

UNIVERZA V LJUBLJANI  
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Alenka Strmec

**Empatični gledalec klasičnega  
pripovednega filma**

Diplomsko delo

Ljubljana, 2014

UNIVERZA V LJUBLJANI  
FAKULTETA ZA DRUŽBENE VEDE

Alenka Strmec

Mentorica: Doc. dr. Zdenka Šadl

**Empatični gledalec klasičnega  
pripovednega filma**

Diplomsko delo

Ljubljana, 2014

## **Empatični gledalec klasičnega pripovednega filma**

V današnjem času čustva zasedajo pomembno mesto v življenju posameznikov. Primarni namen večine filmov je, da s pomočjo različnih tehnik vplivajo na emocije občinstva. Gledalec, kot nekdo, ki aktivno prejema informacije, ima pri nastajanju pomena v filmu ključno vlogo, ob tem pa ga vodijo tako zavedni kot nezavedni motivi. Klasični pripovedni film je podvržen določenim kodom in pravilom, katerih namen je ravno uravnavanje emocionalnega vpliva. Pri tem ima bistven vpliv na emocije gledalca naracija oz. način, na katerega film podaja zgodbo. V filmski zgodbi imajo posebno funkcijo glavni junak, njegova dejanja in pripovedna struktura, ki temelji na ustvarjanju in razreševanju zapletov, ki se nanašajo na usodo glavnega junaka. Gledalec se tako pogosto identificira z glavnim junakom, kar je predpogoj za empatijo. Z vprašanjem filmskega prikazovanja spolnih razlik se ukvarja feministična filmska teorija, ki zagovarja trditev, da se s prikazovanjem moških in ženskih filmskih likov ohranjajo patriarhalni družbeni vzorci. Najboljši žanrski primer prikazovanja spolnih identitet je melodrama, ki ustvarja patriarhalno določene pomene. Omembe vredna je tudi postteorija, ki se ravno tako ukvarja z vprašanjem filmskega vpliva na gledalce in z vlogo gledalca. Gledalca obravnava kot aktivnega prejemnika informacij, analizira psihološke procese zavedne in nezavedne narave, posebej pa izpostavlja emocije in njihovo vse večjo funkcijo v vsakdanjem življenju.

***Ključne besede:*** film, emocije, gledalec, klasični pripovedni film, filmske tehnike.

## **The Classical Narrative Film Viewer With Empathy**

Nowadays emotions play an important role in any individual's life. The chief goal of most films is to influence the emotions of the viewer using a number of film techniques. The viewer as an active perceiver, has a crucial role in creating the film's meaning and is led by conscious as well as subconscious motives. The classical narrative film is governed by certain codes and rules, the purpose of which is to regulate emotional impact. Narration, the way in which the film tells the story, significantly influences the emotions of the viewer. The main character, his actions and narrative structure, based on creating and resolving the tension that is linked with the destiny of the main character has a special role in film narrative. In this way, the viewer often identifies himself with the main character, which is the basis for empathy. Feminist film theory deals with the question of filmic representation of gender differences, arguing that by representing female and male film characters, patriarchal social patterns are maintained. The best genre example of representing sexual identities is melodrama, which creates meaning in support of patriarchy. Another theory worth mentioning is post theory as it analyses film influence on the viewer and with the role of the viewer. It treats the viewer as the active receiver of the information, highlighting the psychological processes of conscious as well as subconscious nature, attributing an ever larger role to emotions in everyday life.

***Key words:*** film, emotions, film viewer, classical narrative film, film techniques.

# Kazalo

1	Uvod.....	6
2	Emocije .....	8
2.1	Opredelitev .....	8
2.1.1	Definicija emocij .....	8
2.2	Družbena umeščenost emocij .....	9
2.3	Sestava čustev .....	10
2.4	Spol in emocije.....	10
2.5	Delitev čustev .....	11
2.6	Funkcije čustev .....	11
2.7	Kultura in čustva .....	12
3	Film .....	13
3.1	Definicija filma .....	13
3.2	Montaža.....	14
3.3	Tehnologija.....	15
3.4	Faze nastajanja filma .....	15
4	Emocije in film.....	15
4.1	Naracija .....	16
4.1.1	Struktura treh aktov .....	17
4.1.2	Klasičen pripovedni film .....	17
4.1.2.1	Vodila pripovednega filma.....	18
4.1.2.2	Pripovedna struktura klasičnega filma.....	18
4.1.2.3	Montaža v klasični pripovedi.....	19
4.1.2.4	Filmski lik kot ključen element zgodbe.....	20
4.1.2.5	Moralna komponenta filmskih likov.....	21
4.1.2.6	Pripovedna struktura reševanja zapleta.....	21
4.2	Film in gledalec.....	22
4.2.1	Teoretski prispevek o gledalcu .....	23
4.2.2	Pristnost emocij, ki jih doživlja gledalec .....	24
4.2.2.1	Kognitivna teorija emocij in pripovedni film .....	24
4.2.2.2	Vživljanje gledalca v fiksijske emocije .....	25
4.2.2.3	Fiksijske emocije in diegetičen učinek .....	26
4.2.3	Uniformiranost emocij med gledalci in skrb .....	27

4.3 Psihološke funkcije gledanja filma .....	28
4.3.1 Film kot zabava .....	28
4.3.2 Psihoanaliza in film .....	29
4.3.2.1 Katarzičen učinek .....	29
4.3.2.2 Simbolno in imaginarno .....	30
4.3.2.3 Regresija .....	31
4.3.2.4 Skopofilija.....	31
4.3.2.5 Prispevek psihoanalize.....	32
4.3.3 Sociološke teorije o gledanju filma .....	32
4.4 Filmske teorije.....	32
4.4.1 Feministična filmska teorija .....	32
4.4.2 Postteorija .....	34
4.4.2.1 Neoformalizem .....	34
4.4.2.2 Kognitivizem .....	35
4.5 Temelji filmskih emocij .....	36
4.5.1 Sentimentalnost v filmih in njen izvor .....	36
4.5.2 Sublimno v filmu .....	37
4.5.3 Asociativen model emocij .....	38
4.5.4 Razpoloženje in “mood-cue” pristop .....	39
4.5.5 Glasba in film .....	41
4.5.6 Zvezdnštvo .....	43
4.6 Empatija .....	44
4.6.1 Prepoznavanje dogodkov, pomembnih za protagonista .....	44
4.6.2 Sočutje .....	45
4.6.3 Simpatija.....	46
4.6.4 Občudovanje.....	46
4.6.5 Identifikacija.....	47
4.6.5.1 Razlaga pojma identifikacije.....	47
4.6.5.2 Identifikacija in filmske tehnike .....	48
4.6.5.3 Identifikacija in emocije .....	49
4.6.6 Prikazovanje obraza v filmih in empatija .....	50
4.6.6.1 Struktura kadra osebnega pogleda .....	50
4.6.6.2 Prikazovanje obraza v različnih kulturah.....	51
4.6.6.3 Posnemanje obraza .....	51

4.6.7 Ostali dejavniki empatije v filmih .....	52
5 Spol, žanr in emocije.....	52
5.1 Melodrama .....	54
5.1.1 Družinska melodrama .....	55
5.1.2 Kritika melodrame.....	55
5.1.3 Razred in spol v melodrami.....	56
5.1.4 Melodrama, protislovje in resnično življenje .....	57
5.1.5 Lik ženske kot ideološko sredstvo.....	58
6 Sklep .....	58
7 Literatura.....	62

# 1 Uvod

Človek je eno izmed najbolj čustvenih bitij, saj nas čustva spremljajo prav na vsakem koraku našega življenja ter predstavljajo osnovno sestavino družbenih odnosov. Čeprav je v moderni družbi racionalnost imela prednost pred emocionalnim, v današnjem času čustvom posameznika posvečamo vse več pozornosti in lahko rečemo, da zavzemajo pomembno mesto v številnih družbenih procesih in pojavih.

Vloga filma, kot ene izmed mlajših umetnosti, se nanaša ravno na zmožnost tega medija, da lahko vpliva na čustva ljudi. Vzbujanje emocij ter vplivanje na gledalca s pomočjo uporabe različnih tehnik, je primarni namen večine filmov. Film s pomočjo tehnologije, ki ga v svoji materialnosti razlikuje od drugih umetnosti, bolj ali manj uspešno dosega zastavljen namen.

Ob tem se poraja vprašanje, na kakšne načine film vpliva na gledalca in katerih tehnik se pri tem poslužuje. Ker pa tudi gledalec ni zgolj pasiven opazovalec dogajanja, lahko rečemo, da ima ključno vlogo pri procesu nastajanja filmskega pomena, saj je prav gledalec tisti, ki tvori pomen. Izhajajoč iz tega je smiselno vprašanje, kaj zavedno in nezavedno motivira gledalce, da gledajo film ter se vedno znova vračajo k temu mediju.

V diplomskem delu bom obravnavala tehnike, ki jih film uporablja za vzbujanje emocij pri gledalcu, in predstavila načine implementacije, ki se jih film poslužuje v okviru klasičnega pripovednega filma. Ob tem me bo zanimala vloga gledalca, kot nekoga, ki aktivno sodeluje v tem procesu, in se osredinila na gledalčeva empatična čustva. V posebnem poglavju o prikazovanju spola in razreda v filmu, bom skozi analizo žanra melodrame predstavila emocije kot kulturni pojav, ter film kot sredstvo manipulacije obstoječe ideologije.

Vsebinsko je naloga v grobem razdeljena na štiri sklope. V prvem delu so opredeljene emocije skozi njihovo družbeno umeščenost, sestavo in funkcionalnost.

Drugi del je namenjen opredelitvi filma in njegove vloge v našem vsakdanjem življenju. Ravno tehnologija filma je med drugimi sredstvi tista, ki mu omogoča, da poustvarja podobe realnosti, ter s tem vpliva na emocije gledalcev. Montaža predstavlja močno pripovedno sredstvo, ki ustvarjalcem filma omogoča, da prenašajo informacije v točno določenem časovnem zaporedju. Da gledalec lahko gleda film, mora poznati temeljne tehnike in strategije filmskega diskurza.

V tretjem delu bom poskušala opredeliti načine, ki jih film uporablja z namenom vzbujanja in upravljanja z emocijami gledalcev. Na začetku tega sklopa bom predstavila vodila klasičnega pripovednega filma ter poudarila pomen pripovedi v procesu filmskega vplivanja na emocije. V nadaljevanju bom poudarila vlogo gledalca in predstavila glavne psihološke funkcije gledanja filma ter teorije o motivih gledalca. Za potrebe boljšega razumevanja bom predstavila feministično filmsko teorijo ter postteorijo, ki sta ključni za moje diplomsko delo, saj se obe ukvarjata z vprašanjem gledalstva in v središče preučevanja postavljata vpliv filma na gledalca/gledalko. Na koncu poglavja bom precej pozornosti namenila empatičnim filmskim emocijam, ki so še posebej značilne za tradicionalni pripovedni film.

V zadnjem delu diplomske naloge bom v razpravo vključila analizo melodrame kot glavnega prizorišča emocij. Melodrama predstavlja dober primer čustvene manipulacije, kar dosega s pomočjo predstavitve razreda in spola kot ključnih družbenih entitet.

V sklepu bom povzela glavne značilnosti klasičnega pripovednega filma in na kratko opisala vlogo gledalca, ki jo ima ob gledanju filma. S pomočjo ključnih teorij bom povzela, kateri so gledalčevi glavni motivi za gledanje filma. Poskušala bom odgovoriti na zastavljeno vprašanje, na kakšen način film upravlja z emocijami gledalca, še posebej z empatičnimi emocijami. S pomočjo feministične filmske teorije bom povzela, kako film skozi reprezentacijo odnosa med spoloma ohranja patriarhalne družbene vzorce, ter s tem deluje kot ideološki aparat obstoječe družbene ureditve.



## 2 Emocije

### 2.1 Opredelitev

“Čustva so temeljni in neločljivi del koncepta človeka in človeške družbenosti.” (Šadl 1999,9)  
Človek je eno izmed najbolj čustvenih bitij. Čustva skupaj z razumom oblikujejo samo bistvo njegovega obstoja in so osnovna sestavina družbenih odnosov.

Ljudje si v vsakodnevnem življenju postavljamo številna vprašanja, ki se nanašajo na naše lastne emocije in emocije drugih ljudi. Smo kot nekakšni znanstveniki, saj se v vsakdanu ukvarjamo s čustvi in tvorimo “subjektivne teorije” o čustvih, ki kljub temu, da so običajno napačne, tvorijo navznoter skladno strukturo. Posameznik je tako pripravljen iskati vedno nove utemeljitve, s katerimi bi potrdil svoja prepričanja. (Smrtnik Vitulić 2004, 5)

#### 2.1.1 Definicija emocij

“Emocija je odziv subjekta na dražljaj, ki ga je le-ta ocenil za pomembnega in ki, visceralno, motorično, motivacijsko in mentalno pripravlja subjekt na prilagoditveno dejavnost”. (Milivojević 2008, 20) Čustva imajo velik pomen v našem življenju, saj se praktično na vse dogodke, ki jih doživljamo v našem življenju, odzivamo s čustvi. V začetkih razvoja človeštva so se verjetno razvila z namenom preživetja človeka, kasneje v razvoju pa so dobila veliko širši pomen pri doživljanju sveta okoli nas.

V sociologiji je bilo preučevanje čustev pogosto potisnjeno ob rob, saj je prevladoval racionalni pristop. Racionalni pogled je imel v moderni družbi prednost pred emocionalnim. Prevladovalo je prepričanje, da so čustva iracionalna in kaotična. (Milivojević 2008, 19) Lahko rečemo, da je v sodobnem življenju prišlo do afirmacije emocionalnosti v družbenem življenju. Danes čustva igrajo osrednjo vlogo v različnih procesih in trendih, ki označujejo razvite moderne družbe ter predstavljajo nujno potrebni podporni sistem racionalnosti, brez katerega razum ne more ustrezno delovati. (Šadl 1998, 64)

Od 60. let 20. stoletja dalje je postalo ukvarjanje s čustvi, tako na ravni posameznika kot družbe, vse bolj družbeno pomembno. “Priti v stik s svojimi čustvi” postane ključnega pomena, zato se od

posameznika pričakuje izražanje čustev in ne več njihovo zadrževanje in skrivanje. Posamezniki imajo tudi več možnosti za eksperimentiranje s svojimi čustvi. Tudi nove informacijske tehnologije med drugim vzpodbujajo zavest in refleksijo o čustvih ter njihovo izmenjavo. (Šadl 1998, 65)

V moderni družbi so bili prepričani, da razvoj človeka in družbe pomeni zavračanje in obvladovanje človekovih čustev. V sodobnem svetu pa se vse več ljudi zaveda pomena svojih čustev ter raziskovanja in analiziranja le-teh. Pojavijo se številni “vodniki”, ki naj bi ljudem pomagali pri analizi svojih čustev, in sicer v obliki literature, časopisov, diskurzov ter raznih televizijskih oddaj. Kljub temu, da se človek v sodobnem svetu zaveda pomena svojih čustev, pa je odnos moderne družbe do njih “pustil svoj pečat” in prisilil modernega subjekta, da se je poslužil številnih tehnik omejevanja in obvladovanja. Za sodobno čustvovanje je tako značilna težnja po fleksibilnem upravljanju s čustvi. Sposobnost za upravljanje čustev v različnih interakcijah zahteva sposobnost hitrega spreminjanja občutkov in čustev ter izražanja le-teh. Posledica tega je lahko izgubljanje spontanih in pristinih čustev, kar nadomesti racionalna izbira “pravega čustva” za “pravo priložnost”. (Šadl 1998, 67)

## **2.2 Družbena umeščanost emocij**

“Čustva so vselej usmerjena na nekaj, kar presega, kar je onkraj subjekta samega, običajno v simbolni družbeni kontekst. Emocionalne izkušnje so objektno-odvisna stanja, nujno so na nekaj usmerjena in vsebujejo sliko, predstavo o teh objektih.” (Šadl 1999, 177) Pri tem moramo čustva ločiti od občutkov, ki so zgolj fizična stanja in se ne nanašajo na zunanje objekte, temveč na subjekt. Gre za naravne, biološko povzročene pojave, medtem ko so čustva simbolna in družbeno pogojena. V zahodni tradiciji so čustva pojmovali kot neodvisna subjektivna stanja, čeprav to niso, saj so neločljivo povezana z zunanjim svetom. Prav tako se čustva razlikujejo od razpoloženj, (na primer vedrina, pobitost, obup, depresivnost), ki so vezana na sam subjekt. (Šadl 1999, 178)

Čustva se vselej nanašajo na družbene odnose in situacije, so vselej del le-teh oziroma emocionalnega scenarija, ki ga sooblikujemo. Določajo jih naše interakcije ter družbeni odnosi oziroma medsebojne povezave ljudi. Čustva zato niso statičen pojav, ampak so konstruirana in se z zgodovino spreminjajo tako v izrazni kot doživljajski dimenziji.

## 2.3 Sestava čustev

Pri razumevanju emocionalne izkušnje moramo upoštevati tudi evaluativni vidik, ki predstavlja racionalni element čustva. "Čustva temeljijo na določenih ocenah, vrednotenjih, interpretacijah, presojah (oprthih na družbeno posredovana in kulturno določena znanja, prepričanja ali verjetja) objektov, na katere so usmerjena." (Šadl 1999, 179) Presoje oziroma razumske ocene in čustvene reakcije so logično povezane in predstavljajo "kognitivno jedro" čustva ter so integralni del čustva.

"Čustva so kompleksni in pomenljivi procesi, ki vključujejo več konstitutivnih elementov: različne kognitivne procese, fiziološko vzburjenje, želje, emocionalna občutenja, telesne izraze, delovanje – ne pa nujno vseh." (Šadl 1999, 180) Ne moremo jih zreducirati zgolj na posamezno sestavino, saj predstavljajo posameznikov celostni odziv v družbeni situaciji. Od čustev ne moremo ločiti racionalnosti in obratno. Vsi ljudje v podobnih situacijah ne doživljamo enakih čustev. Na vsa dogajanja okoli nas se različno čustveno odzivamo glede na oceno pomembnosti situacije ter glede na naše želje in cilje. Od tega je odvisna tudi intenzivnost naših čustev.

"Čustva so zapleteni in sestavljeni procesi, ki vključujejo vrsto kognitivnih, izraznih in vedenjskih odzivov. Vsi ti procesi pa sestavljajo čustva le, če si sledijo v določenem zaporedju." (Smrtnik Vitulić 2004, 10)

## 2.4 Spol in emocije

Eden izmed najbolj razširjenih stereotipov je stereotip o čustvenih ženskah in nečustvenih moških. Ženske so pojmovane kot izrazito čustvena bitja, ki svojih čustev ne obvladujejo ter jih pogosteje izkazujejo. Po drugi strani naj bi bili moški nasprotje temu: so manj čustveni, pri njih prevladuje razum, svoja čustva bolje in dosledneje obvladujejo.

Do intenziviranja stereotipa, ki je zaznamoval dolgo zgodovino zasebne intelektualne tradicije, je prišlo v meščanski družbi 19. stoletja, v času razcepa javne in zasebne sfere, ki pripelje do povezovanja žensk z zasebno sfero in moških z javno sfero. Gre za delitev dela med razumom in čustvi, kar je ljudi usmerjalo k oblikovanju spolno specifične identitete. Pri ženskah je to pomenilo izpostavljeno emocionalnost, pri moških pa izpostavljeno racionalnost.

Vendar ženske niso bolj čustvene od moških in čustva moških niso manj intenzivna od čustev žensk. Človeška sposobnost čustvovanja je biološko določena, zato sta moški in ženska v tem smislu enaka, vendar jih je zahodna kultura usmerila k različnemu ravnanju oz. upravljanju s čustvi. Čustva obeh so enako intenzivna in oba izvajata emocionalno delo: ženske z bolj izrazitim izražanjem svojih čustev, moški pa na način potlačevanja čustev, pri obeh spolih povezanih z izvajanjem spolno določenih vlog.

Danes se asimetrija v čustvenem izražanju postopno spreminja, predvsem med ekonomsko bolj neodvisnimi razredi. (Šadl 1999, 210)

## **2.5 Delitev čustev**

Čustva delimo na temeljna in kompleksna. Temeljna naj bi se pojavila že zelo zgodaj, njihovo izražanje in prepoznavanje pa naj bi bilo enako v vseh kulturah. Značilni so izrazi obraza, posebni vzorci možganske dejavnosti in adaptacijska funkcija. Osnovna temeljna čustva so veselje, žalost, strah in jeza. Kompleksna čustva se, v primerjavi s temeljnimi, v razvoju pojavijo kasneje in jih uvrščamo med socialna čustva, ki so pomembna za življenje z drugimi. Gre za čustva kot so ponos, strah, krivda in zavist. (Smrtnik Vitulić 2004, 11)

Kljub delitvi čustev na pozitivna in negativna se moramo zavedati, da so vsa čustva za posameznika koristna, saj imajo svojo prilagoditveno vlogo (Milivojević v Smrtnik Vitulić 2004, 12). Ljudje doživljajo pozitivna in negativna čustva glede na to, kako pomembno je doseganje cilja za posameznika. Zaradi doseganja ciljev, ki so v skladu s posameznikovimi normami, pozitivna čustva doživljamo kot prijetna, če pa so cilji nedoseženi in so v nasprotju z osebnimi normami, pa doživljamo negativna čustva kot neprijetna.

## **2.6 Funkcije čustev**

“Čustva so evolucijsko in genetsko oblikovana naravnost organizma k dejavnosti v odnosu do okolja in evolucijsko pridobljena zmožnost ocenjevanja dražljajev kot pozitivnih in negativnih.” (Musek v Smrtnik Vitulić 2004, 13) Pozitivna čustva nas napeljujejo k približevanju nekemu dogajanju, negativna pa k izogibanju. Pod vplivom čustev se spremeni celo zaznavanje časa, saj

nam v žalostnem razpoloženju čas mineva počasneje kot v veselem. Čustva lahko vzpodbujajo tudi naše miselne procese, vplivajo na hitrost našega mišljenja in na naše ideje ter ustvarjalnost. Vplivajo tudi na to, kako si bomo zapomnili določeno vsebino. Tisto, ki nas čustveno bolj pritegne, si bomo vedno trajneje zapomnili. Čustva se lahko do neke mere prenašajo iz ene osebe na drugo, kar pomeni, da opazovanje izraženih čustev pri drugih objektih opazovanja lahko povzroči podobno čustvo pri subjektu opazovanja.

Emocije<sup>1</sup> se torej pojavijo, ko je situacija za posameznika relevantna. Sestavljene so iz ovrednotenja pomembnosti situacije in tendence k delovanju. Doživljanje emocij je zavedanje pomena situacije v smislu relevantnosti za utemeljeno skrb, realnosti in težavnosti ter občutek nagnjenosti k delovanju. Nagnjenost k delovanju, za katero je značilna težnja po kontroli, vsebuje tudi težnjo k določenemu načinu delovanja. Gre za prizadevanje za zaključek na račun drugih delovanj v poteku in kognitivnega procesa. Točno to daje vsakemu čustvu moč in relativno nepremostljivost s kognitivnega vidika. (Tan v Platinga in Smith 1999, 51)

## 2.7 Kultura in čustva

Kultura bistveno prispeva k prepoznavanju, izražanju in razumevanju čustev. Naša čustva so neločljivo povezana s kulturo, v kateri odraščamo. Omogoča nam temelje za prepoznavanje, osmišljanje in organizacijo čustvenih izkušenj. (Šadl v Smrtnik Vitulić 2004, 23)

Na vprašanje, ali obstajajo univerzalna čustva, ki so skupna vsem kulturam, je poskušal odgovoriti Paul Ekman. V več medkulturnih študijah je ugotovil, da so si pripadniki različnih kultur podobni v prepoznavanju nekaterih izrazov čustev. Po Ekmanu naj bi bili specifični biološki programi čustev, ki jih sproži dogajanje, skupni vsem ljudem. Razlika se pojavi v učinkih teh programov, ki naj bi bili odvisni od kulturnih pravil, ki se nanašajo na razumevanje, doživljanje in izražanje čustev. Zaključimo lahko, da obstaja univerzalna osnova za čustva, o univerzalnem pomenu pa lahko govorimo le na nivoju temeljnih čustev. (Platinga v Platinga in Smith 1999, 242)

Emocije delujejo kot kulturni pojav in niso zgolj stvar posameznika. So kot neka sila, ki oblikuje družbene relacije in ustvarja neprestan družbeni krogotok. Gre za strukture čustev, ki predstavljajo kulturno razširjen skupek emocij, s pomočjo katerih se ustvarjajo in izmenjujejo družbene relacije

---

<sup>1</sup> Izraza "čustvo" in "emocija" bom v nalogi uporabljala kot sinonima.

in interakcije. (Pribram v Gledhill 2012, 44) Emocionalna izkušnja je ključno sredstvo, s katerim se individualno in kulturno neopazno prepletata in simultano ustvarjata. Pri tem je potrebno poudariti, da se družbene interakcije nikoli ne odvijajo izven polja družbenih neenakosti. Strukture čustev so sredstvo, s pomočjo katerega poteka krogotok moči. (Pribram v Gledhill 2012, 49)

### **3 Film**

Film, kot ena izmed najmlajših umetnosti, v današnjem času pa najbolj priljubljena, zavzema v človeškem življenju posebno vlogo, saj mu prebujajo številne predstave, misli, mnenja in želje. Predstavlja mu tako zabavo in razvedrilo, kot kulturno vrednoto in umetnino. Filmsko platno je neke vrste leteča preproga, ki nosi gledalce med različnimi svetovi in jim pričara čuda ter širi obzorja. (Musek 1960, 3)

Film igra pomembno vlogo v našem vsakdanjem življenju. Ne samo, da ga gledamo in o njem razpravljamo, temveč se infiltrira v našo podzavest in sooblikuje predstave o svetu in ljudeh. Že z začetnim prizorom filma vstopimo v svet, ki so ga skonstruirali ustvarjalci filma. Izbira prostora in časa filma v trenutku zgradi nek nov kontekst. Igralci, glasba, naslovi in način montaže že na začetku filma nakazujejo, kako se bo zgodba odvijala v naslednjih urah. Različni kadri so posneti in sestavljeni skupaj na tak način, da posredujejo informacijo o tem, kdaj in kje se film dogaja ter kdo in zakaj so ključni igralci. Domišljija in organizacija, ki je potrebna za nastanek filma, se odraža v neverjetni raznolikosti filmov, ki si jih lahko ogledamo danes. (Barnwell 2008, 9)

#### **3.1 Definicija filma**

Film je ena najbolj tehnoloških oblik umetnosti, ki ga od drugih umetnosti razlikuje njegova materialnost. Kot posledica zlitja naravoslovnih in družboslovnih ved je na začetku posebno poudarjal tehnologijo, ki je bila postavljena med film in gledalca. Definicija filma izhaja ravno iz zmožnosti tehnologije filma predstaviti niz reprezentacijskih podob, ki ustvarijo iluzijo gibanja tam, kjer so samo nepremične podobe, ki utripajo s predpisano hitrostjo. (Neupert v Cook 2007, 532)

Preučevanje filma je smiselno začeti s preučevanjem njegovih bistvenih potez in materialnosti, kar ga razlikuje od drugih medijev. Številni teoretiki so želeli opredeliti posebne tehnike, da bi pojasnili

film in ugotovili, kateri filmi jih uporabljajo bolj celostno kot drugi. V začetku preučevanja je večina filmskih študij preučevala zmožnost filma, da predstavi vtis realnosti s pomočjo predstave prostora in časa ter manipulacije le-teh z montažo. Preučevanje filma kot reprezentacijskega medija nam pomaga razumeti prednosti določenih kanoniziranih filmov, kar lahko deloma pripišemo njihovi uporabi formalnih in temeljnih tehnik reprezentacije.

Da bi film lahko ovrednotili, moramo razumeti ontologijo filma, ki se skriva v analizi zmožnosti filma, da predstavi vtis realnosti. Kako uspešno film predstavi realnost, je odvisno od naslednjih dveh filmskih tehnik: predstava fikcijskega prostora in časa prek kompozicije kadra ter prikrojitev tega prostora in časa v obliki montaže. Montaža izbira in ureja filmske podobe ter osvobaja film statičnih dolgih kadrov. Je močno pripovedno sredstvo, ki omogoča gledalcu, da sprejema informacije po delih.

### **3.2 Montaža**

Temeljna definicija montaže je, da izbira in ureja filmske podobe in kot taka postane močno pripovedno sredstvo, saj pripovedovalcu omogoča, da prenaša informacije po delih. Filmski ustvarjalci so bili glede koncepta montaže razdeljeni na dva dela. Prvi pol je zastopal sovjetski režiser Sergej Esienstein, ki se je zavzemal za manipulativno funkcijo montaže in uporabo zmožnosti montaže, da proizvede estetske šoke in konflikte. Njegov pristop odkriva diskurzivno funkcijo filma in njegovo zmožnost, da reorganizira realnost. Drugi pol pa je sledil francoskemu kritiku Andréju Bazinu, ki zastopa stališče tako imenovane "objektivne realnosti". Zanj je pretirana odvisnost od konfliktne montaže nasilje nad bistvom filma in njegovim estetskim razvojem. Spodbujal je filmske ustvarjalce, da ohranijo iluzijo realnega prostora in časa z globinskimi prizori z več ravnmi dogajanja. Klasični hollywoodski film predstavlja kompromis med dvema skrajnima ideologijama montaže. (Neupert v Cook 2007, 532)

Za gledanje filma je potrebno, da gledalec razločuje glavne tehnike in strategije filmskega diskurza. Gre za naslednje tehnike oziroma strategije, ki jih film uporablja za prikazovanje sveta: trajanje kadra, mobilnost kamere, globina prizora, razporeditev elementov mizanscene, zvočne strategije ter montaža. Mizanscena je izraz, ki opisuje oblikovne aspekte filmske produkcije, kot je osvetlitev, igralski slog, kostumi in scenografija, ter se nanaša na vse, kar se pojavi pred kamero.

### **3.3 Tehnologija**

Filmska interpretacija se začne z razumevanjem zgoraj naštetih temeljnih strategij, ki so na voljo filmskemu ustvarjalcu, in se usmeri k ovrednotenju posameznih filmov, glede na to, kako uspešno je ustvarjalec izkoristil tehnologijo in sredstva, ki jih ima na razpolago.

Film je medij, ki se neprestano razvija, čemur se občinstvo neprestano prilagaja in pogosto sprejema novosti. Tehnologija filma se vseskozi spreminja, od formata na katerem se film snema do načina uporabe filma. Vendar kljub neprestanemu spreminjanju tehnologije ostajajo ključne zakonitosti filma nespremenjene.

### **3.4 Faze nastajanja filma**

Produkcija filma poteka skozi tri različne faze: predprodukcija, produkcija in postprodukcija. V fazi predprodukcije poteka zbiranje sredstev ter raziskava in razvoj. V tej točki se naredi proračun filma, časovni načrt in zbere filmska ekipa. V fazi produkcije poteka samo snemanje filma. Sledi postprodukcija oziroma urejanje filma, pri čemer se doda glasba in posebni učinki. Celoten proces se zaključi z distribucijo in prikazovanjem nastalega filma. Pri nastajanju filma pa med seboj tesno sodelujejo naslednji ključni oddelki, ki predstavljajo del zgoraj naštetih faz in so specializirani za določene aspekte filma: scenarij, produkcija, režija, produkcijsko oblikovanje, kinematografija, zvok in postprodukcija. Naloga producenta je, da izbere člane ekipe, ki so predani skupnemu delu, saj le tako lahko nastane uspešen film. (Barnwell 2008, 51)

## **4 Emocije in film**

Že pred stotimi leti je film postal del našega življenja. Kljub temu izkušnja, ki jo ponuja film, še danes ostaja skrivnost. Vprašanja, kot so zakaj gledalci jokajo in se vživljajo v namišljene like, medtem ko se zavedajo, da gre za uprizoritev, še vedno ostajajo brez odgovora. Poleg tega tudi ni jasno, zakaj se zdijo občinstvu nekatere teme v filmu zabavne, medtem ko jih v resničnem svetu odbijajo. Ta in številna druga vprašanja zadevajo emocije, ki jih oživlja igrani film.



Zgodnejši poizkusi, ki so poskušali odgovoriti na ta vprašanja, so bili omejeni le na nekaj študij spolov. Filmske kritike in teorija strukture filma so uporabili psihoanalitske koncepte, ki so se izkazali za nezadostne v smislu pojasnjevanja raznolikosti učinkov, ki jih sproži film. Akademska psihologija je sicer priskrbelo izčrpno študijo emocionalnih odzivov, ki jih sproži gledanje igranih filmov, vendar je zmotno označila vlogo filma kot popolnoma samoumevno.

Dejstvo je, da je sprožanje emocij primarni namen večine filmov. Filmsko področje je eno izmed prevladujočih točk, kjer se zbirajo različne družbe z namenom izražanja in doživljanja emocij. Film nudi številne in kompleksne izkušnje ter za številne posameznike predstavlja kraj, kjer lahko doživijo razne emocionalne izkušnje. Moč filma kot medija se kaže ravno v zanesljivosti le-tega, da lahko nudi čustvena doživetja raznolikemu občinstvu in s pomočjo različnih struktur vpliva na gledalca in njegove emocije.

Ob preučevanju emocij, ki jih sproža film pri gledalcih, je pomembno upoštevanje pripovedi, ker le-ta sproži delovanje miselnih procesov. Obstoječa filmska teorija se med drugim ukvarja tudi z vlogo pripovedi v filmu in kako ta determinira stil filma in tehnologijo. Koncept pripovedi je še posebej pomemben za razumevanje emocij gledalca, saj pripoved sproža, ne le miselne procese, temveč tudi emocije.

## **4.1 Naracija**

Z vidika analize je večini filmskih analitikov film zanimiv, ker pripoveduje neko zgodbo. Pri preučevanju filma pripoved oziroma zgodba označuje, kaj je povedano, naracija pa kako in na kakšen način je nekaj povedano. Naratologija je preučevanje zgodb in filmske reprezentacije ter obdelave zgodb. Način, na katerega film podaja zgodbo, ima bistven vpliv na emocije gledalca.

Zgodba je serija med seboj povezanih dogodkov, likov ali dejanj, iz katerih občinstvo ustvari diegezo ali fikcijski svet. Diegeza je svet prikazan v filmu oziroma razvijanje dogajanja v fikciji filma, ki ne vsebuje samo zgodbe in nizanja dogodkov, temveč tudi vse okoliščine, ki delajo zgodbo motivirano in razumljivo. Gledalčeva naloga je povezati vrzeli v zgodbi in rekonstruirati zgodbo na njen fikcijski prostor in čas ter razjasniti vzorčno posledične odnose med elementi.

Preučevanje pripovedi se ponavadi začne z opredelitvijo strukture in teme filmske zgodbe. Narativno proučevanje filma običajno izpelje pripovedne kategorije po posameznih skupinskih slogih. Eden izmed takih primerov je klasični hollywoodski film z njegovimi predvidljivimi žanrskimi zgodbami, ki se razlikuje, na primer, od evropskega umetniškega filma.

V drugem koraku se analiza nadaljuje s preučevanjem naracije, ki vključuje diskurziven proces pripovedovanja zgodb preko različnih narativnih sistemov: selekcija in razvrščanje elementov zgodbe, pripovedni glas in subjektivno gledišče, glasbene intervencije, mizanscena razmerja med zvokom in podobo ter strategije montaže. Raziščemo torej, s katerimi pripovednimi sredstvi dosežemo določen učinek. (Neupert v Cook 2007, 532)

#### **4.1.1 Struktura treh aktov**

Glede na "strukturo treh aktov" delimo pripovedno strukturo na tri ločene sekcije. Prvi akt je začetek, kjer so vzpostavljeni zgodba in liki. Drugi akt predstavlja osrednji del, v katerem se razvije zgodba. Temu sledi tretji akt, ki je sklep in predstavlja konec filma.

Napetost, ki smo ji priča v filmskih zgodbah, izvira iz konfliktov in problemov, ki se tekom zgodbe rešujejo. Da se lik znajde na čustvenem razpotju, ki lahko spremeni njegovo življenjsko pot, je pogosto dober začetek, saj sproži veliko vprašanj in potencialnih možnih izidov. Zgodba se naprej razvija glede na odločitve in dejanja glavnega lika, ki ga v vsakem primeru pripeljejo na drugo točko v primerjavi z začetnim položajem. Pri tem gre za neprestano reševanje zapletov, kar pritegne našo pozornost in česar posledica je ugibanje, kaj se bo zgodilo v nadaljevanju. Narativa deluje tako, da gradi in sprošča napetost in s tem pogosto izzove pričakovanja gledalcev, kar v filmu imenujemo "preobrat". (Barnwell 2008, 33)

#### **4.1.2 Klasičen pripovedni film**

V 30. in 40. letih 20. stoletja je prišlo do prevlade določenega načina filmske reprezentacije, in sicer s tem, ko je kulturni vzpon pripovednega filma dosegel vrhunec. Uveljavili so se posebni filmski kodi, ki so postavljali in izražali filmske pripovedi in so predstavljali institucionalen način reprezentacije. Gre za skupek vodil o mizansceni, kadriranju in montaži, ki poskrbijo za povezavo prostora in časa v pripovedi in za artikulacijo izmišljenih junakov, z namenom pritegniti gledalca.

Pri pripovedi je ključno urejanje zaporedja posnetkov, kar dosežemo z montažo, ki na nek način zabriše prehode med posnetki in tako poskrbi, da se gledalec prepusti zgodbi in za trenutek pozabi, da je sredstvo reprezentacije umetno ustvarjeno.

Tako je nastal pojem "klasičen pripovedni film", pri katerem je slika v službi posebnih zahtev pripovedne strukture. Gre za strukturo realistične pripovedi, ki zahteva posebne načine uveljavljanja z omenjenimi filmskimi kodi. (Kuhn v Cook 2007, 45)

#### *4.1.2.1 Vodila pripovednega filma*

Obstajajo določena pravila, ki uravnavajo emocionalni vpliv filmov. Skupaj tvorijo nekaj, čemur bi lahko rekli pragmatičnosti pripovednega filma, ki so nastale z zgodovinskim razvojem znotraj določenega konteksta in jih posledično vidimo kot naravne.

Prvo pravilo se nanaša na gledalca, ki lahko pričakuje, da se bo zabaval, ne glede na žanr. Če je določen del filma dolgočasen, gledalec to sprejme kot neke vrste investicijo, za katero bo kasneje nagrajen. Dolžnost ustvarjalca filma pa je, da naredi film zanimiv. Čeprav je vloga gledalca aktivna, jo vodi film, ki za gledalca ustvarja varno okolje, s tem ko predstavlja emocionalne dogodke, ki se odvijajo v fikcijskem svetu. Pri tem gledalec ni nič več kot priča dogodkom, ki se dogajajo likom, ki so del fikcijskega sveta. Pri vsem tem film ne sme ustvarjati nobenih dvoumnosti, oziroma le v primeru, ko to poveča zanimanje in napetost pri gledalcu.

Našteta pravila oziroma vodila so omejevalne narave in ne pomeni, da ustvarijo dobre filme. Obstaja ogromno načinov, kako ostati znotraj mej tradicionalnega filma. Zmožnost zabavati izhaja iz zmožnosti prikupiti se, ganiti ali osupniti. Obstajajo torej različni žanri filmov, glede na naravo dogodkov v fikcijskem svetu, ki ga opisujejo in glede na naravo čustev, ki jih vzpodbudijo pri gledalcu. (Tan 1996, 43)

#### *4.1.2.2 Pripovedna struktura klasičnega filma*

Pri klasični pripovedi gre za predhodno omenjeno temeljno strukturo uganke in rešitve, ki je osnova strukture treh aktov. Tekom pripovedi se zgodi nekaj, kar poruši začetno ravnovesje, naloga pripovedi pa je, da odpravi zaplet in ponovno vzpostavi ravnovesje. Klasična pripoved tako linearno

napreduje proti neizogibnemu razpletu. Pri tem se realistični vidik klasične pripovedi nanaša na verjetnost izmišljenega sveta in dejanja glavnih junakov znotraj pripovedi.

V klasični pripovedi imajo junakova dejanja posebno funkcijo znotraj pripovedi. Gre za like s prepoznavnimi osebnostnimi značilnostmi, motivi in željami, od katerih je odvisno sosledje dogodkov v zgodbi. Pomembna je tudi vzpostavitev osrednjega lika oziroma junaka, katerega dejanja omogočijo končni razplet pripovedi. Visoka stopnja dokončnosti, ki ponavadi spremlja razplet, je ena izmed ključnih lastnosti klasične pripovedi, ki v idealu vsebuje strukturo treh aktov, začetek, srednji del in konec.

Filmski kodi, ki se uporabljajo za pripovedovanje zgodb, morajo v klasičnem pripovednem načinu izpeljati pripoved od začetka do konca in poskrbeti za gladek razplet zgodbe. To vključuje tudi pripravo izmišljenega prizorišča, v katerem se zgodba odvija. Predvsem pa je potrebno pripraviti posamezne like, ki so ključnega pomena za klasično pripoved ter vzpostaviti in ohraniti njihov vpliv na pripovedni postopek. (Kuhn v Cook 2007, 46)

V nadaljevanju je pomen filmskega lika orisan tudi v smislu odnosa z gledalcem, ki se nemalokrat identificira s samim likom. To predstavlja dobro osnovo za pojav emocij pri gledalcu in je skoraj nujen predpogoj za čustvo empatije, ki ga gledalec lahko čuti do lika.

#### *4.1.2.3 Montaža v klasični pripovedi*

Eden izmed najpomembnejših filmskih kodov v klasičnem pripovednem filmu je montaža, ki strogo upošteva temeljne zahteve pripovedne strukture. Pri vrstnem redu posnetkov upošteva časovno zaporedje dogodkov in vzpostavi dosleden in verodostojen izmišljen prostor. Cilj montaže je ohraniti videz kontinuitete prostora in časa v filmu, saj to omogoča gledalcu, da brez težav prebere filmsko dogajanje. Montaža je v klasični pripovedi podrejena zahtevam po verjetnosti.

“Pravila klasične montaže prispevajo k posebnemu načinu nagovarjanja gledalca. Gledalec, ki sprejme verjetnost prostorsko in časovno urejene filmske pripovedi, postane del novega sveta, ki se razteza preko filmskih okvirov. Ko si tako od blizu ogleduje junake in se prek filma poistoveti z njihovim stališčem, se gledalec preseli v njihov svet, med njegove prebivalce; pripoved ga povleče vase. Posledica tega je, da gledalec razplet, v katerem se povežejo vse proste niti zapleta, dojema

kot svoj užitek.” (Kuhn v Cook 2007, 46)

#### **4.1.2.4 Filmski lik kot ključen element zgodbe**

Protagonist je osrednji lik v pripovedi, ki je pogosto junak in katerega dejanja ženejo zgodbo dalje. Ponavadi je zgodba pripovedovana z njegovega/njenega vidika. Antagonist, ki je pogosto predstavljen kot zloben, je lik, ki poskuša protagonistu onemogočiti doseganje ciljev in na nek način prekinja potek dogodkov. Temu sledijo protagonistove alternativne izbire, ki spremenijo potek dogodkov, dokler ne pride do sklepa oziroma zaključka. (Barnwell 2008, 42)

Poznamo tri klasične primere protagonista. Prvi je dramatičen tip lika, ki mu uspe doseči cilj, kar je posledica njegovega truda, drugi je tragičen tip, ki mu ne uspe priti do cilja, kljub njegovemu trudu, ter tretji, komični tip, ki mu uspe, ne glede na trud, ki ga vloži za dosego cilja. (Barnwell 2008, 42)

Informacije o osebnosti in motivih lika nam sporoča njegovo okolje, izgled, delovanje in dialogi. Glavni liki se skozi potek zgodbe soočijo z internim in eksternim konfliktom. Dobri in slabi vidiki osebnosti dajo liku kredibilnost, ga naredijo zanimivega in bolj resničnega. Razlog za delovanje lika je motivacija, ki opisuje njegov cilj. Običajno gre za kombinacijo osebnosti in okoliščin v katerih se lik znajde. Motivacije lika ne poznamo, dokler ne dobimo nekaterih informacij o njegovi preteklosti. Ponavadi se to zgodi v zadnji četrtini filma, ko se zgodba premika proti sklepu oziroma zaključku. Gledalec se mora poistovetiti z likom, ker je empatija gledalca pomemben dejavnik ohranjanja zanimanja za film. (Barnwell 2008, 42)

Bistven aktivacijski mehanizem pripovednega filma je torej filmski lik, ki je v bistvu reprezentacija prave osebe z razločljivimi značilnostmi. Gledalec ga zaradi notranjih psihičnih struktur doživlja kot resnično osebo, kar je predpogoj za afektiven odziv gledalca. Pri tem je ključna vizualna bližina, ki znanstveno dokazano vzpodbuja odziv, ki ga sproži že sama vizualna iztočnica v filmu. Gre za prejetje neverbalne komunikacije, kot je nasmeh, izraz na obrazu ali ton glasu, ki ima neposreden vpliv na gledalca. (Grodal v Platinga in Smith 1999, 131)

Lahko povzamemo, da sta bistvena elementa povezovanja z liki identifikacija in empatija z likom, ki sta podrobneje opisana v nadaljevanju diplomskega dela.

#### 4.1.2.5 Moralna komponenta filmskih likov

Moralne ocene in sodbe pogosto poudarjajo naše emocionalne odzive. Mnoge naše kognitivne presoje, ki so pomemben element emocij, imajo etičen značaj, zato so mnogi naši emocionalni odzivi, tako na realne kot na fiktivne situacije, moralno obarvani. (Smith v Platinga in Smith 1999, 218)

V poznih 40. letih 20. stoletja je v Hollywoodu prisotno prikazovanje glavnih likov kot “slaba-dobra ženska” in “slab-dober moški”. Liki se na začetku prikažejo kot pokvarjeni in zlobni, a se tekom zgodbe izkaže, da so v osnovi dobri in krepostni. Tako prikazani ženski liki so privlačni za moškega protagonista prav zaradi njihove seksualne pokvarjenosti, čeprav na koncu junak ugotovi, da temu ni tako. To predstavlja vzorec udomačitve pri tipičnem razvoju *femme fatale*. Pri moških se pokvarjenost ne nanaša na seksualnost (tako kot pri ženskah), temveč bolj na nagnjenje k nasilju, kar prekriva moralno bolj zaželeno in krepostno jedro karakterja. Ta dinamika je pogosto artikulirana skozi relacije med protagonistom in ostalimi liki. Bistvo je v tem, da se gledalec zavestno in v domišljiji igra z moralno nezaželenim v okviru fikcije. (Smith v Platinga in Smith 1999, 224)

#### 4.1.2.6 Pripovedna struktura reševanja zapleta

David Bordwell (Eitzen v Platinga in Smith 1999, 87) vidi reševanje zapleta kot bistvo filmske pripovedi. Moč filma izhaja iz tega, da ugotovi notranji človeški potrebi po redu, skladnosti in pomenu. Film ustvari vrzeli, ko postavi igralca v težaven položaj, ob tem pa gledalcem skriva informacije o možnih rešitvah. S tem prisili gledalca, da ugiba in postavlja hipoteze o tem, kaj se bo zgodilo v nadaljevanju. Kljub temu, da je zgodba včasih nepredvidljiva, je logična, zato gledalci nemalokrat uganejo, kaj se bo zgodilo na koncu filma. Ujeti so v proces ugibanja, pričakovanja in delnega zadovoljstva. Ta igra je po Bordwellu lepilo, ki drži skupaj klasičen zabavni film. (Eitzen v Platinga in Smith 1999, 87)

Pri tem gledalca klasičnega filma motivira radovednost glede razvoja zgodbe in pričakovanje skladnosti zgodbe ter zaključka, kar nakazuje na dejstvo, da se užitek klasičnega pripovednega filma skriva v reševanju zapletov.

Pri tem ne gre za povsem običajne težave, ampak za pereča vprašanja, ki imajo velik emocionalni naboj. Gre za zaplete, ki imajo velike psihične ali emocionalne posledice za glavne akterje. V klasičnem hollywoodskem filmu so se tako razvile zgodbe, ki so prežete s tematikami, kot je seks, nasilje, melodrama, hitra akcija, napetost, presenečenje, fantastika, grozljivka in humor. (Eitzen v Platinga in Smith 1999, 88)

Struktura "reševanje zapleta" se ni izoblikovala zato, ker bi gledalci sami po sebi uživali v reševanju konflikta, ampak zato, ker je najbolj zanesljiv in učinkovit način, kako ustvariti intenziven emocionalen vpliv na gledalca. Gre torej za najlažji način, kako plasirati emocionalno nabite dogodke. (Eitzen v Platinga in Smith 1999, 88)

Gledalce privlači več, kot le pripoved in reševanje konflikta. Kar povprečen gledalec želi od filma ni pripoved sama po sebi, temveč močan in koncentriran afektiven odziv, ki ga doživijo v varnem kontekstu in okolju. Koncentrirana emocionalna doživetja, kot so žalost, groza, vznemirljivost, sreča povezana z vrhuncem romance ali vznemirjenje ob srečanju s smrtjo ter zabavna plat neprimernega vedenja, niso pogosta v vsakdanjem življenju. Iskanje afektivnih trenutkov pojasni tudi, zakaj lahko gledamo film večkrat in nas še vedno zabava, čeprav zgodbo že poznamo. (Eitzen v Platinga in Smith 1999, 91)

## **4.2 Film in gledalec**

Gledalec, ki dejavno zaznava podobe, zavzema ključno vlogo v procesu filmskega ustvarjanja pomena in je vse prej kot pasiven opazovalec. Pri tem se poraja vprašanje, kako gledalci prevajajo filmske elemente v razumevanje zgodbe in na kakšen način tvorijo pomene.

Gledalec zaznava podobe in zgodbe, ki so povezane med seboj znotraj določenega filma ali z drugimi tekstualnimi in intertekstualnimi izkustvi. Poleg tega postavlja hipoteze, občuti emocije, zapolnjuje vrzeli ter gradi fikcijske vzročno-posledične povezave. Aktiven je v smislu, da simultano zavedno in nezavedno obdeluje vizualne in glasovne podatke. Različni načini produkcije od gledalca pričakujejo, da upošteva različne variacije teh procesov. Gledanje filma z neprestanim zaporedjem zvokov in podob od gledalca zahteva pričakovanje in retrospekcijo. Širše kot je gledalčevo poznavanje različnih načinov filmskega ustvarjanja, lažje bo dojel kodificirane namige. (Neupert v Cook 2007, 534–535)

Da sistematično opredelimo emocije gledalca, moramo dobiti vpogled v pripovedno strukturo filma, vključno s temami ter strukturo zgodbe in likov, ki so predhodno opisani. Trenutno razumevanje psihologije čustev nam nudi osnovo za identifikacijo ključnih lastnosti filma, ki vplivajo na sistem emocij gledalcev. Posamezna čustva so razvrščena glede na to, kako nanje vpliva struktura filma in skupaj tvorijo večji sistem emocij, ki ga sproži posamezen film kot celota. Ob tem se porajajo številna relevantna vprašanja, ki se nanašajo na realnost emocijskih dražljajev v filmu, identifikacijo gledalca s protagonistom ter neizbežnost gledalčevega sodelovanja z namenom, da pride do pristinih čustev.

#### **4.2.1 Teoretski prispevek o gledalcu**

“Pri izhajanju iz psihoanalitske in marksistične perspektive so filmski teoretiki analizirali, kako film, še posebno klasični hollywoodski film, interpelira filmskega gledalca, povezuje njegove želje z vladajočimi ideološkimi pozicijami in predvsem, kako prikriva ideološke procese, s tem ko gledalcem daje občutek pomirjujoče gotovosti, da so poenoteni, transcendentni subjekti, ki ustvarjajo pomen.” (Wojcik v Cook 2007, 538)

Teoretska produkcija iz 70. let 20. stoletja, ki se nanaša na obravnavo gledalca, vključuje dve sorodni teoriji. Prvo teorijo predstavljajo dela pod vplivom C. Metza in J.L. Baudryja, ki se osredotočajo na koncept filma kot institucionalnega in ideološkega stroja. Teoretika uvedeta pojem “kinematografskega dispozitiva”, ki se nanaša na splošne pogoje in razmerja filmskega gledalca. Teorija primerja učinke podvrženosti, ki so značilni za film, s posebno pozicijo gledanja, ki jo film ponavadi zahteva. Gledalec se vrne v transgresivno stanje in si sebe predstavlja kot transcendentalni subjekt, ki tvori pomen. Pri tem film deluje tako, da interpelira gledalce in jih akulturira na strukturne fantazme sanj in užitka, ki ustrezajo vladajoči ideologiji. Druga teorija se v marsičem prekriva s teorijo kinematografskega dispozitiva in poudarja specifično tekstualne procese filmske institucije. Teoretiki so naredili podrobne analize klasičnih hollywoodskih filmov kot značilnih primerov filmske institucije. Analizirali so, kako tekstualni sistem določenega filma vzpodbuja in interpelira gledalčevo razumevanje in subjektivnost, s tem ko organizira pomene preko gledanja in naracije. Teorija predpostavlja, da je imaginarna udeležba gledalcev pri filmskem dogodku odvisna od iluzije, da so sami avtorji izvajanja filmske fikcije. (Wojcik v Cook 2007, 538–539)



Zgoraj opisani teoriji poudarjata, da filmska institucija vnaprej determinira tako določene pozicije gledanja, kot tudi proces identifikacije in želje, ki vnaprej določajo pozicijo gledalca kot subjekta. Kritiki teoriji očitajo preveč monolitno in globalno predstavo o gledalcu in neupoštevanje dejstva, da so subjekti različno konstruirani glede na seksualne, spolne in rasne razlike. Feministična filmska teorija pa vidi pomanjkljivosti v tem, da ne upošteva pomena reprezentacije ženske forme v simbolnem redu filma in izpostavlja, da je klasični gledalec označen z moškim spolom, kar problematizira identifikacijo za gledalko. (Wojcik v Cook 2007, 539)

#### **4.2.2 Pristnost emocij, ki jih doživlja gledalec**

Gledalci v kinu so mnogokrat presenečeni nad silo in raznolikostjo emocij, ki jih prežema, kljub temu, da se zavedajo, da je to kar gledajo iluzija. Film nas lahko pripelje od solz smeha do solz žalosti ter nam ponuja vrsto med seboj nasprotujočih si emocij in občutkov, kot sta na primer upanje in strah. Očitno so ob gledanju filma vsa možna čustva zmožna nuditi zabavo, tudi tista, ki bi se jim v vsakdanjem življenju običajno poskušali izogniti. (Tan 1996, 1–2)

Gledalci se zavedajo, da gledajo namišljen svet, zato je smiselno postaviti pod vprašaj avtentičnost čustev, ki jih doživljajo ob gledanju filma. Po Sartru (1940) naj čustva, ki jih sproži artefakt, ne bi bila enaka “pravim” čustvom, ki jih posameznik doživlja v resničnih življenjskih situacijah. Temu sledijo številna vprašanja glede predanosti gledalca: do katere mere je realnost subjektivna in odvisna od predanosti gledalca, kakšen je odnos med specifičnim doživetim občutkom gledalca in emocijo v splošnem pomenu, ali je doživetje, ki ga doživi gledalec, sploh emocija, in v kakšnem smislu se to čustvo razlikuje od tistega, ki ga doživljamo v vsakdanjem življenju. (Tan 1996, 2–3)

V ozadju čustev, ki jih sprožajo filmi, obstaja točno določena sistematičnost. Določeni mehanizmi, ki jih uporabljajo filmi, povzročajo pri večini gledalcev dokaj dosleden odziv. Čeprav gledalec ni pasiven subjekt, obstaja točno določen načrt, ki upravlja tok njegovih čustev. (Tan 1996, 3)

##### **4.2.2.1 Kognitivna teorija emocij in pripovedni film**

Ed S. Tan, v svojem delu “*Emotion and the structure of narrative film*”, vidi odgovor na vprašanja o vplivu filma na emocije gledalca v združitvi teorije o pripovednem filmu in psihološke kognitivne

teorije o emocijah. Film, ki ga dojemamo kot pripoved, sistematično upravlja namišljene dogodke in aspekte teh dogodkov na tak način, da zadovoljuje vse potrebno za ustvarjanje, vzdrževanje in oblikovanje emocij. Na kratko, pripovedovati pomeni proizvajati emocije. Avtor predpostavi, da film vpliva na čustva ter da filmska naracija ustvarja značilne emocije, ki jih doživlja gledalec. Pri tem označi koncept naracije kot proces, s katerim so predstavljeni izmišljeni dogodki na ustaljen in strukturiran način, in imajo kot taki učinek na gledalca. Pri tem vzame za predpostavko, da govorimo o klasičnem hollywoodskem filmu in gledalcu, ki ga imenuje "naraven gledalec", to pomeni, da tako kot imamo različne kategorije filmov, obstajajo tudi različne kategorije gledalcev filmov, ki se razlikujejo glede preferenc za različne žanre. (Tan 1996, 4–5)

Ed S. Tan predstavi kognitivno analizo emocij in preučuje gledanje filma kot aktivno, zavestno izkušnjo, ki vključuje misli in čustva. Čustva pojmuje kot adaptivno obliko vedenja, ki omogoča odziv organizma na okolje. Ob tem poskuša identificirati podobe, pripovedne in ostale mehanizme, ki sprožijo določene emocionalne odzive v gledalcih. Avtor film obravnava kot orodje, ki ima specifično funkcijo simulacije naravnega okolja na takšen način, da se odzovemo z emocijami. Zanj kljub temu, da je film iluzija, vzpodbudi pristna čustva, saj lahko reakcije gledalcev znanstveniki empirično preučujejo. (Tan 1996, 6)

Določene metode podajanja zgodbe ter način pripovedi in kadriranja so učinkovita sredstva, ki na občinstvo delujejo na vnaprej predviden način. Določeni aspekti filma vzbudijo našo domišljijo na ta način, da vzpodbudijo določena čustva kot odziv na prizore in akterje. Na primer, če je v filmu prikazano trpljenje, vzbudi v nas sočutje in empatijo. Čeprav gledalci niso pasivni, saj aktivno predelujejo informacije, so zapeljani po strukturirani poti, na kateri so njihova čustva kontrolirana. (Freeland v Platinga in Smith 1999, 75)

#### *4.2.2.2 Vživljanje gledalca v fiktivne emocije*

Čustva, ki jih izzove film pri gledalcih, se v glavnem porajajo, ker so priča določenim čustvom, ki jih prikazuje film. To izhaja iz dejstva, da so čustva pri gledanju filma povezana s čustvi v vsakdanjem življenju. Kot gledalci opazujemo ljudi, s katerimi smo na nek način povezani. Ti ljudje so vpleteni v čustveno situacijo, vendar pod pogoji, na katere gledalci nimamo vpliva in ne moremo delovati drugače, kot zgolj opazovalci. Kljub temu, da nas skrbi njihova usoda, lahko le opazujemo in čakamo na izid. To gledalce pripelje do tega, da si predstavljajo sebe kot nevidne priče, ki so

psihično prisotne v fikcijskem svetu. Čustva, ki se porajajo pri temu zavedanju, lahko imenujemo “fikcijske emocije”, saj so odzivi na dogajanje v fikcijskem svetu. (Tan 1996, 52–54)

Ker je gledalec priča dogodkom v filmu, zavzame določeno držo oziroma odnos do teh. Naracija v filmu v veliki meri upravlja ta odnos s tem, da poudarja gledalčevo zavedanje glede tega, kako pomemben je določen dogodek za protagonista. Na ta način je ovrednotenje protagonista vključeno v gledalčevo predstavo o situaciji. Gledalec tako deli čustva protagonista. Fikcijska emocija je v tem primeru empatična emocija, pri čemer sta najbolj pogosta primera sočutje in občudovanje. (Tan v Platinga in Smith 1999, 50)

#### *4.2.2.3 Fikcijske emocije in diegetičen učinek*

Obstajata dva vira primarnega zadovoljstva, ki sta značilna za pripovedni film. Prvi je povezan s fikcijskim svetom, ki ga opisuje film, drugi pa se nanaša na tehnične in stilistične značilnosti filma.

Tako imenovane fikcijske emocije so vezane na diegetičen učinek oziroma iluzijo, da smo prisotni v fikcijskem svetu. Diegeza pomeni svet prikazan v filmskem delu in razvijanje dogajanja v fikciji filma, ki ne vsebuje le zgodbe in nizanja dogodkov, ampak tudi vse okoliščine, ki delajo zgodbo motivirano in razumljivo. Teoretik Ed S. Tan (Freeland v Platinga in Smith 1999, 76) razlikuje med fikcijskimi in tako imenovanimi “estetskimi emocijami”. Slednje temeljijo na prepoznavanju sestave filma ali njegovega umetniškega aspekta in vključujejo vizualna čustva, kot je povečevanje dobre igre, občudovanje kinematografije in tako dalje. “Estetska čustva” definira stopnja kinofilije in so povezana s kompetenco določenega gledalca, ki uživa v kognitivni igri filma. Ponavadi povprečne gledalce ta aspekt filma zanima manj kot filmofile. (Freeland v Platinga in Smith 1999, 76)

Gledalce motivirajo in privlačijo oblikovne značilnosti filma. Pri tem je bistveno, da filma ne razumemo le kot reprezentacije fikcijskega sveta, temveč tudi kot neodvisno umetniško delo. V tem primeru sta za gledalce najpomembnejša elementa filma zgodba in stil. Zgodba je po običajno zgrajena na način, da je gledalcem predstavljeno pogosto zapleteno zaporedje dogodkov, pri čemer fikcijsko dogajanje izmenjujoče napreduje in stagnira. Posledica tega je, da je gledalec, ki neprestano stremi k popolnemu pregledu in vpogledu v celotno dogajanje, neprestano frustriran in nagrajen. Tako imenovana skrivnostna zgodba je najbolj očitna manifestacija te zgradbe. (Tan 1996,

33) Gledalci uživajo v načinu, kako so določeni prizori posneti. Stil in tehnika filma delujeta tudi takrat, kadar jih gledalci ne zaznajo zavestno. Užitek v stilističnih lastnostih je povezan tako z motivi, kot tudi z veliko skupino estetskih izkušenj. Filmska izkušnja gledalca motivira, ker je kot igra, ki jo sproži kognitivna radovednost, in v kateri uživa zaradi izkušnje odkrivanja reda. (Tan 1996, 34)

Oba opisana vira zadovoljstva prispevata k učinku napetosti. Dogodki v fikcijskem svetu ustvarijo negotovosti, ki so proti koncu filma razrešene. Na začetku kaotična strukturna organizacija filma kot artefakta, ki se nanaša na sistem zgodbe in stila, zahteva mentalni napor gledalca in ustvarja željo po redu. Ta primarni motiv gledanja filma imenujemo ustvarjanje in razreševanje napetosti. (Tan 1996, 35)

Vpliv, ki ga ima filmska zgodba na dražljaje oziroma emocije, je skoraj izpopolnjen. Pripovedni film ima ogromen potencial za manipuliranje s pomenom dogodkov, ki so prikazani. Učinkovitost dražljaja izhaja iz dejstva, da gledalec dražljaj, ki nikoli ni dvoumen, prouči, ter ga brez težav razume. Na nek način ga že predhodno nezavedno prouči v skladu z določenim čustvom. Poleg tega določen razvoj dražljaja skozi čas determinira ali optimizira čustva glede na naravo in intenziteto čustev. (Tan 1996, 52)

Perceptualna in kognitivna osnova za neizbežnost situacijskega pomena je, da pripovedni film ustvari iluzijo prisotnosti v fikcijskem svetu, kar je v filmski teoriji poznano pod pojmom diegetični učinek. (Tan 1996, 52)

#### **4.2.3 Uniformiranost emocij med gledalci in skrb**

Tradicionalen pripovedni film vzpodbudi značilne emocije, ki ponavadi sovpadajo z določenim žanrom. Pri tem je narava emocij dokaj uniformirana, če preučujemo večje število gledalcev. Torej film apelira na skrbi (angl. "concerns"), ki zadevajo večino gledalcev v zahodni kulturi. Razlog, da film vzpodbudi emocionalen odziv pri večini gledalcev, ne leži le v posameznikovih osebnih izkušnjah, temveč tudi v bolj ali manj univerzalnih skrbih. Frijda (v Tan 1996, 48) razlikuje med izvirnimi in površinskimi skrbmi. Med prve štejemo varnost in spolno potešitev, med druge pa specifične objekte in cilje. Film konkretizira izvirne skrbi in s tem aktivira vrsto površinskih skrbih. Ko gledamo film, se skrb za svoje bližnje manifestira v obliki simpatije z glavnim junakom. (Tan 1996, 48)

Najbolj pomembna površinska skrb, ki jo ustvari film, je ustvarjanje in razreševanje napetosti in izhaja iz številnih površinskih skrbi. Tako zadovolji gledalčevo željo po napetosti in izkušnjo, ki ji je kos in ne ogroža njegove varnosti. Napetost je povezana tudi s kognitivno negotovostjo, ki se odraža v pričakovanju tega, kaj je naslednje, kar se bo zgodilo. Napetost je poudarjena s simpatijo, ki jo lahko definiramo kot altruistično skrb, torej simpatizirati z drugimi in skrbeti zanje. Večina tradicionalnih filmov ustvarja napetost s tem, da predstavi glavnega junaka, s katerim sočustvujemo, in ki se sooča z eno ali več težavami. Gledalec ima občutek, da izraža skrb za glavnega junaka že s samim gledanjem filma. (Ed S. Tan 1996, 48)

V veliki meri tradicionalen hollywoodski film vzbudi čustva z upodabljanjem dogodkov, ki jih lahko primerjamo z dogodki vsakdanjega življenja. Upodablajo vizijo realnosti oziroma možnih načinov življenja, kar bi le opisno zelo težko predstavili. To primerljivost z vsakdanjikom presega s fikcionalizacijo, pri čemer čustva lahko sproža tudi nekaj, s čimer nimamo popolnoma nobenih izkušenj. Pri tem se naš emocionalen odziv lahko celo poveča, saj nepoznano doživljamo kot nekaj nenavadnega, kar nas prevzame. Fantastični filmski dogodki rišejo tanko ločnico med znanim in naravnim ter nepoznanim in nadnaravnim. (Tan 1996, 51)

### **4.3 Psihološke funkcije gledanja filma**

Gledalec ni pasiven, temveč aktivno obdeluje informacije, ki se nanašajo nanj, ter jim pripiše pomembnost. Zavedno ali nezavedno izbere iz prejetih informacij tisto, kar se nanaša nanj, kar je zanj pomembno, tisto, kar se ga nenadoma in spontano dotakne. Lahko rečemo, da se v filmu zadeve namenoma prikazujejo na način, da se to zagotovo zgodi.

Ob tem se lahko vprašamo, kaj gledalca vodi do tega, da se ga taki dražljaji dotaknejo, kakšna predispozicija, občutljivost, preferenca ali motivacija ga vodi in kaj gledalec zavedno ali nezavedno išče v filmu. Z eno besedo, kaj so psihološke funkcije gledanja filma. (Tan 1996, 16)

#### **4.3.1 Film kot zabava**

Glede vprašanja, kaj gledalce motivira, da gledajo film, je bilo narejenih več raziskav. Glede na to, da je Hollywood znan kot dom zabavne industrije, ni presenetljivo, da povzetek empiričnih raziskav

kaže, da je glavni motiv gledanja filma zabava. To lahko definiramo kot primarni motiv gledanja filma, ki obravnava gledanje filma kot sredstvo samo po sebi. V tem smislu lahko primarni motiv štejejo za estetski, saj so določeni aspekti umetnosti sami po sebi privlačni. (Tan 1996, 31)

Kljub temu pa različne tipe gledalcev vodijo različni motivi, med drugim zanimanje za nove informacije in vsebino, družbeni kontekst ter zanimanje za strukturne in tehnične attribute medija. Torej ne gre le za spremembo razpoloženja in sprostitvev, temveč tudi za informativnost, družbene odnose in zanimanje za estetiko in umetnost. Na primer za gledalce, ki gledajo klasičen pripovedni film, sta pomembnejša sprostitvev in sprememba razpoloženja, medtem ko nekoga, ki ga zanima umetniški film, motivira vizualen in umetniški aspekt filma. (Tan 1996, 17)

Raziskave z vprašalniki pa ne pojasnijo nezavednih motivov, ki so povezani z elementi, kot so zgodba, karakterizacija likov, tip filma, tema, konflikt, napetost in tako dalje. Prav tako je zabava širok pojem znotraj sociološkega koncepta in se pojavlja v povezavi z različnimi klasifikacijami družbenih funkcij množičnih medijev. Naprimer McQuail (1987) v svojih študijah zabavo povezuje s funkcijami, kot so informativnost, korelacija, kontinuiteta in mobilizacija, ki presegajo raven posameznika. (Tan 1996, 18)

### **4.3.2 Psihoanaliza in film**

Enega izmed možnih odgovorov na vprašanje, kaj gledalce nezavedno motivira pri gledanju filma, lahko poiščemo s pomočjo psihoanalize.

Eden od problemov filmske teorije in kritike se skriva ravno v izmuzljivosti predmeta preučevanja. Bistvo filma je v neustavljivem toku podob, v užitkih in fascinaciji, ki jih ponuja, izhajajoč iz mimo bežnosti, ki se upira poskusom, da bi jo ujeli in posedovali. Spomin, ki ga imamo, ko gremo iz kina, je sicer lahko skladen in premišljen, vendar ima malo skupnega s kompleksnimi, subtilnimi in komaj zaznavnimi procesi, ki se dogajajo medtem ko film gledamo. (Cook 2007, 523)

#### **4.3.2.1 Katarzičen učinek**

Psihoanalitična teorija filma se v veliki meri opira na Freudovo teorijo nezavednega in se ukvarja s katarzičnim učinkom filma. Da bi razložili katarzično funkcijo filma, se teoretiki nanašajo na

njegovo teorijo o šalah. Freud je postavil teorijo, da mehanizem, na katerem so zasnovane šale, deluje tudi na estetskem procesu v širšem pomenu. Kakor šale, lahko tudi umetniški izdelki uporabijo tehniko, ki ustvarja napetost, s tem da ustvarjajo protislovja, ki jih kasneje razrešujejo. Tehnike umetniških izdelkov lahko, tako kot sanje in fantazija, omogočijo subjektu, da dostopa do predstav, želj in impulzov, ki so nezavedne narave. Pri tem Freud predpostavlja, da imajo umetniška dela tendenco agresivnega ali seksualnega naboja.

Po Freudu ima učinek umetniškega dela tako oblikovni kot vsebinski vidik. Sama forma lahko zagotovi užitek, medtem ko v nekaterih primerih omogoča učinek na vsebino nezavednega in s tem odpira vrata, ki so ponavadi zaprta. Poleg tega je po Freudu še tretji vidik učinka šal, ki se nanaša na njihovo tendenco, da se dotaknejo področja zavestnega, ki je skupno družbenim skupinam. Smejanje pristranskim šalam okrepi vez med posamezniki in utrdi njihov občutek pripadnosti določeni skupini. (Tan 1996, 18)

#### **4.3.2.2 Simbolno in imaginarno**

Ob gledanju in razumevanju filma uporabljamo elementarne kode, ki so bistvene za vsakodnevne aktivnosti, vendar pa so za kakršno koli smiselno družbeno delovanje potrebne zapletene simbolne strukture, na katere mnogokrat pozabimo. V našem življenju je prisoten pojem imaginarnega, ki se manifestira v tem, da posameznik išče ideal Jaza. Na drugi strani pa se pojavlja simbolno, s pomočjo katerega prepoznamo številne determinante, ki delujejo pri gradnji psihe. Posledica tega je vztrajno prizadevanje Jaza, da vsili enotnost nasprotujočim si silam nezavednega. V filmski teoriji tako imenovani "šiv" označuje ne samo enotnosti simbolnih kod, temveč tudi povezuje razdruževalne oblikovne poteze, značilne za film, kot je predvsem raznovrstnost kadrov in pogledov. Tako imenovani "šiv" je psihoanalitsko podprto ime za kontinuirano montažo. (Cook 2007, 521)

Gre za komaj zaznavne premike in predstave, ki se dogajajo v gledalcu med gledanjem filma, za stalno gibanje gledalca med nasprotnima si področjema imaginarnega in simbolnega. To gibanje nas pritegne, ko gledamo in uživamo v filmu.

#### **4.3.2.3 Regresija**

Teoretika C. Metz in J. L. Baudry sta mnenja, da gledalec ob gledanju filma, psihološko gledano, funkcionira precej primitivno. Gre za neke vrste regresijo, ki je sama po sebi prijetna. K temu pripomorejo okoliščine v katerih posameznik gleda film. Gledalec sedi v temi, z namenom, da je njegova percepcija dominantna v primerjavi z ostalimi funkcijami. Film močno apelira na gledalca, med drugim tudi zato, ker je gledanje filma izolirana dejavnost, kljub morebitni prisotnosti drugih gledalcev. Stanje primarnega funkcioniranja bi, skupaj s fikcijo, lahko primerjali z učinki, ki so podobni sanjam.

Po Metzu naj bi bila skupna točka filma in sanj oziroma fantazij tako imenovana romantična formula. Strukturiranje in organizacija fikcijskih vsebin sta rezultat »predzavestnih« primarnih procesov, medtem ko tematska vsebina izvira iz podzavestnega. Struktura in organizacija omogočata dostop do nezavednih vsebin. Teorija filmskega stanja vsebuje izraz “nagonska potešenost”, ki jo omogoča dostop do nezavednih vsebin in ponovna vzpostavitev ravnovesja. Za Baudrya je ravnovesje sekundarnega pomena in vidi bistvo v samem regresivnem stanju, ki naj bi bilo dominantno. Po njegovi teoriji se gledalec želi vrniti v primitivno narcisoidno fazo psihološkega razvoja, v kateri posameznik še ni ločen od ostalega sveta. V tej fazi so posameznikove želje potešene na halucinogeni način. (Tan 1996, 19)

#### **4.3.2.4 Skopofilija**

Skopofilija je psihoanalitski koncept, znan pod pojmom voajerizem in naj bi predstavljal temeljni motiv gledanja filma. Metz pojasni, da skopofilija nakazuje razlikovanje med opazovanjem oziroma gledanjem subjekta in želenim objektom. Film je idealen primer take želje, saj je predstavljen objekt v realnosti nedostopen. Še bolj specifično opiše skopofilijo L. Mulvey, in sicer kot dejanje gledanja druge osebe, pri čemer gledalca žene libido, kar vodi v zadovoljitev želja s sredstvi narcistične identifikacije. Telo, kot je predstavljeno v tradicionalnem pripovednem filmu, predstavlja ideal ega, ki je po mnenju avtorice na splošno ideal moškega ega kot uspešnega zapeljivalca ženske. (Tan 1996, 20) Ideja skopofilije je podrobneje opisana tudi v nadaljevanju in sicer v okviru feministične filmske teorije.



#### 4.3.2.5 Prispevek psihoanalize

Če zanemarimo pomanjkljivost psihoanalize, bi njen prispevek lahko povzeli na naslednji način: gledalcem filmi pomagajo zapolniti praznino, ki izvira iz preteklosti, zato so tako privlačni za gledanje, popeljejo nas v izgubljeni raj in nam uresničijo želje, ki so v realnosti zatrte, posameznik se med gledanjem filma lahko preda fantaziji in za trenutek opusti morečo racionalnost vsakdanjega življenja, kar samo po sebi predstavlja užitek, ki lahko posameznika visoko motivira. (Tan 1996, 20)

#### 4.3.3 Sociološke teorije o gledanju filma

Nekatere sociološke filmske teorije imajo skupne točke s psihoanalitskimi. Razlikujejo se v tem, da je za sociološke teorije stanje, v katerem se gledalec znajde ob gledanju filma, le predpogoj za ideološko manipulacijo. V teoriji, ki jo je razvil Kracauer (1947), filmski motivi odražajo želje, ki so vkoreninjene v kolektivni podzavesti. Avtor sklepa, da morajo producenti podati občinstvu tisto, kar si občinstvo želi. Filmski motivi so oblikovani in prilagojeni na način, da so konformni vsebinam nezavednega. Od tod izvira zmožnost filma, da deluje kot moralni varnostni ventil.

Prokop (1974) obravnava avtorje, ki opisujejo določene vidike gledanja filma kot stanja zanesenosti. Ta stanja so podobna sanjam in so zato primitivna in čustvena; predstavljajo nasprotje racionalnemu. Njegovo mnenje je, da to niso stanja, kakršna bi si občinstvo želelo, temveč način, na katerega dominantni filmi oblikujejo filmsko izkušnjo. V filmskem stanju dobi gledalec priložnost, da prekrši družbene norme in pravila obnašanja, čeprav v točno določenih mejah in na način, da družbena stabilnost ni ogrožena ali je celo okrepljena. (Tan 1996, 21)

### 4.4 Filmske teorije

#### 4.4.1 Feministična filmska teorija

Za feministke je film kulturna praksa, ki prikazuje mite o ženskah in ženstvenosti ter o moških in močatosti. Temelj feministične filmske teorije in kritike predstavlja vprašanje reprezentacije in gledalstva. Sprva se je ukvarjala s stereotipi o ženskah, saj naj bi filmske podobe žensk imele negativen

vpliv na gledalko. Posledično je prišlo do poziva k pozitivnim podobam žensk v filmih, kar pa ni zadostovalo, da bi spremenilo temeljno strukturo filma, v katero je vsidrano prikazovanje patriarhalne družbene ureditve. S semiotiko in psihoanalizo so nastali produktivni teoretični diskurzi za analizo načinov, s katerimi je spolna razlika vkodirana v klasično pripoved. (Smelik v Cook 2007, 491)

Claire Johnston je ena prvih teoretičark, ki je preučila mit ženske v klasičnem filmu in ugotovila, da so ženske predstavljene negativno kot "nemoški". Gre za pomemben teoretski premik od razumevanja filma kot nečesa, kar zrcali realnost, k stališču, da film proizvaja ideološke poglede na realnost. Iluzionizem klasičnega filma je v tem, da prikazuje konstruirane podobe ženske kot naravne, realistične in privlačne.

Pomemben je tudi članek Laure Mulvey, ki je leta 1975 razkrila dotlej skrite poteze filma, ki je sledil prevladujočemu trendu. Izpostavila je voajerističen vidik filmskega občinstva, ki izhaja iz patriarhalnosti in jo kot tako tudi ohranja. Pri svoji obravnavi se opira na dognanja psihoanalize, s pomočjo katere pojasni privlačnost hollywoodskega filma. Pri tem uporabi idejo skopofilije, želje po videnju, ki je po Freudu eden temeljnih gonov. Klasičen film v zgodbo integrira strukture voajerizma in narcisoidnosti, posledica česar je, da uživamo, ko gledamo druge in se identificiramo s podobo v filmu. Skopofilijo avtorica razlaga s pomočjo aktivnosti in pasivnosti, ki je spolno zaznamovana. Aktivna pripovedna vloga tistega, ki oblikuje pomen, je ponavadi pripadala moškemu liku, medtem ko je ženski lik pogosto ostal v bolj pasivni, dekorativni vlogi. Delovala je kot prostor moške spolne sle, kot spektakel, ki je bil namenjen gledalcem moškega spola. "V tem pogledu je film izpopolnil vizualne mehanizme, primerne za tako moško željo, ki so že strukturirani in kanonizirani v tradiciji zahodne umetnosti in estetike." (Smelik v Cook 2007, 491) Posledica tega je, da se gledalec identificira z moškim likom, saj v filmski pripovedi moški usmerjajo svoj pogled k ženskim likom, kar kamera snema z moškega optičnega in libidnega zornega kota. Kamera, moški lik in gledalec na ta način objektivirajo ženski lik ter ga naredijo za spektakel oziroma nekaj, kar je treba gledati.

Razlika med moškim in ženskim likom je še posebej izrazita pri melodrami, ki ji lahko rečemo tudi drama identitete, saj prikazuje konflikt, ki se osredotoča na identiteto ženske in njenega boja proti moški prevladi ter proti tradicionalnemu pojmovanju moške in ženske vloge. Problem tiči prav v tradicionalnemu pojmovanju ženske identitete. Poudarek "ženskega pogleda" postavlja melodramo v položaj potencialnega krivca, ki prispeva k družbenemu nesoglasju glede tradicionalnih vlog. Kljub temu pa tudi najbolj ognjevita melodrama ne poziva k radikalni spremembi in ne ponuja družbeno spolne alternative. (Tan in Frijda v Platinga in Smith 1999, 50)

Ker je melodrama odličen primer problematizacije družbenega razreda in obenem ženske spolne identitete v okviru le-tega, sem se odločila, da melodrami namenim ločeno poglavje ter jo predstavim nekoliko podrobneje (v nadaljevanju). Poleg tega je melodrama označena kot čustvena drama, ki s svojo zgodbo in mizansceno poskrbi, da se gledalci znajdejo v samem čustvenem vrtincu, zato menim, da je relevantna kot predmet razprave o emocijah in filmu.

#### **4.4.2 Postteorija**

Postteorija je tip preučevanja filma, ki se pojavi v drugi polovici 80. let 20. stoletja. Eden izmed začetnikov teorije je David Bordwell, ki je predlagal drugačen pristop k filmski analizi in obravnavi gledalca. Poznavalci filma naj bi se osredotočili na specifična vprašanja povezana s filmom, ne pa sledili doktrini. Zaradi različnih vprašanj se pogosto zahteva interdisciplinarni pristop, ki ima tako empirične kot teoretične razsežnosti. (Barratt v Cook 2007, 530) Za našo obravnavo je omenjen pristop ključen ravno zato, ker v analizi zajema vprašanje, kako film učinkuje na občinstvo in kakšna je gledalčeva vloga pri tem. Postteorijo delimo na dva ključna, med seboj prepletajoča se pristopa, ki sta se razvila vzporedno.

##### **4.4.2.1 Neoformalizem**

V zadnjih dvajsetih letih sta se uveljavila dva pristopa postteorije, in sicer neoformalizem ter kognitivizem, ki sta med seboj tesno povezana. Predstavnik prvega sta, kot že omenjeno, David Bordwell in Kirstin Thompson, ki sta našla navdih v delih ruskih formalistov. Ključni vprašanji, ki ju pristop postavlja, sta, kako konkretno je film narejen in kako učinkuje na občinstvo. Delimo ga na tri glavna področja proučevanja: filmska forma, zgodovinski kontekst filma in gledalec.

V nasprotju z drugimi uveljavljenimi pristopi, ki razlikujejo med formo in vsebino, vzame neoformalizem vsak aspekt filma kot sestavni del formalne strukture filma. Film tako razdelimo na dva temeljna sistema: pripoved in slog. Pripoved predstavlja zgodba filma, vzročno-posledična veriga dogodkov, ki se zgodijo v določenem času in prostoru, ter filmski zaplet, ki predstavlja zaporedje informacij, ki so dejansko predstavljene gledalcu. Slog se nanaša na način, na katerega je pripoved dejansko posneta. Med značilna slogovna sredstva štejemo filmsko fotografijo, montažo, osvetlitev in mizansceno. Kadar dva različna sredstva opravljata isto funkcijo znotraj pripovedi, pravimo, da sta "funkcionalno ekvivalentna".

Neoformalisti se pri preučevanju različnih filmov in režiserjev, glede zgodovinskega konteksta filma, opirajo na pojma "norma" in "odklon". Eden od korpusov pripovednih in slogovnih form je opredeljen kot "klasični hollywoodski film", kjer so klasične pripovedi osredotočene na ciljno usmerjene like in posnete s pomočjo kontinuirane montaže. Na primer, umetniški film je odklon od tega določenega korpusa norm. Norme je potrebno razumeti v okviru zgodovinskih pogojev produkcije in prikazovanja filma. Če sta dve slogovni sredstvi funkcionalno ekvivalentni, je uporaba enega namesto drugega stvar estetske izbire, kar štejemo v skupino estetskih pogojev. V skupino ekonomskih in tehnoloških pogojev štejemo dejstvo, da različni produkcijski načini in stopnja tehnološkega napredka odločajo o tem, kaj je v filmu mogoče doseči in česa ne. Obe omenjeni skupini delujeta tudi na družbeno političnem ozadju, saj filme gledajo različne družbene skupine z različnimi pričakovanji in stališči.

Pri tretjem področju proučevanja je potrebno, z namenom razumevanja vpliva formalnih struktur filma, preseči predpostavko teorije o pozicioniranem subjektu, ki dojema gledalca kot pasivnega prejemnika informacij. Gledalca moramo obravnavati kot aktivnega "predelovalca" informacij. (Barratt v Cook 2007, 530)

#### *4.4.2.2 Kognitivizem*

Z razumevanjem psihološke aktivnosti gledalca se ukvarja drugi pristop postteorije, ki ga imenujemo kognitivna filmska teorija. Kognitivizem je leta 1915 zasnoval nemško-ameriški psiholog Hugo Münsterberg. Kognitivizem lahko opredelimo s pomočjo psihoanalize, ki je v nasprotju z pozicioniranjem subjekta. Medtem ko psihologijo zanima iracionalno in nezavedno, se kognitivizem ukvarja s psihološkimi procesi tako nezavedne kot zavedne narave. Da bi lahko odgovorili na vprašanje, kako gledalci razberejo smisel iz dveh različnih slogovnih sredstev, kognitivisti črpajo iz različnih disciplin, ki sodijo v sodobno polje kognitivnih znanosti. Poleg analitične filozofije sem štejemo še psihologijo, ki se ukvarja s funkcionalnimi procesi uma, in nevrološko znanost, ki preučuje anatomske strukture možganov. Poleg tega pogosto podpira razlago z vidika evolucijskega in ekološkega argumenta, kar sega še v predmedijski čas.

Medtem ko se je prvi val kognitivizma ukvarjal s tem, kako gledalec dojame in interpretira filmsko pripoved, se v prvi polovici devetdesetih let na področje emocij usmeri drugi val kognitivizma, ki poudarja emocionalni aspekt. Kljub konotaciji izraza kognitiven in pojmovanju emocij kot

iracionalnega fenomena, je področje kognitivne znanosti emocijam vse bolj pripisovalo glavno funkcionalno vlogo v vsakdanjem življenju človeka. Pri filmu je glavno vprašanje, kako in zakaj se gledalec emocionalno odzove na like in dogodke.

Tretji val kognitivizma še traja in ga vodi skupina filmskih poznavalcev, ki so združeni v društvo za kognitivno preučevanje gibljivih podob. Kognitivizem še naprej gradi na obstoječem znanju o filmski percepciji, procesu spoznavanja in emocijah, ob tem pa sledi multidisciplinarnosti in se povezuje z drugimi akademskimi skupnostmi, med drugim z znanostjo in tehnologijo. Na ta način lahko kognitivizem na različne načine integrira umetnost in znanost ter zbliža tradicionalne in alternativne pristope k preučevanju filma. (Barratt v Cook 2007, 531)

## **4.5 Temelji filmskih emocij**

### **4.5.1 Sentimentalnost v filmih in njen izvor**

S psihološkega vidika je sentimentalnost emocionalno stanje gledalca; pri gledanju filma ima težnjo, da odstrani številne mehanizme kontrole in deluje kot skriti ojačevalec čustev. V grobem lahko klasificiramo tri filmske tematike, ki sprožajo sentimentalnost: ločitev in ponovno združenje, ogrožena pravica ter občudovanje in navdih.

Lahko bi rekli, da je vsem trem tematikam skupno to, da se nanašajo na idealiziran spomin oziroma željo iz otroštva po brezpogojnem sprejetju in "biti del neke čistosti". Ta občutek je Freud poimenoval "oceansko čustvo", ki se nanaša na razvoj individualnosti, ki sledi obdobju, ko otrok še ne čuti ločnice med sabo in zunanjim svetom.

Otrok se počuti popolnoma sprejetega in del absolutne celote. Temu otroškemu spominu je retrospektivno dodan koncept "nepokvarjenosti" in čistosti, ki v velikih primerih predstavlja nasprotje temu, kar je človek doživel kasneje. Tak spomin naj bi imel za posameznika pomen "izgubljenega raja". Ob gledanju filma posameznik prejema dražljaje, ki se nanašajo na ta spomin in jih običajno doživlja kot neizmerne, zato se jim vedno znova želi predajati. (Tan v Platinga in Smith 1999, 64)

Pod vplivom sentimentalnosti se posameznik odreče svoji avtonomiji; izgubi se v entiteti onkraj njegovih razsežnosti, kar je povezano z akcijsko težnjo emocij. Čustva empatije, ki pri subjektu čustvovanja (gledalcu) temeljijo na ovrednotenju dogodkov z vidika krepostnega (angl. "virtuous") protagonista in na razumevanju njegovih čustev, so še posebej primerna za tako združitev. Sočutje spremlja želja subjekta po tem, da je čustveno ves čas blizu protagonistu. Akcijska tendenca usmiljenja je skrb, zaščita in pomoč drugim. Sentimentalnost pa obrne to v željo po občutenju zaskrbljenosti, ki jo čuti protagonist, in deljenju trpljenja z njim. Ko se sentimentalnost dotakne občudovanja, pripelje do skrajne oblike skoraj popolne identifikacije. (Tan v Platinga in Smith 1999, 64)

#### **4.5.2 Sublimno v filmu**

Da je nekaj sublimno pomeni, da postavlja v ospredje značilen konflikt med občutki bolečine in ugodja. Sublimni objekti nam predstavljajo tako močno čutno in čustveno izkušnjo, ki bi lahko bila sama po sebi moteča, vendar nas umeščena v nek kontekst prisili do razmišljanja na kognitiven način. V tej refleksiji kategoriziramo objekt tako, da njegovo bolečino občutimo kot prijetno in razvedrilno izkušnjo. (Tan v Platinga in Smith 1999, 65)

Sublimno v filmu je izkušnja, ki zajema štiri ključne lastnosti. Bistvena lastnost je emocionalni konflikt med grozo in povečevanjem, ki vsebuje nekaj velikega in izjemnega. Pri tem se osredotoča na delo samo (film), kjer mogočnosti ne gre pripisovati le prikazanemu svetu, temveč delu samemu oziroma načinu, kako je svet prikazan. To se nanaša tudi na drugo lastnost sublimnega, ki v filmskem smislu pomeni nekaj velikega, osupljivega in izjemnega. Sublimen objekt je prostran, močan in neizmeren. Gre za povečevanje estetike, ki označuje, da je določeno delo superlativ veličine in neprimerljivo z ostalimi deli. Tretja lastnost je povezana z vseobsegajočim, nepopisnim efektom, ki ga ima sublimen objekt na opazovalca. Ta nepopisna ganjenost se prelevi v užitek, s tem ko objekt izzove preobrat h kognitivnemu. Edinstveni sublimni filmi izzovejo našo naklonjenost z uporabo filmskega medija, tako da nas vznemirijo na kreativen način. Četrta lastnost sublimnega je dejstvo, da sublimno vzpodbudi moralno refleksijo, s tem ko posameznik povečuje sublimen objekt. Ko posameznik opazuje sublimen objekt, doživlja refleksijo, da doživlja močne emocije zaradi veličine objekta. Gre za subjektovo sposobnost, da ceni mogočne umetnine. (Tan v Platinga in Smith 1999, 66–69)

### 4.5.3 Asociativen model emocij

Teoretik Greg. M. Smith je avtor teorije, ki jo poimenuje asociativen model emocij, s katerim poskuša pojasniti povezavo med emocionalnimi odzivi in dražljaji. Predpostavlja, da asociacije sprožajo emocije, ter da je temelj asociacij "psihološka in nevrološka struktura emocionalnega sistema". (Smith v Platinga in Smith 1999, 107)

Emocije poimenuje "multidimenzionalni odzivni sindromi", ki predstavljajo skupek odzivov, vezanih na različne možne sisteme dražljajev. Lahko se izrazijo na različne načine, ki variirajo glede na posameznikove predispozicije, značilnosti družbene situacije in kulturne norme. Pri sprožanju emocij so pomembni tako imenovani "podsistemi": obrazne mišice in živčevje, glas, telesna drža in skeletne mišice, avtonomni živčni sistem, zavestna kognicija in nezavedno procesiranje centralnega živčnega sistema. Raziskave so pokazale, da vsak od naštetih podsistemov prispeva k delovanju emocionalnega sistema. (Smith v Platinga in Smith 1999, 107)

Smithov model izpostavi povezavo med dražljajem in emocionalnim odzivom, ki nastaja in se odvija na nezavedni ravni. To se zgodi tako, da limbični sistem na nezavedni ravni emocionalno ovrednoti dražljaj, ki ga dobi od podsistemov, in proizvede akcijski odziv na dogodek. Limbični sistem je kompleksen skupek možganskih struktur, ki je odgovoren za različne funkcije, kot so emocije, vedenje, motivacija, dolgoročni spomin in vonj in predstavlja center emocionalnega sistema. Po prvotni oceni pride do interakcije med limbičnim sistemom in zavestnim procesiranjem, z namenom nadzorovanja in koordiniranja emocionalnega odziva in emocionalne izkušnje. (Smith v Platinga in Smith 1999, 108)

Smith s svojim modelom prikazuje številne komponente emocionalnega sistema, ki so med seboj povezane z asociativnimi povezavami. Emocije in emocionalna stanja so vezana na določene misli in spomine ter na vzorce psiholoških odzivov. Zavestne kognicije in naštetih emocionalni podsistemi pa so med seboj povezani. Pojav emocije je odvisen od tega, koliko emocijskih kanalov oziroma podsistemov ustvari emocionalno iztočnico in od intenzivnosti teh dražljajev. V tem pogledu je model fleksibilen, saj se navezuje na sprožanje emocij s pomočjo številnih emocionalnih iztočnic iz naslova različnih virov. (Smith v Platinga in Smith 1999, 109)

Pri doživljanju emocij kognitiven in emocionalen proces potekata simultano. Povezava med kognicijo in emocijo je ključna, saj nam pomaga razumeti vodljivost emocionalnega izražanja in

vedenja. Simultano procesiranje misli in čustev omogoča posamezniku, da se lahko hitro odzove na emocijski podsistem, medsebojna povezanost pa zavira ali okrepi občutke glede na socialno situacijo. (Smith v Platinga and Smith 1999, 109)

Povezava med kognitivnim in emocionalnim sistemom pojasni, da sta akcijska in ciljna usmerjenost ter usmerjenost na objekt prototipske značilnosti emocij. Kognitivni vidiki emocij (prototipi in skripti) <sup>2</sup> organizirajo in usmerjajo naše čustveno doživljanje ter zagotavljajo učinkovitost emocionalnih odzivov s tem, da nam priskrbijo scenarije, kako naj bi interpretirali določeno situacijo in se nanjo odzvali. Emocionalni prototip uporabljamo v večini življenjskih situacij, kjer pa ne razpolagamo s popolnimi informacijami, zato se je emocionalen sistem prisiljen odzvati tudi v primeru nepopolnih prototipov. Mreža, ki temelji na asociacijah, dovoljuje to fleksibilnost. Na ta način si lahko razlagamo emocionalne odzive v filmih. Dogodek prikazan v filmu ali določena glasba je lahko dovolj, da sproži emocionalno reakcijo. (Smith v Platinga in Smith 1999, 110)

#### **4.5.4 Razpoloženje in “mood-cue” pristop**

Čustva ločimo tudi glede na trajanje, pri čemer razpoloženje označuje srednja in dolgotrajna čustva, pojem čustvo (emocija) pa uporabljamo za kratkotrajna čustva. Razpoloženje traja dalj časa in v določenem časovnem obdobju pomeni osnovni emocionalni tonus posameznika. Lahko ga povzročajo dolgotrajni zunanji dražljaji ali notranje predstave. Gre za nenehno mentalno vezanost na določene vsebine in fantazije. (Milivojević 2008, 38)

Razpoloženje je primarno stanje tako imenovanih orientacijskih emocij, ki so nekakšna pripravljalna stanja, ki pripravijo posameznika s tem, da usmerijo pozornost na določene dražljaje; spreminjajo način, na katerega interpretiramo svoje okolje. Orientacijska funkcija emocij je torej v tem, da nas spodbudi, da v okolju iščemo namige, ki potrjujejo naše notranje stanje. (Smith v Platinga in Smith, 113)

Pri razpoloženju posameznik išče priložnost, da izrazi določeno čustvo ali skupek čustev. Razpoloženja so pričakovanja, da bomo doživeli določeno čustvo in da bomo deležni določenih

---

2 Izraz “skripti” označuje kognitivno jedro določenih emocij. Za različne emocije obstajajo različni skripti. Skript za ljubosumje naprimer vključuje “ljubiti nekoga in sumiti, da nekdo drug vzbuja pozornost oziroma naklonjenost ljubljene osebe”. Izraz “prototipi” pa se nanaša na splošne lastnosti emocij, kot so akcijska tendenca in ciljna usmerjenost. Prototipi predstavljajo osnovo za skripte določenih čustev.



dražljajev, ki bodo sprožili to pričakovano čustvo. Pričakovanja nas usmerjajo k ocenjevanju okolja na način, ki je skladen z našim razpoloženjem, zato smo se sposobni osredotočiti le na določene dražljaje. Na nek način so razpoloženja emocionalna stanja na nižji ravni, ki so bolj splošne narave, manj intenzivna in trajajo dlje časa, kot emocije same. Kot taka so razpoloženja ključen del sistema emocij. (Smith v Platinga in Smith 1999, 113)

Teoretik Greg M. Smith je mnenja, da je primaren emocionalni učinek filma, da ustvari razpoloženje. Če ne najdemo priložnosti, da doživimo čustva, naše razpoloženje zbledi. Torej, da obdržimo razpoloženje, moramo na trenutke doživeti bolj kratkotrajna močna čustva. Razpoloženje poveča verjetnost, da bomo doživeli taka stanja. Tako razpoloženja in čustva ohranjata drug drugega.

Filmske strukture, ki sprožajo razpoloženja, uporabljajo različna sredstva, da dostopajo do emocionalnega sistema gledalcev. Ključni pojmi, ki se nanašajo na ohranjanje razpoloženja v filmu, so: emocionalni simboli, informativnost in ciljna usmerjenost. Gre za neke vrste pripravo za dostop do emocij gledalcev in upravljanje z njimi.

Emocionalni simboli oziroma znaki so konfiguracije vidnih tekstovnih iztočnic s primarnim ciljem vzpodbuditi kratke trenutke emocij. Ti simboli signalizirajo občinstvu, da se premikajo po ciljno orientirani poti pripovedi in jih vodijo, da se vključijo v kratke emocionalne trenutke. Ti čustveni trenutki okrepijo stanje razpoloženja in vzpodbudijo, da se razpoloženje nadaljuje. (Smith v Platinga in Smith 1999, 118)

Emocionalni simboli niso informativne narave ali avtorski komentar diegeze. Njihov prvotni namen je kreirati kratke izbruhe emocij. Pogosto jih lahko odstranimo, ne da bi to vplivalo na filmsko zgodbo, kljub temu pa izpolnjujejo pomembno emotivno funkcijo v tekstu. Gledalca, ki je vključen v primerno razpoloženje, nagradijo, kar pomaga ohranjati predispozicijo glede izražanja čustev. (Smith v Platinga in Smith 1999, 118)

Filmi se med seboj razlikujejo glede na to, kako so nasičeni z informacijami, kar nam pomaga razumeti, zakaj se med seboj razlikujejo in različno uspešno vzbujajo emocije. Prav tako se gostota emocionalnih informacij spreminja skozi film. Filmi se razlikujejo tudi glede tega, kako močna je njihova ciljna orientiranost, ki prav tako lahko variira tekom filma. Manj, kot je film ciljno orientiran, bolj je gledalec odvisen od subtilnih emocionalnih iztočnic, kar imenujemo

“razpoloženski film”. (Smith v Platinga in Smith 1999, 120–121)

Asociativni model emocij je temelj tako imenovanega “mood-cue” pristopa, ki namiguje, da je osnovni namen filma ustvariti razpoloženje s pomočjo skupka začetnih emocionalnih iztočnic. Gledalec se prebija skozi film tako, da poskuša ujeti iztočnice, ki so skladne z vzpostavljenim razpoloženjem. Scenariji, ki so osnovani na podlagi realnih čustev in predhodne izkušnje s filmom, ustvarjajo pričakovanja, ki vodijo gledalca k temu, da postavlja hipoteze glede tega, kakšne emocionalne iztočnice bodo sledile. Scenariji in emocionalni prototipi nam torej pomagajo, da označimo določeno emocionalno stanje, koordinirani vzorci emocionalnih iztočnic pa nas spodbujajo k temu, da izvajamo (angl. execute) te scenarije na našem lastnem emocionalnem sistemu. (Smith v Platinga in Smith 1999, 125)

Asociativni model poudarja pomembnost številnih signifikacij, ki se nahajajo zunaj poteka zgodbe glavnega junaka, ki je ciljno naravnan. Mood-cue pristop tako ugotavlja, da emocionalni prototipi in emocionalni scenariji omogočajo razlago večine emocionalnih izkušenj. Gre za emocionalne asociacije, ki se porajajo s pomočjo glasbe, mizanscene, barve, zvoka in osvetlitve in so ključne za čustva, ki jih doživljamo ob gledanju filma. (Smith v Platinga in Smith 1999, 126)

#### **4.5.5 Glasba in film**

Glasba v filmu je ključnega pomena, saj je njena najpomembnejša funkcija označevanje čustev. Večina teoretikov izpostavlja, da glasba v filmu služi predstavam emocionalnih stanj likov, nakazuje razpoloženje prizora in izzove hiter čustven odziv gledalca. Večina filmske glasbe pa se ne nanaša le na emocionalne lastnosti pripovedi, temveč tudi na določene kraje, časovno obdobje, like in teme, z namenom zadovoljiti potrebam raznih dramatičnih učinkov. (Smith v Platinga in Smith 1999, 152)

Glasbo v filmu lahko analiziramo s pomočjo dveh teorij, ki opisujeta kognitivističen in emotiven pogled glasbenega izražanja. Teoretik kognitivistične teorije je Peter Kivy, ki zagovarja trditev, da glasba realizira emocionalno ekspresivnost skozi določene formalne elemente, kot je melodična kontura, modaliteta, tempo ali dinamika. Odziv poslušalca je, bolj kot afektiven, kognitiven, kajti glasbena ekspresivnost izvira iz našega prepoznavanja čustev. S pomočjo te teorije lahko razlagamo, na kakšen način filmska glasba komunicira čustvo gledalcu.

Glede na to, da lahko filmska glasba med gledalci sproži številne različne odzive, bi morala kognitivna teorija upoštevati tudi komponente prepoznavanja, presoje in vzburjenosti, ki spremljajo vsako čustveno doživetje. Gledalci med gledanjem filma prepoznajo glasbene afektivne elemente, s pomočjo katerih ocenijo, kaj se v pripovedi dogaja in kako se bodo dogodki odvijali. Ko intenzivnost somatske komponente povzroči znatne psihološke spremembe, lahko rečemo, da je film vzbudil afektiven odziv v gledalcu. Teh odzivov ne moremo pripisati le glasbi, temveč kombinaciji filmske glasbe in pripovedi. Pri filmu in filmski glasbi lahko rečemo, da skozi različne trenutke v filmu lahko eden ali drugi prevladuje, ravno z namenom sprožiti različne odzive.

Kognitivna in emocijska teorija v tem primeru opisujeta različne hierarhije presoje in afekta, kljub temu pa sta obe pomembni za razumevanje vloge filmske glasbe v gledalčevi emocionalni izkušnji. (J. Smith v Platinga in Smith 1999, 156)

Dramatične funkcije glasbe so naslednje: daje občutek kontinuitete, okrepi formalno in pripovedno skladnost, pojasnjuje elemente prizorišča, poudari psihološko stanje lika in vzpostavi splošno emocionalno noto filma. Zadnje tri funkcije so še posebej pomembne za to, kako uspešen je film glede čustvenega označevanja.

Ekspresivnost v filmski glasbi vključuje dva pojavi. Prvi je polarizacija, ki je avdiovizualna interakcija, v kateri afektiven pomen glasbe premakne vsebino podobe proti določenemu liku te glasbe. Vključuje spreminjanje in prilagajanje afektivnih lastnosti podobe. Drugi pojav imenujemo afektivna skladnost (angl. affective congruence), ki se nanaša na povezavo med afektivnim pomenom glasbe in podobe. Emocijsko nabit vizualen efekt združen z emocijsko ekspresivno filmsko glasbo povzroči okrepitev afektivnega pomena, kar ustvari psihološki odziv pri gledalcih. V tem primeru glasba okrepi afektivne lastnosti podobe. Gledalec tako doživlja emocionalne značilnosti močnejše, kot bi jih samo s podobo ali z zvokom. (Smith v Platinga in Smith 1999, 162–163)

Ne glede na vse lahko glasba sproži različne odzive pri različnih gledalcih. Prvi razlog je v tem, da glasba sama po sebi ne poseduje čustvene specifičnosti, zato so čustveni odzivi na enako glasbo lahko različni. Ena izmed posledic generalizacije glasbe je, da lahko o liku sporoča eno, vendar v gledalcu sproži drugačen odziv. In čeprav je umeščena v pripoved, glasbena težnja po abstrakciji odpre številne možnosti za različne odzive. Drugi razlog za variacijo čustvenih odzivov pa vključuje dejavnike, ki so specifični za določenega gledalca. To je gledalčevo razpoloženje v času

gledanja filma in razsežnost do katere se lahko pripoved nanaša na posameznikove fobije, strahove, želje in skrbi. (Smith v Platinga in Smith 1999, 165)

#### **4.5.6 Zvezdništvo**

Zvezdništvo se je, skupaj s filmsko pripovedjo in klasičnim hollywoodskim slogom, institucionaliziralo v drugem desetletju 20. stol. Kljub temu, da so gledalci s filmskimi zvezdami že od nekdanj prevzeti, se preučevanje zvezdništva začne šele v 70. letih 20. stol. Pri preučevanju nimamo opravka le z osebo, temveč s celotnim nizom kulturnih procesov. Pojavi se vprašanje, kako zvezde funkcionirajo znotraj filmskih pripovedi, na ravni posameznikove domišljije in želje.

Zvezdniki se od drugih igralcev razlikujejo po tem, da ne investirajo le v svojo igro, temveč imajo še dodatno vrednost zaradi svoje podobe. Odgovor na vprašanje, kaj je tista posebnost, ki jo zvezdnik s svojim nastopom doprinese k filmu, lahko poiščemo s pomočjo pristopa, ki pravi, da gre za skupek konotacij, ki jih že pripisujemo nekemu zvezdniku. Zvezdniška podoba nosi močne kulturne konotacije, ki presegajo fiktivne kode lika in identifikacijo.

Osrednji paradoks zvezdništva je, da so zvezdniki navadni in obenem glamurozni ljudje, da so nam podobni in obenem različni, da so oseba in obenem blago, resnični in obenem mitični ter javni in hkrati zasebni. To deluje na gledalce tako, da jih zvabi v kino, kjer so lahko v družbi idealizirane podobe zvezdnika, kar v njih vzbuja radovednost, kakšen je zvezdnik v resničnem življenju. Ta pogled zvezdništva spodbuja tudi sama hollywoodska reprezentacija tega pojava. (Donald v Cook 2008, 112)

Pri zvezdništvu gre za čustvene investicije gledalcev v prijetne podobe zvezdnikov. Mulvey ugotavlja, da ko na erotičen način gledamo veličastno podobo zvezdnika, doživljamo ugodje, pri čemer meje pripovedi uravnavajo naše želje. Z obljubo, da bodo gledalčeve prepovedane želje uresničene, poskuša hollywoodski film doseči, da bi gledalci ostali njegovi potrošniki. Velja splošno prepričanje, da film te fantazije obuja na načine, ki poskušajo ohranjati obstoječe družbene definicije in razmerja moči. (Donald v Cook 2008, 112)

## 4.6 Empatija

“Sposobnost empatije pomaga razumeti druge ljudi, ki doživljajo in izražajo čustva. Izraz izhaja iz grščine: em, v, ter pathos, čustvo, tako da je najbližji prevod za to besedo “vživljanje” (dobesedno v-čutenje). Na kratko lahko rečemo, da je empatija sposobnost predstavljati si, kako druga oseba doživlja določeno situacijo.” (Milivojević 2008, 117)

Empatijo od sočutja loči to, da posameznik poskuša občutiti tisto, kar domneva, da občuti druga oseba, medtem ko pri sočutju subjekt sočustvovanja le skrbi za občutke drugih oziroma mu je mar zanje. Pri empatiji se poskuša subjekt za trenutek identificirati z drugo osebo ter postati ta oseba in občutiti isto čustvo. (Milivojević 2008, 117)

Empatija je torej zmožnost posameznika, da zazna in razume občutja in razmišljanja druge osebe. Pri filmu lahko govorimo o empatiji kot o vrsti identifikacije, ki je zelo pomembna, in se razlikuje od afektivne identifikacije, pri kateri si gledalec predstavlja občutke fiktivskega lika, medtem ko pri empatiji gledalec dejansko čuti enaka čustva kot fiktivski lik. Pri tem empatična identifikacija zahteva neko obliko domiselne identifikacije, ko se gledalec vživi v lik in čuti z njim, ker si predstavlja njegovo situacijo. Lahko si predstavljamo čustva lika, kot je žalost, jeza, strah, ni pa nujno, da smo ob tem empatični, saj sami dejansko ne čutimo teh čustev. (Gaut v Platinga in Smith 1999, 206)

Film v nas vzbudi močne občutke simpatije, občudovanja in sočustvovanja, omejuje pa zmožnosti, da bi te občutke pretvorili v dejanja, kar gledalce lahko pogosto frustrira. Sočutje, simpatija in občudovanje so tri glavne empatične emocije, ki zaznamujejo odnos med likom in gledalcem. Ta virtualna narava akcijske tendence gledalca vzpodbuja k sanjarjenju, ki ga usmerja film, s tem pa močno vpliva na njegove empatične emocije. (Tan 2009, 180)

### 4.6.1 Prepoznavanje dogodkov, pomembnih za protagonista

Filmska emocija je odziv gledalcev, ki si predstavljajo, da so prisotni v filmskem svetu kot nevidni opazovalci dogodkov. Nekatere emocije determinira fiktivski dogodek, ki je že sam po sebi emocijski dražljaj. Večino drugih emocij pa determinira pomembnost dogodka za določen fiktivski lik, kar imenujemo empatične emocije. (Tan, 2009, 171) Empatichno emocijo označuje pomembnost

dogodka glede na skrbi glavnega junaka. Empatija je torej gledalčevo razumevanje pomembnosti situacije za glavnega junaka. "Z empatijo označujemo vse kognitivne operacije s strani gledalca, ki vodijo k bolj celostnemu razumevanju situacijskega pomena za lik." (Tan 2009, 172) Slednje je tudi definicija empatije, ki nam pomaga razumeti konvencionalne narative tradicionalnega filma.

Narativa tradicionalnega pripovednega filma je osredotočena na delovanje protagonista. Pripoved je pripisana protagonistu, pri čemer gledalci prepoznavajo njegove skrbi in emocije, s katerimi se odziva na dogodke. (Tan 2009, 172) Identifikacija in gledalčeve emocije pa izhajajo ravno iz gledalčevega razumevanja načrtov in interakcij protagonista, ki jih gledalec ponotranji. Zaznavanje je odvisno od tega, kako je lik predstavljen. Bolj kot je prefinjena kategorizacija lika, lažje gledalec oceni pomembnost situacije. Relevantnost lika se doseže s čim večjo individualizacijo ter specifičnimi aspekti situacij. Liki v tradicionalnem pripovednem filmu so bolj zaokroženi, v smislu, da kažejo več emocij, ki so bolj dodelane v primerjavi z akcijskimi junaki. Rezultat tega je, da so emocije gledalca klasičnega filma bolj empatične, se razvijajo postopoma in imajo več odtenkov. (Tan 2009, 173) Kanonična struktura klasičnega pripovednega filma v celoti nakazuje na to, da je protagonist vedno karakteriziran skozi prepoznavne skrbi in da je vsak dogodek v filmu zanj pomemben.

#### **4.6.2 Sočutje**

Izražanje čustev je komunikacijsko dejanje, s katerim se definira odnos med dvema osebama. Odnos sočutja nastane, kadar oseba upošteva in spoštuje čustva druge osebe. Gre za prijateljski odnos v najširšem pomenu, katerega izražanje se med različnimi kulturami razlikuje, kljub temu pa veljajo neka splošna pravila. V odnosu sočutja drugo osebo doživljamo kot sebi enako človeško bitje, zato mu/ji želimo dobro in do njega/nje zavzemamo prijateljski odnos. Na primer, v slovenščini z besedo sočutje označujemo sočutenje z neprijetnimi čustvi drugega, medtem ko za sočutenje s prijetnimi čustvi nimamo posebne besede. (Milivojević 2008, 113–115)

Sočutje torej pomeni čustveno prizadetost, ki jo čutimo do stanja neke druge osebe na primer žalost ob nesreči ali trpljenju nekoga drugega. Pri tem moramo vedeti, da sta sočutje in empatična identifikacija dva različna pojma in da sočutje tudi lahko označimo kot neko vrsto identifikacije. V ožjem smislu bi sočutje pomenilo, da smo zaskrbljeni, ker nekdo trpi. V širšem smislu pa pomeni, da nam je mar zanj in da smo zaskrbljeni zanj. Sočutje zajema tudi simpatijo, ki pomeni

naklonjenost, na primer do ciljev druge osebe. Ta skrb je lahko izražena preko številnih emocionalnih stanj in ni povezana s tem, kaj druga oseba čuti. S tem se sočutje razlikuje od empatije, kjer z drugo osebo delimo enaka čustva. (Gaut v Platinga in Smith 1999, 207)

Do sočustvovanja pride, ko gledalca prizadene občutno nazadovanje glavnega lika. V primeru sočustvovanja je lik inferioren gledalcu. Akcijska tendenca je v tem primeru zaščita, pomoč in tolažba. Dober primer so bližnji posnetki obraza v melodrami. Pri tem so se gledalci pripravljani poglobiti v neprijeten pomen situacije, z namenom, da bi našli upanje in razlog za upor ali odstop glavnega lika. (Tan 2009, 179)

### **4.6.3 Simpatija**

Simpatija je eden izmed najpomembnejših emocionalnih izkustev, ki jih sproža tradicionalni pripovedni film. Razlikujemo med dvema oblikama. Prva je simpatija, s katero označujemo privlačnost. Čutimo naklonjenost do protagonista, kar je ločeno od samih dejanj, ki se odvijajo v filmu. Ta se ponavadi pojavi nekje na začetku filma, tekom filma se ohranja ali postaja še bolj intenzivno intenzivna. Razlog je v tem, da se dobri nameni simpatičnega igralca skozi film ohranjajo. Druga oblika simpatije se odvija v fazah in se nanaša na trenutke, ko se načeloma močni protagonist žrtvuje za dober namen in s tem priznava svojo ranljivost. (Tan 2009, 177)

Akcijska tendenca simpatije je iskanje bližine, deljenje misli in čustev ter občutek cenjenosti. Simpatija je pozitivno čustvo in je eden izmed najpomembnejših aspektov naših odnosov z bližnjimi, saj jo označuje enakopravnost in recipročnost. Čeprav kot gledalci ne moremo deliti čustev z liki, nam razkrijejo intimne občutke na posreden način. Liki med seboj komunicirajo o njihovih najglobljih čustvih, gledalec pa, kot nevidna priča v fikcijskem svetu, na ta način deli ta čustva z njimi, kar nedvomno okrepi čustva simpatije.

### **4.6.4 Občudovanje**

Čustvo občudovanja se od simpatije razlikuje v tem, da ga ne definira enakopravnost, temveč superiornost, pri čemer je gledalec v inferiornem položaju. Akcijska tendenca bi v tem primeru bila distanca, v nasprotju z bližino pri simpatiji. Ker je v tem primeru dajanje in prejemanje čustev težavno, se pri čustvu občudovanja razvije potreba po posnemanju. Pride do sanjarjenja o

posedovanju občudovanih lastnosti, ki je neka oblika prisvojitve lastnosti glavnega lika. (Tan 2009, 179)

#### **4.6.5 Identifikacija**

Gledalci se pogosto identificirajo s filmskimi liki in na podlagi tega ocenjujejo filme. V primeru, da se gledalec uspe identificirati s filmskim likom, je moč emocionalnih odzivov, ki jih ob gledanju filma doživlja, odvisna od stopnje identifikacije. To nakazuje na dejstvo, da je identifikacija pomemben element filmskih emocij.

S pojmom identifikacije so se ukvarjali že psihoanalitiki, ki so se opirali na Lacana. Te teorije zagovarjajo pogled, da otrok postane subjekt skozi proces identifikacije s svojo lastno podobo v ogledalu med 6. in 18. mesecem starosti. Moč filma kot ideološkega sredstva izhaja iz tega, da daje vtis realnosti in s tem ponovno vzpodbudi ta primarni proces identifikacije. (Gaut v Platinga in Smith 1999, 200)

Jean Louise Baudry razlikuje dve ravni identifikacije. "Prva se nanaša na samo podobo in izhaja iz lika, ki je predstavljen kot center sekundarne identifikacije, in nosi identiteto, za katero se mora neprestano zavzemati in jo ponovno vzpostavljati. Druga raven identifikacije omogoča pojavnost prve in jo umešča v »dejanje« - to je transcendenten subjekt, ki ga upodablja kamera, ki konstituira in obvladuje objekte v svetu." (Gaut v Platinga in Smith 1999, 200)

Medtem ko so psihoanalitiki priznavali pojem identifikacije, kljub temu, da so ga nekoliko degradirali, so kognitivisti pogosto zanimali pojem identifikacije.

##### **4.6.5.1 Razlaga pojma identifikacije**

Da se nekdo identificira s filmskim likom pomeni, da se vživi v njegovo kožo in ga posledično skrbi njegova usoda. Ena od verjetnih razlag identifikacije je, da pri filmu pride do tako imenovane "prekinitve dvoma". Gledalec verjame, da sam ni fikijski lik, vendar njegovo prepričanje izhaja iz motivacijskega ozadja. Tako se gledalec le obnaša, kot da verjame, da je sam orisan lik, čeprav v resnici tega ne verjame.



Bolj smiselna razlaga pa je, da si gledalec predstavlja sebe, da je lik, s katerim se identificira. To dejanje lahko poimenujemo domišljajska identifikacija, ki vsebuje predstavljanje biti v situaciji lika, pri čemer ideja situacije vključuje vsako lastnost, ki jo lik poseduje, vključno s fizičnimi in psihološkimi lastnostmi. Gledalec si predstavlja svet s fizičnega in psihološkega vidika lika. (Gaut v Platinga in Smith 1999, 203)

Poleg fizičnih in psihičnih lastnosti si predstavljamo oziroma se identificiramo tudi perceptualno (kako se lik počuti glede dogodkov), motivacijsko (kakšne motive ima za delovanje v zvezi z dogodkom) in epistemološko (v kaj verjame).

#### *4.6.5.2 Identifikacija in filmske tehnike*

Na podlagi omenjenih pojmov domišljajske in empatične identifikacije lahko sočustvujemo z liki. Pri tem sočutje obravnavamo le kot enega izmed možnih izidov identifikacije.

Posnetek z vidika prve osebe oziroma subjektivni pogled (angl. "point-of-view shot") je eden ključnih sredstev, ki so razlog za identifikacijo z likom. Nanaša se na afektivno perceptualno identifikacijo, saj si s pomočjo takega posnetka lahko predstavljamo, kaj lik čuti. Poleg perceptulne vzpodbuja tudi epistemološko identifikacijo, saj nam namiguje, kaj lik fikcijsko verjame.

Naslednji tak mehanizem je tako imenovani "posnetek odziva" (angl. "reaction shot"), ki nam kaže odzive obraza ali drugih delov telesa, pri čemer gledalci zlahka interpretirajo znake emocij; s pomočjo dobrih igralcev dobijo občutek glede občutkov lika. Na ta način dobimo veliko informacij, s pomočjo katerih se lahko afektivno identificiramo. Pri posnetku odziva je več verjetnosti, da gledalec občuti empatijo ali sočutje, kot pri subjektivnem pogledu, ker pridobi več informacij. (Gaut v Platinga in Smith 1999, 210)

Sočutje s filmskimi liki vzpodbudimo tudi z različnimi lastnostmi fikcijskih likov, kot je duhovitost, fizična privlačnost, zanimiva kompleksnost in podobno. Prav tako lahko dejstvo, kdo igra določen lik, vpliva na empatijo in sočutje. Angleški režiser Alfred Hitchcock, ki je bil znan predvsem zaradi napetosti, ki jo je ustvaril v filmih, je bil mojster uveljavljanja te tehnike. (Gaut v Platinga in Smith 1999, 211)

### 4.6.5.3 Identifikacija in emocije

Zgoraj opisani pojmi različnih tipov identifikacije nakazujejo na pomembno povezavo med identifikacijo in emocijami. To je razvidno iz konstitutivne povezave med identifikacijo in empatičnimi čustvi ter iz drugih povezav, kot je epistemološka identifikacija in empatija ter afektivna identifikacija in lik. (Gaut v Platinga in Smith 1999, 211)

Identifikacija nas uči, kako se čustveno odzivati na fiksijsko razmejene situacije. Prvi način je, da skozi empatijo naše čustvene reakcije odražajo reakcije likov. Drugi način pa je skozi identificiranje z likom in spoznanje, da so reakcije lika v določenih primerih neprimerne, in da obstaja globlja perspektiva situacije lika, ki se razlikuje od perspektive gledalca. V prvem primeru rastemo z likom, v drugem primeru pa raste le gledalec, lik pa ostaja na istem mestu.

Carl Platinga (Platinga v Platinga in Smith 1999, 244) v svoji razpravi namesto pojma identifikacija raje uporablja izraz "odnos do protagonista" (angl. "character engagement"). Izraz se nanaša na zanimanje oz. skrb, ki jo gledalec čuti do protagonista. Avtor meni, da je identifikacija le eden izmed možnih načinov odnosa do lika in da kljub temu, da se gledalec poistoveti z likom, še vedno obdrži svojo identiteto. Empatijo vidi kot zapleteno čustvo, ki lahko vsebuje tudi druga čustva: sočutje, občudovanje in morda celo pomilovanje. Empatija vsebuje potencial oziroma predispozicijo, da vemo in čutimo kako se nekdo počuti, obenem pa se skladno s tem odzivamo. Kot že rečeno, teoretiki pogosto razlikujejo med čustvi sočutja in empatije, pri čemer pri sočutju ni nujno, da doživljamo enaka čustva kot druga oseba. (Platinga v Platinga in Smith 1999, 244–245)

V realnosti pa je veliko težje razmejiti med sočustvovanjem in empatijo, zato predpostavljajmo, da empatija zahteva tako imenovana "skladna čustva" (angl. "congruent emotion") s filmskim likom, ne pa nujno deljenje povsem enakih čustev. Ponavadi ne moremo doživeti povsem enakih čustev ter z enako intenziteto kot druga oseba. To še posebej velja pri filmskih likih, saj slej ko prej ozavestimo, da so fiksijski.

### 4.6.6 Prikazovanje obraza v filmih in empatija

Senzorna sredstva komunikacije, ki jih uporablja film, neposredno vplivajo na naš vid in sluh. Za razliko od drugih umetnosti, je za film značilno, da nas nagovarja skozi premikajoče se fotografske

podobe in posnete zvoke. Vizualen aspekt filma je ključen prav pri prikazovanju človeškega obraza v tako imenovanem empatičnem prizoru. Gre za prizor, ko se potek zgodbe za trenutek upočasni in postane čustvena izkušnja osrednjega lika v središču pozornosti. Običajno je posnetek obraza lika v bližnjem posnetku in se izmenjuje s kadrom tega, kaj glavni lik vidi oziroma gleda. Tako so informacije, ki jih gledalec prejema, osredotočene le na igralčeva čustva. S temi prizori poskuša film vplivati na empatične emocije gledalca. Posnetki obraza se pojavljajo v vseh možnih žanrih, tako v povezavi z ženskimi, kot tudi z moškimi liki. (Platinga v Platinga in Smith 1999, 239) Na ta način filmski ustvarjalci ne le podajajo informacijo o čustvih filmskih likov, temveč želijo s temi tehnikami vplivati na čustva gledalca in jih okrepiti.

Da je empatija “upravičena”, morajo biti prizori empatije postavljeni v moralni kontekst, ki predpostavlja veliko informacij o liku. Zato se prizori empatije običajno pojavijo na koncu filma, ko je tak kontekst že razvit, se ne uporabljajo pre pogosto in so tako prihranjeni za emocionalen in kognitiven vrhunec ideološkega projekta filma. Empatija je, tako kot vsi drugi emocionalni odzivi, popolnoma integrirana v moralni in ideološki projekt filma.

#### *4.6.6.1 Struktura kadra osebne pogleda*

Ustvarjalci filma uporabljajo številne tehnike, z namenom povzročiti empatičen čustven odziv. Kot smo že omenili, je ena od tehnik usmerjenost pozornosti na obraz lika. To je doseženo bodisi z ekstremno približanimi posnetki, katerih namen je približati notranji svet lika, ali z dolžino posnetka, ki je običajno srednje dolg. Trajanje kadra mora biti dovolj dolgo, da pride do čustvenega odziva, saj proces emocij potrebuje svoj čas. Dolžina kadra osebne pogleda postane v tem primeru ključna, zato so obrazi v kadru dlje časa ali pa se vračamo k njim s pomočjo kadra osebne pogleda.

Noel Carroll (Platinga v Platinga in Smith 1999, 240–241) je analiziral, kako deluje komuniciranje informacij o čustvih. V analizo vključi tehniko prikazovanja obraza, v povezavi z montažo kadra osebne pogleda (angl. “point-of-view shot”). V strukturi osebne pogleda je ključen posnetek pogleda igralca (angl. “point-glance shot”) in tistega, kar igralec vidi (angl. “point-object shot”). To, ko vidimo igralčev obraz, nam pomaga, da identificiramo emocionalno stanje v katerem se nahaja. To, kar igralec gleda, je objekt njegovih čustev. Šele ko ugotovimo, kaj igralec vidi, spoznamo, kaj je vzrok njegovih čustev, tako tudi razumemo čustva igralca. Na tak način montaža kadra “osebne

pogleda” učinkovito sporoča informacijo o čustvih igralca. (Platinga v Platinga in Smith 1999, 240–241)

Kljub temu pa N. Carrol priznava, da montaža osebnega pogleda ni edini mehanizem, s katerim se komunicira emocije v filmu. Objekt čustvovanja se lahko označuje tudi z glasbo in številnimi drugimi tehnikami. (Platinga v Platinga in Smith 1999, 241)

#### *4.6.6.2 Prikazovanje obraza v različnih kulturah*

Paul Ekman (Platinga v Platinga in Smith 1999, 242) je preučeval medkulturno uniformiranost emocij in prišel do ugotovitve, da obstajajo univerzalni, pankulturni izrazi obraza, ki odražajo šest osnovnih emocij. Gre za univerzalno prepoznavanje osnovnih emocij likov, ne glede na to, kje je bil film posnet. Kljub temu pa so te univerzalne tendence podvržene družbenim normam, ki upravljajo izražanje teh čustev. Te norme so vezane na družbeno okolje, družbeni status in spol. Medtem ko so določni izrazi univerzalni, pa se izražanje bolj kompleksnih čustev med kulturami razlikuje. (Platinga v Platinga in Smith 1999, 242)

#### *4.6.6.3 Posnemanje obraza*

Ko v filmskih prizorih vidimo človeški obraz, nam ta ne sporoča le informacije o doživetih čustvih subjekta (lika), temveč že sam po sebi vzpodbudi emocije v gledalcu. Pri tem se lahko odzovemo na način afektivnega posnemanja, obrazne povratne informacije in “emocionalne nalezljivosti”. Emocionalna nalezljivost (angl. “emotional contagion”) je pojav, pri katerem na nek način ujamemo čustva drugih. Kljub temu, da je človeški obraz likov najbolj vpliven glede vzbujanja čustev pri gledalcih, se posnemanje lahko nanaša tudi na telesno držo in ostale podobne znake. (Platinga v Platinga in Smith 1999, 242–243)

Pomemben element pri tem je afektivno posnemanje, ki temelji na predpostavki, da imamo ljudje prevladujočo tendenco, da avtomatično posnemamo in sinhroniziramo izraze, zvok, držo in premikanje druge osebe. Nezavedno ne le spremljamo, temveč tudi posnemamo čustva ljudi, s katerimi smo v interakciji.

#### 4.6.7 Ostali dejavniki empatije v filmih

Doživljanje empatičnih in ostalih čustev je odvisno od številnih dejavnikov in ne le od strukturnih značilnosti filma. Odzivi so pogojeni z različnimi konteksti in individualnimi razlikami med gledalci. Osebe imajo različne predispozicije glede razumevanja in odzivov na čustva drugih. Pri empatičnih čustvih igra pomembno vlogo tudi spol. Nekatere psihološke raziskave potrjujejo, da so ženske v zahodni kulturi bolj emocionalno ekspresivne. Moške prehitijo v prepoznavanju čustev drugih, kar pomeni, da so ženske v zahodni kulturi bolj empatične kot moški. (Platinga v Platinga in Smith 1999, 248)

Na empatična čustva vpliva tudi pripadnost, ki jo čutimo do lika (angl. "allegiance to the character"), saj je bolj verjetno, da doživimo čustva empatije do nekoga, do katerega gojimo simpatijo in naklonjenost. Pripovedni okvir je po vsej verjetnosti najbolj kompleksen in najpomembnejši dejavnik empatičnih čustev. Zgodba postavlja temelje, da sploh lahko pride do čustvenega odziva; glavni lik postavlja v situacije, v katerih je njegov/njen čustven odziv jasen in v katerih lahko interpretiramo izraz na obrazu kot znak njegove/njene notranje izkušnje. (Platinga v Platinga in Smith 1999, 250–251)

## 5 Spol, žanr in emocije

Žanr in spol sta med drugim dve ključni področji filmskih študij in predstavljata izziv za mnoge teorije in razprave. Študije reprezentacije spola in gledalstva v veliki meri vključujejo spol v narativno in vizualno organizacijo ter pogostokrat napačno predpostavljajo, da je spol dokaj nepomembna ali samoumevna komponenta filmskega sveta. Kljub temu je znano dejstvo, da spol igra pomembno vlogo na filmskem področju estetike, ustvarjanja kulturnega pomena in čustvenega vpliva na gledalce. Lahko bi rekli, da ima spol estetsko in imaginarno moč ter predstavlja na nek način orodje žanra, skozi katerega vpliva na kulturno sfero.

Žanr in spol sta identificirana v okviru družbenih navad in običajev, ki jih upravljajo pravila vključenosti in izključenosti. Vendar pa filmska industrija spol postmodernistično združuje s protagonisti, akcijami in scenami različnih žanrov in izkorišča prepustnost splošnih meja. S tem preusmerja pozornost na spol kot medkulturni proces, ne pa toliko na spol kot končen produkt. Podobno postaneta, s tem ko poststrukturalizem dekonstruira enotni jaz, spol in seksualna identiteta

stvar potrošniške izbire stila, ki je ločen od biološkega spola in postane stvar nestalnosti, raznolikosti in transseksualnosti. Odnos med žanrom in spolom lahko razumemo v smislu vpliva filma ter v smislu diskurzivne cirkulacije med družbo in zgodbo, torej med javnim in imaginarnim svetom. Na ta način lahko razumemo, kako deluje spol v žanru na način estetskega apela in simbolnih produktov domišljije. (Gledhill 2012, 2)

Emocije so integrativna komponenta žanrov in igrajo posebno vlogo v razvoju določenega žanra. Kljub vsesplošnemu priznavanju emocionalne vrednosti v raznih žanrih, je bila večina študij narejenih na temo melodrame. Kljub temu pa je bila mnogokrat obravnavana z vidika presežka emocij, ki naj bi bil izrazito značilen za melodramo. Linda Williams (Pribram v Gledhill 2012, 42–43) temu nasprotuje in zagovarja ključno in kompleksno vlogo emocij v melodramatiki in na splošno v Ameriški popularni kulturi. Ekscesna emocionalnost in teatralnost melodrame so le sredstva, ki peljejo k bolj pomembnemu cilju, k doseganju občutka, ki predstavlja združitev moralnosti in čustev. (Pribram v Gledhill 2012, 42–43)

Izrazi čustev v filmu predstavljajo trenutek vpogleda v motivacije mnogih ljudi v družbi. Reprerentacije čustev pri tem variirajo in se pojavljajo v prefinjenih niansah ter v različnih oblikah, ki jih sprožijo različni vzroki, na katere se gledalci in sami akterji odzivajo na različne načine. Skupni imenovalec vsemu naštetemu je, da film ustvarja vezi med posamezniki, ki ustvarjajo metaforični mikrokozmos sodobne družbe. Pri tem se pojavi vprašanje, kako in na kakšen način čustva, ki jih vzpodbudi film, sprožijo in vodijo te kompleksne družbene relacije. Gre za razumevanje emocij kot kulturnega pojava, oziroma za dejstvo, da so v okviru medijev in ostalih družbenih reprezentacijah emocije pogosto spregledane. (Pribram v Gledhill 2012, 42)

Glede na to, da je osnovna tema diplomske naloge kako in na kakšne načine film vpliva na emocije gledalcev, se pojavi vprašanje, kako se krog emocij zaključi. Torej kakšen povraten vpliv imajo čustva, ki jih doživljamo ob gledanju filma, na družbo in relacije oz. odnose znotraj družbe. V tem primeru lahko na film gledamo kot na sredstvo manipulacije oziroma ideološki aparat, ki ohranja ali spreminja obstoječe družbene odnose. Razprava o melodrami se osredotoča na filmsko prikazovanje spola in razreda v obstoječi družbeni ureditvi. Pri tem gre za prikazovanje odnosa med spoloma, pri čemer je razvidno poveličevanje moškosti na račun zatiranja žensk v okviru patriarhalne družbene ureditve. Prizorišče dogajanja oziroma prikazovanja spolne neenakosti pa predstavlja meščanski družbeni razred.

## 5.1 Melodrama

Kot ena najbolj popularnih in trajnih kulturnih oblik, skozi katero so sodobne družbeno politične krize filmsko predstavljene in postavljene pod vprašaj, ima melodrama potencial odgovoriti na številna vprašanja modernosti. To botruje njenemu prepričljivemu vplivu v različnih kinematografijah sveta. Kot estetska forma, ki se pojavlja v tranzicijskih obdobjih, se melodrama dotika problematike razrednega boja in bitke spola, odgovarja na vprašanja glede dvomov in nasprotij, ki sledijo sekularizaciji in razpadu tradicionalno svetega, ter s tem na nek način soustvarja koncept modernega. (Bhaskar v Gledhill 2012, 162)

V različnih kulturah je melodrama znana kot sredstvo pripovedi, ki je zmožno podajanja intenzivne čustvene izkušnje krize v določenih zgodovinskih trenutkih. Eden izmed takih trenutkov je prehod iz tradicionalne družbe v moderno. Odtujenosti, razhajanja in dvomi so izraženi v značilnih melodramatskih oblikah, ki so družbeno in kulturno obarvane. Globalizirana oblika filma in njene generične oblike so že od samega začetka obstoja filma krožile po svetu in tako prišle v interakcijo z lokalnimi, družbenimi, kulturnimi ter reprezentacijskimi tradicijami. (Bhaskar v Gledhill 2012, 162)

Preučevanje melodrame se začne relativno pozno, in sicer v 70. letih 20. stoletja. V grobem lahko preučevanje delimo na filmsko teorijo in feminističen pogled, ki zaznamujeta dva, med seboj zelo različna pristopa. Do 70. let je izraz melodrama obstajal v slabšalni obliki, kot "melodramatičen način", ki je manipuliral s čustvi gledalca. Tako so se pod rubriko melodrama zbrale raznolike oblike, kot so kriminalna, psihološka in družinska melodrama ter sorodni kategoriji, kot sta ženski film in romantična komedija. Melodrama je slog, ki mu manjka žanrske specifičnosti, in obsega vrsto različnih obdobji in oblik, pri katerih gre za spoj kapitalističnih in patriarhalnih struktur. Omenjene kategorije pripadajo posebnim specifičnim družbeno zgodovinskim okoliščinam. (Gledhill v Cook 2007, 316)

Zanimanje za melodramo se pojavi v filmski kritiki v povezavi z mizansceno in avtorstvom. S tem so kritiki omogočili, da je melodrama v 70. letih dobila osrednje mesto v razpravah o ideologiji in filmski estetiki ter obenem namenili več prostora vlogi žanrske konvencije. Ker so v določenih filmih igrale ženske, ki jih je feministično gibanje cenilo, so feministke poudarile vrsto prej prezrtih in očrnjenih produkcij, ki naj bi uveljavljale moški pogled na svet. Vendar pa so, kljub vsemu, večjo pozornost namenjale ženskemu filmu, kot kategoriji produkcije, ki je bila namenjena ženskemu

občinstvu. Sprožale so vprašanja o estetskem in kulturnem pomenu specifičnosti tega žanra. (Gledhill v Cook 2007, 316)

### **5.1.1 Družinska melodrama**

Družinska melodrama je pogosto definirana kot dramska metoda, ki naj bi predstavljala zgodovinski projekt s tem, ko je meščanski družini namenila osrednje mesto pri zagotovitvi premoči in nadaljnje oblasti meščanstva. Izvira torej iz niza družbenih determinant, povezanih z vzponom meščanstva, in niza psihičnih determinant, ki se izoblikujejo v okviru družine. (Gledhill v Cook 2007, 316)

Razprava o melodrami je kompleksne narave. Pojavijo se številna vprašanja, ki se nanašajo na pojme razumevanja patriarhalnosti, kapitalizma, meščanske ideologije, spola in razreda, ki so ključni za analizo družine v melodrami. Analize melodrame kot žanra postavljajo v središče ikonografske motive ter teme in situacije, ki imajo v feminističnih analizah o življenjih žensk materialno ali strukturno moč, medtem ko v analizi mizanscene ustvarjajo metaforični pomen v korist patriarhalnosti. Ironično distanciranje na ravni sloga lahko gledalcu omogoči dostop do strukture občutenja, vendar pa na področju družbenih razmer med spoloma, ki so prikazane na ravni zgodbe in likov, ne pride do spremembe. (Gledhill v Cook 2007, 317)

### **5.1.2 Kritika melodrame**

Thomas Elsaesser, ki preučuje melodramo z vidika mizanscene in ideološke kritike, se zavzema za odpravljanje oblike, saj jo vidi kot vsiljivo uporabo mehanizmov vzpodbujanja emocij. To argumentira na dva načina. Pokazati poskuša, kako estetika melodrame, kot komercialne in popularne oblike, omogoča dostop do resnic o človeškem bivanju, in kako je lahko melodrama v določenih družbenih in produkcijskih okoliščinah ideološko subverzivna. (Gledhill v Cook 2007, 317)

Avtor vidi melodramo kot obliko, ki pripada meščanstvu. Dve ključni značilnosti sta prikazovanje družbenih konfliktov, ki so povezani z družino, in prikazovanje prizadevanj uveljavljanja individualnosti znotraj družine. Družina kot politična institucija sama po sebi ni pomembna, vendar v melodrami predstavlja sredstvo za opis družbenih kriz na čustven, personaliziran način. (Gledhill v Cook 2007, 318)



Psihološko pojmovanje lika, formalno kompleksna mizanscena, dogajanje znotraj družine in od tod izvirajoč poudarek na zasebnem občutenju, konstruirajo melodramo 50. let 20. stoletja kot vrhunec hollywoodske produkcije.

Melodrama nakazuje vzroke, ki presegajo individualno odgovornost in so del družbene eksistenčne ravni. Režiser jo lahko uporabi kot kritiko družbe, ki jo prikazuje, skozi patos in ironijo. Pozunanjenje občutkov, odzivov ter dogodkov objektivizira in distancira čustva in ustvarja patos ali ironijo. To doseže s pomočjo liberalne mizanscene, ki uravnoveša različne poglede, na način, da lahko gledalec vidi in ocenjuje nasprotujoče si drže znotraj danega okvira. (Gledhill v Cook 2007, 318)

Gre za premik od premočrtne poti glavnega junaka, ki je ujet znotraj določenega temačnega interjerja, in ga omejujejo vedenjska pravila, ki veljajo za družino. Kapitalistična družba ustvarja probleme, ki se izostrijo v družinskih in spolnih razmerjih, dogodki znotraj družine pa so premeščeni navzven v mizansceno in namigujejo na sile, ki presegajo določene razmere družine. Meščanska družina postane prizorišče družbene in čustvene odtujitve, ki je posledica nemoralnega individualizma in neizpolnjene potrebe po samozadovoljitvi. (Gledhill v Cook 2007, 318)

### **5.1.3 Razred in spol v melodrami**

V sociološkem feminističnem pristopu je bila družina razumljena kot prizorišče zatiranja ženske. Ta pristop preučuje družbene in spolne pozicije, ki jih lahko zavzameta protagonist in gledalec ter opozarja na nerešljiva protislovja. (Gledhill v Cook 2007, 319)

Meščanska družina kot proizvod patriarhalnosti in kapitalizma ima v razpravah o melodrami osrednje mesto. Gre za vprašanje, kako so družbeni odnosi kapitalistične produkcije povezani z družbenimi odnosi kapitalistične patriarhalne reprodukcije. Z drugimi besedami, kako sta povezana družbeni razred in družina kot institucija. Odgovor najdemo v tem, da je družina povezana z razredom na ideološki ravni, saj na eni strani deluje kot transrazredna institucija, na drugi strani pa reproducira posameznike kot razredne subjekte. Poleg tega družina ne samo zagotavlja razredne subjekte, temveč proizvaja tudi spolno določene posameznike. (Gledhill v Cook 2007, 319)

Feministična filmska teorija trdi, da je bilo prikazovanje ženskosti, kot nečesa pozitivnega, v okviru klasične hollywoodske pripovedi nemogoče. V melodrami pogosto nastopajo protagonistke, vendar pa moškost vzpostavlja edino veljavno junaško normo. Razvoj dejavnih ženskih likov zaznamujejo številna protislovja in prikazovanje ženskosti nadomesti omogočanje problematiziranja moške identitete. (Gledhill v Cook 2007, 319)

G. Nowel-Smith melodramo opiše kot patriarhalno obliko z ojdipovsko vsebino. Gre za konflikt med generacijama, v katerem mora sin sprejeti, da ga oče simbolično kastrira, preden lahko prevzame njegovo vlogo kot naslednik. S tem dokaže, da je postal sposoben rekonstruirati družinsko enoto za naslednjo generacijo. (Gledhill v Cook 2007, 319) Skozi pojem družinske romance poskuša razumeti melodramo kot formo, ki v ospredje postavlja ženske like in pripoveduje o patriarhalni identiteti. Otrok se sprašuje o svojih starših in raziskuje različne družinske ureditve. Taka struktura dopušča, da so tabu teme raziskane in reorganizirane, kar vodi h končni rešitvi rekonstruirane družine.

Pri tem mizanscena, ki jo zaznamujejo živahne barve, glasba in gibanje, ne samo stopnjuje čustva, temveč je tudi nadomestek za tisto, kar ni izraženo v zgodbi in dialogu. V tem smislu takšni histerični trenutki presegajo klasičen hollywoodski realističen film in veljajo za zlom realističnih konvencij, v čemer lahko vidimo napredni potencial melodrame. (Gledhill v Cook 2007, 320)

#### **5.1.4 Melodrama, protislovje in resnično življenje**

Chuck Kleinhans melodramo vidi na podlagi temeljev sociologije družine. (Gledhill v Cook 2007, 320) Družbene odnose kapitalistične proizvodnje vidi v razcepu med produktivnim delom in osebnim življenjem, ki je omejeno na dom, kot sfero reprodukcije. Odtujitev od delovnega procesa nadomeščata izraza osebna identiteta in sreča, ki naj bi jo našli v družini. Gre za meščansko pojmovanje potreb, ki izvira iz ideologije individualizma. Obenem pa so ženske in otroci omejeni na dom, pri čemer ženske postanejo odgovorne za zagotavljanje izpolnitve, ki ga kapitalističen odnos ne more zadovoljiti. To je ključno protislovje, ki predstavlja temo za melodramo. (Gledhill v Cook 2007, 320)

Ker se melodrama nanaša na zasebno sfero in se s tem približa resničnemu življenju, se bolj kot drugi žanri približa izkušnjam svojega občinstva. Pri tem je njena funkcija podobna funkciji družine

in še zdaleč ne dosega ironične kritike meščanske družbe. Premešča protislovje in poskuša družino ohraniti nedotaknjeno za ceno samožrtvovanja žensk. (Gledhill v Cook 2007, 320)

Po mnenju avtorice Laure Mulvey pa protislovja izhajajo iz patriarhalnosti, saj precenjena moštost v patriarhalni ureditvi povzroča družbene in ideološke probleme, ki jih drama pojasnjuje. (Gledhill v Cook 2007, 321) Ideološko protislovje je očiten glaven motiv in specifična vsebina melodrame. Mizanscena tako predstavlja specifičen estetski modus, ki daje abstraktnemu čustvu spektakularno obliko. (Gledhill v Cook 2007, 321)

### **5.1.5 Lik ženske kot ideološko sredstvo**

Christian Viviani vidi žensko kot kulturno kodiran lik, ki je sposoben mobilizirati odziv občinstva. Vloga ženske kot matere je v melodrami ključna, saj je vprašanja ženske seksualnosti in materinstva mogoče dramatisirati in predstaviti kot rešitev razrednih vprašanj. Melodrama poskuša občinstvo ganiti s sklicevanjem na vsakdanja občutja, ki s kompleksnostjo naključnega dogodka dobijo še večjo intenzivnost. Padla mati je idealen lik za vzbuditev tovrstnih čustev, še posebno pri moškemu občinstvu, za katero je nabita z ojdipovsko erotiko. Variacije moralne drže do matere lahko ob tem nagovarjajo različne razredne ideologije. (Gledhill v Cook 2007, 322)

Z različno naravnostjo političnih sistemov so se kodi ženske spreminjali. Žensko žrtvovanje predstavlja jasno metaforo za odnos, ki bi ga morala Amerika prevzeti v svoji nacionalni krizi. Lik matere je primerno tovrstno ideološko sredstvo, saj je sposobno z ustvarjeno iluzijo pri gledalcu sprožiti močna čustva. Ženska se žrtvuje za otroka ali pa jo žene resnična ljubezen do moškega, kar je mogoče razumeti kot izkoriščanje v prid vladajoče ideologije in premika v ravnovesju moči med različnimi razrednimi skupinami. (Gledhill v Cook 2007, 323)

## **6 Sklep**

Vprašanja, kot so zakaj se gledalci ob gledanju filma jočejo in se vživljajo v namišljene like, problematizirajo emocije, ki jih oživlja klasičen pripovedni film. Mnoga izmed njih še danes ostajajo neodgovorjena. Zgodnejše psihološke študije emocionalnih odzivov so označile vlogo filma kot popolnoma samoumevno, vendar pa je vse prej kot to. Film kot medij ima moč, saj vpliva na emocije raznolikega občinstva s pomočjo različnih tehnik, ki se jih poslužuje. Ob tem pa

gledalec ni le pasiven opazovalec podob, temveč nekdo, ki zavedno in nezavedno aktivno obdeluje informacije, ki jih tekom filmske zgodbe prejema.

Vodila klasičnega pripovednega filma se nanašajo na določena pravila, katerih bistvo je uravnavanje emocionalnega vpliva filma. To so vodila glede mizanscene, kadriranja in montaže, ki povezujejo prostor in čas v kontinuirano pripoved in poskrbijo za skladnost izmišljenih likov, z namenom pritegniti gledalca/gledalko. Naloga filmskih ustvarjalcev je, da gledalca zabavajo ter vodijo, kljub njegovi aktivni vlogi, pri čemer mora biti zgodba podana na jesen način, brez večjih dvoumnosti. Gre za realistično prikazovanje sveta, s katerim se gledalec poistoveti in na nek način postane del te verjetnosti.

Naracija, ki predstavlja način, na katerega film podaja zgodbo, ima bistven vpliv na emocije gledalca. Gledalec na podlagi filmske zgodbe ustvari diegezo, ki poleg zgodbe vsebuje tudi vse ostale elemente, ki naredijo zgodbo motivirano in razumljivo. Pri tem je gledalčeva naloga povezati vrzeli v zgodbi in razjasniti vzročno posledične odnose med predstavljenimi elementi. Narativa tako definira klasičen pripovedni film, pri katerem je slika podrejena posebnim zahtevam pripovedne strukture. Gre za določene načine filmske reprezentacije, ki dosežejo svoj vrh v 30. in 40. letih 20. stoletja, ter sledijo določenim filmskim kodom, ki predstavljajo institucionalni način reprezentacije.

V klasični pripovedi imajo posebno funkcijo glavni junak in njegova dejanja. Pripovedna struktura temelji na ustvarjanju in razreševanju zapletov, kar vedno znova ruši ravnovesje in ustvarja željo po ponovni vzpostavitvi le-tega. Zapleti se največkrat nanašajo na usodo glavnega junaka, ki predstavlja osrednji lik z določenimi osebnostnimi značilnostmi, motivi, željami in cilji. Njegova dejanja omogočijo končni razplet, ki ima visoko stopnjo dokončnosti. Dovršena izgradnja osrednjega lika je osnova za gledalčeva čustva, saj se gledalec nemalokrat identificira z njim, kar je med drugim predpogoj za čustva empatije.

Film upravlja z emocijami gledalca s tem, da poudarja gledalčevo zavedanje glede tega, kako pomemben je določen dogodek za protagonista. Ker so glavni junaki povezani s čustvi v vsakdanjem življenju, so jim priča tudi gledalci, kar jih pripelje do tega, da tudi sami občutijo določene emocije. Ker gledalci nimajo vpliva na dogajanje v fikcijskem svetu in lahko le opazujejo, si sebe predstavljajo, da so del fikcijskega sveta. Tako gledalec zavzame določen odnos do dogodkov v filmu in do protagonista. Pripovedni film ustvari iluzijo prisotnosti v fikcijskem svetu, kar imenujemo diegetičen učinek.

Empatija je pomemben element filmskih emocij in se tesno povezuje z identifikacijo gledalca z glavnim likom. Pri tem je pomembno, da gledalec prepozna in razume situacijski pomen, ki ga ima določen dogodek za osrednji lik, na kar nakazuje že sama struktura klasičnega pripovednega filma, kjer je vsak dogodek v filmu pomemben za osrednji lik. Eden izmed ključnih mehanizmov, s katerim film doseže empatične emocije pri gledalcu, je prikazovanje obraza v filmih in kader subjektivnega pogleda. S pomočjo slednjega si lahko gledalec predstavlja kaj lik čuti, kar je eden izmed razlogov za identifikacijo in empatične emocije.

Gledalca, kot aktivnega udeleženca v procesu ustvarjanja pomena ob gledanju filma, vodijo določeni motivi, ki so tako zavedne kot nezavedne narave. Med zavedne motive štejemo željo po zabavi, sprostitvi in informiranju ter zanimanje za tehnične attribute filma. Med gledanjem filma pa se v nas dogajajo nezavedni, komaj zaznavni subtilni procesi, s čimer se ukvarja predvsem psihoanalitska teorija, ki se v veliki meri opira na Freudovo teorijo nezavednega. Bistvo vidi v katarzičnem učinku filma, kar omogoča posamezniku, da dostopa do nezavednih vsebin. Lahko bi rekli, da filmi pomagajo zapolniti praznino, ki izvira iz preteklosti, ter nas popeljejo v izgubljeni raj uresničenih želja, ki so v realnosti neuresničljive.

Sociološke teorije po drugi strani vidijo motiv za gledanje filma v tem, da filmski motivi odražajo želje, ki so zasidrane v kolektivni podzavesti in so prilagojene na način, da so konformne podzavesti. V filmskem stanju dobi posameznik priložnost, da prekrši družbene norme, ne da bi s tem ogrožal družbeno stabilnost. Na ta način film deluje kot moralni ventil.

Ena izmed prvih teorij, ki se je ukvarjala z vprašanjem reprezentacije in gledalstva, je bila feministična filmska teorija. Gre za razumevanje filma v smislu produciranja ideoloških pogledov na realnost. To se nanaša predvsem na prikazovanje spolnih razlik, pri čemer se moški prikazujejo kot aktivni, ženske pa kot pasivni liki. Pripovedi so pripovedovane in posnete z moškega zornega kota, ženska pa ima le dekorativno vlogo in predstavlja spektakel, h kateremu je uperjen moški pogled. Na ta način se, skozi prikazovanje identitet v filmu, ohranjajo patriarhalni družbeni vzorci.

Spol kot družbena entiteta igra pomembno vlogo pri ustvarjanju kulturnega pomena in čustvenega vpliva na gledalce. Na nek način predstavlja sredstvo, skozi katerega žanr vpliva na kulturo. V tem primeru gre za razumevanje emocij kot kulturnega pojava. Melodrama, kot najboljši žanrski primer prikazovanja spolnih identitet, ustvarja pomen v korist patriarhalnosti. Kljub temu, da v ospredje postavlja ženske like, je moškost predstavljena kot edina veljavna junaška norma. Gre za slog, ki

obsega različna obdobja in oblike ter metaforično prikazuje spoj kapitalističnih in patriarhalnih struktur.

Poleg feministične filmske teorije je pomembna tudi postteorija, ki se na interdisciplinaren način ukvarja z vprašanjem, kako film učinkuje na občinstvo ter kakšno vlogo ima pri tem posameznik. Delimo jo na neoformalizem in kognitivizem, ki sta med seboj tesno povezana. Neoformalizem gleda na vsak aspekt filma kot na del formalne strukture, ki je del sistema naracije in sloga. Kot norma je določen klasični hollywoodski pripovedni film, od katerega se merijo odkloni v okviru pogojev produkcije in prikazovanja filma. Pri tem gledalca obravnava kot aktivnega prejemnika informacij. Kognitivizem pa se ukvarja s psihološkimi procesi zavedne in nezavedne narave in emocijam pripisuje vse večjo funkcijo v vsakdanjem življenju.

Dejstvo je, da filmi pri gledalcih vzpodbudijo emocije, ki jih posamezniki doživljajo tako na družbeni kot na individualni ravni. Kljub temu, da je pri gledanju filma izkušnja doživljanja emocij ključna, razumeti, kako in na kakšen način film vzpodbudi emocije pri gledalcu, ni lahka naloga. Prvič zato, ker so filmske teorije dolgo zanemarjale pomen emocij in jim niso posvečale dovolj pozornosti. Po drugi strani pa lahko to pripišemo dejstvu, da je gledanje filma kompleksna izkušnja, ki vključuje številne človeške "sposobnosti", ki se nanašajo na človeško kognitivno delovanje. Kot ljudje uporabljamo kompleksne koncepte, ki odražajo našo družbeno organiziranost. Delujemo kot bitja, ki ustvarjajo, interpretirajo in razumejo umetniška dela, kot je film. Pri gledanju klasičnega pripovednega filma gre za kombinacijo teh človeških "sposobnosti" in predstavljenih filmskih tehnik in strategij, za katere bi lahko rekli, da skupaj na nek način tvorijo "empatičnega gledalca klasičnega pripovednega filma".

## 7 Literatura

1. Barnwell, Jane. 2008. *The fundamentals of film making*. Switzerland: AVA Publishing SA.
2. Cook, Pam. 2007. *Knjiga o filmu*. Ljubljana: Umco in Slovenska kinoteka.
3. Gledhill, Christine. 2012. *Gender meets genre in postwar cinemas*. Urbana, Chicago in Springfield: Board of Trustees of the University of Illinois.
4. Milivojević, Zoran. 2008. *Emocije, razumevanje čustev v psihoterapiji*. Novi Sad: Založba Psihoplis institut.
5. Musek, Vitko. 1960. *Knjiga o filmu*. Ljubljana: Prešernova družba.
6. Plantiga, Carl in Greg M. Smith. 1999. *Passionate Views – Film, cognition and Emotion*. Baltimore: The John Hopkins University Press.
7. Smith, M. Greg. 2003. *Film Structure and the Emotion System*. New York: Cambridge University Press.
8. Smrtnik Vitulić, Helena. 2004. *Čustva in razvoj čustev*. Ljubljana: Pedagoška fakulteta.
9. Šadl, Zdenka. 1998. Sodobne oblike čustvovanja. *Družboslovne razprave XIV (27/28)*. Dostopno prek: <http://dk.fdv.uni-lj.si/dr/dr27-28Sadl.PDF> (2. maj 2011).
10. --- 1999. *Usoda čustev v zahodni civilizaciji*. Ljubljana: Znanstveno in publicistično središče.
11. Tan, S. Edd. 1996. *Emotion and The Structure of Narrative Film, Film as an Emotion Machine*. New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates.