

**VIŠJA STROKOVNA ŠOLA ACADEMIA
MARIBOR**

VPLIV RAZLIČNIH TEHNIK VIDEO MONTAŽE NA PERCEPCIJO GLEDALCA

Kandidatka: Iva Taškowska

Vrsta študija: študentka izrednega študija

Študijski program: Medijska produkcija

Mentor predavatelj: mag. Rene Maurin

Mentor v podjetju: Samir Bajrić, dipl. multimed. prod.

Lektor: Doris Jeretina, mag. prof. slov.

Maribor, 2025

IZJAVA O AVTORSTVU DIPLOMSKEGA DELA

Podpisana Iva Taškowska, sem avtorica diplomskega dela z naslovom Vpliv različnih tehnik video montaže na percepcijo gledalca, ki sem ga napisala pod mentorstvom mag. Rene Maurin.

S svojim podpisom zagotavljam, da:

- je predloženo delo izključno rezultat mojega dela,
- sem poskrbela, da so dela in mnenja drugih avtorjev, ki jih uporabljam v predloženi nalogi, navedena oz. citirana skladno s pravili Višje strokovne šole Academia Maribor,
- se zavedam, da je plagiatorstvo – predstavljanje tujih del oz. misli, kot moje lastne kaznivo po Zakonu o avtorski in sorodnih pravicah (Uradni list RS, št. 16/07 – uradno prečiščeno besedilo, 68/08, 110/13, 56/15 in 63/16 – ZKUASP); prekršek pa podleže tudi ukrepom Višje strokovne šole Academia Maribor skladno z njenimi pravili,
- skladno z 32.a členom ZASP dovoljujem Višji strokovni šoli Academia Maribor objavo diplomskega dela na spletnem portalu šole.

Maribor, junij 2025

Podpis študentke:

ZAHVALA

Iskrena hvala obema mentorjema za strokovno podporo, razumevanje in povratne informacije, ki so mi pomagale oblikovati vsebino in strukturo diplomske naloge. Zahvaljujem se tudi vsem, ki so me spodbujali in mi stali ob strani v času študija, zlasti moji družini in bližnjim, ki so mi z razumevanjem, potrpežljivostjo in spodbudami omogočili, da sem vztrajala do zaključka tega pomembnega poglavja.

Posebna zahvala gre tudi sodobnim orodjem umetne inteligence, ki so igrala ključno vlogo pri ustvarjanju praktičnega dela te naloge, ter vsem, ki me navdihujejo pri ustvarjanju na področju videa in filmske umetnosti.

POVZETEK

V diplomski nalogi z naslovom *Vpliv različnih tehnik video montaže na percepcijo gledalca* raziskujemo, kako različni montažni prijem – tako tradicionalni kot sodobni – vplivajo na čustveni odziv, zaznavanje časa, prostora in pozornosti gledalca. V teoretičnem delu smo obravnavali razvoj montaže skozi zgodovino in predstavili ključne teoretične pristope, s posebnim poudarkom na razlikovanju med kontinuirano in diskontinuirano montažo. Analizirali smo številne tehnike, kot so jump cut, match cut, cutaway, cross-cut, fade-in/fade-out, tempo montaže ter različne zvočne prehode, in osvetlili njihov vpliv na gledalčevo dožemanje zgodbe in čustveno izkušnjo.

Raziskovalni pristop temelji na kvalitativni metodi, s poudarkom na študijah primerov, primerjalni in tekstualni analizi izbranih filmskih prizorov. Skozi raziskavo smo oblikovali štiri hipoteze, ki se osredotočajo na povezavo med montažnim tempom, diskontinuiteto, uporabo umetne inteligence in čustvenim učinkom na gledalca.

V praktičnem delu smo ustvarili kratek napovednik v žanru psihološkega trilerja, v celoti generiran s pomočjo umetne inteligence. Z uporabo izbranih montažnih tehnik, kot so počasni in hitri rezi, jump cuti, J-cut in L-cut, fade prehodi in digitalni približevalni premiki, smo preizkusili vpliv montaže na napetost, suspenz in zaznavno aktivnost gledalca. Uporabljena so bila različna orodja umetne inteligence, tako za generacijo slik kot videa, kar nam je omogočilo ustvarjanje brez tradicionalne produkcijske ekipe, a z določenimi omejitvami v vizualni kakovosti in konsistenci.

Analiza izdelka je potrdila, da ima tako hitra kot počasna montaža lahko močan čustveni učinek, da tehnike, ki kršijo kontinuiteto, povečajo napetost in da umetna inteligenca predstavlja uporabno orodje, ki pa zahteva človeško presojo in nadzor. Zaključujemo, da montaža bistveno oblikuje filmsko izkušnjo in da je poznavanje montažnih učinkov ključno za vsakega ustvarjalca avdiovizualnih vsebin.

Ključne besede: *Video montaža, percepcija gledalca, filmski jezik, diskontinuiteta, umetna inteligenca*

ABSTRACT

The Influence of Different Video Editing Techniques on the Viewer's Perception

In the thesis "The Influence of Different Video Editing Techniques on the Viewer's Perception", we explore how different editing techniques - both traditional and contemporary - influence the viewer's emotional response, perception of time, space and attention. In the theoretical part, we discuss the development of montage throughout history and present key theoretical approaches, with a particular focus on the distinction between continuous and discontinuous montage. A number of techniques such as jump cut, match cut, cutaway, cross-cut, fade-in/fade-out, tempo editing and various sound transitions were analysed and their impact on the viewer's perception of the story and emotional experience was highlighted.

The research approach is based on a qualitative method, focusing on case studies, comparative and textual analysis of selected film scenes. Throughout the research, four hypotheses were formulated, focusing on the relationship between editing pacing, discontinuity, the use of artificial intelligence and the emotional impact on the viewer.

In the practical part, we created a short trailer in the psychological thriller genre, entirely generated with the help of AI. Using selected editing techniques such as slow and fast cuts, jump cuts, J-cut and L-cut, fade transitions and digital zooms, we tested the impact of editing on tension, suspense and perceptual activity of the viewer. Various AI tools were used for both image and video generation, allowing us to create without a traditional production team, but with certain limitations in visual quality and consistency.

The analysis of the product confirmed that both fast and slow editing can have a strong emotional impact, that techniques that break continuity increase tension, and that AI is a useful tool, but one that requires human judgement and control. We conclude that editing fundamentally shapes the cinematic experience and that knowledge of editing effects is crucial for any audiovisual content creator.

Keywords: *Video editing, viewer perception, film language, discontinuity, artificial intelligence*

KAZALO VSEBINE

1	UVOD.....	7
1.1	<i>Opis področja in opredelitev problema</i>	7
1.2	<i>Namen, cilji in osnovne trditve</i>	8
1.3	<i>Predpostavke in omejitve.....</i>	9
1.4	<i>Uporabljene raziskovalne metode</i>	9
2	TEORETIČNE OSNOVE VIDEO MONTAŽE.....	11
2.1	<i>Definicija video montaže.....</i>	11
2.2	<i>Zgodovina video montaže.....</i>	12
2.2.1	<i>Zgodnji začetki.....</i>	12
2.2.2	<i>Sovjetska teorija montaže.....</i>	18
2.3	<i>Montažne tehnike.....</i>	22
2.3.1	<i>Jump cut – skočni rez.....</i>	22
2.3.2	<i>Match cut – usklajen rez</i>	24
2.3.3	<i>Vzporedna in križna montaža (cross-cutting).....</i>	26
2.3.4	<i>Cutaway</i>	27
2.3.5	<i>J-cut in L-cut – J-rez in L-rez</i>	29
3	PSIHOLOGIJA GLEDALCEV	30
3.1	<i>Kako gledalci dojemajo video vsebine</i>	31
3.3.1	<i>Diskontinuirana montaža.....</i>	33
3.3.2	<i>Kontinuitetna montaža.....</i>	34
4	PRAKTIČNI DEL: ANALIZA AVTORSKEGA IZDELKA	40
4.1	<i>Opis izdelka</i>	40
4.2	<i>Potek ustvarjalnega procesa in vloga umetne inteligence.....</i>	41
4.3	<i>Uporabljene montažne tehnike</i>	42
4.4	<i>Težave in omejitve pri uporabi umetne inteligence</i>	43
4.5	<i>Refleksija in povezava s hipotezami.....</i>	43
5	SKLEP	44
6	VIRI IN LITERATURA	46

1 UVOD

V dobi vizualne preobremenjenosti in digitalnih platform je video postal eno ključnih komunikacijskih sredstev – ne le v filmu, temveč tudi v oglaševanju, družbenih omrežjih, umetnosti in informiranju. Med vsemi elementi, ki soustvarjajo video izkušnjo, ima montaža poseben status: je nevidna sila, ki strukturira čas, prostor in ritem zgodbe. Pogosto gledalec ne razume, zakaj ga določen prizor gane, vznemiri ali zmede – in ravno tu vstopi montaža kot subtilni, a izjemno močan pripovedovalni mehanizem.

Montaža ni le tehnična faza v postprodukciji; je izrazno sredstvo, ki usmerja gledalčevo pozornost, ustvarja čustveno dinamiko ter vpliva na to, kako gledalec razume in doživlja dogajanje. Način, kako so kadri povezani med seboj – njihovo trajanje, vrstni red, ritem, zvočni in vizualni prehodi – bistveno vpliva na gledalčevo percepcijo. V sodobni video kulturi, kjer se žanrske meje brišejo in tehnologije razvijajo s pospešeno hitrostjo, postaja razumevanje vpliva montažnih tehnik na gledalca pomembno raziskovalno področje.

1.1 Opis področja in opredelitev problema

Diplomska naloga se osredotoča na področje video montaže kot izraznega sredstva, ki oblikuje gledalčevo doživljanje vizualne zgodbe. Analizira, kako različni montažni pristopi – hitra ali počasna montaža, kontinuitetni ali diskontinuitetni rezi, vizualni prehodi, zvočna usklajenost itd. – vplivajo na čustva, pozornost in razumevanje pripovedi.

Osrednji raziskovalni problem, ki ga naloga obravnava, je: Kako različne montažne tehnike vplivajo na percepcijo gledalca?

S tem mislimo tako na emocionalni učinek (npr. občutek napetosti, bližine, nelagodja) kot tudi na kognitivni učinek, torej kako montaža usmerja razumevanje prostora, časa in logike zgodbe.

Še posebej relevantno je vprašanje, kako tempo montaže (hitra vs. počasna) in struktura reza (kontinuiteta vs. diskontinuiteta) vplivata na emocionalni ton in gledalčevo vključevanje v zgodbo.

1.2 Namen, cilji in osnovne trditve

Namen diplomske naloge je raziskati vpliv različnih montažnih tehnik na doživljanje video vsebine s strani gledalca – zlasti kako tehnike urejanja prostora in časa, trajanja kadrov in prehodov med njimi ustvarjajo ali rušijo kontinuiteto, vzbujajo čustva in usmerjajo razumevanje zgodbe.

Cilji naloge so:

- razložiti osnovne teoretične pojme s področja filmske/video montaže;
- opredeliti učinke različnih montažnih tehnik na percepcijo gledalca (čustveno in kognitivno);
- analizirati kontinuirano in diskontinuirano montažo kot temeljni paradigmi v vizualnem pripovedovanju;
- preučiti, kako tempo montaže vpliva na napetost in emocionalno odzivnost;
- povezati teorijo z izbranimi primeri v praksi.

Hipoteze raziskave:

- **H1:** Hitra montaža bo pri gledalcih okrepila občutek napetosti in pospešila zaznavanje dogajanja.
- **H2:** Počasna montaža lahko povzroči občutek umirjenosti ali napetosti, odvisno od konteksta prizora.
- **H3:** Kršitev filmske kontinuitete usmeri gledalčevo pozornost in spodbuja aktivnejšo zaznavo prizora.
- **H4:** Uporaba umetne inteligence kot orodja pri ustvarjanju video vsebin omogoča nove estetske pristope, vendar ne nadomešča človeške ustvarjalne presoje.

1.3 Predpostavke in omejitve

Ena ključnih predpostavk raziskave je, da imajo montažne tehnike univerzalno zaznavne učinke na gledalca – torej, da tempo, oblika reza ali prehod vplivajo na občutek ritma, napetosti ali čustvene navezanosti. Ob tem pa se zavedamo, da je percepcija v veliki meri tudi subjektivna – kar pomeni, da lahko gledalci različno doživljajo iste montažne prijeme, odvisno od osebnih izkušenj, žanrskih pričakovanj in stopnje vizualne pismenosti.

Raziskava se zavestno osredotoča na kvalitativno razumevanje učinkov montaže, ne pa na kvantitativno merjenje odzivov (npr. s fiziološkimi meritvami ali anketami). Poleg tega praktični izdelek, ki ga naloga vključuje, ne prikazuje vseh možnih tehnik, temveč zgolj izbrane primere – zato izsledki ne predstavljajo celostnega testa vseh pristopov, temveč ilustracijo določenih učinkov v določenem kontekstu. Prav tako se analiza osredotoča predvsem na vizualne in zvočne aspekte montaže, manj pa na širše narativne strukture.

1.4 Uporabljene raziskovalne metode

Raziskava temelji na kvalitativni metodologiji, saj želimo poglobljeno razumeti učinke različnih montažnih tehnik na zaznavanje gledalca, ne pa kvantificirati rezultatov. Uporabljene metode vključujejo:

- **Študija primerov:** Analiza konkretnih prizorov iz znanih filmov, ki uporabljajo specifične montažne tehnike (npr. jump cut, match cut itd.), in refleksija njihovega učinka.
- **Tekstualna analiza:** Preučevanje notranje logike montažnih zaporedij z vidika časa, prostora in ritma – tako v literaturi kot v praktičnih primerih.
- **Primerjalna analiza:** Primerjava učinkov različnih montažnih prijemov (npr. kako drugače deluje hiter rez kot počasni; kako drugače se doživlja kontinuiteta v primerjavi z diskontinuiteto).
- **Refleksivna metoda:** Osebna analiza in interpretacija pri ustvarjanju lastnega izdelka – kako so se določene tehnike izkazale v praksi, kakšen čustveni učinek so imele, katere odločitve so bile ključne.
- **Opazovanje z vidika gledalca:** Analiza potencialnega vpliva montaže na gledalčevo emocionalno in zaznavno izkušnjo skozi prizmo teorije (npr. teorije suspenza, percepcije časa, kontinuitete).

Metodološki okvir tako omogoča povezavo med teoretičnimi spoznanji in njihovo aplikacijo v konkretnih primerih, s čimer naloga pogloblja razumevanje vloge montaže kot odločilnega dejavnika v vizualnem pripovedovanju.

2 TEORETIČNE OSNOVE VIDEO MONTAŽE

2.1 Definicija video montaže

Sedem oblik umetnosti vključuje slikarstvo, arhitekturo, kiparstvo, glasbo, literaturo, ples in film, pri čemer je film najnovejši in velja za najmočnejši medij za prikazovanje življenja in družbe. Film edinstveno združuje elemente iz vseh drugih umetniških oblik za učinkovito posredovanje zgodbe. Da bi ustvarili celovit in učinkovit film, je potrebnih več korakov obdelave. Montaža filma, ki je ključni vidik postproduksijskega procesa, je umetnost in spretnost rezanja in sestavljanja posnetkov. Tako kot številni drugi vidiki filmskega ustvarjanja se je tudi montaža čez čas razvijala zaradi tehnološkega napredka in spreminjajočih se pričakovanj gledalcev.

Montažo lahko razumemo na dva načina: operativno in konceptualno. Z operativnega vidika je montaža proces izbire, rezanja in sestavljanja slikovnih in zvočnih fragmentov za ustvarjanje končne različice filma ali videa. Konceptualno pa montaža predstavlja prostorske in časovne odnose med prizori, ki oblikujejo skladnost, ritem in izraznost avdiovizualnega sporočila v skladu z vizijo ustvarjalca ter pričakovanji gledalcev. Vendar te definicije niso absolutne, saj se filmske pripovedi, video formati in montažne tehnologije nenehno razvijajo, kar bo verjetno privedlo do novih in izboljšanih interpretacij čez čas (Morales Morante, 2017).

Čučkov (2007) ugotavlja, da je filmska montaža zahteven ustvarjalno-tehnološki proces, ki zajema izbor, razvrščanje, sestavljanje in ritmizacijo slike in zvoka z namenom doseganja najboljšega učinka pri gledalcu. Ni zgolj tehničen postopek povezovanja posnetkov, temveč tudi izrazno sredstvo, ki zahteva premišljene odločitve montažerja, odvisne od njegove nadarjenosti, znanja in veščin. Kot ena ključnih faz filmskega ustvarjanja ima pomembno vlogo pri oblikovanju končne podobe filma. Tehnično gledano pomeni montaža povezovanje dveh kadrov, kjer se zadnja slika prvega prepleta s prvo sliko naslednjega.

Kot umetnost sestavljanja slike in tona, montaža omogoča preprosto in razumljivo pripovedovanje zgodb ter preoblikovanje realnega časa v nerealnega. Ključ montaže je vzpostavljanje odnosov med občutki, kjer je cilj podajati slike, ki pritegnejo pozornost in vzbudijo prave emocije pri občinstvu. Proces vključuje povezovanje različnih delov v celoto, ki izraža avtorjevo zamisel, in predstavlja zadnjo stopnjo v dolgem procesu ustvarjanja avdiovizualnega sporočila. Ta proces se začne z idejo, nadaljuje s pisanjem scenarija, snemalno knjigo, ogledom posnetkov ter pripravo na delo v montaži (Purnat, 2009).

Montažer je odgovoren za sestavljanje zvočnih in vizualnih elementov v končni film. Čeprav je ponavadi njegova glavna vloga v postproduksijski fazi, imajo pomembno vlogo tudi v

predprodukcijski in produkcijski fazi. Montažer sestavi (zmontira) posnetke, ki pridejo s prizorišča snemanja. Filmi običajno niso posneti v zaporedju, v katerem se odvija zgodba, zato lahko montažerji delajo na prizorih s konca zgodbe pred tistimi z začetka. Njihova naloga je, da vzamejo prizore, ki si ne sledijo v zaporedju zgodbe, in jih po koščkih zmontirajo v celoto. Montažerji v predprodukciji sodelujejo z ekipo pri snovanju idej, raziskovanju žanra in oblikovanju slogovnega pristopa. Pregledajo scenarij, opazujejo prehode in spremembe ter skupaj s scenaristom in režiserjem določajo tempo in slog. Montažerji se usklajujejo tudi s snemalcem, da bi zagotovili ustrezno pokritost kadrov in opredelili zapletene kadre, ki zahtevajo posebno postprodukcijsko delo. Poleg tega opravijo testna snemanja za zahtevne učinke, se seznanijo s programsko opremo za montažo in sodelujejo z ekipo za zvok, da uskladijo zvočne elemente s splošnim razpoloženjem in ritmom filma (Southeast High School, b. d.).

Glavno delo montažerja pa poteka v postprodukciji, kjer izboljšuje film s krajšanjem, vzpostavljanjem ritma ter povečanjem jasnosti in dinamičnosti. V tesnem sodelovanju z režiserjem in včasih tudi producentom montažer obravnava odvečne dele, nejasnosti in področja, ki jih je treba izboljšati, s ciljem, da bi film odmeval pri širokem občinstvu.

Montažerjeva ustvarjalna svoboda je odvisna od njegovega odnosa z režiserjem in producentom, ki se razlikuje glede na individualne prioritete in prednosti. Njegova naloga je, da doseže pripovedno kontinuiteto, dramatičen poudarek in zgodbo prenese z metaforo in podtekstom. S skrbnim sopostavljanjem vizualnih in zvočnih elementov lahko celo spremeni prvotni pomen filma.

Uspešen montažer poskrbi, da se gledalci potopijo v zgodbo, montaža pa je tako brezhibna, da postane nevidna. Če gledalci opazijo montažo, to pomeni neuspešno izvedbo (Dancyger, 2019).

2.2 Zgodovina video montaže

2.2.1 Zgodnji začetki

Koncept montaže v filmskem ustvarjanju ima korenine v poznem 19. stoletju, ki sovpada z nastankom kinematografov. Prvi izumitelji, kot so Thomas Edison in brata Lumière, so razvili naprave, ki so omogočale projekcijo gibljivih slik in postavile temelje za filmsko

pripovedovanje zgodb. Kinetoskop, ki sta ga Edison in njegov pomočnik William Kennedy Laurie Dickson predstavila v devetdesetih letih 19. stoletja, je bil ena prvih naprav, ki je gledalcem omogočala posamičen ogled kratkih filmov. V tem času sta v Franciji brata Lumière razvila kinematograf, ki je združeval kamero, tiskalnik in projektor v eno napravo, kar je pomenilo pomemben napredek na področju filmske tehnologije (Venture Videos, 2025).

Razvoj tehnik montaže v filmu je bil dinamičen proces, ki se je razvijal od preprostih rezov do zapletenih metod, ki izboljšujejo pripovedovanje zgodbe. Prva filmska ustvarjalca, kot sta Georges Méliès in Edwin S. Porter, sta imela ključno vlogo pri oblikovanju temeljev montaže, saj sta eksperimentirala z različnimi tehnikami, ki so kasneje postale bistvene za filmski jezik. Georges Méliès, francoski filmski ustvarjalec in čarovnik, je pogosto zaslužen za uvedbo inovativnih tehnik montaže konec 19. stoletja. V filmih, kot je *Le Manoir du Diable* (1896), je prikazal zgodnje oblike skokovitih rezov (angl. jump-cut) in spajanja, ki jih je uporabljal za ustvarjanje čarobnih iluzij na platnu. Méliès je jump-cut odkril po naključju, ko se je njegova kamera zataknila med snemanjem avtobusa, ki je prihajal iz predora, kar je povzročilo nenaden prehod na mrliški voz. Ta tehnika mu je omogočila ustvarjalno manipuliranje s časom in prostorom. Méliès je tako v filmih kot *Le Manoir du Diable* (1896) in kasneje slovitem *Le Voyage dans la Lune* (1902) uporabljal sklop trikov: skokovite reze, dvojno osvetlitev in postopne prelive (angl. dissolve) med kadri, s čimer je navdušil občinstvo s "filmsko magijo". Čeprav so bili njegovi filmi še vedno posneti v statičnem kadru kot odrske predstave, je prav Méliès pomembno prispeval k prehodu od filma kot posnetka resničnosti k filmu kot pripovedi (Digital Converters, b. d.).

2.2.1.1 Začetki pripovedne kontinuitete

Na drugi strani Atlantika je bil Edwin S. Porter, ameriški filmski pionir, eden prvih, ki je razumel, da filmi niso zgolj »fotografirane gledališke predstave«, ampak lahko ponudijo bolj dinamično pripoved izvedbo (Dancyger, 2019). Leta 1903 je s filmom *The Life of an American Fireman* uvedel filmsko kontinuiteto, ki temelji na sestavljanju zgodbe iz več ločenih kadrov, namesto snemanja enega prizora v enem samem dolgem kadru. Porter je zaigrane notranje prizore matere in otroka združil z dokumentarnimi zunanji posnetki resničnih gasilcev pri delu, kar je gledalcu dalo občutek enega neprekinjenega dogodka. Ta pristop je nakazal, da pomen posameznega kadra ni samostojen, ampak ga določa montažni kontekst – kader dobi pomen glede na kadre pred in za njim. Porterjeva montaža je tako omogočila bolj kompleksne,

daljše sekvence in se izognila togemu linearnemu slogu, značilnemu za Mélièsove filme (Reisz in Millar, 2010).

V filmu *The Great Train Robbery* (1903), Porterjevemu najslavnejšemu delu, se še jasneje vidi moč montaže za pripovedovanje zgodbe. Film, sestavljen iz 14 kadrov, prikazuje rop in kasnejše zasledovanje razbojnikov, pri čemer je Porter preproste reze uporabil za prehode med notranjimi in zunanji prizori, ne da bi uporabil zahtevnejše montažne prehode, kot sta fade ali dissolve izvedbo. Porter je prikazal le najpomembnejše dele vsake akcije, pri čemer je začel ali končal kadre sredi dogajanja. S poznim vstopom v kader in zgodnjim rezom je nakazal potek časa ali spremembo lokacije, ne da bi izrecno prikazal vsak trenutek. Posledično je bila pripoved razumljiva in kontinuirana.

Porterjev ključni prispevek k filmski umetnosti je bil prav spoznanje, da film ni sestavljen iz celotnih prizorov, ampak iz posameznih kadrov, ki jih montaža povezuje v koherentno in dinamično pripoved izvedbo (Dancyger, 2019). Kot povzemata Reisz in Millar (2010), je Porter s tem vzpostavil osnovno načelo montaže in pokazal, da je kader, ki beleži nepopolno akcijo, osnovna enota filmskega ustvarjanja. S tem je postavil temelje pripovednega filma, ki so ga kasneje razširili filmski ustvarjalci, kot je D. W. Griffith, ki je kontinuirano montažo še dodatno razvil in ji dodal nove dramaturške razsežnosti.

Vendar pa so bile Porterjeve tehnike glede na poznejše standarde še vedno relativno osnovne. Kamero je običajno pustil v eni poziciji in ni izkoristil vseh možnosti snemalnih kotov in širine kadrov za dramatično poudarjanje podrobnosti. Njegovo rezanje je bilo motivirano predvsem s praktičnimi potrebami zgodbe in ni še raziskovalo montaže kot sredstva dramatičnih poudarkov, kar je pozneje uspešno razvil prav Griffith.

2.2.1.2 Nadgradnja kontinuitete in dramske zgradbe

Do leta 1910 se je D. W. Griffith uveljavil kot veliki inovator filmske montaže, ki ga pogosto imenujejo „priznani oče filmske montaže v sodobnem smislu“. Griffith je prevzel osnovni koncept kontinuitete, ki ga je vzpostavil Porter, in ga razširil v celovit filmski jezik. Od leta 1908 je delal v studiu Biograph in režiral na stotine kratkih filmov ter neutrudno eksperimentiral, kako lahko razporeditev kadrov poveča čustveni in dramatični učinek zgodbe. Njegov vpliv v Hollywoodu in na svetovno kinematografijo (vključno z mladimi sovjetskimi filmarji) je bil globok in neposreden izvedbo (Dancyger, 2019).

Griffithovo ključno spoznanje je bilo, da montaža ne omogoča le sestavljanja zgodbe, temveč režiserju omogoča, da usmerja gledalčevo doživljanje zgodbe. Uvedel je veliko različnih vrst

kadrov (od obsežnih širokih do intimnih bližnjih) in jih namenoma uporabljal za nadzor nad tem, kaj gledalci vidijo in čutijo v vsakem trenutku. Bil je pionir pri uporabi bližnjega plana za zajemanje čustev igralcev in pomembnih podrobnosti, s čimer je presegel takratno običajno navado, kjer je bil vsak prizor uprizorjen v totalu. V Griffithovih zgodnjih poskusih, kot je film *The Greaser's Gauntlet* (1908), je kamero namenoma postavil bližje dogajanju. Tako je na primer iz totala, ki prikazuje tolpo linčarjev, prešel neposredno v bližji plan rešenega moškega in ženske prav v trenutku njune odrešitve. S tem usklajenim rezom je Griffith učinkovito pritegnil občinstvo neposredno v čustveni vrhunec drame, zaradi česar je prizor postal bistveno bolj dinamičen in poglobljen.

Takratni recenzenti so se čudili takšnim rezom – po nekaterih zgodbah naj bi se vodstvo Biographa sprva balo, da bodo gledalci mislili, da je raztelešena glava v bližnjem planu groteskna napaka. Toda Griffith je dokazal, da lahko fragmentacija prizora na široke, srednje in bližnje plane okrepi njegovo čustveno moč. Že leta 1908 se je ta pristop izkazal za „šokantnega in učinkovitega“, zato se je hitro prijel. Kot pri vseh Griffithovih inovacijah so bližnji plan takoj sprejeli drugi filmski ustvarjalci, sprejelo pa ga je tudi občinstvo. Kar je bilo eno leto novost, je po Griffithovi zaslugi naslednje leto postalo standardna praksa.

Poleg bližnjih planov je Griffith razvil vzporedno montažo (paralelno montažo) v umetniško obliko. Spoznal je, da lahko s prepletanjem med dvema potekoma dogajanja ustvari napetost in pojasni odnose v prostoru. V filmu *After Many Years* (1908) je prepletal kadre žene, ki žaluje doma, s kadri njenega moža, ki je ostal daleč stran, s čimer je učinkovito prikazal njeno koprnjenje, saj je prepletal njene misli in realnost. To je bila zgodnja uporaba prehoda v drug prizor (cutaway) kot dramskega sredstva. Griffith je to zamisel nadgradil v filmu *The Lonely Villa* (1909), eni prvih resničnih napetih sekvenc v kinematografiji: hitro je preklapljal med kadri napadene nemočne družine, vlomilci, ki ji grozijo, in očetom, ki jim priskoči na pomoč. Z vsakim rezom je stopnjeval tempo in uporabljal vedno krajše kadre, da bi povečal dramatičnost in strah. Ker se je občinstvo zavedalo vseh treh hkratnih dejanj, je doživelo močno zaskrbljenost za družino, ki ji je sledilo globoko olajšanje, ko so se te pripovedne nitke na koncu zbližale v reševanju.

To prepletanje je na revolucionaren način rešilo problem časa: s fragmentacijo posameznih prizorov in skakanjem med njimi je Griffith prikazal le najbolj vznemirljive dele vsakega dejanja, s čimer je stisnil čas, ne da bi zmedel gledalca. Posledično za doseganje realizma ni bilo treba prikazovati celotnih dejanj, dramski čas (čas, ki najbolje služi zgodbi) pa je začel nadomeščati realni čas kot merilo za montažne odločitve. V bistvu je Griffith filmske

ustvarjalce naučil, da je lahko to, kar izpustimo, enako pomembno kot to, kar pokažemo - kontinuirana montaža lahko strne in okrepi resničnost, hkrati pa je še vedno logično smiselna. Griffithovo nenehno eksperimentiranje je prineslo številne montažne norme, ki so postale značilne za klasični hollywoodski film. Uporabljal je prehodne reze iz širokih planov v detajle, vzporedno montažo ter vzpostavitevne kadre za orientacijo občinstva ter celo nekatere prve premike kamere (na primer namestitve kamere na vozeči vlak v filmu *The Lonedale Operator* (1911), da bi okrepil prizor pregona). Zaradi dramatičnega ritma je spreminjal hitrost montaže, ki jo je upočasnil pri romantičnih ali tragičnih prizorih in pospešil pri doseganju vrhuncev. Leta 1914 je Griffith v daljših filmih, kot je *Judith of Bethulia*, pokazal raven montažne prefinjenosti, kakršne še ni bilo: žongliral je z več prepletenimi zgodbami in desetinami likov, vendar je s strateškim rezom ohranil jasnost in prepričljivost pripovedi. Njegova dva monumentalna filma, *The Birth of a Nation* (1915) in *Intolerance* (1916), sta kontinuirano montažo dvignila na novo raven. Film *The Birth of a Nation* je vseboval neverjetnih 1544 ločenih kadrov, od intimnih bližnjih planov do obsežnih totalov bitk, ki so bili razporejeni tako, da so vzdrževali zapleteno triurno pripoved. Takratni gledalci, ki še nikoli niso videli tako hitrega menjavanja slik, so kljub temu lahko sledili obsežni zgodbi – dokaz, kako učinkovito je Griffith izpopolnil filmsko gramatiko izvedbo (Dancyger, 2019). Čeprav je bil film *Intolerance* komercialno le skromno uspešen in se je nekaterim sodobnim gledalcem zdel zmeden, je njegova inovativna oblika pripovedi močno vplivala na filmske ustvarjalce in pokazala, kako lahko montaža izrazi abstraktne ideje. Filmski znanstveniki film *Intolerance* pogosto navajajo kot predhodnika kasnejših večnarativnih in nelinearnih filmov. Drzna struktura vzporedne montaže je navdušila režiserje celo v tujini; na primer sovjetski filmarji, kot sta Sergej Eisenstein in V. I. Pudovkin, so v njej videli dokaz, da lahko montaža ustvari intelektualne in čustvene učinke, ki presegajo preprosto pripovedovanje zgodbe. Hitro menjavanje vrhuncev v finalu filma *Intolerance*, ki ga pogosto imenujejo „staccato“ ritem montaže, so teoretiki montaže posebej občudovali in posnemali. Filmski teoretik Sergej Eisenstein je pozneje analiziral to lastnost Griffithovega dela in ugotovil, da lahko tempo montaže sproži močne čustvene odzive, kar je vplivalo na Eisensteinove lastne teorije montaže.

Pomembno je, da je Griffith vedel, zakaj rezati, ne le kako. Porter je rezal zgolj, ko je moral prikazati novo akcijo, Griffith pa je rezal, da bi razkril nov vidik prizora ali okrepil čustva. Kot ugotavljata Reisz in Millar (2010), je med Porterjevimi in Griffithovimi razlogi za razdelitev dogajanja na kratke fragmente opazna razlika. Ko je Porter rezal iz ene slike v drugo, je bilo to običajno zato, ker je bilo to potrebno iz fizičnih razlogov, pri Griffithovi kontinuiteti pa se zorni

kot ne spreminja iz fizičnih, temveč iz dramaturških razlogov – da bi gledalcu pokazal svež detajl večjega prizora. Z drugimi besedami, Griffithovo temeljno odkritje je bilo, da mora biti filmska sekvenca sestavljena iz nepopolnih kadrov, katerih vrstni red in izbor določa dramaturška potreba.

2.2.1.3 Kontinuirana montaža

Obdobje med letoma 1908 in 1917 je torej prineslo pomembno alternativo starejšemu načinu filmskega uprizarjanja, temelječem na dolгих odrskih ("tableau") kadrih. Ameriški filmski ustvarjalci so takrat razvili slog, ki je temeljil predvsem na pogosti uporabi rezov in montaže. Prejšnje vzpostavitevne kadre so začeli razbijati na krajše in bolj približane poglede, posnete iz različnih kotov. Pri tem so poseben pomen dobili bližnji plani (close-up). Če so v predhodnem načinu snemanja bližnje plane uporabljali le za prikaz drobnih predmetov, kot so časopisi ali pisma, so ameriški režiserji pogosto sestavili celotne prizore iz bližnjih planov obrazov ali predmetov, včasih celo povsem brez oddaljenih kadrov. Ugotovili so namreč, da lahko s približevanjem kamere igralcem učinkovito stopnjujejo napetost in dramatičnost.

Bližnji plani obrazov so sprva vzbudili veliko pozornosti in niso bili vedno pozitivno sprejeti, saj so jih nekateri kritiki označili za pretirane. Vendar pa je njihova uporaba temeljila na intuitivni psihologiji: čeprav filmski ustvarjalci niso poznali znanstvenih raziskav o obrazni mimiki, so instinktivno razumeli, da gledalci zlahka prepoznajo čustva že v subtilnih obraznih gibih, kot so dvig obrvi ali zadržan nasmeh.

Ameriški ustvarjalci so izkoristili še en pomemben vidik montaže – vzporedno montažo. Pod vplivom režiserja D. W. Griffitha so zgodbe začeli pripovedovati tako, da so gledalca nenehno izmenično preusmerjali iz ene pripovedne linije v drugo. S to tehniko so ustvarjali napetost in pričakovanje, saj je gledalec intuitivno sklepal, da se bodo te ločene zgodbe na neki točki povezale. Poleg tega je vzporedna montaža omogočila tudi učinkovito uravnavanje ritma dogajanja, predvsem z vedno krajšimi kadri v napetih situacijah, kar je Griffith mojstrsko izpeljal v prizorih reševanj v zadnjem trenutku.

Analitična montaža (razbijanje prostora v približane kadre) in vzporedna montaža sta tako postali temelj novega ameriškega filmskega sloga. Z njima so se razvila tudi pravila prostorske kontinuitete, med katerimi je najpomembnejše pravilo 180 stopinj. Po tem pravilu morajo vsi položaji kamer ostati na isti strani namišljene osi dogajanja, kar gledalcu olajša orientacijo v filmskem prostoru (Bordwell in Thompson, 2010).

Kontinuirana montaža prilagaja trajanje dogajanja filmskemu času s strnjenim povzemanjem ključnih elementov prizora. Pri tem ohranja logično zaporedje in tekoč potek dogodkov, da gledalec dogajanje dojema kot smiselno celoto. Temelji na vzročno posledični povezavi med kadri, pri čemer se izogiba motečim prekinitev, kot so nenadne spremembe smeri gibanja, ki bi lahko povzročile zmedo (Pohorec, 2018).

Obstaja več tehnik montaže, ki zagotavljajo kontinuiteto v prizoru:

Ujemanje očesnih linij: Izraz, ki se uporablja za označevanje prakse neprekinjenega urejanja, ki zagotavlja logiko pogleda. Z drugimi besedami, ujemanje očesne linije temelji na prepričanju sodobne kinematografije, da ko lik pogleda v prostor izven zaslona, gledalec pričakuje, da bo videl, kaj ta lik gleda. Zato bo sledil rez, ki bo pokazal, kaj se gleda: predmet, razgled ali drug lik (Hayward, 2000).

Diegetske zvok: Diegetske zvok je tisti, ki ima svoj izvor v sliki, oz. če poenostavimo, je to zvok, ki ga filmski liki slišijo. V to kategorijo spadajo: dialog, atmosfera, zvočni učinki in glasba (če je njen izvor v sliki) (Petkovič, Zornik, Černec, in Babić, b. d.).

Diegetske zvok je pomemben za časovno neprekinjeno montažo, saj le-ta daje občutek, da prizor obstaja v neprekinjenem času, tudi ko režemo iz enega v drug kader.

Ujemanje akcije: Ta tehnika, znana tudi kot "cut on action", vključuje prepletanje kadrov iz različnih zornih kotov, pri čemer montažer poveže prizore tako, da gibanje v enem kadru naravno preide v naslednjega. S tem se ohrani tekoč in dinamičen potek dogajanja, kar omogoča gledalcu neprekinjeno spremljanje akcije brez občutka nenadnih preskokov.

Pravilo 180 stopinj: Kot smo že omenili, to pravilo gibanja kamere pomaga pri pripovedovanju zgodbe, saj gledalcem pomaga razumeti, kako stojita dva posameznika v prostoru. Filmska os je zamišljena kot linija med dvema akterjema. Vse položaje kamer je treba umestiti znotraj kota 180°, torej na isti strani osi dogajanja. Če tega pravila ne upoštevamo, rez med igralcema deluje nenaravno in moteče. Pomembno je, da gledalec sledi smeri pogleda igralca in jasno razume, kaj ta opazuje (Cimerlajt, 2010).

2.2.2 Sovjetska teorija montaže

Z napredovanjem filmske tehnologije se je razvijalo tudi razumevanje montaže kot umetniškega orodja. Sovjetsko montažno gibanje, ki so ga vodili filmski ustvarjalci, kot je Sergej Eisenstein, je uvedlo nove teorije, ki so bistveno spremenile doživetje in prakso montaže.

Po ruski revoluciji leta 1917 je Vladimir Lenin spoznal, da je film lahko močno orodje za družbeni in politični vpliv. Želel ga je uporabiti za promocijo komunističnih vrednot, zato je bila zgrajena prva filmska šola na svetu, Moskovska filmska šola. V tistem času je primanjkovalo filmskega materiala, zato so se študenti namesto na celovečerne filme osredotočili na ustvarjanje kratkih filmov za namene propagande in agitacije, imenovanih Agitprop. Vzeli so uvožene filme, kot sta Griffithova Nestrpnost (angl. Intolerance) in Rojstvo naroda (angl. The Birth of a Nation) iz katerih so naredili na stotine ponovnih montaž, pri čemer so spreminjali vrstni red kadrov in prizorov v več sto možnih kombinacijah ter preučevali, kako novi redi spreminjajo pomen filma in njegov čustveni učinek (One Hundred Years of Cinema, 2016).

Sovjetskih filmskih ustvarjalcev ni toliko zanimalo, kaj se dogaja v kadru (kot so to počeli praktiki kontinuirane montaže), temveč kako je mogoče kadre sestaviti, da bi ustvarili nov pomen. Iz teh poskusov je nastala ena prvih teorij montaže, imenovana Kulešov efekt, ki jo je teoretično utemeljil Lev Kulešov, eden od ustanoviteljev te šole (Joseph, b. d.).

2.2.2.1 Kulešov efekt

S svojim slavnim Kulešovskim eksperimentom je filmski ustvarjalec Lev Vladimirovič Kulešov v 10-ih in 20-ih letih 20. stoletja uvedel sovjetsko montažno gibanje. Kot pionir in najstarejši režiser v šoli montažnega gibanja je Kulešova navdihnila Pavlova teorija pogojevanja, kar ga je spodbudilo k raziskovanju, kako gledalci povezujejo različne kombinacije kadrov. Preizkusil je učinek združevanja istega kadra igralčevega nevtralnega obraza s tremi različnimi kadri – krožnikom juhe, deklico v krsti in lepo žensko. Ugotovil je, da gledalci ob teh kombinacijah oblikujejo mnenja o igralčevih čustvih glede na kontekst. Ob pogledu na juho so obraz dojeli kot izraz lakote, ob krsti kot žalost in ob ženski kot poželenje. Na podlagi tega je Kulešov zaključil, da je montaža ključen element filmske umetnosti, saj prav zaporedje kadrov gledalcu daje pomen, ki presega igro ali posamezen kader (Bordwell in Thompson, 2001).

Za nadaljnje premikanje meja je Kulešov eksperimentiral s t. i. "kreativno geografijo" – z združevanjem prizorov, posnetih na povsem različnih lokacijah, je ustvaril prepričljivo, a povsem izmišljeno filmsko okolje, ki v resničnem svetu ni obstajalo. S tem se je oddaljil od zahodne kontinuirane montaže, ki je s tehnikami, kot sta rezanje med akcijo (cut on action) in pravilo 180 stopinj, stremela k nemotenim prehodom med kadri. Kulešov je dokazal, da film

lahko preseže fizične omejitve prostora in časa – gledalec sam oblikuje filmsko geografijo med ogledom. Ustvarjanje filma se namreč ne začne s prižigom kamere; snemanje zgolj zagotavlja surov material. Pravi film se rodi v montaži, ki so jo Sovjeti povzeli iz francoskega glagola *monter*, kar pomeni sestaviti. Teorijo montaže je nato še nadgradil eden najvidnejših ruskih mojstrov nemega filma in Kulešov učenec – Sergej Eisenstein (Filmmaker IQ, 2014).

2.2.2.2 Eisenstein

Sergej Eisenstein in D. W. Griffith sta pionirja zgodnjega filma. Čeprav je Griffith s prakso in praktičnim reševanjem problemov ustvaril jezik neprekinjene montaže, je Eisenstein k filmu pristopil intelektualno. Griffith in njegovi ameriški sodobniki so uporabljali film in tehnike montaže za povečanje čustvenega učinka, medtem ko je Eisenstein uporabljal montažo, da bi se osvobodil omejitev časa in prostora ter na nov in sodoben način posredoval abstraktne ideje. Bojna ladja Potemkin je bil Eisensteinov najbolj priznan in vpliven film. Film Potemkin je bil posnet leta 1925 kot del dvajsete obletnice revolucije proti carju leta 1905 in je bil posnet v desetih tednih, pri čemer je bila znamenita sekvenca Odeških stopnic posneta v sedmih dneh. Bojna ladja Potemkin je bila mednarodna uspešnica – jasna zmaga za Eisensteina in njegovo uporabo montaže, s katero je pri gledalcu izzval čustven odziv. Film je bil tako vpliven, da ga je nacistični minister za propagando Joseph Goebbels označil za „čudovit film, ki mu v kinematografiji ni para ... vsakdo, ki ni imel trdnega političnega prepričanja, bi po ogledu filma lahko postal boljševik“. Film je bil čista propaganda – a najboljši, kar jih je bilo kdaj koli posnetih. Ključ do uspeha Potemkina je bila montaža, kjer Eisenstein začne izražati svoj najpomembnejši prispevek k filmski teoriji. Eisenstein, pravi intelektualec in marksist, je videl montažo kot proces, ki deluje na enak način kot marksistična dialektika – to je način gledanja na zgodovino kot na večni konflikt, v katerem teza ali sila trči ob antitezo ali nasprotno silo in ustvari nov pojav, imenovan sinteza. Eisenstein je videl, da trk enega kadra ali »montažne celice« z drugo ustvarja konflikt, ki ustvari novo idejo. Ta nova zamisel naj bi postala lastna teza in trčila z drugo antitezo ter ustvarila še eno zamisel za sintezo. Ta dialektika se v filmu vedno znova stopnjuje kot serija nadzorovanih eksplozij v motorju z notranjim izgorevanjem in poganja film naprej (Filmmaker IQ, 2014).

V zvezi z montažo Eisenstein navaja pet načinov montaže ali načinov, kako je mogoče ustvariti ta trčenje med kadri, pri čemer vsak od njih nadgrajuje kompleksnost prejšnjega:

1. **Metrična montaža:** Ta pristop vključuje rezanje posnetkov na podlagi vnaprej določenega števila kadrov, ne glede na vsebino posnetka. Glavni poudarek je na tempu montaže, ki želi s hitrim ali počasnim tempom sprožiti osnovne čustvene reakcije.
Primer: Predstavljajmo si tiktakajočo uro. Vsakih nekaj sekund se pojavi nov kader, ne glede na to, kaj je v kadru. Če so rezi hitrejši, se napetost poveča.
Učinek: Ustvarja občutek resnosti, intenzivnosti ali celo zaskrbljenosti.
2. **Ritmična montaža:** Rezi temeljijo na gibanju in akciji v prizoru, ne le na času. Tempo se ujema z vizualnimi elementi.
Primer: Prizor pregona, kjer se rezi zgodijo, ko lik zavije za vogal ali preskoči oviro.
Učinek: Občutek je naraven in dinamičen, kar ohranja občinstvo v napetosti.
3. **Tonska montaža:** Ta metoda se osredotoča na razpoloženje prizora. Rezi temeljijo na čustvih in ne le na času ali dejanju.
Primer: Pri žalostnem prizoru so lahko prehodi počasni in mehki, pri napetem prizoru pa so rezi ostrejši.
Učinek: Ustvari čustveno povezavo z občinstvom.
4. **Nadtonska montaža:** Nadtonska montaža združuje metrično, ritmično in tonsko montažo, da ustvari globlji učinek. Združuje čas, gibanje in čustva.
Primer: Vojni prizor s hitrimi rezi (metrični), ujemajočimi se eksplozijami (ritmični) in žalostnim podtonom (tonski), ki ustvarijo močan učinek.
Učinek: Vključi tako čustva kot razum, zaradi česar so prizori bolj intenzivni in pomenljivi.
5. **Intelektualna montaža:** Za intelektualno ali asociativno montažo osnovni cilj ni bil le ustvariti iluzije enotnosti časa in prostora v zmontiranem posnetku. Ključna je postala ideja ali abstraktno sporočilo, ki ga film prenaša z uporabo vizualnih metafor. Gledalec ga razume skozi tvorjenje miselnih asociacij med posameznimi, na prvi pogled nepovezanimi kadri na platnu.
Primer: Prikaz bogate pojedine, ki ji sledijo stradajoči ljudje, da bi poudarili neenakost.
Učinek: Ta tehnika pri gledalcih spodbudi kritično razmišljanje in refleksijo.

2.3 Montažne tehnike

Filmska montaža ni le tehnični postopek, temveč tudi umetnost pripovedovanja zgodbe, ki močno vpliva na to, kako gledalci čutijo in dojemajo pripoved. Različne vrste rezov in prehodov lahko oblikujejo čustveni odziv gledalcev in celo njihovo kognitivno vključenost v film. V tem poglavju je obravnavanih več ključnih tehnik montaže s poudarkom na njihovi praktični uporabi v filmskem ustvarjanju in čustvenih ali psiholoških učinkih, ki jih povzročajo. Na podlagi filmske teorije, empiričnih študij in spoznanj montažerjev raziskujemo, kako te tehnike služijo pripovedi ter vplivajo na gledalčevo pozornost in čustva.

2.3.1 Jump cut – skočni rez

Skočni rez ali jump cut je nenaden, opazen prehod, ki naredi skok v času ali položaju in prekine kontinuiran tok prizora. V nasprotju s kontinuitetno montažo, ki poskuša prikriti postopek montaže, skočni rez pritegne pozornost na sam rez in gledalca opomni, da gleda konstruiran film. Prve uporabe skočnih rezov segajo v čas filmskih pionirjev, kot je Georges Méliès, ki je to tehniko „izumil“ po naključju, ko se je njegova kamera zataknila, zaradi česar so predmeti v kadru nenadoma izginili ali poskočili. Vendar pa se je skočni rez zares uveljavil v umetniškem besednjaku francoskega novega vala. Jean-Luc Godard je v filmu *Brez diha* (*À Bout de Souffle* (1960)) radikalno uporabil skoke v prizorih in ustvaril raztrgan, energičen ritem, ki je kljuboval klasični kontinuiteti. Pomemben prizor, ki ponazarja Godardovo uporabo skokov, se zgodi med pogovorom med Michelom in Patricio med vožnjo po Parizu. Dialog prekinjajo številni skočni rezi, ki motijo potek njunega pogovora. Namesto tradicionalnih kadrov čez ramo ali neprekinjenih kadrov Godard uporablja hitre reze, ki spreminjajo zorne kote in prizorišča ter ustvarjajo občutek spontanosti. Ta tehnika odraža viharne tempo sodobne romance in impulzivno naravo likov (Cheng, 2016). Ti rezi niso namenjeni običajni kontinuiteti, temveč „uživajo v lepoti“ trenutka in napovedujejo novo estetiko, ki namerno prekinja vizualni tok časa. Učinek na gledalca je občutek spontanosti in dezorientiranosti – zavedanje režiserjeve roke in odmik od brezhibnega realizma.

V praktičnem smislu filmski ustvarjalci uporabljajo skoke za izražanje elipse (izpustitev določenega dela dogajanja), urgentnosti ali psihološkega vznemirjenja. Ker skokoviti rezi izpuščajo vmesne akcije, lahko stisnejo čas ali preskočijo nepomembne trenutke, s čimer se izognejo monotonosti pri prikazovanju procesov ali potovanj. Dolgo čakanje se lahko na primer skrajša z nizom skočnih rezov, ki prikazujejo lik v nekoliko drugačnih položajih, kar v trenutku

naznani, da so minile ure ali dnevi. Skočni rezi lahko poudarijo tudi čustvena stanja ali notranji nemir; s prekinitvijo vizualne kontinuitete prizora odražajo tesnobo ali vznemirjenost lika. V žanrih grozljivk in trilerjev so skoki orodje za povečanje napetosti. Nenaden preskok bližje subjektu lahko prestraši občinstvo in približa grozo kameri, ne da bi gledalcu dal priložnost, da odvrne pogled, s čimer se poveča tesnoba. Klasičen primer je film *The Shining* (1980), kjer Stanley Kubrick v prizor z otrokom, ki je glavni junak, občasno vstavi bliskovite reze z grozljivimi, s krvjo prepojenimi podobami umorjenih deklic. Ti pretresljivi preskoki šokirajo gledalca in okrepijo strah, saj nas učinkovito vživijo v miselnost lika, ki je priča grozljivemu prizoru. Kot ugotavlja novinarka in kritičarka Emma Fraser, skoki namenoma kršijo pravila kontinuitete, da bi pri gledalcih sprožili čustven odziv ali se izognili monotonosti - ne glede na to, ali je ta odziv presenečenje, zaskrbljenost ali povečana pozornost (Fraser, 2022).

Psihološki učinek skočnega reza je posledica nenadnega zavedanja gledalca, kaj manjka med kadri. Naši možgani instinktivno poskušajo zapolniti vrzeli, kar lahko povzroči radovednost ali zmedo. Namesto pasivnega sledenja neprekinjenemu toku mora gledalec dejavno prerazporediti delčke prizora. To lahko za trenutek poveča kognitivno obremenitev, vendar tudi pritegne pozornost. Nedavne nevrokinematične raziskave namreč kažejo, da prekinjeni stili montaže sprožijo edinstvene odzive gledalcev. Andreu-Sánchez in Martín-Pascual (2021) sta ugotovila, da je „kaotični“ slog montaže, ki prekine kontinuiteto (podobno kot to počnejo skočni rezi), povzročil porast pozornosti gledalcev, kar se kaže v znatnem zmanjšanju mežikanja takoj po vsakem rezu. Mežikanje je dobro znano merilo pozornosti (kadar smo popolnoma zavzeti, mežikamo manj), zato ta ugotovitev kaže, da nenadni rezi resnično pritegnejo gledalčevo pozornost. Ista študija je pokazala, da je nepredvidljivo zaporedje (polno kršitev kontinuitete) povzročilo močnejšo aktivacijo v predelih vizualne obdelave možganov, saj se je moral gledalec bolj potruditi, da bi razumel hitre spremembe.

Nasprotno pa klasična, neprekinjena montaža istega prizora ni v enaki meri povečala pozornosti, temveč je angažirala kognitivna področja višjega reda. V praksi to pomeni, da lahko montaža s skokovitimi rezi gledalce pretrese, da postanejo pozorni in vznemirjeni, vendar morda na račun jasnosti pripovedi ali čustvene subtilnosti. Filmski ustvarjalci zato skočne reze uporabljajo premišljeno, pri čemer uravnovešajo njihov energični učinek, ki pritegne pozornost, s potencialom dezorientacije. Če so dobro uporabljeni (kot v filmu *Brez diha* ali v sodobnih akcijskih sekvencah), poskočni rezi dajejo filmu hitrost, svežino in celo uporniški čar, ki lahko postane slogovni zaščitni znak. Neustrezno uporabljeni pa lahko gledalce zmedejo ali jih odvrnejo od zgodbe. Tako kot pri vseh drznih tehnikah je tudi moč skočnega reza v tem, da izkorišča povečano zavest gledalcev: montažer zamenja nekaj nevidnosti za učinek, saj

verjame, da bo psihološki pretres služil namenu filma – vznemiriti, navdušiti ali preprosto prikovati gledalce pred zaslon.

2.3.2 *Match cut* – usklajen rez

Nasprotno skočnemu rezu, ki namenoma prekinja tok dogajanja in poudarja prehod, je usklajen rez (*match cut*) značilen za kontinuitetno montažo, saj ustvarja vizualno ali zvočno skladnost med zaporednima kadroma.

Poznamo tri osnovne vrste usklajenih rezov (Stebleva, 2024):

- **Grafični usklajen rez** – temelji na podobnosti oblik, barv ali kompozicije.
- **Usklajen rez gibanja** – omogoča tekoče nadaljevanje gibanja iz enega kadra v drugega.
- **Audio usklajen rez** – uporablja zvočne elemente za premostitev vizualne spremembe.

Grafični usklajen rez temelji na podobnosti vizualnih elementov in s tem gledalcu omogoča gladek prehod, pri katerem sprememba ni moteča, ampak pogosto celo poudarja simbolno ali tematsko povezavo med prizori.

Najpogosteje se usklajeni rezi povezujejo s prelivom (*dissolve*), ki omogoča postopno transformacijo med podobnimi objekti. Vendar je to tehniko mogoče uporabiti tudi s klasičnim rezom (*cut*), pri čemer obstaja tveganje, da prevelika podobnost med kadroma povzroči učinek skočnega reza – predvsem takrat, ko se osrednji objekt nepričakovano premakne ali spremeni. Zato mora montažer vnaprej ustvariti pričakovanje reza ali spremeniti postavitev osrednjega objekta, da bi se izognil neželenemu vizualnemu učinku.

Zanimivo je, da do usklajenih rezov pogosto pride nenamerno, saj je večina kadrov zgrajena okrog osrednjega objekta (običajno osebe) postavljenega v sredino slike. Kljub temu gledalci večine teh prehodov ne zaznajo kot motečih, kar priča o učinkovitosti kontinuitetne montaže pri usmerjanju pozornosti in ohranjanju narativne tekočnosti (Smith, 2005).

Usklajeni rezi pogosto služijo interpretativni funkciji. V Spielbergovem filmu *War of the Worlds* iz leta 2005 so, na primer, uporabljeni prehodi, kjer rdeči planet v vesolju preide v podobo rdeče mestne luči, ali kjer gibanje kamere poveže pariški Slavolok zmage z arabskimi vrati. Čeprav objekti niso popolnoma usklajeni, podobnosti v obliki ali barvi ustvarjajo subtilno tematsko povezavo med prizori, kot je ideja o enotnosti sveta. Namen ni prikrivanje reza, temveč spodbujanje interpretacije s pomočjo vizualne metafore.

Tehnično gledano pa popoln usklajen rez, ki bi resnično zakril prehod med kadroma, zahteva izjemno natančno usklajenost vizualnih elementov – še posebej, če je osrednji objekt v fokusu gledalčevega pogleda. V takem primeru se njegove lastnosti med prehodom ne smejo bistveno spremeniti, saj bi gledalec zaznal manipulacijo. To je težko izvedljivo, še posebej kadar gre za žive subjekte, kot so igralci. Za zadrževanje pogleda na objektu se pogosto uporabljajo vizualno izraziti elementi, kot so obraz, oči ali gib (mežikanje, obračanje glave), ki dodatno usmerijo pozornost gledalca.

Če montažer ne more preprečiti, da bi gledalčeva pozornost zašla na spreminjajoče se ozadje, je ena izmed rešitev ta, da ozadje popolnoma odstrani. To doseže s približevanjem kamere k objektu, ki tako zapolni celoten kader. Sledi rez na isti objekt v drugem okolju, sprememba pa ostane neopažena, saj ni vidna. Kamera se nato postopoma oddalji in razkrije novo prizorišče. Gre za redko uporabljeno, a zelo učinkovito tehniko, ki gledalca pogosto preseneti in ustvari občutek čudenja – podobno kot magični trik. V nasprotju s klasičnim kontinuitetnim rezom, ki potrjuje gledalčeva pričakovanja, tak prehod ustvarja učinek presenečenja in s tem aktivira drugačno zaznavno izkušnjo.

V teh primerih ne gre le za ohranjanje kontinuitete, temveč tudi za ustvarjanje smiselnega, pogosto simbolnega mostu med prizori. Takšni prehodi pogosto postanejo vizualno najmočnejši trenutki filma, saj s preprosto montažno potezo združijo čas, prostor in idejo. Slavni primer je usklajen rez v filmu *2001: Vesoljska odiseja* (*2001: A Space Odyssey*, 1968), kjer prazgodovinski človek vrže kost v zrak in ko se kost vrti in pade, Kubrick reže na podobno oblikovano orbitalno vesoljsko plovilo milijone let v prihodnosti. Kost in satelit imata enak položaj v kadru in gibanju, kar ustvarja grafično in konceptualno ujemanje. V tem legendarnem ujemanjem se rezu se gledalci v delčku sekunde prebijejo skozi eon evolucije. Ta rez pomeni močno analogijo – kost (primitivno orodje) in vesoljsko plovilo (izdelek napredne tehnologije) sta simbolično ena neprekinjena nit, ki predstavlja preskok človeštva od začetkov uporabe orodja do raziskovanja vesolja. Namesto da bi prikazal dolgo montažo človeškega napredka, Kubrick z enim samim rezom pusti, da gledalčev um poskoči in dopolni zgodbo. Ta rez bi se lahko opisalo kot vizualna metafora, ki v dveh kadrih zajame začetke človeštva in njegovo prihodnost (Holland, b. d.).

Učinkovitost usklajenega reza je torej v njegovi sposobnosti ustvarjanja presenetljivih in pomenljivih povezav, ki gledalca spodbudijo k razmišljanju in globlji interpretaciji dogajanja. Tako se ne krepí le občutek vizualne lepote, temveč tudi zaznanje ustvarjalnosti in montažerjeve spretnosti pri oblikovanju vizualnih metafor. Filmi, ki to tehniko dosledno uporabljajo, pogosto pustijo trajen vtis in pri gledalcu sprožijo intelektualni odziv (Stebleva, 2024).

2.3.3 Vzporedna in križna montaža (*cross-cutting*)

Vzporedna montaža je ena ključnih tehnik filmske pripovedi, saj omogoča zaporedno nizanje dveh ali več dogajanj, ki so lahko časovno ali prostorsko ločena, včasih tudi brez neposredne vzročne povezave. Prikazana dogajanja se lahko odvijajo v preteklosti, sedanjosti ali prihodnosti in na različnih lokacijah. Tehnika je prisotna v skoraj vseh oblikah avdiovizualne produkcije – od igranih filmov in dokumentarcev do televizijskih serij in oglasov – pri čemer lahko zavzema le krajši odsek ali postane osrednja struktura celotnega dela. V svoji najosnovnejši obliki temelji na logiki vzroka in posledice oziroma akcije in reakcije (Petkovič idr., b. d.).

Vzporedna montaža (*parallel editing*) omogoča hkratno prikazovanje več dogajalnih linij, kar ustvarja večplastno, dinamično in napeto filmsko izkušnjo. Gre za tehniko, ki gledalcu omogoča aktivno povezovanje ločenih pripovednih elementov, bodisi tematsko bodisi prostorsko, a vedno z občutkom časovne sočasnosti.

Ena izmed najpogostejših funkcij vzporedne montaže je ustvarjanje suspenza. S preklapljanjem med ločenimi prizorišči gledalcu začasno ni ponujena celotna informacija, kar povečuje napetost in zadržuje pozornost. Klasičen primer najdemo v filmu *The Silence of the Lambs* (1991), kjer paralelno spremljamo FBI agente, ki obkrožajo domnevno lokacijo osumljenca, in serijskega morilca, ki se nahaja z žrtvijo. Montaža ustvari vtis, da se dogodka dogajata na istem kraju, gledalca pa preseneti razkritje, da agenti dejansko niso na pravi lokaciji. Ta zavajajoči učinek še dodatno poglobi napetost.

Druga pomembna funkcija vzporedne montaže je oblikovanje ritma in pospeševanje tempa pripovedi. Počasnejše prizore je mogoče oživiti z vključitvijo hitrega ali napetega dogajanja, kar ustvari dramatičen kontrast in poglobi emocionalni učinek. V filmu *The Godfather* (1972) spremljamo Michaela Corleoneja med krstom nečaka, medtem ko se na njegovo povelje istočasno vrstijo umori. Kontrast med svetim obredom in brutalnostjo nasilja ustvari intenziven, simbolno močan učinek.

Dodatna variacija te tehnike je deljeni zaslon (*split screen*), ki omogoča sočasni prikaz dveh prizorov in s tem še dodatno stopnjuje ritem ter poudari simultanost.

Poleg napetosti in ritma vzporedna montaža omogoča tudi ustvarjanje pomenljivih kontrastov. Zgodovinsko gledano se je ta funkcija uveljavila že zelo zgodaj – denimo v filmu *A Corner in Wheat* (1909) režiserja D. W. Griffitha, kjer se soočita svet bogatih trgovcev z žitom in svet lačnih ljudi, ki čakajo na kruh. Takšni kontrasti lahko dodatno pridobijo na izraznosti z uporabo

različnih kadriranj (npr. bližnji plan proti totalu), ki vizualno poudarijo nasprotje med svetovoma.

Pri obravnavi vzporedne montaže je pomembno razlikovati med pojmom **vzporedna montaža** in **križna montaža** (*crosscutting*), saj nista povsem enaka. Križna montaža je širši pojem in označuje katerokoli preklapljanje med različnimi prizorišči – tudi takrat, ko se dogajanja odvijajo v različnih časovnih obdobjih. Vzporedna montaža pa se osredotoča na simultana dogajanja, ki potekajo hkrati, vendar na ločenih lokacijah.

Izjemen primer vzporedne montaže, ki prikazuje kompleksnost in učinkovitost te tehnike, je viden v filmu *Inception* (2010) Christopherja Nolana. V njem spremljamo štiri različne nivoje sanj, ki se odvijajo na štirih različnih prizoriščih, a znotraj skupnega časovnega okvira. Montaža ohranja preglednost in gledalcu omogoča, da dojema vse plasti zgodbe kot enoten in povezan pripovedni tok.

Vzporedna montaža tako ni le tehnično orodje za povezovanje različnih prizorov, temveč temeljno izrazno sredstvo, ki vpliva na gledalčevo dožemanje časa, prostora in pomena. Omogoča zgradbo suspenza, ritma, simbolnih vzporednic in tematskih kontrastov, hkrati pa spodbuja aktivno vlogo gledalca pri sestavljanju celotne pripovedne strukture (MasterClass, 2021).

2.3.4 *Cutaway*

Pogosto zamenjujemo cutaway montažo s križno montažo. Križni rez je montažna tehnika, ki se pogosto uporablja za vzpostavitev dogajanja, ki poteka istočasno in večinoma na dveh različnih lokacijah, cutaway pa je tehnika montaže, kratka prekinitev prizora, ki za trenutek preusmeri gledalčevo pozornost na nekaj drugega, pogosto z namenom zagotavljanja dodatnega konteksta ali informacij, preden se vrne k prvotnemu dogajanju. Z njim lahko zagotovimo dodaten kontekst, razkrijemo pomembne podrobnosti ali ustvarimo dramatičen učinek. V prizoru pogovora lahko na primer prikažemo roke lika, ki se tresejo, da bi pokazali nervozo, nato pa se vrnemo na njegov obraz.

Cutaway montaža je ena izmed osnovnih in zelo uporabnih tehnik filmske montaže, ki pomembno prispeva k oblikovanju pomena, ohranjanju kontinuitete in predvsem omogoča vpogled v notranji svet likov. Gre za kader, ki »odreže« glavno dejanje in za trenutek preide na drug, vizualno ali vsebinsko povezan element, nato pa se vrne nazaj na prvotni kader, pogosto z novim pomenom.

V produkcijski praksi ima ta tehnika več funkcij. Z vidika snemanja se snemalci in montažerji pogosto dogovorijo, da se posname dodatne cutaway kadre, saj ti v montaži služijo kot orodje za popravljanje napak v kontinuiteti ali omogočajo več ustvarjalne svobode. Čeprav se včasih uporabljajo kot »obliž« za tehnično pomanjkljive prizore, so njihovi pripovedni in psihološki učinki izjemni.

2.3.4.1 Cutaway kot orodje za vstop v notranji svet lika

Cutaway omogoča gledalcu, da vstopi v misli in čustva lika – kar je s klasičnim dialogom pogosto težko doseči brez pretirane razlage. Na primer, če želimo prikazati lik, ki se spominja nečesa pomembnega, zgolj povedano ni dovolj – pomembno je, da gledalec to izkusi skupaj z njim.

V filmu *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* (2004) so spomini glavnega junaka Joela prikazani prav s pomočjo cutaway izrezov, ki hkrati delujejo tudi kot vrnitev v preteklost (flashbacks). V prizoru brisanja spomina, gledalci vemo, da se nahajamo v njegovem spominu, ker se vmes prikaže cutaway, kako fizično leži na postelji z napravo za brisanje spomina na glavi, medtem ko se predvajajo prizori iz njegovih lastnih spominov. Ti spomini so prikazani kot prizori iz preteklosti, a jih Joel še vedno aktivno doživlja.

Ker film večinoma gledamo skozi spomine Joela Barisha, lahko gledalec doživi tudi nekaj zmede glede tega, kje se nahaja na Joelovi časovni osi. Ta cutaway izrez nas opomni, da smo v starem spominu, ki se briše. Prikaz njegovega izraza na obrazu med izbrisom spominov nam nenehno sporoča, da smo znotraj njegovega notranjega sveta, kar bi brez vizualnega cutawaya ostalo nejasno.

Cutaway – torej rez iz notranjega sveta (spomina) nazaj na njegovo negibno telo – služi kot vizualna opomba gledalcu, da dogajanje ne poteka v realnem času, temveč v Joelovi glavi. Ta prehod ni le informativen, ampak tudi čustveno učinkovit, saj nas opominja na umetni in boleč proces izbrisa spominov ter na Joelovo nemoč, da bi ohranil dragocene trenutke.

Podobno delujejo tudi cutawayji v sanjarjenjih. V romantičnih komedijah se pogosto uporabljajo za prikaz »kaj bi bilo, če bi bilo«. V filmu *Dumb and Dumber* (1994) se glavni lik Lloyd med vožnjo v svoji glavi prestavi v fantazijsko situacijo z Mary Swanson. Montažni prehod nam takoj da vedeti, da gre za njegovo predstavo – ko se vrnemo v realnost, vidimo, kako se skoraj zaleti. V tem primeru cutaway ne služi le vstopu v misli lika, temveč poudari tudi absurdnost in komični ton filma.

2.3.4.2 Cutaway kot psihološki poudarek

Cutaway se lahko uporabi tudi za poudarjanje občutkov in notranjih stanj, brez neposredne verbalne razlage. Na primer, prizor, v katerem dijakinja pogleda na uro in nato v naslednjem kadru vidimo, kako v paniki zapusti razred, šele z vstavljenim kadrom ure razkrije, da je v stiski zaradi časa. Brez tega bi gledalec morda zmotno sklepal, da gre za telesno slabost – ne pa za časovno stisko.

Podobno v filmu *Se7en* (1995) kratki, a izjemno učinkoviti cutaway prispeva k doživljanju notranjih odzivov lika Davida Millsa. V ključnem trenutku se za nekaj sličic prikaže podoba njegove mrtve žene, kar psihološko pojasni, zakaj v naslednjem trenutku reagira impulzivno in nasilno. Hitrost in kratkost reza ustrezata hitrosti in silovitosti njegovih misli.

2.3.4.3 Cutaway na istem prizorišču

Zanimiva različica cutawaya je tudi prehod znotraj iste lokacije. Ti rezi ne prekinjajo prizorišča, temveč podajajo dodatne informacije ali čustvene poudarke v okviru že vzpostavljenega prostora. Na primer, v filmu *The Godfather* (1972), medtem ko Michael Corleone pripoveduje zgodbo o tem, kako je njegov oče ogrozil življenje Johnnija Fontaina, da bi dosegel, kar je želel, se montaža za trenutek preusmeri na Johnnija Fontaina, ki poje v ozadju in tako spoznamo moč Michaelove družine, hkrati pa subtilno nakaže, da bo tudi Michael nadaljeval po tej poti (Maio, 2023).

2.3.5 J-cut in L-cut – J-rez in L-rez

J-rez in L-rez sta tehniki filmske montaže, ki z manipulacijo zvoka in slike ustvarjata gladke prehode med prizori.

Pri J-rezu se zvok iz prihajajočega prizora začne predvajati pred vizualnim prehodom. Ta tehnika vzbuja pričakovanje, saj gledalce z zvokom subtilno popelje v naslednji trenutek, še preden vidijo spremembo na zaslonu. Pogosto se uporablja za ustvarjanje občutka povezanosti med prizori ali za gladko uvedbo novega prizorišča ali lika.

Nasprotno pa L-rez omogoča, da se zvok iz prejšnjega prizora še naprej predvaja nad vizualnimi podobami naslednjega prizora. Ta tehnika pomaga ohranjati čustveno kontinuiteto in tok, zaradi česar so pogovori bolj naravni in poglobljeni. Še posebej učinkovita je v prizorih z veliko dialogi, kjer preprečuje nenadne prekinitve in ohranja ritem izmenjave mnenj.

Obe tehniki se pogosto uporabljata v filmskem ustvarjanju, da bi izboljšali pripovedovanje zgodb, zaradi česar so prehodi bolj organski in privlačni, ne pa moteči (Avalanche Studios, 2024).

3 PSIHOLOGIJA GLEDALCEV

Razumevanje psihologije gledalcev je ključnega pomena tako za filmske ustvarjalce kot za tržnike, saj določa, kako občinstvo dojema, obdeluje in čustveno doživlja video vsebine.

Kinematografija ni le umetnost zajemanja podob, ampak kompleksen psihološki proces usmerjanja gledalčeve pozornosti, oblikovanja njegove čustvene poti ter vplivanja na njegovo zaznavanje in razumevanje filmskega sveta.

Že Hugo Münsterberg je v svoji pionirski knjigi *The Photoplay: A Psychological Study* (1916) prepoznal, da filmi aktivirajo pozornost, spomin, domišljijo in močna čustva ter gledalca povsem vključijo v filmsko dogajanje (Morton, 2024).

Plantinga (2009) pa poudarja, da afekt ni le posledica filmskega doživetja, temveč njegovo osrčje – čustveni odzivi so tesno povezani s kognitivnimi procesi in zaznavanjem. Film gledalca vodi skozi "kognitivno igro" razumevanja zgodbe, kar sproža radovednost, pričakovanje in čustveno zadovoljstvo.

3.1 Kako gledalci dojemajo video vsebine

Na gledalčevo zaznavanje video vsebin vpliva kombinacija kognitivnih procesov in čutnih izkušenj. Raziskave kažejo, da človeški možgani vizualne informacije obdelujejo bistveno hitreje kot besedilo, saj so vizualne informacije obdelane približno 60.000-krat hitreje (EWM, 2024). Ta sposobnost hitre obdelave poudarja učinkovitost videa kot komunikacijskega medija.

Pomemben vidik zaznavanja je pozornost. Študije so pokazale, da lahko na pozornost gledalcev vplivajo različni dejavniki, vključno s tempom vsebine in uporabo privlačnih vizualnih elementov. Na primer, hitra montaža lahko pritegne pozornost in ustvari občutek resnosti ali vznemirjenja v pripovedi. Tehnike hitre montaže, kot so hitri rezi, povzročajo, da občinstvo dojema zgodbe kot bolj dinamične in napete. To dožemanje se ujema z ugotovitvami, ki kažejo, da hitri videoposnetki dajejo občutek, kot da čas beži, kar kaže, da lahko slog montaže spremeni subjektivno dožemanje časa (Kovarski idr., 2022).

Na to, kako gledalci dojemajo video vsebine, močno vpliva okolje, v katerem jih gledajo. Dejavniki, kot so okolje gledanja (npr. sam ali v skupini), uporabljena naprava (npr. pametni telefon ali televizor) in celo čas dneva, lahko vplivajo na to, kako se vsebina interpretira in obravnava.

Poleg tega lahko prisotnost vizualnih dražljajev izboljša ohranjanje spomina; ljudje si zapomnijo 65 % informacij, če so združene z ustreznimi slikami, v primerjavi s samo 10 %, če so predstavljene samo kot besedilo (EWM, 2024).

3.2 Vpliv vizualnih elementov na percepcijo

Vizualni elementi v video vsebini, kot so barva, kompozicija in gibanje, pomembno vplivajo na zaznavanje in vključenost gledalcev. Pomembno vlogo ima psihologija barv; različne barve lahko sprožijo posebna čustva in asociacije. Na primer, tople barve, kot sta rdeča in oranžna, so pogosto povezane z vznemirjenjem ali agresijo, medtem ko hladne barve, kot sta modra in zelena, običajno vzbujajo mirnost ali spokojnost (Ali in Peynircioğlu, 2010).

Tudi sestava kadrov vpliva na to, kako si gledalci razlagajo prizore. Tehnike, kot so kadriranje, globinska ostrina in koti kamere, lahko usmerjajo pozornost gledalcev in vplivajo na njihove čustvene odzive. Zaradi kadrov pod visokim kotom (npr. zgornji rakurz) so lahko subjekti videti ranljivi ali šibki, medtem ko lahko posnetki pod nizkim kotom (npr. spodnji rakurz) dajejo moč ali prevlado (Hutchinson, 2019).

Poleg tega gibanje v kadru učinkoviteje pritegne pozornost kot statične slike. Hitro premikajoče se vizualne podobe lahko ustvarijo vznemirjenje ali nujnost, medtem ko lahko počasnejše gibanje vzbudi kontemplacijo ali umirjenost (Buschman in Miller, 2007). Premišljena uporaba teh vizualnih elementov filmskim ustvarjalcem omogoča oblikovanje zgodb, ki močno vplivajo na občinstvo.

3.3 Percepcija in čustvena reakcija gledalcev na različne tehnike montaže

Biti odličen montažer pomeni veliko več kot zgolj obvladati tehnična orodja; ključno je poglobljeno razumevanje psihologije filmske montaže. Montažer mora razumeti, kako vsak rez vpliva na gledalčevo zaznavanje in čustva ter zagotoviti, da vsaka njegova odločitev služi predvsem izkušnji gledalca. Vsaka izbira v montaži – kot na primer kdaj narediti rez in kdaj obdržati določen kader dlje, ali izbirati med dialogom in odzivnimi kadri ter določati ritem in pogostost rezov – znatno vpliva na to, kako gledalci spremljajo in interpretirajo zgodbo.

Montaža je v svojem bistvu način nadzorovanja gledalčeve pozornosti in njegove čustvene poti skozi film. Uspešen montažer si pridobi gledalčevo zaupanje s tem, da ustvari nemotečo, "nevidno" montažo, ki omogoča popolno potopitev v filmsko pripoved. Gledalci ne smejo nikoli postati zavestni glede samega procesa ustvarjanja, ampak morajo ostati povsem zatopljeni v zgodbo (Smith, 2005).

Po drugi strani pa lahko slabe montažne odločitve –na primer preveč nenadni rezi ali tako subtilni rezi, da delujejo kot napaka –pretrgajo gledalčevo pozornost in začasno prekinejo njegovo povezanost s filmom.

V tej luči je pomen filmske umetnosti za neposredno doseganje čustev poudaril tudi švedski filmski režiser in scenarist Ingmar Bergman (1988, str. 73): „Nobena oblika umetnosti ne presega običajne zavesti tako kot film, neposredno do naših čustev, globoko v somrak duše.“

3.3.1 Diskontinuirana montaža

Ena izmed temeljnih značilnosti kontinuitetne montaže je ustvarjanje gladkih in neizstopajočih prehodov med kadri, ki gledalcu omogočajo nemoteno spremljanje zgodbe oziroma dogajanja. Kontinuiteta v tem smislu pomeni odsotnost vidnih ali zaznavnih motenj. Da bi bolje razumeli njen pomen, je smiselno najprej preučiti učinke, ki jih povzroči njena prekinitev – torej diskontinuiteta.

Smith (2005) v svojem delu povzema številne raziskave s področij medijske psihologije, komunikacijskih ved, računalniškega vida in interakcije človek-računalnik, ki so preučevale psihološke in fiziološke odzive gledalcev na montažne diskontinuitete. Ugotovitve kažejo, da gledalci hitreje zaznajo reze, kadar ti prekinjajo kontinuiteto, kar spremlja povečana kognitivna obremenitev – zlasti pri opravljanju dodatnih nalog med ogledom filma. Diskontinuitete usmerjajo gledalčevo pozornost neposredno na mesto reza, kar povzroči povečano osredotočenost in sproži pogostejše sakadične očesne premike, saj gledalci skušajo iz prizora pridobiti čim več informacij. Pred tem povečanim iskanjem informacij nastopi kratko obdobje kognitivne preobremenjenosti, ki je pri večjih diskontinuitetah še daljše.

Povečana pozornost po diskontinuiteti sicer omogoča natančnejšo in hitrejšo prepoznavo novih informacij, še posebej pri izrazitejših časovnih zamikih v montaži. Vendar pa večje diskontinuitete, kot so prehodi med prizori, negativno vplivajo na dolgoročni spomin in otežijo celovito razumevanje zgodbe. Poleg kognitivnih učinkov diskontinuitete vplivajo tudi na fiziološko stanje gledalca – povzročijo upočasnitev srčnega utripa in povečano fiziološko ter subjektivno vznburjenost.

Skupni imenovalec teh opažanj je, da montažne diskontinuitete povečajo gledalčevo zavedanje o samem montažnem posegu, kar zmanjšuje njegovo potopitev v zgodbo in oslABLJENO čustveno povezavo z liki. Ker je po mnenju Bordwella in Thompsona (2001) filmska forma podrejena pripovedi, je kontinuitetna montaža ključna za ohranjanje tekoče in poglobljene filmske izkušnje.

Kljub temu pa diskontinuitetna montaža odpira nove možnosti. Z uvedbo nepričakovanih premikov v času, prostoru in pripovedni logiki lahko filmski ustvarjalci izzovejo gledalčeva pričakovanja in spodbudijo globlje sodelovanje (Andreu-Sánchez in Martín-Pascual, 2021). Ta pristop nasprotuje tradicionalnim pravilom kontinuitete, saj gledalce spodbuja k aktivnemu interpretiranju in analizi videnega, namesto pasivnemu spremljanju vsebine. Študije so pokazale, da gledalci, ki so izpostavljeni kaotičnim ali nekonvencionalnim slogom montaže, kažejo povečano možgansko aktivnost, povezano s kognitivno obdelavo, v primerjavi s tistimi, ki spremljajo filme s klasično montažo (Andreu-Sánchez idr., 2021). Povečana angažiranost tako ne spodbuja le zaznane ustvarjalnosti, temveč tudi kritično razmišljanje o filmskih temah in sporočilih.

Smith (2005) je s pomočjo meritev očesnih premikov in fiziološkega vzburjenja pokazal, da močnejše diskontinuitete sprožijo orientacijski refleks – nenadno usmeritev pozornosti, ki jo spremlja kratkotrajna nevrološka preobremenitev in nato povečana obdelava nove vizualne informacije.

3.3.2 Kontinuitetna montaža

Kontinuitetna montaža, znana tudi kot nevidna montaža, je v filmski praksi strategija, ki skrbi za narativno tekočnost ter prostorsko in časovno skladnost, pri čemer film ne opozarja na način svoje pripovedi. Gre za prevladujoč slog v klasični narativni kinematografiji, zlasti v hollywoodski produkciji, kjer montaža deluje kot "nevidna" in tako omogoča gledalcu, da dogajanje zaznava kot neprekinjeno in naravno. Prostorska kontinuiteta se vzdržuje s strogo uporabo pravila 180 stopinj, časovna pa z upoštevanjem linearne poteka zgodbe, pri čemer je edina dovoljena prekinitev časovne linije v obliki retrospektive (flashback). Na ta način montaža ustvarja učinek realnosti in daje gledalcu vtis, da je vse »tam pred njim«, kar vzbuja občutek celovitega pregleda in nadzora nad dogajanjem. Ta videz preglednosti ima pomembne psihološke učinke, saj gledalec verjame, da razume vse, kar se dogaja, ter ostaja emocionalno in pozornostno vpet v pripoved (Hayward, 2000).

V nadaljevanju so predstavljeni psihološki učinki takšne montaže na pozornost, zaznavanje, spomin in čustva gledalcev ter ključni načini, kako kontinuitetna montaža vodi gledalčevo percepcijo.

3.3.2.1 Pozornost gledalca: usmerjanje in skrivanje rezov

Kontinuitetna montaža ima pomembno vlogo pri usmerjanju gledalčeve pozornosti, saj je njen glavni cilj ta, da prehodi med kadri ostanejo neopaženi, medtem ko gledalec spremlja ključne elemente zgodbe. Pozornost se tako neprestano vodi in nadzoruje – že sama kompozicija kadra lahko vpliva na to, kam gledalec usmeri svoj pogled, prav tako pa montaža s premišljenimi prehodi med kadri poskrbi, da se ta pogled premakne ob pravem trenutku. To doseže z različnimi tehnikami, kot so usmerjanje preko gibanja likov, njihovih pogledov ali premikov objektov znotraj kadra. Takšni vizualni namigi gledalca nezavedno vodijo stran od morebitnih vizualnih neskladij, zato se rez ne zazna kot prekinitev. Posledično ima gledalec občutek, da spremlja neprekinjeno dogajanje, kar utrjuje iluzijo filmske resničnosti.

Eden ključnih mehanizmov je časovno usklajevanje preusmeritve pozornosti z rezom. Smith (2005) v svoji študiji navaja štiri možne pristope, kako se izogniti temu, da bi rez pritegnil neželeno pozornost:

1. Fokuseranje pogleda na del prizora, ki se z rezom ne spremeni,
2. sočasno sproženje pričakovane spremembe (dogodka ali gibanja), ki pritegne oko,
3. preusmeritev pozornosti navznoter – torej k razmisleku ali obdelavi pravkar videnega, namesto na novo sliko,
4. začasno zatrtje pozornosti v trenutku reza.

V praksi kontinuitetna montaža pogosto združuje te tehnike. Na primer, montažer lahko reže v trenutku začetka novega gibanja, ko se miren prizor spremeni v akcijo, to gibanje samodejno pritegne pozornost in vizualni šum reza se “skriva” v tem gibanju. Gledalec pričakuje nadaljevanje akcije in je nanj pripravljen, zato rez doživi kot gladek in neopažen, celo kot naravni del dogodka, ki olajša spremljanje dogajanja namesto da bi ga prekinil. Montaža s tem poskrbi, da rez ni ovira pri gledalčevem dožemanju prizora, temveč pripomoček za lažjo percepcijo.

Kontinuitetna montaža torej minimalizira zavedanje reza tako, da zagotovi, da v trenutku rezanja gledalec nima dovolj pozornosti, da bi opazil vizualno motnjo reza. Pozornost je bodisi namensko preusmerjena na drug pomemben dražljaj bodisi je zaposlena z notranjo obdelavo prejšnjih informacij. S tem je rez izveden, ko gledalec “ne gleda” oziroma ko so oči v gibanju. Empirični izsledki kažejo, da izkušeni montažerji učinkovito sprožijo očesne premike (sakade) pri gledalcih tik pred rezom – npr. z nenadno spremembo pogleda ali premikom igralca – in nato izvedejo rez med samo sakado, ko je vid zaradi hitrega premika oči začasno zatrt. Med očesnimi premiki smo namreč trenutek vizualno neobčutljivi (pojav sakadične supresije), kar omogoči, da se velik vizualni skok (sprememba kadra) zgodi neopaženo. Študije z očesnim

sledenjem so pokazale, da gledalci usklajeno premikajo pogled ob takih namigih – na primer, ko lik pogleda v neko smer ali zapusti kader, gledalci refleksno pogledajo tja. S tem ima montažer velik nadzor nad gledalčevim odprtim pogledom in lahko rez vstavi točno v trenutku, ko je pozornost odmaknjena od mesta spremembe. Vse navedene tehnike – usklajevanje pogleda likov med kadri (eyeline match), ujemanje akcije (match on action), ipd. – so integralni del kontinuitetne montaže in služijo istemu cilju - zaposliti pozornost med rezom in jo gladko preusmeriti v naslednji kader (Smith, 2005).

3.3.2.2 Percepcija neprekinjenega prostora in časa

Drugi ključni psihološki učinek kontinuitetne montaže je ustvarjanje občutka prostorske in časovne neprekinjenosti. V filmskem mediju sta prostor in čas aktivno oblikovana elementa, ki služita pripovedi, ustvarjanju pomena in čustvenemu učinku. Za razliko od resničnega sveta, kjer sta čas in prostor linearna in neprekinjena, film omogoča manipulacijo s časovnimi in prostorskimi razmerji. Ta sposobnost ustvarjanja iluzije neprekinjenosti je osrednjega pomena za gledalčevo doživljanje filmskega sveta.

Filmski čas ni zgolj neposreden odsev realnega časa, temveč ga režiserji aktivno konstruirajo s pomočjo montaže, ritma, elips in drugih pripovednih strategij. Filmski čas lahko razdelimo na tri ravni: narativni čas (časovni obseg dogodkov v zgodbi), filmski čas (čas, ki ga gledalec preživi z liki), in čas medija (dejanska dolžina filma). Ta selektivna predstavitev omogoča ustvarjanje emocionalno poudarjenih trenutkov in dramaturških poudarkov (Literary Latitude, 2025).

Gledalec naj bi imel vtis, da objekti in liki vztrajajo v istem prostoru in času, kljub temu da so v resnici med kadri lahko nastopile diskontinuitete (npr. preskok v času ali sprememba snemalnega kota ali plana) (Smith, 2005). Iluzija neprekinjenega prostora in časa temelji na manipulaciji z vidnim in nevidnim prostorom – tistim, kar je znotraj kadra, in tistim, kar se nahaja zunaj vidnega polja, a je vseeno prisotno v gledalčevi zavesti (Literary Latitude, 2025). V kognitivni psihologiji to imenujejo *stalnost obstoja* (existence constancy): naša percepcija predpostavlja, da objekti obstajajo neprekinjeno, četudi za trenutek izginejo iz vidnega polja. Kontinuitetna montaža skuša maksimalno izkoristiti to lastnost zaznavanja – s pravilnim ujetjem pogleda in nadaljevanjem gibanja med kadri nas prepriča, da je, recimo, isti igralec fizično prisoten skozi ves prizor, čeprav smo ga videli iz različnih kotov in z vmesnimi rezi (Smith, 2005). Zvok izven kadra, pogledi likov ali montažne povezave ustvarjajo predstavo o celovitem filmskem svetu, ki presega neposredno prikazano.

Tudi filmski prostor presega zgolj fizične lokacije – gre za »scenski prostor«, ki ga gledalec sestavlja v svoji domišljiji, pri čemer pomembno vlogo igrajo kadriranje, gibanje kamere, montaža, zvok in mizanscena (Literary Latitude, 2025).

Pravila kontinuitete so razvita ravno zato, da se ohranita prostorska orientacija in časovni potek v gledalčevem umu. Gledalec mora vedeti, kje se nahaja v času in prostoru v povezavi z logiko in kronologijo pripovedi. Na primer, pravilo 180 stopinj temelji na zamisli o „osi dogajanja“, jasno prepoznavni liniji v 3D prostoru prizora, po kateri se odvija vse dogajanje, gibanje likov, pogledi in dialogi, kar gledalcu omogoča pravilno razumevanje, kje se kdo nahaja v prostoru. Pravilo plan/kontraplan (shot/reverse shot) in usklajen pogled pomenita, da če lik v enem kadru gleda v smeri predmeta ali drugega lika, bo naslednji kader pokazal točno tisto, kar lik gleda – s tem se *vnaprej pripravi pričakovanje* pri gledalcu, kaj bo videl, in ko rez nastopi, *ustreza tem pričakovanjem*. Gledalec tako rez dejansko dojame kot tekoče nadaljevanje istega prostora. Podobno usklajeno gibanje zagotavlja *časovno povezavo*: če lik začne gib v prvem kadru in ga dokonča v drugem, možgani to sklenejo v enotno dejanje kljub diskontinuiteti slike vmes (Smith, 2005).

Gledalci privzeto pričakujejo kontinuiteto – ko film reže z ene kamere na drugo med enim prizorom, domnevamo, da se čas in prostor nista spremenila. Pri običajnem zaporednem rezu sredi dejanja gledalec pričakuje, da bo naslednji kader nadaljeval tam, kjer se je prejšnji končal, z istimi liki v istem okolju. Kontinuitetna montaža neguje ta pričakovanja. Če pa mora zgodba narediti skok (prostorski ali časovni premik), montaža navadno vpelje posebne prehode ali namige, ki gledalcu sporočijo, da prihaja do diskontinuitete, da se lahko mentalno prilagodi. Npr. simbolični prehodi, kot so preliv (dissolve) in zatemnitve (fade out), jasno nakažejo preskok v času ali prostoru. To “izbriše” gledalčeva pričakovanja kontinuitete in omogoči, da naslednji rez preskoči na povsem nov prizor, ne da bi to delovalo zmedeno. Kadar pa montaža tega ne stori in se pravila kontinuitete prekršijo nepričakovano, gledalci to zaznajo kot kontinuitetno napako – npr. nenadna sprememba položaja predmeta ali videza lika med dvema kadroma bo izstopala, saj smo pričakovali stalnost objekta oz. subjekta (Smith, 2005).

3.3.2.3 Vpliv na spomin in zaporedje dogodkov

Smith (2005) prav tako ugotavlja, da kontinuitetna montaža vpliva tudi na spominsko procesiranje filma. Gledalci med opazovanjem naravno razdelimo dogajanje na smiselne

dogodke in si sproti zapisujemo, kaj se je zgodilo, v svoj spomin. Psihološke študije filmske percepcije kažejo, da gledalci avtomatsko segmentirajo akcijo na manjše enote, da jo lažje razumejo in si zapomnijo.

Hkrati pa kontinuitetna montaža načrtno poveže zaporedje dogodkov, da si jih gledalec lažje zapomni kot logično celoto. Pogosta tehnika je *prekrivanje akcije*: novi kader se lahko že začne z uvodom naslednjega dejanja, še preden je prejšnje povsem končano. Tak primer je ujemanje akcije (cut on action/match on action), kjer vidimo začetek gibanja novega dejanja, in to aktivira gledalčevo vprašanje: "Kaj se bo zdaj zgodilo?". Gledalčeva pozornost, ki je bila do tedaj okupirana z zaključevanjem prejšnjega dogodka, se zdaj samodejno preusmeri na novo nalogo – razumevanje začetka naslednjega prizora.

Dobro izvedena kontinuitetna montaža olajša razumevanje zaporedja dogodkov in lahko celo izboljša spomin na zgodbo, saj gledalcu ni treba vlagati mentalnega navora v razvozlanje, kaj se je prostorsko-časovno zgodilo med kadri – vso energijo lahko nameni pomnjenju vsebine. V nasprotnem primeru, kadar so rezi nelogični ali preveč ostri, se lahko zgodi, da se gledalec za trenutek ustavi in razmisli o tem kaj se je sploh zgodilo, kar pomeni, da se spominsko in pozornostno odmakne od čustvenega toka zgodbe.

3.3.2.4 Pravilo šestih

Walter Murch, priznani filmski montažer, je oblikoval t. i. *pravilo šestih*, ki predstavlja šest ključnih meril za odločanje o tem, ali je določen montažni rez ustrezen. Čeprav se v filmskih šolah pogosto začne z razpravo o prostorski kontinuiteti – denimo kako naj rez ohrani občutek, da se lik giblje neprekinjeno v tridimenzionalnem prostoru – Murch to pravilo postavlja na zadnje, šesto mesto. Po njegovem mnenju je spoštovanje tridimenzionalne kontinuitete pomembno, a nikakor ne ključno, razen v specifičnih primerih (npr. v napetih ali kaotičnih prizorih, kjer so skoki v prostoru bolj sprejemljivi).

Na vrhu lestvice prioritet pa Murch postavi čustvo – torej, kako želi, da se gledalec v določenem trenutku počuti. Po njegovem prepričanju je to najtežje opredeljiva, a hkrati najbolj bistvena komponenta. Če rez ohrani ali okrepi čustveni učinek prizora, je to najmočnejši argument v njegovo korist. Gledalci si namreč pogosto ne zapomnijo tehničnih vidikov filma, temveč občutke, ki so jih doživljali.

Popoln rez po Murchevih merilih zadovoljuje naslednjih šest kriterijev (po pomembnosti, od najvišjega do najnižjega):

1. **Čustvo** – rez mora biti skladen s čustveno resnico trenutka.

2. **Zgodba** – mora pomagati pri pripovedovanju zgodbe.
3. **Ritem** – mora biti izveden v trenutku, ki je ritmično zanimiv in pravišnji.
4. **Sledenje očesa (eye-trace)** – mora upoštevati, kam je trenutno usmerjena gledalčeva pozornost v kadru.
5. **Dvoplanarnost (planarity)** – mora spoštovati pravila filmske “gramatike” glede kompozicije in osi snemanja.
6. **Tridimenzionalna kontinuiteta** – mora ohranjati prostorsko logiko gibanja in postavitve likov.

Če montažer pri določenem rezu ne more izpolniti vseh šestih meril, naj začne sklepati kompromise pri tistih spodaj na seznamu. Tako je po Murchevem mnenju popolnoma sprejemljivo žrtvovati prostorsko kontinuiteto, če je s tem mogoče ohraniti pravo čustvo, jasnost zgodbe in ustrezen ritem. Občinstvo bo ob tem manj občutljivo na tehnične nepravilnosti, če bo rez čustveno in pripovedno prepričljiv.

V praksi se pogosto zgodi, da dober montažer uspe zadostiti vsem šestim kriterijem hkrati – čustveni ton, logika zgodbe, vizualna usmerjenost pogleda, kompozicijska skladnost in prostorska kontinuiteta se naravno uskladijo. A kadar to ni mogoče, velja Murchevo jasno pravilo, da nikoli ne žrtvujemo čustev zaradi tehnične doslednosti. Če je treba nekaj opustiti, naj bo to raje prostorska ali vizualna natančnost, kot pa čustveni učinek (Murch, 2001).

4 PRAKTIČNI DEL: ANALIZA AVTORSKEGA IZDELKA

4.1 Opis izdelka

V praktičnem delu diplomske naloge smo ustvarili kratek, z umetno inteligenco generiran video v obliki napovednika v žanru psihološkega trilerja oziroma grozljivke, dolžine 40 sekund. Glavni namen izdelka ni bil predstavitev vseh v teoretičnem delu obravnavanih montažnih tehnik, temveč poglobljena analiza vpliva izbranih tehnik montaže na čustveno percepcijo gledalca. Osredotočili smo se predvsem na uporabo počasne montaže v uvodnem delu napovednika in postopnega stopnjevanja ritma proti zaključku, s čimer smo dosegli čustveni lok napetosti.

Napovednik sledi klasični dramaturški strukturi, ki začne z zadržanimi in skrivnostnimi podobami ter postopno preide v vizualno in zvočno intenzivne sekvence, ki ustvarjajo vrhunec napetosti. Zaključni del se konča z naslovnim napisom na črnem ozadju.

Napovednik vsebuje dvajset kadrov, med katerimi so v določenih delih prisotni enosekundni črni zasloni. Ti delujejo kot ritmična in emocionalna pavza ter prispevajo k postopni gradnji suspenza. Osrednji lik, poimenovan Elara, je vizualno opredeljen kot mlada ženska s svetlimi lasmi, spetimi v čop, oblečena v črno majico in črne hlače. Zagotavljanje vizualne konsistence lika je bilo ključno za pripovedno koherenco izdelka.

Glasbena podlaga ima ključno vlogo pri oblikovanju ritma montaže in emocionalnega loka. V začetnih sekundah zveni umirjeno, zadržano in nekoliko srhljivo, kar ustreza počasnemu vizualnemu ritmu. Sčasoma se glasba postopno stopnjuje tako v tempu kot v intenzivnosti, kar je natančno usklajeno z gostejšimi rezi in vizualnimi učinki, ki ustvarjajo vse večje nelagodje.

Predzadnji kader predstavlja emocionalni in dramaturški vrhunec napovednika, saj prikazuje trenutek, ko neznano bitje fizično zgrabi Elaro in jo vleče po hodniku. Kader je razrezan na približno pet enosekundnih rezov, ki sledijo ritmu glasbene podlage, katere zvok deluje v tem trenutku kot digitalno popačenje (lagging). S tem smo dosegli občutek dezorientacije, urgentnosti in strahu, ki se stopnjuje z vsako vizualno prekinitvijo. Ta odločitev je bila zavestna in potrjuje hipotezo o povezavi med hitro montažo in občutkom napetosti.

Napovednik se zaključí z nenadnim skokom v bližnji plan Elarinega obraza, ki kriči naravnost proti kameri. Temu sledi črn zaslon z naslovom filma. Takšen rez deluje izrazito diskontinuitetno, vendar ima jasen emocionalni učinek, saj pretrga dosedANJI tok pripovedi in s tem poudari šokantnost trenutka.

Kljub omejeni dolžini izdelka in zavestni selekciji tehnik se je napovednik izkazal kot ustrezna praktična demonstracija izbranih konceptov, obravnavanih v teoretičnem delu. V njem smo uspešno uporabili montažne prijeme, ki služijo dramaturgiji, ritmu in čustvenemu učinku ter tako podkrepili ugotovitve, predstavljene skozi raziskovalne hipoteze.

4.2 Potek ustvarjalnega procesa in vloga umetne inteligence

Ustvarjalni proces je temeljil na prepletanju tradicionalne konceptualizacije montaže in sodobnih možnosti umetne inteligence kot pomožnega orodja. V vseh fazah razvoja izdelka smo uporabili orodja z umetno inteligenco za generiranje vsebine, pri čemer je ključna vloga človeka ostala v selekciji, usmerjanju, vrednotenju in urejanju ustvarjenega materiala.

Za izdelavo izdelka smo se zavestno odločili za uporabo umetne inteligence tudi z vidika produkcijske učinkovitosti. Uporaba UI orodij omogoča ustvarjanje vsebine brez potrebe po organizaciji snemalnih dni, iskanju snemalne ekipe, igralske zasedbe, snemalne opreme ter primerne lokacije.

Za ohranjanje slogovne konsistence, vzdušja, barvne gradacije in enotnosti lika smo si v večji meri pomagali z uporabo modela ChatGPT pri oblikovanju pozivov (promptov). Uporaba umetne inteligence kot jezikovnega pomočnika je bistveno pripomogla k natančnosti in doslednosti oblikovanja scen, saj so bili opisi dosledno strukturirani in natančno usmerjeni v želeni vizualni učinek.

a) Razvoj ideje in scenarija s pomočjo umetne inteligence:

Začetno idejno zasnovo in dramaturško strukturo napovednika smo razvili s pomočjo obsežnega jezikovnega modela (angl. Large Language Model) umetne inteligence, kot je ChatGPT. Oblikovali smo osrednji koncept napetosti, določili čustveni ton ter definirali sosledje ključnih prizorov. Model nam je služil kot orodje pri razvoju pripovedne strukture, ritmične dinamike in vizualne simbolike.

b) Generiranje posameznih kadrov:

Za vsak izbrani kader smo oblikovali natančne opise (angl. prompts), ki so vključevali zahteve glede lika, okolice, svetlobe, kompozicije in čustvene atmosfere. Iz opisov smo generirali slike v ChatGPT-ju. Te slike smo nato preizkusili v več različnih orodjih umetne inteligence za generiranje videov, da bi preverili, katero izmed orodij najbolje upošteva zastavljene parametre.

Ugotovili smo, da je interpretacija enakega poziva različna med platformami, kar je zahtevalo dodatno selekcijo.

c) **Pretvorba v gibljivo sliko in montaža:**

Izbrane vizualne materiale smo prenesli v različna orodja za ustvarjanje gibljivih slik, kjer smo ponovno uporabili iste pozive. Kljub temu so bili gibanja, ritmični tok in obdelava različni. Posamezne animirane prizore smo nato združevali, ocenili njihovo skladnost z našim konceptom in izbrali najbolj ustrezne.

Končni izbor prizorov smo uvozili v program za postprodukcijo Premiere Pro, kjer smo jih uredili v skladu s predhodno definiranim čustvenim ritmom. Uporabili smo zatemnitvene prehode (fade-in in fade-out), digitalne približevalne premike (zoom in s pomočjo keyframes-ov) in stopnjevali tempo skladno z glasbeno podlago.

4.3 Uporabljene montažne tehnike

Zaradi časovne omejenosti izdelka, ki traja zgolj nekaj sekund, nismo vključili vseh v teoretičnem delu obravnavanih tehnik. Poleg tega v kontekstu kratkega napovednika ne bi bilo smiselno uporabiti vseh pristopov, saj bi to ogrozilo pripovedno koherenco in čustveno učinkovitost izdelka. Osredotočili smo se na tiste tehnike, ki so najbolj ustrezale žanru in cilju stopnjevanja napetosti:

- **Počasna montaža (dolgi kadri):** V uvodnem delu smo uporabili dolge, statične kadre z zadržano dinamiko, ki so ustvarili občutek suspenza in nelagodja.
- **Zatemnitveni prehodi (fade-in / fade-out):** Ti prehodi med kadri so služili kot orodje za gradnjo ritmičnega zamika ter poudarjanje posameznih faz zgodbe.
- **Hitra montaža:** Od sredine naprej smo z vedno hitrejšimi rezi in krajšimi kadri vzpostavili občutek vse intenzivnejše napetosti.
- **Počasno približevanje (digitalni zoom in):** Na nekaterih prizorih smo uporabili subtilno približevanje obrazu ali okolju, s čimer smo ustvarili vtis vdiranja v prostor in povečevali občutek ogroženosti.
- **J-cut in L-cut:** J-cut smo uporabili že v uvodnem delu izdelka, ko zvok iz četrtega kadra vstopi že ob prikazu drugega kadra, kar ustvarja občutek časovne plastnosti in napoveduje prihod nevarnosti. L-cut smo uporabili v zaključku, ko Elarin krik zvočno prehaja tudi v

zadnji kader z naslovom filma. S tem smo dosegli večjo emocionalno resonanco prizora in podaljšali napetostni učinek.

4.4 Težave in omejitve pri uporabi umetne inteligence

Čeprav umetna inteligenca odpira nove ustvarjalne možnosti, smo se v procesu srečali z več omejitvami:

- *Nepopolno razumevanje pozivov:* Orodja pogosto niso dosledno upoštevala vseh elementov opisa, kar je vodilo do neustreznih ali slogovno neujemajočih kadrov.
- *Deformacije:* V določenih primerih so bile slike popačene (npr. preveč prstov, deformirani obrazi, neskladna telesa), kar jih je naredilo neuporabne.
- *Nekonsistentnost lika in okolja:* Težko je bilo zagotoviti, da bi bil lik v vseh kadrih enak (enako oblečen, enak obraz, svetlobni pogoji ipd.).
- *Razlike med platformami:* Tudi pri enakem opisu so različna orodja ustvarila bistveno različne rezultate, kar je zahtevalo široko testiranje in ročno selekcijo.
- *Slaba kvaliteta:* Slabša kakovost slik, generiranih znotraj platforme ChatGPT, ki je služila kot začetno orodje za vizualne podobe, se je prenesla tudi v končni video. Obdelava slik v orodjih, kot so KlingAI, RunwayML in Hailuo AI, je dodatno znižala tehnično kakovost končne slike, saj smo uporabljali brezplačne verzije, ki pa imajo omejeno kvaliteto prenosa.

Kljub tem izzivom smo s kombinacijo človeške presoje, estetske občutljivosti in digitalne selekcije uspeli ustvariti koherenten izdelek, ki ustreza zastavljenemu čustvenemu cilju.

4.5 Refleksija in povezava s hipotezami

V tem poglavju smo se še posebej posvetili preverjanju prve in druge hipoteze, ki sta povezani s tempom montaže. Analiza izdelka pa vseeno potrjuje vse postavljene trditve:

- *H1 (hitra montaža in napetost):* Stopnjevanje ritma v zaključku je ob podpori glasbene podlage ustvarilo izrazit občutek napetosti in čustvene intenzivnosti.

- *H2 (počasna montaža in suspenz)*: V uvodu smo pokazali, da lahko tudi dolgi kadri brez prekinitev ustvarijo suspenz in občutek napetosti ter ogroženosti. To potrjuje, da učinek montaže ni pogojen zgolj s trajanjem kadra, temveč z njegovo vpetostjo v širši kontekst.
- *H3 (učinek diskontinuitete)*: Uporaba diskontinuitetnih montažnih tehnik, kot so skočni rezi, nenadni zvočni prehodi in montažne prekinitve, je v praktičnem izdelku skladna s teoretičnimi izhodišči, ki poudarjajo, da takšni posegi v filmsko kontinuiteto lahko usmerjajo gledalčevo pozornost in spodbujajo aktivnejše zaznavanje prizora. Takšne tehnike prekinjajo pričakovano naracijo in ustvarjajo občutke napetosti, nelagodja ter psihološke odzivnosti, s čimer se potrjuje hipoteza o učinku diskontinuitetne montaže na zaznavanje.
- *H4 (vloga umetne inteligence)*: Proces ustvarjanja vsebine je potrdil, da umetna inteligenca predstavlja koristno orodje za razširjanje ustvarjalnega izraza, vendar brez človeškega nadzora in selekcije ne zagotavlja koherentnosti ali čustvene učinkovitosti.

S tem poglavjem smo prikazali, kako lahko z uporabo izbranih montažnih tehnik in umetne inteligence kot pomožnega orodja ustvarimo učinkovit video izdelek, ki služi kot ilustracija teoretično obravnavanih pojmov.

5 SKLEP

V diplomski nalogi smo raziskali vpliv različnih tehnik filmske montaže na gledalčevo zaznavo, čustveni odziv in razumevanje filmske pripovedi. S teoretičnim delom smo podali zgodovinski in teoretski okvir razvoja montaže, opredelili razlike med kontinuirano in diskontinuirano montažo ter analizirali učinke posameznih tehnik, kot so jump cut, match cut, cutaway, cross-cut, fade in/out, dolgi/kratki kadri ter tempo montaže. Poseben poudarek smo namenili

vprašanju, kako tempo montaže in izbira prehodov med kadri vplivata na gledalčevo emocionalno vključenost in psihološko doživetje.

V praktičnem delu smo ustvarili kratek napovednik v žanru psihološke grozljivke, ki smo ga v celoti generirali s pomočjo umetne inteligence. S tem smo preverili izbrane hipoteze, povezane s hitrostjo montaže (H1), učinkom počasnih kadrov (H2), zavestno uporabo diskontinuitete (H3) ter zmožnostjo umetne inteligence kot pomožnega orodja v ustvarjalnem procesu (H4).

Analiza izdelka je potrdila, da lahko tako hitra kot počasna montaža pomembno vplivata na občutek napetosti. Počasna montaža v uvodu izdelka ustvarja napetost z zadrževanjem informacij, medtem ko hitro zaporedje kadrov v vrhuncu stopnjuje občutek ogroženosti. Analiza izbranih diskontinuitetnih tehnik v praktičnem izdelku je skladna z obstoječimi teoretskimi trditvami, da takšne montažne odločitve lahko usmerjajo gledalčevo pozornost in povečajo zaznavno aktivnost. Čeprav odziv gledalcev ni bil neposredno merjen, praksa izkazuje učinke, ki jih literatura pogosto povezuje z diskontinuiteto. Tudi vloga umetne inteligence se je pokazala kot ključna: čeprav ne more nadomestiti človekove estetske presoje, pa lahko pomembno prispeva k ustvarjalnosti, hitrejši produkciji in oblikovanju idej.

V sodobni filmski in video produkciji ima montaža vse pomembnejšo vlogo ne le kot tehnično, temveč predvsem kot izrazno sredstvo. Gledalci so danes vse bolj vizualno pismeni in senzibilni za ritme podob, zato montažni postopki niso zgolj orodje za strukturiranje pripovedi, temveč tudi sredstvo za ustvarjanje pomena, razpoloženja in interpretacije. To še posebej velja za žanre, kot so trilerji in grozljivke, kjer natančno tempiranje prehodov med kadri in izbira montažnega ritma neposredno vplivata na stopnjevanje napetosti in ustvarjanje suspenza. Ugotovili smo, da lahko že subtilne spremembe v trajanju kadrov, zaporedju podob in usklajenosti z zvokom bistveno spremenijo gledalčevo doživljanje prizora, kar potrjuje, kako pomembna je zavestna in premišljena montaža pri oblikovanju gledalske izkušnje.

Poleg tega se je pokazalo, da razvoj orodij umetne inteligence omogoča nove načine ustvarjalnega izražanja, vendar ob tem odpira tudi številna vprašanja o kakovosti, avtentičnosti in avtorskem nadzoru. Naš pristop je bil usmerjen v iskanje ravnotežja med tehnološkim potencialom in človeško ustvarjalnostjo. Kljub tehničnim omejitvam, kot so manjša vizualna kakovost in nekonsistentnost generiranih kadrov, smo z ustrezno selekcijo, uporabo pozivov in osnovnim znanjem montaže uspeli ustvariti izdelek, ki znotraj žanrskih in tehničnih okvirov dosega zastavljen namen. Uporaba umetne inteligence je pokazala, da tudi posameznik brez

dostopa do snemalne ekipe in profesionalne opreme lahko razvije izrazno učinkovit avdiovizualni projekt, če pri tem dosledno sledi vsebinskim in estetskim ciljem.

Zanimivo bo v prihodnosti spremljati, kako se bo vloga montažerja spreminjala v času, ko umetna inteligenca vse bolj posega v ustvarjalni proces. Čeprav avtomatizirana orodja ponujajo nove priložnosti in omogočajo večjo dostopnost avdiovizualne produkcije, se odpira vprašanje, kako ohraniti avtentičnost, avtorski izraz in estetske standarde. Umetna inteligenca lahko služi kot močno orodje, a ostaja odvisna od človekove presoje, izkušenj in sposobnosti interpretacije pripovedi. Montaža tako še naprej ostaja ključno ustvarjalno področje, kjer je tehnično znanje prepleteno z občutkom za ritem, pomen in čustveni naboj.

V času hitre digitalizacije, kratkih vsebin in pozornosti, ki jo vse težje zadržujemo, postaja montaža orodje ne le za strukturiranje zgodbe, temveč tudi za oblikovanje tempa, ki sledi psihološkemu stanju sodobnega gledalca. Prav zato je razumevanje učinkov različnih montažnih tehnik še naprej pomembno ne le za filmske ustvarjalce, temveč tudi za raziskovalce, ki se ukvarjajo z medijsko percepcijo, kognitivno znanostjo in vizualno kulturo.

V celoti lahko zaključimo, da montaža ni le tehnični postopek povezovanja kadrov, temveč izrazno in pripovedno orodje, ki bistveno oblikuje gledalčevo izkušnjo. Temeljito razumevanje montažnih tehnik ter zmožnost njihove zavestne uporabe je ključno pri oblikovanju učinkovite filmske pripovedi, bodisi v tradicionalni bodisi v sodobni, tehnološko podprti obliki.

S tem prispevkom smo potrdili, da imajo montažni postopki neposreden vpliv na gledalčeva čustva, pozornost in dožemanje ter da umetna inteligenca, če je pravilno uporabljena, odpira nova področja v filmski ustvarjalnosti. Naloga ponuja izhodišča za nadaljnje raziskave, predvsem na področju interakcije med človeško ustvarjalnostjo in avtomatiziranimi orodji v avdiovizualni produkciji.

6 VIRI IN LITERATURA

Ali, S. O. in Peynircioğlu, Z. (2010). Intensity of Emotions Conveyed and Elicited by Familiar and Unfamiliar Music.

Andreu-Sánchez, C. in Martín-Pascual, M.-Á. (2021). Perception of cuts in different editing styles. *Profesional de la información*, 8.

- Avalanche Studios. (september 2024). *8 Editing Techniques in Film: From Match Cut to J Cut*. Pridobljeno iz Avalanche Studios: <https://avalanche-studios.com/blog/editing-techniques/>
- Bergman, I. (1988). *The Magic Lantern: An Autobiography*. New York: Penguin Books.
- Bordwell, D. in Thompson, K. (2001). *Zgodovina filma*. Ljubljana: Slovenska kinoteka.
- Bordwell, D. in Thompson, K. (2010). *Film Art: An Introduction*. New York: McGraw Hill.
- Buschman, T. in Miller, E. (2007). Top-Down Versus Bottom-Up Control of Attention in the Prefrontal and Posterior Parietal Cortices. *Science*.
- Cheng, S. (18. april 2016). *Jump Cuts in Godard's "Breathless"*. Pridobljeno iz OpenLab: <https://openlab.citytech.cuny.edu/chengarth1112s2016/2016/04/18/homework-3-jump-cuts-in-godards-breathless/>
- Cimerlajt, Ž. (september 2010). Življenje skozi ritem in rime: Predstavitev procesa montaže slike in tona v programskem okolju Adobe Premiere CS4. Maribor.
- Čučkov, Z. (2007). *Osnove filmske in televizijske montaže*. Ljubljana: Radio televizija Slovenija.
- Dancyger, K. (2019). *The technique of film and video editing: History, theory, practice*. New York: Routledge, Taylor & Francis Group.
- Digital Converters. (b. d.). *How Méliès Influenced Editing Before Film Digitisation*. Pridobljeno iz Digital Converters: <https://digitalconverters.co.uk/blog/how-melies-influenced-editing-before-film-digitisation>
- EWM. (12. december 2024). *Why Video Content Triggers Emotional Engagement*. Pridobljeno iz EWM: <https://ewm.swiss/en/blog/why-video-content-triggers-emotional-engagement>
- Filmmaker IQ. (12. februar 2014). *The History of Cutting - The Soviet Theory of Montage*. Pridobljeno iz Youtube: https://www.youtube.com/watch?v=JYedfenQ_Mw&ab_channel=FilmmakerIQ
- Fraser, E. (8. november 2022). *Jump Cuts: How to Use the Film Editing Technique Effectively*. Pridobljeno iz Backstage: <https://www.backstage.com/magazine/article/jump-cut-editing-explained-75483/>

- Hayward, S. (2000). *Cinema Studies: The Key Concepts*. London, New York: Routledge, Taylor & Francis Group.
- Holland, N. N. (b. d.). *Stanley Kubrick, 2001: A Space Odyssey, 1968*. Pridobljeno iz A Sharper Focus: <https://www.asharperfOCUS.com/2001.html>
- Hutchinson, S. (2019). The Effects of Visual Stimuli on Induced Emotional Responses in Popular Music. *DURMS*.
- Joseph, B. (b. d.). *A Brief History of the Art of Film Editing*. Pridobljeno iz brenteditsvideo: <https://www.brenteditsvideo.com/history-of-film-editing>
- Kovarski, K., Dos Reis, J., Chevais, C., Hamel, A., Makowski, D. in Sperduti, M. (2022). Movie editing influences spectators' time perception. *Nature*, 11.
- Literary Latitude. (19. marec 2025). *Time and Space in Film/Cinema: A Film Studies Perspective*. Pridobljeno iz Literary Latitude: <https://literarylattitude.com/2025/03/19/time-and-space-in-film-cinema-a-film-studies-perspective/>
- Maio, A. (11. junij 2023). *What is a Cutaway Shot — Why Editors and DP's Use it*. Pridobljeno iz StudioBinder: <https://www.studiobinder.com/blog/cutaway-shot/>
- MasterClass. (28. september 2021). *Parallel Editing Explained: How Parallel Editing Works in Film*. Pridobljeno iz MasterClass: <https://www.masterclass.com/articles/parallel-editing-explained>
- Morales Morante, L. F. (2017). *Editing and Montage in International Film and Video: Theory and Technique*. New York: Routledge, Taylor & Francis Group.
- Morton, R. C. (24. april 2024). *The Psychology of Cinematography: The Emotional Impact of Visual Storytelling*. Pridobljeno iz Robert C Morton: <https://www.robertcmorton.com/the-psychology-of-cinematography/>
- Murch, W. (2001). *In the blink of an eye: A perspective on film editing*. Los Angeles: Silman-James Press.
- One Hundred Years of Cinema. (8. avgust 2016). *1925: How Sergei Eisenstein Used Montage To Film The Unfilmable*. Pridobljeno iz YouTube:

https://www.youtube.com/watch?v=g5WbeoP_B8E&t=28s&ab_channel=OneHundredYearsofCinema

- Petkovič, B., Zornik, J., Černec, J. in Babić, N. (b. d.). *Naj se vidi: Priročnik za dokumentariste*. Pridobljeno iz Filmska šola: <https://www.filmska-sola.si/en/montaza/linearna-paralelna-montaza/>
- Pohorec, L. L. (2018). Psihološki učinki različnih vidikov filmskega scenarija: zaključna naloga. Univerza na Primorskem, Fakulteta za matematiko, naravoslovje in informacijske tehnologije.
- Purnat, I. (september 2009). Montaža kot element sporočilnosti TV prispevkov: Diplomsko delo. Višja strokovna šola Academia Maribor.
- Reisz, K. in Millar, G. (2010). *The Technique of Film Editing*. Elsevier.
- Smith, T. J. (2005). An Attentional Theory of Continuity Editing . University of Edinburgh.
- Southeast High School. (b. d.). *The role of editor*. Pridobljeno iz Seminole Cinema: <https://seminolecinema.weebly.com/film-studies.html>
- Stebleva, J. (26. julij 2024). *Beyond Cuts and Splices: How Editing Shapes Your Movie Experience*. Pridobljeno iz Filmustage: <https://filmustage.com/blog/how-editing-shapes-your-movie-experience/>