

SZAKDOLGOZAT

Buzásy Dorka

2024



Magyar Agrár- és Élettudományi Egyetem

Kaposvári Campus

Rippl-Rónai Művészeti Kar

Képalkotás alapképzési szak

Mozgóképkultúra- és média szakirány

**A FILMBE VALÓ NARRATÍV BEVONÓDÁS JELLEMZŐI ÉS
MEGHATÁROZÓ MOZGÓKÉPNYELVI ELEMEI**

Belső konzulens: Rumann Gábor Zoltán
művésztanár

**Belső konzulens
intézete/tanszéke:** Média tanszék

Készítette: Buzásy Dorka

Kaposvár

2024

Tartalom

Bevezetés	1
1. Narratív bevonódás és befogadáselmélet	3
1.1. A narratív bevonódás négy dimenziója	3
1.2. Transzportáció és jelentésalkotás	4
1.3. A filmekbe való narratív bevonódás	5
1.4. Karakterek	6
2. A filmes bevonódást befolyásoló filmnyelvi tényezők.....	8
2.1. Vágás, montázs	9
2.2. Színek, fények.....	12
2.3. Filmhang, filmzene	14
2.4 Plánok, kameraállás, látószög	17
3. A filmes bevonódást befolyásoló egyéb tényezők.....	20
3.1. A néző környezete	20
3.2. Egyéni tényezők	20
3.3. Motiváció	21
4. Összegzés	26
Irodalomjegyzék.....	27

Bevezetés

A történetek átszövik életünket. Már gyerekként megtapasztaljuk a történetekbe való belehelyezkedés varázslatos élményét, akár a tűz körül, az asztalnál vagy elalvás előtt. Ennek a varázslata felnőttként se veszik el, legtöbbünket felnőttként is könnyen megragad egy izgalmas könyv, egy film vagy színdarab. Az ember természeténél fogva inkább történetekben gondolkodik, mint sem érvelőn, vagy paradigmátikusan (Woodside – Miller, 2008). Steven Spielberg így fogalmazott: *„Egyszer volt, hol nem volt, egy kis társaság, aki összegyűlt a tűz körül, hogy meghallgassa a mesemondó varázslatos és fantáziadús történeteit. [...] Most már Nagy-Britannia, Németország, Spanyolország, Ausztrália multiplex mozijaiban is összegyűlnek. ...vagy a mexikói óriás moziban. [...] Ez nem az amerikai mozi "uralma". Ez csak a történetmesélés varázsa, és ez egyesíti a világot. És ez igazán örömteli.* „(1994, idézi Hiltunen, 2002, 12.o)

Nem véletlenül közkedvelt egy kalandos regényhez vagy egy eseménydús filmhez nyúlni abban az esetben, ha kikapcsolódásra vágyunk, hiszen egy történet amellet, hogy általa a saját valóságunkhoz, önmagunkhoz is kapcsolódhatunk és változhat az ahhoz való viszonyunk, képes arra is, hogy a közönség elmerüljön annak világában és egy kis időre megfeledkezzen arról, hogy adott esetben egy moziteremben ül és a vásznat nézi. Ekkor a néző be tud lépni, „transzportálni” tud (Green - Brock, 2000) a szerzői, elbeszélői világba. Ilyenkor a nézők érdeklődését és figyelmét annyira megragadhatja a történet, hogy erős érzelmeket és motivációkat élhetnek át, mert kognitív folyamataik a filmbeli világhoz alkalmazkodnak, a való világ érzékelésének bizonyos aspektusai pedig tompulnak. Abból kifolyólag pedig, hogy az elbeszélői világot fogják sajátjukként érzékelni, a mentális, illetve fiziológiai válaszaik a történet eseményei szerint fognak alakulni.

Tágabb értelemben ez az állapot figyelmi, gondolkodásbeli, érzelmi és testi megélés szintjén is hasonló a módosult tudatállapotokhoz¹ (MTÁ), sőt egyik

¹ „Módosult tudatállapotnak nevezzük azokat az állapotokat, amikor valamilyen belső vagy külső tényező hatására a tudat a hétköznapi éber tudatállapottól (a környezet és a saját működés megtapasztalásától) eltérő – szubjektíven megtapasztalható vagy objektíven mérhető – élménymintázattal ruházódik fel. „(Bálint, 2015; 2.o).

természetes formájának tekinthető. A módosult tudatállapotok jellemzői többek között: a/ az erős fókuszáltság az adott médiumra; b/ a környezeti ingerek kizárása; c/ az érzelmek fokozott intenzitása; d/ az erőfeszítésmentes „könnyű” fizikai állapot megélése (Zányi, 2020). Ezek összecsengnek a „flow” élmény jellemzőivel, amik között Csíkszentmihályi (1991/2001) kiemeli még az éntudatosság elvesztését és a hétköznapiaktól való érzelmi távolságot is. Mindkét állapot az emberi elme működés természetes tulajdonságának tekinthető, és a tapasztalatok alapján az emberek különböző mértékben képesek ilyen állapot átélésére.

Ilyen összetett, mély bevonódás élményeket nem csak történetek által élhetünk meg. Ilyen élményt azonosítottak például virtuális környezet (Lombard, Reich, Grabe, Bracken, - Ditton, 2000), számítógépes felületek (Agarwal – Karahanna, 2000), képzőművészeti alkotások (Bálint, 2015), vagy zene (Nagy, 2004) hatására is. Ezeket összefoglaló néven, „immerzív” állapotoknak hívják (Bálint, 2015). Ez a latin „immergo” kifejezésből ered, ami belemerülést, valamibe való elmerülést jelent. Az állapotra a belemerülés tárgyának közvetítő közegétől függően más-más elnevezéseket használnak. Az írott és audiovizuális történetekbe való bevonódás élményéhez a „narratív bevonódás” fogalmát kapcsolták. (Busselle és Bilandzic, 2009).

A médiapszichológia, azaz azon tudományterület, amely a pszichológia eredményeit a média és a befogadó kapcsolatának megértésére használja fel (Bálint, 2015), egyre nagyobb hangsúlyt fektet a különféle immerzív állapotok kutatására. Szakdolgozatomban ezen tanulmányok, kutatások eredményeit, elméleteit vizsgálom meg és körüljárom, hogy milyen tényezők befolyásolják a film narratívájába való bevonódást. Megvizsgálom, hogy a bevonódás szempontjából legmeghatározóbb filmes elemek, a filmvágás, a snitthossz, a fényerő, a színhasználat, a filmhang, filmzene, a képkivágás, a kameraállás, illetve az egyéb filmen kívüli tényezők, a környezet és a személyes elemek, motivációk hogyan befolyásolják a filmbe való bevonódás élményét.

1. Narratív bevonódás és befogadáselmélet

1.1. A narratív bevonódás négy dimenziója

Az immerzív élmény a történetmesélés fejlődésével párhuzamosan alakult ki és fejlődik (Chenyan, 2020). Éppen ezért annak vizsgálatához, hogy egy történet hogyan vonja be és befolyásolja a közönséget, a kutatók a befogadó narratív élményéből indultak ki. (Escalas, 2007). Buselle és Bilandzic a narratív bevonódást négy dimenzióban azonosították. A figyelmi fókusz, a narratív megértés, narratív jelenlét és az érzelmi bevonódás.

A figyelmi fókusz a koncentrálttság mértékét vagy annak elterelését méri fel. A bevonódás, az erős fókuszáltság a film világára, a tudatosság elvesztése az idő múlásával kapcsolatban, a nézői lét élményéből való kiszakadást, és film világába való belépést eredményezi (Busselle – Bilandzic, 2009). Ehhez az élményéhez kapcsolható Csíkszentmihályi „flow” -élmény-fogalma. Csíkszentmihályi az esztétikai élményt hasonlította össze a flow-állapottal. Kiemeli, hogy mindkettőre jellemző a figyelmi összpontosítás, tehát a film esetében minden, a filmen kívül eső inger kizárása. A külső ingereken kívül a két állapot hatására az egyén saját magára irányuló figyelme is csökken, tehát az élmény az éntudatosság fokozatos, ideiglenes elvesztésével jár. (Csíkszentmihályi, 1991/2001)

A narratív megértés dimenziója úgy azonosítható, mint a megértés könnyedsége a néző számára. Számos szerző megegyezik abban, hogy ha egy médiával kapcsolatos tevékenység kihívást jelent, de nem túlterhelő, az motiválni fogja a felhasználót/nézőt a tevékenység folytatására, a kialakult kompetenciaérzet hatására (Bartsch – Vienhoff, 2010). Tehát ha a néző számára a narratív megértés túl egyszerű vagy túl nagy kihívást okoz, az egyaránt negatívan hat a bevonódás mértékére és minőségére.

A narratív jelenlét arra vonatkozik, hogy a néző mennyire lép ki a valós környezetéből és vonódik be egy fiktív valóságba. A dimenzió, a jelenlét (presence) fogalmából épít, amely egy virtuális környezetbe való bevonódás-élmény leírására

született (Lombard et al., 2000). Ez az állapot teszi lehetővé a non-mediáltság illúzióját, tehát, hogy a befogadó a befogadott virtuális valóságot a saját valóságaként éli meg, ezáltal eltávolodva a reális környezetéből. Ez az illúzió létrejöhet a film fiktív valóságába való bevonódáskor is. (Bálint, 2015)

A narratív bevonódás negyedik a dimenziója, az érzelmi bevonódás, elsősorban a fiktív karakterekkel kapcsolatban megélt érzelmi válasz. Ez az egyik leginkább kutatott területe a történetek befogadásának. (pl. Cohen, 2001) Feltehetőleg azért, mert a szereplőkkel való érzelmi azonosulás a bevonódás egyik legintenzívebb formája, illetve azért, mert a leginkább meghatározó tényezők, amelyek a narratív bevonódás közkedveltségébe és hatalmas keresettségében közrejátszanak, szintén ebben a dimenzióban találhatók (Bálint, 2015). Ed Tan (2000) a szereplők és a történetek által közvetített érzelmeket F(ikciós)-érzelmeknek nevezi, és megkülönbözteti őket az A(rtefakt)-érzelmektől, amelyeket a műalkotás tárgya vált ki (pl. kompozíció, színészi játék). A média (jelen esetben a filmek) által kiváltott érzelmek kölcsönhatásban vannak a befogadás más folyamataival. Ilyen folyamatok közé tartozik a fiktív világban való elmélyülés, illetve a szereplőkkel való azonosulás és a film saját életünkkel való összefüggésbe hozása. Emellett az érzelmek gyengébben, de kölcsönhatást mutattak a narratív megértéssel, tehát a sorok közötti olvasással is (Bartsch – Vienhoff, 2010).

1.2. Transzportáció és jelentésalkotás

A narratívával való foglalkozás kapcsán számos elmélet, modell és fogalom született. Ilyen például a *szállítás/transzportáció* fogalma is. (Green - Brock, 2000). A transzportáció fogalma Green és Brock (2000) nevéhez fűződik, akik az elbeszélői világba való elmerülést egy utazáshoz hasonlították, Gerrig 1993-as leírásából kiindulva: *„Valakit ("az utazót") valamilyen közlekedési eszközzel szállítanak, bizonyos cselekvések elvégzésének eredményeként. Az utazó elmegy, bizonyos távolságot tesz meg a származási világától, ami miatt a származási világ egyes aspektusait elérhetetlenné válnak számára. Az utazó visszatér az eredeti világba, az utazás által némileg megváltozva.”* (Green - Brock, 2000; 701.o) A

narratívába való belemerülés, mint utazás úgy azonosítható, mint a valós hétköznapi világból való elutazás, a narratíva világába. A közönség így elveszti a hozzáférését a valós világ egyes tényeihez, akár fizikai, akár pszichológiai szinten, annak érdekében, hogy a fiktív világ tényeit elfogadja, majd kicsit megváltozva tér vissza a valóságba.

Egy narratíva, elbeszélés értelmezéséhez a nézők mentális jelentésmodelleket építenek a történet ábrázolásához. (Graesser, Olde, - Klettke, 2002; Zwann, 1995; Busselle – Bilandzic, 2009) Ezek a modellek kombinálják a történetből származó helyszíneket, szereplőket, eseményeket, célokat és más információkat, az előzetes, már meglévő tudásukkal, a valós világból származó tapasztalataikkal (pl. sémák, sztereotípiák). A jelentésmodellek fokozatosan épülnek fel és a közönség folyamatosan frissíti azt, a történet előrehaladtával. (Zwann, 1995) Az elmélet működhet bármilyen médiummal kapcsolatban, hisz „a történet, mint mentális reprezentáció nem kötődik semmilyen konkrét médiumhoz, és független a fikció és a nem fikció közötti különbségtételtől.” (Ryan, 2007) A médiumok közötti különbségek inkább azzal kapcsolatosak, hogy a közönség felé milyen módon és formában közvetítik az információt, nem pedig a közönség információ feldolgozásával. (Busselle – Bilandzic, 2009).

1.3. A filmekbe való narratív bevonódás

Ahogy a fentiekben már említettem, elméleti szinten a történet mentális reprezentációja nem függ a médiumtól, ugyanaz a folyamat filmek, könyvek, drámák stb. esetében. Gyakorlatban azonban például a film audiovizuális jellege befolyásolja a képi megjelenést, illetve egy olvasó képalkotása pontosabb lehet, hiszen saját maga szabályozhatja az események haladásának sebességét, olyan tempóban olvashat, ahogy az számára ideális. Ezzel szemben a film meghatározza a beérkező információ mennyiségét és sebességét, így ebben az esetben fennáll annak a kockázata, hogy a néző nem tud lépést tartani a cselekménnyel.

A narratíva hatását a filmbeli bevonódásra alapvetően a narratív megértés dimenziójában kell keresni. „A filmeket elsősorban a szereplők térben és időben

összefüggő cselekvései és a cselekvések mögött feltételezett motivációk, érzelmek és okok alapján értjük meg.” (Papp-Z., Volosin, Deák-K., – Kovács, 2023, 41.) A tér-idő-oksági koherencia mértéke a filmekben más-más szintű lehet. Az ilyen módon szinte egyáltalán nem koherens experimentális filmektől, a teljes koherenciára törekvő filmekig mindenre találunk példát. Egy kutatás (Papp-Z. et al., 2023) igazolta, hogy a történetileg koherens filmek esetében a tér-idő folytonosság megítélése sokkal eredményesebb volt, mint a történetileg nem koherens filmek esetében. Az utóbbi típusú filmek megértésénél sokkal intenzívebb volt a memóriamunka tehát a nézőktől folyamatos erőfeszítést igényelt a megértés.

A filmbe való bevonódás mértékét tehát bizonyos esetekben akár növelheti a narratíva hiánya vagy bonyolultsága, mert így a fentebb említett kompetenciaérzet motiválni fogja a nézőt arra, hogy „összerakja a képet”, ez pedig megköveteli, hogy a néző erősen a filmre fókuszáljon. Azonban, ha a történet megértése már túl nagy erőfeszítést igényel a nézőtől, az érdeklődés és fókusz csökkenni fog.

A nem narratív filmekbe az események bemutatásának „véletlenszerű” sorrendje kialakíthat egy misztikusság érzetet, ami magas feszültségi szintet idéz elő és tart fenn a nézőben. Így más módon, de ebben az esetben is hasonló mértékben élhetünk meg bevonódást. Egyéb, történetileg egyáltalán nem koherens experimentális filmek, vagy videóművészeti alkotások estében a bevonódást inkább más tényezők alakíthatják ki, mint a hang, a ritmus, a látvány. Ezek működése rendkívül összetett és izgalmas, de ezeket most mégsem vizsgálom, mert dolgozatom tárgyát leszűkítem a történetileg koherens filmekre.

1.4. Karakterek

A történetmesélés áthatja az életünket, az emberek történetekben kapcsolódnak egymáshoz (Woodside, Sood, - Miller, 2008) és a történetekben elsősorban egymáshoz, (és ezáltal magukhoz) kapcsolódnak. Több kutató szerint is a narratív bevonódás legintenzívebb eleme a karakterekkel megélt viszony (Smith 1995), vagyis a karakterekkel kapcsolatosan megélt érzelmek. Érezhetünk együtt a karakterrel, vagy érezhetünk iránta más érzelmeket, kialakulhat irántuk különböző

szintű kötődésérzés. Azonban mindezekhez szükséges, hogy a közönség belehelyezkedjen a történetbe.

A deiktikus váltás elmélete (Busselle - Bilandzic, 2009) szerint a megértéshez szükséges, hogy a személy belehelyezze magát a saját mentális modelljébe, átváltson az elbeszélés idejére és helyére, tehát egy *kognitív perspektívából* lásson. Így lehet értelme a történetben szereplő olyan deiktikus szavaknak, amik nem a közönségre utalnak, mint például az „én” és az „itt”. A deiktikus váltás a történet megértéséhez, illetve az olyan perspektívaváltási érzelmi folyamatokhoz, mint az azonosulás (Cohen, 2001) vagy empátia (Zillmann 1994) elengedhetetlen kognitív folyamatnak tekinthető.

Az azonosulás/identifikáció fogalma eredetileg Freudtól eredet, amely tágabb értelemben azt a mechanizmust jelöli, amikor az én és a másik eggyé válnak, majd újra szétválnak (Zillmann 1994). A történetek esetében az azonosulás olyan folyamat, ami lehetővé teszi, hogy a néző „belülről” tapasztalja meg a történet befogadását. Ekkor a néző "megszűnik tudatában lenni a közönség tagjaként betöltött társadalmi szerepének, és átmenetileg (de általában ismételten) átveszi a szereplő nézőpontját..." (Cohen, 2001, 251. o.), azonosul a szereplővel. Metz (1982) a filmmel kapcsolatban elsődleges azonosulásnak a képi és hang felvételrendszerekkel való azonosulást tekinti (a szem a kamera, a fület a mikrofon helyettesíti), szerinte a színészekkel való azonosulás csak másodlagos. Mindkét szintű azonosulásnak a narratív megértés szintjén jelentősége van, hiszen a történet egy nézőpontból való látása tudatosítja a nézőben a szereplő perspektíváját, ami segíti az események és a szereplőknek az eseményekhez és más szereplőkhöz való viszonya értelmezését. A karakterek perspektívájának átvételével a közönség megérti és átéli a szereplő érzelmeit, ezt jelenti az empátia fogalma, amely „beleérzésként” fordítható. (Zillmann 1994). Zillmann az empátia fogalmát a következőképp azonosította: Az empátia egy válasz (a) feltételezhetően egy másik egyénben akut érzelmeket kiváltó körülményekről szóló információkra és/vagy (b) egy másik egyén által az érzelmi élmények testi, mimikai, paralingvisztikai és nyelvi kifejezésére és/vagy (c) egy másik egyén olyan cselekedeteire, amelyeket feltételezhetően akut érzelmi élmények váltanak ki, és ez

a válasz (d) az izgalom érzékelhető fokozódásával jár, és (e) a válaszadók úgy értelmezik, hogy együtt éreznek egy másik egyénnel.

Ha a néző megérti egy szereplő érzelmeit, érzései vannak iránta, de nem osztozik azokban, tehát a karakter érzelmeitől különböző érzelmei vannak, akkor nem empátiáról, hanem szimpátiáról beszélünk (Busselle - Bilandzic, 2009). Ez leggyakrabban abban az esetben teljesül, amikor a nézőnek többlettudása van egy szereplőhöz képest, ezért például félti őt, a közelgő veszélytől. Ez a technikai fogás a „suspense”, amit elsősorban Hitchcock filmjeiből jól ismerhetünk.

A szimpátia érzése a karakterek iránt azt mutatja, hogy a néző a szereplőket ugyanolyan barátoknak vagy ellenségnek tekintheti, mint a valóságban. Sőt vannak esetek, amikor a kötődés más formája is kialakul a karakter iránt, a néző esetleg szerelmet, vonzalmat érezhet a szereplő felé. Az ilyen „kapcsolatokat” a pszichológiában *paraszociális kapcsolatoknak* nevezik. Ezek olyan egyoldalú kapcsolatok, amelyben az egyik fél érzelmi energiát, érdeklődést mutat a másik felé, aki az ő létezéséről se tud. Az ilyen kapcsolat azt az illúziót kelti a nézőben, hogy ő ismeri a szereplőt, illetve, hogy a szereplő is ismeri őt, így megbízhat benne. Ezek a kapcsolatok Bartsch és Viehoff (2010) szerint inkább a szociális és érzelmi kielégülés kiegészítő forrásai, nem pedig a társas élet hiányosságának kompenzálására szolgálnak.

2. A filmes bevonódást befolyásoló filmnyelvi tényezők

A filmbe való bevonódást, annak mértékét és minőségét egészen más tényezők is befolyásolják, mint egy olvasott történet esetében. A különbség elsősorban abból ered, hogy a film környezetében való jelenlét érzése érzékszervi stimulációból is ered, míg szövegek esetében ez nem történhet meg (Buselle - Bilandzic). Érzékszerveinkre hatással vannak a különböző vizuális információk, az audiotartalmak, illetve a 4D-mozi² esetében akár olyan effektek, mint a fizikai interakciók, rázkódás, fényhatások, illatok, amelyek észrevétlenül segíthetnek a

² A 4D mozikban a közönség élménye különböző eredményt mutatott, attól függően, hogy a 4D effekteket hogyan alkalmazzák. Sokan arról számoltak be, hogy ezek zavaróan hatottak filmnézés közben (Eunji, Minkyoungh – Sujin, 2011).

nézőnek jobban megérteni és átélni a történetet és igyekeznek bevonni a nézőt a filmbe.

A filmbe való bevonódás az eddigi kutatások szerint elsődlegesen a film történetébe való elmerülést jelenti, amit a további filmes elemek együttesen segítenek.

A továbbiakban megvizsgálom a bevonódás szempontjából leginkább releváns filmnyelvi eszközök nézőre gyakorolt hatását, illetve, hogy milyen módon segítik a nézőt a film történetébe való bevonódásba.

Azonban fontos szem előtt tartani, hogy a film egy multimodális rendszer, tehát ezek az elemek filmnézés során nem válnak szét a nézőben, mind egyszerre hatnak és kölcsönhatásban vannak egymással.

Ebből kifolyólag a többi elem függvényében az egyes elemek bevonódásra gyakorolt hatása és annak módja változhat, azonban legtöbb esetben az alábbi módokon hatnak.

2.1. Vágás, montázs

A narratív film formai világa az első film megszületése óta rengeteget változott. Eleinte a film az újdonság ereje miatt vonzott hatalmas tömegeket a mozivásznon elé, azonban ahhoz, hogy az alkotók továbbra se veszítsék el nézőiket, a filmkészítők folyamatosan egyre nagyobb befolyást igyekeztek gyakorolni a nézők figyelme felett, ezért a mozgókép filmnyelvi technika eszközei az film alakulásának során jelentősen megváltoztak. A kognitív filmtudományi kutatások a film fokozatos átalakulását a narratív bevonódás fokozásával hozták összefüggésbe.

Lénárd-Bella (2018) az ilyen tényezők közül kiemeli az egyre inkább valóságghű ábrázolást, ami köszönhető a hangos- és színesfilm, a szélesvászon és a 3D technika megjelenésének.³

Az alkotók filmjeikkel egyre inkább az ember kognitív folyamataihoz igyekeznek alkalmazkodni. Erre jó példa a folyamatos/folytonossági vágás (continuity editing). A folytonossági vágással az alkotó igyekszik a vágás pillanatát észrevehetetlenné

³ hangosfilm megjelenése: Alan Crosland: The Jazz singer (1927)
színesfilm megjelenése: Wray Bartlett Physioc: The Gulf Between (1917)

tenni, azt a látszatot kelteni, hogy a cselekvés a vásznon folytonos és kapcsolódó. Segít, hogy a vászon terét és idejét a történet terévé és idejévé alakítsuk. Ezt például olyan technikákkal éri el, mint a tekintetet követő vágás, tehát amikor a karakter a képből kitekint, szinte biztosak lehetünk benne, hogy a következő beállítás megmutatja, amit a karakter lát (Füzi, 2006). Az 1970-es évek óta a népszerű filmekben a felvételek közötti átmenetek 99%-a vágás. (Cutting, 2011) A 2000-es évek elején egy átlagos hollywoodi film megközelítőleg kétezer vágást alkalmaz, egy 90 perces akciófilm esetében ez a szám tovább gyarapszik. Ebben az esetben átlagosan 5,4-2,7 másodpercenként kapunk új képet. (Smith, Tim J. 2005). Nem kérdés tehát, hogy a filmélmény és a bevonódás szempontjából a megfelelő vágásnak hatalmas jelentősége van. A technika alapjai D. W. Griffith amerikai filmrendezőtől származnak, aki olyan filmekben kísérletezett az újfajta vágási módszerekkel, mint az 1908-as „After Many Years”, vagy az 1915-ös „The birth of a Nation” című filmje. A technika az 1930-40-es hollywoodi-i megszilárdulását követően fokozatosan fejlődött és világszerte a narratív filmszerkesztés legelterjedtebb formájává vált.

A folytonosságot a kamera megfelelő elhelyezése alapozza meg. Eleinte a színházszerű filmi térben egyértelmű volt a néző számára a térbeli tájékozódás, azonban a kamera megmozdulásával, szükségessé vált betartani a 180 fokos szabályt vagy másnéven tengelyszabályt. A rendező a tengelyt és a nézőt általában úgy pozicionálja a térben, hogy egy új jelentet vezet be, egy hosszú beállítást, a tengelyre merőlegesen, megmutatva a szereplők elhelyezkedését egymáshoz képest. Majd a későbbiekben sem töri meg ezt a tengelyt.

Ahogy említettem, bizonyos esetekben előfordul, hogy épp ellenkezőleg, az a hatásos, ha a vágás látványos. Ilyen például a „jump cut” (ugró-vágás)⁴, amit használnak például emlékek, álmok vagy nem teljesen realisztikus jelenetek ábrázolásához (pl. The Tree of life, 2011), az energia fokozásához (pl. Mad Max: Fury Road, 2015), stresszes, szorongós érzelmek, önkívületi állapot megjelenítéséhez (pl. Stay, 2005) vagy az idő múlásának érzékeltetéséhez (pl. Little

⁴ A 30 fokos szabály szerint, ha a vágó egy másik felvételen ugyanarra a szereplőre vagy tárgyra vág, a második felvételt legalább 30 fokkal távolabb kell elhelyezni az első kamera beállításától. Ha a kamera 30 foknál kevesebbet mozog, a felvételek közötti vágás JUMP CUT-nak vagy hibának minősül.

shop of horrors, 1986). Alfred Hitchcock horrorfilmjeiben ezt „axial cut”⁵ formájában kifejezetten sokat használja.



1. ábra: Hitchcock, *Psycho* (axial cut)

A vágásnak nem csak láthatósága vagy láthatatlansága, hanem a sebessége és a snittek sorrendje is hatalmas jelentőséggel bír. Ennek jelentőségét Lev V. Kulesov munkásságából is ismerhetjük, aki a film nézőre gyakorolt hatásának alapvető eszközét a snittek váltakozásának rendszerében találta meg. Észrevette, hogy a nézőkből sokkal intenzívebb válaszokat váltottak ki az amerikai filmek, amelyek az akkori orosz filmekhez képest sokkal több, rövidebb snittet alkalmaztak, több pontból felvéve, illetve a plántípusokat is gazdagabban alkalmazták és csak azt jelenítették meg a képen, aminek a cselekmény szempontjából jelentősége volt. (Kulesov, 1985). A néző könnyebben bevonódik tehát, ha nem neki kell keresni a képen a fókust, hanem figyelme vezetve van.

Salt (1992) és Brodwell (2002) szintén olyan filmi jellemzőket vizsgáltak, mint a snitthossz, a plántípus és a kameramozgás. Mindketten megállapították, hogy az idők során jelentősen lecsökkent a filmek snitthosszúsága, amit Cutting 2011-es kutatása is megerősít, aki az 1935 és 2010 közötti változásokat vizsgálta.

⁵ Az „axial” vágás a „jump cut” egy formája. Olyan vágás két felvétel között, amelyben a kamera szöge és pozíciója nem változik, csak a távolsága a tárgyhoz képest.

Az eredmények jól igazolják a fent említett filmkészítési törekvéseket. A rövidebb beállítások a nézők figyelmének állandó fenntartását segítik elő azzal, hogy a folytonos új ingerek nem hagyják a nézőt unatkozni vagy elkalandozni. Mindemellett további kutatások bizonyítják, hogy nem egyszerűen a snitthosszak csökkenéséről van szó, hanem arról, hogy a snittek épp olyan sebességgel váltakoznak, hogy az egyezzen az ember figyelmi rendszerének működésével.

A képen belüli mozgásról ezzel ellentétes eredmények születtek, a rövidebb felvételen belül arányosan több mozgást észlelhetünk.

Az évek során növekedett a „titokzatos” ellenbeállítások száma is, tehát amikor egy szereplő válaszreakciója egyfajta rejtélyes arckifejezés. Ez szintén a bevonódást segíti, azáltal, hogy a nézőben elindít egy mentalizációs folyamatot, tehát azt a velünk született képességet, hogy az ember automatikusan következtetni akar a másik érzéseire az arckifejezéséből, viselkedéséből. Ez növeli a szereplő iránt érzett empátiát, így az érzelmi bevonódást is (Lénárd-Bella, 2018). Mindezek pedig azt a célt szolgálják, hogy segítsék a befogadást, a megértést és a narratív bevonódást (Cutting, 2011).

2.2. Színek, fények

Az emberi tapasztalat fényekkel, színekkel átitatott, a színek az anyagok, a külvilág értelmezésének egy módját adják. Tanulmányok azt állítják, hogy bizonyos színek és fények észlelése kölcsönhatásban van bizonyos hangulatokkal és ennek következtében meghatározzák a pszicho-érzelmi állapotokat (Hussain, 2021). A színeknek intuitív jelentősége és szimbolikus-reprezentációs jelentősége van. A színekkel és fényerővel kapcsolatos érzelmi asszociációk dekódolása egy közös, kulturális rendszeren alapul.

A filmművészetben a színnek és a fényeknek vagy ezek hiányának jelentős szerepük van a film hangulatának megteremtésében, a figyelem irányításában vagy az események előrevetítésében. Ezeknek hatása, hasonlóan a filmhanghoz nem feltétlenül tudatosan a nézőben (Ankkuri, 2023). A szín, az árnyalat, a fényerő, a telítettség pszichológiai hatással van a nézőre, tudat alatt érzelmeket váltanak ki belőlük. Egy 1972-es kutatás például megállapította, hogy a vöröses, sárgás színek növelik, míg a kék és zöldes színek csökkentik a szorongást (Keith, 1972).

A legtöbb filmkészítő követi az általános elképzelést, miszerint az egyes színeket olyan jelenetekben kell alkalmazni, amelyekben a többi elem hasonló érzelmeket hordoz. Jellemzően az élénk és meleg színeket vidám, nyugodt jelenetekhez társítják, a sötét színek bizonytalanságot, kellemetlenséget jelképeznek. Wes Anderson ezt az elméletet feje tetejére állította és egy nagyon egyedi módon alkalmazza. Gyakran hoz létre diszharmóniát azzal, hogy szomorú jeleneteket, vidám színekben ábrázol. Például a Holdfény királyság⁶ című filmjében a történetben szereplő legfőbb ellenséget, a tekintélyt és megosztottságot képviselő karaktert domináns, bizalmat és biztonságot sugárzó kék színbe öltözteti.



2. ábra: Moonrise Kingdom

A színnel nem csak a néző érzelmeire lehet hatással az alkotó, hanem a figyelmét is vezetni tudja. A „Schindler listája”⁷ című film például híres arról, hogy a színeket a kulcselemek kiemelésére használja. A nagyrészt fekete-fehér filmből drámaian emelkedik ki a piros kabátos kislány, felhívva a figyelmet a kiszolgáltatottságra és a háború borzalmára.

⁶ Wes Anderson: Moonrise Kingdom, 2012

⁷ Steven Spielberg: Schindler's List, 1993



3. ábra: Schindler's List

Egy film jeleneteinek bevilágítása is kulcsfontosságú elem a bevonódás szempontjából. 1939 óta a képkockák átlagos fénysűrűsége csökkent, a filmek sötétebbek lettek. Ez azzal magyarázható, hogy az így létrejövő nagyobb kontraszthatással a filmkészítők jobban tudják irányítani a nézők tekintetét és figyelmét. (Cutting, 2011). A nagyobb kontraszthatás vagy az egy pontból érkező, hideg fény nagyobb feszültséget kelthet, a lágyabb, vagy több pontból érkező, meleg fények pedig nyugalmat, meghittséget sugároznak.

2.3. Filmhang, filmzene

A mozgókép akusztikai dimenziója, a zörejek, a beszédhang és a zene elengedhetetlen részei a nézői élménynek. A hangot mai napig sokszor a képnek alárendelve, a kép „kiegészítőjeként” emlegetik, valószínűleg, mert a film eleinte néma volt. Azonban a hangtechnikai fejlődésnek köszönhetően a filmhang a történetmesélés egyik kulcsfontosságú elemévé kezdett válni és lassan ugyanolyan jelentőséget tulajdonítanak neki, mint a vizuális elemeknek. Napjainkban a legtöbb narratív filmben még a legapróbb mozdulatnak is hangja van, ugyanúgy ahogy a valóságban is. (Természetesen csak abban az esetben, ha ezt a történetmesélés megköveteli, hiszen előfordul, hogy épp a hangok hiánya, amit a rendező kifejezőbbnek talál. Például az Oppenheimer című filmben, ahol a „trinity”

jeleneténél a bomba robbanását hang nélkül nézzük, majd a hang „késve” érkezik meg.)

Ennek ellenére úgy tűnik, a képi információk valamelyest elfedik az emberi beszéden kívüli hanginformációkat, így az inkább az emberi gondolkodásnak egy úgynevezett tudatelőttés (vagyis pillanatnyilag nem tudatosult, de szükség esetén hozzáférhető) rétegébe érkezik. Ráadásul a hangnak legtöbbször nem is célja, hogy kitűnjön. Az alkotók törekednek rá, hogy majdani közönségüknek a filmnézés során egy multimodális élményben legyen része, így a vizuális és a hangielemek ne váljanak szét, ezért talán észre sem vesszük őket filmnézés közben, hiányuk azonban annál szembetűnőbb lenne. Zányi (2020) szerint a filmhang hasonlóan működik az életünket folyamatosan kísérő vitális affektusokhoz, más néven háttérérzetekhez, amelyek egy a tudatunknál mélyebb rétegben alakulnak és nem feltétlenül reflektálunk rájuk. Mégis nemhogy kevésbé, hanem még erőteljesebben lehetnek hatással érzéseinkre, hangulatunkra, cselekedeteinkre. Ugyanígy a filmhang is, annak ellenére, hogy ez nem tudatosul a nézőkben, erősen befolyásolja a film hangulatának, érzelmi tartalmának befogadását, a néző mentális és testi válaszait, végsősoron pedig a nézői bevonódást és a tetszésítéletet. Mindemellett a hang, hasonlóan a képi kontraszthoz, irányíthatja is a figyelmünket a halk-hangos, éles-tompá, mély-magas...stb. megfelelő megkomponálásával.

Az immerzióból származó testi és mentális állapotot fokozhatják a filmhangból származó rezgések, ha a lejátszási hangerő megfelelő. A hangnak térélmény jellege lehet, ha nem csak középről érkezik, hanem oldalról, előlről, hátulról és akár felülről, ezzel fokozva az „ott lét”, a jelenlét élményét. Ezzel a hatással dolgoznak a 3D immerzív hangtechnológiai megoldások, közöttük a Dolby Atmos a mozikban és házimozis rendszerekben. Ezt az „ott lét” élményt, azt az illúziót, hogy a film világa vesz minket körül, önmagában is fokozza a hang jelenléte. Ez a hang egy olyan tulajdonságából fakad, amit Jean Louis Baudry a kép és a hang összehasonlításával értelmezett.⁸ Baudry identitáselméleti érvelése szerint a kép és

⁸ „[A moziban] nem a hangok képét halljuk, hanem magukat a hangokat. Még ha a hangok rögzítésére és lejátszására szolgáló eljárások el is torzítják őket, a hangok reprodukálódnak, és nem másolódnak. Csak a kibocsátási forrásuk lehet illúzió, a valóságuk nem lehet illúzió. Ezért kétségtelenül a hang kiváltságos státuszának egyik

hang között különbség van, mert az ábrázolt cselekvés csak egy kép, a valóságnak csak a másolása, utánzása, megváltoztatása révén jut el a képzeletünkhöz, azonban az ábrázolt hang még mindig hang marad. Az immerzív hangtechnológiához hasonló térhatást érnek még el az alkotók az ambiszonikus hangformátummal (ambisonics sound). Bár azzal, hogy „körbevesz minket a hang”, logikusnak tűnik, hogy a bevonódás nagyobb lesz, mégis sokan érvelnek a monofonikus hang mellett, azzal, hogy nem szeretnék kilépni a történetet közvetítő vászon középponti, szuggesztív teréből.

A filmhang bevonódásban játszott szerepének mérésére Zányi Tamás (2020) doktori értekezésében a Busselle és Bilandzic (2009) által a narratív bevonódás mérésére kidolgozott kérdőívet kiegészítette még négy, a film hangjával kapcsolatos kérdéssel, ennek jövőbeni pótlására, a következő vizsgált területekkel: a/ a hangtérbe való elmerülés; b/ az embodiment jellegű testi érzések; c/ a tudatos, kognitív jellegű hangfigyelem; d/ a hanggal kapcsolatos ún. élvezeti faktorok.

Amennyiben a filmhangról, mint az immerzió eszközéről van szó, külön kiemelendő a filmzene, amely széles körben használatos az érzelmi élmény fokozására. Bár a zene érzelemfokozó hatása a képi élményre tudományosan még kevésbé kutatott terület, született egy-két tanulmány ennek vizsgálatára. Baumgartner, Lutz, Schmidt és Jäncke (2006) kísérletünkben azt vizsgálták, hogy hogyan fokozza a zene az affektív képek érzését. Kimutatták, hogy a hallási és vizuális ingerek együttes észlelése az érzelmek felismerésének megkönnyítéséhez, az érzelmeket ábrázoló arcok fokozott affektív (érzelmi) megítéléséhez vezet. A zenei ingerek növelték az azonos hangulatú vizuális ingerek érzelmi jelentőségét, és a kombinált befogadáskor a kísérleti alanyok szélsőségesebben éltek meg érzelmeket, mint csak a képek befogadása esetén. Továbbá a zene meglehetősen automatikus és természetes módon segítette az alanyokat az érzelmi állapot létrehozásában, míg a csak vizuális ingerek esetében többeknek is erőfeszítéseket

alapvető oka az idealista filozófiában és a vallásban: a hang nem alkalmas az illúzió vagy a valóságos és annak képszerűsége közötti zavaros játékokra (mert a hang nem ábrázolható képletesen), amelyekre a látás különösen hajlamosnak tűnik. A zene és az ének a valósághoz való viszonyukban minőségileg különbözik a festészettől. (Baudry 1986b:304-305). „(Branigan, 2010; 57.old.).

kellett tenniük az érzelmi állapotuk szabályozására. Az érzelmi állapoton kívül a memóriarendszer fokozott aktivációját is azonosították, ami filmek esetében a történet megértését segítheti. Összességében tehát egy film befogadásakor a zenei és képi ingerek együttes befogadása automatikusabb felfokozott érzelmi élménnyel, intenzívebb bevonódással és könnyebb megértéssel jár. Az egyéb filmhangok pedig a realiztikusabban érzékelt tér, az „ott lét” élmény kialakulását segítik.

2.4 Plánok, kameraállás, látószög

A filmnyelv egyik sajátossága, hogy a néző a rendezői szándék szempontjából mindig a legkedvezőbb szemszögből és távolságból láthatja a film tárgyát. Rengeteg mindent el lehet mondani csak azzal, hogy a kép tárgya a képen kívül vagy belül, illetve a képen belül hol és milyen távolságra helyezkedik el. Elsősorban ezek függvényében válhat valami a kép domináns elemévé a snitt témájává. (Krizsán, 1977)

A képkivágásoknak dramaturgiai értékük van. A plánok aszerint vannak csoportosítva, hogy a kép mennyit mutat meg az emberből. Általában ahogy az erős, környezetből kiemelő, izoláló hatással bíró szuperplántól haladunk az egyre tágabb plánok felé, annál kevésbé lesz hangsúlyos a szellemi cselekvés, és egyre hangsúlyosabb lesz a fizikai mozgás, a csoporton belüli viszonyok, az ember és környezetének viszonya. A nagyközeli plánok (szuperplán, premierplán) intim távolságérzetet adnak. A közeli (szűk szekond, szekond plán, amerikai plán, olasz plán) személyes távolságérzetet adnak, a hangsúly a cselekvéseken, az emberi interakciókon lesz. Például a Saul fia című Oscar-díjas, hazai film majdnem teljes egészében csak nagyon közeli és közeli plánokkal komponál, a kamera a főszereplőre tapad és minden más háttérben zajló esemény homályos, ezért mi csak azt látjuk jól, ami Saul közvetlen környezetében zajlik. Ezzel a fogással a film eléri, hogy a néző nagyon intim módon vonódjon be a főszereplő helyzetébe. Ráadásul ez érzékeltetni tudja a szereplő elzárkózását a táborban történő szörnyűségektől a túlélés érdekében.



4. ábra: Saul Fia (szekond plán)

Egy átlagosan zsúfolt snitt esetében a képnek 1/9 része képes felhívni magára néző figyelmét. Arra az 1/9 részre fog irányulni a néző figyelme, amelyik a legnagyobb „energiával” rendelkezik. Ez az energia fakadhat a képen belüli mozgásból (kinetikus) és helyzetből (potenciális), a fényességből, élességből (mélységelesség), formai másságból stb. A plánok és a kameraállás elsősorban a potenciális energiát hivatottak létrehozni (Lakatos, 2001).

A filmbe való bevonódás szempontjából a plánok, a kameraállás és a látószög megválasztása kulcsfontosságú elemek. A kamera nem csak elhelyezkedik valahol, hanem „helyzetben van”, állást foglal. Amennyiben a kamera helyzete az egyik szereplővel egyezik szubjektív kameraállásról beszélünk, ha pedig „külső megfigyelőként” helyezkedik el, objektív kameraállásról. A kamera helyzete azért nagyon fontos, mert a néző nem választhatja meg a nézőpontját, mindenképp a kamera helyzetéből fogja figyelni az eseményeket. Ezt érti Metz (1982) a kamerával való azonosulás alatt.

A nézőpont, tehát a kamera helyzete és a kamera látószögének megválasztása is jelentőségteljes. A kamera függőleges szöge (alsó /normál/ felső kameraállás)⁹ olyan jelentéshatásokat vált ki, mint a dominancia és alárendeltség, a pozitív és

⁹ A normál kameraállás a szemmagasság.

negatív értékelések vagy az érzékelt érzelmek (Sarria, 2015). A kamera vízszintes szöge (profil, félprofil, szemből, hátulról) a színész érzéseit, nézésének irányát is segít megérteni. A szemből való felvétel hat a legagresszívakban, akár leleplezheti a kamerát. (Lakatos, 2001).

Orson Welles „A gonosz érintése”¹⁰ című filmjében a film középpontjában álló karaktert a film nagy részében alulról látjuk, a néző így érezheti a szereplő hatalmi szintjét, a benne lévő gonosztságot. Amikor a karakter visszaesik, akkor jelenik csak meg felső kameraállásból, hatalomvesztettségének, gyengeségének kifejezése végett.



5. ábra: *Touch of Evil* (alsó kameraállás)

A kamera látószöge úgy működik a filmben, akárcsak a látás a való életben. Általában a szélesebb plánokat szélesebb látószögű, a szűkebbeket pedig szűkebb látószögű objektívvel fényképezik. Például, ha egy személy a valóságban belép egy szobába, a „lelki kamerájának” látószöge eleinte széles lesz, a szoba egészére kiterjed, majd csak ezután szűkül le, a szoba közepén álló másik emberre. A film ekkor egy szűkebb képkivágásra vág, szűkebb látószögű objektívvel fényképezve. Ha a közeli képet ugyanolyan széles látószöggel vennék fel, mint a totált, akkor a

¹⁰ Orson Welles: *Touch of Evil*, 1958

nézőnek olyan érzése támadna, hogy hirtelen az ajtóból, a középben álló ember mellé teleportált, vagy időugrásnak érezné, ami valószínűleg összezavarná, kizökkentené a nézőt. A széles látószögű objektívek hatásosak, mert a teret megnövelve növelik a tér hatásfokát, így az érzelmi töltetet.

3. A filmes bevonódást befolyásoló egyéb tényezők

3.1. A néző környezete

Peszeki N. és Papp O. (2017) kutatásukban arra keresték a választ, hogy a gyorsuló életből fakadó megváltozott filmnézési szokások hogyan befolyásolják a film befogadásának kognitív és érzelmi összetevőit. A narratív bevonódást, az emlékezetet és a tetszésítéletet vizsgálták zavartalan, nyugodt és zavart környezetben. A narratív bevonódást Bilandzic és Busselle (2009) szerint bármely külső és belső tényező veszélyeztetheti, azonban ennek ellenére az említett kutatás eredményei szerint a zavaró külső környezet nem rontotta a bevonódást, sőt a nézők zavart környezetben (egy intézeti folyosón, hangzavarban) nagyobb mértékben éltek meg bevonódást, mint akik otthon, csöndes, sötétített szobában néztek filmet. Ez alapján lehetséges, hogy az ember pszichológiai folyamatai adaptálódnak az adott környezethez, sőt kompenzálják azt, így egy erőteljesebb figyelmi fókusz jöhet létre a zajos folyosón. Kísérletükben egy harmadik csoport is szerepelt, akik nyugodt környezetben néztek filmet, azonban a film közben, időközönként kérdésekre kellett válaszolniuk egy online facebook-os csoportban. A bevonódás mértéke esetükben volt a legrosszabb, ami viszont már összeeseng a figyelmi fókusz jelentőségteljességével, tehát az osztott figyelem kizökkentő hatásával.

3.2. Egyéni tényezők

Minden eddigi befolyásoló tényezőt felülírhat mindaz, amit a néző a moziterembe hoz magával. Megszámlálhatatlan és alig kiküszöbölhető tényezők játszanak még szerepet a bevonódásban, amik az egyén élettörténetéből, személyiségéből,

kognitív és más képességeiből származnak. Ezek kombinációja nagyon specifikus, ezért nehezen vagy egyáltalán nem mérhető, így kutatásuk se olyan népszerű.

Nemek

Az érzelmi bevonódás és nézői válaszreakciók egyes pontjain eltérés mutatkozott a különböző nemű nézők között. Például a férfiak könnyebben lettek agresszívak egy erőszakos jelenet láttán, a nők pedig a félelemmel voltak hasonlóan. A jelenség az érzelmek nemi szocializációjával magyarázható. A köztudatba beivódott, hogy a nők nem lehetnek agresszívak, illetve, hogy az a férfias, ha a személy beleáll a konfliktusba, vagy „bosszút áll”. Oliver (1993) bevezette a *meta-emóció* fogalmát, amely a személy saját érzelmére válaszul adott érzelem. A nők esetében az empátikus szomorúságra adott válasz pozitívabb lesz, mint a férfiaknál, mert kultúránk jobban értékeli a más iránt érzett szomorúságot a nők esetében. Következtetésképpen a nők könnyebben vonódnak be érzelmileg az olyan jelenetekbe, amelyek empátikus szomorúságot engednek meg megélni, a férfiak pedig erősebb bevonódást élhetnek át agresszívabb témájú filmek esetében (Atkinson - Hilgard, 2005; Bartsch – Vienhoff, 2010; Holger – Werner, 2010).

Fantázia

Josephin Hilgard (1986) alkotta meg a hétköznapi élményeinkbe, a képzeletünkbe, fantáziálásunkba való elmélyülés fogalmát. Lynn és Rhue (1989) pedig megállapította, hogy a fantáziálásra hajlamosabb személyek nagyobb eséllyel élnek meg bevonódást más közvetítőközegek ingerei által, illetve az ilyen személyeknek a hipnotizálhatóságuk is nagyobb mértékű. (Nagy, 2004)

3.3. Motiváció

Ahhoz, hogy a bevonódás létrejöhessen, kulcsfontosságú, hogy a nézőt a film valamelyik tényezője érdekeldje, valamivel felkeltse a néző figyelmét. Azonban ahány ember, annyi érdeklődési kör létezik, így valójában már a film témáját

tekintve eldőlhet, hogy a bevonódás megtörténik-e, vagy sem. Az 1990-2000-es években szignifikánsan növekedett a filmbeli szubjektív egységek száma, tehát az olyan snitteké, amelyek a karakterek mélyebb érzelmi világába nyújtanak betekintést. (Lénárd-Bella, 2018) Feltételezhető, hogy a szám épp a sokszínűségünkől származó érdektelenség kiküszöbölése végett növekszik a bevonódás javára, elvégre az érzések szintje az, ahol talán mindannyian kapcsolódni tudunk, amelyben mindannyian érintettek vagyunk. Azonban pont az érzések, a személyiség, az egyéni élettörténet az, amik következtében egy film mindenkinek valami mást fog jelenteni és szinte végtelen olvasati lehetőséget és bevonódási módot biztosít.

A kérdést, hogy pontosan mi is ösztönzi az embereket erre a bevonódott állapot átélésére számos szakember igyekezett megválaszolni. Több megközelítés született a témában, azonban mind egyöntetűen az érzelmek szintjén kerestek a válaszokat. Úgy tűnik tehát, hogy elsődleges motivációnk az immerzív állapotok átélésére valamiféle esztétikai/érzelmi élmény megtapasztalásához kapcsolódik.

Zillmann (1988) a hangulat-kezelési elmélettel, amit eredetileg affektusfüggő ingerelrendezés elméletének neveztek, magyarázza az érzelmi médiaélmény keresését. Az elmélet alapján az ember alapvetően törekszik egy köztes izgalmi és éberségi állapot, másnéven „arousal” (Atkinson – Hilgard, 2005) fenntartására. Tehát egy alulstimulált, „unatkozó” személy intenzívebb ingereket részesít előnyben, míg a túl izgatott vagy stresszes személy egy megnyugtató élményt keres majd, az arousal szint kiegyensúlyozásának érdekében. Berlyne (1998) elmélete összecseng a hangulat-kezelési elmélettel, miszerint az élvezeti és az arousal érték viszonya a Wundt-görbével írható le, tehát a legnagyobb élvezet közepes arousal szinttel jár. Zillmann elmélete feltűnteti még, hogy az egyes személyek úgy igyekeznek környezetüket alakítani, hogy az őket körülvevő ingerek elősegítsék a hangulatuk optimalizálását a pozitív affektus maximalizálásával és az ellenérzést kiváltó ingerek minimalizálásával (Reinecke, 2017; Bartsch – Vienhoff, 2010).

Bartsch és Vienhoff (2010) is a befogadás által létrejövő érzelmi élmény vágyát és az ez által megvalósuló érzelmi kielégülést tekintette a szórakoztató médiahasználat, így a szórakoztató filmnézés elsődleges motivációjának.

Kutatásukban arra kerestek választ, hogy pontosan milyen fajta érzelmi kielégülést élhetnek át és kereshetnek a felhasználók az ilyen típusú médiaélmények átélésével. Eredményeikben arról számolnak be, hogy érzelmi kielégülés származik a történet vagy karakter erkölcsi megítéléséből. Tehát amennyiben a történetben ábrázolt eredmény a közönség megítélésében igazságosnak, helyesnek bizonyul, például a „jó” elnyeri méltó jutalmát, egyfajta élvezeti értékkel bír a néző számára (Raney – Bryant, 2002). Ehhez hasonló módon eufórikus érzéshez vezet, amikor a néző empátikus szorongást él át, például fél, nehogy kedvelt karakterének baja essen, majd szorongása feloldódik a cselekmény pozitív végkimenetelével. Mindezek mellett, hasonlóan a narratív megértésből származó sikerélményhez, a bevonódás által létrejövő érzelmekkel való megbirkózás is, mivel készségeket igénylő tevékenység, a megküzdést követően sikerélményhez vezet. Továbbá minden elég intenzív, összetett vagy újszerű érzésekkel járó médiaélmény önmagában is kielégítő lehet.

Papp-Zipernovszky (2011) a műbefogadásból származó esztétikai élvezetet elősegítő tényezőknek tekinti a kultúra vagy társadalom által a nézőre kényszerített tiltások elől való menekülés vágyát, a fantáziatevékenység iránti igényét, valamint a fiktív világ nem valóságosságának tudatát, ami az esztétikai távolság mentesítő, védő funkcióját nyújtja. A mélyebb pszichikus forrásokból származó gyönyör felszabadulását pedig a mű egyéb esztétikai megformáltságának tulajdonítja. A művészet befogadásakor átélt élvezetre olyan pontosabb indokokat fogalmaz meg, mint a tudattalan, elfojtott tartalmakból eredő feszültség levezetése; az én kontrollált játéka az infantilis, gyermeteg tartalmakkal vagy identitásunk újraalkotása a műalkotáson keresztül.

Papp-Zipernovszky (2011) kutatása azt erősítette, hogy az esztétikai élmény átélési képességében és minőségében a korai kapcsolati tapasztalatok játszanak szerepet, úgy, ahogy a műalkotáshoz, mint tárgyhoz kapcsolódni tudunk. Kutatását Norman N. Holland modellje alapozza, aki kidolgozta a befogadás folyamatának tranzaktív modelljét. Holland az „Egység identitás szöveg én” című tanulmányában a műbefogadás – ez esetben olvasott szöveg – által egyfajta olvasói önépítésről beszél. Ennek kiindulópontja, hogy minden ember a saját identitása által

rendszerelve fogadja környezetét és ezen keresztül dolgozza ki vágy- és adaptációmintáit, hogy rávetíthesse a műalkotásra a számára leginkább releváns vágyakat, félelmeket. Végül a befogadó ezeket önmaga és környezete számára is elfogadható jelentésekké transzformálja (Papp-Zipernovszky, 2011). Holland szerint az olvasói élménybe az aktuális fantáziák mellett tudattalan fejlődési konfliktusok is belejátszanak, ezért a befogadással kirajzolódik a befogadó identitástémája, mely a korai gyermek-anya kapcsolatban fejlődik, s később az egyén minden cselekedetét befolyásolja. Az olvasó tehát arra használja az olvasott művet, hogy azzal saját magát szimbolizálja, vagyis megismételje. Ő így fogalmaz: „Kölcsönhatásban vagyunk a művel: egyfelől azt tesszük saját pszichés ökonómiák részévé, másfelől önmagunk válunk, természetesen saját értelmezésünk kontextusában, az irodalmi mű részévé.” (Földes, 2018)

Metz (1982) Lacan elmélete alapján próbál magyarázatot adni a mozi vonzó erejére. Szerinte „a vászon egy lacani tükör, amelyben az Én az identitását keresi, olyan helyettesítő, amely látszólag egészé teszi az általa töredezettnek tapasztalt ént.” (Metz, 1982). Ezzel egybehangzón, Zillman (1994) leírása alapján, Freud a drámaírókat és színészeket egy „álomvilág” szolgáltatóinak tekinti, amely beteljesíti a néző megghiúsult vágyait. A nézőt Freud úgy jellemzi, mint "egy szegény lélek, akivel úgy tűnik, semmi fontos nem történik, akinek valamikor régen mérsékelnie kellett vagy le kellett mondania arról a törekvéséről, hogy a fontos dolgok középpontjába kerüljön, és aki vágyik arra, hogy érezzen, cselekedjen és a dolgokat vágyai szerint rendezze" (Zillman, 1994; 35.o). A néző motivációja, hogy "hős akar lenni, ha csak korlátozott ideig is, és a drámaírók és színészek ezt a hőssel való *azonosulás* révén teszik lehetővé számára" (Zillman, 1994; 35.o). Tehát lényegében a két szerző a mozi vonzóerejének azt a tulajdonságot tekinti, hogy a karakterekkel való *azonosulás* által az Én hiányosságai ideiglenesen, látszólag kiegészülnek, beteljesületlen vágyai látszólag beteljesülnek.

Christopher Bollas szerint a befogadó esztétikai élményét a mű élvezetében kell keresni, abban ahogyan a film (vagy az esztétikai keret) átalakítja és tartalmazza mondanivalóját. Szerinte az esztétikai élmény „egy varázslatos pillanat, amelyben az én és a másik egyensúlyban záródik össze, az idő térré kristályosodik megteremtve az én és a másik (szöveg, zenei kompozíció, festmény) találkozásának

helyét (...) a személynek azt a teremtő illúziót nyújtja, hogy összeillik a tárggyal, amely egy egzisztenciális emléket hív elő.” (idézi Papp-Zipernovszky, 2011, 44.o). A bevonódás által tehát a befogadó megélheti annak a javító élményét, hogy az én tartalma a környezet által formálódik, transzformálódik, ami pedig az „egy mű által tartva lenni” érzés örömét adhatja.

4. Összegzés

Szakdolgozatomban körüljártam a filmbe való narratív bevonódás főbb jellemzőit. Ismertettem, hogy a néző hogyan vonódik bele egy történetbe, hogyan alkot jelentésmodelleket, miként kezd el érzelmileg kötődni a szereplőkhöz.

Szakdolgozatomban megvizsgáltam még, hogy milyen tényezők befolyásolják jelentősebben a filmbe való bevonódást, illetve milyen módon teszik meg ezt. A vizsgált kutatások eredményeiből az látszik, hogy a filmekbe való bevonódás elsősorban a film narratívájába való bevonódást, azaz narratív bevonódást jelent, amelyet az alkotók az elbeszélés logikus és következetes felépítésével, illetve a történet és az ember kognitív képességeinek szempontjából a lehető legmegfelelőbb filmes eszközökkel hoznak létre. Ilyen a filmszerkesztés, filmbeli mozgások, a figyelem vezetése a megfelelő képkivágással, fény-árnyék kontraszttal, minőségi kontraszttal, a hangulatnak megfelelő színhasználat, a részletesen kidolgozott filmhang, a filmzene, a legkifejezőbb képkivágás, kameraállás, és a kamera látószöge, illetve az olyan karakterek felépítése, akivel a néző azonosulni tud. A bevonódott állapot elérésében hangsúlyos szerepet tulajdonítanak még a néző személyiségjellemzőinek, hozott háttértörténetének, kognitív képességeinek, illetve a személyes motivációinak.

Irodalomjegyzék

- Agarwal, R., & Karahanna, E. (2000). Time Flies When You're Having Fun: Cognitive Absorption and Beliefs about Information Technology Usage. *MIS Quarterly*, 24(4), 665–694.
- Ankkuri, K. (2023). Colour Theory in Moving Picture Media. *Tampere University of Applied Sciences*. 1-46.
- Atkinson, R. C. – Hilgard, E. (2005). *Pszichológia*. Budapest: Osiris Kiadó. 415-444.
- Baron-Cohen, S., Wheelwright, S., Hill, J., Raste, Y., & Plumb, I. (2001). The „Reading the Mind in the Eyes” Test revised version: A study with normal adults, and adults with asperger syndrome or high-functioning autism. *Journal of Child Psychology and Psychiatry and Allied Disciplines*, 42(2), 241-251.
- Bartsch, A., - Viehoff, R. (2010). The Use of Media Entertainment and Emotional Gratification. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 5, 2247–2255.
- Bálint Katalin (2015). „Feldagad a film a fejemben” – a történetekbe való bevonódás élménye, mint módosult tudatállapot. In A. Dull – K. Varga (szerk.), *Rábeszélőtér. A szuggesztív kommunikáció környezetpszichológiája*. 465-488. Budapest: L'Harmattan.
- Berlyne, D. E. (1998). A kollatív változók. In: Farkas A., Gyebnár V. (szerk.) *Vizuális művészetek pszichológiája I.*: Nemzeti Tankönyvkiadó, 23-50.
- Bordwell, David (2002). „Intensified Continuity”, *Film Quarterly*, 2002/4, 16–28.
- Busselle, R., & Bilandzic, H. (2009). Measuring Narrative Engagement. *Media Psychology*, 12(4), 321–347.
- Branigan Edward. (2010). Soundtrack in Mind. *Projections* vol. 4(1), 41–67.
- Chenyan Zhang. (2020). The Why, What, and How of Immersive Experience. *IEEE*.
- Csikszentmihályi, M. (1991/2001). *Flow: az áramlat, a tökéletes élmény pszichológiája*. Akadémiai Kiadó zrt.
- Cohen, J. (2001). Defining Identification: A Theoretical Look at the Identification of Audiences With Media Characters. *Mass Communication & Society*, 4, 245-264.
- Cutting, James et al. (2011). Quicker, faster, darker: Changes in hollywood film over 75 years, *i-Perception*, 2011/2, 569–576.

- Escalas, J. E. (2007). Self-Referencing and Persuasion: Narrative Transportation versus Analytical Elaboration. *Journal of Consumer Research*, 33(4), 421-429.
- Eunji Oh, Minkyoungh Lee, Sujin Lee. (2011). How 4D effects cause different types of presence experience? In: Zhi-Qiang Liu, Joaquim Jorge, Zhigeng Pan (szerk.): VRCAI '11: Proceedings of the 10th International Conference on Virtual Reality Continuum and Its Applications in Industry. New York. Association for Computing Machinery, 375.-378.
- Földes Györgyi (2018). Test – szöveg – test, Testrepresentációk és a Másik szépirodalmi alkotásokban. *Kalligram*, Budapest
- Füzi Izabella: Megismerés és narráció. Edward Branigan kognitív narratíva-modellje. *Apertúra*, 2006.
- Graesser, A. C., Olde, B., & Klettke, B. (2002). How does the mind construct and represent stories? In M. C. Green, J. J. Strange, & T. C. Brock (szerk.), Narrative Impact: Social and cognitive foundations (pp. 229-262). Mahwah, NJ: Erlbaum.
- Green, M. C., Brock, T. C., Kaufman, G. F. (2004). Understanding Media Enjoyment: The role of transportation into narrative worlds. *Communication Theory*, 14, 311-327.
- Green, M. C., Brock, T. C. (2000). The Role of Transportation in the Persuasiveness of Public Narratives. *Journal of Personality and Social Psychology*, 79, 701-721.
- Hiltunen, A. (2002). *Aristotle in Hollywood*. Bristol, UK: Intellect Books.
- Holger Schramm, Werner Wirth (2010). Exploring the paradox of sad-film enjoyment: The role of multiple appraisals and meta-appraisals. *Poetics*, 38, 319-335.
- Hussain, A. R. (2021). Színpszichológia a művészetben: Hogyan befolyásolja a szín a hangulatot. *Art and Design Review*, 9, 301-308.
- Keith W. Jacobs. (1972). The Effects of the Four Psychological Primary Colors on GSR, Heart Rate, and Respiration Rate. *Eastern Illinois University*. 30-37.
- Krizsán Zoltán. (1977). Filmnyelvi alapelemek. *Korszerű Látáskultúra*. 03, 210-215.
- Kulesov, Lev: A montázs, mint a filmművészet alapja. In: u.ő: *Filmművészet és filmrendezés*. Gondolat, Bp., 1985.

- Lakatos Róbert (2001). Filmiskola 7.: Plánok, Látószögek, Nézőpontok. *Filmtett*.
Letöltés dátuma: 2024.03.20 Forrás: <https://filmtett.ro/cikk/filmiskola-planok-latoszokek-nezopontok-technikai-kifejezoeszkozok-1>
- Lénard-Bella Dorina. (2018) Szubjektivitás a kortárs filmben. In Sz. É. Ruszkai – R. Furtado – B. Szabados – F. Szabó (szerk.), *Ütközéspontok V. 95-106*. Szeged: JATEPress.
- Lombard, M., Reich, R. D., Grabe, M. E., Bracken, C. C., & Ditton, T. B. (2000). Presence and television. *Human Communication Research*, 26(1), 75–98.
- Sarria, Lucia Cores. (2015). The influence of camera angle in film narratives. *University of Southern Denmark*.
- Nagy, Katalin. (2004). A zenei bevonódás intenzitásának és a hallgatott zene típusának hatása a zenei élményekre. *Az Eszterházy Károly Főiskola tudományos közleményei (Új sorozat 31. köt.)*. Tanulmányok a pszichológiai tudományok köréből = Acta Academiae Paedagogicae Agriensis. Sectio Psychologiae. pp. 167-182. ISSN 1786-5085
- Maccoby, E. E., & Wilson, W. C. (1957). Identification and observational learning from films. *The Journal of Abnormal and Social Psychology*, 55(1), 76–87.
- Metz C. (1982). Psychoanalysis and Cinema: The Imaginary Signifier. Ford.: Celia Britton, Annwyl Williams, Ben Brewster és Alfred Guzzetti. London: *Macmillan* 360-363.
- Miller, F. C. (1999). Using the movie Ordinary People to teach psychodynamic psychotherapy with adolescents. *Academic Psychiatry*, 23(3), 174-179.
- Papp-Zipernovszky O. (2011). Pszichoanalitikus kísérletek a művészi befogadás területén. *Imágó, Budapest* 1(22), 41–50
- Papp-Zipernovszky O. - Volosin M. - Deák-Kovács T. - Kovács A. B. (2023). Narratív és nem narratív filmes szerkezet megértésének összehasonlítása befogadói szövegekben. *nCOGNITO - Kognitív Kultúraelméleti Közlemények*. Évf. 2, szám 1.
- Peszeki Nikolett, Dr. Papp- Zipernovszky Orsolya (2017). A filmekbe való bevonódás, az emlékezet és a preferenciaítéletek a médium. 2(1)
- Raney, A. A., & Bryant, J. (2002). Moral judgment and crime drama: An integrated theory of enjoyment. *Journal of Communication*, 52, 402-415.
- Reinecke, L. (2017). Mood management. In P. Rössler (Ed.), *The International Encyclopedia of Media Effects* (pp. 1271-1284). Wiley-Blackwell.

- Ryan, M. (2007). Towards a definition of narrative. In D. Herman (Ed.), *Cambridge companion to narrative* (pp. 22-35). Cambridge, Egyesült Királyság: Cambridge University Press.
- Salt, Barry (1992): *Film style and technology: History and analysis*. London: Starword.
- Smith, M. S. (1995). Engaging characters: fiction, emotion, and the cinema. *Clarendon Press*.
- Smith, Tim J. (2005). An attentional Theory of Continuity Editing.
- Tan, E.S. (2000): Emotion, art and the humanities. In: Lewis, M. és Havilan Jones, J.M. (szerk.): *Handbook of Emotions*. New York, Guilford Press, 116-136.
- Thomas Baumgartner, Kai Lutz, Conny F. Schmidt, Lutz Jäncke. (2006). The emotional power of music: How music enhances the feeling of affective pictures. *Brain Research*, 151-164.
- Zányi Tamás. (2020). Egyéni hangok a filmben. *SZFE*.
- Zillmann, D. (1994). Mechanisms of emotional involvement with drama. *Poetics*, 23, 33-51.
- Zwann, R., Langston, M., & Graesser, A. (1995). The Construction of Situation Models in Narrative Comprehension: An Event-Indexing Model. *Psychological Science*, 6, 292-297.
- Woodside, S. & Miller. (2008). When consumers and brands talk: Storytelling theory and research in 119 psychology and marketing. *Psychology & Marketing*, 25(2), 97-145.

NYILATKOZAT

szakdolgozat nyilvános hozzáféréséről és eredetiségéről

A hallgató neve: Buzásy Dorka
A Hallgató Neptun kódja: TNY53N
A dolgozat címe: A filmbe való narratív bevonódás jellemzői és meghatározó mozgóképfelvi elemei
A megjelenés éve: 2024
A konzulens intézetének neve: Magyar Agrár- és Élettudományi Egyetem, Rippl-Rónai Művészeti Kar
A konzulens tanszékének a neve: Média Tanszék

Kijelentem, hogy az általam benyújtott szakdolgozat egyéni, eredeti jellegű, saját szellemi alkotásom. Azon részeket, melyeket más szerzők munkájából vettem át, egyértelműen megjelöltem, és az irodalomjegyzékben szerepeltettem.

Ha a fenti nyilatkozattal valótlan állítottam, tudomásul veszem, hogy a záróvizsga-bizottság a záróvizsgából kizár és a záróvizsgát csak új dolgozat készítése után tehetek.

A leadott dolgozat, mely PDF dokumentum, szerkesztését nem, megtekintését és nyomtatását engedélyezem.

Tudomásul veszem, hogy az általam készített dolgozatra, mint szellemi alkotás felhasználására, hasznosítására a Magyar Agrár- és Élettudományi Egyetem mindenkori szellemi tulajdon-kezelési szabályzatában megfogalmazottak érvényesek.

Tudomásul veszem, hogy dolgozatom elektronikus változata feltöltésre kerül a Magyar Agrár- és Élettudományi Egyetem MATER Hallgatói Dolgozatok repozitóriumba. Tudomásul veszem, hogy a megvédett és

- nem titkosított dolgozat a védést követően
- titkosításra engedélyezett dolgozat a benyújtásától számított 5 év eltelte után nyilvánosan elérhető és kereshető lesz az Egyetem MATER Hallgatói Dolgozatok repozitóriumban.

Kelt: 2024 év 04 hó 21 nap



Hallgató aláírása

NYILATKOZAT

Buzásy Dorka (hallgató Neptun azonosítója: TNY53N) konzulenseként nyilatkozom arról, hogy a szakdolgozatot áttekintettem, a hallgatót az irodalmi források korrekt kezelésének követelményeiről, jogi és etikai szabályairól tájékoztattam.

A szakdolgozatot a záróvizsgán történő védeésre **javaslom / nem javaslom**¹.

A dolgozat állam- vagy szolgálati titkot tartalmaz: igen nem^{*2}

Kelt: 2024 év 04 hó 21 nap



belső konzulens