

Wprowadzenie do języka filmowego: budowa scenorysu i kształtowanie narracji.

Autor: Paulina Wyrł

Storyboard/Scenorys

Storyboard lub inaczej scenorys stanowi wizualne uporządkowanie wydarzeń rozgrywających się w filmie, w postaci serii ilustracji uporządkowanych w sekwencji. Jest to podstawowe narzędzie dla reżysera, pozwalające zorientować się, jak film będzie wyglądał i działał.

Scenorysy są kluczowe, ponieważ służą jako wizualna mapa drogowa na czas tworzenia filmu. Często mają postać rysunków ołówkiem lub ilustracji cyfrowych, zwykle z minimalnym kolorem lub skalą szarości, aby wskazać cienie i kontrast. Ekipy produkcyjne i deweloperskie mogą odnosić się do scenorysów, aby przekazywać pomysły na fabułę, działania postaci, tworzyć sceny i inne aspekty wizualnego opowiadania historii. Mogą być również wykorzystywane do przedstawiania koncepcji filmowych studiów, które zazwyczaj decydują się na zielone światło w produkcji opartej na udanej i przekonującej prezentacji storyboardowej.

Ze względu na ich elastyczność i brak szczegółów, artyści mogą wykorzystać je jako plan do sugerowania ostatecznego wyglądu filmu, a także dostosowywać koncepcje i sekwencje pomysłów w razie potrzeby. Pod koniec prezentacji świetny storyboard powinien przyciągać uwagę odbiorców i sprzedawać esencję filmu lub interaktywnego medium.

Wizualizacja filmu w postaci storyboardu określa plany filmowe, za pomocą których przedstawian będzie historia; kierunki poruszania się bohaterów, kąty kamery. W przypadku animacji, określa wielkości poszczególnych elementów wobec siebie. Twórca wie, ile i jakich wielkości tła, postaci i pozostałych elementów musi przygotować do finalnej realizacji animacji.

Poniżej widnieje przykład jednej ze stron storyboardu realizowanego do filmu animowanego. Zawiera on ramki pokazujące kolejne wydarzenia w filmie (postać

idzie przez polanę, las by potem dojść do chatki). Storyboard uzupełniony jest przez opisy dopełniające wydarzenia pokazane za pomocą obrazu.

storyboard filmu „Ojciec”

1



Mężczyzna, około 40 letni idzie przez wysokie trawy.

2



Zbierają się ciemne chmury, wzrasta wiatr, który z każdym kolejnym krokiem powoduje, że droga staje się coraz bardziej uciążliwa.

3



4



Mężczyzna dochodzi do ściany gęstego lasu, wśród gęstwiny widać kontynuację ścieżki.

5



6



7



Mężczyzna wchodzi w gęsty las. Wśród drzew biegnie ścieżka.

8



Mężczyzna dochodzi do polany, na której stoi chałupka. Na jej progu stoi starsza kobieta.

9



10



Staruszka po chwili rozpoznaje przybysza. Jej twarz się rozjaśnia i przyjaźnie uśmiecha.

11

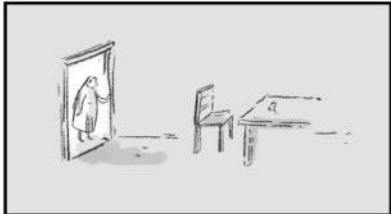


Mężczyzna szybkim krokiem podchodzi do staruszki. Bierze jej dłoń w swoje potężne dłonie i czule całuje. Po chwili rzucają się sobie w ramiona.

12

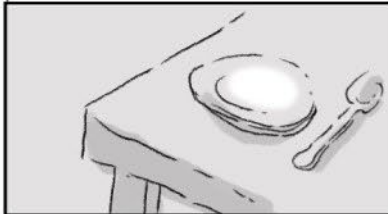


13



Oboje wchodzi do chaty. W ciemnej izbie nie rozpoznajemy kształtów. Wpadające światło z wypływające z otwartych drzwi, powoli rysuje zarysy poszczególnych mebli wewnątrz pokoju.

14



15



str 1

16



Wpadające do wnętrza światło buduje krzyały wewnątrz. Rozlewa się po ścianach z tapetami w ptaki, prostym stole, krzesłach i łóżku, na którym leżą grube kołdry w nieładzie.

17



18

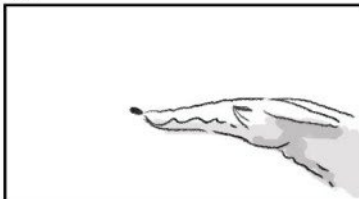


Wśród pierzyn wydobywa się głowa starego psa.

19



20



Chwile przygląda się postaciom w izbie. Nie rozpoznaje nikogo znajomego. Jego ciało napina się, sierść stroszy.

21



Spośród grubych pierzyn wyłania się ledwo widoczna postać starca.

22



23



24



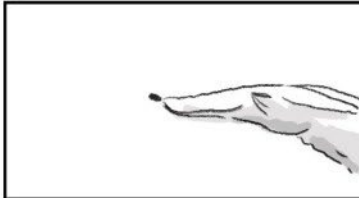
Po chwili staruszek lekko się uśmiecha i kiwa głową na znak, że go rozpoznaje wyciągając rękę. Trzyma ją chwilę w powietrzu.

25



Kobieta delikatnie popycha mężczyznę w stronę staruszka. Ten powoli schyla się, bierze w donie dłoń ojca i całuje ją z nabożnością.

26



W tej chwili pies rozpoznaje postać. Odwraca głowę w stronę starca w pytającym geście.

27



28



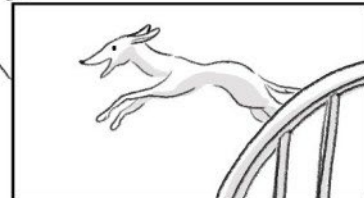
Staruszek skinieniem głowy daje znak psu.

29



Pies radośnie wyskakuje z pościeli by skoczyć obok. W trakcie skoku stary pies zmienia się w zwierzę w pełni sił. Jego ruchy są sprężyste i zdecydowane a sierść gesta i lśniąca.

30



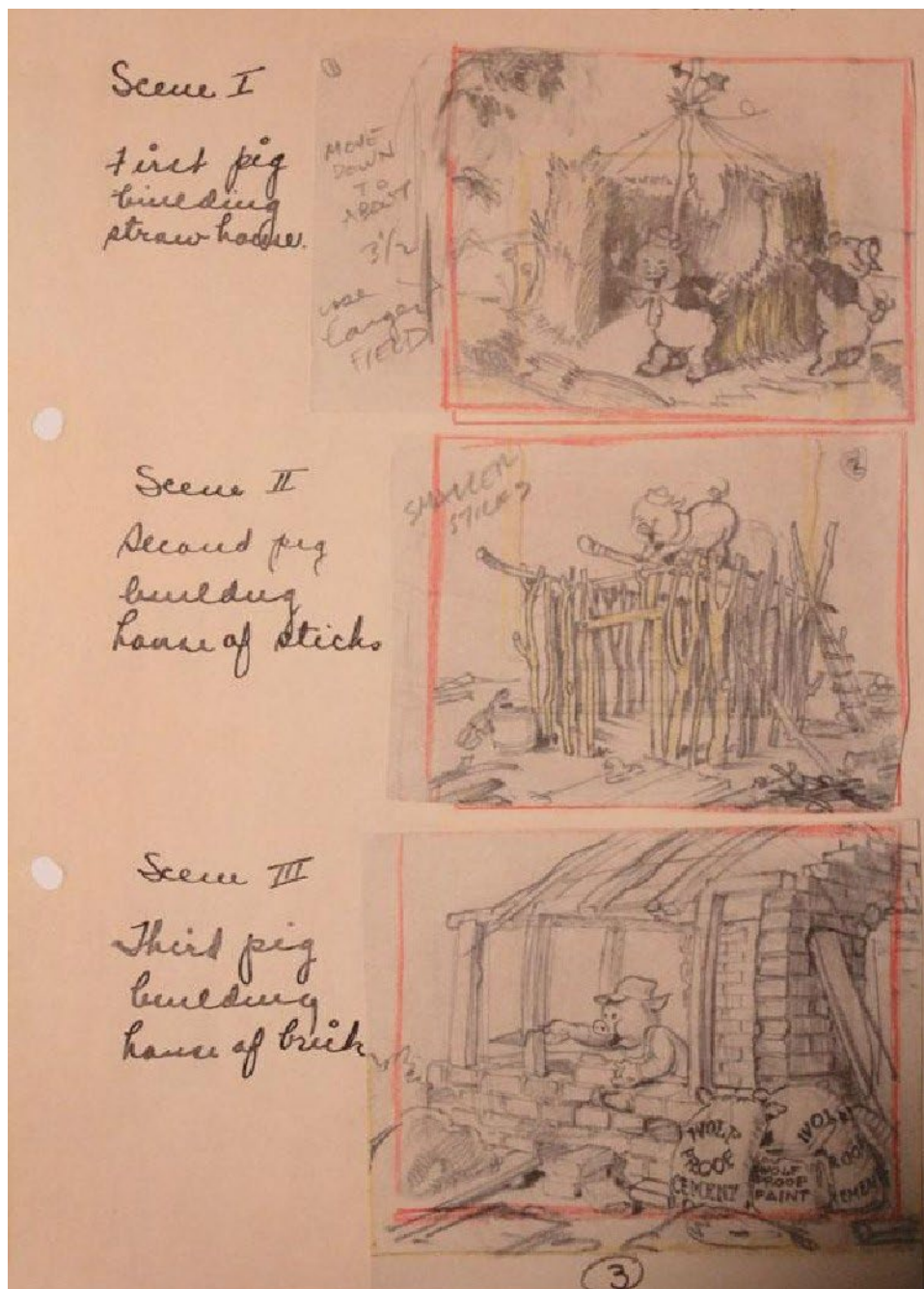
str 2

Ilustracja ze storyboardu do filmu „Ojciec” reż. Paulina Wyr

Krótką historia storyboardu

Pomysł storyboardingu powstał w Walt Disney Studio na początku lat 30. XX wieku. Disney przyznał, że animator Webb Smith stworzył pomysł rysowania scen na oddzielnych kartkach papieru i przypinania ich na tablicy ogłoszeń, aby opowiedzieć historię po kolei, tworząc w ten sposób pierwszy storyboard. Pierwsze kompletne storyboards powstały dla krótkometrażowego filmu Disneya „Trzy małe świnki” z 1933 r.





Pierwsze storyboardy Disneya wyewoluowały z komiksów, takich jak „szkice historii” stworzone w latach 20. XX wieku, aby zilustrować koncepcje animowanych krótkich tematów kreskówek takich jak *Plane Crazy* i *Steamboat Willie*.

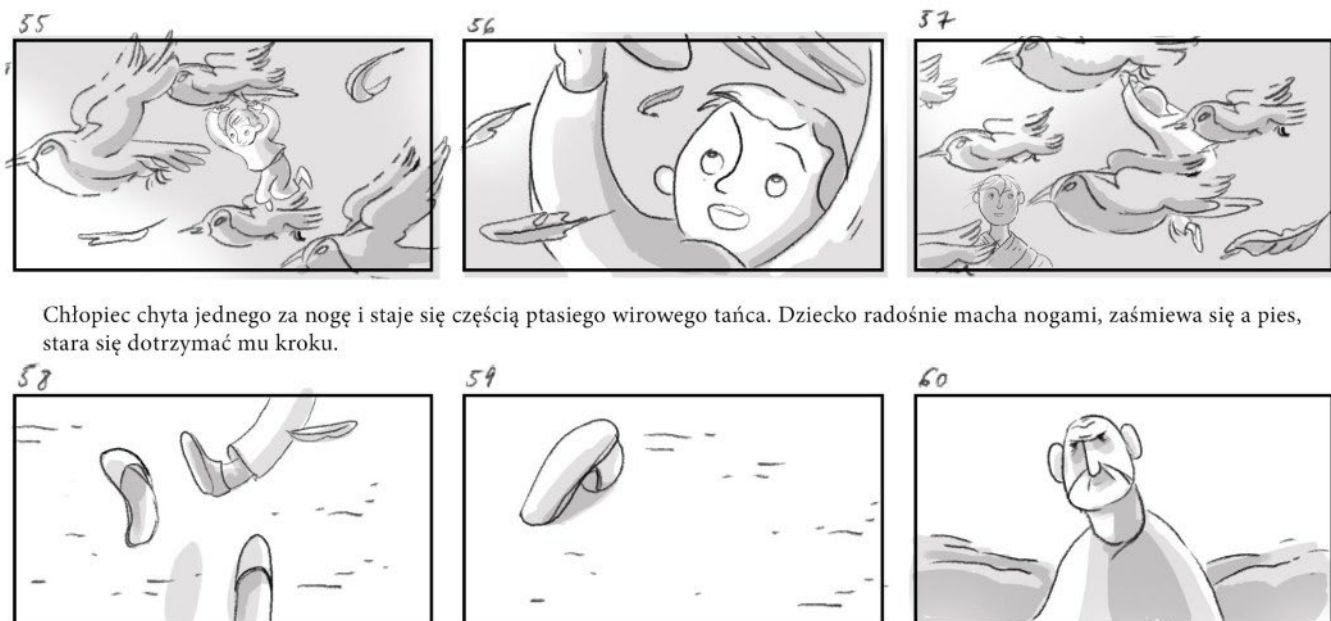
Jednym z pierwszych filmów akcji na żywo, który został w całości oparty na scenopisie, był „Przeminęło z wiatrem”. William Cameron Menzies. Storyboarding stał się popularny w produkcji filmów aktorskich na początku lat 40. i stał się standardowym medium do przewizualizacji filmów.



STORYBOARDING - kilka podstawowych zasad

Storyboard może zawierać:

- komentarz dotyczący wydarzeń dziejących się w filmie, dźwięków, dialogów itp. np:

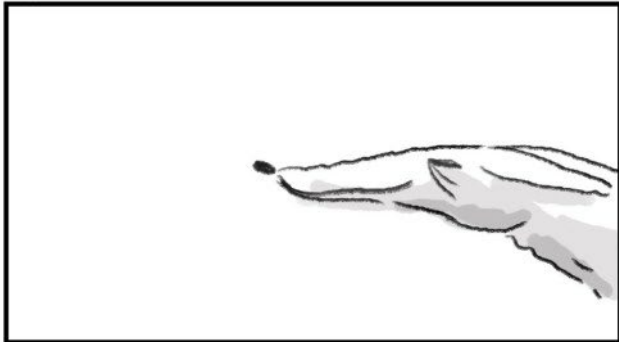


Chłopiec chyta jednego za nogę i staje się częścią ptasiego wirowego tańca. Dziecko radośnie macha nogami, zaśmiewa się a pies, stara się dotrzymać mu kroku.

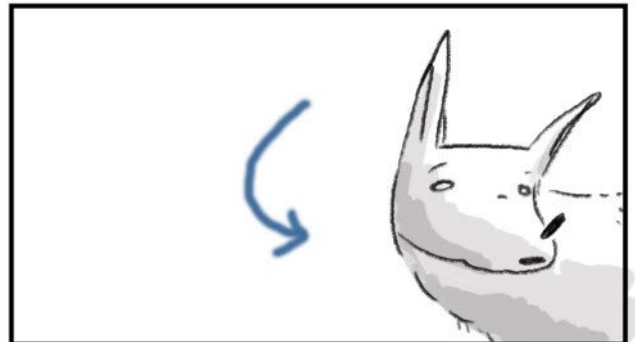
Chłopiec znów potrąca kapcie, tak, że lądują na środku pokoju, a przypadkowym kopnięciem przewraca krzesło, które upada z hukiem.

- zaznaczanie kierunku ruchu postaci.

26



27

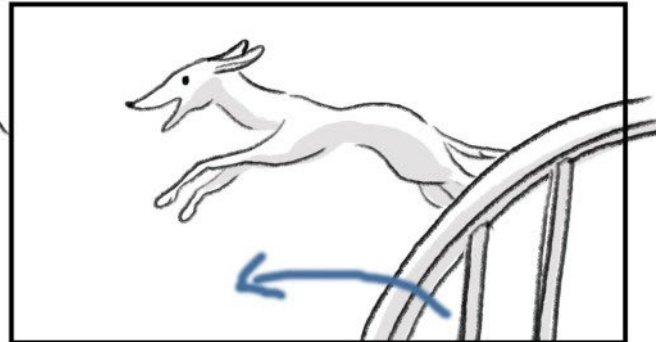


W tej chwili pies rozpoznaje postać. Odwraca głowę w stronę starca w pytającym geście.

29



30



Pies radośnie wyskakuje z pościeli by skoczyć obok. W trakcie skoku stary pies zmienia się w zwierzę w pełni sił. Jego ruchy są sprężyste i zdecydowane a sierść gęsta i lśniąca.

- zaznaczenie ruchu kamery, np. panorama (pionowa pozioma- panoramowanie polega na przesuwaniu kamery w poziomie lub pionie z jednej strony na drugą wzdłuż centralnej osi), zastosowanie szwenków, zbliżenie na obiekt itp.

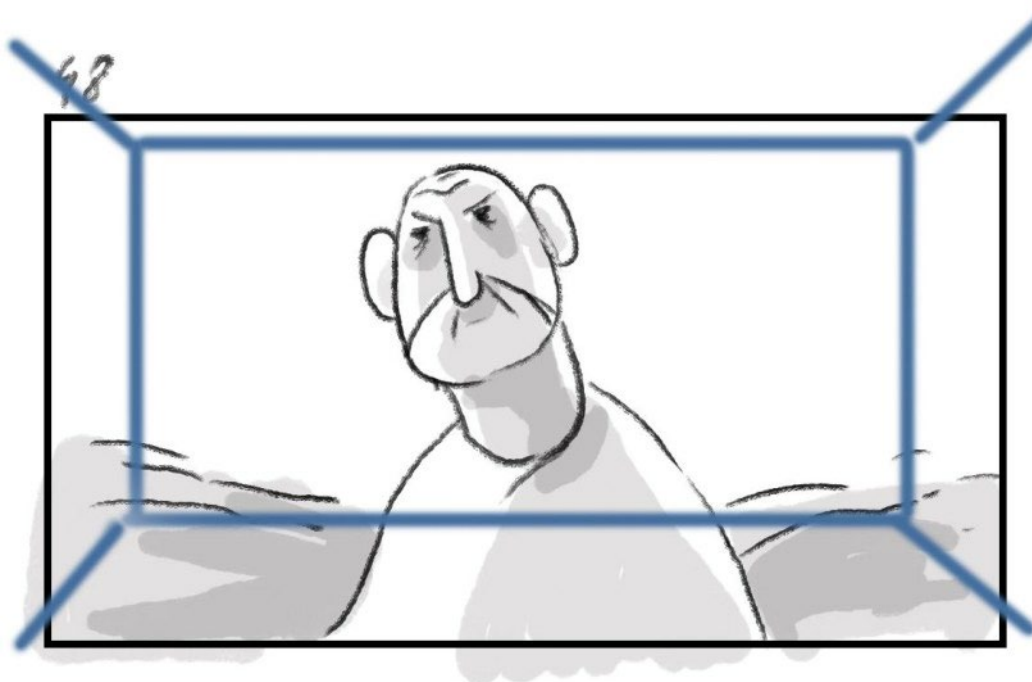
41



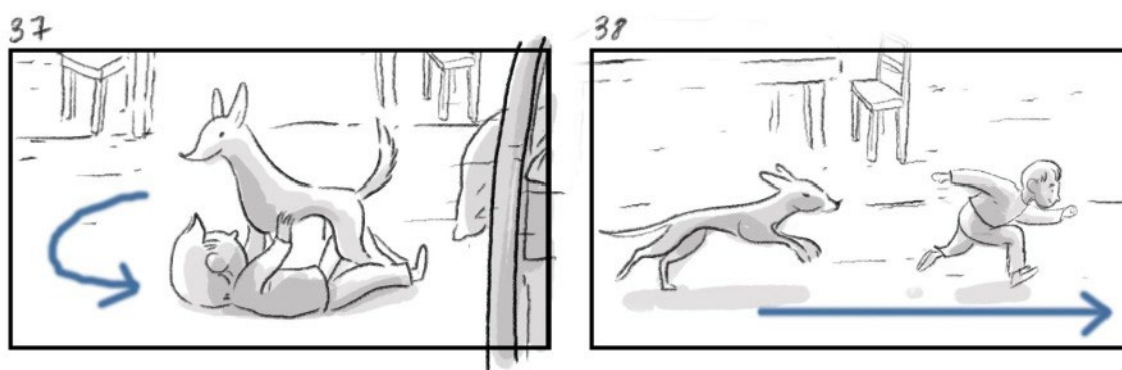
42



- zoom, który daje wrażenie zbliżania się do obiektu lub oddalania się od niego.



- konsekwentne określenie kierunku ruchu (jego nagła zmiana spowoduje wrażenie zmiany planów bohatera który z jakiś fabularnych powodów np. zawraca



Chłopak chwilę stoi naprzeciwko psa stojącego na łóżku, pochyla się, chwilę kołysze biodrami, podobnie jak pies zachęcający do zabaw.

Nagle pies wykonuje skok z łóżka, przez ramię chłopaka, na podłogę. Znow zaczyna się radosny pościg

Rodzaje perspektyw filmowych

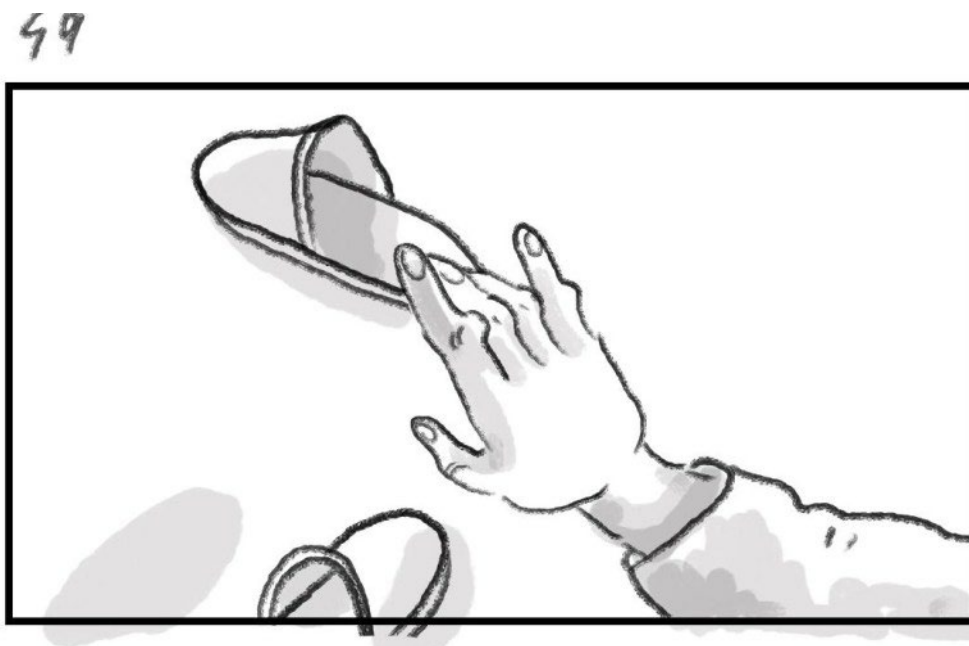
Wykorzystanie perspektywy i symetrii w kręceniu filmów jest kluczowa dla zrozumienia kinematografii. W kinie perspektywa obiektywna przekazuje informacje jakby z wszechwiedzącego punktu widzenia ponieważ nie ma ona emocjonalnego nacisku na perspektywę postaci np. subiektywna perspektywa ugruntowuje scenę w mentalnej lub emocjonalnej perspektywie konkretnej postaci, dlatego perspektywa subiektywna usiłuje wprowadzić nas w doświadczenie bohatera, podczas gdy obiektywna kamera obserwuje akcję z dystansu, nadając jej voyerystycznego charakteru. Innym rodzajem subiektywnej perspektywy jest POV. Termin ten jest zarezerwowany dla sytuacji, gdy kamera robi dokładnie to, co widzi postać. Perspektywy i techniki związane z perspektywą mają kluczowe znaczenie w tworzeniu filmów. Jest ona w istocie podstawowym tematem do studiowania dla filmowców, nawet gdy obrazy są rejestrowane przez soczewki.

Należy wymienić kilka podstawowych rodzajów perspektywy:

- **ptasia** - sposób kadrowania zdjęcia lub ujęcia polegający na ustawieniu obiektywu nad obiektem fotografowanym/filmowanym.
- **naturalna** - obiektyw aparatu znajduje się na wprost fotografowanej osoby.



- **niska** - kamera znajduje się poniżej linii oczu i filmuje do góry. Rysy twarzy pozostają czytelne. Ustawienie sugeruje punkt widzenia osoby słabszej lub uległej, patrzącej na osobę silniejszą i dominującą
- **punkt widzenia lub kamera subiektywna** - kamera filmuje dokładnie to, co widzą oczy bohatera. Zwykle chodzi o takie sytuacje, w których postać znajduje się w ruchu, a kamera subiektywna rejestruje obraz zmieniający się przed jej oczami.



- **żabia** - sugeruje patrzenie z poziomu ziemi na znajdujące się wyżej dominujące postaci. Skrajna deformacja, podkreślenie smukłości, wysokości, siły.

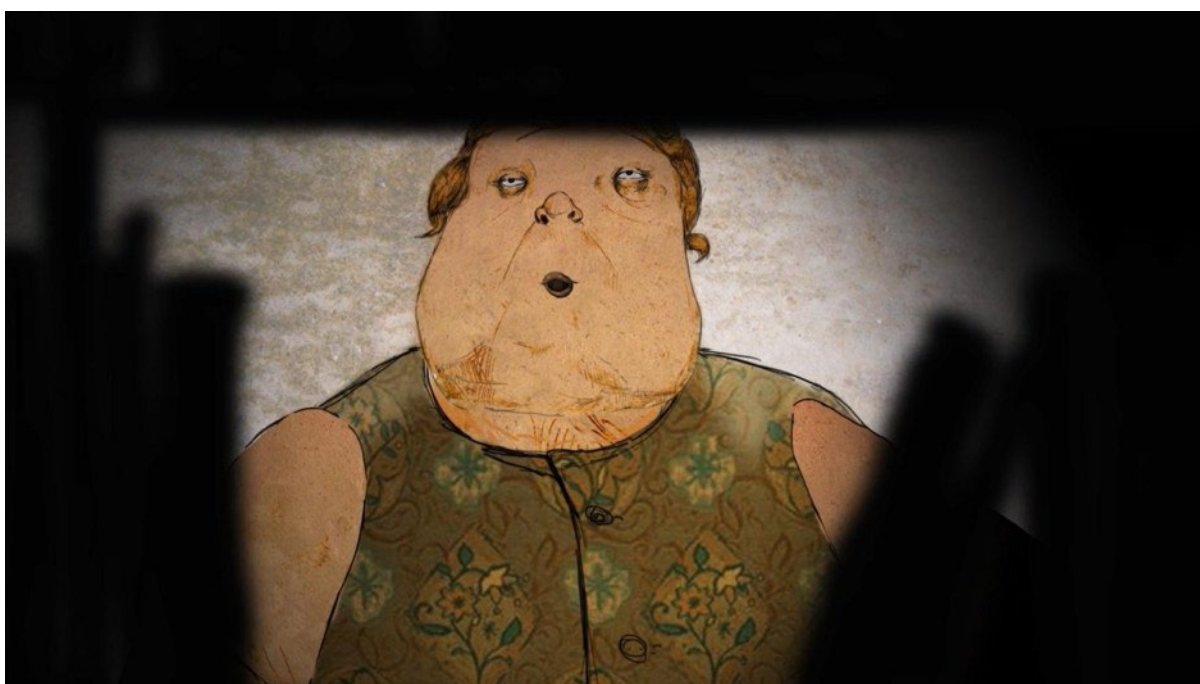


Narracja w filmie. Schemat fabularny i jego pochodzenie.

Kategoria narracji jest najczęściej podejmowana w opracowaniach dotyczących kina, w związku z tym na jej polu narodziła się dyscyplina zwana narratologią, i w której to obrębie istnieje wielość konceptów i rozwiązań dotyczących omawianego zagadnienia. Jedną z najważniejszych kwestii jest rozumienie narracji z miejsca kognitywnych teorii filmu. Koncentruje się ona na procesie, w którym tekst narracyjny nabiera spójności i znaczenia dla swoich odbiorców. Podstawową materią stają się procesy organizujące poznawcze kompetencje widza oraz jego aktywność w akcie przetwarzania treści.

Poniżej znajduje się przykład konstruowania opowieści za pomocą ciągu obrazów w logiczny ciąg przyczynowo skutkowy. Kadry pochodzą z krótkometrażowego filmu animowanego Ptaszysko, reż. Paulina Wyrł.







Kognitywistyczne teorie filmu

Wśród zagadnień filmoznawczych perspektywa odbiorcza okazała się szczególnie ważna dopiero w latach 80. XX wieku. Upowszechnienie się kognitywistyki w naukach humanistycznych spowodowało, że teoretycy filmowi skupili się na sposobach odbioru dzieła kinematograficznego przez widza. Przedmiotem badania stała się analiza schematów poznawczych, za pomocą których widz przetwarza i porządkuje informacje tekstowe. Kognitywistyczne teorie okazały się przydatne dla zrozumienia także w jaki sposób odbiorca dzieła filmowego przetwarza, odbiera i porządkuje rozmaite narracje.



Kadr z filmu Cinema Paradiso, reż. Giuseppe Tornatore, 1988 rok

Prowadzone przez psychologów kogniwestycznych badania eksperymentalne dowiodły między innymi, że systemy poznawcze człowieka są systemem przetwarzania informacji, które można scharakteryzować w następujący sposób. Po pierwsze cechuje go działanie celowe, ponieważ dysponuje ograniczoną pamięcią krótkotrwałą oraz pojemną pamięcią długotrwałą, a tempo przetwarzania i operowania informacjami jest określone. Z kolei podstawą indywidualnego rozpoznania jest sterowanie poznawcze, które polega na tym, że informacje płynące ze środowiska będą skorelowane z informacjami zakodowanymi w pamięci. Efektem tego ma być fakt, iż jednostka wychodzi poza dostarczoną informację oraz potrafi samodzielnie zorganizować posiadaną wiedzę o świecie zewnętrznym i o własnym działaniu. Zgodnie z tą teorią, rozumienie rozwija się w wyniku połączenia doświadczenia zewnętrznego z mechanizmami wewnętrznymi i mają one za zadanie manipulować oraz organizować napływającą informację. Problem rozumienia stał się obszarem zainteresowania psychologii kognitywnej i filmoznawstwa, ponieważ obie te dziedziny zadają pytanie dotyczące, tego jak przyswajany i przetwarzany zostaje obraz filmowy¹.

¹ Jacek Ostaszewski, *O widzu myślącym*,
https://www.nck.pl/upload/archiwum_kw_files/artykuly/6._jacek_ostaszewski_-_o_widzu_myslacy.pdf,
dostęp 11.03.2022



Kadr z filmu *Artysta*, reż. Michel Hazanavicius, 2011 rok

W kognitywnej teorii filmu punktem wyjścia jest ustanowienie widza głównym obiektem zainteresowań, podczas gdy film zostaje rozumiany jako system relacji formalnych między poszczególnymi jego elementami. Kognitywna teoria filmu widzi przed sobą widza rozumianego jako podmiot myślący, który dzięki swojej świadomej i racjonalnej aktywności wchodzi w interakcje ze strukturami filmowymi. Przekształca odbieraną lekturę i nadaje filmowi znaczeń. Do wyjaśnienia zagadnienia dotyczącego rozumienia znaczenia filmu istotne jest sięgnięcie przez filmoznawców kognitywnych do **konceptji schematów poznania**. Według owej koncepcji pamięć organizuje w strukturalne całości to, co ma do przechowania. W badaniach eksperymentalnych badacze korzystali z tekstów narracyjnych opowiadanych wielokrotnie. Charakteryzowały się one podobnymi rozwiązaniami konstrukcyjnymi i schematami narracyjnym co prowadziło do somatyzacji, której efektem jest powstanie kanonicznej formy opowiadania.

Badania potwierdziły, że opowiadania, które posiadały formę kanoniczną były szybciej przyswajalne i lepiej zapamiętywane a później przypomniane, niż historie o nie kanonicznej formie. Trudności z przyswajaniem tekstu mogą wystąpić na przykład w przypadku tekstów obcych kulturowo. Za każdym razem akt

przyswajania, bądź odtwarzania stanowi proces aktywnego konstruowania a podstawą staje się konfrontowanie informacji pochodzącej z zewnątrz z zasobami pamięci długotrwałej, która została sformatowana w schematy².



Kadr z filmu *Purpurowa róża z Kairu*, reż. Wody Allen 1988 rok

Przetwarzanie informacji, które widz porządkuje w schematy powoduje redukcję wiadomości dostarczanych przez skomplikowane środowisko. **Porządkowanie treści w strukturę służy dostarczaniu najlepszej interpretacji dla informacji** i ma za zadanie zredukowanie jego złożoności, co w efekcie przyczynia się do uchwycenia sensu. Według Davida Bordwella podstawowy cel, jakim jest zrozumienie oraz interpretacja filmu, wymaga aktywnego wykorzystania wiedzy, którą widz posiada. Wiedza ta zgromadzona w pamięci powinna być uporządkowana w schematy a w trakcie czerpania z wiedzy zgromadzonej przez widza, w trakcie oglądania filmu, wydobywa on istotne informacje z przedstawionych obrazów i towarzyszących im dźwięków. W ten sposób na podstawie tych wskazówek widz wyciąga wnioski, stawia hipotezy a następnie organizuje w toku narracji filmowej przedstawioną historię. Widz zaangażowany w spektakl filmowy potrafi dopowiedzieć sobie brakujące fragmenty opowieści. Zrekonstruować chronologię

zdarzeń a przede wszystkim nakreślić powiązania pomiędzy obiektami. Wszystkie te operacje możliwe są dzięki schematom poznawczym³.

David Bordwell i pojęcie wyuczone wzorce

David Bordwell używa pojęcia **wyuczone wzorce**, które należy interpretować dwojako. Odnosi się ono zarówno do codziennego, jak i kulturowego doświadczenia człowieka. Podczas swojego życia człowiek poznaje zasady i schematy konstruujące rzeczywistość społeczną i kulturową, a wiedzę tą wykorzystuje w czasie odbioru różnorodnych tekstów kultury. Wzorce, do których widz się odwołuje to znajomość koncepcji społecznych, historycznych, politycznych, literackich i filmowych. Na ich podstawie buduje on oczekiwania oraz odniesienia do dzieła, które percypuje. Amerykański kognitywista twierdzi, że znajomość tej konwencji wpływa na proces rozumienia i interpretacji poszczególnych aspektów dzieł audiowizualnych. Wzorce poznawcze, które funkcjonują w kinematografii a których odbiorca uczy się obcując z innymi dziełami filmowymi, wpływają na postrzeganie oraz interpretację struktur temporalnych oraz spatalnych innych tekstów, także tekstów interaktywnych⁴.



Kadry z filmów (od lewej): Nosferatu, symfonia grozy, reż. F.W. Murnau z 1922 roku; Nosferatu wampir, reż. Werner Herzog z 1979 roku; Cień wampira, reż. E. Elias Merhige 2000 rok.

³ Jolanta Pisarek, Piotr Francuz, *Poznawcze i emocjonalne zaangażowanie widza w film fabularny w zależności od typu bohatera*, Wydawnictwo Towarzystwo Naukowe KUL, Lublin 2022, s. 168-170.

⁴ Joanna Pigulak, *Gra w film. Z zagadnień relacji między filmem i grami wideo*, Wydawnictwo: Universitas 2022, s. 180-181.

Warto jednak na wstępie podkreślić, że Bordwell wyodrębnia także cztery typy znaczeń, które może budować widz obcuje z tekstem **filmu: oznaczenia referencyjne, eksplicytne, implicytne, oraz symptomatyczne**. Znaczenie referencyjne wynika z samej formy filmowej i dotyczy np. scenografii umiejscawiającej świat przedstawiony w jakiejś konkretnej epoce historycznej, czy kontekście politycznym. Znaczenia eksplicytne określają znaczenie dane bezpośrednio przez film i może być potraktowane jako uogólniona wymowa utworu. Znaczenie implicytne (domniemane), stanowi stopień interpretacji niewynikający jasno ze znaczeń referencyjnych i eksplicytnych. Przesłanie filmu, które odczytuje widz, w tym wypadku wynika z interpretacji odbiorcy. Znaczenia symptomatyczne wiążą się z odczytaniem idei, którą film stara się ukryć. Zdaniem badacza najistotniejsze dla powstania narracji jest zatem to, co w filmie wynika bezpośrednio, jednakże owe znaczenia wzbogacone są przez życiowe doświadczenia widza.

Tryby narracyjne i narracja klasyczna

Bordwell w swoich rozważaniach rozwinął także kwestię stylu patrząc stawiając tzw. **tryby narracyjne**, w których zawarł modele narracyjne istniejące w kinie. Wyróżnił narrację klasyczną, narrację kina artystycznego, historyczno materialistyczną historyczno materialistyczną i parametryczną. **Narracja klasyczna i artystyczna** jest kategorią, nad którą pochylił się w kolejnej części tekstu. Narracja historyczno materialistyczna odnosi się do kina radzieckiego lat 20.–30. XX wieku i jej definicja wydaje się użyteczna jedynie w analizie tej grupy filmów. Narracja parametryczna zaś odnosi się do narracji, w których zasadniczy wpływ mają czynniki stylistyczne. Są one istotniejsze w tym przypadku niż środki fabularne. Bordwell podkreśla istotną rolę przede wszystkim strategii stylistycznych użytych przy użyciu konkretnych technologii⁵. W każdym utworze filmowym mogą one być inne, lecz najłatwiej je dostrzec w filmie artystycznym. Badacz zatem nie uważa, iż narracja w filmie wynika jedynie od prezentowanej opowieści, lecz wpływ mają pewne praktyki estetyczne i cechy specyficznego medium.

⁵ Ewelina Twardoch Raś, *Ucieleśnienie, narracyjne wchłonięcie, afektywność i „neurofilmowość”*. perspektywy badań nad narracyjnością filmu fabularnego, w: *Narratologia Transmedialna, Teorie, praktyki, wyzwania*, red. K. Kaczmarczyk, Universitas, 2017, s. 205.

Morfologia bajek i tezy Władimira Proppa

Ustalenia kanonicznej formuły dramaturgicznej dzieła narracyjnego podejmował już Arystoteles, to jednak decydujące w tej dziedzinie okazały się poszukiwania strukturalistów, których teorie były w dużej mierze inspirowane tezami Władimira Proppa. Rosyjski literaturoznawca w swojej pracy *Morfologia bajek* stwarza klasyfikację bajki magicznej na podstawie jej cech zewnętrznych i przypadkowych: w oparciu o wygląd i charakter bohaterów, o konkretny charakter zdarzeń, o fabuły i wątki. Zauważył, że fabuły bajek można sprowadzić do ogólnego wzoru: **zakłócenie porządku – zmagania – przywrócenie porządku**.



Kadr z filmu *Królowna Śnieżka i siedmiu krasnoludków*, reż. David Hand z 1937 roku

Obecnie analiza Proppa jest wykorzystywana do badań nad różnymi systemami kultury, a także nad kulturą masową. Metodologiczna i intelektualna spuścizna rosyjskiego badacza stanowi podstawę lub punkt wyjścia innych teorii narratologicznych. Próbą opisu i usystematyzowania kanonicznej struktury opowieści podjął także David Bordwell. Przystąpił on jednak do badań z innej perspektywy metodologicznej, odwołując się do dokonań dziedziny psychologii poznawczej dotyczącej rozumienia i wytwarzania różnych opowieści. Badacz rozszerzył powstały wzorzec opowiadania, którym ludzie posługują się najczęściej. Kanon ten jest dla odbiorców jednocześnie najbardziej zrozumiały oraz najłatwiejszy do przyswojenia i zapamiętania a streścić można go w kilku ogólnikowych punktach: wprowadzenie tła,

scenerii i postaci; objaśnienie stanu rzeczy; zdarzenie inicjujące; reakcja emocjonalna głównego bohatera lub ustanowienie przez niego celu; komplikacja akcji; rezultat; reakcja na rezultat⁶.

Bohater o tysiącu twarzy

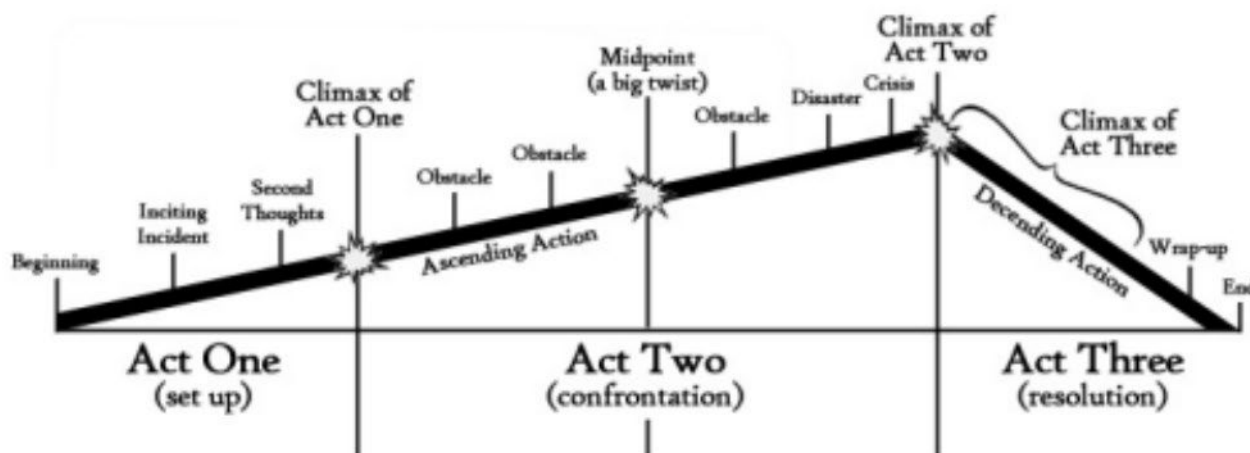
Bohater o tysiącu twarzy, amerykańskiego antropologa i mitoznawcy Josepha Campbella to dzieło, w którym autor przedstawia w niej swoją teorię dotyczącą podróży archetypowego bohatera i jego funkcjonowania w świecie mitycznym.

Podróż owego bohatera można wypisać w następujących punktach:

1. **Zwyczajny świat** – przedstawienie bohatera.
2. **Zew przygody** – problem zakłóca spokój.
3. **Opór bohatera** – strach przed nieznanym.
4. **Mądry starzec** – pomoc mentora.
5. **Nowy świat** – bohater wyrusza samotnie.
6. **Próba, sprzymierzeńcy, wrogowie** – pierwsze starcie z wrogiem i własnymi słabościami, sojusznicy.
7. **Jaskinia mroku** – pojawienie się w świecie przeciwnika.
8. **Cierpienie** – bohater staje w obliczu klęski i dochodzi do jego przemiany.
9. **Przejęcie miecza** – nowa wiedza, siła, motywacja pozwalają zmierzyć się z wrogiem.
10. **Droga z powrotem** – zagrożenie jeszcze nie minęło, wróg podąża za bohaterem.
11. **Odrodzenie** – bohater odradza się duchowo lub fizycznie i panuje nad swoim światem.
12. **Powrót z eliksirem** – powrót do swojego świata z czymś co go ratuje i przywraca spokój.

⁶ Miłosz Stelmach, *Nielinearne Trajektorie Narracji – Model Teoretyczny*, Zeszyty Naukowe Towarzystwa Doktorantów UJ Nauki Humanistyczne, Nr 7 (2/2013), s. 92-93.

Three-Act Structure



Schemat fabularny

Schemat ten da się sprowadzić do fabuły większości filmów głównego nurtu, mimo, że występują pewne odstępstwa od tej formuły, jednak rdzeń opowieści jest zawsze podobny: **przedstawienie bohatera, przez komplikacje fabularne po rozwiązanie akcji**. Wśród laureatów Oscarów z łatwością można odnaleźć przykłady filmów posługujących się powyższą strukturą. Warto przytoczyć chociażby kilka przykładów: Kształt wody (The Shape of Water, reż. Guillermo del Toro, 2017), Green Book (reż. Peter Farrelly, 2018), Za wszelką cenę (Million Dollar Baby, reż. Clint Eastwood, 2004).



Kadr z filmu Kształt wody, reż. Guillermo del Toro, 2019 rok.



Kadr z filmu Green Book, reż. Peter Farrelly, 2018 rok.



Kadr z filmu Za wszelką cenę, reż. Clint Eastwood, 2005 rok.

Komplikacje fabuły następują w przypadku rozbudowanych wielowątkowych utworów, jednak nawet wtedy struktura poszczególnych wątków pozostaje w wyraźnym związku z powyższym schematem. Model ten jest szczególnie eksplorowany przez kino hollywoodzkie. Ich najważniejszymi zasadami konstrukcyjnymi jest silne wyeksponowanie postaci protagonisty wraz z jego motywacjami oraz wyraźne zaznaczenie głównego wątku, przeważnie zorganizowanego wokół celu do którego podąża protagonista. Jasno określony protagonista, wyraźny cel i równie ważny powód jego realizacji oraz pasjonujące przygody realizowane i uzupełniane przez wątki poboczne są rdzeniem fabularnym uniwersalnym przepisami wykorzystywanym nie tylko w filmie, ale także w grach komputerowych.

Rozumienie narracji w duchu Davida Bordwella oznacza, że to narracja jest narzędziem zaprezentowania odbiorcy treści za pośrednictwem medium i stylu, które każdorazowo mogą być zupełnie inne. Twórca w filmie fabularnym, niezależnie jaki efekt pragnie uzyskać, posługuje się wydarzeniami i bohaterami w celu przekazania opowieści odbiorcy. Medioznawca i filmoznawca Edward Branigan zauważa, że służą temu **trzy podstawowe porządki organizujące materiał dzieła - więź przestrzenna, następstwo chronologiczne oraz przyczynowo skutkowe**.

Rekonstrukcja przestrzeni zawsze stanowi podstawę orientacji w świecie przedstawionym, jednak z punktu widzenia schematu fabularnego, pozostałe dwa parametry decydują o modelu opowiadania. Obcując z tekstem audiowizualnym,

widz doszukuje się relacji pomiędzy poszczególnymi jego elementami a w tym celu twórca nadaje fabule kierunek i cel, do którego zmierza opowieść. Widz rekonstruuje owe cechy dzieła, co na najprostszym poziomie, możliwe jest to dzięki ułożeniu łańcucha czasowo przyczynowo skutkowego⁷.

To jednak, że rozróżnienie na **opowiadanie linearne i nielinearne** jest mocno ugruntowane w teorii filmu, nie oznacza niemożności tworzenia nowych typologii. W ujęciu Andrása Bálint Kovácsa opowiadanie linearne będzie opowiadaniem, które przestrzega reguł narracyjnych, kompozycyjnych, i które zostało wypracowane głównie w ramach amerykańskiego systemu produkcyjnego a następnie rozpowszechnione na cały świat. Zazwyczaj, bez względu na czas powstania filmu, schemat fabularny w kinie najbardziej rozpowszechnionym odpowiada wyznaczonym elementom kanonicznego opowiadania. Narracja będzie w takim razie biegła po sznurku wydarzeń, od ekspozycji, poprzez zawiązanie akcji, do punktu kulminacyjnego i jej rozwiązania. Narracji linearnej odpowiada zatem także większości filmów tradycyjnego kina, gdyż filmy takie będą zmierzać w kierunku rozwiązania problemu jasno postawionego w ekspozycji. Przyczynowo-skutkowa fabuła doprowadzi do finału i satysfakcjonującego rozwiązania. Na tej prostej konstrukcji, bądź jej bliskich wariantach, oparte jest między innymi całe klasyczne kino gatunków przywołując za przykład takie filmy jak chociażby Ojciec chrzestny (The Godfather, reż. Francis Ford Coppola, 1972), Terminator (The Terminator, James Cameron, 1984), Taksówkarz (Taxi Driver, Martin Scorsese, 1976).

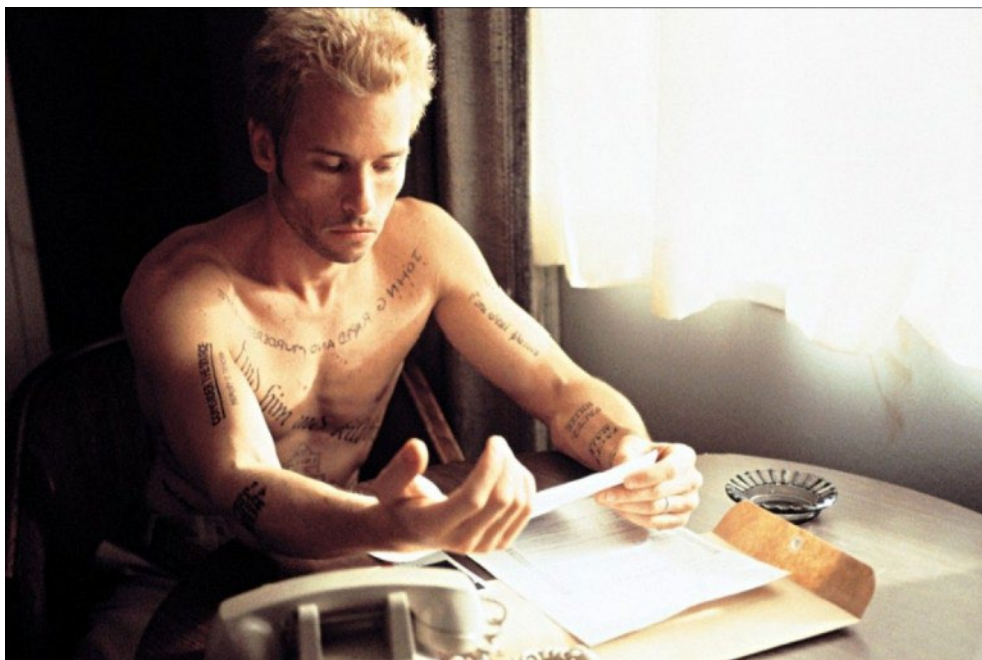
⁷ Ibidem, s. 92-93.



Kadr z filmu Ojciec chrzestny, reż. Francis Ford Coppola, 1972 rok.

Kino nielinearne Kovács ujmuje jako wprowadzenie do fabuły sekwencji nieumotywowanych fabularnie (sekwencja snu, wspomnień) modyfikacje w obrębie struktury opowiadania. Kolejność pokazywania na ekranie zdarzeń, jest decydujące wobec zakwalifikowania filmowej opowieści. W tym świetle nieliniowej kino utożsamiamy raczej z artystycznym kinem europejskim Temporalny charakter uporządkowania zdarzeń fabularnych, a raczej kierunek w jakim rozwija się film, będą decydowały o kategorii do której przynależy⁸. By przedstawić przykład filmu nielinearnego, posłużę się filmem Memento (reż. Christopher Nolan, 2000).

⁸ Ibidem, s. 92-93.



Kadr z filmu Memento, reż. Christopher Nolan, 2000 rok.

Popularne od lat dziewięćdziesiątych eksperymenty z chronologią filmową zostają użyte we wspomnianym filmie w dwojaki sposób. Historię śledztwa Leonarda Shelbiego widz poznaje w dwóch porządkach czasowych. Jeden porządek rozgrywa się chronologicznie, drugi zaś achronologicznie. Podczas napadu, którego ofiarą stał się główny bohater, w wyniku obrażeń głowy zostaje uszkodzona jego pamięć krótkotrwała. Powoduje to utratę zdolności nabywania nowych wspomnień, które stara się złapać poprzez fotografowanie polaroidem najważniejszych dla siebie osób, przedmiotów i wydarzenia. Podobną funkcję mają też notatki, które robi na swoim ciele. Ten niecodzienny system ma pomóc Leonardowi w rozwiązaniu śledztwa i znalezieniu morderców jego żony. Początkowo śledztwo bohatera wydaje się mieć sens, jednak z czasem dowiadujemy się, że składane przez bohatera fragmenty opowieści nie składają się w jedną spójną opowieść. Relatywizm poznawczy, widz dowiaduje się, że w trakcie odcowania z filmem, że bohater nie tylko nie może ufać innym osobom zamieszkanym w śledztwo, ale także sobie, został spotęgowany przez użycie uwięzienia bohatera w rzeczywistości.

Zakończenie i podsumowanie

Trudno zaprzeczyć narracyjności sztuki filmowej. Podczas gdy w epoce **kina klasycznego**⁹ narracyjność była znacznie łatwiejsza do opisanego, współczesne zaś oblicza kina obejmują także jego mobilne wymiary, powodując zmianę perspektyw odbiorczych. Jesteśmy aktualnie w sytuacji, w której obraz audiowizualny tworzyć może praktycznie każdy, przestają bowiem obowiązywać konwencje kompozycyjne. Intermedialność filmu znajduje swój wyraz adaptując rozmaite teksty kultury, począwszy od komiksu, przez obraz.

⁹ Jak we wstępie do publikacji *Kino klasyczne*, zaznacza Rafał Syska, pojęcie kino klasyczne objęte w ramy czasowe (w publikacji opisywane są filmy powstałe od lat dwudziestych i trzydziestych do filmów z lat sześćdziesiątych) nie w pełni obejmuje definicję opisywanego okresu, gdyż filmy określane mianem klasycznych powstają także w późniejszym okresie. Jednakże w tym okresie kino stanowiło główną oś przemysłu rozrywki, kształtując wzory i tematy kultury popularnej. Ówczesnej potęgze kina decydowały organizacyjny i kulturowy charakter filmu i standaryzacja wzorców produkcyjnych i narracyjnych. Rafał Syska, *Wstęp, Kino klasyczne. Historia kina, tom 2*, Redakcja: Tadeusz Lubelski, Iwona Sowińska, Rafał Syska, TAIWPN Universitas Kraków, 2013, s. 15-16

Bibliografia:

T. Lubelski, I. Sowińska, R. Syska, Kino klasyczne. Historia kina, tom 2, TAIWPN Universitas Kraków, 2013

J. Ostaszewski, O widzu myślącym,

https://www.nck.pl/upload/archiwum_kw_files/artykuly/6._jacek_ostaszewski_-_o_widzu_myslacy.pdf, dostęp 11.03.2022

J. Pigulak, Gra w film. Z zagadnień relacji między filmem i grami wideo, Wydawnictwo: Universitas 2022

J. Pisarek, Piotr Francuz, Poznawcze i emocjonalne zaangażowanie widza w film fabularny w zależności od typu bohatera, Wydawnictwo Towarzystwo Naukowe KUL, Lublin 2022

M. Stelmach, Nielinearne Trajektorie Narracji – Model Teoretyczny, Zeszyty Naukowe Towarzystwa Doktorantów UJ Nauki Humanistyczne, Nr 7 (2/2013),

E. Twardoch-Raś, Ucieleśnienie, narracyjne wchłonięcie, afektywność i „neurofilmowość”. perspektywy badań nad narracyjnością filmu fabularnego, w: Narratologia Transmedialna, Teorie, praktyki, wyzwania, red. K Kaczmarczyk, Universitas, 2017