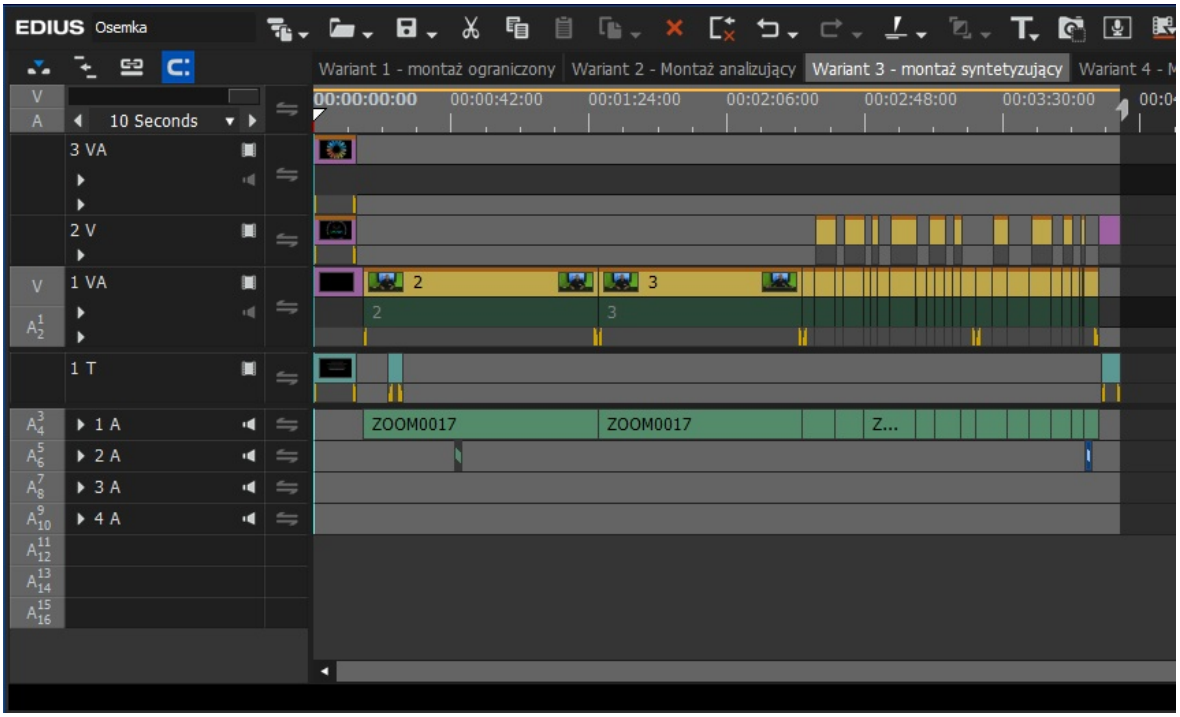
Średnia arytmetyczna dla długości ujęć w odniesieniu do sceny 3 wynosi 6,38 s.

Średnia arytmetyczna dla długości ujęć w odniesieniu do sceny 4 wynosi 8,78 s.

Wariant 3. Film z zastosowaniem montażu syntetyzującego

Ujęcia w omawianym wariancie nie są powiązane jednością czasu rzeczywistego, lecz innym elementem wiążącym. Ingerowano w tempo opowiadania poprzez wycięcie dłużyzn, co spowodowało skrócenie poszczególnych ujęć a finalnie także całego utworu. W porównaniu do wcześniej przedstawionych wariantów można odnieść wrażenie mniejszej ciągłości i płynności akcji. Czas trwania filmu wyniósł w tym wariancie 4 minuty, 6 sekund [00.04.06] – fot. 16.

Fot. 16. Zrzut ekranowy fragmentu panelu roboczego programu montażowego Edius (timeline), za pomocą którego montowano film eksperymentalny *Ósemka*. Wariant 3.



Źródło: opracowanie własne.

Na fotografii widoczne jest ułożenie ujęć na osi czasu, gdzie na ścieżce audio-video 1VA znajdują się ujęcia kamery 1 (stanowiącej). Na ścieżce video 2V ujęcia z kamery pomocniczej. Na ścieżce audio- video 3VA znajdują się elementy graficzne. Z kolei na 1T umieszczone zostały napisy. Dźwięk znajduje się na ścieżkach audio 1A (wypowiedź aktora) i 2A (efekty dźwiękowe). Na przedstawionej poniżej liście montażowej możemy szczegółowo przeanalizować położenie poszczególnych ujęć w ramach wariantu 3 – tab.4.

Tab. 4. Lista montażowa. Wyszczególnienie ujęć, ich długości a także wskazanie użytych kamer w filmie *Ósemka* – wariant 3.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Sc.	**Ujęcie**	**TC In.**	**TC Out**	**TC Duration**	**Klatki**	**Sek.**	**K1**	**K2**	**A**
NP	1	00:00:00:00	00:00:15:00	00:00:15:00	375	15	0	0	1
1	2	00:00:15:00	00:01:26:17	00:01:11:17	1792	71,68	1	0	0
2	3	00:01:26:17	00:02:29:02	00:01:02:10	1560	62,4	1	0	0
3	4	00:02:29:02	00:02:32:22	00:00:03:20	95	3,8	1	0	0
3	5	00:02:32:22	00:02:39:03	00:00:06:06	156	6,24	0	1	0
3	6	00:02:39:03	00:02:41:12	00:00:02:09	59	2,36	1	0	0
3	7	00:02:41:12	00:02:47:22	00:00:06:10	160	6,4	0	1	0
3	8	00:02:47:22	00:02:49:17	00:00:01:20	45	1,8	1	0	0
3	9	00:02:49:17	00:02:51:22	00:00:02:05	55	2,2	0	1	0
3	10	00:02:51:22	00:02:55:19	00:00:03:22	97	3,88	1	0	0
3	11	00:02:55:19	00:03:03:14	00:00:07:20	195	7,8	0	1	0
3	12	00:03:03:14	00:03:07:02	00:00:03:13	88	3,52	1	0	0
3	13	00:03:07:02	00:03:12:10	00:00:05:08	133	5,32	0	1	0
3	14	00:03:12:10	00:03:14:15	00:00:02:05	55	2,2	1	0	0
3	15	00:03:14:15	00:03:17:09	00:00:02:19	69	2,76	0	1	0
3	16	00:03:17:09	00:03:21:24	00:00:04:15	115	4,6	1	0	0
4	17	00:03:21:24	00:03:26:22	00:00:04:23	123	4,92	1	0	0
4	18	00:03:26:22	00:03:31:13	00:00:04:16	116	4,64	0	1	0
4	19	00:03:31:13	00:03:38:08	00:00:06:20	170	6,8	1	0	0
4	20	00:03:38:08	00:03:44:24	00:00:06:16	166	6,64	0	1	0
4	21	00:03:44:24	00:03:48:01	00:00:03:02	77	3,08	1	0	0
4	22	00:03:48:01	00:03:51:03	00:00:03:02	77	3,08	0	1	0
4	23	00:03:51:03	00:03:53:09	00:00:02:06	56	2,24	1	0	0
4	24	00:03:53:09	00:03:54:19	00:00:01:10	35	1,4	0	1	0
4	25	00:03:54:19	00:03:59:08	00:00:04:14	114	4,56	1	0	0
NK	26	00:03:59:08	00:04:06:04	00:00:06:21	171	6,84	0	0	1
SUMA	**26**	**-**	**-**	**00:04:06:04**	**6154**	**246,16**	**14**	**10**	**2**

Źródło: opracowanie własne.

Zastosowanie montażu syntetyzującego w wariancie 3 skutkuje dalszym rozdrobnieniem utworu. Liczba ujęć dla całego filmu wynosi 26. Choć nie jest to wzrost radykalny (w wariancie 2 były 24 ujęcia), to jednak należy podkreślić, że długość całego utworu skróciła się o około 20%. Efektem jest więc skrócenie czasu trwania poszczególnych ujęć. W przypadku wariantu trzeciego średnia arytmetyczna dla długości ujęcia w odniesieniu do całego filmu wynosi 9,46 s. Natomiast rozpatrując zagadnienie z uwzględnieniem podziału na sceny wartości te kształtują się następująco:

Średnia arytmetyczna dla długości ujęć w odniesieniu do sceny 1 wynosi 71,68 s.

Średnia arytmetyczna dla długości ujęć w odniesieniu do sceny 2 wynosi 62,4 s.

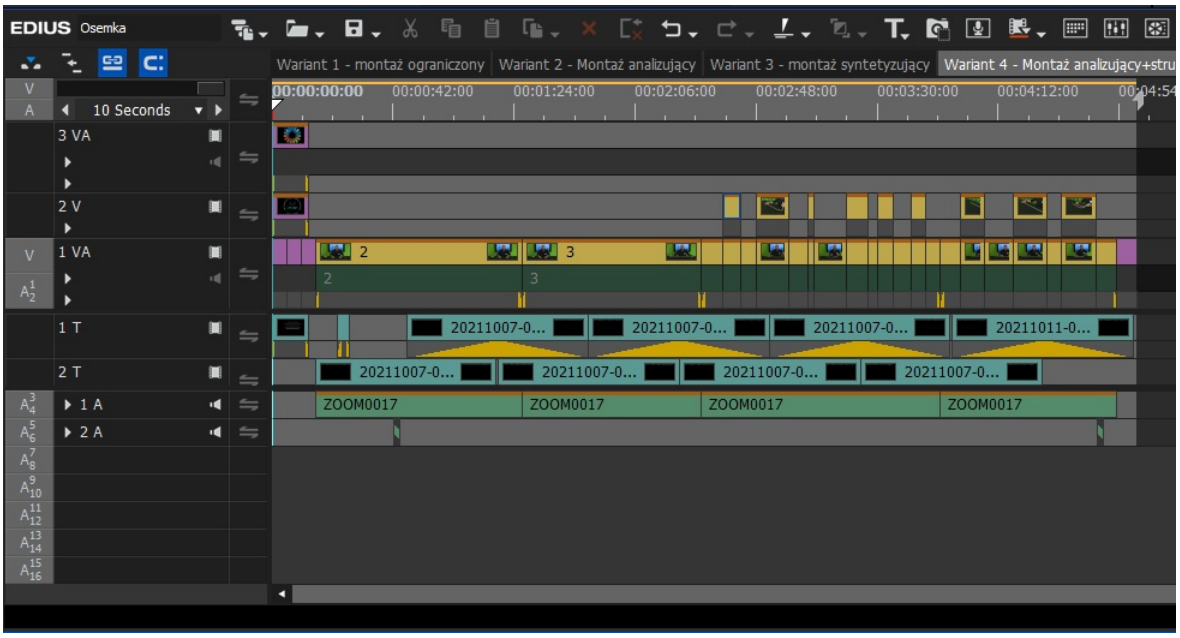
Średnia arytmetyczna dla długości ujęć w odniesieniu do sceny 3 wynosi 4,06 s.

Średnia arytmetyczna dla długości ujęć w odniesieniu do sceny 4 wynosi 4,15 s.

Wariant 4. Film z zastosowaniem montażu analizującego oraz z udziałem struktur zewnętrznych

Utwór zbudowany analogicznie do wariantu drugiego(ujęcia w danej scenie charakteryzują się jednością czasu rzeczywistego, montaż charakteryzuje się ciągłością i płynnością), natomiast różnica polega na dodatkowo wprowadzonych strukturach zewnętrznych w postaci logotypu oraz belki informacyjnej. Czas trwania filmu, podobnie jak w wariancie drugim, wynosi 5 minut. [00.05.00] – fot. 17.

Fot. 17. Zrzut ekranowy fragmentu panelu roboczego programu montażowego Edius (timeline), za pomocą którego montowano film eksperymentalny *Ósemka*. Wariant 4.



Źródło: opracowanie własne.

Na fotografii widoczne jest ułożenie ujęć na osi czasu, gdzie na ścieżce audio-video 1VA znajdują się ujęcia kamery 1 (stanowiącej). Na ścieżce video 2V ujęcia z kamery pomocniczej. Na ścieżce audio- video 3VA znajdują się elementy graficzne. Z kolei na 1T umieszczone zostały napisy. Na ścieżce 1T i 2T znajdują się elementy belki informacyjnej. Dźwięk znajduje się na ścieżkach audio 1A (wypowiedź aktora) i 2A (efekty dźwiękowe).

Tab. 5. Lista montażowa. Wyszczególnienie ujęć, ich długości, a także wskazanie użytych kamer w filmie *Ósemka* – wariant 4.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Sc.	**Ujęcie**	**TC In.**	**TC Out**	**TC Duration**	**Klatki**	**Sek.**	**K1**	**K2**	**A**
NP	1	00:00:00:00	00:00:15:00	00:00:15:00	375	15	0	0	1
1	2	00:00:15:00	00:01:26:17	00:01:11:17	1792	71,68	1	0	1
2	3	00:01:26:17	00:02:29:02	00:01:02:10	1560	62,4	1	0	1
3	4	00:02:29:02	00:02:36:10	00:00:07:08	183	7,32	1	0	1
3	5	00:02:36:10	00:02:42:16	00:00:06:06	156	6,24	0	1	1
3	6	00:02:42:16	00:02:48:05	00:00:05:14	139	5,56	1	0	1
3	7	00:02:48:05	00:02:59:06	00:00:11:01	276	11,04	0	1	1
3	8	00:02:59:06	00:03:06:03	00:00:06:22	172	6,88	1	0	1
3	9	00:03:06:03	00:03:08:08	00:00:02:05	55	2,2	0	1	1
3	10	00:03:08:08	00:03:19:07	00:00:10:24	274	10,96	1	0	1
3	11	00:03:19:07	00:03:27:02	00:00:07:20	195	7,8	0	1	1
3	12	00:03:27:02	00:03:30:07	00:00:03:05	80	3,2	1	0	1
3	13	00:03:30:07	00:03:35:15	00:00:05:08	133	5,32	0	1	1
3	14	00:03:35:15	00:03:41:21	00:00:06:06	156	6,24	1	0	1
3	15	00:03:41:21	00:03:46:17	00:00:04:21	121	4,84	0	1	1
3	16	00:03:46:17	00:03:52:00	00:00:05:08	133	5,32	1	0	1
4	17	00:03:52:00	00:03:58:21	00:00:06:21	171	6,84	1	0	1
4	18	00:03:58:21	00:04:07:06	00:00:08:10	210	8,4	0	1	1
4	19	00:04:07:06	00:04:17:07	00:00:10:01	251	10,4	1	0	1
4	20	00:04:17:07	00:04:29:01	00:00:11:19	294	11,76	0	1	1
4	21	00:04:29:01	00:04:34:03	00:00:05:02	127	5,08	1	0	1
4	22	00:04:34:03	00:04:46:01	00:00:11:23	298	11,92	0	1	1
4	23	00:04:46:01	00:04:53:04	00:00:07:03	178	7,12	1	0	1
NK	24	00:04:53:04	00:05:00:00	00:00:06:21	171	6,84	0	0	1
SUMA	**24**	**-**	**-**	**00:05:00:00**	**7500**	**300**	**13**	**9**	**24**

Źródło: opracowanie własne.

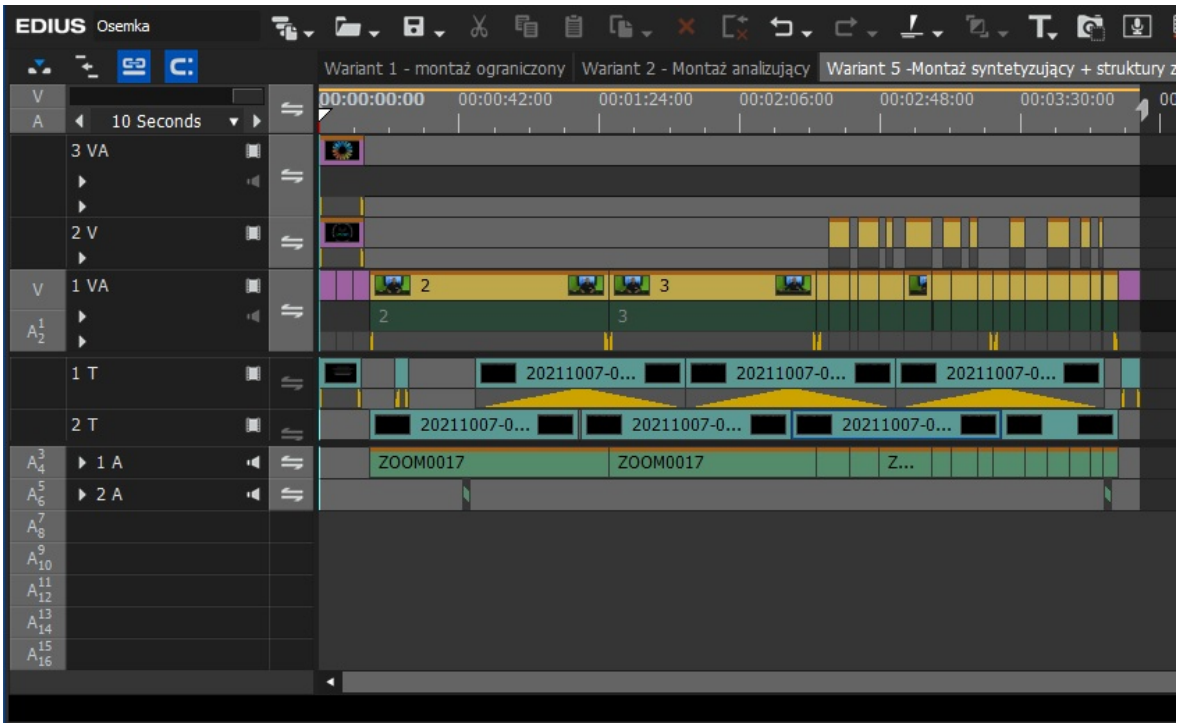
Tak jak już wspomniano, wariant 4. jest zbudowany bardzo podobnie do wariantu 2., dlatego średnie długości ujęć dla całego utworu, jak też dla poszczególnych scen są identyczne. Różnica polega na równoległym występowaniu struktur zewnętrznych, które są niejako *nałożone* na całość utworu, zarówno podczas trwania ujęć z *kamery 1.* jak i z *kamery 2*. Element ten jest widoczny na liście montażowej w kolumnie 10.

Średnia arytmetyczna dla długości ujęć w odniesieniu do całego filmu (wariant 4**)** wynosi 12,5 s., natomiast dla *sceny 1* wynosi 71,68 s, dla *sceny 2* - 62,4 s, dla *sceny 3* - 36,38 s i dla *sceny 4*- 8,78 s.

Wariant 5. Film z zastosowaniem montażu syntetyzującego oraz z udziałem struktur zewnętrznych

Utwór zbudowany analogicznie do wariantu trzeciego (ujęcia w omawianym wariancie nie są powiązane jednością czasu rzeczywistego, wycięto dłużyzny, skrócono ujęcia).Dodatkowymi wprowadzonymi elementami są struktury zewnętrzne w postaci logotypów i belki informacyjnej. Czas trwania filmu, podobnie jak w wariancie trzecim, wynosi 4 minuty i 6 sekund. [00.04.06] – fot.18.

Fot. 18. Zrzut ekranowy fragmentu panelu roboczego programu montażowego Edius (timeline), za pomocą którego montowano film eksperymentalny *Ósemka*. Wariant 5.



Źródło: opracowanie własne.

Na fotografii widoczne jest ułożenie ujęć na osi czasu, gdzie na ścieżce audio-video 1VA znajdują się ujęcia kamery 1 (stanowiącej). Na ścieżce video 2V ujęcia z kamery pomocniczej. Na ścieżce audio-video 3VA znajdują się elementy graficzne. Z kolei na 1T umieszczone zostały napisy. Na ścieżce 1T i 2Tznajdują się elementy belki informacyjnej. Dźwięk znajduje się na ścieżkach audio 1A (wypowiedź aktora) i 2A (efekty dźwiękowe).

Tab. 6. Lista montażowa. Wyszczególnienie ujęć, ich długości, a także wskazanie użytych kamer w filmie *Ósemka* – wariant 5.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Sc.	**Ujęcie**	**TC In.**	**TC Out**	**TC Duration**	**Klatki**	**Sek.**	**K1**	**K2**	**A**
NP	1	00:00:00:00	00:00:15:00	00:00:15:00	375	15	0	0	1
1	2	00:00:15:00	00:01:26:17	00:01:11:17	1792	71,68	1	0	1
2	3	00:01:26:17	00:02:29:02	00:01:02:10	1560	62,4	1	0	1
3	4	00:02:29:02	00:02:32:22	00:00:03:20	95	3,8	1	0	1
3	5	00:02:32:22	00:02:39:03	00:00:06:06	156	6,24	0	1	1
3	6	00:02:39:03	00:02:41:12	00:00:02:09	59	2,36	1	0	1
3	7	00:02:41:12	00:02:47:22	00:00:06:10	160	6,4	0	1	1
3	8	00:02:47:22	00:02:49:17	00:00:01:20	45	1,8	1	0	1
3	9	00:02:49:17	00:02:51:22	00:00:02:05	55	2,2	0	1	1
3	10	00:02:51:22	00:02:55:19	00:00:03:22	97	3,88	1	0	1
3	11	00:02:55:19	00:03:03:14	00:00:07:20	195	7,8	0	1	1
3	12	00:03:03:14	00:03:07:02	00:00:03:13	88	3,52	1	0	1
3	13	00:03:07:02	00:03:12:10	00:00:05:08	133	5,32	0	1	1
3	14	00:03:12:10	00:03:14:15	00:00:02:05	55	2,2	1	0	1
3	15	00:03:14:15	00:03:17:09	00:00:02:19	69	2,76	0	1	1
3	16	00:03:17:09	00:03:21:24	00:00:04:15	115	4,6	1	0	1
4	17	00:03:21:24	00:03:26:22	00:00:04:23	123	4,92	1	0	1
4	18	00:03:26:22	00:03:31:13	00:00:04:16	116	4,64	0	1	1
4	19	00:03:31:13	00:03:38:08	00:00:06:20	170	6,8	1	0	1
4	20	00:03:38:08	00:03:44:24	00:00:06:16	166	6,64	0	1	1
4	21	00:03:44:24	00:03:48:01	00:00:03:02	77	3,08	1	0	0
4	22	00:03:48:01	00:03:51:03	00:00:03:02	77	3,08	0	1	1
4	23	00:03:51:03	00:03:53:09	00:00:02:06	56	2,24	1	0	1
4	24	00:03:53:09	00:03:54:19	00:00:01:10	35	1,4	0	1	1
4	25	00:03:54:19	00:03:59:08	00:00:04:14	114	4,56	1	0	1
NK	26	00:03:59:08	00:04:06:04	00:00:06:21	171	6,84	0	0	1
SUMA	26	-	-	00:04:06:04	6154	246,16	14	10	26

Źródło: opracowanie własne.

Średnia arytmetyczna dla długości ujęć w odniesieniu do całego filmu (wariant3) wynosi 9,46 s.

Średnia arytmetyczna dla długości ujęć w odniesieniu do sceny 1 wynosi 71,68 s.

Średnia arytmetyczna dla długości ujęć w odniesieniu do sceny 2 wynosi 62,4 s.

Średnia arytmetyczna dla długości ujęć w odniesieniu do sceny 3 wynosi 4,06 s.

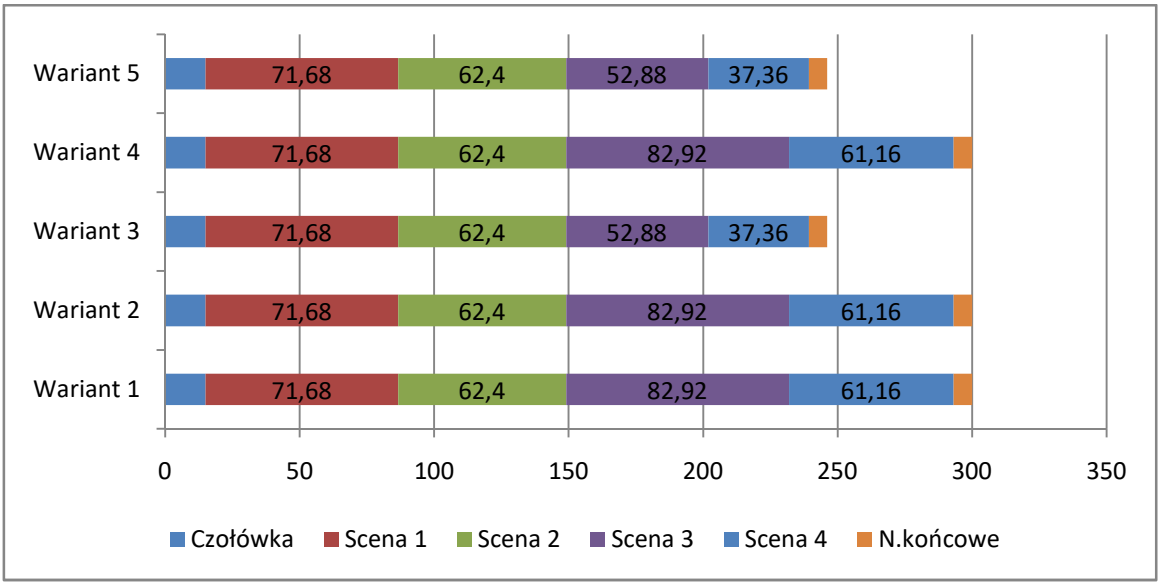
Średnia arytmetyczna dla długości ujęć w odniesieniu do sceny 4 wynosi 4,15 s.

3.3.1.5. Porównanie budowy poszczególnych wariantów filmu eksperymentalnego – zestawienie najistotniejszych różnic

W niniejszym podrozdziale dokonam podsumowania niektórych różnic, wynikających z budowy poszczególnych wariantów filmu, które są najistotniejsze z punktu widzenia przeprowadzonego eksperymentu.

Na rycinie 59 porównano długość filmu w poszczególnych wariantach z uwzględnieniem poszczególnych scen. Jak widzimy, warianty 1, 2 i 4 mają jednakową długość. Podobnie jest z wariantami 3 i 5. Różnica wynika z innej długości scen (3 i 4), które są znacząco krótsze w wariancie 3 i 5 w stosunku do pozostałych.

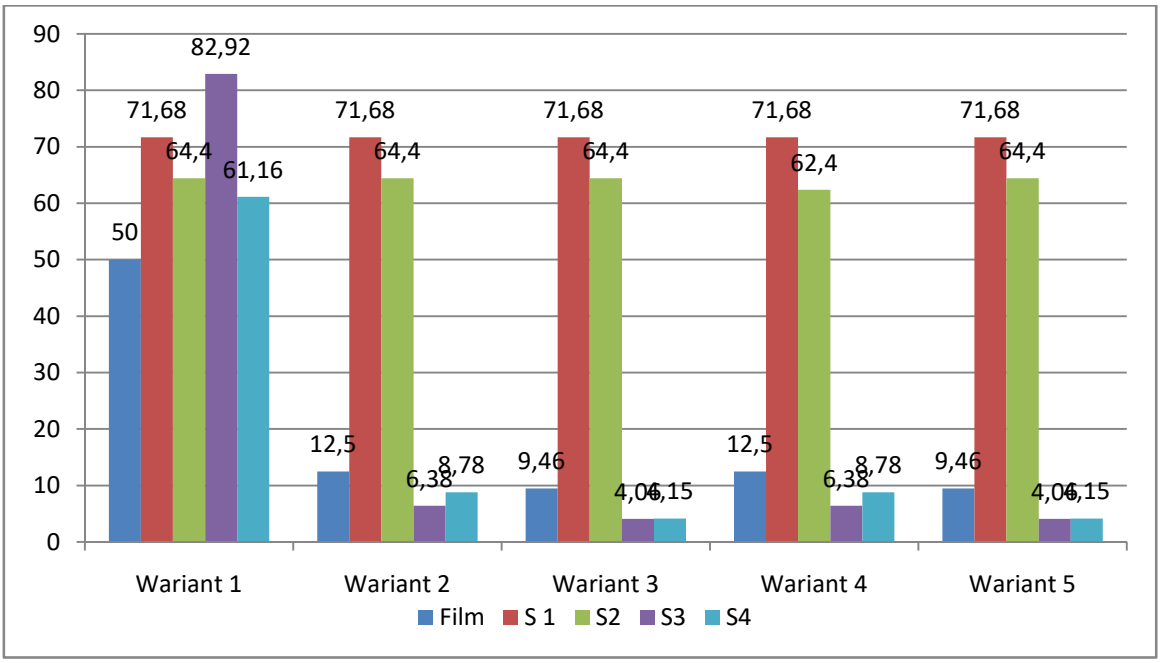
Ryc. 59. Długość scen w poszczególnych wariantach filmu eksperymentalnego *Ósemka*. Oś x – czas w sekundach, oś y – warianty



Źródło: opracowanie własne.

Analizując budowę utworu z uwzględnieniem wnętrza scen, widzimy, że średnia arytmetyczna dla długości ujęć w scenie 1 i 2 są identyczne we wszystkich wariantach filmu. Dopiero sceny 3 i 4 różnią się znacznie w zależności od zastosowanego montażu filmowego, gdzie dla montażu ograniczonego jest to aż 82,92 sekundy dla sceny 3 i 61,16 sekundy dla 4. Natomiast dla wariantów 2 i 4 wartości te są znacznie niższe – 6,38 dla sceny 3 i 8,78 dla 4. Jednak najniższe wartości występują tu w przypadku wariantów 3 i 5 – 4,06 sekundy dla sceny 3. i 4,15 sekundy dla sceny 4.

Ryc. 60. Średnia arytmetyczna dla długości ujęć w wariantach filmu instruktażowego *Ósemka*, dla całego filmu i dla poszczególnych scen [sekundy].



Źródło: opracowanie własne.

Jak widać na diagramie, długość ujęć ma bezpośredni wpływ na czas ekspozycji poszczególnych elementów tła podczas emisji poszczególnych wariantów montażowych filmu, co z kolei może przekładać się na wyniki przeprowadzanego doświadczenia.

3.3.1.6. Informacje niezbędne do wykonania zadań. Lokalizacja w obrębie kadru i czas ekspozycji

Film zawiera niezbędne informacje potrzebne do prawidłowego wykonania zadania manualnego, a także do rozwiązania ankiety. Przekazywane są one widzom zarówno poprzez warstwę wizualną, jak i dźwiękową. W warstwie wizualnej występują pod postacią elementów osadzonych w kadrze (przedmiotów i grafik, dzięki którym możliwe było zmierzenie uważności poszczególnych osób biorących udział w eksperymencie), a także ciągu czynności manualnych potrzebnych do prawidłowego wykonania zadania manualnego. Natomiast w warstwie dźwiękowej znalazły się informacje niezbędne do wypełnienia ankiety, w postaci przekazu werbalnego prezentera. Dźwiękowy przekaz konkurował niekiedy z informacjami zawartymi w warstwie wizualnej. W jednym przypadku zastosowano efekt dźwiękowy w celu wzmocnienia przekazu wizualnego.

Wpływ elementów umieszczonych w kadrze na wyniki eksperymentu nie jest jednakowy. Może on zależeć od czasu ich ekspozycji, ich położenia w obrębie kadru oraz od formy, jaką przyjęły, tz. od tego, czy zostały pokazane, czy też wypowiedziane.

Film zawiera także elementy zakłócające przekaz. W świetle opisanych w poprzednich rozdziałach teorii, nazwano je dystraktorami, choć niektóre z elementów trudno jest formalnie sklasyfikować, ponieważ konkurują one ze sobą o uwagę widzów, a intencją nie było nadawanie żadnym z nich rangi pierwszeństwa.

Na potrzeby niniejszej pracy omawiane powyżej informacje (komunikaty) podzielono na dwie zasadnicze grupy, a za kryterium, jakim się posłużono, aby dokonać podziału, przyjęto sposób ich postrzegania. Dlatego nazwano je komunikatami wizualnymi i dźwiękowymi.

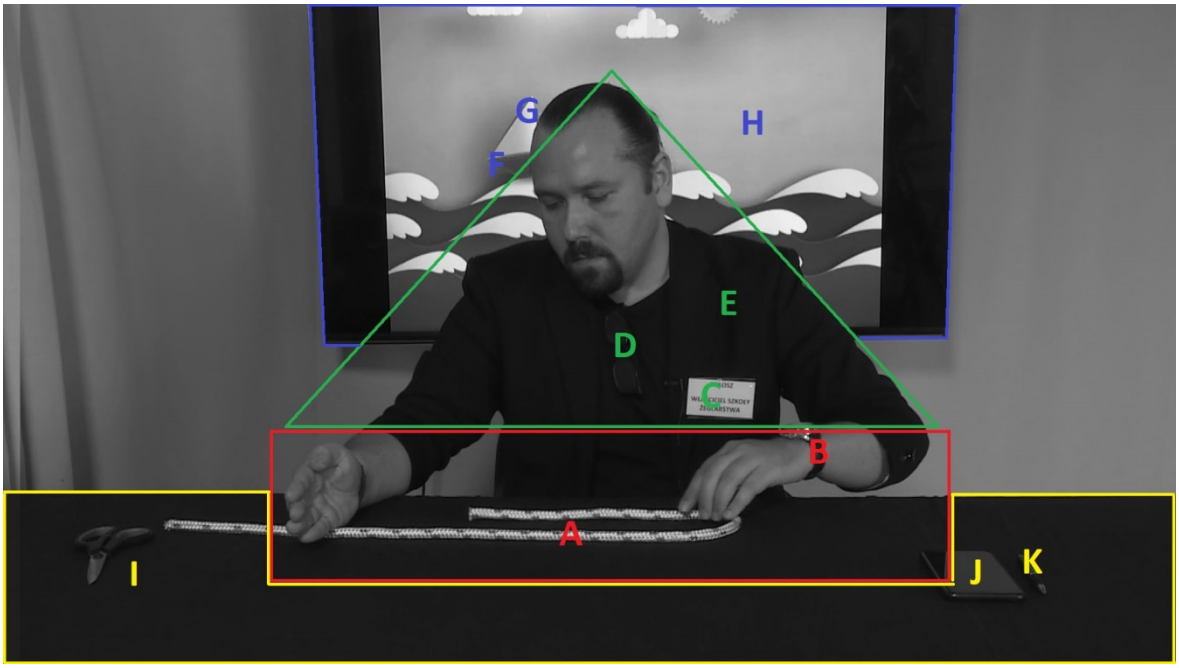
Komunikaty wizualne

To elementy istotne dla rozwiązania zadania manualnego i ankietowego przedstawione w postaci wizualnej, innymi słowy widoczne dla widzów podczas seansu filmowego. Poszczególne komunikaty wizualne występują we wszystkich scenach, jednak nie we wszystkich ujęciach. Część z nich nie została bowiem pokazana w ujęciach z *kamery 2.* Niektóre elementy nie występują we wszystkich wariantach. Chodzi tu mianowicie o belkę informacji, która jako struktura zewnętrzna nie występuje w wariancie 3. i 5.

Aby zobrazować i uporządkować zagadnienie, kadr stanowiący podzielony został na strefy wyróżnione kolorami. Inspiracją do poniższego podziału była praca Strykowca i Nęcki, w której autorzy opisali zagadnienie reflektora uwagi[610]. We wspomnianych pracach odniosłem się do zagadnienia hierarchizacji pola kadru, ze względu na jego położenie względem pola roboczego, które zyskiwało status centralny. Wewnątrz stref zawarte są istotne elementy powiązane z eksperymentem – fot. 19.

[610] Strykowiec P., Nęcka E., *O dwóch systemach uwagi wzrokowej,* „Przegląd Psychologiczny" 2008, nr 51,2, s. 113-133.

Fot. 19. Kadr z filmu eksperymentalnego *Ósemka.* Kolorami oznaczono obszar stref – czerwonej, zielonej, niebieskiej i żółtej. Wielkimi literami (A,B,C…) oznaczono elementy istotne z punktu widzenia przeprowadzanego eksperymentu.



Źródło: opracowanie własne.

Strefa czerwona obejmuje pole robocze znajdujące się bezpośrednio przed aktorem, na którym następuje prezentacja wiązania węzła. Jest to jedyna strefa, w której zachodzi ruch obiektów.

Lina–(A). Lina jest elementem umieszczonym w centralnej części kadru w strefie czerwonej. Jej istotnymi cechami jest ruch oraz kolor. Jako jeden z dwóch elementów w kadrze pozostaje prawie wyłącznie w ruchu. Kolor liny (biały w czerwone prążki) wyraźnie odznacza się na tle stołu pokrytego czarnym suknem. Lina jest przedmiotem kluczowym, niezbędnym do wykonania zadania. Aktor porusza nią i mówi o czynnościach niezbędnych do zawiązania węzła.

Zegarek–(B). Jest to element posiadający pewną dynamikę, ponieważ porusza się wraz z ręką aktora. Znajduje się w strefie czerwonej, choć uwaga widza nie jest kierowana na ten przedmiot ani werbalnie, ani poprzez grę aktora.

Belka. Element ten pojawia się jednorazowo w akcie pierwszym. Jest to informacja w formie tekstowej podpisująca prezentera, o treści: *Miłosz – sternik jachtowy*. Sygnał konkuruje z komunikatem werbalnym (przedstawieniem się prezentera) oraz wizualnym w postaci identyfikatora na marynarce.

Strefa zielona obejmuje centralną część kadru, którą wypełnia postać prezentera z wykluczeniem fragmentu kadru zastrzeżonego dla strefy czerwonej.

Identyfikator – (C) . Istotnym elementem mogącym wpłynąć na rozwiązanie ankiety jest identyfikator przytwierdzony do ubrania aktora. Widnieje na nim napis: *Miłosz – właściciel szkoły żeglarstwa*. Informacja stoi w opozycji do informacji werbalnej podanej w scenie 1, gdzie aktor komunikuje, że jest instruktorem żeglarstwa oraz z informacją pojawiającą się również w *scenie 1* w formie napisu, gdzie podano, że jest on sternikiem jachtowym. Moją intencją było określenie preferencji widzów przy wyborze źródła informacji.

Okulary – (D). Okulary to element statyczny, wypełniający funkcję szumu. Poprzez stonowaną kolorystykę zlewa się wizualnie z obrazem. Znajduje się jednak w innym położeniu niż można by się spodziewać. Nie leżą na stole, lecz są przytwierdzone do marynarki aktora.

Ubranie aktora – (E). Ubranie aktora jako element neutralny dla eksperymentu uznano za szum. Jego kolor, jak i forma zapewniają wyrazistość głównego przekazu. Nie konkuruje ono w żaden sposób z pozostałymi elementami, wręcz zlewa się z polem roboczym – ma ten sam, czarny kolor. Wspomaga także przekaz poprzez zapewnienie kontrastu z białą liną, a jednocześnie jest elementem dużych rozmiarów, zajmującym centralne położenie w kadrze, co odróżnia je od pozostałych elementów szumu, zarówno ze względu na rozmiar, jak i położenie. Jest widoczny we wszystkich scenach i ujęciach.

Strefa niebieska to przestrzeń znajdująca się na drugim planie, za prezenterem, gdzie znajduje się ekran monitora. Na ekranie wyświetlana jest grafika zawierające istotne informacje mające wpływ na rozwiązanie ankiety;

Grafika żaglówki i morza – (F),(G),(H). Tuż za aktorem znajduje się monitor z wyświetloną grafiką. Przedstawia ona dwa istotne elementy z punktu widzenia eksperymentu. Pierwszym z nich jest żaglówka (G) z białym żaglem i czerwonym kadłubem (F), natomiast drugim — wzburzone może na tle pogodnego nieba (H). Oba elementy przedstawione są w ujęciu ikonicznym, bez zbędnych cech, które mogłyby zakłócić przekaz. Zadaniem grafik jest konkurowanie z przekazem werbalnym, w czasie gdy aktor opowiada w scenie pierwszej o istotnych cechach swojego jachtu oraz o pogodzie podczas rejsu. Jego wypowiedź różni się od przekazu wizualnego.

Strefa żółta obejmuje pozostałą część stołu roboczego znajdującą się poza strefą czerwoną. Choć jest to miejsce znajdujące się na pierwszym planie, to obszar ten jest całkowicie statyczny, przez co zyskuje charakter peryferyjny.

Nożyczki – (I). Jest to element wizualnie wybijający się na tle innych przedmiotów pola wzrokowego formalnie uznany może zostać za szum. Jego jaskrawy czerwony kolor wyróżnia się spośród innych stonowanych (długopis, telefon), które osadzone są w równie stonowanej scenografii (czarny obrus). Element ten nie wpływa w żaden sposób na wykonanie zadania, jest statyczny i znajduje się w peryferyjnych obszarach kadru.

Telefon – (J). Element klasyfikowany przez większość filmu jako szum, pod koniec *sceny 4.* Wyraźnie zmienia swój charakter i uznać by go można za dystraktor. Jednak moment, w którym pojawia się dzwonek telefonu nie wpływa już na przebieg pokazu wiązania węzła. Jest on tu potrzebny, aby odróżnić ten element szumu od pozostałych.

Długopis – (K). Formalnie długopis może zostać zakwalifikowany do szumu, ponieważ nie wpływa na przebieg wykonywanego zadania. Jego stonowany kolor (czarny) sprawia, że zlewa się on z kolorem tła. Nie jest widoczny w ujęciach z *kamery 2*. Jest to element, którego cechy, wedle badań cytowanych wcześniej autorów, powinny sprawić, że będzie on najmniej widoczny.

Struktury zewnętrzne pojawiają się w filmie w formie paska informacyjnego i logotypów.

Pasek informacyjny. W dwóch wariantach filmu eksperymentalnego – *4* i *5* – wprowadzono pasek informacyjny jako element rozpraszający i mylący. Zawiera on prognozę pogody dla miast regionu województwa warmińsko-mazurskiego. Wśród wymienianych miejscowości znajduje się również, ta, której nazwa pada w komunikacie werbalnym. Istotne są również informacje o pogodzie w poszczególnych miejscowościach. Pasek informacyjny konkuruje z przekazem werbalnym i wizualnym. Zachodzi bowiem sytuacja, w której uczestnicy badania słuchają aktora wypowiadającego kwestię o pogodzie a jednocześnie widzą komunikaty zaburzające przekaz w postaci grafiki umieszczonej za jego plecami na monitorze oraz pasek informacji, w którym podana jest prognoza pogody. Pasek informacyjny składa się z przesuwających się zdań napisanych dużą i wyraźną czcionką oraz przezroczystego pola paska informacyjnego, wyraźnie odróżniającego się od pozostałej części kadru. Jest to struktura zewnętrzna, bardzo dynamiczna.

Logotypy. Są to dwie tablice o treści: *TV* oraz *INFO*, naśladujące wielkością i formą logotypy stacji telewizyjnych. Umieszczone są w miejscach peryferyjnych kadru, z daleka od pola roboczego. Podobnie jak pasek informacyjny, jest to również struktura zewnętrzna i w myśl eksperymentu występuje jedynie w dwóch wariantach filmu (*film 4* i *film 5).* Nie zawiera natomiast informacji merytorycznych istotnych dla eksperymentu. Jej dynamika jest dużo niższa – jest statyczna. W przeprowadzonym eksperymencie pełni rolę szumu.

Czas ekspozycji elementów tła w poszczególnych wariantach filmu eksperymentalnego *Ósemka*

Film zawiera elementy widoczne w kadrze, dzięki którym możliwe było zmierzenie uważności poszczególnych osób biorących udział w eksperymencie. W myśl prezentowanych wcześniej teorii niektóre z nich zdefiniować można jako szumy (neutralne, nieistotne, niezakłócające), inne zaś jako dystraktory (rozpraszające, nieistotne, odwracające uwagę), jeszcze inne jako sygnały (elementy istotne). Jest ich łącznie dwanaście. Czas ekspozycji poniższych elementów nie był jednakowy. Różnił się on zarówno w odniesieniu do poszczególnych technik montażu filmowego, jak również w odniesieniu do poszczególnych grup wspomnianych elementów – tab.7.

Tab. 7. Czas ekspozycji poszczególnych elementów tła w filmie eksperymentalnym *Ósemka* (sekundy).

Atrybut	Rodzaj zakłócenia	Element	Wariant 1 montaż ogran.	Wariant 2 montaż analiz.	Wariant 3 montaż syntetyz.	Wariant 4 montaż analiz. + str. zew.	Wariant 5 montaż syntet + str. zew.
Strefa czerwona							
A	sygnał	lina	278,16	278,16	224,32	278,16	224,32
B	szum	zegarek	278,16	278,16	224,32	278,16	224,32
X	sygnał	belka	5,43	5,43	5,43	5,43	5,43
Strefa zielona							
C	sygnał	identyfikator	278,16	278,16	224,32	278,16	224,32
D	szum	okulary	278,16	278,16	224,32	278,16	224,32
E	szum	ubranie	278,16	278,16	224,32	278,16	224,32
Strefa niebieska							

F	dystraktor	żaglówka kadłub	278,16	209,00	177,84	209,00	177,84
G	dystraktor	żaglówka żagiel	278,16	209,00	177,84	209,00	177,84
H	dystraktor	grafika pogody	278,16	209,00	177,84	209,00	177,84
Y	dystraktor	pasek info.	0,00	0,00	0,00	278,16	224,32
Strefa żółta							
I	szum	nożyczki	278,16	278,16	224,32	278,16	224,32
J	dystraktor	telefon*	278,16	278,16	224,32	278,16	224,32
K	szum	długopis	278,16	209,00	177,84	209,00	177,84
Z	szum	logotypy	0,00	0,00	0,00	278,16	224,32

Źródło: opracowanie własne.

Komunikaty werbalne

Film eksperymentalny jest utworem dźwiękowym, wyposażonym w dwie ścieżki audio. Aktor wypowiada kwestie zawierające istotne informacje niezbędne dla rozwiązania zadania ankietowego. Jest to krótka opowieść o latach dzieciństwa prezentera spędzonych w domu rodzinnym, a w szczególności o spędzaniu wolnego czasu nad miejscowym jeziorem. Część tych informacji została skonfrontowana z komunikatami wizualnymi zawartymi w ścieżce video. Większość istotnych informacji zaprezentowanych werbalnie zawarta została w scenie pierwszej. Poniżej zaprezentowano fragment scenariusza filmu Ósemka. Kolorem żółtym podkreślono istotne komunikaty werbalne[611]:

”

Scena 1. Wnętrze. Dzień. Studio.

Wnętrze studia TV. W części centralnej, na wprost kamery znajduje się stół przykryty czarnym materiałem, tło wypełnia zielona tkanina. Za stołem siedzi MIŁOSZ BABECKI(42), mężczyzna ubrany w czarną sportową marynarkę. Przed nim znajduje się lina, a obok niego nożyczki, długopis i telefon. Za bohaterem znajduje

[611] Zachowano formatowanie i styl charakterystyczny dla scenariusza filmowego

się telewizor z wyświetloną grafiką przedstawiającą żaglówkę na spienionym morzu.

MIŁOSZ

Dzień dobry. Mam na imię Miłosz. Jestem instruktorem żeglarstwa. Sporty wodne i rekreacja wodna były bardzo ważne w życiu mojej rodziny i moim.

Pojawia się napis w formie belki wjeżdżającej od prawej strony: *Miłosz – sternik jachtowy*. Belka wychodzi z kadru z lewej strony.

MIŁOSZ

Pamiętam, kiedy byłem dzieckiem, mój tata postanowił, że zbuduje własną łódź żaglową. Przez wiele tygodni, razem z mamą, odwiedzaliśmy go w jedynej w Iławie przystani wodnej. Tata przygotowywał drewno do budowy łodzi, a także zbierał różnego rodzaju materiały i narzędzia.

Nagle rozbrzmiewa dzwonek telefonu. Miłosz przerywa na chwilę i spogląda na telefon. Po czym powraca do opowiadania.

MIŁOSZ

Pamiętam też pierwszą wycieczkę łodzią żaglową. Miała piękny, duży pomarańczowy żagiel i błękitny kadłub, na którego boku znajdowała się jej nazwa – *Nauta*. Podczas wycieczki tata opowiedział mi o tym, jak ważne w życiu każdego żeglarza są węzły żeglarskie. Porównał je do różnego rodzaju pasków i zapięć, których używamy na co dzień. Niestety, łódź którą wtedy pływaliśmy, nie należała

do taty. Tata porzucił pomysł budowy własnej żaglówki kilka miesięcy wcześniej. Podczas wycieczki tata nauczył wiązać mnie pierwszy węzeł żeglarski w moim życiu. Był to węzeł *ósemka*. „

3.3.2. Emisja filmów dla widowni próbnej

Żaden z uczestników badania nie znał treści filmu wcześniej i obejrzał tylko jeden z jego wariantów. Nie było przypadku, aby ktokolwiek z publiczności obejrzał inny wariant. Wszyscy uczestnicy zostali poinformowani o celu badań, ale tylko w zakresie niezbędnym do jego prawidłowego przeprowadzenia. Pozostałe informacje przekazano uczestnikom dopiero po zakończeniu badań. Dołożono starań, aby wszystkie grupy przeszły identyczną procedurę pomiaru, na którą składały się następujące czynności:

1. Poinformowanie widzów o celu badań.
2. Emisja filmu.
3. Wykonanie zadania manualnego.
4. Wypełnienie ankiety.

Warianty filmu zostały wyświetlone widowni próbnej w kilku seansach w październiku i listopadzie 2021 r:

- wariant 1 – 14 października 2021 r.;
- wariant 2 - 13 października 2021 r., 23 listopada 2021 r.;
- wariant 3 - 13 października 2021 r., 23 listopada 2021 r.;
- wariant 4 - 19 października 2021 r.;
- wariant 5 - 19 października 2021 r.;

Seanse w październiku odbyły się w sali dydaktycznej Instytutu Dziennikarstwa i Komunikacji Społecznej UWM w Olsztynie, wyposażonej w rzutnik multimedialny. (Fot. 20.)

Fot. 20. Widzowie podczas seansu 13 października 2021 roku oglądający film eksperymentalny *Ósemka*. Kadr z nagrania video wykonanego w celu udokumentowania eksperymentu.



Źródło: opracowanie własne.

Seanse w listopadzie odbyły się w pomieszczeniach Olsztyńskiego Centrum Organizacji Pozarządowej, wyposażonej w porównywalny system emisyjny.Każdemu uczestnikowi badań zapewnione zostało miejsce za stołem, co pozwoliło w dalszym etapie badania na wykonanie testów. Liczebność grup wahała się w przedziale od 7do 25 osób.

3.3.2.1.Charakterystyka grupy badawczej

Jako najodpowiedniejszą metodę badawczą dla przeprowadzanego eksperymentu przyjęto metodę ilościową. Do przeprowadzenia badania ankietowego zastosowano model In-hall-test, który zakłada zebranie wielu ankietowanych w jednej, przystosowanej do tego sali i jednoczesne wypełnianie ankiety[612].

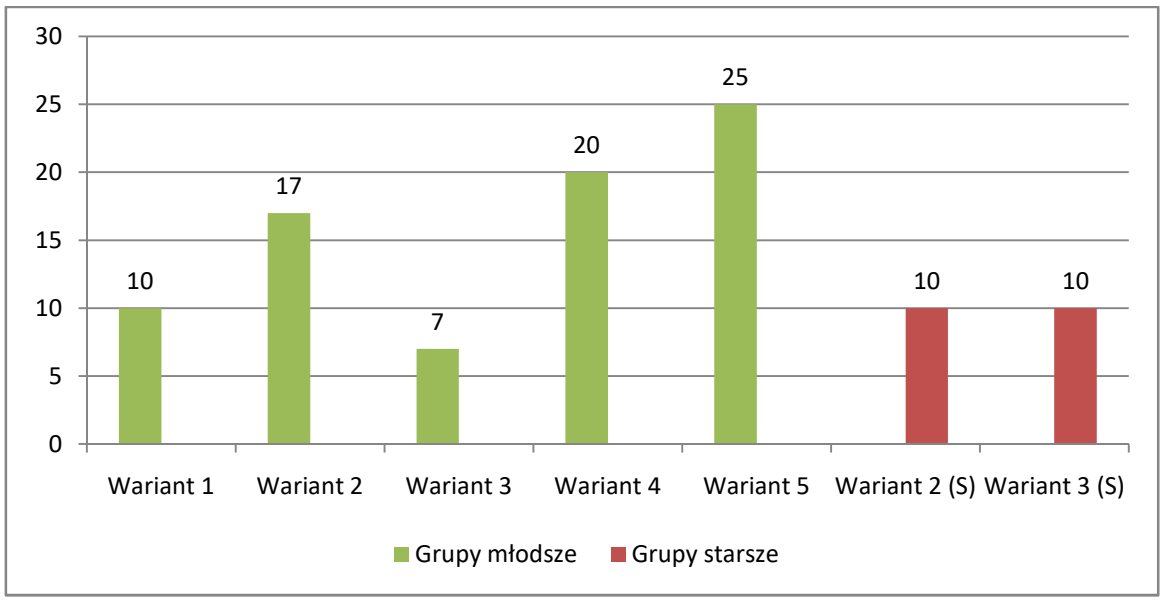
Posiłkując się pracami Anuszewskiej,[613] w których autorka wymienia rodzaje prób w badaniach rynkowych, stwierdzono, że w myśl przyjętej przez nią klasyfikacji próbę badawczą w poniższej pracy należy określić jako próbę nielosową. Oznacza to, że nie spełnia ona warunku o znanym prawdopodobieństwie doboru jednostki do próby, a

[612]Anuszewska I., *Badania rynkowe po polsku*, Warszawa 2011, s.26.
[613]Anuszewska I., *Badania rynkowe po polsku*, Warszawa 2011, s.18.

opiera się przede wszystkim na opracowanych przez autora badań założeniach. Aby doprecyzować przyjętą metodę wyłonienia grupy badawczej należy umiejscowić ją w obszarze prób nielosowych kwotowych, co z kolei oznacza, że o wyborze decyduje się na podstawie instrukcji opracowanej dzięki wiedzy o strukturze populacji[614]. Czynnikami decydującymi mogą tu być np. cechy demograficzne[615].

Ogółem grupa badawcza liczyła 99 osób, w tym 79 osób grupa główna, określana też jako *młodsza* oraz grupa pomocnicza licząca 20 osób, określana też jako *starsza*. Wszystkie warianty filmu wyświetlono grupie młodszej, natomiast grupie starszej wyświetlono wariant 2. i 3. Daje to łącznie 99 uczestników badania przyporządkowanych siedmiu podgrupom emisyjnym (pięć młodszych – głównych i dwie starszych– pomocniczych) – ryc. 61.

Ryc. 61. Rozkład uczestników badań w podgrupach badawczych.



Źródło: opracowanie własne.

Główną grupę widzów (młodszą) pozyskano spośród studentów wydziału Humanistycznego UWM. Większość studiowała kierunek dziennikarstwo i komunikacja społeczna na pierwszym stopniu kształcenia, co w efekcie pozwoliło na zebranie grupy o dość jednolitym profilu. Natomiast grupa osób starszych rekrutowała się spośród podopiecznych Olsztyńskiego Centrum Organizacji Pozarządowych. Zajęcia realizowane przez tę organizację polegają na wypełnianiu czasu wolnego

[614] Anuszewska I., 2011. *Badania rynkowepo polsku,* Wyd. CeDeWu. Warszawa, s.20.
[615] Szreder M. 2016. *Metody i techniki sondażowych badań opinii*. Wyd. PWE.

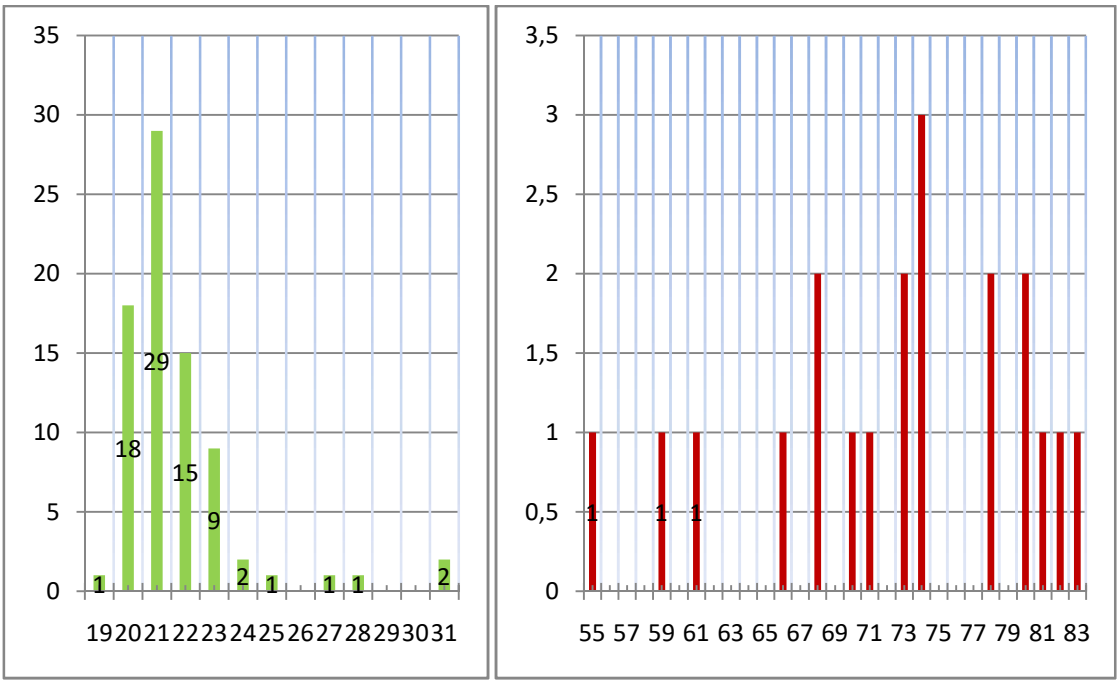
osobom samotnym, organizowaniu różnego rodzaju spotkań, gier i innych rozrywek dostosowanych do wieku i temperamentu w większości już emerytów.Grupa osób starszych charakteryzowała się większą rozpiętością poszczególnych parametrów demograficznych.

Dane personalne osób biorących udział w projekcie pozyskano dzięki ankiecie wypełnionej przez badanych tuż po emisji filmu.

Struktura wieku grupy badawczej

Grupa młodsza to widzowie w przedziale 19 -31 lat[616], grupa starsza to widzowie w przedziale 59-83 lata[617] – ryc. 62.

Ryc. 62. Rozkład struktury wieku w grupie badawczej młodszej (kolor zielony) i starszej (kolor czerwony). Na osi X wskazano wiek, na osi Y liczbę badanych.



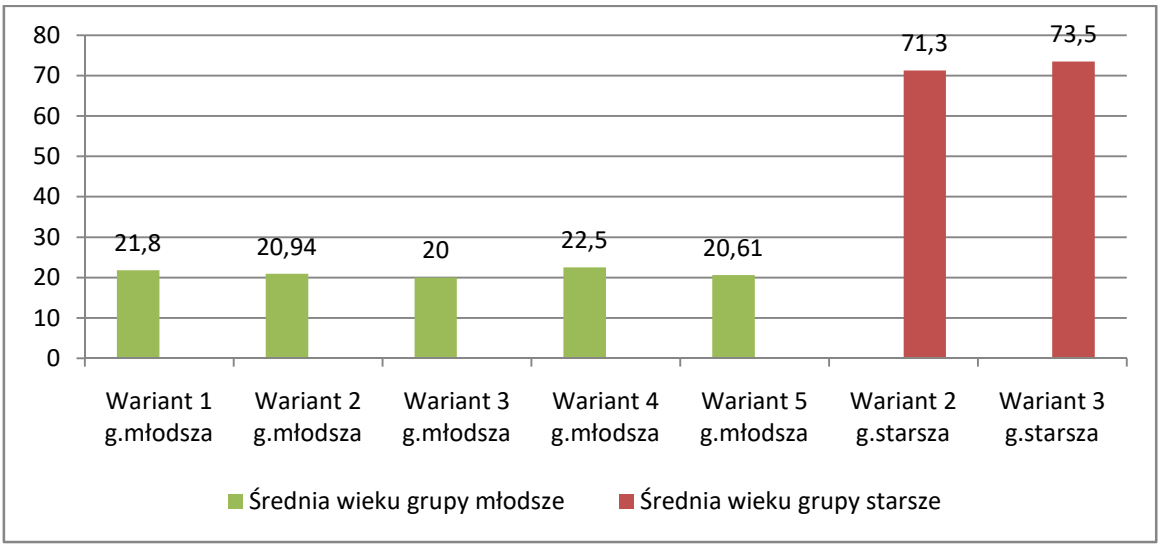
Źródło: opracowanie własne.

Na podstawie powyższych wykresów możemy wnioskować, że grupa młodsza jest znacznie bardziej jednolita pod względem wieku. Dla większości badanych omawiana kategoria mieści się w przedziale 20- 23 lata. Natomiast w grupie starszej widzimy o wiele większą rozpiętość wieku. Średnia arytmetyczna wieku uczestników badania z grupy młodszej to 21,7 lat, natomiast dla grupy starszej to 72,4 lat. Natomiast

[616] Dla porządku grupa w tym przedziale wiekowym na potrzeby pracy zwana będzie *grupą młodszą*.
[617] Analogicznie do poprzedniego przypisu – grupa w przedziale 59-83 lat zwana będzie *grupą starszą*.

w grupach badanych oglądających poszczególne warianty filmu omawiany parametr przedstawia się następująco – ryc. 63.

Ryc. 63. Średnia wieku dla grupy badawczej z uwzględnieniem poszczególnych wariantów filmu.

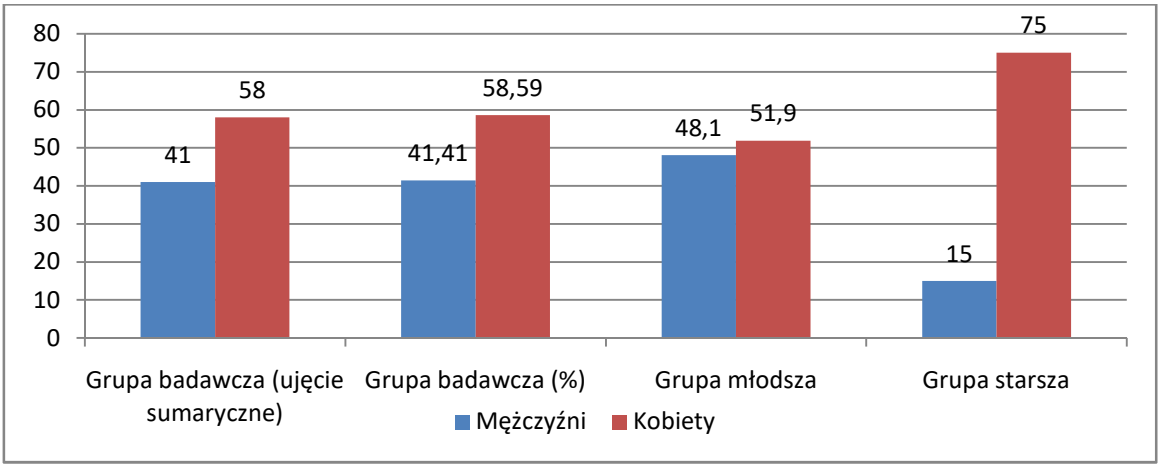


Źródło: opracowanie własne.

Struktura płci grupy badawczej

Przy wyborze osób uczestniczących w badaniach nie kierowano się ich płcią, tzn. że do badań nie były kierowane czy przekierowywane osoby z innych podgrup, aby uzyskać określoną strukturę płci widowni próbnej. Biorąc pod uwagę całą grupę badawczą struktura płci wygląda następująco: 41,41% badanych stanowili mężczyźni, 58,59%— kobiety - ryc. 64.

Ryc. 64. Struktura płci w grupie badawczej (ujęcie sumaryczne i procentowe) oraz w grupie młodszej i starszej.

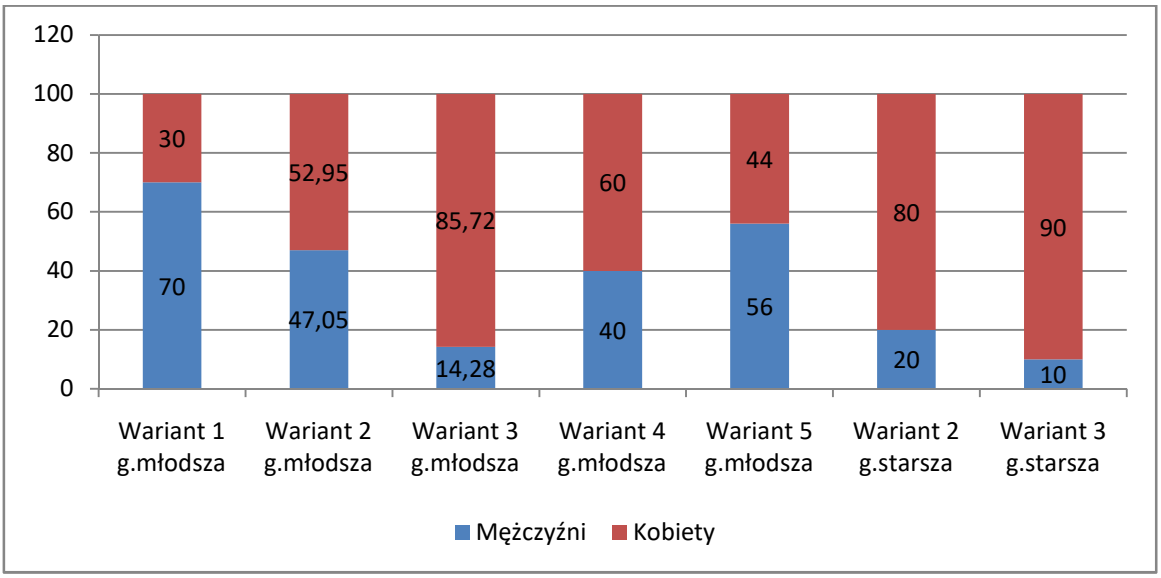


Źródło: opracowanie własne.

Jeżeli natomiast weźmiemy pod uwagę podział na grupy młodsze i starsze, to widzimy tu wyraźne różnicę. W grupie młodszej wskaźniki nie odbiegają znacząco od całej grupy badawczej i obserwujemy niewielką przewagę kobiet nad mężczyznami – 48,1% mężczyźni, 51,9% kobiety. Natomiast w grupie starszej widoczna jest zdecydowana dominacja kobiet: 75% nad mężczyznami – 15%.

Jeszcze inaczej wygląda rozkład płci wewnątrz podgrup badanych uczestniczących w emisjach poszczególnych wariantów filmu eksperymentalnego – 65.

Ryc. 65. Struktura płci w podgrupach badanych w poszczególnych wariantach filmu eksperymentalnego (%).

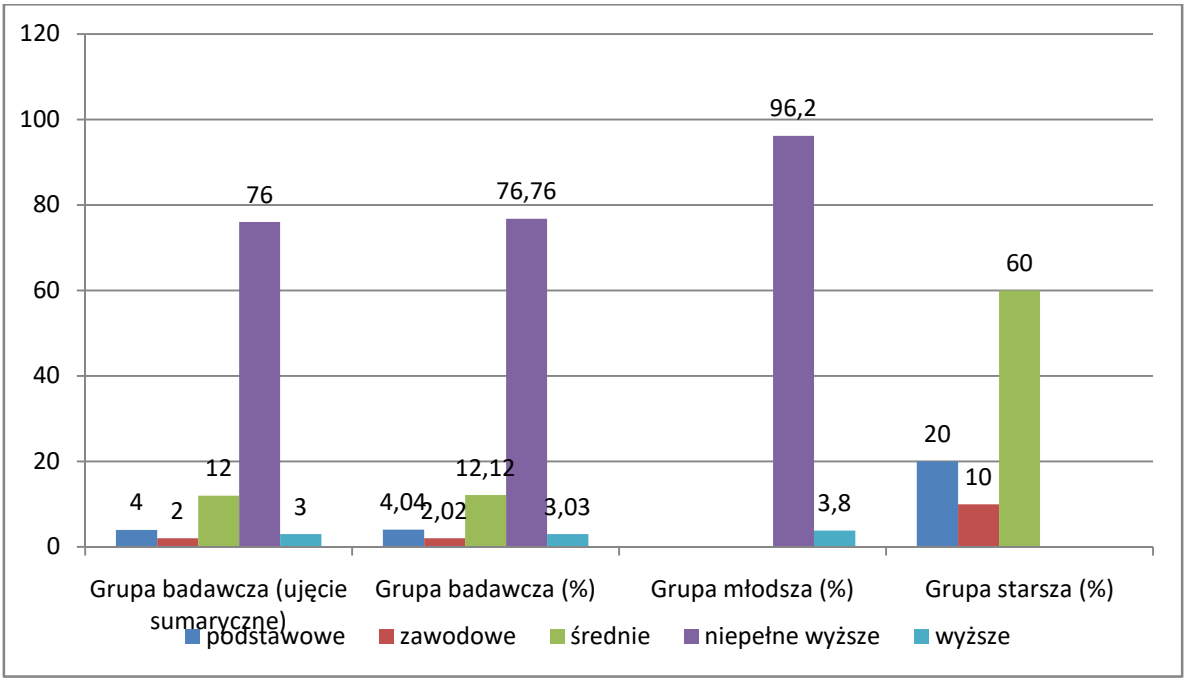


Źródło: opracowanie własne.

Struktura wykształcenia w grupie badawczej

Opisując strukturę wykształcenia grupy badawczej można zauważyć dominujący udział osób z wykształceniem niepełnym wyższym, których udział w ogólnej puli badanych wynosi aż 78,37% - ryc. 66.

Ryc. 66. Struktura wykształcenia w grupie badawczej.



Źródło: opracowanie własne.

Tendencja ta jest jeszcze bardziej widoczna kiedy spojrzymy na dane z uwzględnieniem podziału na grupę młodszą i starszą. W grupie młodszej udział osób z wykształceniem niepełnym wyższym wynosi aż 96,2%. Natomiast w grupie starszej dominują osoby z wykształceniem średnim – 60 %.

Struktura zatrudnienia w grupie badawczej

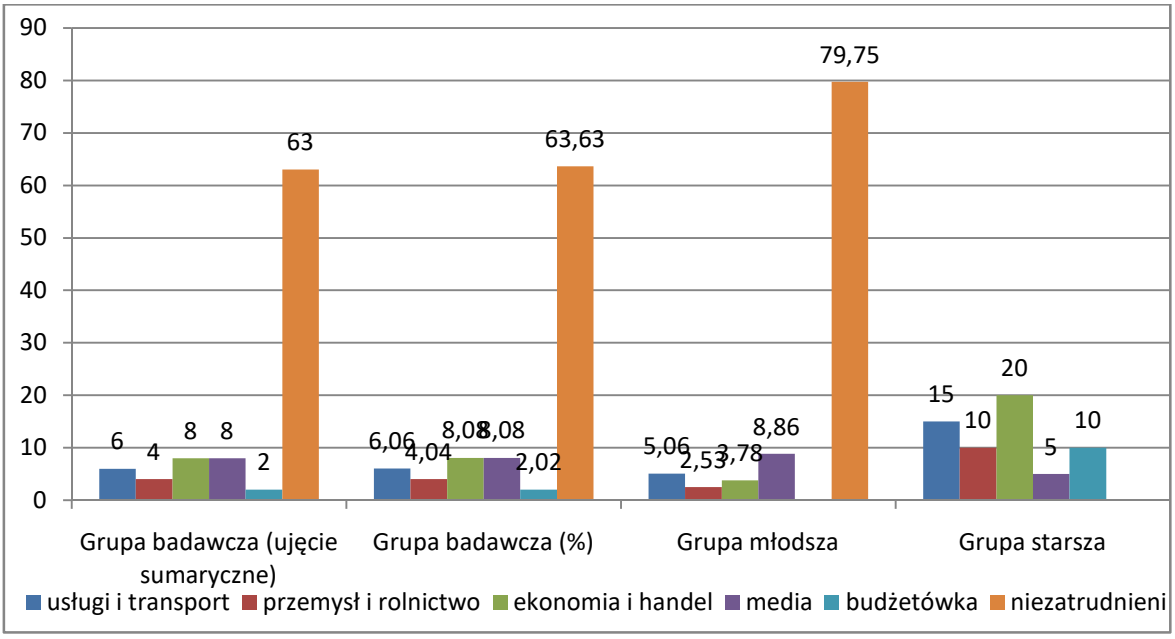
Ankietowani niechętnie udzielali informacji na temat swojego zatrudnienia. Aż 71,72% z nich nie udzieliło w tym względzie odpowiedzi. Opisywana sytuacja dotyczy zarówno grupy starszej, jak i młodszej, jednak to w grupie młodszej zarejestrowano wyższe wartości w tej kategorii.

Jeżeli chodzi o grupę młodszą to należy wnioskować, że osoby te nie są nigdzie zatrudnione ze względu na uczęszczanie na studia w trybie stacjonarnym. Innymi słowy nie rozpoczęły one jeszcze kariery zawodowej. To aż 63 osoby ankietowane. Natomiast jeżeli chodzi o grupę starszą to tuż przed wypełnieniem ankiety udzielono informacji, że pytanie o wykonywany zawód dotyczy okresu, kiedy osoby te były jeszcze aktywne zawodowo. Mimo to część z tych osób prawdopodobnie uznała, że pytanie ich nie dotyczy ze względu na osiągnięcie przez nich wieku emerytalnego. Ta grupa stanowi 8 osób. Na podstawie danych ankietowych wyodrębniono pięć kategorii, do których przyporządkowano udzielone przez badanych odpowiedzi. Aby ograniczyć liczbę

omawianych kategorii postanowiono grupować niektóre zawody na zasadzie podobieństw ich specyfiki pracy. Innym powodem takiego postępowania była chęć niedopuszczenia do sytuacji, w której trzeba tworzyć nową kategorię dla jednego ankietowanego. W ten sposób powstała np. kategoria *ekonomia i handel*, w której zgrupowani zostali zarówno sprzedawcy detaliczni, jak i księgowi. Innym przykładem może być kategoria *budżetówka*, skupiająca pracowników biurowych pracujących w firmach państwowych, jak i pracowników służb publicznych. Innymi wyłonionymi kategoriami są *usługi i transport*, *media* oraz *przemysł i rolnictwo*.

Na podstawie zebranych danych w wymienionych powyżej kategoriach uzyskano następujące wyniki: *usługi i transport* (7,07%), *przemysł* (3,03%), *ekonomia i handel* (7,07%), *media* (8,08%), *rolnictwo* (1,01%), *budżetówka* (2,02%), *niezatrudnieni* (63,64%) – ryc. 67.

Ryc. 67. Struktura zatrudnienia w grupie badawczej.

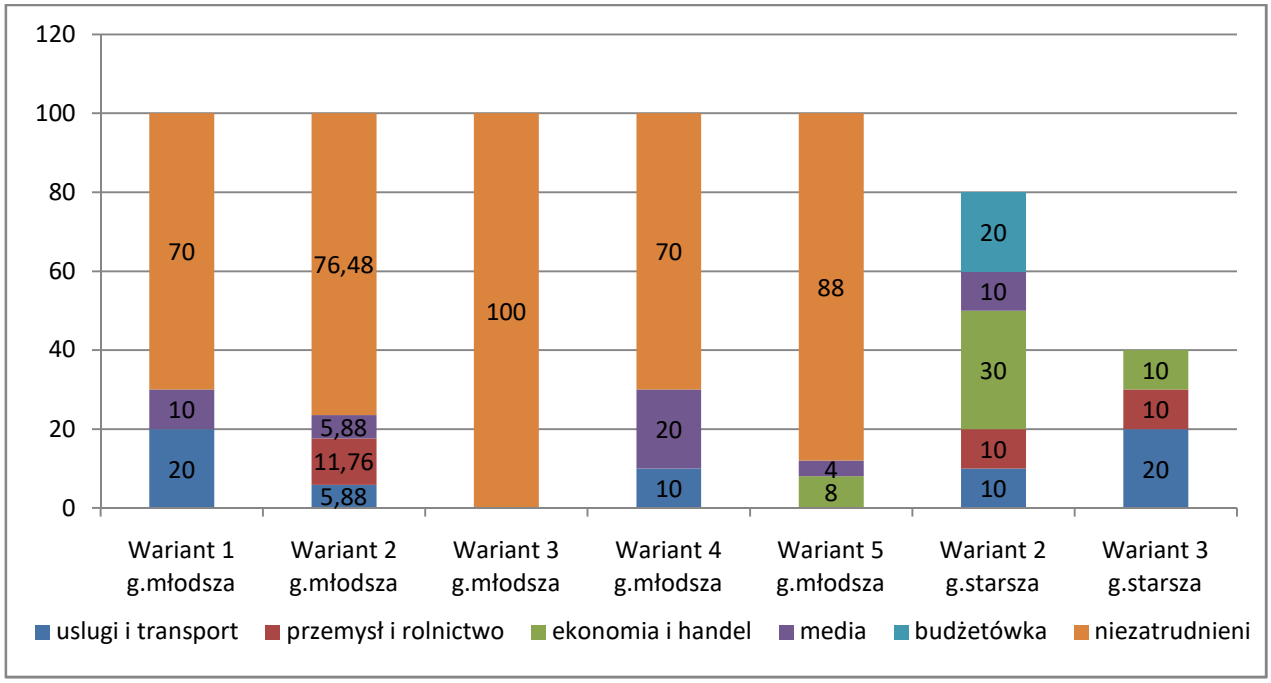


Źródło: opracowanie własne.

Sytuacja wygląda nieco inaczej jeżeli weźmiemy pod uwagę podział na grup ze względu na wiek. W grupie młodszej struktura zatrudnienia przedstawia się w następujący sposób: *usługi i transport* (5,06%), *przemysł i rolnictwo* (2,53%), *ekonomia i handel* (3,78%), *media* (8,86%), *niezatrudnieni* (79,75%). Dominuje tu kategoria *niezatrudnieni,* co wynika z faktu, że ankietowani to osoby studiujące na studiach stacjonarnych i nie rozpoczęły jeszcze kariery zawodowej.

W grupie starszej obserwujemy większą różnorodność w obrębie struktury zatrudnienia. Zebrane dane przedstawiają się w sposób następujący: *usługi i transport*(15%), *przemysł i rolnictwo* (10%), *ekonomia i handel* (20%), *media* (5%), *budżetówka* (10%), *brak danych* (40%). W omawiane grupie dominuje kategoria *brak danych* - ryc. 68.

Ryc. 68. Struktura zatrudnienia w grupach badawczych widzów oglądających poszczególne warianty filmów eksperymentalnych. (%)



Źródło: opracowanie własne.

Z zebranych danych ankietowych wynika, że wiek uczestników badania ma wpływ na inne wskaźniki, takie jak wykształcenie i zatrudnienie. Grupa młodsza jest zdecydowanie bardziej jednorodna pod względem wykształcenia, jak i zatrudnienia. Grupa starsza wykazuje tu większe zróżnicowanie.

3.3.3. Pozyskiwanie wyników eksperymentu po emisji filmu

Bezpośrednio po seansie dokonano pomiaru istotnych parametrów odnoszących się do dwóch głównych obszarów: wiedzy proceduralnej i deklaratywnej. Sprawdzono także, które elementy zawarte w przekazie filmowym zostały zapamiętane i w jakim stopniu. W pierwszym przypadku przeprowadzono eksperyment polegający na

wykonaniu zadania manualnego – wiązaniu węzła żeglarskiego przez widzów. Zmierzono poprawność jego wykonania i czas, jaki był do tego potrzebny. W drugim przypadku sprawdzono wiedzę deklaratywną oraz liczbę zapamiętanych szczegółów, do czego wykorzystano ankietę.

3.3.3.1. Zadanie manualne

Pierwsza część testu miała wymiar praktyczny. Miała ona na celu określenie skuteczności przyswojenia wiedzy proceduralnej przez badanych. Przed uczestnikami badania postawiono zadanie polegające na odtworzeniu czynności zaprezentowanych przez aktora występującego w filmie instruktażowym. Dlatego tuż po emisji poproszono uczestników badania o samodzielne wykonanie węzła żeglarskiego o nazwie ósemka. W tym celu przygotowano stanowiska dla każdego z badanych. Każde z nich oznaczone zostało numerem w celu późniejszej identyfikacji uczestnika. Rozdano liny i poproszono badanych o ich położenie przed sobą. Następnie, po uzgodnionym sygnale uczestnicy rozpoczęli wiązanie węzłów, a w momencie, kiedy uznali, że zakończyli swoje zadanie odkładali linę przed siebie i unosili dłoń do góry. Obsługujące eksperyment osoby dokonywały oceny eksperymentu. Podchodziły bezpośrednio do badanych i po dokonaniu oceny wpisywały wynik na specjalną kartę, dołączoną do ankiety. Rejestrowane były tu jedynie dwa możliwe wyniki – pozytywny i negatywny. Nie dokonywano żadnych ocen pośrednich. Uzyskano w ten sposób główny parametr eksperymentu, polegający na ustaleniu poprawności wykonania zadania przez poszczególne grupy badanych.

Drugim istotnym parametrem pozyskanym w trakcie wykonywania zadania manualnego było dokładne określenie czasu, w jakim uczestnicy badania je wykonali. Jednak ze względu na dużą liczbę osób biorących w nim udział pojawiły się wątpliwości co do możliwości przeprowadzenia dokładnego pomiaru przez ograniczony personel. Problem ten rozwiązano poprzez rejestrację uczestników badania za pomocą kamer video. Użyto dwóch kamer ustawionych na statywach, które rejestrowały uczestników badania z profilu, ze szczególnym uwzględnieniem pola roboczego znajdującego się przed badanymi, na którym uczestnicy badania wiązali węzeł. Każda kamera rejestrowała inną część widowni, co pozwoliło na późniejszy szczegółowy

wgląd w przebieg eksperymentu. Rejestrowano także dźwięk w celu synchronizacji nagrań, co pozwoliło później dokładnie określić czas pomiaru. Możliwe było zatem każdorazowo odtwarzanie nagrania w celu obliczenia czasu przebiegu eksperymentu dla każdej pojedynczej osoby. Wyniki określano z dokładnością co do jednej sekundy - fot. 21.

Fot. 21. Widzowie po seansie filmu *Ósemka* 13 października 2021 roku. Uczestnicy badania próbują samodzielnie wykonać węzeł. Jeden z nich zgłasza wykonanie zadania. Kadr z nagrania video wykonanego w celu dokumentacji eksperymentu.

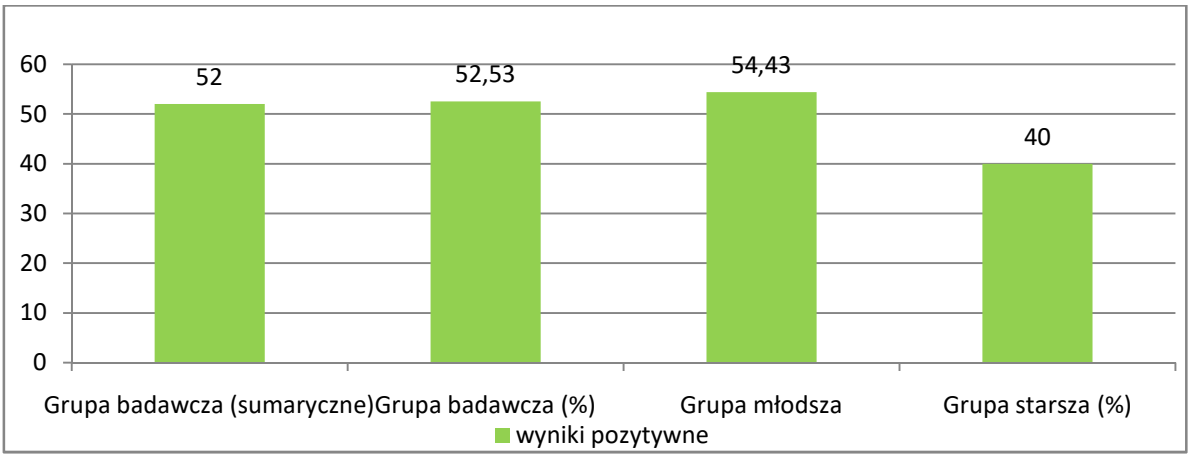


Źródło: opracowanie własne.

Pomiar parametrów zadania manualnego odbył się bez żadnych trudności. Wszystkie dane zebrane od osób biorących udział w zadaniu zostały prawidłowo zarejestrowane, odczytane i skatalogowane.

Nieco ponad połowa wszystkich ankietowanych (52,53%) wykonała eksperyment manualny poprawnie. Pozostali, tj. 47,47% badanych nie osiągnęło sukcesu. W grupie młodszej odsetek odpowiedzi pozytywnych był wyższy – 54,43%, natomiast w grupie starszej wyniósł 40% - ryc. 69.

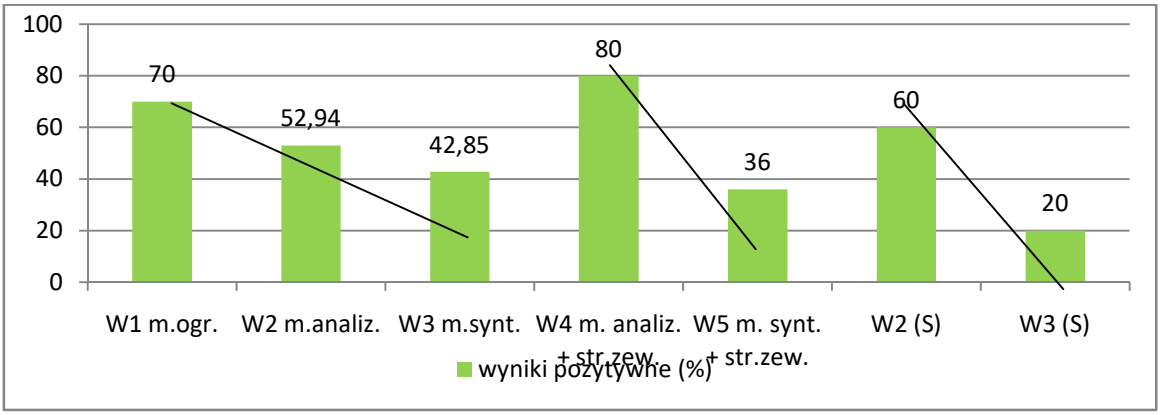
Ryc. 69. Zestawienie wyników pozytywnych uzyskanych podczas wykonywania zadania manualnego przez grupę badawczą – ujęcie sumaryczne i procentowe, a także w grupie młodszej i starszej (%).



Źródło: opracowanie własne.

Biorąc pod uwagę rozkład wyników pozytywnych w poszczególnych wariantach, widzimy, że najlepsze wyniki osiągnęła grupa widzów oglądająca film, w którym zastosowano montaż ograniczony (70%), następnie montaż analizujący (52,94%), a najgorzej wypadła grupa oglądająca film, w którym zastosowano montaż syntetyzujący (42,85%). W grupie widzów starszych także widzimy przewagę montażu analizującego (60%) nad syntetyzującym (20%), jednak wyniki są wyraźnie gorsze niż w grupie młodszej. Jeszcze bardziej zależność ta jest widoczna, kiedy przyjrzymy się wynikom wariantu 4 i 5 (warianty wzbogacone o struktury zewnętrzne), gdzie dla W4 (wariantu z montażem analizującym)odsetek osób, które wykonały zadanie z sukcesem wynosi 80%a dla W5 (wariantu z montażem syntetyzującym)odsetek osób, którym udało się wykonać węzeł wyniósł 36%. – ryc. 70.

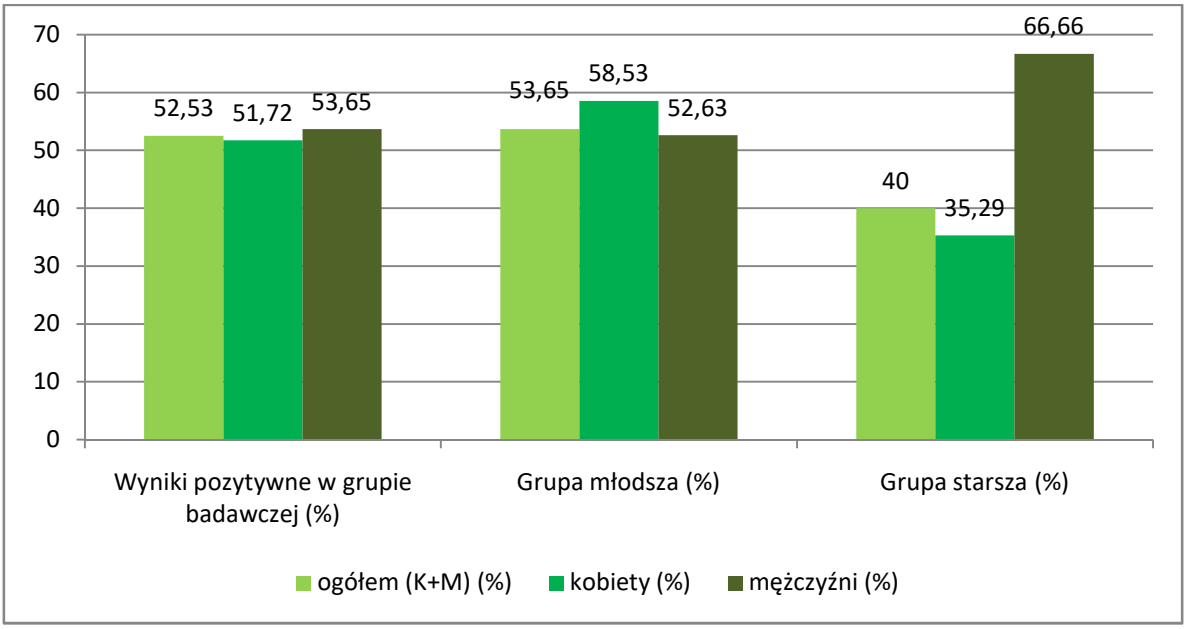
Ryc. 70. Porównanie wyników pozytywnych uzyskanych przez grupę badawczą w zadaniu manualnym (wiązanie węzła) z uwzględnieniem podziału na warianty filmu (%).



Źródło: opracowanie własne.

Na rycinie 71 porównano wyniki pozytywne uzyskane przez grupę badawczą podczas wykonywania zadania manualnego z uwzględnieniem struktury płci.

Ryc. 71. Porównanie wyników pozytywnych uzyskanych przez grupę badawczą w zadaniu manualnym (wiązanie węzła) z uwzględnieniem struktury płci oraz z podziałem na grupę młodszą i starszą (%).



Źródło: opracowanie własne.

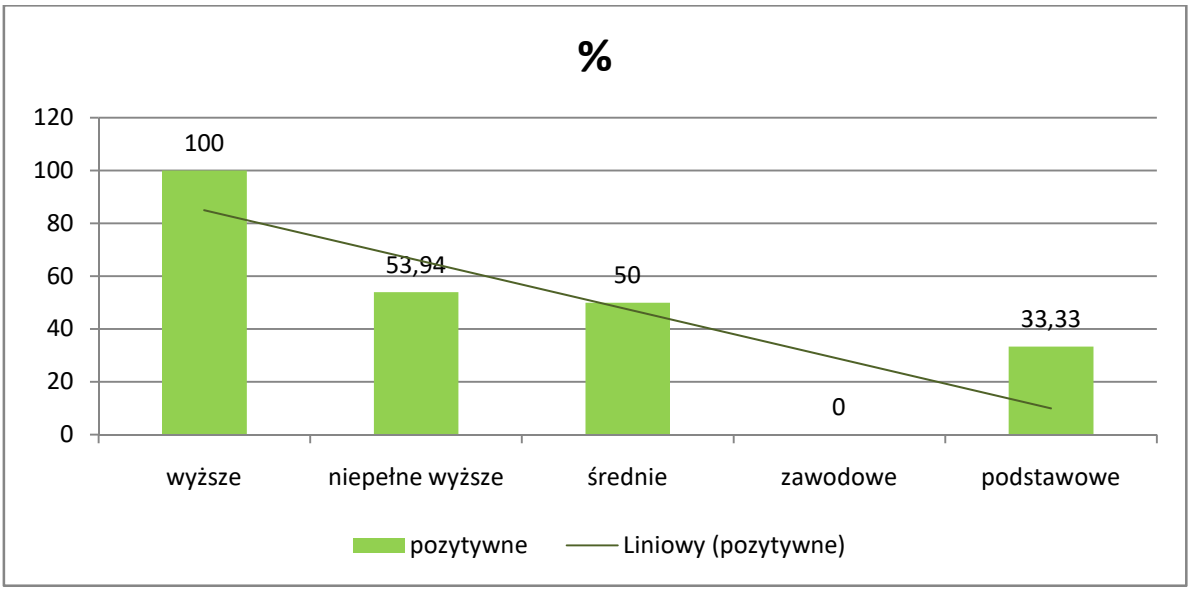
Mężczyźni uzyskali trochę lepszy wynik – 53,65% pozytywnych odpowiedzi, natomiast kobiety 51,72%. Nie zdecydowano się na analizę wyników pozytywnych ze względu na strukturę płci z uwzględnieniem podziału na poszczególne warianty ze względu na zbyt małą liczbę mężczyzn w grupie starszej. Natomiast w grupie młodszej to kobiety miały niewielką przewagę w liczbie poprawnych odpowiedzi (58,53%) nad mężczyznami (52,63%).

Można zatem wnioskować, że mamy do czynienia z nieprzypadkową zależnością, która wskazuje, że zastosowanie konkretnego sposobu montażu w poszczególnych wariantach filmu miało wpływ na wynik eksperymentu. Przy porównaniu wariantów W1-W2-W3 najskuteczniejszy okazał się montaż ograniczony, a najmniej skuteczny był montaż syntetyzujący. Przewaga montażu analizującego nad syntetyzującym wyraźnie zarysowała się też w przypadku porównania wariantów W2 (analizujący) i W3 (syntetyzujący) u osób starszych, a także W4 (analizujący+ struktury zewnętrzne) i W5 (syntetyzujący+ struktury zewnętrzne) u osób młodszych.

Biorąc pod uwagę wykształcenie uczestników badania wyraźnie zarysowała się zależność pomiędzy poziomem wykształcenia a poprawnością wykonania zadania manualnego. Wszystkie osoby z wykształceniem wyższym wykonały zadanie manualne

prawidłowo – 100%. Dużo słabiej wypadli pozostali, w tym osoby z wykształceniem wyższym niepełnym (53,94%), średnim (50%), podstawowym (33,33%). Najgorzej zadanie manualne wypadło osobom z wykształceniem zawodowym. W grupie tej żaden z ankietowanych nie wykonał go poprawnie (0%) – ryc. 72.

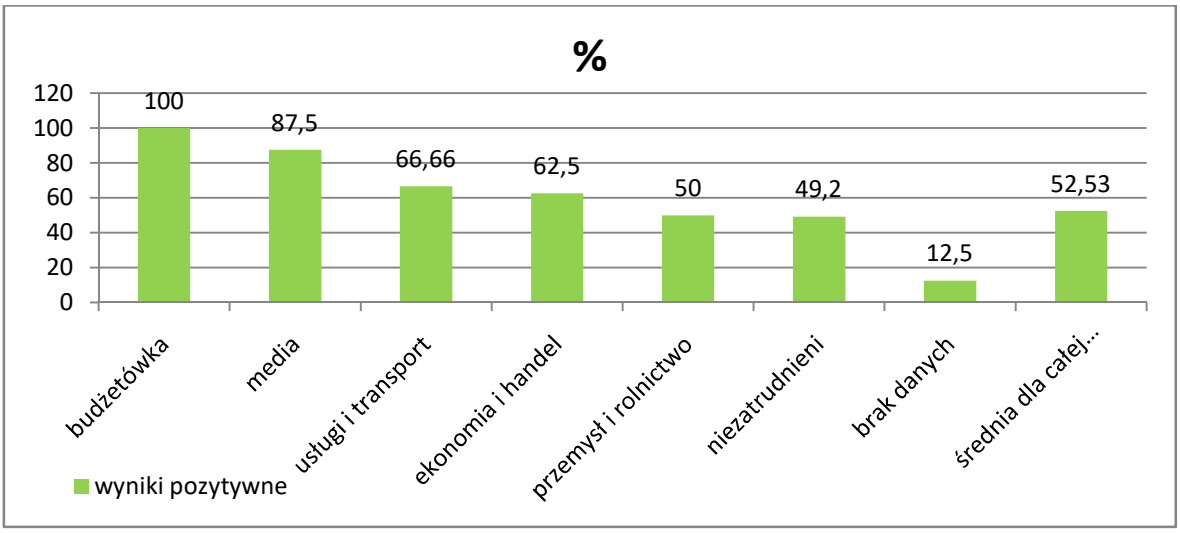
Ryc. 72. Rozkład poprawnych wyników dla zadania manualnego z uwzględnieniem wykształcenia ankietowanych.



Źródło: opracowanie własne.

Uwzględniając doświadczenie zawodowe badanych, przez co rozumiemy aktualnie wykonywany zawód przez osoby młodsze oraz zawód wykonywany przed przejściem na emeryturę w przypadku osób starszych, na pierwsze miejsce wysuwa się duża dysproporcja pomiędzy osobami aktywnymi zawodowo i nieaktywnymi. W grupie pierwszej odsetek osób, które poprawnie wykonały zadanie manualne wynosi 71,42%, w drugiej — tylko 49,2%. Przypomnijmy, że średnia dla grupy badawczej to 52,53%. Widzimy tu zatem olbrzymią dysproporcję, która jeszcze się powiększa, jeżeli weźmiemy pod uwagę niektóre kategorie zawodowe. Dla przykładu osoby zatrudnione w sferze budżetowej, osiągnęły 100% wyników pozytywnych a wśród pracujących w mediach wynik pozytywny osiągnęło 87,5% respondentów. Wyższe wskaźniki od średniej dla całej grupy badawczej obserwujemy także w kategorii zatrudnienia: *usługi i transport* (66,66%) czy *ekonomia i handel* (62,5%). W kategorii *przemysł i rolnictwo* odsetek poprawnych odpowiedzi wynosi 50%. – ryc. 73.

Ryc. 73. Porównanie poprawnych wyników rozwiązywania zadania manualnego z uwzględnieniem struktury zatrudnienia w grupie badawczej w ujęciu procentowym.

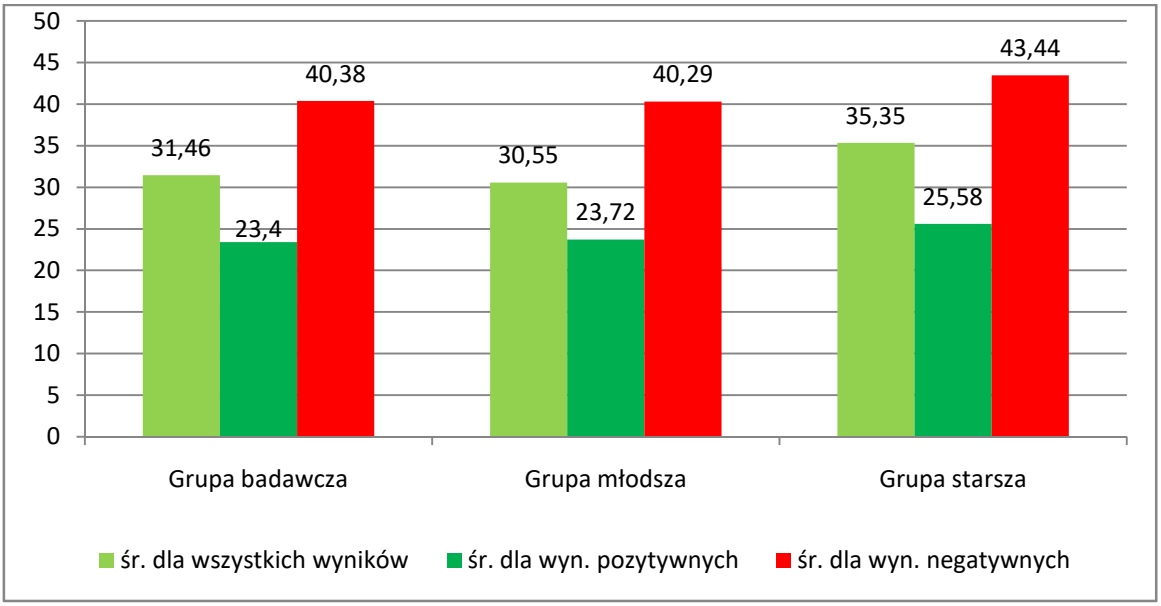


Źródło: opracowanie własne.

Czas realizacji zadania manualnego

W celu wskazania szybkości wykonania zadania przez grupę badawczą wyciągnięto średnią arytmetyczną dla całej grupy badawczej, która wynosiła 31,46 sekund, a także dla grupy młodszej (30,55 sekund) i grupy starszej (35,35 sekund). Uwzględniono także czas realizacji zadania z podziałem na wyniki pozytywne i negatywne – ryc. 74.

Rys. 74. Średni czas wykonania zadania manualnego dla grupy badawczej, grupy młodszej i grupy starszej (w sekundach).

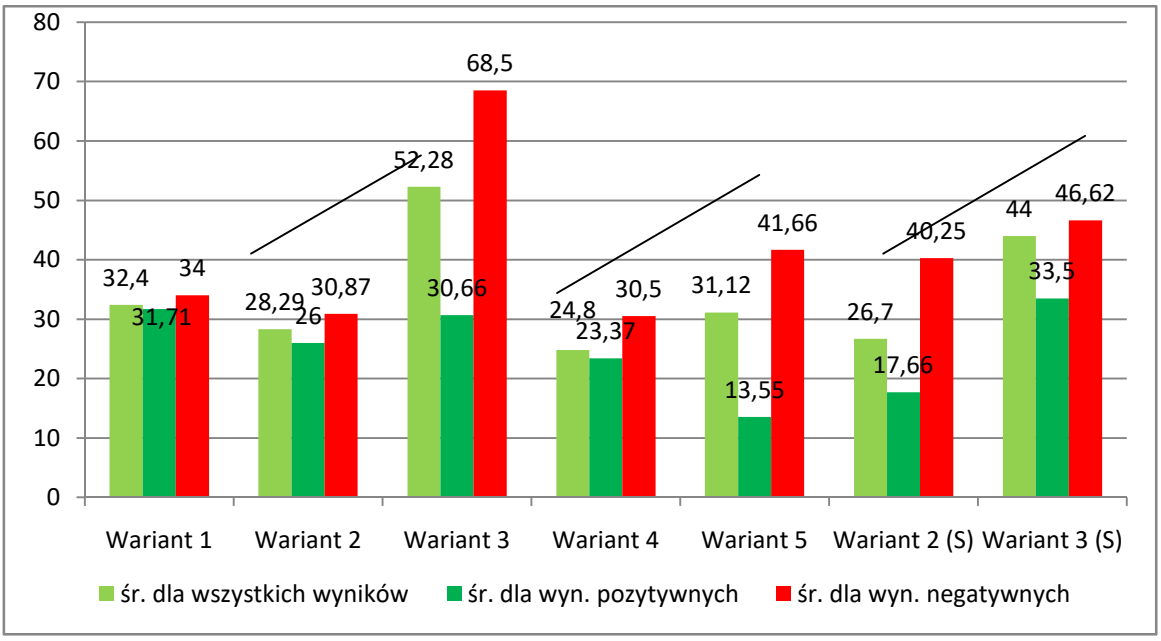


Źródło: opracowanie własne.

Okazało się, że średni czas wiązania węzła zawsze był krótszy dla osób, które zawiązały go poprawnie. Różnica w porównaniu do osób, które nie poradziły sobie z zadaniem była znacząca i wyniosła około 20 sekund. Natomiast wyniki nie różniły się znacząco przy porównaniu grup młodszej i starszej. Zaznaczyć jednak trzeba, że osoby starsze wykonały zadanie nieco wolniej.

W dalszej kolejności sprawdzono czas wiązania węzła z uwzględnieniem podziału na warianty filmu. Wyniki pozwalają na uchwycenie tendencji, z której wynika, że w wariantach, w których użyto montażu analizującego, czas wiązania węzła był zauważalnie krótszy w stosunku do montażu syntetyzującego. Zależność ta jest widoczna przy porównaniu wariantów W1-W2-W3, W4-W5, a także W2-W3 dla osób starszych – ryc. 75.

Ryc. 75. Średni czas wiązania węzła dla poszczególnych wariantów filmu eksperymentalnego w grupie młodszej i starszej (S[618]).



Źródło: opracowanie własne.

[618] Dla przejrzystości rycin zastosowano oznaczenie literą (S) przy wariantach filmu, w których grypę badawczą stanowiły osoby starsze.

3.3.3.2. Badanie ankietowe

Celem przeprowadzenia badania ankietowego było pozyskanie różnorodnych danych związanych zarówno z profilem uczestników badań, jak też zapamiętaniem przez nich przebiegu eksperymentu. W świetle zaproponowanej przez Hague'a klasyfikacji typów kwestionariuszy[619] przygotowany kwestionariusz można ocenić jako ustrukturyzowany, co wynika przede wszystkim z faktu, że jest on przeznaczony do samodzielnego uzupełnienia.

Ankieta składała się z 23 pytań. Cztery pierwsze oznaczono literami: A, B, C, D. Pozostałe numerami od 1 do 19. W ankiecie przeważają pytania zamknięte[620], czyli takie w których odpowiedź jest już podana i wymaga jedynie zaznaczenia. Jest ich 15 na 19 Zaprojektowano także 4 pytania otwarte, w których ankietowani musieli wpisać odpowiedź.

Pojawiające się pytania mają różnorodny charakter. Są wśród nich m.in. pytania klasyfikujące, behawioralne, w których, oprócz zebrania typowych danych personalnych, takich jak informacje o wieku, płci, wykształceniu, wykonywanym zawodzie, zapytano także o zainteresowania uczestników badania, ich stosunek do istotnych, z punktu widzenia eksperymentu, elementach wirtualnego świata, w którym badani funkcjonują. Jednak głównym celem ankiety było określenie skuteczności zapamiętania przez nich komunikatów zarówno werbalnych, jak i wizualnych, zawartych w filmie eksperymentalnym. Poniżej wyszczególniono pytania zawarte w ankiecie, możliwe odpowiedzi oraz powód, z jakiego zostały one zadane – tab. 8.

Tab. 8. Szczegółowy opis ankiety – pytania, możliwe odpowiedzi oraz rodzaj pozyskanych danych.

1	**2**	**3**	**4**
NP.	**Pytanie**	**Możliwa odpowiedź**	**Rodzaj pozyskanych danych**
Pytania pozyskujące dane personalne			
A.	Płeć	Mężczyzna/kobieta	Pozyskanie danych personalnych: struktura płci
B.	Wiek	Wiek w latach	Dane personalne: struktura wieku
C.	Wykształcenie	Podstawowe/zawodowe/średnie/ Niepełne wyższe/wyższe	Pozyskanie danych personalnych: struktura wykształcenia
D.	Zawód		Pozyskanie danych personalnych: struktura zatrudnienia

[619] Hague P., *Badania marketingowe. Planowanie, metodologia i ocena wyników*, tłum. M. Witkowska,Gliwice 2006, s. 156.
[620] Skarbek W., *Wybrane Zagadnienia Metodologii Nauk Społecznych*, Piotrków Trybunalski 2013.

Pytania pozyskujące dane psychograficzne			
1.	Czy korzysta Pan(i) z Internetu?	Tak/nie	Pozyskanie danych psychograficznych
2.	Czy korzysta Pan(i) z serwisu YouTube?	Tak/nie	Pozyskanie danych psychograficznych
3.	Czy korzystając z serwisu YouTube, kiedykolwiek oglądał(a) Pan(i) filmy instruktażowe?	Tak/nie	Pozyskanie danych psychograficznych
4.	Jakie filmy instruktażowe ogląda Pan(i) w serwisie YouTube?	- nauka gry na instrumentach; - majsterkowanie; - renowacja i naprawa przedmiotów; - renowacja i naprawa odzieży; - nauka języków; - nauka tańca; - malarstwo, -rysowanie, fotografowanie, filmowanie; - gotowanie;	Pozyskanie danych psychograficznych
Pytania dotyczące filmu eksperymentalnego *Ósemka*			
5.	Kim jest narrator występujący w materiale filmowym?	- jest instruktorem żeglarstwa; - jest właścicielem szkoły żeglarstwa; - jest projektantem i budowniczym łodzi żaglowych; - jest ratownikiem wodnym; - jest sternikiem jachtowym; - żadna odpowiedź nie jest poprawna;	Pamięć robocza. Rywalizacja sygnałów: audio, wizualnego oraz wizualnego dynamicznego
6.	Czy ojciec narratora ukończył budowę własnej łodzi żaglowej?	- tak; - nie; - w materiale brak informacji na ten temat;	Pamięć robocza
7.	W którym z miast znajdowała się przystań z opowieści narratora?	- w Giżycku ; - w Mikołajkach; - w Ostródzie; - w Iławie; - w materiale brak informacji na ten temat;	Pamięć robocza. Wpływ dystraktorów w wariantach ze strukturami zewnętrznymi
8.	Jaki kolor żagli miała łódź z opowieści narratora?	- błękitny; - czerwony; - pomarańczowy; - biały; - w materiale brak informacji na ten temat;	Wpływ dystraktorów wizualnych na przekaz audio
9.	Jaki kolor kadłuba miała łódź z opowieści narratora?	- błękitny; - czerwony; - pomarańczowy; - biały; - w materiale brak informacji na ten temat;	Wpływ dystraktorów wizualnych na przekaz audio
10.	Jak nazywała się łódź żaglowa z opowieści narratora?	- Nautilius; - Nauta; -Śnieżka; - Laguna;	Pamięć robocza

		- w materiale brak informacji na ten temat;	
11.	Jak nazywał się pierwszy węzeł żeglarski, którego nauczył się narrator?	- sztyk; - półsztyk; - ósemka; - wablinka; - w materiale brak informacji na ten temat;	Pamięć robocza
12.	Jaka była pogoda podczas pierwszej wycieczki łodzią żaglową, w której uczestniczył narrator?	- było słonecznie i ciepło; - było pochmurno i deszczowo; - było zimno i sztormowo; - było bezwietrznie; - w materiale brak informacji na ten temat;	Konkurencja dystraktorów wizualnych i dynamicznych wizualnych na przekaz
13.	Które z wymienionych poniżej przedmiotów znajdowały się na stole podczas pokazu?	- kubek; - linijka; - miarka; - lina; - długopis; - nożyczki; - szklanka; - telefon; - zegarek; - okulary; - wazonik z kwiatami;	Uwaga – selekcja źródła informacji w odniesieniu do poszczególnych sektorów kadru. Porównanie z elementami o cechach priorytetowych
14.	Jak ubrany był narrator obecny w materiale filmowym?	- miał szarą marynarkę i jasną koszulę z kołnierzykiem; - miał szarą marynarkę i niebieską koszulkę; - miał czarną marynarkę i czarną koszulkę; - miał czarną marynarkę i niebieską koszulkę; - żadna z odpowiedzi nie jest poprawna;	Uwaga – selekcja źródła informacji w polu roboczym (sektor czerwony) i peryferyjnym (zielony) w odniesieniu do elementów statycznych
15.	Jakiego koloru liną posługiwał się narrator?	- białą z czerwonymi elementami; - niebieską z czerwonymi elementami; - czarną z niebieskimi elementami; - białą z niebieskimi elementami; - jednolicie białą; - żadna odpowiedź nie jest prawdziwa; ;	Uwaga – selekcja źródła informacji w polu roboczym (sektor czerwony) w odniesieniu do elementów dynamicznych
16.	Czy przedstawione wiązanie węzła było trudne do powtórzenia?	- zdecydowanie trudne; - raczej trudne; - raczej łatwe; - zdecydowanie łatwe; - trudno to ocenić;	Subiektywna opinia ankietowanych o poziomie trudności zadania manualnego
17.	Czy sposób prezentacji wiązania węzła ułatwiał wykonanie zadania?	- zdecydowanie nie; - raczej nie; - raczej tak; - zdecydowanie tak; - trudno to ocenić;	Subiektywna opinia ankietowanych o prezentacji wiązania węzła
18.	Węzeł ósemka wykonujemy… Proszę	- wykonanie oplotu o 360°; - przygotowanie i rozciągnięcie liny;	Pamięć epizodyczna w odniesieniu do metody montażu

	uporządkować etapy, wstawiając w kwadraty numery od 1 do 6.	- zaciśnięcie węzła; - podział liny na 5 części; - po oplocie przełożenie końca liny przez pętlę; - zbliżenie końca liny do części, na której spoczywa dłoń;	
19.	Czy Pan(i) chciałby/łaby coś zmienić w pokazie wiązania węzła? Jeśli tak, to co?	Pytanie otwarte	Dodatkowe opinie o przebiegu eksperymentu

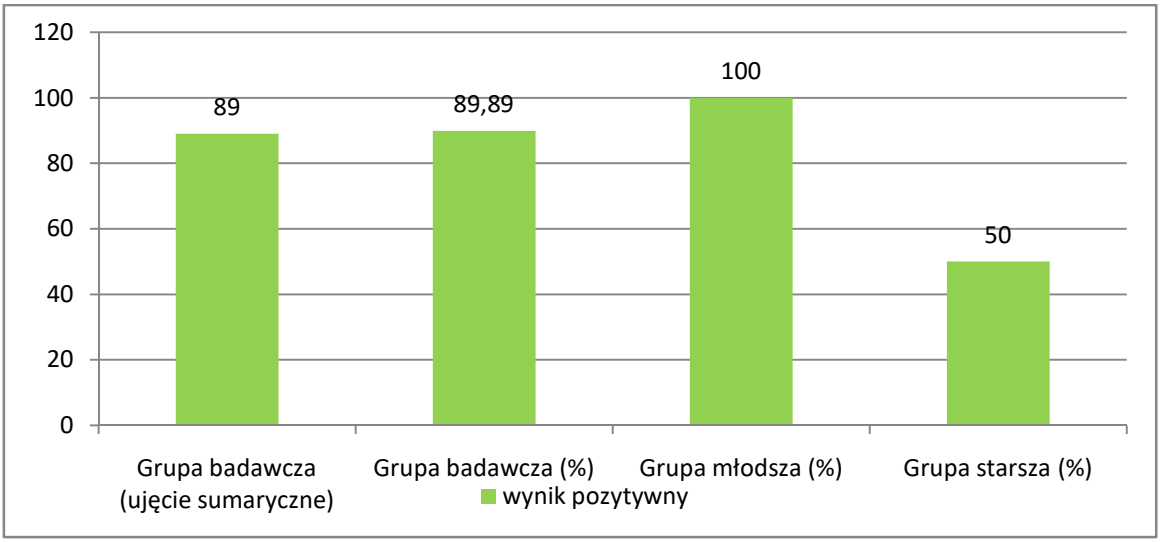
Źródło: opracowanie własne.

3.3.3.3. Badanie ankietowe – opis pozyskanych danych oraz ich omówienie

Pytanie 1.*Czy korzysta Pan(i) z internetu?*

Na pytanie pierwsze, które brzmiało: *Czy korzysta Pan(i) z Internetu?*, większość ankietowanych odpowiedziała twierdząco – 89,89%. W grupie młodszej odsetek ten wyniósł aż 100%, natomiast w grupie starszej 50%. – ryc. 76.

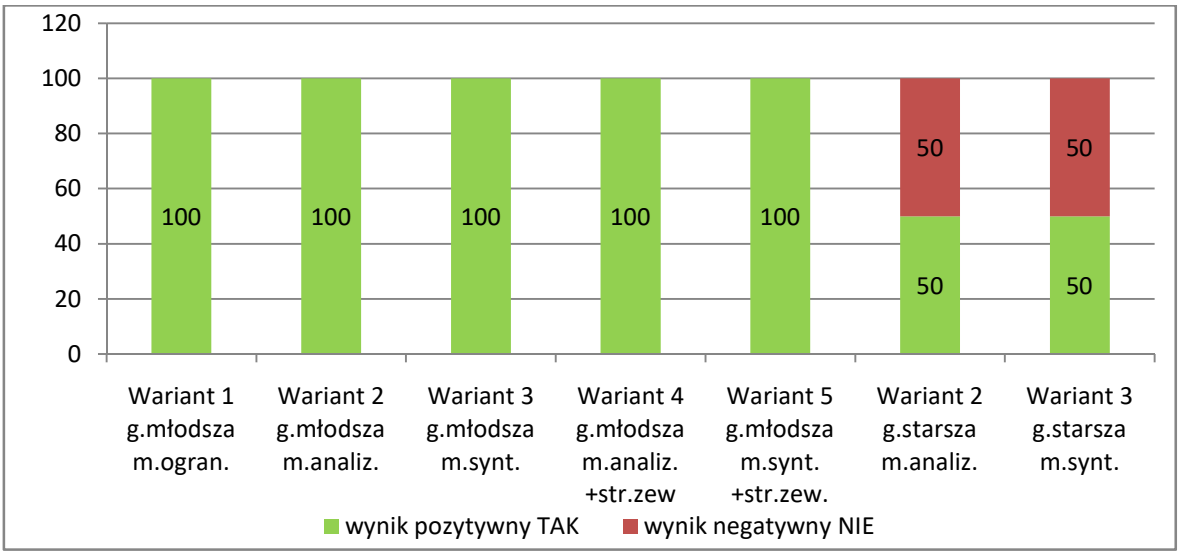
Ryc. 76. Graficzne przedstawienie wyników ankiety: *Czy korzysta Pan(i) z internetu?* Grupa badawcza w ujęciu sumarycznym i procentowym oraz grupa młodsza i starsza (%).



Źródło: opracowanie własne.

Przy uwzględnieniu wariantów filmu widzimy, że w grupach starszych rozkład odpowiedzi poprawnych wyniósł po 50% - ryc. 77.

Ryc. 77. Graficzne przedstawienie wyników ankiety: *Czy korzysta Pan(i) z internetu?* Rozkład odpowiedzi z uwzględnieniem wariantów (%).

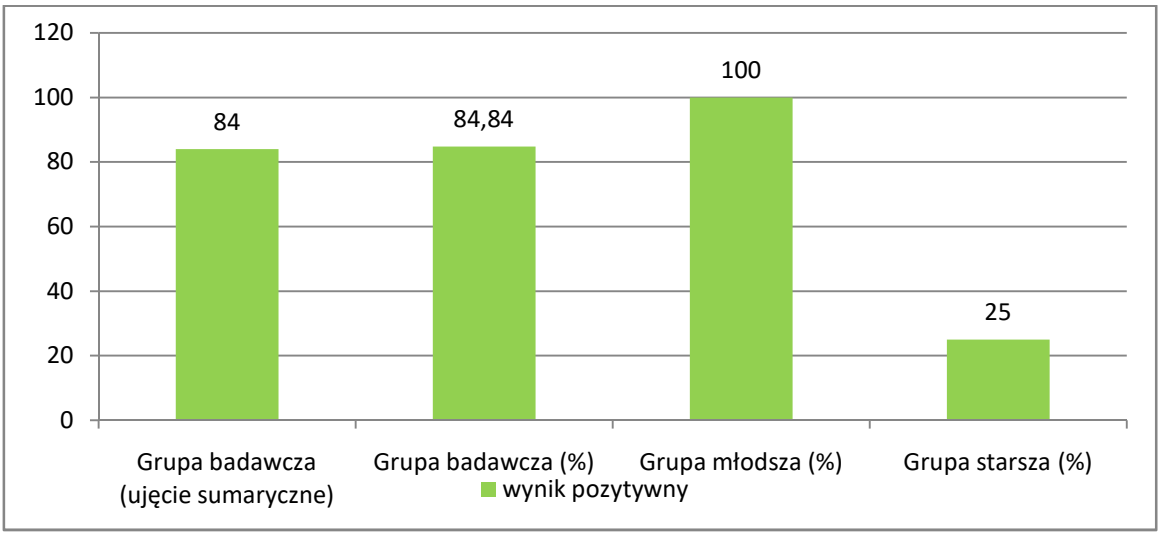


Źródło: opracowanie własne.

Pytanie 2. *Czy korzysta Pan(i) z serwisu YouTube?*

Rozkład odpowiedzi na pytanie drugie jest zbliżony do tego, który obserwowaliśmy w pytaniu pierwszym. Jednak odsetek poprawnych odpowiedzi spada do 84,84%, co wynika z gorszych rezultatów grupy starszej – zaledwie 25%. Natomiast w grupie młodszej ponownie wszyscy ankietowani udzielili odpowiedzi twierdzącej – 100% - ryc. 78.

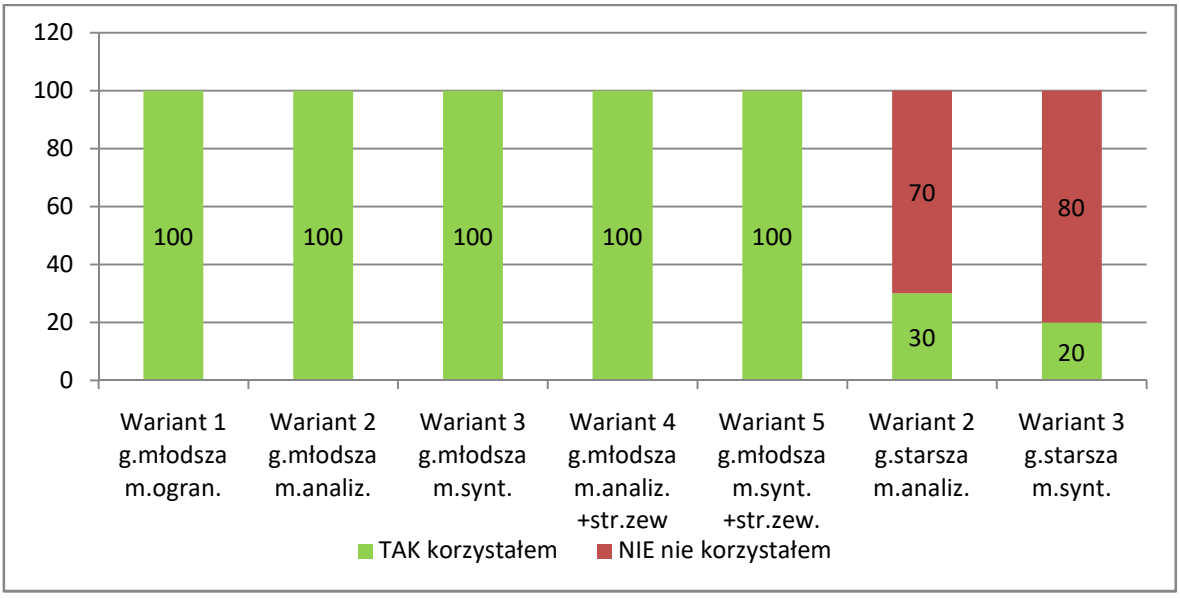
Ryc. 78. Graficzne przedstawienie wyników ankiety: *Czy korzysta Pan(i) z serwisu YouTube?* Grupa badawcza w ujęciu sumarycznym i procentowym oraz grupa młodsza i starsza (%).



Źródło: opracowanie własne.

Natomiast przy uwzględnieniu podziału odpowiedzi na poszczególne warianty, w grupie starszej obserwujemy zdecydowaną przewagę odpowiedzi przeczącej – 70% w wariancie 2 i 80% w wariancie 3 – ryc. 79.

Ryc. 79. Graficzne przedstawienie wyników ankiety: *Czy korzysta Pan(i) z serwisu YouTube?*(%)

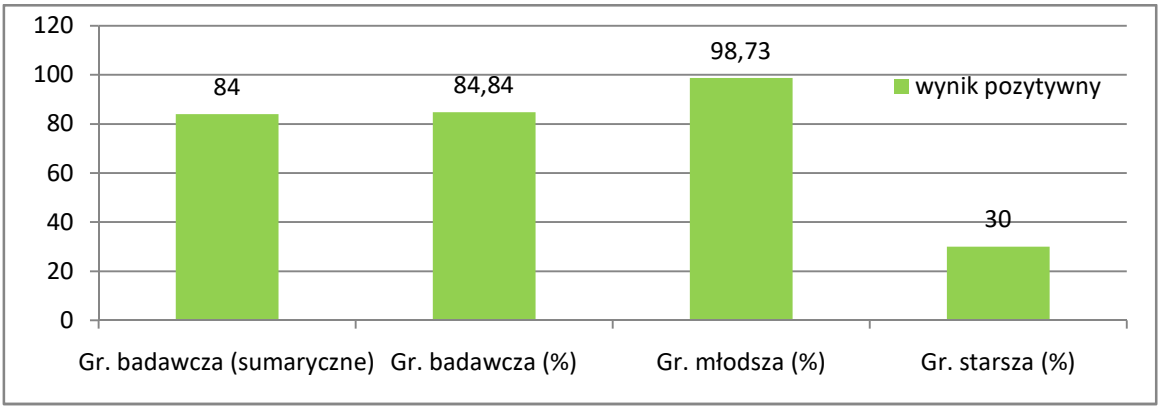


Źródło: opracowanie własne.

Pytanie 3. ***Czy korzystając z serwisu YouTube, kiedykolwiek oglądał(a) Pan(i) filmy instruktażowe?***

Odpowiedzi na pytanie trzecie są zbliżone do poprzednich – 84,84%. Również w tym przypadku grupy młodsze niemal w całości odpowiedziały twierdząco (98,73%), natomiast w grupach starszych odsetek odpowiedzi pozytywnych wyniósł 30% - ryc. 80.

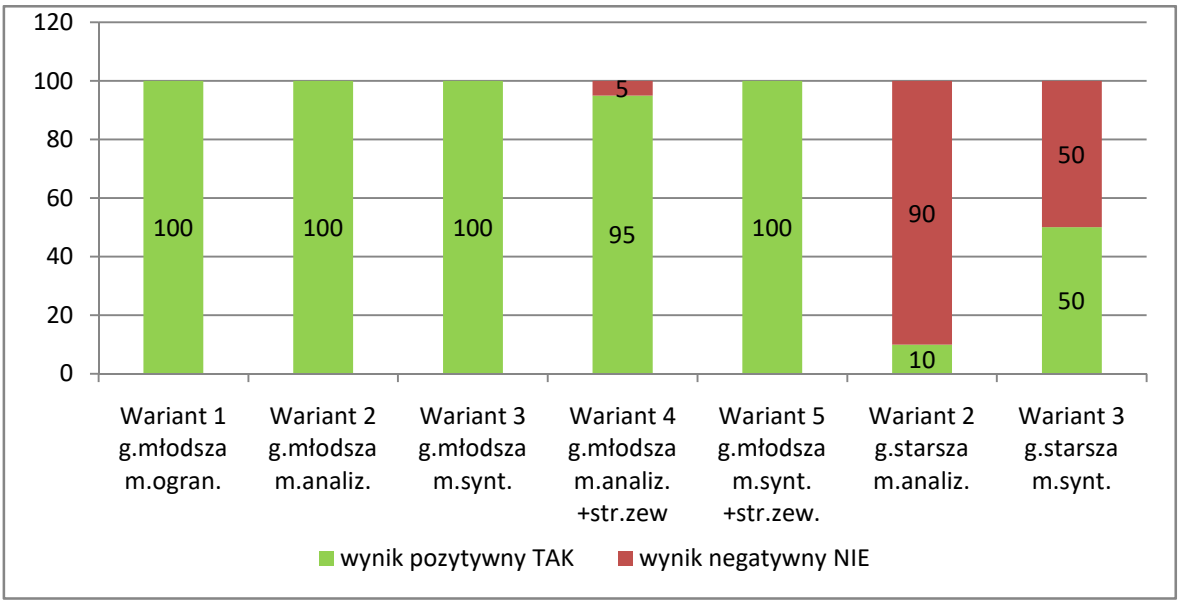
Ryc. 80. Graficzne przedstawienie wyników ankiety: *Czy korzystając z serwisu YouTube, kiedykolwiek oglądał(a) Pan(i) filmy instruktażowe?* (%)



Źródło: opracowanie własne.

Przy uwzględnieniu podziału na poszczególne warianty widzimy, że w wariancie drugim(W2) osób starszych odsetek odpowiedzi pozytywnych wyniósł zaledwie 10% - ryc. 81.

Ryc. 81. Graficzne przedstawienie wyników ankiety: *Czy korzystając z serwisu YouTube, kiedykolwiek oglądał(a) Pan(i) filmy instruktażowe?*(%)



Źródło: opracowanie własne.

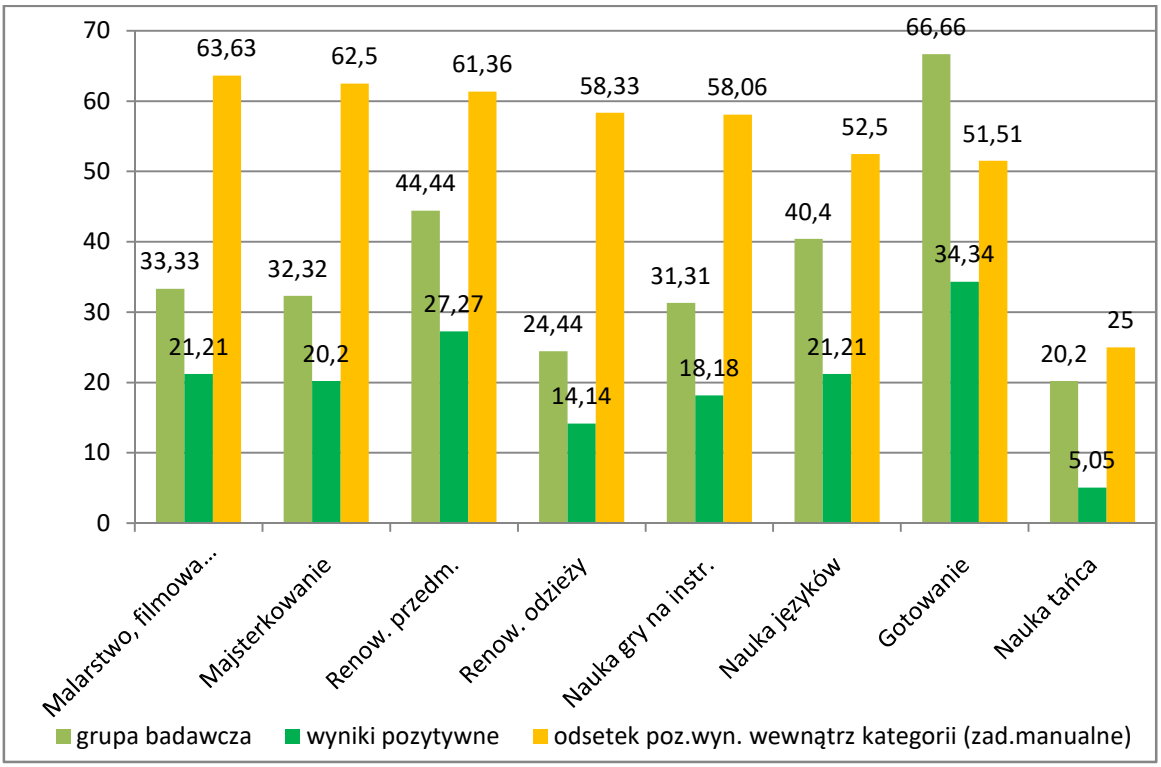
Pytanie 4. ***Jakie filmy instruktażowe ogląda Pan(i) w serwisie YouTube?***

Pytanie miało na celu identyfikację zainteresowań badanych, a pośrednio także ich domniemanych kompetencji. Wedle moich przypuszczeń, niektóre z wymienionych kategorii mogły mieć wpływ na skuteczność przeprowadzonego eksperymentu manualnego. Każdy z ankietowanych mógł zaznaczyć dowolną liczbę odpowiedzi, w tym także wszystkie albo żadną. W ankiecie umieszczono następujące kategorie:

- *nauka gry na instrumentach*,
- *majsterkowanie*,
- *renowacja i naprawa przedmiotów*,
- *renowacja i naprawa odzieży*,
- *nauka języków*,
- *nauka tańca*,
- *malarstwo, rysowanie, fotografowanie, filmowanie*,
- *gotowanie*.

Dla całej grupy badawczej wyniki przedstawiają się następująco: kategorię *nauka gry na instrumentach* wybrało 31,31% osób, *majsterkowanie* — 32,32%*renowację i naprawę przedmiotów* — 41,41% *renowacja i naprawa odzieży* — 24,24%*naukę języków* — 40,4% *naukę tańca* — 20,2%,*malarstwo, rysowanie, fotografowanie, filmowanie* — 33,33% a *gotowanie* — 66,66% -ryc. 82.

Ryc. 82. Graficzne przedstawienie wyników ankiety: *Jakie filmy instruktażowe ogląda Pan(i) w serwisie YouTube?* Grupa badawcza w ujęciu procentowym. Żółtym kolorem oznaczono odsetek osób wewnątrz wybranej kategorii, które wykonały poprawnie zadanie manualne.



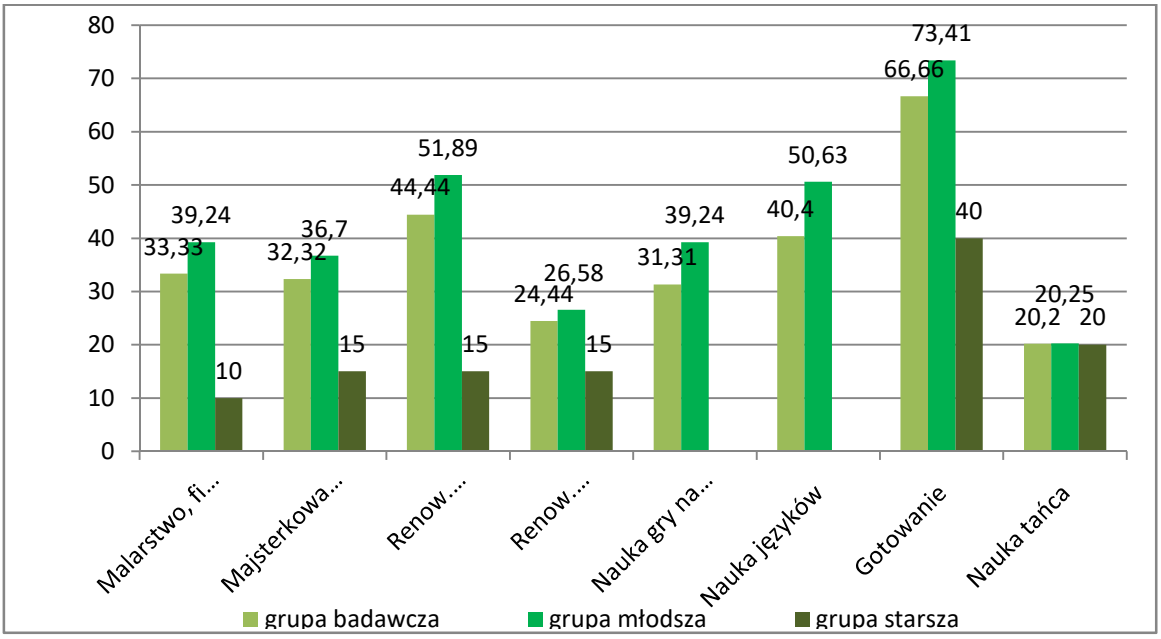
Źródło: opracowanie własne.

Rozpoczynając dyskusję nad uzyskanymi wynikami należy przypomnieć, że średnia wartość wyników pozytywnych dla zadania manualnego w grupie badawczej wyniosła 52,53%. Widzimy zatem, że osoby interesujące się sztuką wizualną (*malarstwo, rysowanie, fotografowanie, filmowanie)*, osiągnęły najwięcej pozytywnych wyników - 63,63%. Prawie równie wysokie wyniki, także powyżej średniej dla całej grupy badawczej, w przedziale 58-62-%, osiągnęły osoby wybierające kategorie wymagające kompetencji technicznych i manualnych. Wyraźnie niższe efekty, w okolicach średniej dla całej grupy badawczej, uzyskały osoby zainteresowane nauką

języków (52,5%) i gotowaniem (51,51%). Najgorzej wypadły osoby zainteresowane tańcem. Tylko 25 % z nich osiągnęło wynik pozytywny. Można więc wnioskować, że osoby interesujące się sztukami wizualnymi oraz zajęciami manualnymi, mają wyraźnie lepsze wyniki od pozostałych ankietowanych.

Uwzględniając podział na grupę starszą i młodszą możemy zaobserwować różnice, ale także podobieństwa. Okazuje się bowiem, że w obu grupach dominuje kategoria *gotowanie* — zarówno w młodszej (73,41%), jak i w starszej (40%), co w obu grupach jest wartością najwyższą. Natomiast w grupie starszej żadna z ankietowanych osób nie wybrała kategorii *nauka gry na instrumentach* oraz *nauka języków* – ryc. 83.

Ryc. 83. Graficzne przedstawienie wyników ankiety. Odpowiedź na pytanie nr 4. Grupa badawcza w ujęciu procentowym z uwzględnieniem podziału na grupę młodszą i starszą.

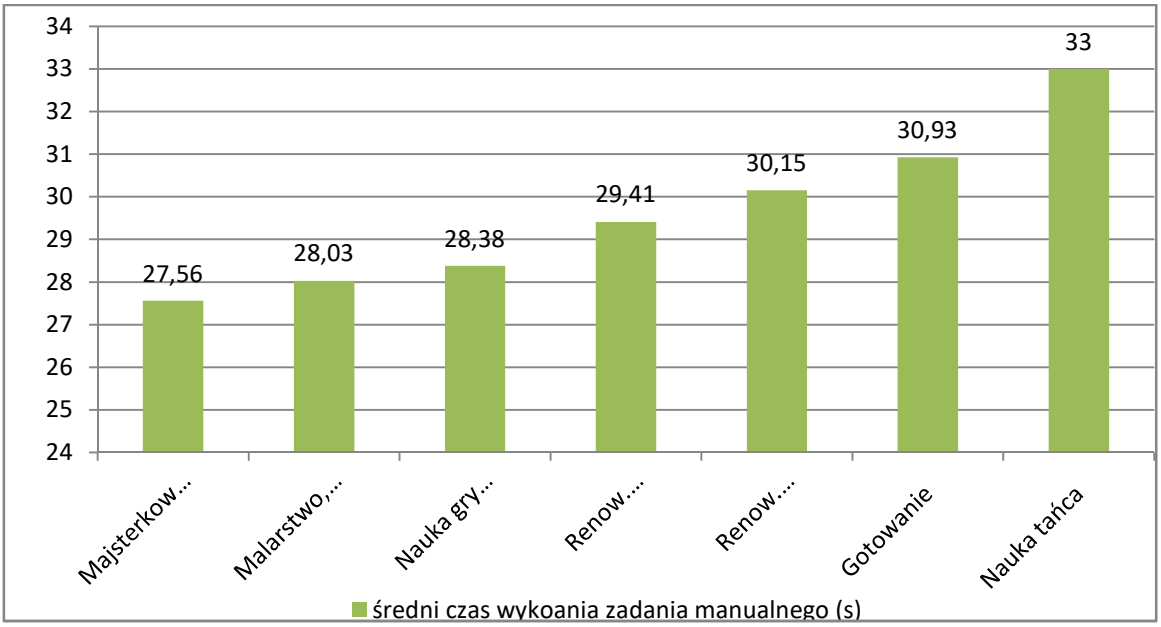


Źródło: opracowanie własne.

Sprawdzono także, ile wynosił średni czas wykonania zadania manualnego u ankietowanych z uwzględnieniem ich zainteresowań. Przypomnijmy, że średni czas wykonania zadania manualnego dla całej grupy badawczej to 31,46 sekundy. Nieco krótsze czasy uzyskali tu ankietowani zainteresowani sztukami wizualnymi (28,03 s.) oraz osoby zainteresowane zajęciami manualnymi: *majsterkowaniem* (27,56 s.), *renowacją i naprawą przedmiotów* (30,15 s.), *renowacją i naprawą odzieży* (29,41 s.), *nauką gry na instrumentach* (28,38 s.), a także *gotowaniem* (30,93 s.). Zadanie

manualne wyraźnie wolniej wykonały osoby interesujące się *nauką tańca* (33 s.) oraz *nauką języków* – aż 35,57 s. – ryc. 84.

Ryc. 84. Średni czas wykonania zadania manualnego z uwzględnieniem zainteresowań uczestników badania.



Źródło: opracowanie własne.

Zebrane wyniki jednoznacznie wskazują, że zainteresowania badanych wpłynęły na wyniki eksperymentu. Osoby związane ze sztukami wizualnymi oraz interesujące się zajęciami manualnymi osiągnęły wyraźnie lepsze rezultaty, zarówno jeżeli chodzi o sam efekt końcowy zadania manualnego, jak też czas jego wykonania.

Pytanie 5. ***Kim jest narrator występujący w materiale filmowym?***

Pytanie o to, kim jest narrator filmowy, miało na celu określenie, który z komunikatów został uznany przez widzów za dominujący. Czy był to komunikat werbalny, czy wizualny? Komunikat werbalny został zaprezentowany widzom już w pierwszych sekundach filmu, kiedy to bohater przedstawił się jako instruktor żeglarstwa. Natomiast informacja, że jest właścicielem szkoły żeglarstwa prezentowana była niemal bez przerwy w postaci napisu na plakietce przytwierdzonej do marynarki. Pojawiła się także informacja w postaci belki, wjeżdżającej z prawej strony, gdzie była umieszczona informacja, że bohater jest sternikiem jachtowym. W ankiecie możliwe było zaznaczenie następujących odpowiedzi:

- jest instruktorem żeglarstwa,

- jest właścicielem szkoły żeglarstwa,

- jest projektantem i budowniczym łodzi żaglowych,

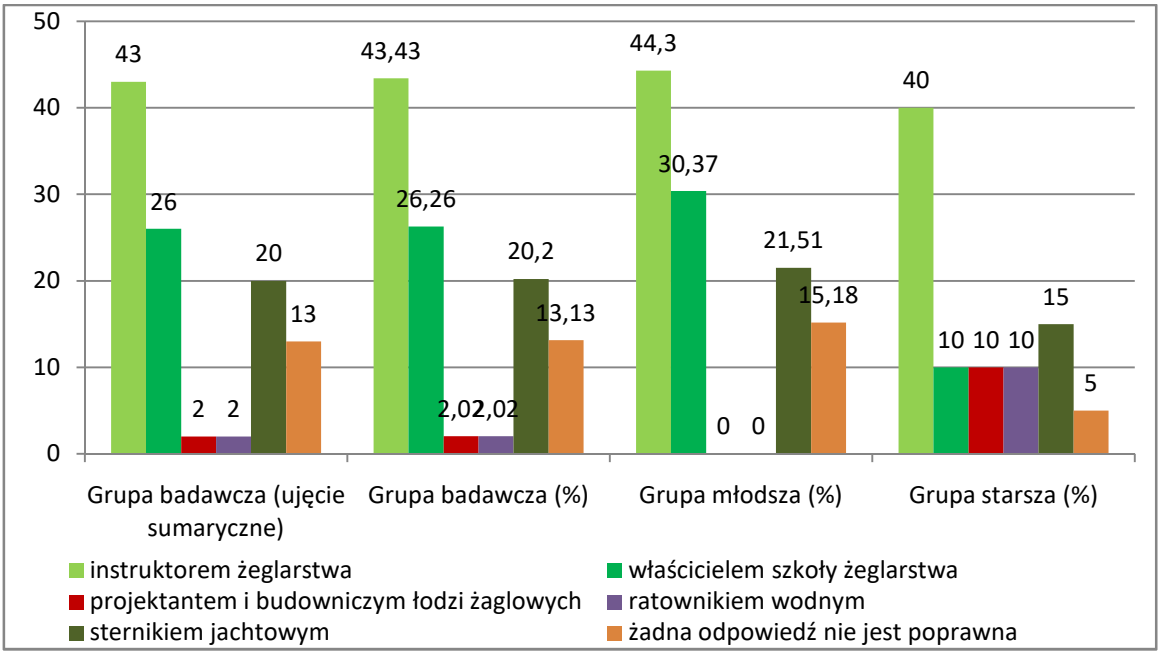
- jest ratownikiem wodnym,

- jest sternikiem jachtowym,

- żadna odpowiedź nie jest poprawna.

Największy odsetek ankietowanych zaznaczył odpowiedź *jest instruktorem żeglarstwa* (43,43%) – komunikat werbalny. Na drugim miejscu pojawiła się odpowiedź *jest właścicielem szkoły żeglarstwa* 26,26%, a więc komunikat wizualny w postaci plakietki przytwierdzonej do marynarki. Dopiero na trzecim miejscu znalazł się komunikat wizualny w postaci belki *sternikiem jachtowym* — 20,2%. Analizując zebrane dane widzimy, że grupa starsza w większości polegała tu na komunikacie werbalnym – 40%. Pozostałe odpowiedzi (wizualne) były w tej grupie zaznaczane stosunkowo rzadko. Natomiast w grupie młodszej informacje wizualne stanowiły znaczący udział w strukturze odpowiedzi – 30,37% i 21,51%, choć tu także komunikat werbalny dominował – 44,3% - ryc. 85

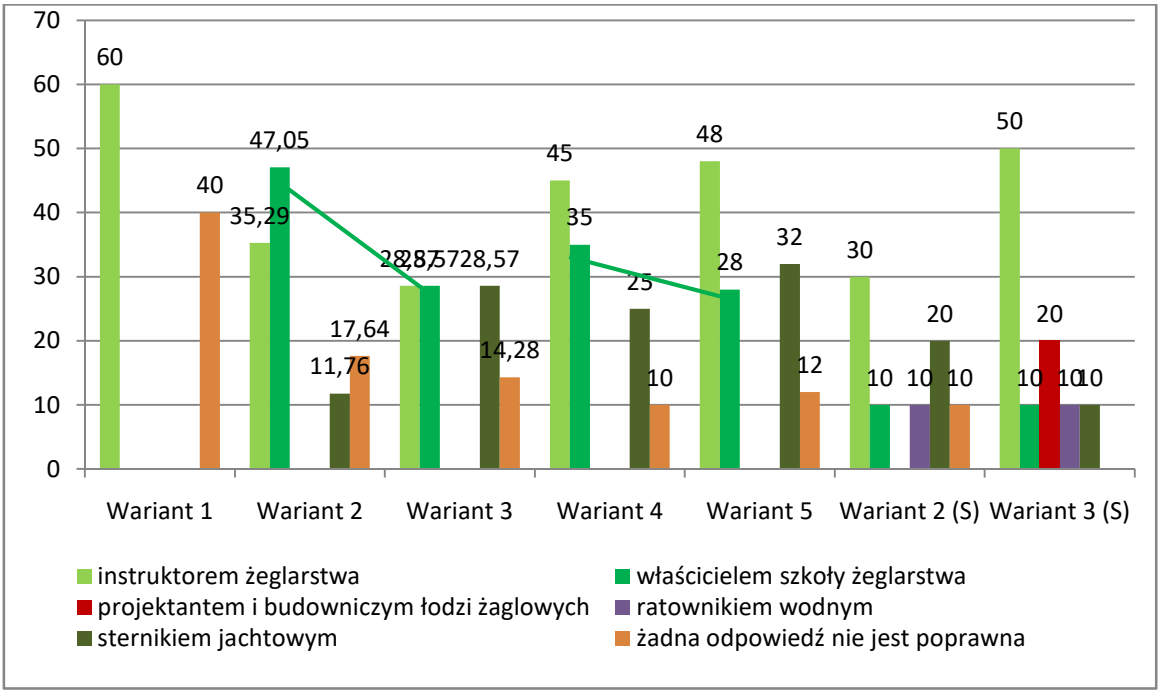
Ryc. 85. Graficzne przedstawienie wyników ankiety: *Kim jest narrator występujący w materiale filmowym?* Grupa badawcza w ujęciu sumarycznym i procentowym oraz grupa młodsza i starsza (%).



Źródło: opracowanie własne.

Jeżeli natomiast przyjrzymy się poszczególnym wariantom filmu to trudno jest dostrzec trwałe tendencje w odniesieniu do zastosowanego montażu filmowego. Wyniki rozkładają się w sposób nieregularny, a głównym czynnikiem różnicującym wydaje się tu wiek ankietowanych. Myśląc jednak o wpływie zastosowanego montażu filmowego na prezentowane wyniki powinniśmy zwrócić uwagę na odpowiedź *jest właścicielem szkoły żeglarstwa*, ponieważ to ten element możemy rozpatrywać w kontekście długości ekspozycji w materiale filmowym. Widzimy zatem, że istnieje pewna regularność polegająca na przewadze montażu analizującego nad syntetyzującym (W2 > W3 oraz W4 > W5), choć nie jest ona potwierdzona w wariantach grup starszych, w których wyniki są tu zbliżone(W2S = W3S). Można postawić tu niepewną hipotezę, że warianty W2 i W4 (montaż analizujący) miały dłuższą ekspozycję omawianego elementu i dlatego osiągnięto w wypadku ich odbioru wyższy wynik. Jednak wariant W1 burzy taki obraz, ponieważ oczekiwany wynik powinien być zbliżony do W2, natomiast nie padła tu ani jedna odpowiedź pozytywna. Trudno w tym miejscu o wskazanie jednoznacznych przyczyn takiego stanu rzeczy. Charakter pilotażowy eksperymentu nie pozwala na pogłębioną analizę sytuacji i stawianie hipotez w odniesieniu do otrzymanych wyników wydaje się dużym ryzykiem.

Ryc. 86. Graficzne przedstawienie wyników: *Kim jest narrator występujący w materiale filmowym?* Podział z uwzględnieniem wariantów filmu (%) – grupy młodsze i starsze.



Źródło: opracowanie własne.

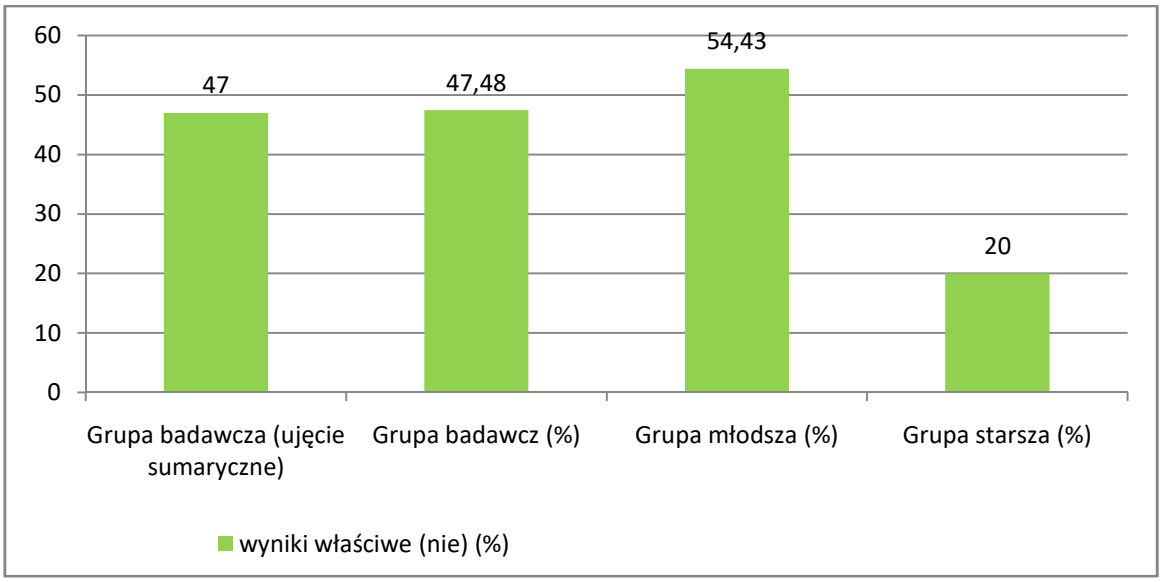
Pytanie 6. ***Czy ojciec narratora ukończył budowę własnej łodzi?***

Odpowiedź na powyższe pytanie pojawiło się w scenie pierwszej i przyjęło formę komunikatu werbalnego bez konkurencyjnej formy przekazu. Możliwe było zaznaczenie jednej z trzech możliwych odpowiedzi:

- *tak;*
- *nie;*
- *w materiale brak informacji na ten temat.*

Odpowiedź prawidłowa brzmi – nie. Zaznaczyło ją 47,47% badanych. Przy podziale badanych na grupę starszą i młodszą wyniki przestają mieć wyrównany charakter. Odpowiedź właściwą (nie) w grupie młodszej zaznaczyło 54,43% badanych, natomiast w grupie starszej zaledwie 20% - ryc. 87.

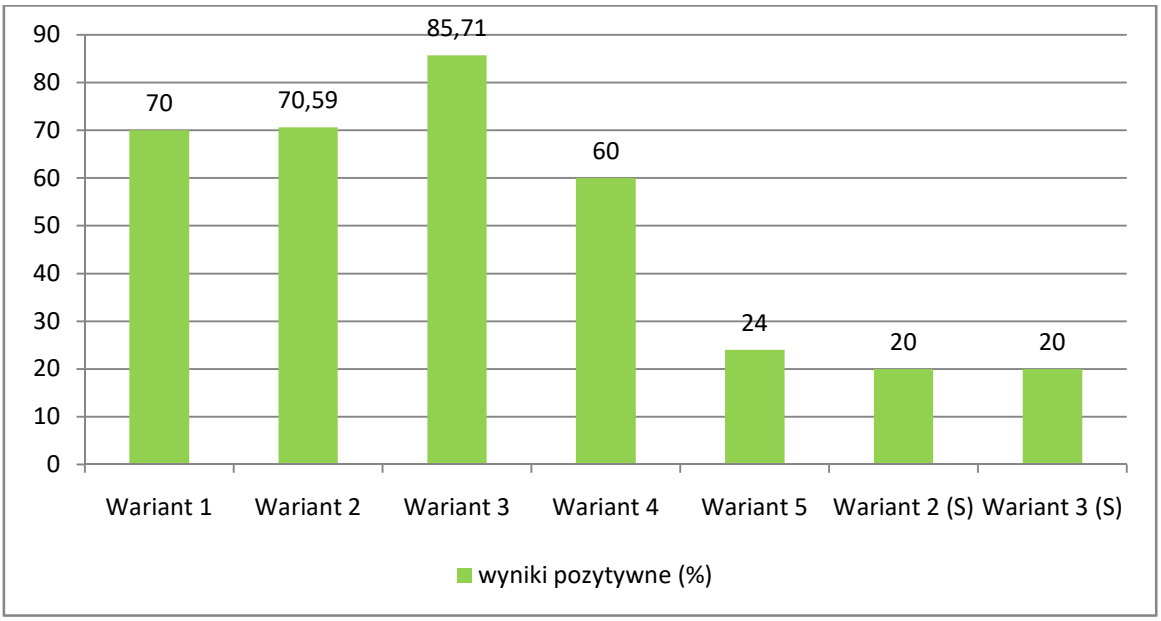
Ryc. 87. Graficzne przedstawienie wyników ankiety: *Czy ojciec narratora ukończył budowę łodzi?* Grupa badawcza w ujęciu sumarycznym i procentowym oraz grupa młodsza i starsza (%).



Źródło: opracowanie własne.

Jeszcze inaczej przedstawia się rozkład odpowiedzi przy uwzględnieniu poszczególnych wariantów filmu. Uwidacznia się tendencja polegającą na przewadze wyników właściwych w grupach młodszych w stosunku do starszych. Jednak wariant 5. jest zagadkowym wyjątkiem. Wyniki są bardzo złe – zaledwie 24% odpowiedzi jest poprawna. Zastosowany montaż filmowy nie ma zatem w tym wariancie wpływu na prawidłowe odpowiedzi, ponieważ potrzebna informacja pojawia się w scenie 1, która we wszystkich wariantach zbudowana jest w sposób jednakowy – ryc. 88.

Ryc. 88. Graficzne przedstawienie wyników ankiety: *Czy ojciec narratora ukończył budowę łodzi?* Podział z uwzględnieniem wariantów filmu – grupy młodsze i starsze (%).



Źródło: opracowanie własne.

Bez wątpienia w powyższym przypadku decydujący wpływ na wynik pytania miały cechy demograficzne grupy badawczej – wiek. Brak konkurencyjnych komunikatów w sferze wizualnej przyczynił się do ogólnie wysokiego odsetka pozytywnych odpowiedzi. Jednak zaskakuje aż tak niski odsetek prawidłowych odpowiedzi wśród osób starszych. Należy rozważyć hipotezę, że komunikat werbalny jest mało skuteczny w tej grupie badanych.

Wyraźnie słabsze wyniki mają warianty W4 i W5 (zawierające struktury zewnętrzne) w porównaniu do W1, W2 i W3 (nieposiadające struktur zewnętrznych). Można zatem wnioskować, że w tym wypadku struktury zewnętrzne zaburzyły proces zapamiętania komunikatu werbalnego. Trudno mówić tu o przypadkowości, ponieważ w obu wariantach W4 i W5 wynik ten jest znacznie niższy.

Pytanie 7. ***W którym z miast znajdowała się przystań z opowieści narratora?***

Pytanie o to, w którym z miast znajdowała się przystań z opowieści narratora, odnosi się do komunikatu werbalnego, który został sformułowany w scenie pierwszej. W wariancie 4 i 5, wyposażonym w struktury zewnętrzne, pojawiły się jednak informacje konkurujące w postaci paska informacji z prognozą pogody. W rezultacie widzowie wariantu 4 i 5 oprócz komunikatu werbalnego otrzymują niejasny komunikat

wizualny w postaci ciągu nazw okolicznych miast. Choć wśród nich znajduje się także miasto właściwe z punktu widzenia poprawności odpowiedzi, to jest ono tylko jednym z kilkunastu wymienionych na pasku.

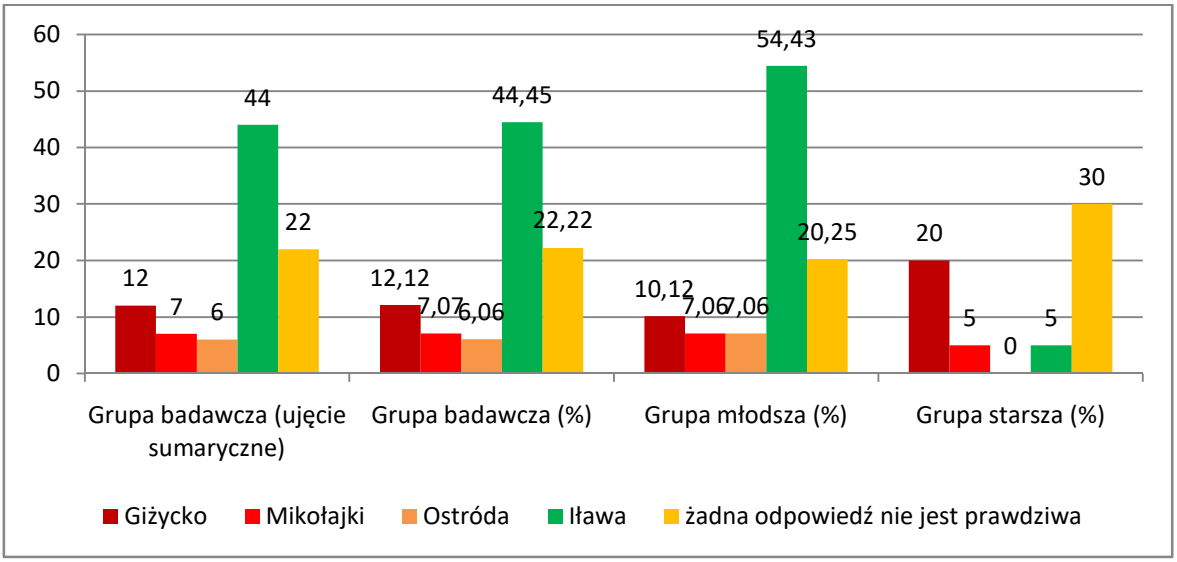
Treść pytania brzmi: *W którym z miast znajdowała się przystań z opowieści narratora?* Ankietowani mogli wybrać tylko jedną poprawną odpowiedź z pięciu zaproponowanych:

- *w Giżycku,*
- *w Mikołajkach,*
- *w Ostródzie,*
- *w Iławie,*
- *w materiale brak informacji na ten temat.*

Właściwym wyborem jest odpowiedź nr 3 – *w Iławie*.

W całej grupie badawczej 44,45% ankietowanych udzieliło odpowiedzi prawidłowej. 22,22% respondentów stwierdziło natomiast, że żadna odpowiedź nie jest prawdziwa. Pozostałe, błędne odpowiedzi, mieściły się w przedziale 6-12% - ryc. 89.

Ryc. 89. Graficzne przedstawienie wyników ankiety: *W którym z miast znajdowała się przystań z opowieści narratora?* Grupa badawcza w ujęciu sumarycznym i procentowym oraz grupa młodsza i starsza (%).



Źródło: opracowanie własne.

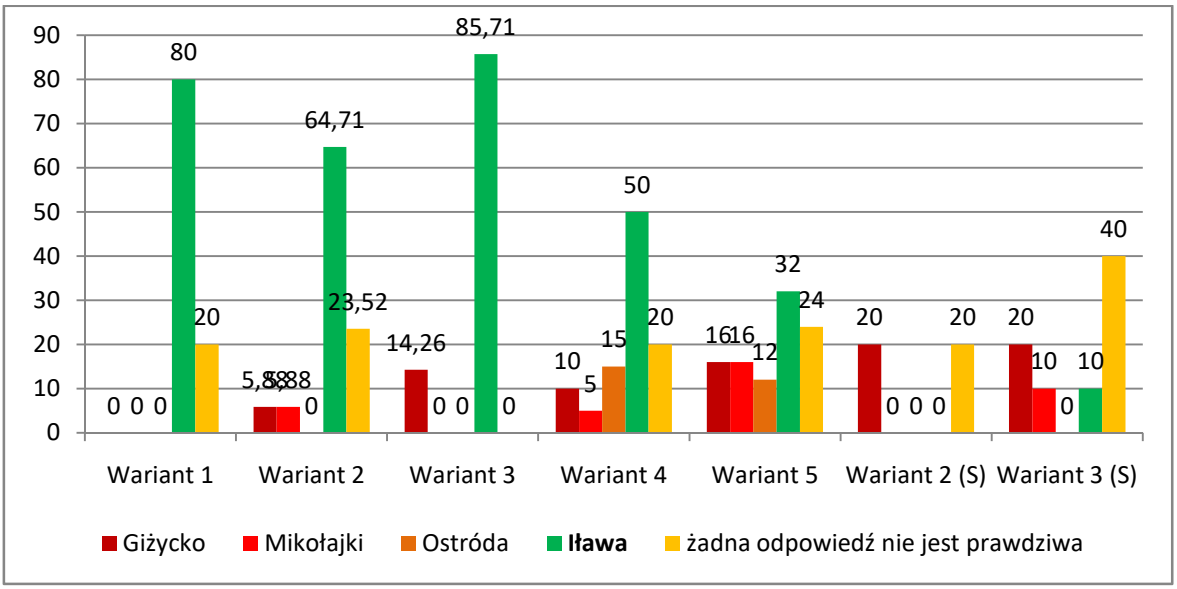
Jeżeli natomiast weźmiemy pod uwagę podział na grupę starszą i młodszą wyniki są już bardzo zróżnicowane. W grupie młodszej odpowiedź na pytanie 7 prawidłowo zakreśliło 54,43% respondentów, w grupie starszej jest to tylko 5 % osób.

W grupie starszej obserwujemy także liczną grupę (40%) respondentów, którzy nie udzielili żadnej odpowiedzi. W grupie młodszej takich osób nie było w ogóle.

W wariantach filmu wyposażonych w struktury zewnętrzne znacząco spada odsetek odpowiedzi pozytywnych do 50% w wariancie 4. i do 32% w wariancie 5. Wyraźnie wzrasta natomiast odsetek odpowiedzi błędnych. Można zatem przyjąć, że zastosowanie w wariantach W4 i W5 struktur zewnętrznych niekorzystnie wpłynęło na poziom odpowiedzi pozytywnych u ankietowanych, natomiast pojawiła się silniejsza reprezentacja odpowiedzi błędnych, bezpośrednio związanych z treścią merytoryczną struktur zewnętrznych — ryc. 90.

Podtrzymać należy hipotezę, że komunikaty werbalne w wypadku grupy osób starszych są mało skuteczne.

Ryc. 90. Graficzne przedstawienie wyników ankiety: *W którym z miast znajdowała się przystań z opowieści narratora?* Podział z uwzględnieniem wariantów filmu – grupy młodsze i starsze (%).



Źródło: opracowanie własne.

Pytanie 8.*Jaki kolor żagli miała łódź z opowieści narratora?*

Pytanie nr 8 zadane w ankiecie brzmiało następująco*: Jaki kolor żagli miała łódź z opowieści narratora?* odnosiło się do wypowiedzi narratora, w której opowiada on o wyglądzie łodzi swojego ojca. Prawidłowa odpowiedź brzmi – *pomarańczowy*. Respondenci mieli do wyboru pięć możliwych odpowiedzi, ale zwrócono im uwagę, że prawidłowa jest tylko jedna z nich:

- *błękitny,*

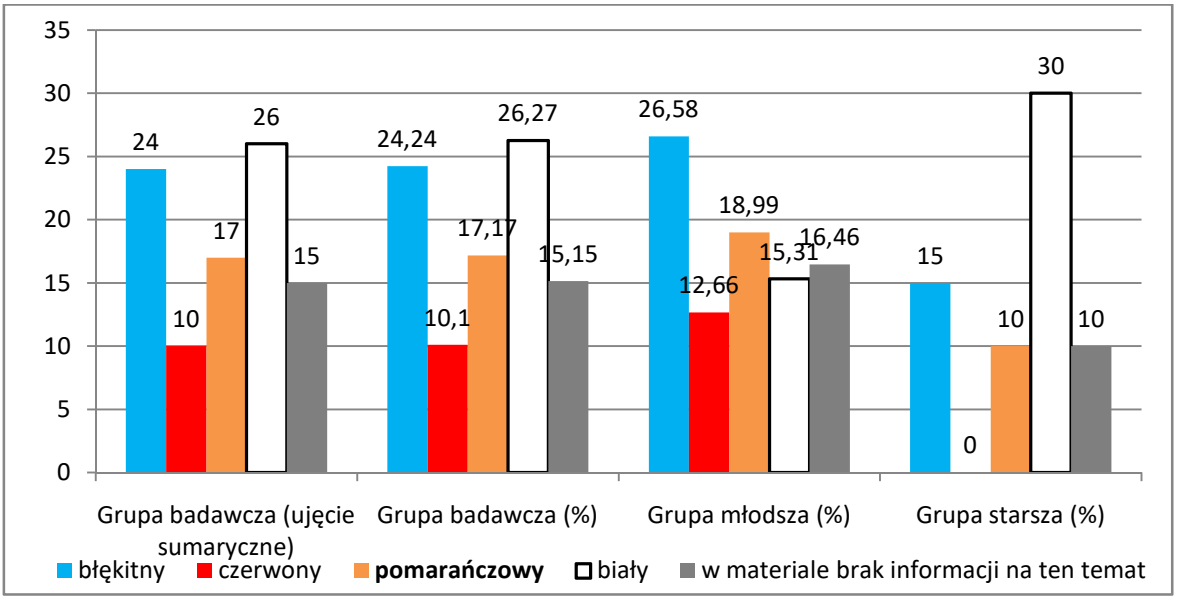
- czerwony,

- *pomarańczowy,*
- *biały,*
- *w materiale brak informacji na ten temat*.

Komunikat werbalny wypowiedziany przez aktora konkuruje tu z komunikatem wizualnym, grafiką żaglówki znajdującą się na monitorze za plecami aktora. Na grafice żagiel ma kolor biały.

W całej grupie badawczej dominują odpowiedzi błędne, które łącznie stanowią aż 75,76 % z możliwych. Odpowiedzi poprawne to zaledwie 17,17%. Pozostałych 7,07% badanych nie udzieliło żadnej odpowiedzi. Z zebranych danych wynika, że komunikat wizualny w postaci dystraktora umieszczonego za aktorem wpłynął na wynik ankiety w całej grupie badanych – 26,27% ankietowanych zasugerowało się grafiką umieszczoną za aktorem – i zdominował informację werbalną wypowiadaną przez aktora – 17,17% – ryc. 91.

Ryc. 91. Graficzne przedstawienie wyników ankiety: *Jaki kolor żagli miała łódź z opowieści narratora?* Grupa badawcza w ujęciu sumarycznym i procentowym oraz grupa młodsza i starsza (%).



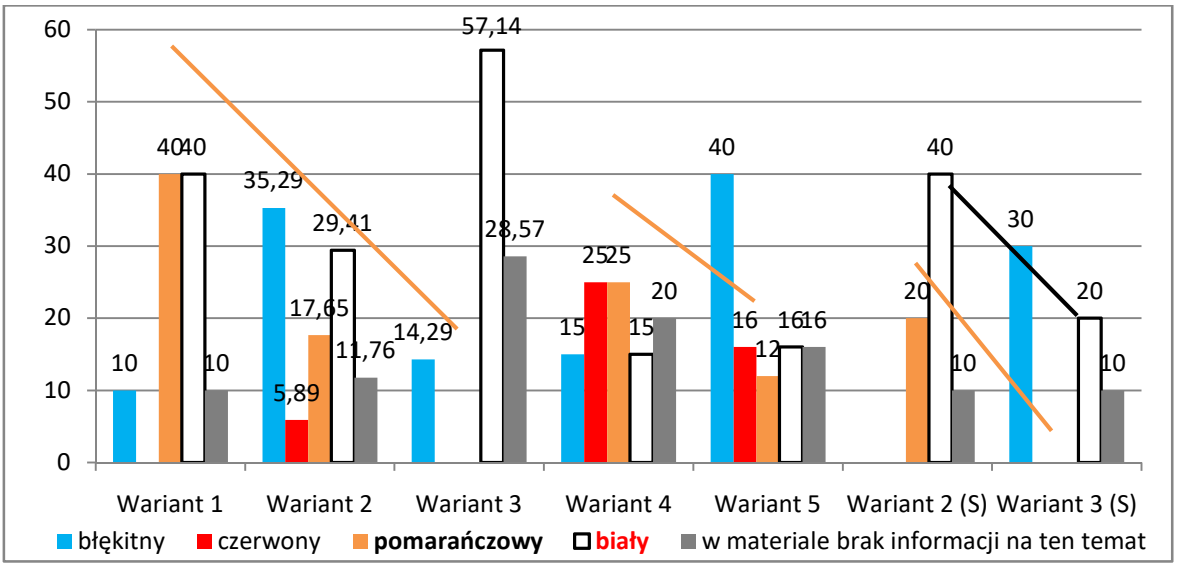
Źródło: opracowanie własne.

Widzimy, że w obu grupach zaznacza się silna przewaga komunikatu wizualnego nad werbalnym, z tym że w wypadku grupy starszej jest ona jeszcze większa, bo aż trzykrotna (10% poprawnych odpowiedzi w stosunku do 30% błędnych). Parametr odpowiedzi poprawnych (10%) jest niemal dwukrotnie gorszy niż w wypadku grupy młodszej, gdzie wyniósł 18,99%. Warto także zwrócić uwagę, że aż

35% ankietowanych z grupy starszej nie udzieliło żadnej odpowiedzi na zadane pytanie, natomiast w grupie młodszej osób takich nie było.

Głębsza analiza jest możliwa przy uwzględnieniu wyników ankiety w poszczególnych wariantach filmu – ryc. 92.

Ryc. 92. Graficzne przedstawienie wyników ankiety: *Jaki kolor żagli miała łódź z opowieści narratora?* Podział z uwzględnieniem wariantów filmu – grupy młodsze i starsze (%).



Źródło: opracowanie własne.

Analizując wyniki ankiet widzimy, że największy odsetek właściwych odpowiedzi przypada na wariant 1 (montaż ograniczony) – 40%. Najgorzej natomiast wypadły warianty, w których zastosowano montaż syntetyzujący. W grupie młodszej w wariancie nr 3 było to 0%, w wariancie piątym uzyskano 12% poprawnych odpowiedzi. Warto zwrócić uwagę, że w wariancie nr 3 w grupie starszej uzyskano – podobnie jak w grupie młodszej – 0% odpowiedzi poprawnych. Natomiast warianty, gdzie zastosowano montaż analizujący, wypadły nieco lepiej, jeśli chodzi o skuteczność komunikacyjną: wariant drugi (W2) w grupie młodszej przyniósł 17% poprawnych odpowiedzi, a wariant czwarty(W4) —25%. Jeśli chodzi o grupę starszą, to zastosowanie montażu analizującego (wariant 2) zaowocowało sukcesem poznawczym w przypadku20% ankietowanych.

Znajdujące się na wykresie linie trendu odnoszące się do prawidłowej odpowiedzi (pomarańczowy kolor) potwierdzają ogólną tendencję we wszystkich porównywalnych kombinacjach, co oznacza, że warianty filmu zrealizowane za pomocą montażu analizującego dały lepsze wyniki niż warianty powstałe w oparciu o montaż

syntetyzujący. Jedyny wariant zrealizowany za pomocą techniki mastershota okazał się najskuteczniejszy.

Wyraźnie widoczny jest spadek znaczenia dystraktora w wariantach zawierających struktury zewnętrzne do zaledwie kilkunastu procent (W4 i W5) w wariancie z montażem ograniczonym (W1) Może się to łączyć z rozpraszającym działaniem dodatkowo pojawiających się elementów (belki i logotypów), które prawdopodobnie odwróciły uwagę badanych od statycznej grafiki dystraktora.

Nie można natomiast w tym przypadku sugerować wpływu zastosowanego montażu na udział dystraktora w strukturze odpowiedzi, ponieważ wyniki nie dają ku temu jednoznacznych podstaw. Jedynie w wariantach W2S i W3S można dostrzec oczekiwaną zależność (wzrost wartości wyniku wraz ze wzrostem ekspozycji dystraktora), ale nie potwierdzają tej zależności inne kombinacje wariantów.

Pytanie 9. ***Jaki kolor kadłuba miała łódź z opowieści narratora?***

Pytanie dziewiąte, podobnie jak ósme, odnosi się do wypowiedzi narratora o wyglądzie łodzi jego ojca. Również w tym wypadku komunikat werbalny (błękitny) konkuruje z przekazem wizualnym w postaci grafiki (czerwony) umieszczonej za plecami aktora. Na zadane w ankiecie pytanie badani mogli odpowiedzieć na pięć sposobów:

- *błękitny,*

- *czerwony,*

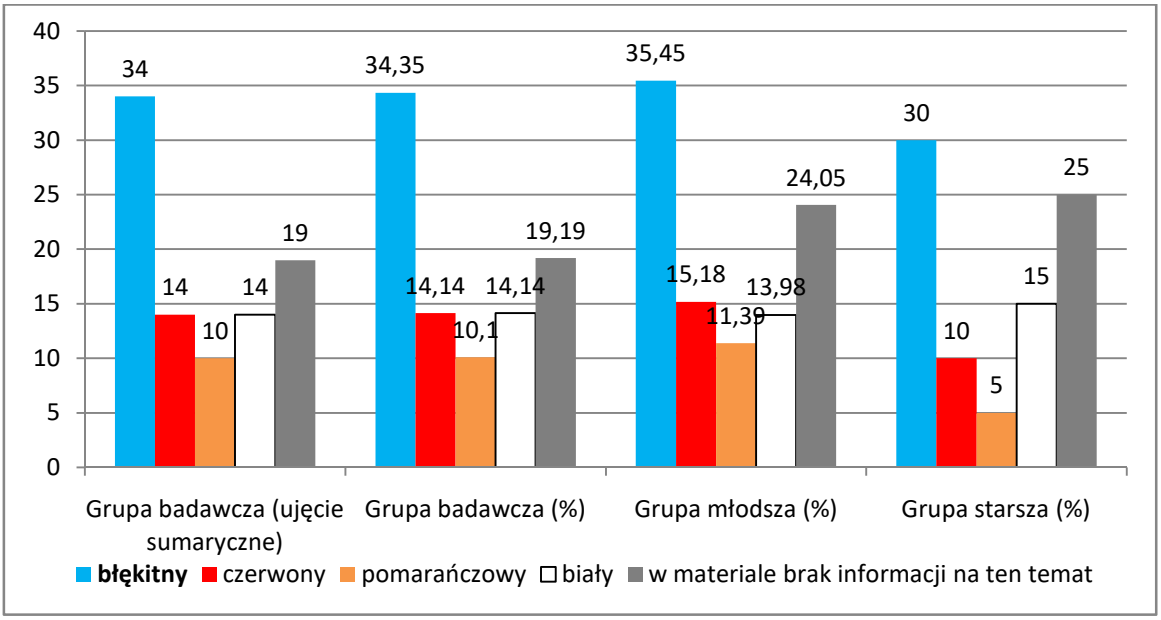
- *pomarańczowy,*

- *biały,*

- *w materiale brak informacji na ten temat.*

Właściwą odpowiedź na zadane pytanie (błękitny) w grupie badawczej zakreśliło 34,35% ankietowanych, natomiast na konkurencyjny komunikat wizualny (czerwony) swój głos oddało 14,14% badanych, co nie wyróżnia go na tle innych błędnych odpowiedzi. Nie ma więc podstaw do wnioskowania, że dystraktor wpłynął tu na ogólną strukturę wyników. Uwzględniając podział na grupę młodszą i starszą wyniki przedstawiają się następująco: odpowiedzi prawidłowe w grupie młodszej to 35,45%, natomiast w grupie starszej 30% - ryc. 93.

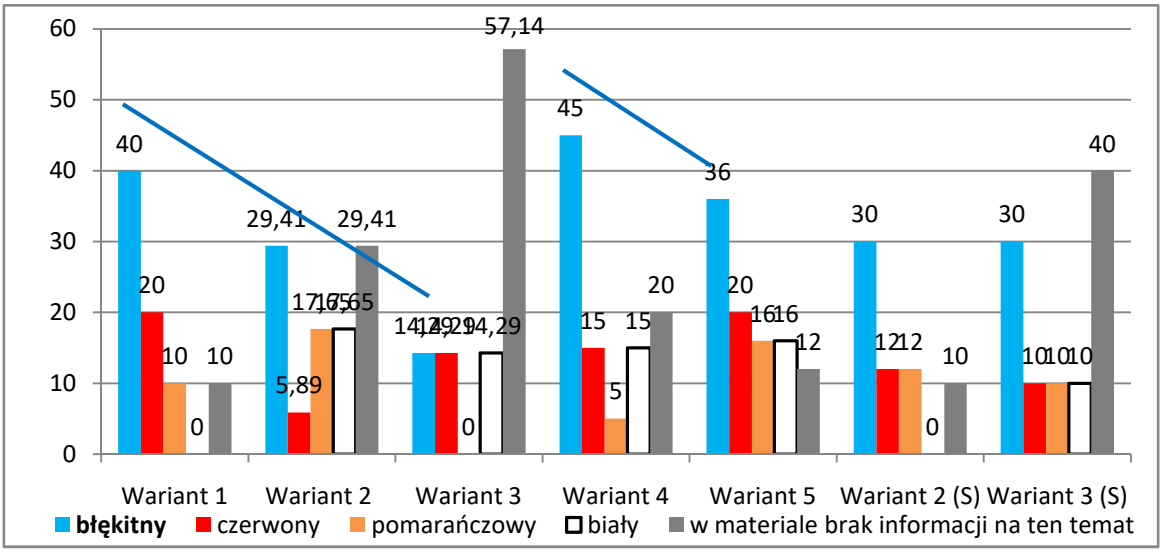
Ryc. 93. Graficzne przedstawienie wyników ankiety: *Jaki kolor kadłuba miała łódź z opowieści narratora?* Grupa badawcza w ujęciu sumarycznym i procentowym oraz grupa młodsza i starsza (%).



Źródło: opracowanie własne.

Uwzględniając podział wyników na warianty filmu można dostrzec, że uwidacznia się zależność w układzie W1>W2>W3 a także W4>W5, choć tendencja ta nie ma potwierdzenia w grupach starszych (W2S=W3S), to jednak trudno jej zaprzeczyć – ryc. 94.

Ryc. 94. Graficzne przedstawienie wyników ankiety: *Jaki kolor żagli miała łódź z opowieści narratora?* Podział z uwzględnieniem wariantów filmu – grupy młodsze i starsze (%).



Źródło: opracowanie własne.

Przewaga montażu ograniczonego i analizującego nad syntetyzującym potwierdza wyniki z poprzedniego pytania. Utwierdza się zatem wniosek, że w przypadku komunikatu werbalnego konkurującego ze statycznym dystraktorem wizualnym montaż ograniczony i analizujący są skuteczniejsze od syntetyzującego.

Zaskakujący był natomiast wysoki odsetek właściwych odpowiedzi w wariantach wyposażonych w struktury zewnętrzne W4 i W5 (45 i 36%), co stanowi wynik znacznie wyższy od średniej dla grupy badawczej (34,35%). Zważywszy jednak na fakt, że badania mają charakter pilotażowy istotniejsze wydaje się tu potwierdzenie ogólnej tendencji z innych analogicznych kombinacji, niż konkretne wyniki poszczególnych wariantów. Niemniej jednak trudno o postawienie wiarygodnej hipotezy tłumaczącej taki wynik. Nie sposób też uznać go za błąd pomiarowy, ponieważ dotyczy obu wariantów W4 i W5 zawierających struktury zewnętrzne. Należy zatem rozważyć w przyszłości powtórzenie eksperymentu w innej grupie badawczej przy zachowaniu identycznych warunków.

Zauważyć także możemy większy udział osób wybierających odpowiedź błędną sugerowaną dystraktorem w wariantach W3 i W5 (m. syntetyzujący) w stosunku do W2 i W4 (m. analizujący). Oznacza to, że w tym przypadku osoby oglądające filmy zmontowane za pomocą montażu syntetyzującego częściej ulegały sugestii statycznego dystraktora wizualnego.

Pytanie 10. ***Jak nazywała się łódź żaglowa z opowieści narratora?***

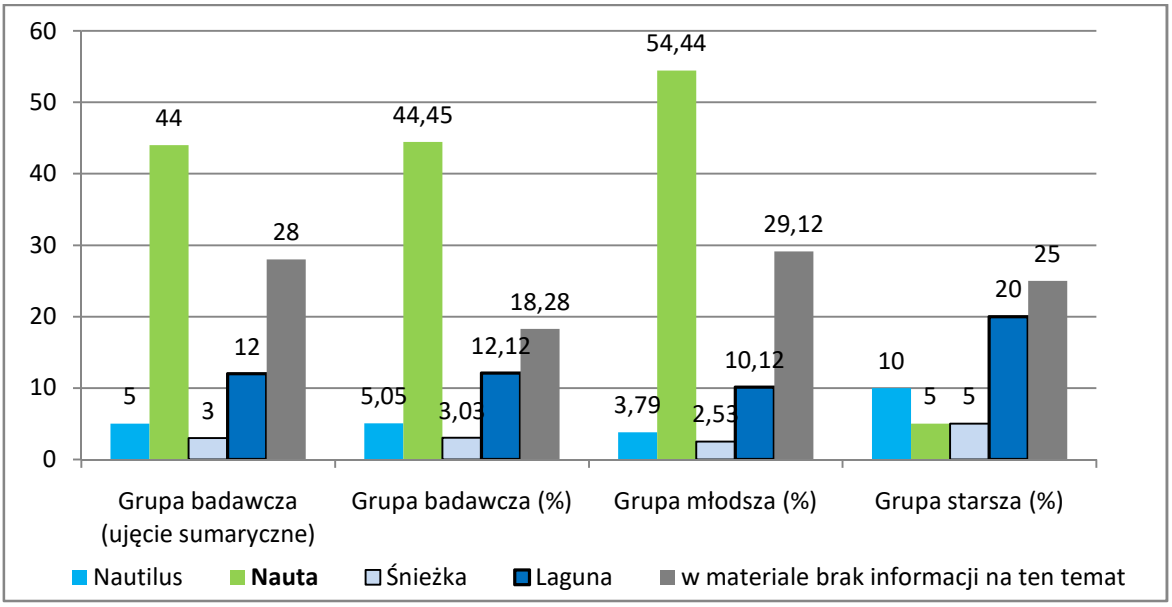
Podczas opowieści narrator wyjawia, że łódź jego ojca nazywała się Nauta. Informacja przekazana w formie werbalnej nie ma konkurencji w postaci komunikatu wizualnego. Ankietowani poproszeni zostali o odpowiedź na pytanie następującej treści: *Jak nazywała się łódź żaglowa z opowieści narratora?* Mieli do wyboru pięć możliwych odpowiedzi:

- *Nautilius,*
- *Nauta,*
- *Śnieżka,*
- *Laguna,*
- *w materiale brak informacji na ten temat.*

Właściwą odpowiedź zaznaczyło 44,45% ankietowanych. Przy uwzględnieniu podziału na grupę starszą i młodszą wyniki stają się już bardzo zróżnicowane.

Odpowiedzi właściwej w grupie młodszej udzieliło 54,44% badanych, w grupie starszej było to zaledwie 5% badanych – ryc. 95.

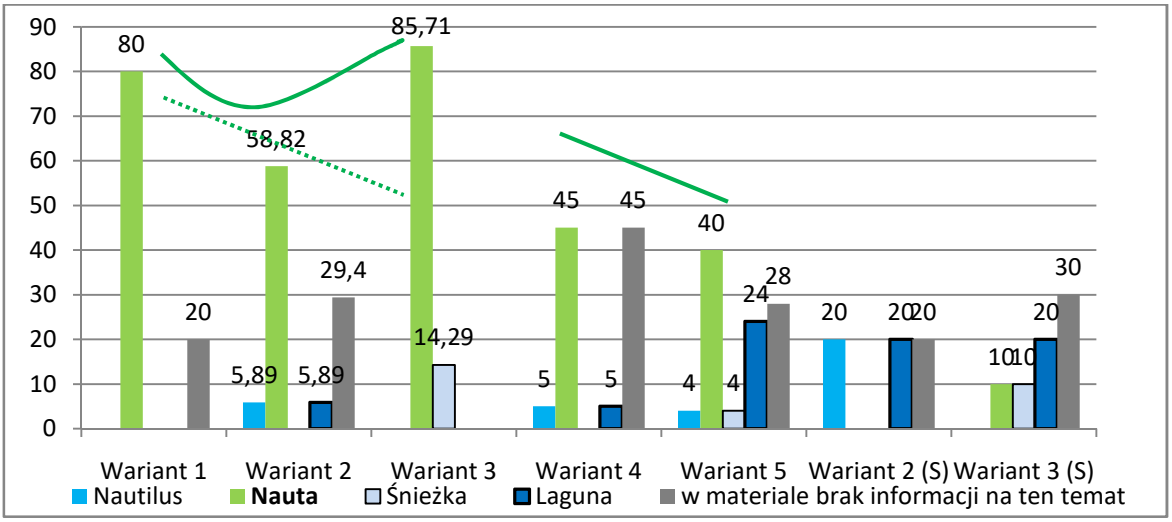
Ryc. 95. Graficzne przedstawienie wyników ankiety: *Jak nazywała się łódź żaglowa z opowieści narratora?* Grupa badawcza w ujęciu sumarycznym i procentowym oraz grupa młodsza i starsza (%).



Źródło: opracowanie własne.

Ponownie daje się zaobserwować dużo niższy odsetek poprawnych odpowiedzi grupach widzów oglądających warianty ze strukturami zewnętrznymi (W4- 45%, W5- 40%) – ryc. 96.

Ryc. 96. Graficzne przedstawienie wyników ankiety: *Jak nazywała się łódź żaglowa z opowieści narratora?* Podział z uwzględnieniem wariantów filmu – grupy młodsze i starsze (%).



Źródło: opracowanie własne.

Najlepszy wynik osiągnęli widzowie wariantu trzeciego (85,71%), co wydaje się zakłócać wnioski z poprzednich pytań, gdzie warianty zrealizowane za pomocą montażu analizującego dawały odbiorcom lepsze wyniki od wariantów zmontowanych za pomocą montażu syntetyzującego w odniesieniu do komunikatu werbalnego. Jednak w przypadku wariantów zawierających struktury zewnętrzne (W4 i W5) sytuacja jest podobna, jak w poprzednich, porównywalnych pytaniach[621]. Dlatego biorąc także pod uwagę pilotażowy charakter badań, trudno uznać, że wynik wariantu trzeciego jest przesądzający.

Podobnie jak poprzednio, osoby starsze miały zdecydowanie najgorsze wyniki — 0% prawidłowych odpowiedzi w wariancie W2S i 10% poprawnych odpowiedzi w wariancie W3S. Oznacza to, że potwierdza się hipoteza, że komunikaty werbalne w przypadku osób starszych są mało skuteczne.

Pytanie 11. ***Jak nazywał się pierwszy węzeł żeglarski, którego nauczył się narrator?***

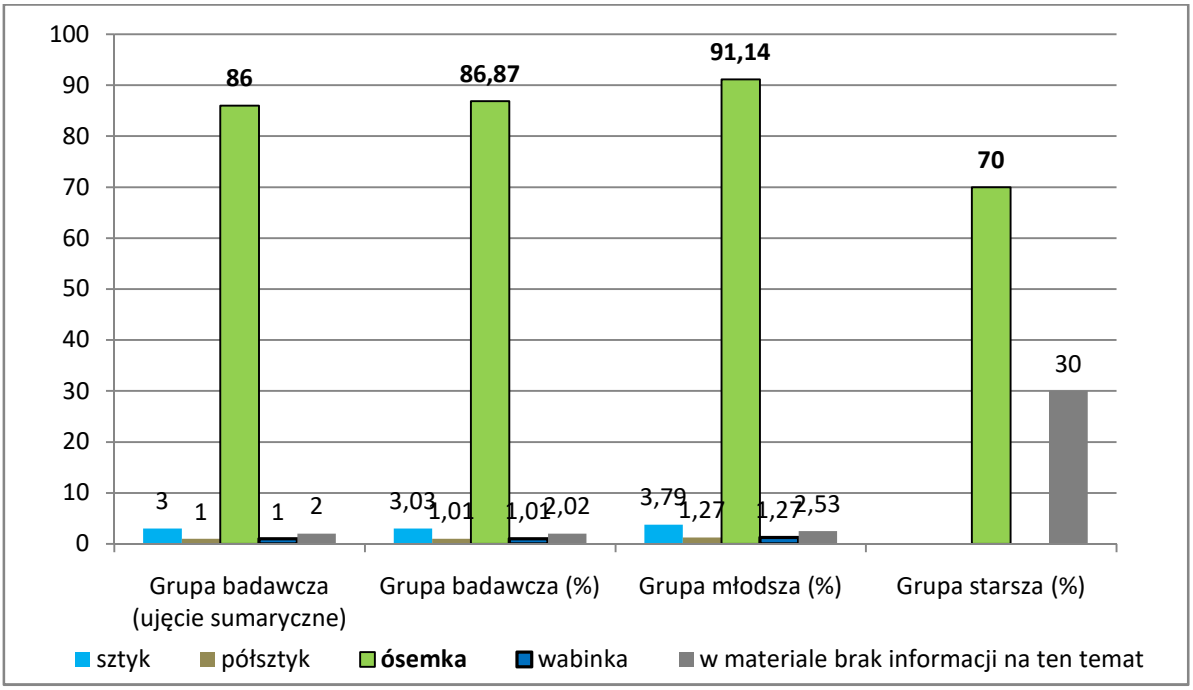
W trakcie wypowiedzi narratora pada także informacja o tym, jak nazywa się węzeł z opowieści narratora? Pytanie to wydaje się dosyć proste, prawdopodobnie najłatwiejsze w teście, ponieważ nazwa węzła pada w różnych kontekstach podczas pokazu, ponadto czynność widziana przez widzów podczas seansu, a także wykonywana później przez uczestników badania w sposób oczywisty kojarzy się z jedną z odpowiedzi. Badani mieli do wyboru pięć możliwych odpowiedzi:

- *sztyk;*
- *półsztyk;*
- *ósemka;*
- *wablinka;*
- *w materiale brak informacji na ten temat;*

Odpowiedzią właściwą była oczywiście *ósemka*. Aż 86,87% badanych udzieliło poprawnej odpowiedzi. Tak jak poprzednio, grupa młodsza uzyskała lepsze wyniki (91,14%) od starszej (70%) - ryc. 97.

[621] Pytanie 8 i 9.

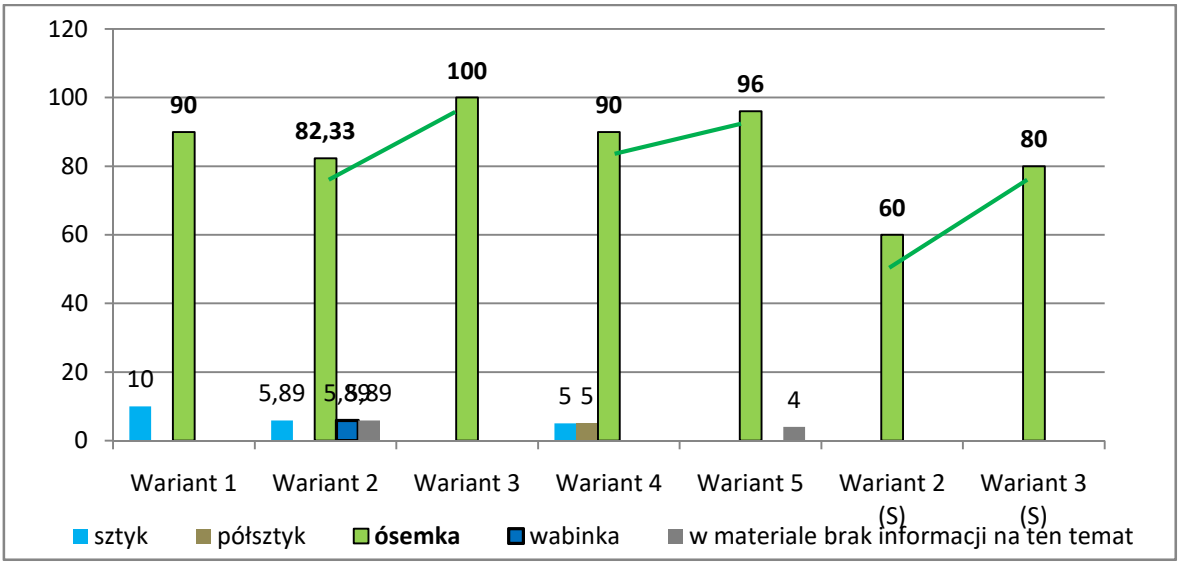
Ryc. 97. Graficzne przedstawienie wyników ankiety: *Jak nazywał się pierwszy węzeł żeglarski, którego nauczył się narrator?* Grupa badawcza w ujęciu sumarycznym i procentowym oraz grupa młodsza i starsza (%).



Źródło: opracowanie własne.

Biorąc pod uwagę poszczególne warianty filmu można zaobserwować tendencję, w której badani oglądający warianty filmu z montażem syntetyzującym mają lepsze wyniki od wariantów z montażem analizującym – ryc. 98.

Ryc. 98. Graficzne przedstawienie wyników ankiety: *Jak nazywał się pierwszy węzeł żeglarski, którego nauczył się narrator?* Podział z uwzględnieniem wariantów filmu – grupy młodsze i starsze (%).



Źródło: opracowanie własne.

We wszystkich porównywalnych wariantach warianty, w których użyto montażu syntetyzującego (W3-100%, W5-96%, W3S-80% okazały się skuteczniejsze od wariantów, w których użyto montażu analizującego (W2-82,33%, W4 – 90%, W2S-60%). Podobnie jak w poprzednich pytaniach warianty, w których badanymi były osoby starsze uzyskały gorsze wyniki.

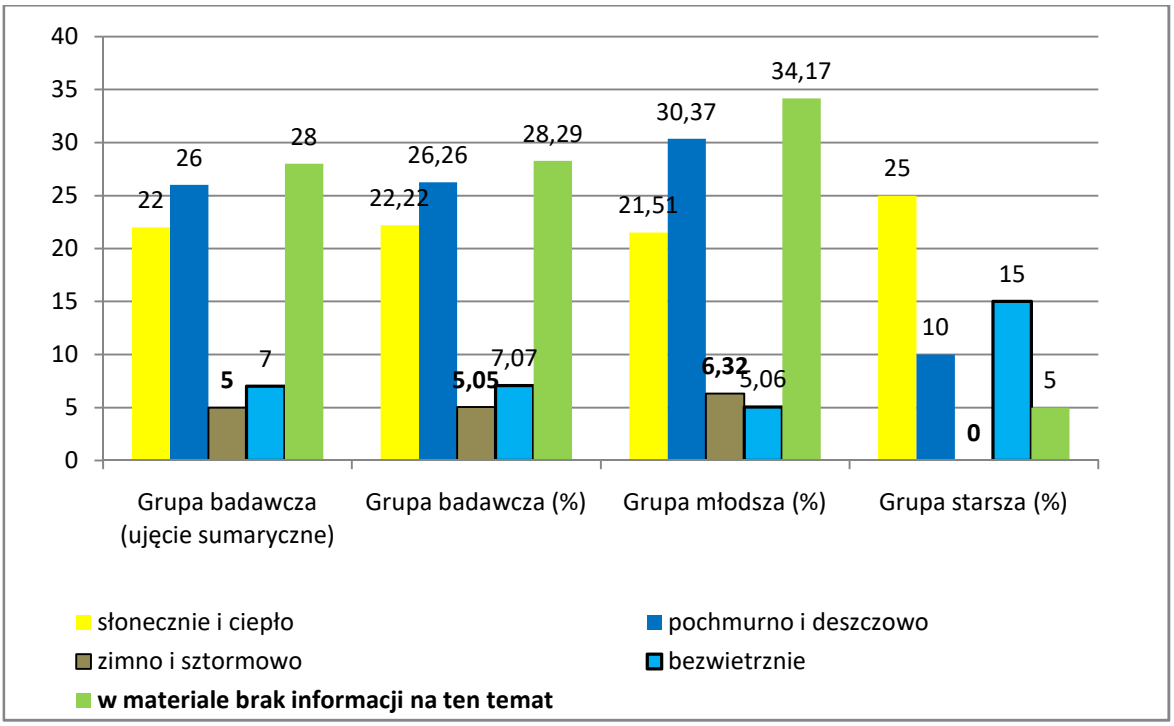
Pytanie 12. ***Jaka była pogoda podczas pierwszej wycieczki łodzią żaglową, w której uczestniczył narrator***

Na pytanie, jaka była pogoda podczas wycieczki łodzią, ankietowani nie mogli odnaleźć odpowiedzi w oglądanym filmie, ponieważ informacja ta nie padła. Jednak podczas zakreślania odpowiedzi mogli się zasugerować grafiką umieszczoną za plecami aktora, przedstawiającą słoneczną pogodę oraz paskiem informacji (warianty filmu 4 i 5- ze strukturami zewnętrznymi), gdzie przekazano informację o zachmurzeniu. Widzowie do wyboru mieli 5 odpowiedzi:

- *było słonecznie i ciepło,*
- *było pochmurno i deszczowo,*
- *było zimno i sztormowo,*
- *było bezwietrznie,*
- *w materiale brak informacji na ten temat.*

Pytanie było dla ankietowanych dość trudne. Tylko 28,29% z nich zaznaczyło właściwą odpowiedź. Na odpowiedź sugerowaną przez grafikę (słonecznie i ciepło) postawiło 22,22% badanych, natomiast na sugestię, że było pochmurno i deszczowo – 26,26% - ryc. 99.

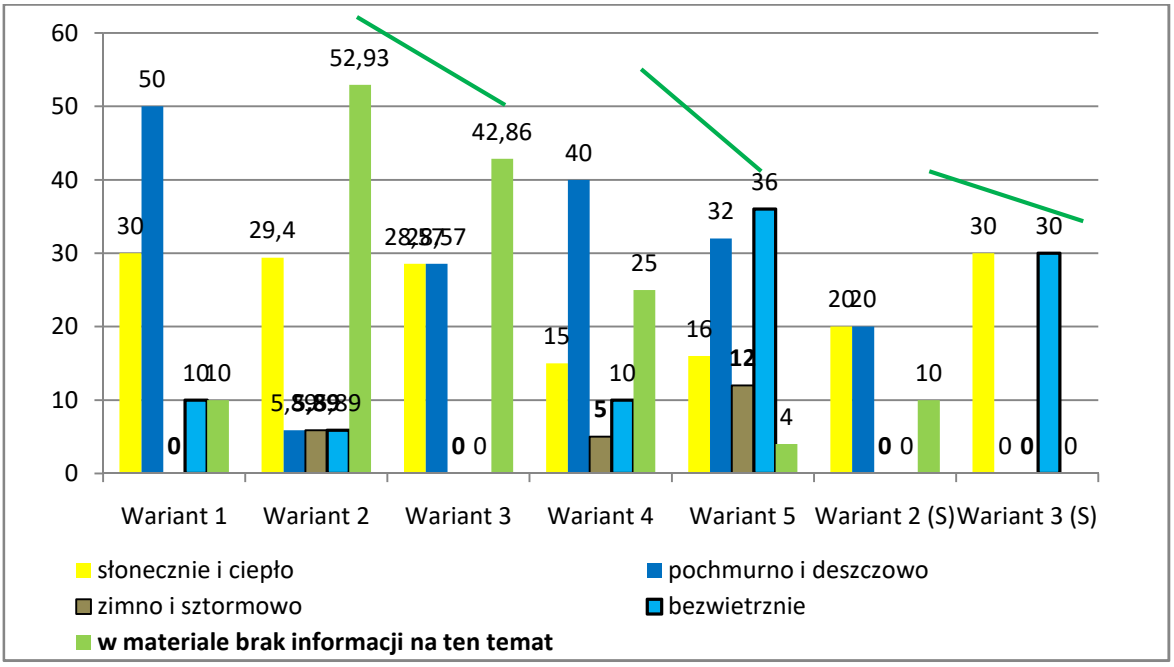
Ryc. 99. Graficzne przedstawienie wyników ankiety: *Jaka była pogoda podczas pierwszej wycieczki łodzią żaglową, w której uczestniczył narrator?* Grupa badawcza w ujęciu sum. i proc. oraz grupa młodsza i starsza (%).



Źródło: opracowanie własne.

Przy podziale na grupy młodszą i starszą widzimy dużą dysproporcję w odpowiedziach prawidłowych – grupa młodsza 34,17% i grupa starsza 5%. Jeżeli chodzi o odpowiedzi sugerowane, to w kategorii *słonecznie i ciepło* wyniki są zbliżone (21,51% grupa młodsza, 25% grupa starsza), natomiast w kategorii pochmurno i deszczowo widzimy dużą dysproporcję – 30,37% grupa młodsza, 10% grupa starsza. Trzeba tu koniecznie dodać, że widzowie grup starszych nie widzieli paska informacji, dlatego wydaje się wielce prawdopodobne, że to informacja zawarta w strukturach zewnętrznych wpłynęła tu na wynik. Głębsza analiza możliwa jest dzięki przyjrzeniu się wynikom z podziałem na warianty - ryc. 100.

Ryc. 100. Graficzne przedstawienie wyników ankiety: *Jaka była pogoda podczas pierwszej wycieczki łodzią żaglową, w której uczestniczył narrator?* Podział z uwzględnieniem wariantów filmu – grupy młodsze i starsze (%).



Źródło: opracowanie własne.

Widzimy, że hipoteza mówiąca o wpływie struktur zewnętrznych na wynik odpowiedzi może być częściowo potwierdzona. Warianty 4 i 5 dominują pod względem odpowiedzi *pochmurno i deszczowo*, a to one były wyposażone w struktury zewnętrzne. Jednak trudno tu wytłumaczyć wysoki odsetek odpowiedzi w wariancie 1.

Jeżeli natomiast chodzi o odpowiedzi prawidłowe to największy ich odsetek przypada na montaż analizujący – W2, W4 i W2 (S). Potwierdza to tendencję, zauważoną już w poprzednich pytaniach, że w przypadku komunikatu werbalnego montaż analizujący jest skuteczniejszy od syntetyzującego.

Ponownie obserwujemy znacząco gorsze wyniki w grupach starszych.

Widoczny jest także wpływ grafiki znajdującej się za aktorem przedstawiający pogodne morze, na odpowiedzi ankietowanych. Choć trudno zauważyć tu trwałe tendencje to niezaprzeczalny jest fakt, iż kategoria *słonecznie i ciepło* była chętnie wybierana przez badanych.

Pytanie 13. ***Które z wymienionych poniżej przedmiotów znajdowały się na stole podczas pokazu?***

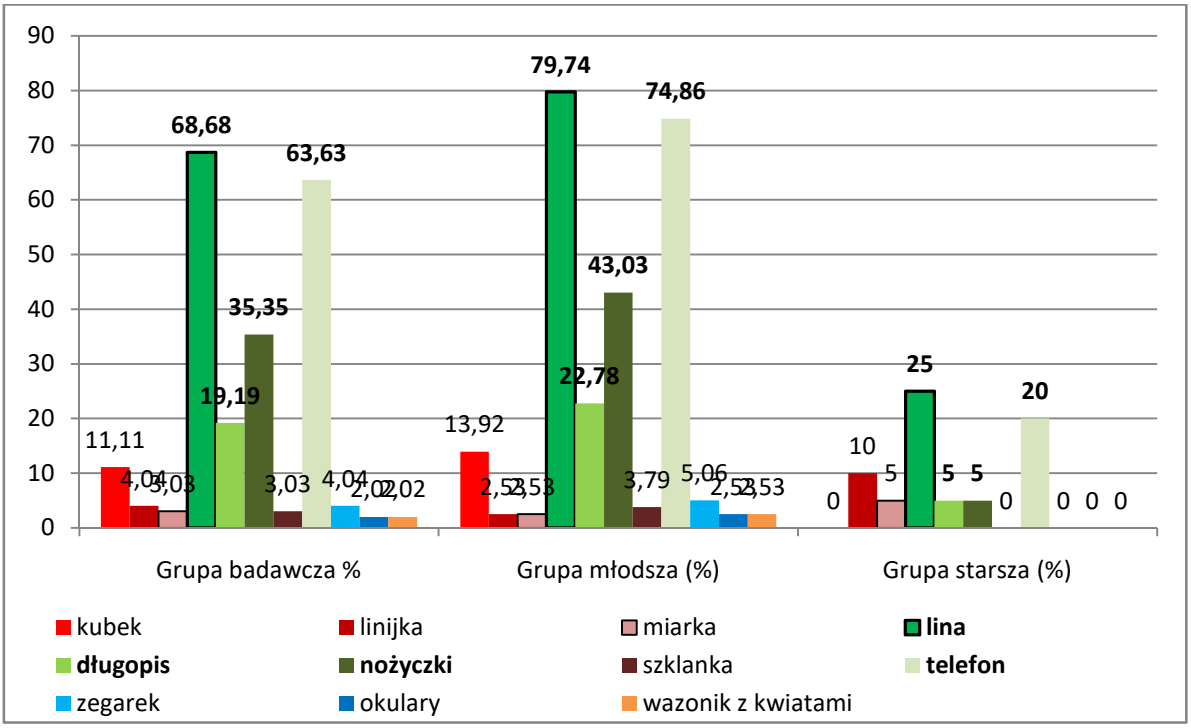
W pytaniu 13 ankietowani zostali poproszeni o zaznaczenie nazw przedmiotów, znajdujących się na stole obok prezentera.Mogli zaznaczyć dowolną liczbę odpowiedzi, wśród których były następujące:

- *kubek,*
- *linijka,*
- *miarka,*
- *lina,*
- *długopis,*
- *nożyczki,*
- *szklanka,*
- *telefon,*
- *zegarek,*
- *okulary,*
- *wazonik z kwiatami.*

Pytanie było dosyć skomplikowane, ponieważ oprócz przedmiotów, które rzeczywiście leżały na stole (*długopis, lina, nożyczki, telefon*), jako możliwe do wyboru wymienione zostały też takie, które również były widoczne w kadrze, ale w innych miejscach, np. *zegarek* na ręku prezentera czy też *okulary* zawieszone na marynarce. Oczywiście w ankiecie zostały także wymienione przedmioty , które w ogóle nie pojawiły się w filmie (*kubek, linijka, miarka, szklanka, wazonik z kwiatami*).

Uzyskane wyniki odpowiadają oczekiwaniom. Ankietowani zapamiętali najlepiej przedmioty, które rzeczywiście były na stole. Przede wszystkim linę, która znajdowała się w centralnej części kadru (68,68%), następnie telefon, którego obecność wzmocniona została efektem dźwiękowym (63,63%), w trzeciej zaś kolejności nożyczki (43,03%), które odznaczały się jaskrawym kolorem. Ostatnia prawidłowa odpowiedź, czyli długopis zwróciła uwagę 19,19% badanych – ryc. 101.

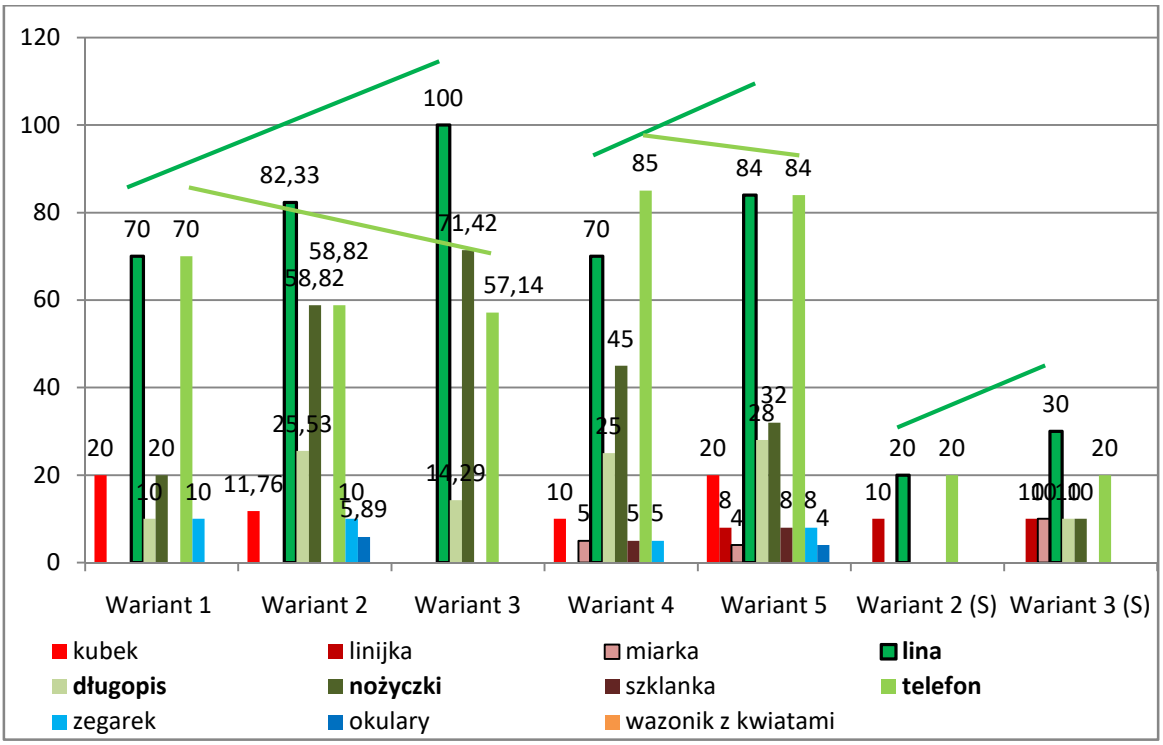
Ryc. 101. Graficzne przedstawienie wyników ankiety: *Które z wymienionych poniżej przedmiotów znajdowały się na stole podczas pokazu?* Grupa badawcza w ujęciu procentowym oraz grupa młodsza i starsza (%).



Źródło: opracowanie własne.

Jednak po uwzględnieniu podziału badanych na grupę młodszą i starszą wyniki różnią się znacząco, choć tendencje zostają zachowane. W obu grupach najwyższy wskaźnik otrzymuje *lina*, a po niej *telefon*. Jednak dysproporcja poprawnych wyników pomiędzy grupami zaskakuje. W grupie młodszej wskaźnik poprawnych odpowiedzi dla liny osiąga 79,74% w starszej natomiast jest to już tylko 25%. Telefon natomiast zauważyło w grupie młodszej 74,86% w starszej tylko 20 %. Podobnie jest w pozostałych kategoriach. Jeszcze większe rozbieżności możemy zaobserwować, kiedy uwzględnimy rozkład odpowiedzi w poszczególnych wariantach filmu instruktażowego – ryc. 102.

Ryc. 102. Graficzne przedstawienie wyników ankiety: *Które z wymienionych poniżej przedmiotów znajdowały się na stole podczas pokazu?* Podział z uwzględnieniem wariantów filmu – grupy młodsze i starsze (%).



Źródło: opracowanie własne.

Zebrane dane pokazują, że zarysowały się powtarzalne tendencje w odniesieniu do konkurujących ze sobą wariantów filmu. Wyraźnie widać, że udział najważniejszego elementu, zauważonego przez największą grupę ankietowanych – liny ma tendencję rosnącą w układzie W1 montaż ograniczony (70%) <W2 montaż analizujący (82,33%) <W3 montaż syntetyzujący (100%). Choć w dalszych wariantach wyposażonych w struktury zewnętrzne (4 i 5) następuje wyraźne tąpnięcie wskaźnika poprawnych odpowiedzi, to kierunek wzrostu nie zmienia się – W4 montaż analizujący (70%), W5 montaż syntetyzujący (84%). Tak samo jest w grupach starszych - W2S montaż analizujący (20%), W3S montaż syntetyzujący (30%).Badania pokazują zatem, że w przypadku dynamicznego przedmiotu znajdującego się w centralnym położeniu kadru montaż syntetyzujący daje lepsze efekty. Oznaczać to może, że decydujące znaczenie ma w tym wypadku centralne położenie liny w polu roboczym, a także fakt, iż jest to przedmiot dynamiczny.

W odniesieniu do drugiego z kolei wymienianego przez ankietowanych elementu telefonu, widzimy tendencję odwrotną. Choć wyniki były tu bardziej wyrównane, to i tak telefon najlepiej widoczny był dla widzów oglądających film z montażem ograniczonym W1 (70%), następnie analizującym W2 (58,82%) i dopiero na trzecim miejscu z syntetyzującym W3 (57,14%). Tendencja ta potwierdzona została w wariantach zawierających struktury zewnętrzne W4 (85%) i W5 (84%). Peryferyjne położenie przedmiotu miało tu prawdopodobnie decydujący wpływ na wyniki eksperymentu. Badani potrzebowali więcej czasu na zauważenie statycznego przedmiotu dlatego montaż ograniczony i analizujący był w tym wypadku skuteczniejszy od montażu syntetyzującego.

Trzecim przedmiotem, charakteryzującym się także cechami priorytetowymi (czerwony kolor) były nożyczki. Najwyższy odsetek poprawnych odpowiedzi padł tu w wariantach zawierających struktury zewnętrzne W4 (85%) - W5 (84%), następnie wwariancie 1 z montażem ograniczonym W1 (70%). Średnie wartości przypadły dla wariantu 2 (58,82%) i 3 (57,14%). W wariantach 2S i 3S nożyczki nie były zauważalne dla widzów.

Czwartym przedmiotem znajdującym się na stole był długopis. Był on jednak koloru czarnego i był statyczny. Nie posiadał zatem cech priorytetowych, co znacząco wpłynęło na niskie wyniki – 19% dla całej grupy badawczej. O ile dostrzegany był jeszcze przez grupy młodsze (22,78%), to wśród osób starszych odsetek wyników pozytywnych wyniósł zaledwie 5%.

Osobliwą sytuacją jest fakt, iż warianty zawierające struktury zewnętrzne notują bardzo wysokie wyniki odpowiedzi pozytywnych – w kategorii lina - (W4-85%, W5-84%)Trzeba jednak przyznać, że w tej grupie wyraźnie widać także więcej odpowiedzi błędnych, wskazujących na przedmioty, których w ogóle nie było na stole. Można zatem ostrożnie wnioskować, że struktury zewnętrzne generowały w zauważalnym stopniu błędne odpowiedzi u ankietowanych.

Pytanie 14. ***Jak ubrany był narrator obecny w materiale filmowym?***

W pytaniu 14 zwrócono się do badanych z prośbą o odpowiedź na pytanie o to, jak ubrany był narrator prezentujący eksperyment. Ankietowani mieli do wyboru 5 możliwych odpowiedzi:

- *miał szarą marynarkę i jasną koszulę z kołnierzykiem,*
- *miał szarą marynarkę i niebieską koszulkę,*

- miał czarną marynarkę i czarną koszulkę,

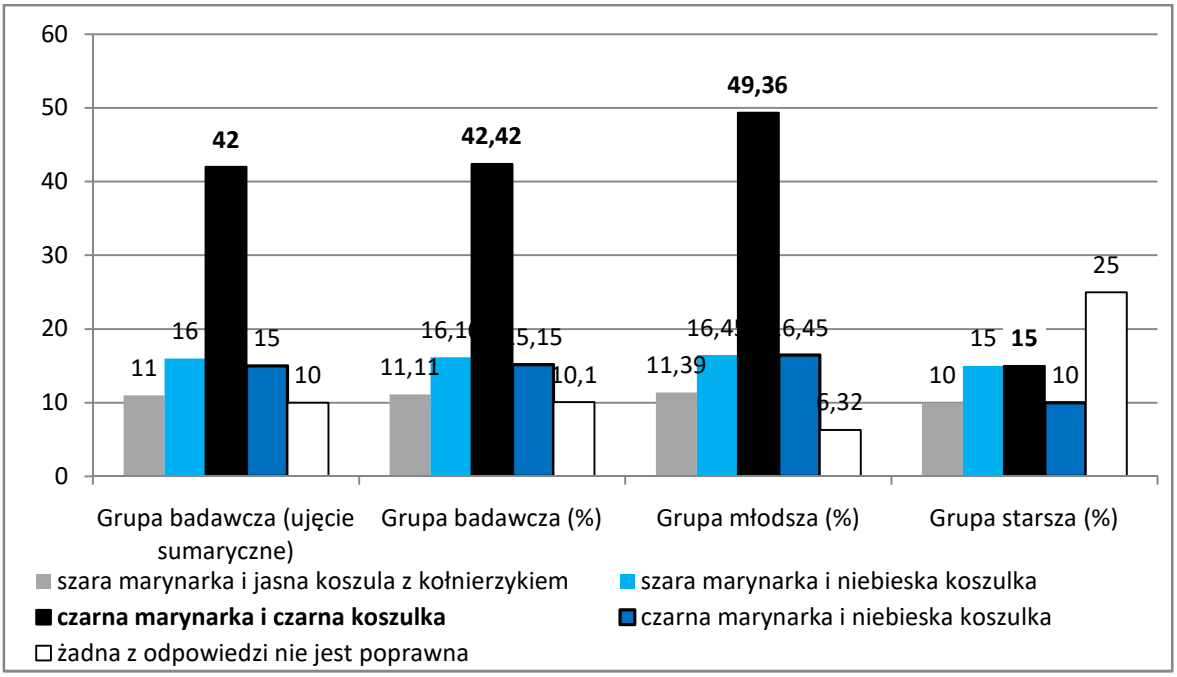
- miał czarną marynarkę i niebieską koszulkę,

- żadna z odpowiedzi nie jest poprawna.

Odpowiedzią prawidłowa była tylko jedna i brzmiała następująco *- miał czarną marynarkę i czarną koszulkę.*

Pytanie zdawałoby się bardzo proste, ponieważ strój bohatera widoczny był częściowo w centralnej części kadru przez cały czas trwania filmu, mimo to udzielenie prawidłowej odpowiedzi sprawiło widzom pewien kłopot. W grupie badawczej na odpowiedź prawidłową (czarna marynarka i czarna koszulka) zagłosowało 42,42% badanych. Grupy młodsze uzyskały zdecydowanie lepsze wyniki w porównaniu z grupami starszymi. W pierwszym przypadku mamy 49,36% w drugim — 15% poprawnych odpowiedzi - ryc. 103.

Ryc. 103. Graficzne przedstawienie wyników ankiety: *Jak ubrany był narrator obecny w materiale filmowym?* Grupa badawcza w ujęciu sumarycznym i procentowym oraz grupa młodsza i starsza (%).

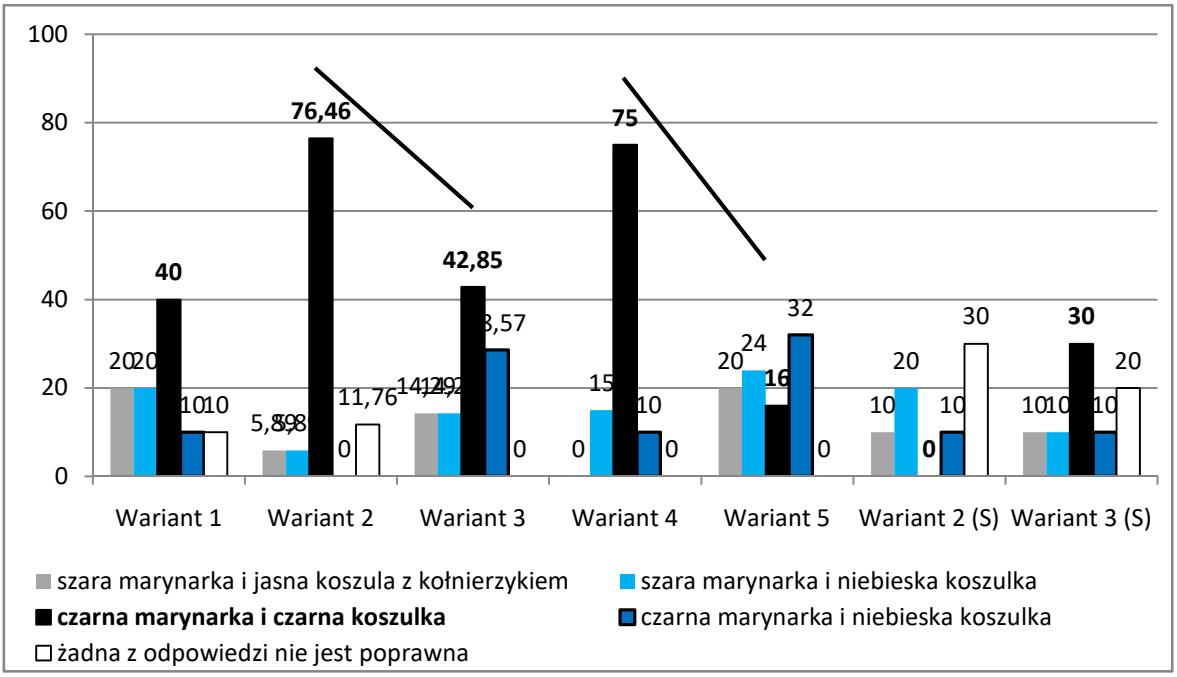


Źródło: opracowanie własne.

Porównując wyniki ankiety w poszczególnych wariantach filmu widzimy, że niektóre warianty znacznie przekraczają średnią dla całej grupy badawcze W2 (76,46%) i W4 (75%). W obu z nich zastosowano montaż analizujący. Dużo gorzej wypadły wyniki dla montażu syntetyzującego W3 (42,85%) i W5 (16%). Zaskakuje także 40%

poprawnych odpowiedzi dla montażu ograniczonego – W1. Być może brak cięć w wariancie z montażem ograniczonym spowodował dekoncentrację u badanych i w omawianym aspekcie odnotowujemy tu gorsze wyniki. Dużo gorzej przedstawiają się wyniki dla grup starszych. W wariancie W2(S) nie było w ogóle poprawnych odpowiedzi. W wariancie W3(S) odsetek właściwych odpowiedzi wyniósł 30% ryc. 104.

Ryc. 104. Graficzne przedstawienie wyników ankiety: *Jak ubrany był narrator obecny w materiale filmowym?* Podział z uwzględnieniem wariantów filmu – grupy młodsze i starsze (%).



Źródło: opracowanie własne.

Porównując konkurujące ze sobą warianty filmu możemy zauważyć powtarzającą się prawidłowość polegającą na tym, że wyniki dla montażu analizującego są wyższe niż dla syntetyzującego, zarówno przy zastosowaniu struktur zewnętrznych, jak i bez ich zastosowania. Ponadto warianty zawierające struktury zewnętrzne charakteryzują się niższymi wynikami w stosunku do swoich odpowiedników. Wyniki sugerują, że czas ekspozycji miał tu decydujące znaczenie – im dłuższy (montaż analizujący) tym lepsze wyniki.

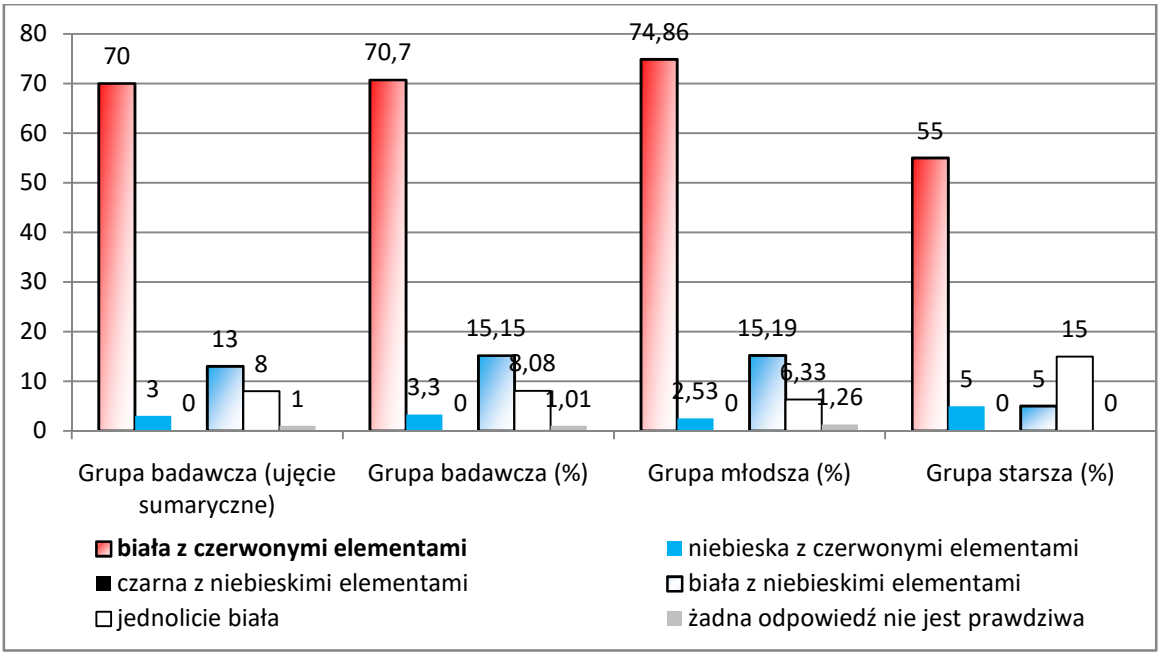
Pytanie 15. ***Jakiego koloru liną posługiwał się narrator?***

Pytanie o kolor liny miało na celu określenie, w jakim stopniu zapamiętany zostanie ruchomy obiekt w centralnym obszarze kadru, który jest też polem roboczym eksperymentu, w zależności od rodzaju zastosowanego montażu filmowego. Respondenci mieli do wyboru sześć odpowiedzi, spośród których tylko jedna była właściwa – *biała z czerwonymi elementami*. Poniżej znajdują się możliwe do zakreślenia odpowiedzi:

- *białą z czerwonymi elementami,*
- *niebieską z czerwonymi elementami,*
- *czarną z niebieskimi elementami,*
- *białą z niebieskimi elementami,*
- *jednolicie białą,*
- *żadna odpowiedź nie jest prawdziwa.*

Wyniki ankiety wskazują, że pytanie o kolor liny nie było dla badanych trudne. Większość ankietowanych (70,7%) zaznaczyła poprawną odpowiedź. Ponownie, podobnie jak przy innych pytaniach, grupa starsza wypadła słabiej – 55 %, w stosunku do grupy młodszej – 74,86%. Zaistniały także różnice pomiędzy poszczególnymi wariantami montażu – ryc. 105.

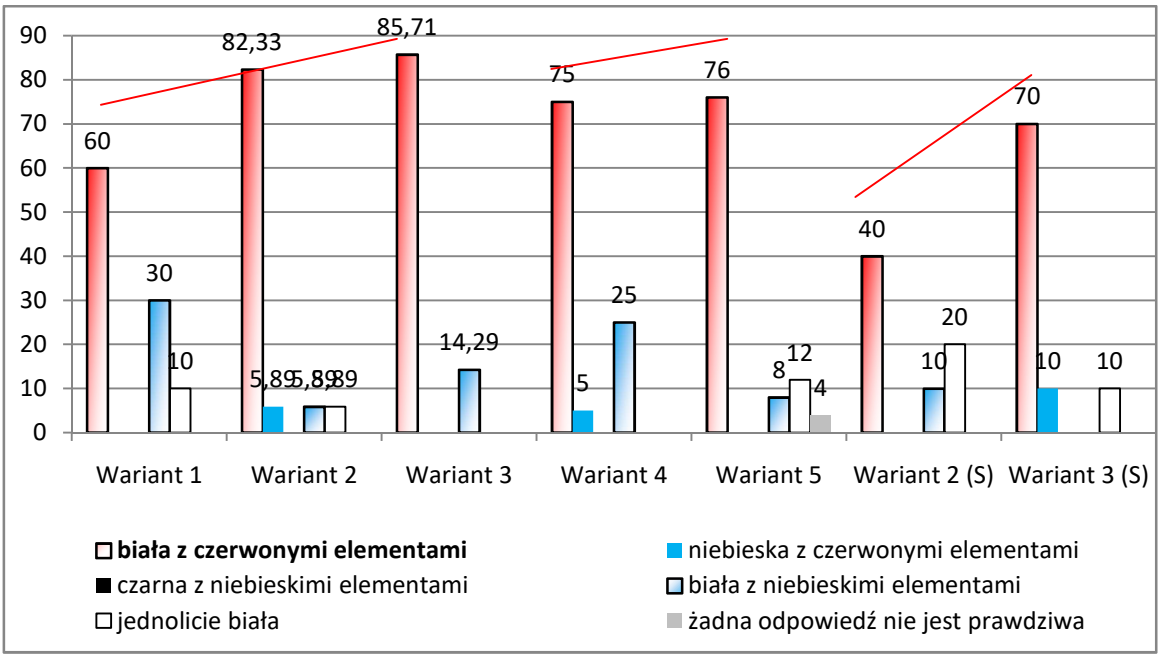
Ryc. 105. Graficzne przedstawienie wyników ankiety, pytanie: *Jakiego koloru liną posługiwał się narrator?* Grupa badawcza w ujęciu sumarycznym i procentowym oraz grupa młodsza i starsza (%).



Źródło: opracowanie własne.

W wariancie pierwszym (W1, montaż ograniczony) wynik właściwy zakreśliło 60% badanych, w wariancie drugim (W2, montaż analizujący) — 82,33%, w wariancie trzecim (W3, montaż syntetyzujący)— 85,71%, w wariancie czwartym (W4, montaż analizujący ze strukturami zewnętrznymi) —75%, w wariancie piątym (W5, montaż syntetyzujący ze strukturami zwenętrznymi) —76%. W wariantach drugim i trzecim (W2, W3) wyświetlanych osobom starszym wyniki prawidłowe były niższe – 40% i 70%. Porównując odpowiedzi poprawne w poszczególnych wariantach filmu możemy zauważyć pojawiające się regularności, zarówno w odniesieniu do metody montażu, zawartości struktur zewnętrznych, jak i wieku ankietowanych. Widzimy niewielką przewagę montażu syntetyzującego W3 (85,71%) nad analizującym W2 (82,33%). Natomiast montaż ograniczony W1 charakteryzuje się najsłabszym wynikiem – 60% Podobną, niewielką różnicę z przewagą na korzyść montażu syntetyzującego obserwujemy w wariantach W4 i W5 – (75 do 76%) - ryc. 106.

Ryc. 106. Graficzne przedstawienie wyników ankiety: *Jakiego koloru liną posługiwał się narrator?* Podział z uwzględnieniem wariantów filmu – grupy młodsze i starsze (%).



Źródło: opracowanie własne.

Zaznaczone na rysunku linie tendencji mają łudząco podobny kształt, do tych w pytaniu nr 13, w którym pytano badanych, jakie przedmioty widzieli na stole. To podobieństwo nie może być przypadkowe i każe domniemywać, że centralne położenie przedmiotu (liny) ma decydujący wpływ na zdolność badanych do jego zapamiętania.

Natomiast w obu przypadkach czas ekspozycji jest odwrotnie proporcjonalny do wyniku. Im mniejszy czas ekspozycji dla przedmiotów w centralnym położeniu kadru (strefa czerwona), tym lepszy wynik. Innymi słowy montaż syntetyzujący jest korzystny dla przedmiotów położonych w centralnej części kadru. Oznacza to, że ograniczony czas ekspozycji jest tu czynnikiem wpływającym pozytywnie na możliwości poznawcze badanych.

Zaskakuje stosunkowo wysoki odsetek nieprawidłowej odpowiedzi – *biała z niebieskimi elementami*, którydla całej grupy badawczej wynosi ponad 12%, choć w niektórych przypadkach aż 30% (wariant 1). Trudno wykazać w tym wypadku jakieś obiektywne czynniki, które mogły wpłynąć na wybór omawianej kategorii przez badanych. Być może należałoby zweryfikować wyniki eksperymentu w innym badaniu uwzględniającym zaistniałą sytuację.

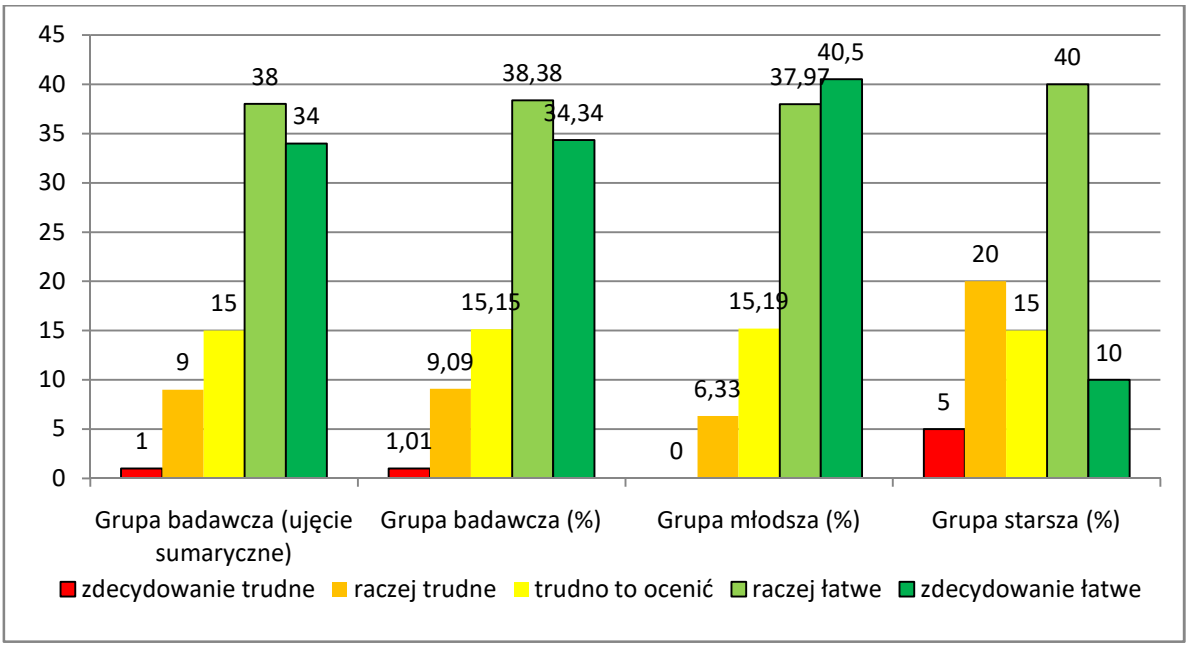
Pytanie 16.*Czy przedstawione wiązanie węzła było trudne do powtórzenia?*

Powyższe pytanie miało na celu poznanie opinii badanych na temat poziomu trudności wykonywanego przez nich zadania. Do wyboru mieli oni pięć możliwych odpowiedzi:

- *zdecydowanie trudne,*
- *raczej trudne,*
- *trudno to ocenić,*
- *raczej łatwe,*
- *zdecydowanie łatwe.*

Oczywiście w tym wypadku każda odpowiedź była poprawna. W odczuciu badanych zadanie manualne było dosyć łatwe do powtórzenia. Na odpowiedź zdecydowanie łatwe i raczej łatwe zagłosowało kolejno 34,34% i 38,39% badanych, co daje w sumie 72,73%. Natomiast 15,15% ankietowanych nie umiało ocenić stopnia trudności prezentacji. Z kolei ok. 10% ankietowanych uznało zadanie manualne za trudne, z czego: dla 9,09% zadanie było raczej trudne, a dla 1,01% nawet bardzo trudne - ryc. 107.

Ryc. 107. Graficzne przedstawienie wyników ankiety: *Czy przedstawione wiązanie węzła było trudne do powtórzenia?* Grupa badawcza w ujęciu sumarycznym i procentowym oraz grupa młodsza i starsza (%).

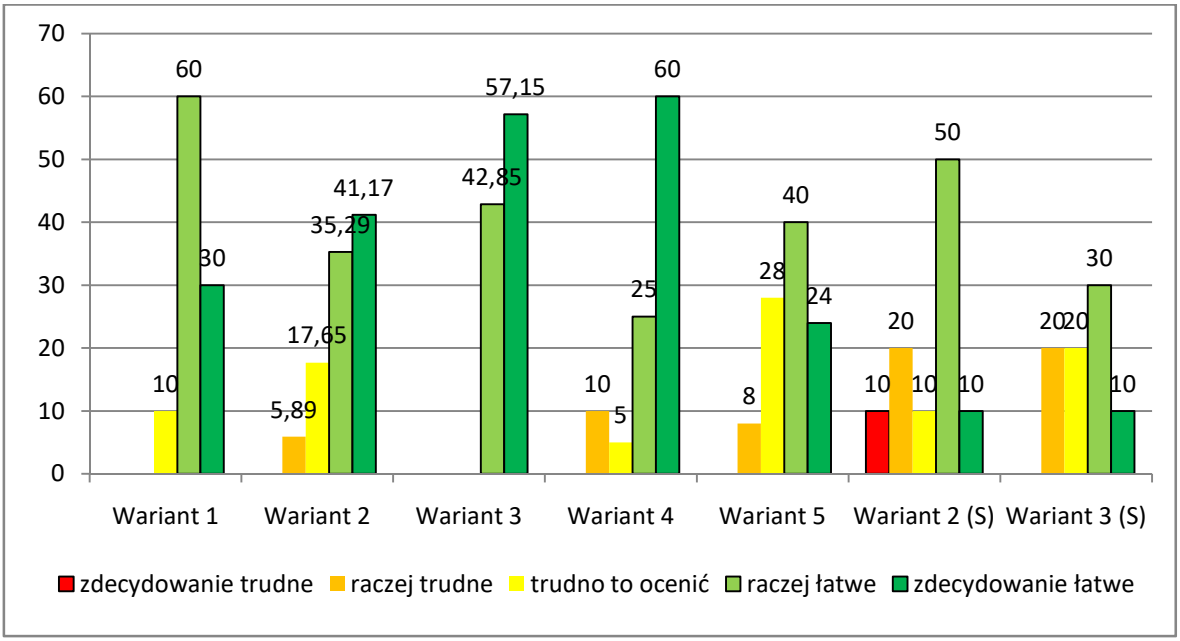


Źródło: opracowanie własne.

W odniesieniu do poszczególnych wariantów filmu wyniki zaczynają się różnicować. W wariancie 1 odpowiedź *raczej łatwe* i *zdecydowanie łatwe* zaznaczyło 60 i 30% ankietowanych. 10% osób uznało, że trudno odpowiedzieć na to pytanie. Dla badanych w wariancie 2 zadanie manualne było *raczej łatwe* dla 35,29% osób i *zdecydowanie łatwe* dla 41,17%. Odnotowano dość duży udział odpowiedzi *trudno to ocenić* (17,65%), pojawiła się także opinia, że zadanie było *raczej trudne* (5,89%).

W wariancie trzecim (W3) 42,85% osób zakreśliło odpowiedź *raczej łatwe,* a *zdecydowanie łatwe* 57,15%.Dla ankietowanych oglądających wariant czwarty (W4) filmu zadanie manualne *było raczej łatwe* dla 25% z nich i *zdecydowanie łatwe* dla 60%, dla 10% było *trudne* a 5% uznało, że *trudno to ocenić*. Odsetek osób niezdecydowanych przy określeniu stopnia trudności zadania manualnego wzrósł znacząco w wariancie piątym (W5), w którym było to już 28% badanych. Odsetek osób uznających zadanie za *raczej trudne* wyniósł natomiast 8%. Natomiast dla 40% badanych zadanie było *raczej łatwe*, a dla 24% *zdecydowanie łatwe* – ryc. 108.

Ryc. 108. Graficzne przedstawienie wyników ankiety: *Czy przedstawione wiązanie węzła było trudne do powtórzenia?* Podział z uwzględnieniem wariantów filmu – grupy młodsze i starsze (%).

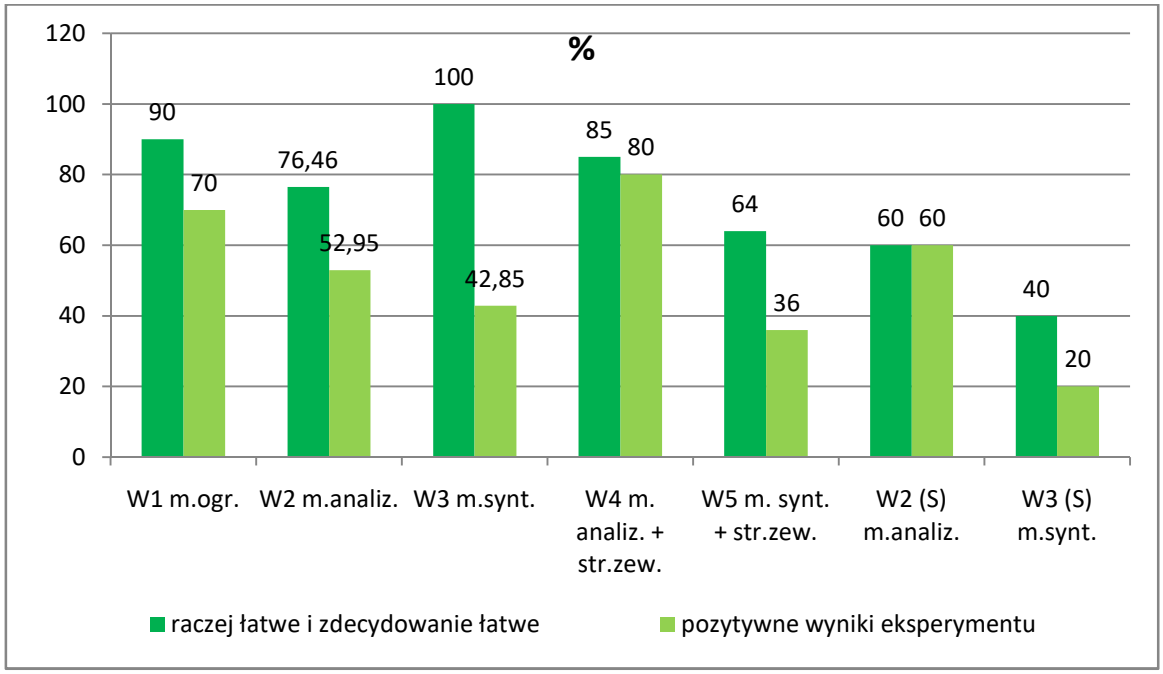


Źródło: opracowanie własne.

Ankietowani w grupach starszych wyraźnie wyżej ocenili poziomu trudności wykonania zadania manualnego. W wariancie drugim pojawiły się opinie, że pokaz był *zdecydowanie trudny* (10%) oraz *raczej trudny* (20%). Dla 50% badanych zadanie było *raczej łatwe* a dla 10 % — *zdecydowanie łatwe*. Kategorię *trudno to ocenić* zakreśliło 10% ankietowanych. W grupie badanych, która oglądała wariant trzeci filmu eksperymentalnego odnotowujemy najmniejszy odsetek wyników wyższych. Odpowiedź zdecydowanie łatwe wybrało 10% badanych, a *raczej łatwe* 30%. Dla 20% ankietowanych zadanie manualne było raczej trudne. Tyle samo badanych wybrało kategorię *trudno to ocenić*. Po raz pierwszy w powyższym pytaniu mamy sytuację, że ankietowani nie udzielają żadnej odpowiedzi. W tym przypadku była to grupa 20% osób.

Poniżej zestawiono odpowiedzi ankietowanych uznające zadanie manualne za łatwe (*raczej łatwe* i *zdecydowanie łatwe* łącznie) z pozytywnymi rezultatami zadania manualnego w poszczególnych wariantach - ryc. 109.

Ryc. 109. Porównanie odpowiedzi na pytanie 16 dla poszczególnych wariantów filmu eksperymentalnego (*raczej łatwe* i *zdecydowanie łatwe* łącznie) z pozytywnymi efektami zadania manualnego w poszczególnych wariantach (%). W1-wariant pierwszy…



Źródło: opracowanie własne.

We wszystkich przypadkach deklaracje ankietowanych nie do końca przystawały do wyników zadania manualnego. Zawsze były one zawyżone w stosunku do wyników, z wyjątkiem wariantu W2S.

Pytanie 17.*Czy sposób prezentacji wiązania węzła ułatwiał wykonanie zadania?*

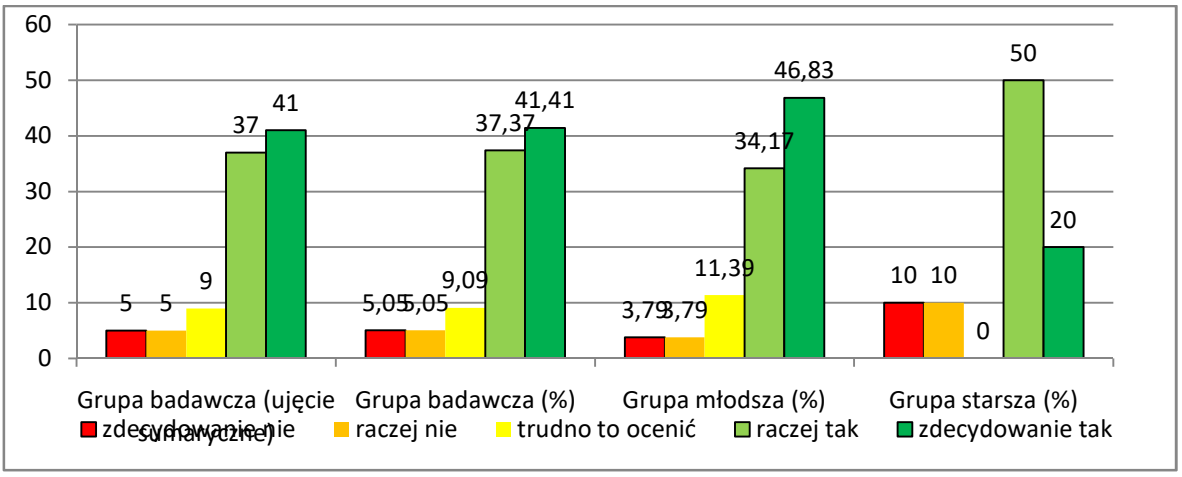
Celem zadanego pytania była próba uzyskania informacji o subiektywnych opiniach badanych na temat sposobu prezentacji węzła oraz tego, czy prezentowany film ułatwił im proces przyswajania wiedzy, czy też nie. Ankietowani mieli do wyboru pięć możliwych odpowiedzi:

- *zdecydowanie nie,*
- *raczej nie,*
- *trudno to ocenić,*
- *raczej tak,*
- *zdecydowanie tak.*

Również w tym przypadku ankietowani przejawiali zawyżony optymizm. Około czterdziestu jeden procent (41.41%) ankietowanych uznało, że sposób prezentacji

węzła zdecydowanie ułatwiał wykonania zadania, a 37,37% stwierdziło, że sposób prezentacji węzła raczej ułatwiał wykonanie zadania - ryc. 110.

Ryc. 110. Graficzne przedstawienie wyników ankiety: *Czy sposób prezentacji wiązania ułatwiał wykonania zadania?* Grupa badawcza w ujęciu sumarycznym i procentowym oraz grupa młodsza i starsza (%).

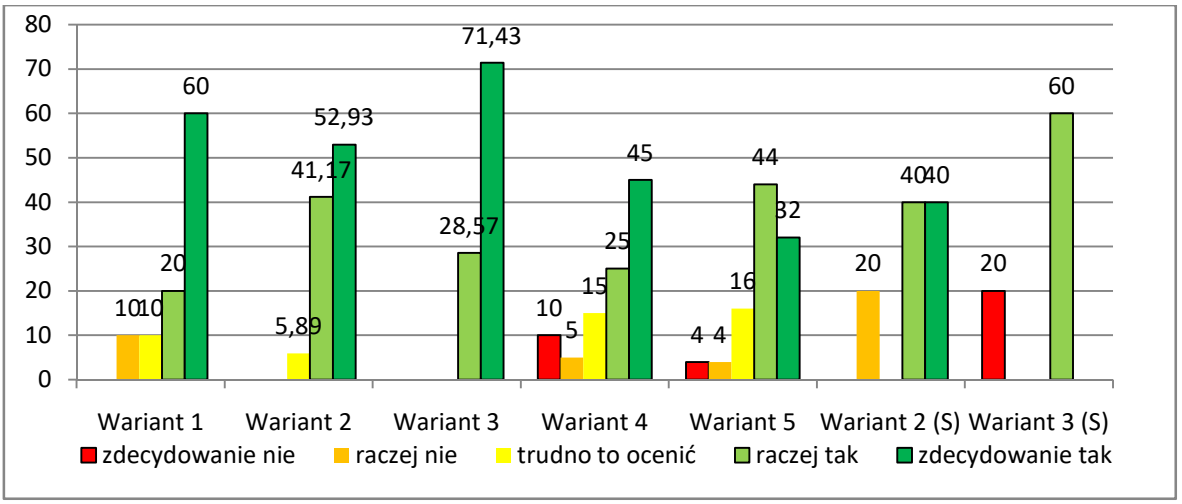


Źródło: opracowanie własne.

Uwzględniając wiek badanych widzimy, że test wydawał się trudniejszy osobom starszym. Odpowiedź *zdecydowanie tak* zaznaczyło tu tylko 20% badanych, natomiast w grupie młodszej było to 46,83% ankietowanych.

Przy uwzględnieniu podziału grupy badawczej na poszczególne warianty wyniki wydają się bardziej zróżnicowane – ryc. 111.

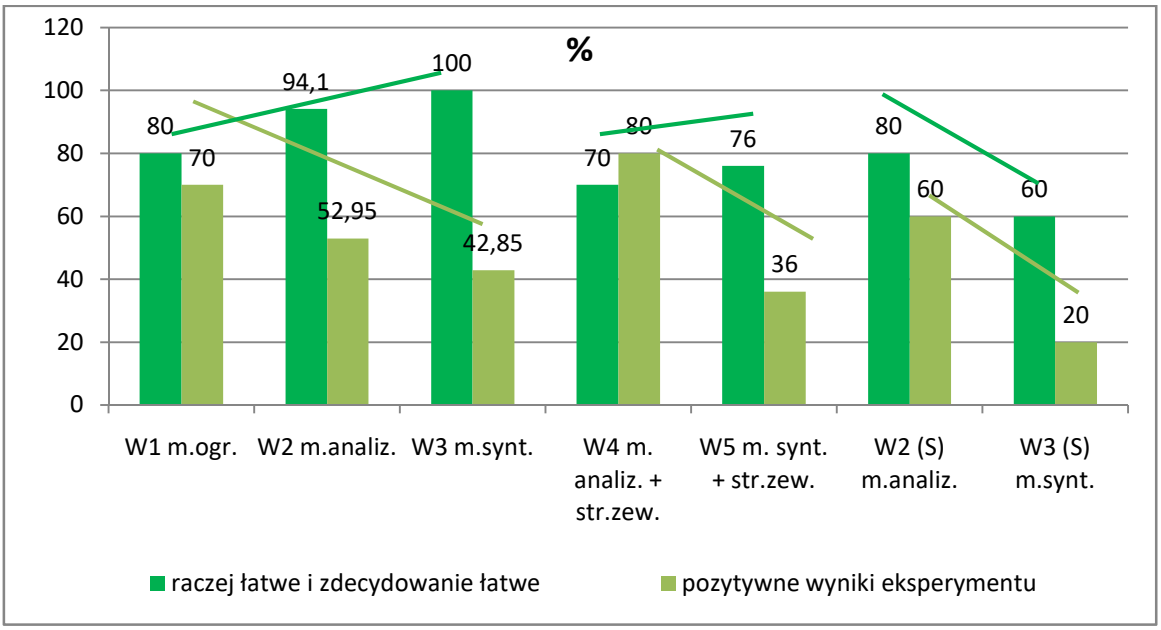
Ryc. 111. Graficzne przedstawienie wyników ankiety: *Czy sposób prezentacji wiązania ułatwiał wykonania zadania?* Podział z uwzględnieniem wariantów filmu – grupy młodsze i starsze (%).



Źródło: opracowanie własne.

Właściwie we wszystkich wariantach przeważały opinie pozytywne o prezentowanym sposobie wiązania węzła. Nieco gorsze odczucia mieli tu badani z grupy oglądającej wariant 4 filmu. 30% z nich wskazało odpowiedzi negatywne i obojętne.
Ciekawie kształtują się wyniki, gdy zestawimy je z wynikami eksperymentu manualnego – ryc. 112.

Ryc. 112. Porównanie odpowiedzi na pytanie 17. dla poszczególnych wariantów filmu eksperymentalnego (*raczej łatwe* i *zdecydowanie łatwe* łącznie) z wynikami zadania manualnego (wyniki pozytywne) w poszczególnych wariantach (%).



Źródło: opracowanie własne.

Przekonanie badanych o tym, że prezentowany im film ułatwiał wykonanie zadania w większości przypadków było wyższe niż rezultat, jaki osiągnęli podczas wykonywania zadania manualnego. Jedynym wyjątkiem był wariant 4, w którym zaledwie 70% badanych uznało film za ułatwiający im wykonanie zadania (był to jeden z najniższych wyników), choć była to grupa, która zadanie manualne wykonała najlepiej spośród wszystkich grup.

Porównując powyższe wyniki można dostrzec pewne tendencje. Im lepsza opinia o prezentowanym wariancie filmu u badanych, tym gorsze wyniki zadania manualnego.

Polecenie 18. ***Węzeł ósemka wykonujemy… Proszę uporządkować etapy, wstawiając w kwadraty numery od 1 do 6.***

W punkcie 18. ankiety badani otrzymali zadanie polegające na uporządkowaniu czynności niezbędnych do wykonania węzła, poprzez kolejne ponumerowanie możliwych odpowiedzi:

- wykonanie oplotu o 360°,

- przygotowanie i rozciągnięcie liny,

- zaciśnięcie węzła,

- podział liny na 5 części,

- po oplocie przełożenie końca liny przez pętlę,

- zbliżenie końca liny do części, na której spoczywa dłoń,

Zaproponowane zadanie różniło się od pozostałych, gdyż odnosiło się do pamięci epizodycznej[622], charakteryzującej się identyfikacją wydarzenia w czasie i przestrzeni[623]. Zmuszało ono bowiem uczestników badania do odtworzenia w pamięci widzianej wcześniej czynności i chronologicznego jej odtworzenia w teście[624]. Przewidywano zatem, że wyniki mogą się charakteryzować wysokim odsetkiem prawidłowych odpowiedzi, co już zauważyli i opisali Craik i Tulving[625].

Zebrane dane rzeczywiście cechuje wysoki odsetek prawidłowych odpowiedzi. Dla grupy badawczej wynosi on aż 78,79%, co jest najlepszym wynikiem spośród wszystkich zadanych w ankiecie pytań.

Jedną z najbardziej prawdopodobnych przyczyn takiego stanu rzeczy był niski stopień abstrakcyjności materiału, do którego odnosi się pamięć epizodyczna w przeciwieństwie do semantycznej[626].Mamy tu bowiem do czynienia z porządkowaniem zapamiętanej, widzianej wcześniej czynności, czyli z materiałem znacznie bardziej realistycznym niż komunikaty werbalne, zasłyszane. Realność materiału objawia się w

---

[622] Larsen S.E., Thompson C.P., Hansen T., *Time in autobiographical memory*,(w:)D. C. Rubin (red.),*Remembering our past: Studies ii autobographical memory*, Cambrige1996.

[623] Zimbardo P., *Psychologia i życie*, Warszawa 1999, s. 355.

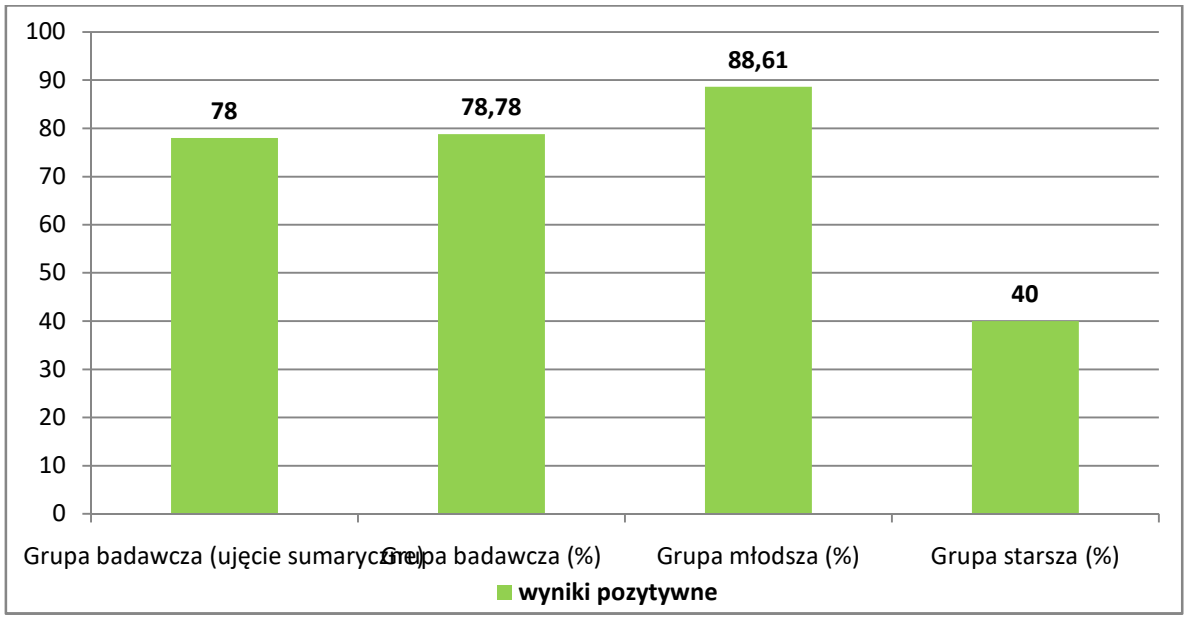
[624]Pamięć epizodyczna zwana także zdarzeniową odnosi się do wydarzeń (epizodów) z życia jednostki i oznacza wiązanie wydarzeń z datą, czyli ich datowanie. Według Larsena i in. jednostką taksonomiczną w tym przypadku jest przede wszystkim dzień tygodnia, natomiast w mniejszym stopniu konkretna data. Autorzy wskazują także, że istnieje możliwość łączenia wydarzeń czy też epizodów pomiędzy sobą.

[625] Craik F.I.M., Tulving E., *Depth of processing and the retention of words in episodic memory*, "Journal of Experimental Psychology General" 1975, nr 104, s. 268-294.

[626] Roediger H.L., March E.J., Lee S.C., *Kinds of memory*,(w:)H. Pashler, D. L. Medin (red.),*Stevens handbook of Psychology. 2.* 1-42, New York 2002., pp. 1-42.

tym wypadku w jego fizycznym, wizualnym kształcie w przeciwieństwie do materiału słownego, który jest wysoce abstrakcyjny – ryc. 113.

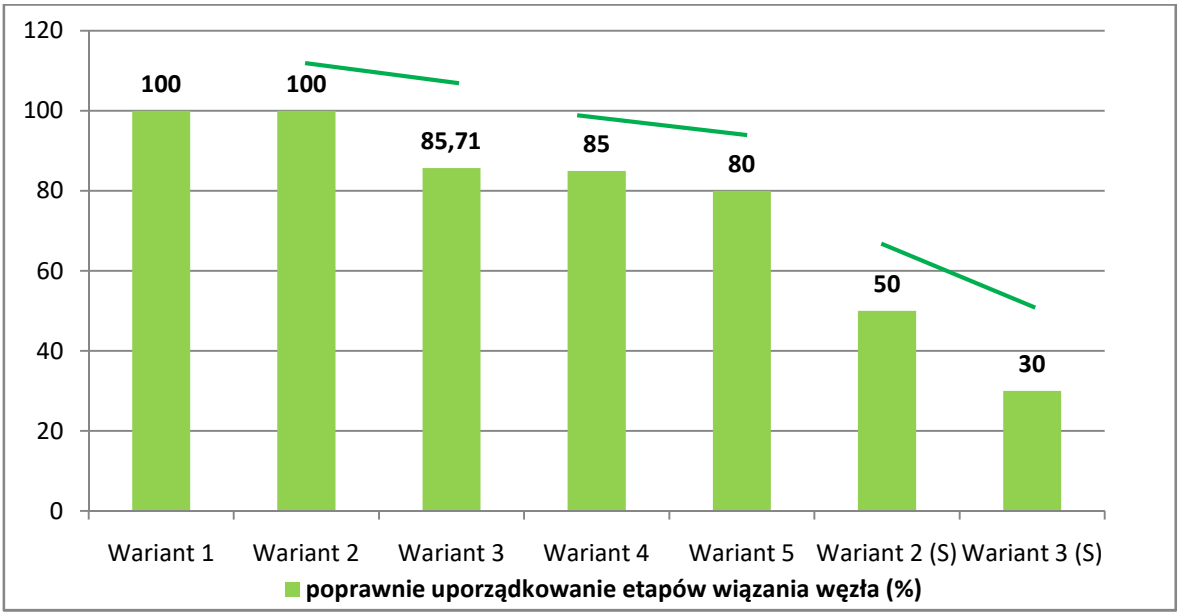
Ryc. 113. Graficzne przedstawienie wyników ankiety: *Proszę uporządkować etapy, wstawiając w kwadraty numery od 1 do 6.* Grupa badawcza w ujęciu sumarycznym i procentowym oraz grupa młodsza i starsza (%).



Źródło: opracowanie własne.

Jeśli chodzi o analizę wyników z uwzględnieniem różnych typów zastosowanego montażu w zaprezentowanych respondentom filmach instruktażowych, w dwóch wariantach, W1 i W2, aż 100% badanych wybrało właściwą odpowiedź. W pozostałych wariantach wskaźnik ten był nieco niższy, ale nadal bardzo wysoki. W wariancie W3 wyniósł 85,71%, W4 – 85%, W5 - 80%. W wariantach filmu wyświetlonych grupom starszym liczba poprawnych odpowiedzi spadła; w wariancie W2 (S) do 50%, a w wariancie W3 (S) do 30% - ryc. 114.

Ryc. 114. Graficzne przedstawienie wyników ankiety: *Proszę uporządkować etapy, wstawiając w kwadraty numery od 1 do 6.* Podział z uwzględnieniem wariantów filmu – grupy młodsze i starsze (%).



Źródło: opracowanie własne.

Po zestawieniu wyników pozytywnych dla poszczególnych wariantów widzimy, że pomimo bardzo wysokiego współczynnika odpowiedzi poprawnych (prawidłowego uporządkowania etapów wiązania węzła) istnieje tendencja do spadku poprawnych odpowiedzi w kolejnych wariantach.

Proces ten widać szczególnie przy porównaniu konkurujących ze sobą wariantów filmu. Gorsze wyniki występują w wariantach W3 i W5 (montaż syntetyzujący) w stosunku do W2 i W4 (montaż analizujący). Tendencja ta utrzymuje się także w wariantach wyświetlonych osobom starszym W2 (S) i W3 (S). Ponadto warianty ze strukturami zewnętrznymi (W4 i W5) także wypadają gorzej w stosunku do swoich odpowiedników nie posiadających struktur zewnętrznych (W2 i W3).

Pytanie 19. *Czy chciałby/łaby Pan(i) coś zmienić w pokazie wiązania węzła? Jeśli tak, to co?*

Pytanie 19. jako jedyne miało charakter otwarty. Jego celem było poznanie opinii ankietowanych na temat oglądanego przez nich filmu. Liczono także na wskazanie rozwiązań, które mogłyby wyjść naprzeciw oczekiwaniom publiczności. Było to pytanie, na które badani odpowiadali rzadko. Jedynie 40,4%wyraziło swoje

opinie lub też podzieliło się uwagami co do oglądanego przez nich filmu. Poniżej zamieszczono uzyskane odpowiedzi z uwzględnieniem podziału na poszczególne warianty. Zachowano oryginalną pisownię cytatów.

Wariant 1.

1. *Nie zamienił nazw stron po której są ręce.*
2. *Usunąć dźwięk klaksonu? Trąbki?*
3. *Usunęłabym głośne elementy dźwiękowe w trakcie filmu;*
4. *Usunąć trąbkę, która była z zaskoczenia i niepotrzebna. Dodać muzykę w tle filmu, zmienić montaż.*
5. *uważam, że zbliżenie kamery na linę w trakcie wykonywania oplotu może być dobrym rozwiązaniem.*

Wariant 2.

1. *Bardziej naturalnie prowadzony monolog, więcej energi.*
2. *Nie wszystko było precyzyjnie pokazane.*
3. *Nie znieniłbym nic.*
4. *Nie. Było.ok. Może uśmiech prowadzącego. Ten smutek na początku niepotrzebny.*
5. *Zabrać telefon ze stołu, sposób siedzenia narratora.*
6. *Pokaz był niezbyt emocjonujący, gdyby prezenter wykazywał więcej pasji i emocji w swoich słowach, instruktaż byłby przyjemniejszy w odbiorze.*
7. *Jeżeli pokaz miałby być umieszczony na platformie YT to był za długi, a historyjka była zbędna.*
8. *Włączył bym taki materiał po to aby nauczyć się węzła nie po to by słuchać historyjek.*

Wariant 3.

1. *wolałabym, aby lina pokazana została bliżej*
2. *usunął rozpraszające elementy, jakimi są sygnały dźwiękowe*

Wariant 4.

1. *Nic, było super*
2. *Osoba, która instruowałamówiła monotonnie, bez ekspresji. Jej ruchy były nienaturalnie "sztywne".*
3. *Nie chciałbym zmieniać nic w pokazie. Pan Miłosz świetnie sobie poradził, ale dodałbym pytanie do ankiety ile razy gasł ekran*
4. *nic bym nie zmieniła*
5. *Wszystko było idealne. Pan Miłosz świetnie to zaprezentował.*
6. *Wszystko było świetnie wykonane*
7. *Bez rozpraszania telefonem (dźwięk trąbki), więcej życia i energii, drugi raz szybciej*
8. *Wszystko było wyraźnie i perfekcyjne*
9. *Dodałbym więcej efektów wizualnych podczas samego instruktażu, oraz pozostawił jednolite tło*
10. *Tak, wyciszenie telefonów ponieważ rozpraszał podczas opowieści o początkach żeglowania, za długie czarne klatki pomiędzy ujęciami*
11. *wyciszenie dzwonka w telefonie, zlikwidowanie górnych napisów, które przesuwały się w trakcie*

Wariant 5.

1. *Nie chciałbym nic zmienić*
2. *brak paska z informacją o pogodzie, brak historii o żaglówce*

3. *mogłaby istnieć możliwość wykonywania czynności razem z osobą, która prezentuje (w trakcie trwania filmu)*
4. *Wzmocnić prawdziwość wypowiedzi - brak emocji w głosie i mimice to utrudnia*
5. *Trochę więcej luzu. Ewentualnie pokazanie tego od strony robiącego węzeł.*
6. *Nie wiem*
7. *Dodatkowe kąty widoku na proces wiązania liny*
8. *Nie zmieniałbym nic*
9. *Nie, był to bardzo fajny węzeł*
10. *Nie, było przejrzyste i zrozumiałe.*
11. *Moim zdaniem pokaz był zrozumiały. Nic bym nie zmieniał, chyba że przedstawienie wiązania z pierwszej osoby.*
12. *Nie chciałabym nic zmieniać*

Wariant 2. Osoby starsze.

1. *Po przełożeniu linki chyba dwa razy później nie udało mi się zawiązać pętli*

Wariant 3. Osoby starsze.

1. *Krutko*
2. *Natężenie dźwięku*

Uwagi badanych dotyczyły głównie trzech aspektów prezentowanego filmu. Największa grupa osób (9) wskazała na pojawiający się w filmie efekt dźwiękowy, sygnalizujący obecność telefonu. Osoby te uznały, że element ten jest dla nich drażniący, czy też rozpraszający. Takie było też założenie eksperymentu, aby sygnał ten silnie odciął się od tła i został dostrzeżony przez widzów, choć rzeczywiście mógł on wywołać dyskomfort u badanych, to jednak spełnił swoją funkcję.

Drugą najliczniejszą grupę osób wnoszącą uwagi (6 osób) stanowili badani, którzy zwrócili uwagę na sposób gry aktora. Według nich aktor podawał tekst mało ekspresyjnie. Chcieliby oni więcej emocji i życia w jego wypowiedzi. Ich opinie nie były jednak w tym względzie bardzo kategoryczne, lecz bardziej przypominały sugestie. W odpowiedzi na ich opinię należy podkreślić, że głównym celem aktora było przekazanie informacji merytorycznej. Jego sposób wypowiadania się był właśnie tak zaplanowany. Starano się bowiem nie podkreślać żadnego elementu wypowiedzi, gdyż zmiana natężenia głosu, czy zróżnicowane akcentowanie mogłoby zwrócić uwagę badanych na ten właśnie fragment i zawarty w nim komunikat. Natomiast celem badania było skupienie się na kwestiach merytorycznych.

Trzecia grupa badanych (5 osób) podzieliła się uwagami co do sposobu realizacji filmu, przede wszystkim w aspekcie operatorskim, a w konsekwencji —

montażowym. Chcieliby oni, aby zaszły tu zmiany. Trudno jednak ustalić dla nich wspólny kierunek, ponieważ wypowiadający się widzowie oglądali różne warianty filmu, zmontowane także w różny sposób. Mieli także różne pomysły co do ewentualnych zmian. Niemniej jednak odczuwali oni pewien rodzaj dyskomfortu, wynikający być może z różnych doświadczeń związanych z oglądanymi przez nich filmami tego typu.

Aż 13 osób wyraziło zdanie, że film im się podobał i nic by w nim nie zmieniali. W większości uznali oni przekaz za zrozumiały i wystarczający.

Pozostałe opinie, czy może raczej wypowiedzi, miały różnorodny charakter. Były to uwagi o jednostkowym wymiarze, czasami zaś zwykłe komunikaty typu *nie wiem*. Trudno zatem odnieść się do nich merytorycznie.

3.3.4. Wnioski

1. Określenie wpływu wybranych technik montażu filmowego na przyswojenie wiedzy proceduralnej przez uczestników badania z uwzględnieniem wariantów zawierających struktury zewnętrzne.

Przeprowadzone badania wykazały, że rodzaj zastosowanego montażu filmowego wpłynął na przyswojenie wiedzy proceduralnej przez uczestników badania w zakresie wykonywanego zadania manualnego. We wszystkich porównywalnych kombinacjach wariantów montaż analizujący okazał się skuteczniejszy od syntetyzującego (W2>W3, W4>W5, W2S>W3S). Ponadto montaż ograniczony W1 okazał się jeszcze skuteczniejszy niż montaż analizujący (W1>W2>W3). Oznaczać to może, że czynnikiem decydującym były parametry mikrostruktur dramaturgicznych, w tym wypadku długość ujęć.

Wpływ struktur zewnętrznych na wyniki badania nie został jednoznacznie udowodniony. Nie nastąpiło gwałtowne załamanie liczby poprawnych odpowiedzi, choć spodziewano się, że struktury zewnętrzne zaburzą proces nabywania wiedzy proceduralnej.

2. Wpływ wybranych technik montażu filmowego na czas wykonania zadania manualnego, z uwzględnieniem wariantów zawierających struktury zewnętrzne.

Analiza zebranych danych wykazała, że średni czas wykonania zadania manualnego jest zależny od zastosowanego montażu filmowego. We wszystkich porównywalnych kombinacjach występuje zależność, w której czas wykonania zadania manualnego jest krótszy przy zastosowaniu montażu analizującego i dłuższy przy zastosowaniu montażu syntetyzującego(W2<W3, W4<W5, W2S<W3S). Ponadto czas wykonanego zadania manualnego był zawsze krótszy dla wyników pozytywnych i dłuższy dla wyników negatywnych.

Nie wykazano, aby zastosowanie w wariantach W4 i W5 struktur zewnętrznych wpłynęły na omawiany parametr.

3. Wpływ wybranych technik montażu filmowego na pamięć roboczą uczestników badania.

Zapamiętanie komunikatu werbalnego okazało się skuteczniejsze w przypadku montażu analizującego. Rezultaty w wariantach, w których zastosowano montaż syntetyzujący były gorsze.

Wprowadzenie dystraktorów wizualnych ograniczyło skuteczność zapamiętania komunikatów wizualnych, a także powodowało zwiększenie odsetka odpowiedzi błędnych. Wprowadzenie struktur zewnętrznych miało negatywny wpływ na zapamiętanie komunikatów.

Wyniki eksperymentu w odniesieniu do omawianego celu nie są całkowicie jednoznaczne. Konieczne jest przeprowadzenie dodatkowych badań przy udziale większej grupy badawczej.

4. Określenie wpływu wybranych technik montażu filmowego na zdolność zapamiętania źródeł informacji, w tym cech priorytetowych, przez uczestników badania w obrębie wydzielonych sektorów pola wzrokowego, a także z uwzględnieniem struktur zewnętrznych.

Zastosowane techniki montażu filmowego miały wpływ na zdolność zapamiętania źródeł informacji. Jednak efektywność montażu zależała od położenia przedmiotów w wybranych strefach pola roboczego. W strefie centralnej kadru korzystniejsze rezultaty przyniósł montaż syntetyzujący, natomiast w strefach peryferyjnych—montaż analizujący.

5. Określenie wpływu cech demograficznych uczestników badania na przyswojenie wiedzy proceduralnej.

Badania dowiodły, że niektóre czynniki demograficzne miały wpływ na przyswojenie wiedzy proceduralnej oraz zdolność zapamiętania źródeł informacji.

Najważniejszym z nich był wiek. Właściwie we wszelkich rozpatrywanych aspektach eksperymentu wyniki pogarszały się wraz ze wzrostem średniej wieku badanych.

Jeżeli chodzi o płeć uczestników badania, to pomimo, że odnotowano niewielkie wahania w stosunku do pozytywnych wyników zadania manualnego, to nie można udowodnić wpływu płci na ostateczne wyniki.

Zauważono natomiast wpływ struktury zatrudnienia na wyniki zadania manualnego. Wykazano, że osoby zatrudnione w grupach określonych jako *administracja* i *media*, miały lepsze wyniki od pozostałych.

Innym czynnikiem wpływającym na przyswojenie wiedzy proceduralnej było wykształcenie badanych: im wyższe wykształcenie uczestników badania, tym lepsze wyniki.

6. Określenie wpływu cech psychograficznych uczestników badania na przyswojenie wiedzy proceduralnej.

Przeprowadzone badania wykazały, że cechy psychograficzne uczestników badania wpływały na przyswojenie wiedzy proceduralnej.

Jeżeli chodzi o zainteresowania badanych, to osoby zajmujące się szeroko rozumianą sztuką wizualną oraz pracami manualnymi miały najlepsze wyniki. Natomiast osoby zainteresowane tańcem— najgorsze.

Wykazano, że osoby posiadające doświadczenie w zakresie internetu i serwisów społecznościowych uzyskały wyższe wyniki od osób, które takiego doświadczenia nie posiadały. Należy jednak nadmienić, że w tym wypadku mogło dojść do zniekształcenia wyników poprzez nałożenia się czynnika demograficznego, to jest wieku.

7. Wpływ wybranych technik montażu filmowego na pamięć epizodyczną uczestników badania, z uwzględnieniem struktur zewnętrznych.

Wyniki badań sugerują, że montaż filmowy wpływa na pamięć epizodyczną badanych. Odsetek poprawnych odpowiedzi na zadane pytanie wzrasta przy zastosowaniu montażu analizującego i spada przy zastosowaniu montażu syntetyzującego.

Rozdział IV. Perswazyjne funkcje filmowych struktur dramaturgicznych. Podsumowanie.

Przedstawiona rozprawa doktorska, zatytułowana *Perswazyjne funkcje filmowych struktur dramaturgicznych* powstała jako efekt badań prowadzonych w ramach studiów doktoranckich na Uniwersytecie Warmińsko-Mazurskim w Olsztynie , Jej temat odzwierciedla moje zainteresowania zawodowe i naukowe, co w moim odczuciu miało pozytywny wpływ na prowadzone badania, gdyż doświadczenie nabyte przeze mnie w branży filmowej, pozwoliło naświetlić analizowane kwestie z nieco o innej perspektywy, ukierunkowanej na bardziej praktyczne aspekty zagadnienia.

Choć prezentowana praca realizowana jest w dyscyplinie literaturoznawstwo to od początku bardzo zależało mi na tym, aby miała ona silny komponent eksperymentalny. Wierzę bowiem, że przyszłością badań humanistycznych jest połączenie z empirią. Ostatnie doniesienia medialne, które mówią o wielkich postępach w rozwoju sztucznej inteligencji nie powinny pozostawiać złudzeń co do faktu, że nauki ścisłe będą wykorzystywać swój potencjał, aby penetrować terytoria badawcze zarezerwowane dotąd dla dziedzin humanistycznych. Uważam, że inicjatywa, aby łączyć kwestie empiryczne i humanistyczne nie musi pochodzić koniecznie od naukowców reprezentujących nauki ścisłe i również humaniści mogą wykorzystywać dorobek z innych dziedzin nauki, aby osiągać swoje cele, a przy tym także poszerzać swój obszar badawczy.

Dlatego też, w założeniu, prezentowana praca miała składać się z dwóch części – teoretycznej i eksperymentalnej. Część teoretyczna posłużyła mi do przypomnienia i uporządkowania stanu wiedzy opisującej poruszany w pracy temat, natomiast część eksperymentalna miała za zadanie potwierdzić ogólną tezę, wynikającą także z części teoretycznej, że badania nad strukturami dramaturgicznymi możliwe są z uwzględnieniem badań empirycznych.

Odnosząc się jednak do zawartości pracy bardziej szczegółowo, muszę stwierdzić, że badania oraz ich wyniki, zaprezentowane powyżej udowodniły, że postawione cele, to jest wykazanie korelacji pomiędzy zastosowaniem wybranych struktur dramaturgicznych w obrębie utworu filmowego a reakcją publiczności podczas seansu w warunkach zbliżonych do występujących w kinie, są możliwe do

zrealizowania. Szczegółowa analiza wykazała, że zabiegi przeprowadzone w obrębie dużych struktur dramaturgicznych (aktów i sekwencji) oraz małych struktur dramaturgicznych (scen) przynoszą rezultaty i są stosowane w obrębie omawianych struktur. W toku pracy zaproponowałem podział elementów struktury dramaturgicznej według nowych zasad, co wydaje mi się krokiem porządkującym obecny stan rzeczy, uwzględniającym perspektywę przenikania się różnych dyscyplin nauki – filmoznawstwa, literaturoznawstwa (specjalnie zaś scenopisarstwa) oraz sztuk filmowych (a konkretniej - produkcji filmowej) oraz nauk o komunikacji społecznej i mediach, a nawet psychologii poznawczej

Szczęśliwie udało się przeprowadzić badania eksperymentalne, choć zostały one opóźnione ze względu na panującą w latach 2020-2022 pandemię koronawirusa. Względy bezpieczeństwa nie pozwalały bowiem na uczestnictwo w badaniach większych grup osób, z powodu zakazu zgromadzeń.

Przeprowadzone badania eksperymentalne charakteryzowały się dużą pracochłonnością, jednak zebrane dane dały satysfakcjonujące rezultaty. Choć miały one wyraźny charakter pilotażowy, to i tak udało się bezsprzecznie wykazać, że istnieją bardzo wyraźne tendencje potwierdzające główną hipotezę badawczą, która zakładała, że istnieje wpływ montażu filmowego na rezultaty pomiaru, a co za tym idzie, możliwe jest wpływanie na wynik eksperymentu, czyli na odbiorców, poprzez regulację parametrów mikrostruktur filmowych. Nie ma co do tego wątpliwości, ponieważ we wszystkich porównywalnych wariantach filmu, wykazano porównywalne tendencje wśród uczestników badania. Zebrane dane demograficzne i psychograficzne w zestawieniu z wynikami badań prowokują, aby postawić w przyszłości nowe hipotezy badawcze i poszerzyć zakres poszukiwań w kwestii zastosowania struktur dramaturgicznych z uwzględnieniem wymienionych wyżej cech. Szczegółowe wnioski doświadczenia opisano w dziale podsumowującym część eksperymentalną.

Jak wspomniałem we wstępie, cechą charakterystyczną przedstawionej pracy jest jej interdyscyplinarność. Trudno jednak było przewidzieć na początku badań, że pomimo wielu elementów łączących literaturę, film w ujęciu filmoznawczym i film w ujęciu produkcyjnym, istnieje także wiele problemów, które są przeszkodą w opisie i interpretacji zjawisk przy zastosowaniu odmiennych perspektyw badawczych. Fakt ten wpływać może na odczucie pewnej niekonsekwencji w stosowaniu terminologii opisującej omawiane zagadnienia, jednak tam, gdzie to było możliwe starałem się zaznaczać i tłumaczyć powody takiego stanu rzeczy.

Przedstawiona powyżej dysertacja jest dla mnie pierwszą tak poważną pracą naukową. Jestem usatysfakcjonowany, że tezy postawione przed rozpoczęciem doświadczenia udało mi się potwierdzić. Jest to zatem okoliczność zachęcająca dla mnie, aby w przyszłości kontynuować badania eksperymentalne w omawianym zakresie. Mam też nadzieję, że efekty mojej pracy zostaną dostrzeżone i wykorzystane przez osoby związane z branżą filmową.

Bibliografia

Materiały źródłowe: Filmy fabularne i dokumentalne

1492. Wyprawa do raju, reż. R. Scott. Francja, Hiszpania, Wielka Brytania 1992.

2001: Odyseja Kosmiczna, reż. S. Kubrick, USA, Wielka Brytania 1968.

2012, reż. R, Emmerich. USA, Kanada 2009.

Andriej Rublow, reż. A. Tarkowski, ZSRR 1966.

Angielski pacjent, reż. A. Minghella, USA, Wielka Brytania 1996.

Annie Hall, reż . W. Allen, USA 1977.

Armageddon, reż. M. Bay, USA 1998.

Babel, reż. A. G. Iñárritu, Francja, Meksyk, USA 2006.

Ballada o Busterze Scruggsie, reż. E. Coen, J. Coen, USA 2018.

Ben Hur, reż. W. Wyler, USA 1959.

Bez przebaczenia, reż. C. Estwood, USA 1992.

Bezsenność w Seatl, reż. N. Ephron, USA 1993.

Bitwa o Anglię, reż. G. Hamilton, Wielka Brytania 1969.

Braweheart – Waleczne serce, reż. M. Gibson, USA 1995.

Birdman, reż. Alejandro Gonzalez Innarritu, USA 2014.

Byliśmy żołnierzami, reż. R. Wallace, Niemcy, USA 2002.

Crazy Samurai Mushashi, reż. Yuji Shimomura, Japonia 2020.

Czas Apokalipsy, reż. F. F. Coppola, USA 1979.

Człowiek idealny, reż. J. Leth, Dania 1969.

Człowiek, który chciał być królem, reż. J. Houston, USA, Wielka Brytania 1975.

Dlaczego walczymy. Bitwa o Anglię, reż. F Capra, A. Weiller, USA 1943.

Do utraty tchu, reż. J.L. Godart, Francja 1960.

Doom, reż. Andrzej Bartkowiak, Czechy, Niemcy, USA, Wielka Brytania 2005.

Dunkierka, Ch. Nolan, Wielka Brytania, USA, Francja, Holandia 2017.

Dwunastu gniewnych ludzi, reż. W. Friedkin, USA 1997.

Dzień świstaka., reż. H. Ramis, USA 1993.

Eroica, reż. A. Munk, Polska 1957.

Fatima: Historia objawień, reż. F. Costa, Portugalia, Włochy 1997.

Forrest Gump, reż. R. Zeneckis, USA 1994.

Gniew oceanu, reż. W. Petersen, USA 2000.

Hobbit: Pustkowie Smauga, reż. P.Jackson, Nowa Zelandia, USA 2013.

Hobbit. Niezwykła podróż, reż. P. Jackson, Nowa Zelandia, USA 2012.
Honor Prizzich, reż. J. Houston, USA 1985.
Imagine, reż. A. Jakimowski, Polska 2012.
Incepcja, reż. Ch. Nolan, USA, Wielka Brytania 2010.
Inni, reż. A. Amenabar, Francja, Hiszpania, USA, Włochy 2001.
Interstellar, reż. C. Nolan, USA, Wielka Brytania 2014.
Joseph Campbell and the Power of Myth, Season 1, Episode 1: The Hero's Adventure, prod. J. Konner, A.H. Pelmutter, USA 1988.
Królestwo Niebieskie, reż. R. Scott, USA, Hiszpania, Wielka Brytania, Niemcy, Maroko, Włochy, Francja 2005.
Krzyk, reż. V. Cracen, USA 1996.
Ludzkie dzieci, reż. A. Cuaron, USA, Wielka Brytania 2006.
Ława Przysięgłych, reż. G. Fleder, USA 2007.
Mad Max, reż. G. Miller, Australia 1979.
Mad Max: Na drodze gniewu, reż. G. Miller, Australia, USA 2015.
Missisipi w ogniu, reż A. Parker, USA 1988.
Na noże, reż. R. Johnson, USA 2019.
Na skraju jutra, reż. D. Liman, Kanada, USA 2014.
Noe: Wybrany przez Boga, reż. D. Arronowsky, USA 2014.
Oczy węża, reż. B. De Palma, USA 1998.
Ojciec Chrzestny II, reż. F.F. Copolla, USA 1974.
Okręt, reż. W. Petersen, RFN 1981.
Osiem i pół, reż. F. Fellini, Włochy, Francja 1973.
Onirica, reż. L. Majewski, Polska 2014.
Pan i Władca: Na krańcu świata, reż. P. Weir, USA 2003.
Pancernik Potiomkin, reż. S. Eisenstein, ZSRR 1924.
Pewnego razu na dzikim zachodzie, reż. S. Leone, USA, Włochy 1968.
Pięć nieczystych zagrań, reż. L. von Trier, J. Leth, Dania, Szwajcaria, Belgia, Francja 2003.
Podniebna podróż, reż. D. Tennant, Wielka Brytania 2011-2012.
Pożegnanie z Afryką, reż. S. Pollack, USA 1985.
Przełamując fale, reż. Lars von Trier, Dania, Francja, Hiszpania, Holandia, Islandia, Norwegia, Szwecja 1996.
Przełęcz ocalonych, reż. M. Gibson, Australia, USA 2016.

Przypadek, reż. K. Kieślowski, Polska 1981.

Pulp Fiction, reż. Q. Tarantino, USA 1994.

Pusher II. Krew na rękach, reż. N. W. Refn, Dania, Wielka Brytania 2004.

Rosyjska arka, reż. A. Sokurov, Dania, Finlandia, Japonia, Kanada, Niemcy, Rosja 2002.

Rashomon, reż. A. Kurosawa, Japonia 1950.

Rozmowa, reż. F. F. Coppola, USA 1974.

Sekretarka, reż. S. Shainberg, USA 2002.

Shrek, reż. A. Adamson, Vi. Jenson, USA 2001.

Siedem kobiet w różnym wieku, reż. K. Kieślowski, Polska 1978.

Skarb Sierra Madre, reż. J. Houston, USA 1948.

Stare i nowe, reż. S. Eisenstein, ZSRR 1929.

Szeregowiec Ryan, reż. S. Spilberg, USA 1998.

Sznur, reż. A. Hitchcock, USA 1948.

Tajemnica Brokeback Mountain, reż. A. Lee, USA, Kanada 2005.

Tańcząc w ciemnościach, reż. Lars von Trier, Argentyna, Dania, Finlandia, Francja, Hiszpania, Holandia, Islandia, Niemcy, Norwegia, Szwecja, USA, Wielka Brytania, Włochy 2000.

Tańczący z Wilkami, reż. K. Costner, USA, Wielka Brytania 1990.

Teledysk ślubny Ani i Przemka – Zenek Martyniuk – Prawdziwa miłość to Ty, realizacja Videogroszek, Polska 2023.

Titanic, reż. J. Cameron, USA 1997.

Tora! Tora! Tora!, reż. T. Masuda, K. Fakasaku, R. Fleischer, Japonia, USA 1970.

Tragedia człowieka, reż. M. Jankovics, Węgry 2011.

Troja, reż. W. Petersen, USA, Wielka Brytania, Malta 2004.

Tulpan, reż. Sergei Dvortsevoy, Niemcy, Polska, Rosja, Szwajcaria, Włochy, Kazachstan 2008.

Wjazd pociągu na stację w Ciotat, reż. A. Lumiere, L. Lumiere, Francja 1896.

Władca Pierścieni: Drużyna Pierścienia (The Lord of the Rings:The Fellowship of the Ring), reż. P. Jackson, Nowa Zelandia, USA 2001.

Władca Pierścieni: Dwie Wieże, reż. Peter Jackson, Nowa Zelandia, USA 2002.

Wzgórze nadziei, reż. A. Minghella, USA, Wielka Brytania, Włochy, Rumunia 2003.

Zakazane Piosenki, reż. L. Buczkowski, Polska 1946.

Zapaśnik, reż. D. Aronofsky, USA, Francja 2008.

Znaki, reż. M. Gibson, USA 2002.
Zwierciadło, reż. A. Tarkowski, ZSRR 1975.
Źródło, reż. I. Bergman, Szwecja 1960.

Opracowania:

Publikacje książkowe

Andrejew P., Dąbal W., *Kompendium terminologii filmowej*, Warszawa 2005.
Anuszewska I., 2011, *Badania rynkowe po polsku*, Warszawa 2011.
Arijon D., *Gramatyka języka filmowego*, tłum. F. Forbert-Kaniewski, Warszawa 2007.
Aronson E. i inni, *Psychologia społeczna. Serce i umysł,* tłum. A. Bezwińska i inni, Poznań 1997.
Aronson L., *Scenariusz na miarę XXI wieku. Obszerny przewodnik po technikach pisania nowoczesnych scenariuszy filmowych*, tłum. Agnieszka Kruk, Warszawa 2019.
Arystoteles, *Metafizyka*, tłum. K. Leśniak, Warszawa 2009.
Bałos I., *Prawo dla filmowców*, Warszawa 2016.
Barrat J., *Our Final Invention: Artificial Intelligence and the End of the Human Era*, New York 2013.
Blake M., *Tańczący z wilkami*, tłum. W. Surman, Warszawa 1991.
Bordwell D., Thompson K., *Film ART. Sztuka filmowa. Wprowadzenie*, tłum. B. Rosińska , Warszawa 2011.
Brock T.C., Green M.C., Perswazja. Perspektywa psychologiczna, tłum. T. Sieczkowski, M. Kowaleczko-Szumowska, Kraków 2007.
Broadbent D.E., *Perception and communication*. New York: Pergamon Press, 1958.
Campbell J., *Bohater o tysiącu twarzy*, tłum. A. Jankowski, Kraków 2013
Campbell J., *Mityczny obraz*, tłum. A. Przybysławski, T. Sieczkowski, Warszawa 2004.
Currant Bernard S., *Film dokumentalny. Kreatywne opowiadanie*, tłum. M. Bukojemski, Warszawa 2011.
Dante A., *Boska komedia*, tłum. J. Mikołajewski, Warszawa 2022.
Darasz J., *Mały przewodnik po wierszu polskim*, Kraków 2003.
Dunaj B., (red.), *Uniwersalny słownik języka polskiego*, Warszawa 2007.
Field S., Rilla R., *Pisanie scenariusza filmowego*, tłum. W Wertenstein, B. Pankau, Warszawa 1998.
Fortuna P., Francuz P., i in., *Komunikacja wizualna*, Warszawa 2012.

Francuz P., *Imagia. W kierunku neurokognitywnej teorii obrazu*, Lublin 2013.
Freytag G., *Die technik des Dramas*, Berlin 2012.
Gajlewicz M., *Techniki perswazyjne*, Warszawa 2009.
Gańko A., Dziewulski J., *Jachtowe roboty bosmańskie.* Warszawa 1978.
Habela J., *Słowniczek muzyczny*, Kraków 1998.
Hague P., *Badania marketingowe. Planowanie, metodologia i ocena wynikó*wt tłum. M. Witkowska, Gliwice 2006.
Hauge M., *Writing Screenplays that Sell*, Colins RefPress. New York 1991.
Hendrykowski M., *Scenariusz filmowy. Teoria i praktyka*, Poznań 2016.
Hendrykowski M., *Słownik terminów filmowych*, Poznań 1994.
Hogan K., Speakman J., *Ukryta perswazja. Psychologiczne taktyki wywierania wpływu*, Gliwice 2006.
Hunter L., *Kurs pisania scenariuszy*, tłum. T. Szafrański, Warszawa 2013.
Korczak A., *Indyjskie inspiracje teorii mitu Mircei Eliadego i Josepha Campbella*, Warszawa 2016.
Koschany R., *Zamiast interpretacji. Między doświadczeniem kinematograficznym a rozumieniem filmu*, Poznań 2017.
Kuleszow L., *Sztuka filmowa. Moje doświadczenia*, tłum. zbiorowe, Kraków 1996.
Long B., Schenk S., *Cyfrowe filmy video*, tłum. M. Binkowski, Gliwice 2003.
Maruszewski T., *Pamięć autobiograficzna*, Gdańsk 2005.
Mascelli J.V., *5 tajników warsztatu filmowego*, Warszawa 2013, s. 126.
Mieletinski E., *Pochodzenie eposu bohaterskiego. Wczesne formy i archaiczne zabytki*, tłum. P. Rojek, Kraków 2009.
Miłkowski T., *Szkolny słownik teatralny*, Warszawa 1998.
Murch W., *W mgnieniu oka. Sztuka montażu filmowego*, tłum. K. Karpińska, Warszawa 2006.
Myślak D.A., *Product placement jako nowoczesna forma reklamy w serialu telewizyjnym*, Szczytno 2016.
Neisser U., *Cognitive Psychology*. New York: Appleton-Century-Crofts, 1967.
Nęcka E., Orzechowski B., Szymura B., 2006. *Psychologia poznawcza*. PWN, Warszawa.
Obuchowski K., *Kody orientacji i struktura procesów emocjonalnych*, Warszawa 1982.
Płażewski J., *Język filmu*, Warszawa 2008.
Propp. W., *Morfologia bajki magicznej*, tłum. D. Ulicka, Kraków 2011.

Rachamandran V.S., *Neuronauka o podstawach człowieczeństwa*. Wydawnictwo Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2012, s. 313.
Reisz K., Millar G., *Technika montażu filmowego*, tłum. R. Mączyński R., Warszawa 2016.
Ryle. G., *The concept of mind*. New York: Barnes and Noble 1949.
Schabenbeck M., *Format scenariusza filmowego*, tłum. A.K. Drozdowska, Warszawa 2008.
Seger L., *Doskonalenie dobrego scenariusza*, tłum. K. Długosz, Warszawa 2012.
Seger L., *Scenariusz dla zaawansowanych*, tłum. K. Długosz, Warszawa 2013.
Skarbek W., *Wybrane Zagadnienia Metodologii Nauk Społecznych*, Piotrków Trybunalski 2013.
Tukwing E., *Elements of episodic memor,* Oford: Oxford University Press,1983.
Truby J., *The Anatomy of Story*, New York 2008.
Wojnicka J., Katafiasz O., *Słownik wiedzy o filmie*, Warszawa – Bielsko-Biała 2008.
Vogler Ch, *Podróż autora. Struktury mityczne dla scenarzystów i pisarzy*, tłum. M. Kosińska, Warszawa 2010.
Zimbardo P., *Psychologia i życie*, Warszawa 1999.
Zonn L., *O montażu w filmie dokumentalnym*, Warszawa 1986.

Rozdziały w monografiach

Atkinson R.C., Shiffrin R. M., *Human memory: A proposed system and its control processed*,(w:)K. W. Spence, J. T. Spence (red.), *The psychology of learning and motivation: Advanced in research and theory. 2*, New York1968, pp. 89-195.
Baddeley A.D., Hitch G., *Working memory*,(w): G.A. Bower (red.),*The psychology of learning and motivation. 8,* New York1974, pp. 47-89.
Janicki S., *Przenoszenie pojęć na płótno ekranu*, (w:)W. Wertenstein, (red.) *Wajda mówi o sobie*, Kraków 2000, s. 32.
Klejsa K., Saryusz-Wolska M,*Badanie widowni filmowej: historia i metody*, (w:),tychże (red.),*Badanie widowni filmowej*, Warszawa 2014,s.7.
Larsen S.E., Thompson C.P., Hansen T., *Time in autobiographical memory*,(w:)D. C. Rubin (red.),*Remembering our past: Studies ii autobographical memory*, Cambrige1996.

Mack A., Rock I.,*Inattentional blindness: perception without attention*,(w:) R. Wright (red.), *Visual Attention*, New York1998, pp. 55-76.

McLeod P., Driver J., *Filtering and physiology in Visual serach: A convengence of behavioural and neurophysiologicaal measures*,(w:)A. D. Baddeley &L. Weiskrantz(red.), *Attention: Selection, awareness, and control: A tribute to Donald Broadbent*, Oxford1993, pp. 72-86.

Roediger H.L., March E.J., Lee S.C., *Kinds of memory*,(w:)H. Pashler, D. L. Medin (red.),*Stevens handbook of Psychology. 2.* 1-42, New York 2002., pp. 1-42.

Schacter D.L, Tulving E., *Memory, amnestia and episodic/semantic distinction*,(w:)R. L. Isaacson, N. E. Spear (red.),*The expresion of knowledge*, New York1982, pp. 33-65.

Artykuły w czasopismach naukowych

Anderson J., *ACT. A Simple theory of Complex Cognition*, "American Psychologist" 1996, nr 51, s. 355-365.

Averbach E., Coriell A.S., *Short-term memory on Visio,* "Bell System Technical Journal" 1961, nr 40, s. 309-328.

Baddeley A.D., *The episodic buffer: a new komponent of working memory?* "Trends in Cognitive Scientes" 2000, nr 4.11, s. 417-423.

Baddeley A.D., 1992, *Working memory,* "Science. American Association for the Advancement of Science (AAAS)" 1992, nr 255 (5044): 556–559.

Bar M., Biderman I., 1988, *Sublimal Visual Priming*, "Psychological Science" 1988, nr 9, s. 464-469.

Black S., *The Magic of Harry Potter: Symbols and Heroes of Fantasy*, "Children's Literature in Education" 2003, nr 34/3, s. 237-247.

Błaszczok A., *Dramat Imrego Madacha Tragedia człowieka w animowanej adaptacji Marcella Jankovicsa,* „Media, kultura, komunikacja społeczna" 2019, nr 15/4. s. 105-130.

Bukowiecki A., *Postęp i nostalgia*, „Magazyn Filmowy SFP" 2016, nr 7(59), s. 14-21.

Bukowiecki A., *W montażowni – wczoraj i dziś,* „Magazyn Filmowy SFP" 2014, nr 30, s. 14-19.

Borowiecki A., *Sześć etapów struktury fabularnej według teorii Michaela Hauge. Studium przypadku filmu Bogowie*, „Media i Społeczeństwo" 2019, nr 11, s. 364.

Bower G., H., Springston F., *Power as recording points in letter series* "Journal of Experymental Psychology" 1970, nr 83, s 421-430.
Broadbent D.E., *A mechanical model for human attention and immediate memory*, "Psychological Reviev" 1957, nr 64, s. 205-215.
Collins A.M., Quillian M.R., *Retrieval time from semantic memory*, "Journal of Verbal Learning and Verbal Behavior" 1969, nr 8, s. 240-247.
Conrad R. , Hull A., J., *Information, acoustic counfusion and memory span*, "British Journal of Psychology" 1964, nr 55, s. 429- 432.
Craik F.I.M., Tulving E., *Depth of processing and the retention of words in episodic memory*, "Journal of Experimental Psychology General" 1975, nr 104, s. 268-294.
Duncan J., Humphreys G.W., *Visual search and stimulus similarity, "*Psychological Reviev" 1989, nr 96, s. 433-458.
D'Zamura M., *Color in visual serach,* "Vision Research" 1991, nr 31, s. 951-966.
Eriksen C.W., Colins J. F., *Some temporal characteristics of visual pal tern perceptron*, "Journal of Experimental Psychology" 1967, nr 74, s. 476-484.
Has-Tokarz A., *Między słowem a obrazem: afiliacje literatury i filmu (perspektywa komparatystyczna), „*Folia Bibliologica" 2006/2007, nr XLVIII/XLIX, s. 89.
Hitch G., J., *The role of short-term working memory i n mental arithmetic*, "Cognitive Psychology" 1978, nr 10, s. 302-323.
Kałużny T., *Ikoniczny paradygmat filmowej twórczości Andrieja Tarkowskiego*, „Collectanea Theologica" 2010, nr 80/1, s. 99-121.
Korczak A., *Synkretyzm Josepha Campbella*, „IDEA- Studia nad strukturą pojęć filozoficznych" 2017, nr XXIX/1, s. 142-159.
Korczak A. *Wschodnie inspiracje zachodnim religioznawstwie na przykładzie teorii mitu Mircei Eliadego i Josepha Campbella*, „Przegląd Religioznawczy" 2023, nr 1 (287), s. 63-69.
Lehr S., Fisher B., *The basic parametres of human information processing: their role in determination of intelligence,* "Personality and Indyvidual Differences" 1988, nr 9, s. 883-896.
Lewiński P.H., *Obraz świata w reklamie „*Języka a kultura, Acta Universatis Wratislavnensis" 2000, nr 13, s. 205.
Loggie R.H., *Visuo-spatial processes in work memory*, "Quarterly Yournal of Experimental Psychology" 1986, nr 28A, s. 229-247.

Mackworth N.H., *The break down of wigilance during prolonged visual serach*. "Quarterly Journal of Experimental Psychology" 1948, nr 1, s. 6-21.
Mackworth J.F., Taylor M.M., *The d'measure of signal probabilisty in vigilance like situations*, "Canadian Journal of Psychology" 1963, nr 17, s. 302-325.
McLeod P., Driver J., Dienes Z., Crisp.J., *Filtering by movement in Visual serach* "Journal of Experimental Psychology. Human Perception and Performance" 1991, nr 17, s. 55-64.
Mróz K., *Zmiany percepcji w wyniku oddziaływania nowych mediów i nowych modeli odbioru dzieła filmowego*, „Images.The International Journal of European Film, Performing Arts and Audiovisual Comunication" 2013, nr 13/22, s. 242-251.
Norman D., *Comments on the information structure of memory*, "Acta Psychologica" 1970, nr 33, s. 293-303.
Olpińska M., *Implikacje glottodydaktyczne antropocentrycznej teorii języków*, „Lingwistyka Stosowana" 2009, nr 1, s. 187-201.
Otto W., *Paradygmat i suspens. O dramaturgii scenariusza filmowego*, „Images" 2015, nr XVI/25, s. 73-74.
Peterson L.R., Peterson M.J., *Short-term retention of indyvidua verbal items*, "Journal of Experimental Psychology" 1959, nr 58, s 193-198.
Rosvold H.E., Mirsky A.F. Sarason I., Bransome E.D., Beck L.H. 1956. *A continuous performance test of brain damage*, "Journal of Consulting Psychology", 1956, nr 20, s. 343-350.
Sperling G., *The information availablein brie visual presentations*, "Psychological Monographs: General and Applied" 1960, nr 74/11, s 498. 1-29.
Stępnik A., *Memy a pamięć. Czego dowiadujemy się o memach z psychologicznych badań nad pamiecią*, „Teksty z ulicy - Zeszyt memetyczny" 2013, nr 18. 43-58.
Strykowiec P., Nęcka E., *O dwóch systemach uwagi wzrokowej,* „Przegląd Psychologiczny" 2008, nr 51/2, s. 113-133.
Szczęsna E., *Powtórzenie i polisemiotyczność. Typy i formy powtórzeń*,, Przegląd Humanistyczny" 2007, nr 2, s. 57.
Świętochowska, Grażyna, *Forget the film, watch the title credits!1 . Wprowadzenie do czołówki filmowej*, „Panopticum" 2016, nr 16(23), s. 249.
Chapple, T. K., Jorgensen S. J, Anderson S. D., Kanive P. E., Klimley A. P., Botsford L. W., Block B. A., *A first estimate of white shark, Carcharodon carcharias, abundance off Central California*, "Biology Letters" 2011, nr 7(4), s. 581-583.

Treisman A. M., *Perceptual grouping and attention in visual serach for features and for objects. Journal of Experimental Psychology*, "Human Perception and Performance", 1982, nr 8, s. 194-214.

Triesman M.A., Viera A., Hayes A., *Automaticity and preattentive processing.* "Amerrican Journal of Psychology" 1992, nr 105, s. 341-362.

Urbaniak M., *Filogenetyczne uzasadnienie zjawiska rozumienia oraz wiedzy proceduralnej i deklaratywne,* „Filozofia i nauka, Studia filozoficzne i interdyscyplinarne" 2016, nr 4 s. 259-274.

Warm J.S., Parasuraman R., Matthews G., 2008, *Viligance Requires Hard Mental Work and Is Stressful*, "Human Factors. The Journal of the Human Factors and Ergonomics Society" 2008, nr 50(3), s. 433-441.

Strony internetowe

A. Frame – the digital magazine of the Academy of Motion Picture Arts and Sciences, *The 78th Academy awards/2006*, [online:] <https://www.oscars.org/oscars/ceremonies/2006> dostęp: 26.03.2023

Artur Clarkes's 2001 Diary, [online:] <http://www.visual-memory.co.uk/amk/doc/0073.html>, dostęp: 08.03.2023.

Dogma 95- The Manifest, [w:] Dogme95.dk-A tribune to the official Dogme95, [online:] <http://www.dogme95.dk/dogma-95/> dostęp: 10.02.2023.

Filmweb., *Nigdy się nie poddawaj*, W. Bugno, [online:] <https://www.filmweb.pl/reviews/recenzja-filmu-Titanic-12822> dostęp: 19.03.2023.

Horacy: *De Arte Poetuca Liber*. C. Smart, Ed. Perseus Digital Library, 2006. [online:] <https://www.perseus.tufts.edu/hopper/text?doc=Perseus:text:1999.02.0064 > dostęp 15.03.2023.

Homer, Odyseja, [online:] <https://books.google.pl/books/about/Odyseja.html?id=kfoLCgAAQBAJ&printsec=frontcover&source=kp_read_button&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false > dostęp: 19.03.2023.

Huntley Ch., *How and Why Dramatica is Different from Six Other Story Paradigms*, [online:] <https://dramatica.com/articles/how-and-why-dramatica-is-different-from-six-other-story-paradigms>, dostęp: 15.03.2023.

Karel, *The Mid Point Thing*, The Story Departament, [online:] <http://thestorydepartment.blogspot.com/2007/03/that-mid-point-thing.html> dostęp:08.03.2023.

Linda Seger [w:] Internet Mobile Database, [online:] <https://www.imdb.com/name/nm0781994/> dostęp: 16.03.2023.

Internet Movie Database, *Pulp Fiction*, [online:] https://www.imdb.com/title/tt0110912/ dostęp: 19.03.2023.

Internt Movie Database, Babel, [online:] <https://www.imdb.com/title/tt0449467/> dostęp: 22.03.2023.

Internet Movie Database, *Brokeback Mountain*, [online:] <https://www.imdb.com/title/tt0388795/> dostęp: 26.03.2023.

Internet Movie Database, *Citizen Kane*, [online:] <https://www.imdb.com/title/tt0033467/> dostęp: 10.01.2023.

Internet Movie Database, *Pusher II*, [online:] <https://www.imdb.com/title/tt0396184/> dostęp: 15.03.2023.

Internet Movie Database, *Pusher II*, [online:] <https://www.imdb.com/title/tt0396184/>dostęp: 15.03.2023.

James L., *John Truby's 22 Steps*, [online:] <https://lukejames7.wordpress.com/scriptwriting/22-steps-notes/> dostęp: 19.03.2023.

Polski Instytut Sztuki Filmowej, [online:] <https://pisf.pl/> dostęp: 10.02.2023.

Poradnik.ngo.pl, Portal Organizacji Pozarządowych, *Prawo autorskie – podstawowe pojęcia* [online:] <https://poradnik.ngo.pl/prawo-autorskie-podstawowe-pojecia>, dostęp: 5.04.2023.

Screenwriter A., *Interview with Linda Aronson*, 31.01.2013, [online:] <http://adelaidescreenwriter.blogspot.com/2013/01/an-interview-with-linda-aronson.html>dostęp: 15.03.2023.

Wereśniak P., *Podróż bohatera o tysiącu twarzach*, [online:] <https://piotrweresniak.com/2011/12/11/podroz-bohatera-o-tysiacu-twarzach/> dostęp:07.02.2023.

Wykaz rycin

1. Proponowana koncepcja podziału struktur dramaturgicznych tworzących utwór filmowy.
2. Koncepcyjny schemat budowy utworu filmowego – struktury poziome.
3. Schemat utworu filmowego z podziałem na akty.
4. Schemat utworu filmowego z podziałem na akty z wyróżnieniem aktu I.
5. Schemat utworu filmowego z podziałem na akty z wyróżnieniem aktu II.
6. Schemat utworu filmowego z podziałem na akty z wyróżnieniem aktu III.
7. Schemat budowy dramaturgicznej filmu Pusher II Krew na rękach.
8. Schemat ideowy powiązania prologu z aktem pierwszym w filmie Puscher II. Krew na rękach Nicolasa Windinga Refna.
9. Schemat ideowy powiązania prologu z aktem pierwszym w filmie *Zwierciadło* Andrieja Tarkowskiego.
10. Schemat ideowy połączenia prologu i epilogu z pozostałą częścią filmu w *Andrieju Rublowie*.
11. Schemat ideowy połączenia prologu i epilogu z pozostałą częścią filmu w Onirice Lecha Majewskiego.
12. Schemat ideowy budowy prologu w *2001 Odysei kosmicznej* Stanleya Kubricka.
13. Schemat poglądowy umiejscowienia różnych rodzajów scen w początkowej części filmu według klasyfikacji Lindy Seger.
14. Schemat poglądowy przedstawiający rozpoczęcie filmu Georga Millera pt. *Mad Max: Na drodze Gniewu* z 2015 roku.
15. Schemat kolejności występowania różnych rodzajów scen według koncepcji Lindy Seger w ramach utworu filmowego
16. Schemat poglądowy omawianego powyżej fragmentu filmu *Szeregowiec Ryan*, Stevena Spilberga z 1998 roku, ilustrujący położenie różnych rodzajów scen, ze względu na ich funkcje (według koncepcji Lindy Seger).
17. Schemat poglądowy omawianego powyżej fragmentu filmu pt. *Pan i Władca: Na krańcu świata*, Petera Weira z 2003 roku, ilustrujący położenie sceny uświadomienia względem sceny akcji.
18. Schemat poglądowy omawianego powyżej fragmentu filmu pt. *Pan i Władca: Na krańcu świata*, Petera Weira z 2003 roku, ilustrujący położenie różnych rodzajów scen, ze względu na ich funkcje (według koncepcji Lindy Seger).
19. Schemat poglądowy umiejscowienia różnych rodzajów scen, ze względu na ich funkcje (według koncepcji Lindy Seger) w obrębie fragmentu sekwencji bitewnej (TC 1:08:27-1:11:26) w filmie pt. *Przełęcz ocalonych* Mela Gibsona z 2016 roku. Część 1. Sceny 1-6
20. Schemat poglądowy umiejscowienia różnych rodzajów scen, ze względu na ich funkcje (według koncepcji Lindy Seger) w obrębie fragmentu sekwencji bitewnej (TC 1:11:26-1:28:16) w filmie pt. *Przełęcz ocalonych* Mela Gibsona z 2016 roku. Część 2. Sceny 7-12.
21. Schemat poglądowy umiejscowienia różnych rodzajów scen, ze względu na ich funkcje (według koncepcji Lindy Seger) w obrębie fragmentu sekwencji bitewnej (TC 1:28:16-1:28:16) w filmie pt. *Przełęcz ocalonych* Mela Gibsona z 2016 roku. Część 3. Sceny 13-18.
22. Schemat poglądowy umiejscowienia różnych rodzajów scen w obrębie sekwencji bitewnej (cała sekwencja)w filmie pt. *Przełęcz ocalonych* Mela

Gibsona z 2016 roku.

23. Długość poszczególnych scen w filmie Mela Gibsona pt. *Przełęcz ocalonych* z 2016 roku.
24. Schemat poglądowy przedstawiający umiejscowienie sceny reakcji w fragmencie filmu Ingmara Bergmana pt. *Źródło* z 1960 roku [TC 0:25:38-0:29:24].
25. Schemat poglądowy przedstawiający umiejscowienie sceny reakcji w fragmencie filmu Guya Hamiltona *Bitwa o Anglię* z 1969 roku [TC 0:38:14-0:39:36].
26. Schemat poglądowy przedstawiający różne rodzaje scen (wg koncepcji Lindy Seger) we fragmencie filmu Mela Gibsona z 2002 roku pt. *Znaki*.
27. Schemat poglądowy przedstawiający umiejscowienie sceny retrospekcji we fragmencie filmu Seria Leone pt. *Pewnego razu na dzikim zachodzie* z 1968 roku.
28. Schemat poglądowy przedstawiający umiejscowienie scen retrospekcji w Rashomonie Akiry Kurosawy w obrębie utworu filmowego.
29. Schemat poglądowy przedstawiający różne rodzaje scen (wg koncepcji Lindy Seger) we fragmencie sekwencji filmu Akiry Kurosawy z 1950 roku pt. *Rashomon.* Sceny 1-6.
30. Schemat poglądowy przedstawiający różne rodzaje scen (wg koncepcji Lindy Seger) we fragmencie sekwencji filmu Akiry Kurosawy z 1950 roku pt. *Rashomon.* Sceny 7-12.
31. Schemat poglądowy przedstawiający różne rodzaje scen (wg koncepcji Lindy Seger) we fragmencie sekwencji filmu Akiry Kurosawy z 1950 roku pt. *Rashomon.*. Sceny 13-19.
32. Schemat poglądowy przedstawiający różne rodzaje scen (według koncepcji Lindy Seger) w jednej z sekwencji z filmu *Rashomon* Akiry Kurosawy.
33. Schemat poglądowy prezentujący układ scen retrospekcji z nadanymi im nowymi funkcjami w sekwencji przesłuchania Tojomaru w filmie Akiry Kurosawy pt. Rashomon.
34. Schemat poglądowy ukazujący organizację czasu opowiadania w utworze filmowym, w którym zastosowano sceny klamry.
35. Schemat poglądowy przedstawiający położenie scen retrospekcji w ramach całego utworu w filmie Jamesa Camerona pt. *Titanic* z 1997 roku.
36. Schemat poglądowy ukazujący organizację czasu opowiadania w utworze filmowym, w którym zastosowano sceny klamry wizualnie osadzone w przeszłości, natomiast w warstwie dźwiękowej w teraźniejszości.
37. Schemat poglądowy ukazujący początek filmu Mela Gibsona pt. *Braveheart-Waleczne serce*. Scena klamra wizualnie osadzona jest w przeszłości.
38. Schemat poglądowy ukazujący początek filmu Mela Gibsona pt. *Braveheart-Waleczne serce*. Sceny retrospekcji mają już nowe funkcje.
39. Porównanie budowy utworu filmowego z uwzględnieniem powtórzenia i refrenu
40. Schemat poglądowy budowy utworu scenicznego w oparciu o teorię III aktów Arystotelesa.
41. Schemat poglądowy przedstawiający model dramatyczny Gustava Freytaga zwany powszechnie piramidą Freytaga.
42. Schemat przedstawiający model dramaturgiczny proponowany przez Syda Fielda – paradygmat.

43. Schemat poglądowy przedstawiający zasadę położenia punktu zwrotnego w akcie z uwzględnieniem podziału aktu na sceny w modelu Syda Fielda.
44. Schemat poglądowy obrazujący paradygmat Syda Fielda z uwzględnieniem krzywej napięcia emocjonalnego.
45. Schemat przedstawiający model sześciu etapów Michaela Hauge'a. Na schemacie uwzględniono etapy zaproponowane przez pisarza oraz punkty kulminacyjne.
46. Schemat trójaktowego utworu filmowego według koncepcji Lindy Seger uwzględniający opis wątku pobocznego B (linia zielona). Linia niebieska odzwierciedla przebieg wątku głównego.
47. Schemat poglądowy przedstawiający teorię Campbella z uwzględnieniem linearnego kierunku przebiegu osi czasu.
48. Schemat poglądowy przedstawiający koncepcję rozwoju bohatera według Campbella w klasycznej, najczęściej prezentowanej formie, w postaci wykresu kołowego.
49. Schemat poglądowy przedstawiający koncepcję podróży bohatera według Christophera Voglera.
50. Schemat poglądowy modelu dramatycznego Johna Truby'ego, z uwzględnieniem podziału na akty, siedem kluczowych elementów struktury oraz 22 bloki konstrukcyjne.
51. Schemat poglądowy przedstawiający model narracji tandemowej, na podstawie koncepcji Aronson.
52. Schemat poglądowy przedstawiający budowę strukturalną filmu *Babel* Guillermo Armagiego, w którym reżyser zastosował model narracji z przełamanym tandemem.
53. Schemat poglądowy modelu narracji retrospekcji okładkowej w utworze filmowym.
54. Schemat poglądowy modelu narracji z retrospekcją zapowiadającą
55. Schemat poglądowy modelu narracji z historiami konsekutywnymi – historie wchodzące w obraz.
55b. Schemat poglądowy filmu instruktażowego *Ósemka*. Podział na sceny.
56. Schemat poglądowy przedstawiający układ ujęć filmowych na osi czasu rzeczywistego, w odniesieniu do sceny, przy zastosowaniu montażu *ograniczonego* w wariancie 1.
57. Schemat poglądowy przedstawiający układ ujęć filmowych na osi czasu rzeczywistego, przy zastosowaniu montażu analizującego
58. Schemat poglądowy przedstawiający układ ujęć filmowych na osi czasu rzeczywistego, przy zastosowaniu montażu syntetyzującego.
59. Długość scen w poszczególnych wariantach filmu eksperymentalnego *Ósemka*.
60. Średnia arytmetyczna dla długości ujęć w wariantach filmu instruktażowego *Ósemka*, dla całego filmu i dla poszczególnych scen
61. Rozkład uczestników badań w podgrupach badawczych.
62. Rozkład struktury wieku w grupie badawczej młodszej (kolor zielony) i starszej (kolor czerwony).
63. Średnia wieku dla grupy badawczej z uwzględnieniem poszczególnych wariantów filmu.
64. Struktura płci w grupie badawczej (ujęcie sumaryczne i procentowe) oraz w grupie młodszej i starszej
65. Struktura płci w podgrupach badanych w poszczególnych wariantach filmu

eksperymentalnego
66. Struktura wykształcenia w grupie badawczej.
67. Struktura zatrudnienia w grupie badawczej.
68. Struktura zatrudnienia w grupach badawczych widzów oglądających poszczególne warianty filmów eksperymentalnych.
69. Zestawienie wyników pozytywnych uzyskanych podczas wykonywania zadania manualnego przez grupę badawczą – ujęcie sumaryczne i procentowe, a także w grupie młodszej i starszej (%).
70. Porównanie wyników pozytywnych uzyskanych przez grupę badawczą w zadaniu manualnym (wiązanie węzła) z uwzględnieniem podziału na warianty filmu (%).
71. Porównanie wyników pozytywnych uzyskanych przez grupę badawczą w zadaniu manualnym (wiązanie węzła) z uwzględnieniem struktury płci oraz z podziałem na grupę młodszą i starszą (%).
72. Rozkład poprawnych wyników dla zadania manualnego z uwzględnieniem wykształcenia ankietowanych.
73. Porównanie poprawnych wyników rozwiązywania zadania manualnego z uwzględnieniem struktury zatrudnienia w grupie badawczej w ujęciu procentowym.
74. Średni czas wykonania zadania manualnego dla grupy badawczej, grupy młodszej i grupy starszej (w sekundach).
75. Średni czas wiązania węzła dla poszczególnych wariantów filmu eksperymentalnego w grupie młodszej i starszej
76. Graficzne przedstawienie wyników ankiety: *Czy korzysta Pan(i) z internetu?* Grupa badawcza w ujęciu sumarycznym i procentowym oraz grupa młodsza i starsza (%).
77. Graficzne przedstawienie wyników ankiety: *Czy korzysta Pan(i) z internetu?* Rozkład odpowiedzi z uwzględnieniem wariantów (%).
78. Graficzne przedstawienie wyników ankiety: *Czy korzysta Pan(i) z serwisu YouTube?* Grupa badawcza w ujęciu sumarycznym i procentowym oraz grupa młodsza i starsza (%).
79. Graficzne przedstawienie wyników ankiety: *Czy korzysta Pan(i) z serwisu YouTube?*(%)
80. Graficzne przedstawienie wyników ankiety: *Czy korzystając z serwisu YouTube, kiedykolwiek oglądał(a) Pan(i) filmy instruktażowe?* (%)
81. Graficzne przedstawienie wyników ankiety:*Czy korzystając z serwisu YouTube, kiedykolwiek oglądał(a) Pan(i) filmy instruktażowe?*(%)
82. Graficzne przedstawienie wyników ankiety: *Jakie filmy instruktażowe ogląda Pan(i) w serwisie YouTube?* Grupa badawcza w ujęciu procentowym.
83. Graficzne przedstawienie wyników ankiety. Odpowiedź na pytanie nr 4. Grupa badawcza w ujęciu procentowym z uwzględnieniem podziału na grupę młodszą i starszą.
84. Średni czas wykonania zadania manualnego z uwzględnieniem zainteresowań uczestników badania.
85. Graficzne przedstawienie wyników ankiety: *Kim jest narrator występujący w materiale filmowym?* Grupa badawcza w ujęciu sumarycznym i procentowym oraz grupa młodsza i starsza (%).
86. Graficzne przedstawienie wyników: *Kim jest narrator występujący w materiale filmowym?* Podział z uwzględnieniem wariantów filmu (%) – grupy młodsze i starsze.

87. Graficzne przedstawienie wyników ankiety: *Czy ojciec narratora ukończył budowę łodzi?* Grupa badawcza w ujęciu sumarycznym i procentowym oraz grupa młodsza i starsza (%).
88. Graficzne przedstawienie wyników ankiety: *Czy ojciec narratora ukończył budowę łodzi?* Podział z uwzględnieniem wariantów filmu – grupy młodsze i starsze (%).
89. Graficzne przedstawienie wyników ankiety: *W którym z miast znajdowała się przystań z opowieści narratora?* Grupa badawcza w ujęciu sumarycznym i procentowym oraz grupa młodsza i starsza (%).
90. Graficzne przedstawienie wyników ankiety: *W którym z miast znajdowała się przystań z opowieści narratora?* Podział z uwzględnieniem wariantów filmu – grupy młodsze i starsze (%).
91. Graficzne przedstawienie wyników ankiety: *Jaki kolor żagli miała łódź z opowieści narratora?* Grupa badawcza w ujęciu sumarycznym i procentowym oraz grupa młodsza i starsza (%).
92. Graficzne przedstawienie wyników ankiety: *Jaki kolor żagli miała łódź z opowieści narratora?* Podział z uwzględnieniem wariantów filmu – grupy młodsze i starsze (%).
93. Graficzne przedstawienie wyników ankiety: *Jaki kolor kadłuba miała łódź z opowieści narratora?* Grupa badawcza w ujęciu sumarycznym i procentowym oraz grupa młodsza i starsza (%).
94. Graficzne przedstawienie wyników ankiety: *Jaki kolor żagli miała łódź z opowieści narratora?* Podział z uwzględnieniem wariantów filmu – grupy młodsze i starsze (%).
95. Graficzne przedstawienie wyników ankiety: *Jak nazywała się łódź żaglowa z opowieści narratora?* Grupa badawcza w ujęciu sumarycznym i procentowym oraz grupa młodsza i starsza (%).
96. Graficzne przedstawienie wyników ankiety: *Jak nazywała się łódź żaglowa z opowieści narratora?* Podział z uwzględnieniem wariantów filmu – grupy młodsze i starsze (%).
97. Graficzne przedstawienie wyników ankiety: *Jak nazywał się pierwszy węzeł żeglarski, którego nauczył się narrator?* Grupa badawcza w ujęciu sumarycznym i procentowym oraz grupa młodsza i starsza (%).
98. Graficzne przedstawienie wyników ankiety: *Jak nazywał się pierwszy węzeł żeglarski, którego nauczył się narrator?* Podział z uwzględnieniem wariantów filmu – grupy młodsze i starsze (%).
99. Graficzne przedstawienie wyników ankiety: *Jaka była pogoda podczas pierwszej wycieczki łodzią żaglową, w której uczestniczył narrator?* Grupa badawcza w ujęciu sumarycznym i procentowym oraz grupa młodsza i starsza (%).
100. Graficzne przedstawienie wyników ankiety: *Jaka była pogoda podczas pierwszej wycieczki łodzią żaglową, w której uczestniczył narrator?* Podział z uwzględnieniem wariantów filmu – grupy młodsze i starsze (%).
101. Graficzne przedstawienie wyników ankiety: *Które z wymienionych poniżej przedmiotów znajdowały się na stole podczas pokazu?* Grupa badawcza w ujęciu procentowym oraz grupa młodsza i starsza (%).
102. Graficzne przedstawienie wyników ankiety: *Które z wymienionych poniżej przedmiotów znajdowały się na stole podczas pokazu?* Podział z uwzględnieniem wariantów filmu – grupy młodsze i starsze (%).
103. Graficzne przedstawienie wyników ankiety: *Jak ubrany był narrator obecny*

w materiale filmowym? Grupa badawcza w ujęciu sumarycznym i procentowym oraz grupa młodsza i starsza (%).
104. Graficzne przedstawienie wyników ankiety: *Jak ubrany był narrator obecny w materiale filmowym?* Podział z uwzględnieniem wariantów filmu – grupy młodsze i starsze (%).
105. Graficzne przedstawienie wyników ankiety, pytanie: *Jakiego koloru liną posługiwał się narrator?* Grupa badawcza w ujęciu sumarycznym i procentowym oraz grupa młodsza i starsza (%).
106. Graficzne przedstawienie wyników ankiety: *Jakiego koloru liną posługiwał się narrator?* Podział z uwzględnieniem wariantów filmu – grupy młodsze i starsze (%).
107. Graficzne przedstawienie wyników ankiety: *Czy przedstawione wiązanie węzła było trudne do powtórzenia?* Grupa badawcza w ujęciu sumarycznym i procentowym oraz grupa młodsza i starsza (%).
108. Graficzne przedstawienie wyników ankiety: *Czy przedstawione wiązanie węzła było trudne do powtórzenia?* Podział z uwzględnieniem wariantów filmu – grupy młodsze i starsze (%).
109. Porównanie odpowiedzi na pytanie 16 dla poszczególnych wariantów filmu eksperymentalnego (*raczej łatwe* i *zdecydowanie łatwe* łącznie) z pozytywnymi efektami zadania manualnego w poszczególnych wariantach (%).
110. Graficzne przedstawienie wyników ankiety: *Czy sposób prezentacji wiązania ułatwiał wykonania zadania?* Grupa badawcza w ujęciu sumarycznym i procentowym oraz grupa młodsza i starsza (%).
111. Graficzne przedstawienie wyników ankiety: *Czy sposób prezentacji wiązania ułatwiał wykonania zadania?* Podział z uwzględnieniem wariantów filmu – grupy młodsze i starsze (%).
112. Porównanie odpowiedzi na pytanie 17. dla poszczególnych wariantów filmu eksperymentalnego (*raczej łatwe* i *zdecydowanie łatwe* łącznie) z wynikami zadania manualnego (wyniki pozytywne) w poszczególnych wariantach (%).
113. Graficzne przedstawienie wyników ankiety: *Proszę uporządkować etapy, wstawiając w kwadraty numery od 1 do 6.* Grupa badawcza w ujęciu sumarycznym i procentowym oraz grupa młodsza i starsza (%).
114. Graficzne przedstawienie wyników ankiety: *Proszę uporządkować etapy, wstawiając w kwadraty numery od 1 do 6.* Podział z uwzględnieniem wariantów filmu – grupy młodsze i starsze (%).

Wykaz tabel

1. Rodzaje scen według koncepcji Lindy Seger i ich główne funkcje.
2. Lista montażowa. Wyszczególnienie ujęć, ich długości a także wskazanie użytych kamer w filmie *Ósemka* – wariant 1.
3. Lista montażowa. Wyszczególnienie ujęć, ich długości, a także wskazanie użytych kamer w filmie *Ósemka* – wariant 2.
4. Lista montażowa. Wyszczególnienie ujęć, ich długości a także wskazanie użytych kamer w filmie *Ósemka* – wariant 3.
5. Lista montażowa. Wyszczególnienie ujęć, ich długości, a także wskazanie użytych kamer w filmie *Ósemka* – wariant 4.
6. Lista montażowa. Wyszczególnienie ujęć, ich długości, a także wskazanie

użytych kamer w filmie *Ósemka* – wariant 5.
7. Czas ekspozycji poszczególnych elementów tła w filmie eksperymentalnym *Ósemka*
8. Szczegółowy opis ankiety – pytania, możliwe odpowiedzi oraz rodzaj pozyskanych danych.

Wykaz fotografii

1. Kadr z filmu *Podniebna podróż*, w reżyserii D. Tennanta z 2012 roku. Foto Christian Moullec.
2. Kadr z filmu *2001 Odyseja kosmiczna* Stanleya Kubricka z 1968 roku.
3. Kadry z filmu *Crazy Samurai Mushashi* Yuji Shimomury z 2020 roku.
4. Kadry z filmu Mela Gibsona pt. *Znaki* z 2002 roku
5. Kadr z filmu Petera Jacksona z 2001 roku pt. *Władca Pierścieni: Drużyna Pierścienia*. Scena konfrontacji.
6. Kadr z filmu Clinta Estwooda z 1992 roku pt. *Bez przebaczenia*. Scena rozliczenia.
7. Kadr z filmu Ridleya Scota z 2005 roku pt. *Królestwo niebieskie*.
8. Kadr z filmu Alejandra Amenabara z 2001 roku pt. *Inni*. Scena uświadomienia.
9. Kadr z filmu Fabrisia Costy z 1997 roku pt. *Fatima: Historia objawień*. Kadr ze sceny ujawnienia.
10. Kadr z filmu *Ben Hur* Wiliama Wylera z 1959 roku.
11. Kadr z filmu Alejandra Amenabara z 2001 roku pt. *Inni*. Scena refleksji.
12. Węzeł żeglarski *ósemka*
13. Kadry z filmu instruktażowego *Ósemka*.
14. Zrzut ekranowy fragmentu panelu roboczego programu montażowego Edius (timeline), za pomocą którego montowano film eksperymentalny *Ósemka*. Wariant 1.
15. Zrzut ekranowy fragmentu panelu roboczego programu montażowego Edius (timeline), za pomocą którego montowano film eksperymentalny *Ósemka*. Wariant 2.
16. Zrzut ekranowy fragmentu panelu roboczego programu montażowego Edius (timeline), za pomocą którego montowano film eksperymentalny *Ósemka*. Wariant 3.
17. Zrzut ekranowy fragmentu panelu roboczego programu montażowego Edius (timeline), za pomocą którego montowano film eksperymentalny *Ósemka*. Wariant 4.
18. Zrzut ekranowy fragmentu panelu roboczego programu montażowego Edius (timeline), za pomocą którego montowano film eksperymentalny *Ósemka*. Wariant 5.
19. Kadr z filmu eksperymentalnego *Ósemka.*
20. Widzowie podczas seansu 13 października 2021 roku oglądający film eksperymentalny *Ósemka*.
21. Widzowie po seansie filmu *Ósemka* 13 października 2021 roku.