Pisarek, J., Francuz, P. (2007). Poznawcze i emocjonalne zaangazowanie widza w film fabularny w zaleznosci od typu bohatera. W: P. Francuz (red.), Psychologiczne aspekty komunikacji audiowizualnej (s. 165-188). Lublin: Towarzystwo Naukowe KUL.

Poznawcze i emocjonalne zaangażowanie widza w film fabularny w zależności od typu bohatera

Jolanta PISAREK*, Piotr FRANCUZ
Katedra Psychologii Eksperymentalnej
Katolicki Uniwersytet Lubelski Jana Pawła II

Cognitive and emotional engagement of the viewer in a feature film as a function of the character type

Summary. he objective of the study presented in this article was to investigate the association between the construction of the main character of a feature film, specific knowledge and film-watching experience of the viewer, and the scope of remembered contents and emotional engagement into the film. The cognitive theory of film was taken as a theoretical basis for the investigation as well as the theory of limited capacity system for audiovisual processing developed by Annie Lang (2000). One hundred forty nine students, aged 19-26, took part in the experiment. They were divided into two groups – of average and experienced viewers, and were shown film etudes selected with regard to differing creations of the main character, conceptualized as schematic and non-schematic. After watching each film, the viewers completed the questionnaires measuring the amount of information remembered from the film and the degree of their physiological arousal. It was found that the type of main character and film-related knowledge of the viewers statistically significantly differentiated the amount of information remembered from the film. The non-schematic creation of the character, statistically significantly increases the physiological arousal in the viewers as compared to the arousal induced by the film with a schematic character. The gender was also found to have an effect on the scope of the remembered information and the physiological arousal. The experiment confirmed an important role of the creation of the main character and film-related experience of the viewers play in the process of the film comprehension.

Jean Epstein (1946 – cyt. za: Konieczna, 2003) rozpatrywał dzieło filmowe jako środek, który generuje u odbiorcy współdziałanie logiki z podświadomością i zapewnia kontakt poznawczy na drodze emocjonalnej. W ten

* Mgr Jolanta Pisarek (jola.pisarek@wp.pl), dr hab. Piotr Francuz (piotr.francuz@kul.lublin.pl), prof. KUL, Katedra Psychologii Eksperymentalnej, Katolicki Uniwersytet Lubelski Jana Pawła II, Al. Racławickie 14, 20-950 Lublin.

Dziękujemy dr Magdzie Szubielskiej za krytyczne uwagi do pierwszej wersji niniejszego artykułu.

sposób trafnie oddał specyfikę oddziaływania filmowej narracji. Przejawia się ona, po pierwsze, w ogromnym poznawczym wyzwaniu, jakie stanowi każde filmowe opowiadanie dla naszego systemu przetwarzania informacji, a po drugie – w możliwości generowania u widza zróżnicowanych pod względem jakości i intensywności emocji. Te emocje w znacznej mierze wpływają na sprawność aparatu poznawczego odbiorcy filmów. Współczesne badania nad odbiorem filmów, realizowane zgodnie z założeniami kognitywnej teorii filmu, koncentrują się z jednej strony na sprawdzaniu wpływu formalno-treściowych elementów filmowego opowiadania na jego odbiór, z drugiej zaś strony – na analizie poznawczych zasobów widza, które umożliwią mu zrozumienie filmu. Te kwestie podejmowane są zarówno przez filmoznawców, jak i psychologów (zob. np. Ostaszewski, 1999a, 1999b, 1999c). W myśl kognitywnego paradygmatu widz przez cały czas trwania filmu traktuje go z pełną świadomością jako zadanie poznawcze, którego rozwiązaniem jest zrozumienie intencji bohaterów, motywów ich działania, akcji filmu oraz odnalezienie umiejscowionych w narracji kontekstów kulturowych czy społecznych (zob. Francuz, 2002).

Niezależnie od teoretycznego nurtu, badacze zajmujący się odbiorem filmów fabularnych podkreślają szczególną rolę fikcyjnych postaci jako elementu odpowiedzialnego za zbudowanie spójnej reprezentacji filmu. Z jednej strony są one koniecznym warunkiem wystąpienia identyfikacji, która prowadzi do emocjonalnego przeżycia filmu, a zatem – w myśl psychoanalitycznej teorii filmu – do jego zrozumienia (por. Helman, 1991), z drugiej strony postacie jako nosiciele działań są czynnikiem porządkującym wydarzenia i przebieg filmu. Postać filmowa, w odróżnieniu od bohaterów literackich, nie może zostać zredukowana do funkcji, jaką pełni w fabule, gdyż została obdarzona tzw. zmysłową autonomią (Bordwell, 1995). Filmowi bohaterowie, jako element konstrukcji filmu odpowiedzialny – obok formalnych środków filmowych, takich jak montaż czy kąt widzenia kamery – za uspójnianie napływających treści, w odróżnieniu od nich jest reprezentowany w pamięci długotrwałej widza w postaci konkretnych schematów osobowych (Kraft, 1981 – za: Ostaszewski, 1999b; Peterson, 1999).

Wiedza filmowa, dotycząca różnych typów postaci, schematów narracyjnych czy wzorów akcji, w momencie rozpoczęcia projekcji filmu generuje oczekiwania widzów co do prawdopodobnych scenariuszy wydarzeń. Im bardziej „doświadczeni filmowo" są odbiorcy (krytycy i twórcy filmowi, nauczyciele przedmiotu, fani kina), tym większa jest szansa na zrozumienie przez nich filmu (por. Lynch, 1978; Bordwell, 1995; Peterson, 1999; Wuss, 1999).

1. Poznawcze kompetencje widza a jego aktywność w procesie przetwarzania treści filmu

Aktywność widza jest najważniejszą kwestią dzielącą dwa współcześnie konkurujące ze sobą podejścia teoretyczne do badań nad filmem. W ramach teorii postrukturalnych inspirowanych psychoanalizą punktem wyj-

ścia dla rozważań nad odbiorem filmu jest pytanie, „co film robi z widzem?" Przyjęcie takiej perspektywy stawia widza na pozycji odbiorcy sterowanego wyłącznie przez czynniki nieświadome, blokujące jego aktywny wysiłek wkładany w rozszyfrowanie tekstu (zob. Francuz, 2002). Z kolei twórcy i kontynuatorzy kognitywnej teorii filmu pytają: „co widz robi z filmem, by go zrozumieć?" (Ostaszewski, 1999a).

Prekursorem kognitywnego podejścia do filmu jest Hugo Munsterberg, który w swojej rozprawie *Dramat kinowy* z 1916 r. dokonał wnikliwej analizy psychologicznej widza traktowanego jako świadomy podmiot, który aktywnie przetwarza treść filmu. Munsterberg nie prowadził badań empirycznych, ale jego sposób patrzenia na aktywność widza znalazł odzwierciedlenie w późniejszych filmowych eksperymentach realizowanych przez reżyserów, montażystów czy operatorów (zob. Helman, 1985). Sprawdzali oni komunikacyjny i estetyczny wydźwięk różnych środków filmowych, na przykład montażu lub ustawień kamery (zob. np. Eisenstein, 1959; Pudowkin, 1957).

Wszechstronną analizę aktywności poznawczej widza przeprowadził także w swojej pracy doktorskiej Calvin Pryluck (1988). Twierdził on, że prawidłowe zrozumienie i zinterpretowanie filmu jest efektem dynamicznej interakcji, jaka zachodzi między wiedzą i przekonaniami widza a informacjami płynącymi z filmu. Pryluck dzielił je na dane pochodzące z otoczenia, percypowane i przetwarzane bezpośrednio oraz na dane przetworzone i funkcjonujące jako „systemy znakowe".

Do prekognitywistów należeli także m.in. John Carroll (1980 – za: Helman, 1998), który rozpatrywał proces przetwarzania informacji filmowych w kategoriach syntaktycznych konstrukcji filmu, Michael Colin (1992), Dennis Lynch (1978) i Ramon Gil Olivo (1985 – za: Helman, 1998), definiujący kompetencję filmową jako zakres wiedzy odbiorcy filmu, który umożliwia mu dekodowanie informacji audiowizualnej na wszystkich poziomach. Lynch (1978) wprowadził do badań nad rozumieniem filmu procedurę klozentropii, zapożyczoną z lingwistyki. W prowadzonych przez niego eksperymentach brali udział nauczyciele i uczniowie z wydziałów filmowych i dziennikarstwa, którzy różnili się między sobą znajomością sztuki i warsztatu filmowego. Na podstawie ankiety zawierającej pytania, m.in. o rodzaj i liczbę oglądanych filmów, o powody ich oglądania, Lynch dzielił widzów na dwie grupy: wyrafinowanych i naiwnych. Następnie pokazywał im film, a ich zadaniem było określenie, jakiego rodzaju scen w nim brakuje. Te „puste" miejsca w filmie widzowie określali w dwóch kategoriach: przewidywanego planu („plan ten sam, plan bliższy, plan dalszy") oraz oczekiwanej akcji („kontynuowanie tej samej akcji, wprowadzenie innej akcji w tym samym czasie, wprowadzenie innej akcji w innym czasie").

Celem badań było sprawdzenie umiejętności zastosowania kompetencji filmowych do określenia prawdopodobnych scen. Badani oglądali filmy fabularne – proste i złożone, nie przekraczające 30 minut. Lynch przewidywał, że widzowie wyrafinowani udzielą więcej prawidłowych odpowiedzi. Przypuszczał także, że więcej trafnych odpowiedzi udzielą badani w przypadku filmu prostego. Jego hipotezy potwierdziły się, aczkolwiek

nie było aż tak dużej różnicy między dwiema grupami, jakiej się spodziewał. Najwięcej prawidłowych odpowiedzi udzielali widzowie wyrafinowani na poziomie akcji w kontakcie z filmem prostym, najgorzej wypadła publiczność naiwna na poziomie i akcji, i ujęć filmów złożonych.

2. Organizacja wiedzy filmowej widza w kontekście teorii schematów poznawczych

Przebieg procesu przetwarzania informacji filmowej oraz kwestia organizacji wiedzy widza wpływającej na ten proces została rozwinięta i szczegółowo opracowana przez przedstawicieli kognitywnej teorii filmu (zob. Ostaszewski, 1999c). Czerpiąc z dorobku psychologii poznawczej, zwrócili oni szczególną uwagę na koncepcję schematów poznawczych (Branigan, 1999). Schemat poznawczy to „aktywna organizacja przeszłych reakcji lub minionych doświadczeń", funkcjonująca jako ich wewnętrzna reprezentacja (Bartlett, 1932, s. 201). Bartlett jako jeden z pierwszych prowadził eksperymenty dotyczące procesów zapamiętywania i odtwarzania tekstów narracyjnych. Badania te były kontynuowane i rozwijane również w odniesieniu do opowiadań filmowych. Ich wyniki potwierdziły tezę o łatwiejszym przyswajaniu i przypominaniu kanonicznych form opowiadania. Zgodnie z tą tezą, w wyniku wielokrotnego kontaktu odbiorcy z opowieściami charakteryzującymi się zbliżonymi rozwiązaniami strukturalnymi i schematami narracji w jego umyśle wykształca się kanoniczna reprezentacja opowiadania (Bartlett, 1932). Opowiadania filmowe, które mają kanoniczną formę, np. filmy realizowane zgodnie ze schematem gatunkowym, są szybciej przyswajane, lepiej zapamiętywane i przypominane niż filmy wykraczające poza ten schemat (zob. Ostaszewski, 1994).

Wiedza odbiorców, gromadzona na skutek kontaktu z różnymi filmowymi rozwiązaniami narracyjnymi, jest uporządkowana w umysłowe schematy. Uaktywniają się one w momencie rozpoczęcia projekcji filmu, ukierunkowując oczekiwania widza i nadawanie znaczeń oglądanym treściom (Branigan, 1999).

Dawid Bordwell (1985 – za: Ostaszewski, 1995) jako pierwszy wprowadził na grunt badań nad filmem teorię schematów poznawczych. Jego zdaniem dzięki schematowej organizacji wiedzy filmowej widz może „dopowiedzieć" sobie pominięte elementy treści filmu, może uporządkować zaburzoną chronologię wydarzeń czy też odkryć wszelkie przyczynowe powiązania między zdarzeniami przedstawionymi w filmie. Wśród schematów aktywizowanych w umyśle widza podczas projekcji filmu Bordwell wyróżnił:

– schematy prototypowe, które pomagają zidentyfikować postacie przedstawione w filmie, ich działania, miejsce oraz czas akcji;

– schematy szablonowe, które odnoszą się do większych jednostek struktury filmowego opowiadania i określane są mianem schematów wypełniania, ponieważ ich funkcja polega na rekonstruowaniu brakujących informacji;

– schematy proceduralne, które porządkują informacje uzyskane za pomocą schematów niższego rzędu.

Szczególną rolę w porządkowaniu napływających z filmu informacji Bordwell (1995) przypisał schematom dotyczącym akcji oraz schematom bohaterów (nosicieli działań). W sytuacji, gdy widz ma do czynienia z filmem odbiegającym od kanonicznej formy opowiadania, najpełniej ujawnia się funkcjonowanie schematów proceduralnych. Odbiorca filmu musi zmienić przyjęte początkowo hipotezy i założenia, potrzebuje nowego systemu odniesienia, w związku z czym zakłada określoną motywację – kompozycyjną, realistyczną, artystyczną lub intertekstualną (por. Ostaszewski, 1999a).

Peter Ohler (1999) zobrazował aktywność poznawczą widza w postaci modelu, w którego skład wchodzą następujące elementy: sensoryczna pamięć krótkotrwała, procesor centralny, model sytuacyjny, a także wiedza usytuowana w pamięci długotrwałej. Informacje płynące z filmu w postaci bodźców wzrokowych lub słuchowych trafiają za pośrednictwem narządów zmysłów do sensorycznej pamięci krótkotrwałej i tam zostają zakodowane. Następnie są one przekazywane do procesora centralnego, w którym następuje ich selekcja i kwalifikacja do dalszych etapów. W rezultacie powstaje model sytuacyjny, odzwierciedlający umysłową reprezentację filmu (van Dijk, Kintsch, 1983 – za: Ohler, 1999). W ramach tego modelu aktualizują się napływające dane dotyczące czasu i miejsca zdarzeń, działań głównych postaci oraz relacji między nimi. Danych do tworzenia modelu sytuacyjnego dostarcza także wiedza utrwalona w pamięci długotrwałej widza (Ohler, 1999).

Ohler wyróżnił trzy rodzaje wiedzy użyteczne z punktu widzenia eksploracyjnej analizy bodźców filmowych dokonywanej przez widza. Są to: wiedza fabularna, ogólna wiedza o świecie oraz wiedza o filmowych środkach przedstawiania. Najważniejszą rolę w procesie przetwarzania filmowej informacji pełni wiedza fabularna. Dzięki niej widzowie swobodnie uspójniają i prognozują zachowania postaci lub sekwencje wydarzeń w obrębie filmów reprezentujących kino gatunków. Szablony akcji i charakterystyki postaci, jako elementy typowe dla schematów opowiadań, mają swoje reprezentacje w pamięci długotrwałej. Z kolei ogólna wiedza o świecie pomaga widzom skonstruować spójną reprezentację filmowego opowiadania, pomimo rzeczywistego przedstawienia go w postaci fragmentarycznej, z zastosowaniem elips czasowych. Dzięki tej wiedzy widzowie mogą na bieżąco uzupełniać w wyobraźni nie przedstawione w filmie sceny (Ohler, 1999). Wiedza o filmowych środkach i formach przedstawiania, do których zalicza się m.in. montaż, efekty barwne i dźwiękowe, technikę kadrowania, kąty widzenia kamery czy transfokacje, ma charakter wiedzy proceduralnej (Ostaszewski, 1994). Środki te wpływają na konstrukcję modelu sytuacyjnego filmu, ale nie są w nim reprezentowane, nie są utrwalane w postaci śladów pamięciowych (por. Kraft, 1981 – za: Ostaszewski, 1999a).

Badania nad możliwościami zastosowania podejścia kognitywnego do rozumienia filmu awangardowego prowadził James Peterson (1999), który dzielił widzów na nowych, nie rozumiejących filmu oraz doświadczonych.

Różnica między nimi wynikała z zakresu posiadanej wiedzy filmowej. Według Petersona wiedza filmowa funkcjonuje zarówno jako wiedza proceduralna, w postaci instrukcji lub praktycznych wskazówek, jakimi należy się kierować, oglądając film, a także jako wiedza deklaratywna, czyli fabularna.

Edward Branigan (1999) zaproponował model schematu fabularnego, który jest odpowiedzialny za zrozumienie filmu. Według Branigana (1999) informacje stanowiące budulec reprezentacji poznawczej filmu mają postać wiedzy deklaratywnej („co się zdarzyło?") i wiedzy proceduralnej („jak to się dzieje?"; „jak się o tym dowiadujemy?"). Jego zdaniem widz zapamiętuje oglądany film w kategoriach sądów, interpretacji i podsumowań, a nie zdarzenie po zdarzeniu (por. Brooks, Hochberg, 1999; Braningan, 1999). W kontekście roli schematów sterujących poznaniem Braningan (1999) wartościuje informacje docierające z filmu. Informacje, które z punktu widzenia utrwalonego w pamięci widza schematu fabularnego są „typowe" i „przewidywalne", nie są traktowane przez niego jako ważne. Nie znajdują one miejsca w pamięci roboczej, odpowiedzialnej za tworzenie i restrukturyzację umysłowej reprezentacji filmu, i w efekcie są trudne do przypomnienia. Z kolei informacje nieoczekiwane, niezgodne ze schematami powodują natychmiastową zmianę kryteriów selekcji napływających danych. W momencie pojawienia się informacji niezgodnych z oczekiwaniami widza jego uwaga koncentruje się na przeformułowaniu hipotez, skonstruowaniu nowych oczekiwań. Wtedy proces rozumienia ulega spowolnieniu, co odbywa się kosztem rejestracji nowych danych (Branigan, 1999).

3. Ograniczenia umysłowego systemu przetwarzania treści audiowizualnych

Problematyka wpływu ograniczeń pamięci operacyjnej na powstającą w niej reprezentację audiowizualnej informacji została szeroko opracowana przez Lang (2000). Wraz ze współpracownikami sformułowała ona model systemu ograniczonej pojemności przetwarzania informacji pochodzących z wiadomości telewizyjnych, który także stanowi źródło inspiracji dla psychologicznych badań nad filmem fabularnym.

Lang (2000) zwróciła uwagę na trzy procesy przetwarzania informacji audiowizualnej: kodowanie, magazynowanie i wydobywanie danych z pamięci. Z uwagi na złożoną aktywność odbiorcy przekazów audiowizualnych procesy te najczęściej zachodzą równocześnie. Aby zrozumieć opowiadanie filmowe, widz musi kodować i magazynować dane docierające z filmu, a równocześnie odwoływać się do swojej wiedzy zgromadzonej w pamięci długotrwałej.

Wydajność systemu odpowiedzialnego za przetwarzanie informacji ograniczana jest ilością posiadanych zasobów mentalnych oraz procedurami ich dystrybucji. To powoduje, iż ilość i jakość zapamiętanych informacji jest efektem przydziału tych zasobów na poszczególne etapy procesu przetwarzania audiowizualnych treści (por. Francuz, 2002). O ich podzia-

le decyduje wiele czynników, mających swoje źródło zarówno w specyfice przekazu, jak i odbiorcy. Lang (2000) wymienia wśród nich m.in.: kryterium nowości, nieprzewidywalności czy specyfiki docierających informacji, która może wynikać ze struktury oraz treści bodźca. Inny ważny element to cel odbiorcy, czyli motyw, jakim się on kieruje oglądając telewizyjny przekaz.

Wnioski płynące z badań Lang okazują się bardzo cenne w kontekście rozważań nad odbiorem filmu fabularnego. Film charakteryzujący się nowatorską strukturą lub treścią stanowi dla widza poznawcze wyzwanie, ponieważ nie zgadza się z jego dotychczasowymi doświadczeniami. To decyduje o przydzieleniu większych zasobów umysłowych na wydobywanie w trybie *on-line* dodatkowych informacji z pamięci długotrwałej. Odbiorca filmu musi odwołać się do szerszego zakresu własnej wiedzy i doświadczeń, nie tylko *stricte* filmowych. W rezultacie mniej zasobów przeznacza na procesy kodowania i magazynowania, co z kolei odbija się na utracie wielu nowych informacji (por. Francuz, 2002).

Badania nad odbiorem przekazu telewizyjnego pokazują, że efektem komplikowania się jego struktury jest mniejsza ilość prawidłowo rozpoznawanych informacji. Wynika to z konieczności przeznaczania zasobów odbiorcy na działanie procesów poznawczych, które mają pomóc w zbudowaniu spójnej reprezentacji przekazu (Lang i in., 1999; Reeves, Thorson, Schleuder, 1986). W kontekście badań nad rozumieniem przekazu telewizyjnego Francuz (2002) wskazuje na dwa podstawowe wyjaśnienia potencjalnych niepowodzeń w procesie zapamiętywania treści przekazu: odbiorca przeznaczył zbyt mało zasobów na wykonanie któregoś z trzech wspomnianych procesów lub też przekaz okazał się na tyle wymagający, iż całościowa pula zasobów widza uniemożliwiała jego przetworzenie. Tak czy inaczej efektem jest niepełna reprezentacja poznawcza przekazu.

Lang (2000) zwróciła także uwagę na dwa czynniki, które polepszają zapamiętywanie telewizyjnych informacji. Są to: stopień koncentracji uwagi na przekazie oraz emocjonalne nasycenie wiadomości. W przypadku przetwarzania informacji filmowej czynniki te także odgrywają znaczącą rolę. Sytuacja odbioru filmu najczęściej wiąże się z podwyższoną koncentracją uwagi, zwłaszcza w sali kinowej. Natomiast siła oddziaływania kina wynika ze specyficznego emocjonalnego klimatu, który jest wytwarzany za pomocą różnych form i środków filmowych. Pamięć operacyjna reaguje na bodźce emocjonalne, których przetworzenie wymaga jednak znacznie więcej zasobów. Informacje tego typu uzyskują pierwszeństwo w procesie przetwarzania, kosztem innych informacji kontekstowych (Lang, Dhillon, Dong, 1995).

4. Rola postaci fikcyjnych w uspójnianiu reprezentacji filmu i generowaniu emocji estetycznych

Film, jak stwierdził Tan (1999), jest „maszyną emocji", dlatego odczucia, których doznajemy w trakcie jego oglądania, mają bardzo złożoną genezę. Prace badawcze dotyczące kwestii emocjonalnego odbioru filmu fabular-

nego zasadniczo koncentrują się na dwóch ściśle związanych ze sobą zagadnieniach. Pierwszy problem dotyczy sprawdzania prawdziwości emocji powstających podczas oglądania filmu, natomiast drugi dotyczy źródła emocji widza, a także ich zgodności z emocjami filmowych bohaterów (Tan, 1999).

Na podstawie wyników obserwacji widzów oglądających film, a także na podstawie analizy introspektywnej oceny ich odczuć w trakcie filmu, większość badaczy uznaje autentyczność emocji pojawiających się u widzów (zob. Tan, 1999). Prawdziwość emocji generowanych przez film potwierdzają także pomiary reakcji fizjologicznych widzów (Gross, 1998; Frazier i in., 2004 – za: Schaefer i in., 2006). Emocje doświadczane przez widza można uznać za autentyczne w kontekście definicji, zgodnie z którą na prawdziwą emocję składają się trzy elementy: poznawcze doznanie uświadomione przez widza (np. radość), konkretne jego przejawy w zachowaniu (np. głośny śmiech) oraz określone reakcje fizjologiczne (np. przyspieszony oddech) (Tan, 1999).

Obok gatunkowych konwencji lub charakterystycznych motywów filmowych postacie fikcyjne są tym elementem, który odgrywa szczególną rolę w generowaniu emocji u widzów (Tan, 2005). Kwestia udziału bohaterów filmowych i literackich w odbiorze dzieła była różnie rozwiązywana wśród teoretyków literatury i filmu (zob. Ostaszewski, 1999a). W inspirowanym psychoanalizą podejściu do rozumienia filmów relacja: postać fikcyjna–widz zawiera się w psychologicznym mechanizmie projekcji-identyfikacji (Helman, 1991; 1992). Mechanizm ten jest traktowany przez psychoanalitycznie zorientowanych teoretyków jako warunek konieczny zrozumienia filmu (zob. Ostaszewski, 1999b). Jego analizą zajmowali się m.in. Balazs (1957), Metz (1977 – za: Przylipiak, 1994) czy Morin (1975). Morin dokonał bogatego opisu zjawiska psychologicznej identyfikacji, określając ją jako zdolność widza do przeżywania tego samego, co przeżywają bohaterowie filmu. Zgodnie z podejściem psychoanalitycznym postać filmowa stanowi niezbędny środek do osiągnięcia najważniejszego celu oglądania filmu, jakim jest doświadczenie emocjonalnego *katharsis*.

Z kolei w kognitywnej teorii filmu postać fikcyjna jest traktowana na równi z innymi elementami konstrukcji filmu, takimi jak zdarzenia lub miejsce akcji. Wszystkie one pomagają widzom w zbudowaniu spójnej reprezentacji poznawczej opowiadania filmowego. Według Bordwella (1995) podczas odbioru filmu aktywizowane są zarówno schematy dotyczące akcji, jak i schematy nosicieli działań, które zawierają informacje umożliwiające rozpoznanie postaci w filmie i uporządkowanie chronologii przedstawianych wydarzeń.

Najciekawszą propozycją ujmującą relację widz–bohater filmowy z perspektywy kognitywnej teorii filmu jest koncepcja emocjonalnego zaangażowania widza w film fabularny, opracowana przez Murraya Smitha (1995). Smith podkreślał rolę fikcyjnych postaci w odbiorze filmu twierdząc, że emocjonalna partycypacja widza w filmowym przedstawieniu, a także jego „wejście" w fabularną kompozycję dokonuje się za pośrednictwem fikcyjnych postaci (Ostaszewski, 1999a). Punktem wyjścia w mode-

lu Smitha (1999) jest rozróżnienie dwóch trybów pracy wyobraźni, zapożyczone od Richarda Wollheima (1984 – za: Smith, 1999). Uważał on, że wyobraźnia może pracować w trybie centralnym lub acentralnym. Wyobraźnia pracująca w trybie centralnym jest charakterystyczna dla widza identyfikującego się z postacią, który przyjmuje jej punkt widzenia i stawia siebie w jej roli. Z kolei wyobraźnia pracująca w trybie acentralnym umieszcza widza na pozycji obserwatora, znajdującego się „z boku" akcji. Zwolennikiem drugiej opcji jest większość teoretyków kognitywnej teorii filmu, a niektórzy z nich twierdzą, że widz nigdy nie przyjmuje punktu widzenia postaci. Na przykład Carroll (2004) źródła symetrii między emocjami widza i bohatera upatrywał w podobnej poznawczej ocenie sytuacji, a nie w wejściu widza w „skórę" bohatera.

Smith (1999) w swoim modelu emocjonalnego zaangażowania w film ujmuje widza jako funkcjonującego zarówno na centralnej, jak i acentralnej pozycji w stosunku do filmowej postaci. Jego model składa się z dwóch zasadniczych struktur: sympatii i empatii. Elementy struktury sympatii odnoszą się do wyobrażeń acentralnych, natomiast elementy struktury empatii – do wyobrażeń centralnych.

Sympatia, zdaniem Smitha (1999), jest wypadkową rozpoznania, współodczuwania i nastawienia. Są to trzy poziomy zainteresowania postaciami filmowymi. Rozpoznanie polega na skonstruowaniu wyraźnego, fizycznego obrazu postaci. Jest ono uzależnione od czytelnego i konsekwentnego przedstawienia jej twarzy i ciała w trakcie projekcji filmu (Ostaszewski, 1999a). Współodczuwanie oznacza posiadanie identycznego zakresu poinformowania co do przebiegu akcji filmu, jakim dysponuje jego bohater (tamże). W zależności od ilości posiadanych informacji o postaci, widz może wyrobić sobie o niej mniej lub bardziej konkretne zdanie. Konsekwencją tej poznawczej oceny jest nastawienie, czyli ocena moralna postaci, obdarzenie jej sympatią lub antypatią. Ten trzeci element struktury sympatii zawiera w sobie ocenę zarówno o charakterze poznawczym, jak i emocjonalnym (Smith, 1999). Acentralnie funkcjonującej strukturze sympatii Smith (1995) przypisuje kluczowe znaczenie w swoim modelu, dowodząc, że emocjonalna reakcja widza pojawia się przede wszystkim jako konsekwencja poznawczej oceny postaci.

Smith zwraca także uwagę na kompatybilność emocji postaci z emocjami widzów, które nie są wynikiem świadomej oceny postaci, lecz pojawiają się bezrefleksyjnie. Reakcje te umieszcza w obrębie struktury empatii, którą definiuje jako „wczuwanie się w stany psychiczne drugiej osoby oraz przejmowanie jej emocji" (Smith, 1995 – za: Ostaszewski, 1999a, s. 164). Do mechanizmów empatycznych Smith (1999) zalicza: symulację emocjonalną, mimikrę i reakcje autonomiczne.

Symulacja emocjonalna jest mechanizmem dobrowolnym, ujmowanym za Robertem Gordonem (1987 – za: Smith, 1999a) jako myślenie hipotetyczno-praktyczne. W przypadku, gdy widz niewiele wie o postaci, „wczuwa się" w jej sytuację, konfrontuje się z jej zachowaniem, z pokazywanymi przez nią emocjami, jednocześnie stawiając hipotezy odnośnie do jej pragnień, odczuć i przekonań. Smith (1999) traktuje symulację emocjonalną jako mechanizm, który pomaga odbiorcom filmu wpasować bohatera

w jakiś schemat, ukształtować go w postaci spójnego konstruktu. Podobne zadanie spełnia mimikra, za pomocą której Smith (1995 – za: Ostaszewski, 1999a) określa „reakcje polegające na mimowolnym, prawie perceptualnym rejestrowaniu postaw postaci za pośrednictwem jej wyrazu twarzy i gestów" (s. 165). Mimikra jest opisywana przez Smitha (1999) w kategorii „szóstego zmysłu" i podobnie jak symulacja emocjonalna pomaga widzom w rozpoznawaniu stanów postaci na podstawie sposobu wyrażania przez nie emocji. Trzecim mechanizmem empatycznym są reakcje autonomiczne, które – w odróżnieniu od dwóch poprzednich – nie wynikają bezpośrednio z zaangażowania widza w postać, ale ze sjużetu, czyli ze sposobu prezentowania treści filmu (tamże).

Smith (1999) w swoim modelu podkreśla konieczność nieustannej współpracy mechanizmów poznawczej i afektywnej oceny widza w trakcie odbioru filmu. Symulacje emocjonalne i mimikra afektywna pomagają widzowi konstruować spójną reprezentację fabuły i występujących w filmie postaci. Mechanizmy empatyczne spełniają zatem dwie funkcje: pierwsza odnosi się do sprawdzania założonych na początku filmu hipotez, natomiast druga, właściwa dla zaawansowanych w akcji momentów filmu, polega na wywoływaniu u widza emocji dominujących w danym momencie u postaci.

Na gruncie psychologii relacja widz–postać fikcyjna jest rozpatrywana w kategoriach interakcji paraspołecznej, definiowanej jako interpersonalne zaangażowanie się użytkownika mediów w to, co za ich pośrednictwem odbiera (Rubin i in., 1985). Interakcja paraspołeczna najczęściej była dotychczas przedmiotem badań dotyczących telewizji, w odniesieniu do postaci pojawiających się w niej regularnie – bohaterów seriali lub osób prowadzących programy telewizyjne.

Bohater filmowy także wiąże się z widzem siecią relacji paraspołecznych, wywołując u niego różne emocje. Jak zauważa Ogonowska (2004), konwencje gatunkowe, podsuwając określony typ bohatera, sterują emocjami widzów. W schematach gatunkowych funkcjonują określone reguły konstruowania postaci, które intensyfikują oddziaływanie filmu na widza, narzucając mu gotowy poznawczy i emocjonalny stosunek do postaci. W kinie gatunkowym podstawą do tworzenia postaci jest tzw. metoda głównej cechy charakteru, która oznacza, iż zachowanie, sposób postępowania i wygląd głównego bohatera zasygnalizowane odbiorcy na początku filmu wyraziście oddają jego konkretne cechy (Ogonowska, 2004). Aby uczynić głównego bohatera bardziej przejrzystym, często wykorzystuje się w jego konstrukcji stereotypy związane m.in. z płcią, rasą, narodowością lub pełnioną rolą społeczną. Ważny jest także tzw. system gwiazd, który funkcjonuje w odniesieniu do aktorów kojarzących się z określonym typem ról (gangsterów, amantów, komików). Znacznie ułatwia to widzom rozpoznanie intencji i działań głównych bohaterów (Ogonowska, 2004). Celem kina gatunków jest jednoznaczność, przewidywalność i zrozumiałość przekazu. Jednym z kluczowych sposobów osiągnięcia tego celu jest sposób ukazania postaci. Charakterystyczna dla kina gatunków wyrazistość i typowość postaci doskonale wpisuje się w psychoanalityczne interpretacje, zgodnie z którymi poprzez udaną identyfikację bohaterowie mają

służyć przeżyciu przez widza *katharsis* (Helman, 1991). Ogonowska (2004) twierdzi, że typowe dla konwencjonalnych form gatunkowych jest to, że „rejestry uczuciowe oraz charakter głównych bohaterów są wyraźnie rozgraniczone i uporządkowane [...] widz nie ma wątpliwości, jakie typy psychiczne reprezentują poszczególne postacie i kto jest przeciwieństwem kogo" (s. 83).

5. Hipotezy badawcze

Inspirację dla badań własnych prezentowanych w niniejszym artykule stanowiło pytanie o wpływ sposobu ukazania w filmie fabularnym bohaterów (schematycznego i nieschematycznego) na poznawczo-emocjonalne zaangażowanie się dwóch grup widzów (konwencjonalnych i doświadczonych), w proces przetwarzania informacji filmowych. Na podstawie wyników zaprezentowanych badań filmoznawczych i psychologicznych oraz modeli przetwarzania fabularnych treści filmowych postawiono następujące hipotezy:

H1. Bohater przedstawiony w filmie w sposób schematyczny ułatwia zapamiętanie większej liczby informacji z filmu niż bohater przedstawiony w sposób nieschematyczny.

H2. Bohater przedstawiony w filmie w sposób nieschematyczny powoduje większe emocjonalne zaangażowanie widza w film niż bohater przedstawiony schematycznie.

H3. Widzowie konwencjonalni zapamiętują z filmu fabularnego mniejszą liczbę informacji niż widzowie doświadczeni.

H4. Widzowie konwencjonalni są bardziej zaangażowani emocjonalnie w film fabularny z bohaterem nieschematycznym niż widzowie doświadczeni.

H5. Widzowie doświadczeni zapamiętują większą ilość informacji z filmu z bohaterem nieschematycznym niż widzowie konwencjonalni.

6. Metoda

6.1. Zmienne niezależne

Bohater filmowy. Kategoria schematyczności, która posłużyła do wyodrębnienia dwóch poziomów zmiennej „typ bohatera filmowego", została określona na podstawie modelu zaangażowania w film, opracowanego przez Smitha (1999), oraz koncepcji schematów aktywizowanych w trakcie konstruowania postaci przez widza autorstwa Bordwella (1995). Z uwagi na wyraźnie rozgraniczone i uporządkowane charakterystyk głównych bohaterów typowych filmów gatunkowych, w tworzeniu profilu schematycznej postaci zastosowano reguły rządzące budowaniem postaci w filmach zgodnych z paradygmatem hollywoodzkim (Ogonowska, 2004).

Schematyczność postaci odnosiła się do sposobu jej ukazania w filmie i odzwierciedlała trzy główne cechy: wyrazistość, przewidywalność i czytelność dla widza. W wyniku selekcji materiału bodźcowego wyodrębniono

dwie etiudy filmowe, w których charakterystyki głównych bohaterów odpowiadały poziomom zmiennej. Główny bohater etiudy *Pas de deux* (reż. Kinga Lewińska) odpowiadał kryteriom konstrukcji postaci schematycznej, natomiast bohater etiudy *Ostatnia stacja* (reż. Tomasz Piech) spełniał kryteria postaci nieschematycznej.

Wiedza filmowa widza. Podstawę dla wyodrębnienia kategorii w obrębie tej zmiennej stanowił wskaźnik szeroko rozumianego doświadczenia filmowego widza. Na podstawie wyników ankiety skonstruowanej na potrzeby eksperymentu wyodrębniono dwie grupy widzów (konwencjonalnych i doświadczonych), odzwierciedlające dwa poziomy zmiennej.

Ohler (1999) wyróżnił trzy rodzaje wiedzy, które odgrywają zasadniczą rolę w rozumieniu i interpretacji filmu fabularnego. Biorąc pod uwagę fakt, iż na skutek obcowania z mediami niemal każdy dorosły widz filmowy jest wyposażony w schematy fabularne potrzebne do zrozumienia filmów gatunkowych (zob. np. Wuss, 1999), w niniejszej pracy położono szczególny nacisk na wyodrębnienie grupy widzów, która wyróżnia się szeroką wiedzą dotyczącą filmowych form przedstawiania treści fabularnych.

Kwalifikacja osób do grup widzów konwencjonalnych i doświadczonych została przeprowadzona na podstawie wyników uzyskanych w ankiecie, wzorowanej na narzędziu selekcyjnym zastosowanym w eksperymentach przez Lyncha (1978). O przydziale do grupy decydowała suma punktów otrzymanych w odpowiedzi na następujące pytania:

Biorę udział w różnych przeglądach i festiwalach filmowych (tak/nie). Jeśli tak, to w jakich?

1. Uczestniczę lub uczestniczyłem/-am w zajęciach związanych z tematyką lub warsztatem filmowym (poza uczelnią lub w ramach programu własnych studiów) (tak/nie). Jeśli tak, to podaj ich nazwę.
2. Oglądanie filmów to moje hobby, któremu poświęcam dużo czasu (tak/nie).
3. Biorę udział w pokazach tzw. kina niezależnego (filmy krótkometrażowe, animacje, filmowe eksperymenty młodych twórców) (tak/nie). Jeśli tak, to w jakich?
4. Za każdą pozytywną odpowiedź na powyższe twierdzenia, popartą nazwami festiwali lub zajęć, widz otrzymywał 1 pkt. Do widzów konwencjonalnych zaklasyfikowano osoby, które otrzymały 0 pkt., natomiast do widzów doświadczonych – osoby, które otrzymały 3 lub 4 pkt. Liczebność w tych grupach wyniosła, odpowiednio: 71 osób i 62 osoby.

6.2. Zmienne zależne

Zakres informacji zapamiętanych z filmu. Badania eksperymentalne dotyczące procesu rozumienia form narracyjnych odwołują się do poznawczych koncepcji reprezentacji umysłowych. Filmowe opowiadanie, jako audiowizualny tekst, jest reprezentowane w umyśle widza w postaci zorganizowanej hierarchicznie struktury (van Dijk, Kintsch, 1983; Mandler,

1984; Branigan, 1999; Schank, 1979). U podstaw tej reprezentacji jest usytuowany poziom dosłownych sądów mikrostrukturalnych, na którym swoje reprezentacje mają informacje odnoszące się do postaci fikcyjnych, czasu i miejsca, szczegółów przedstawianych wydarzeń. Ilość poprawnie zapamiętanych z filmu informacji szczegółowych stanowi wskaźnik głębokości jego rozumienia, ponieważ braki w odtwarzaniu „danych faktualnych" przekładają się na błędy w ogólnym zrozumieniu tekstu (Francuz, 2002).

Wskaźnikiem zakresu informacji zapamiętanych z filmów eksperymentalnych stosowanych w badaniach własnych prezentowanych w niniejszym artykule jest wynik w teście rozpoznawania, wyrażający sumę błędnych odpowiedzi zaznaczonych przez widza. Technika rozpoznawania jest najczęściej wykorzystywana do badania procesów kodowania napływających informacji (Tulving, 1972). Jest ona wrażliwa zwłaszcza na nowość i nieprzewidywalność napływających informacji. Odbiór nowych informacji wiąże się z koniecznością przeznaczania większej liczby zasobów mentalnych na konfrontowanie ich z zapisami w pamięci długotrwałej. Powoduje to znaczną utratę wciąż napływających danych podczas oglądania filmu. Ponadto film fabularny niesie ze sobą spory ładunek zróżnicowanych emocji, które stanowią poważny dystraktor dla procesów pamięciowych (zob. Francuz, Szubielska, 2004). Technika rozpoznawania w pewnym sensie wyrównuje zatem szanse na poprawne odtworzenie wszystkich informacji, niezależnie od emocji generowanych przez film.

W niniejszym eksperymencie osoby badane po zakończeniu projekcji filmu odpowiadały na pytania zawarte w Skali Poznawczego Zaangażowania w Film (Skala PZwF), skonstruowanej przez J. Pisarek w dwóch wersjach, dla każdego filmu oddzielnie. Każda wersja składała się z 16 pytań zamkniętych, dotyczących różnych informacji i zdarzeń z filmu. W odniesieniu do każdego pytania badani wybierali jedną z czterech odpowiedzi. Do Skali włączono także dwa pytania otwarte o charakterze kontrolnym. Za zaznaczenie poprawnej odpowiedzi osoba badana uzyskiwała 1 pkt., za zakreślenie błędnej lub brak odpowiedzi – 0 pkt.

Emocjonalne zaangażowanie w film. Emocje, których doznają widzowie podczas oglądania filmu fabularnego, ujawniają się poprzez określone zachowania, takie jak np. śmiech lub płacz, którym towarzyszą różne reakcje fizjologiczne, np. zaburzenia rytmu serca, zmiany wielkości źrenic (por. Tan, 1999).

Na potrzeby badania eksperymentalnego skonstruowano Skalę Emocjonalnego Zaangażowania w Film (Skala EZwF). Służyła ona do samoopisu stopnia fizjologicznego pobudzenia widza w trakcie projekcji filmu oraz zróżnicowania emocji odczuwanych w stosunku do głównego bohatera. Teoretyczną podstawę konstrukcji skali stanowił model emocjonalnego zaangażowania w film fabularny opracowany przez Smitha (1999). We współczesnych teoriach emocji reakcje o charakterze behawioralnym, zmiany somatyczne lub ekspresje mimiczne są traktowane nie tylko jako skutek przeżywanych emocji, ale także jako czynniki je generujące (por. Izard, 2002). Smith (1999) w swoim modelu uwzględnia to dwojakie źródło

reakcji fizjologicznych pojawiających się u widza, wyróżniając dwa mechanizmy empatyczne: symulację emocjonalną i mimikrę afektywną, zróżnicowane ze względu na udział woli widza w ich pojawieniu się.

Wskaźnikiem emocjonalnego zaangażowania widza w film były wyniki uzyskane w dwunastu czynnikach Skali EZwF, odzwierciedlające rodzaj i intensywność fizycznych reakcji doświadczanych przez widza w trakcie jego oglądania. Po obejrzeniu filmu każdy z widzów ustosunkowywał się do poszczególnych elementów Skali, zaznaczając na 4-punktowej skali liczbę ukazującą częstość występowania poszczególnych reakcji i zachowań w trakcie oglądania filmu.

6.3. Osoby badane

W badaniach eksperymentalnych wzięło udział 149 studentów i absolwentów lubelskich uczelni w wieku 19-26 lat (90 kobiet – 60% i 59 mężczyzn – 40%). Badaną próbę stanowili ochotnicy, zapraszani do udziału w eksperymencie m.in. poprzez wywieszane na terenie uczelni ogłoszenia czy rozdawane ulotki. Na podstawie ankiety selekcyjnej badanych podzielono na dwie grupy widzów filmowych: konwencjonalnych i doświadczonych. Do analiz wykorzystano wyniki 133 osób (68 osób obejrzało film z bohaterem schematycznym, natomiast 65 film z bohaterem nieschematycznym). Grupa widzów konwencjonalnych liczyła 71 osób, natomiast grupa widzów doświadczonych – 62 osoby. Przebadano 79 kobiet i 54 mężczyzn.

6.4. Materiały i procedura badawcza

Bodźcami zastosowanymi w badaniu były dwie etiudy filmowe, których bohaterowie różnili się poziomem schematyczności przedstawienia. Obie etiudy, po niewielkim montażu, koniecznym z uwagi na porównywalność ich bohaterów, trwały po 30 minut.

Pojedyncza sesja eksperymentalna trwała ok. 1 godz. Badania miały charakter grupowy. Widzowie uczestniczący w projekcjach byli testowani w grupach 5-15-osobowych, w salach ćwiczeniowych Katolickiego Uniwersytetu Lubelskiego. Badanie składało się z następujących etapów:

(1) wypełnienie ankiety selekcyjnej dotyczącej preferencji filmowych przez widzów;

(2) projekcja filmu;

(3) wypełnienie, w kolejności: Skali EZwF – sprawdzającej stopień fizjologicznego pobudzenia widzów, a następnie Skali PZwF – badającej zakres zapamiętanych z filmu wiadomości (kolejność zadań miała na celu zmniejszenie efektu świeżości, w odniesieniu do treści prezentowanych w końcowych częściach filmu).

Łącznie przeprowadzono 15 sesji eksperymentalnych: 7 projekcji filmu z bohaterem schematycznym oraz 8 projekcji z bohaterem nieschematycznym. Filmy prezentowane były na dużym ekranie za pomocą komputera przenośnego, zestawu nagłaśniającego i rzutnika multimedialnego.

7. Wyniki

7.1. Zakres informacji zapamiętanych z filmu w zależności od sposobu ukazania głównego bohatera oraz wiedzy filmowej widza

Zgodnie z hipotezą H1, konstrukcja formalna głównego bohatera okazała się elementem istotnie różnicującym zakres szczegółowych informacji zapamiętanych z filmu – $F(1) = 19{,}40$; $p<0{,}001$. Widzowie oglądający film z bohaterem schematycznym popełniali znacznie mniej błędów w teście rozpoznawania treści z filmu ($M = 2{,}91$; $SD = 1{,}68$) niż osoby oglądające film z bohaterem nieschematycznym ($M = 4{,}42$; $SD = 2{,}02$). Bohater schematyczny, który w sposób przejrzysty i czytelny dla widza porządkował informacje napływające z filmu, przyczynił się do zakodowania przez odbiorców większej ilości filmowych danych faktualnych, a więc w ostateczności do głębszego zrozumienia filmu niż bohater nieschematyczny.

Specyficzna wiedza filmowa, jaką dysponowali widzowie, statystycznie istotnie zróżnicowała wyniki osób badanych uzyskane w Skali Poznawczego Zaangażowania w Film, informujące o głębokości zrozumienia przez odbiorców przedstawianej narracji filmowej – $F(1) = 4{,}70$; $p<0{,}032$. Oczekiwano, że wystąpią różnice w zakresie ilości zapamiętanych treści filmowych pomiędzy widzami doświadczonymi a widzami konwencjonalnymi. Wyniki statystycznych analiz potwierdziły przypuszczenie zawarte w hipotezie H3, że widzowie konwencjonalni popełniają więcej błędów w teście rozpoznawania treści filmowych ($M = 4{,}06$; $SD = 2{,}16$) niż widzowie doświadczeni ($M = 3{,}18$; $SD = 1{,}68$).

Ponadto, powołując się na istotną rolę deklaratywnej wiedzy filmowej widzów w procesie uspójniania reprezentacji filmu oraz na obecność w pamięci długotrwałej niemal każdego dorosłego widza schematów fabularnych niezbędnych do zrozumienia kina gatunkowego, oczekiwano (zob. hipoteza H5), że wyżej wykazana zależność okaże się charakterystyczna przede wszystkim dla filmu z bohaterem nieschematycznym. Uzyskane wyniki nie potwierdziły tego przypuszczenia. Różnica między liczbą błędów popełnianych przez osoby badane w obu grupach w odniesieniu do filmu z bohaterem nieschematycznym była większa niż w odniesieniu do filmu z bohaterem schematycznym, jednak kierunek zależności był ten sam w przypadku obu filmów. Najmniej błędów w teście rozpoznawania popełniali widzowie doświadczeni w kontakcie z filmem z bohaterem schematycznym, a najwięcej widzowie konwencjonalni w kontakcie z filmem z bohaterem nieschematycznym.

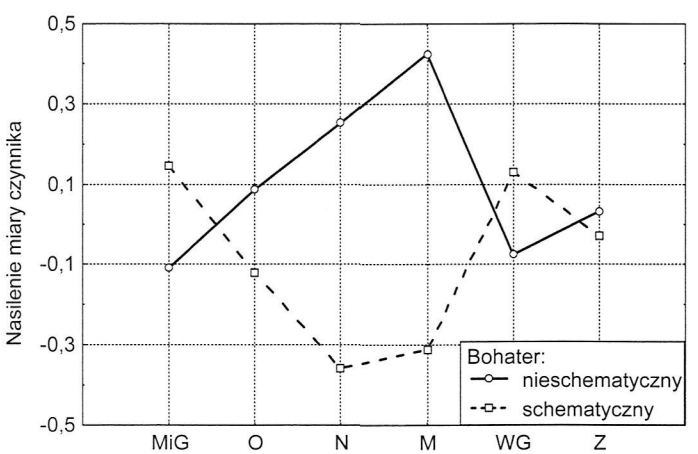
7.2. Emocjonalne zaangażowanie widza w odbiór filmowych treści

Obie podskale Skali Emocjonalnego Zaangażowania w Film zostały poddane analizie czynnikowej, w wyniku której otrzymano 12 wskaźników: 6 w obrębie podskali fizjologicznego pobudzenia (FP) oraz 6 w obrębie podskali emocjonalnego zróżnicowania (EZ). Ostatecznie za wskaźnik emocjonalnego zaangażowania widza w film przyjęto sumy uzyskane

w poszczególnych 6 czynnikach podskali FP. Wynikało to stąd, iż wyniki otrzymane w podskali EZ zostały zdeterminowane przez konkretne cechy bohaterów filmów wykorzystanych w badaniu, w konsekwencji oscylując wokół wartości skrajnych i nie ujawniając emocjonalnego zróżnicowania w reakcjach widzów. Do czynników podskali fizjologicznego pobudzenia zalicza się: mimikę i gestykulację, oczekiwanie, napięcie, mrowienie, wrażenie gorąca i zmęczenie.

Według Smitha (1999) mechanizm symulacji emocjonalnej ma szczególne zastosowanie w nietypowych opowiadaniach filmowych, w których charakterystyka postaci jest niejednoznaczna i/lub niekonsekwentna. Oczekiwano zatem różnic w zakresie fizjologicznego pobudzenia widzów w odniesieniu do obu prezentowanych filmów (typów bohatera). Wyniki uzyskane na podstawie analiz statystycznych pozwalają stwierdzić, iż wielkość fizjologicznego pobudzenia widzów, które towarzyszy oglądaniu dwóch bohaterów, różni się istotnie w zakresie czynnika: napięcie – $F(1) = 14{,}86$; $p<0{,}001$ – i mrowienie – $F(1) = 18{,}01$; $p<0{,}001$.

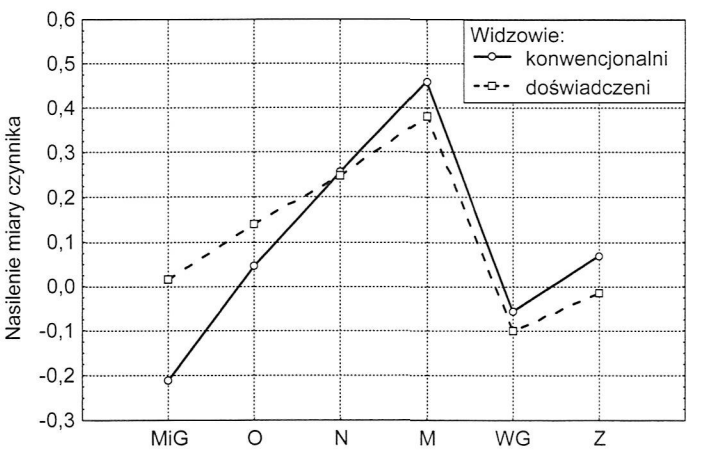
Osoby oglądające film z bohaterem nieschematycznym wykazywały w zakresie tych dwóch czynników większe pobudzenie fizjologiczne niż osoby oglądające film z bohaterem schematycznym (zob. rys. 1). Taki sam kierunek zależności ujawnił się w czynnikach: oczekiwanie i zmęczenie, jednak na poziomie nieistotnym statystycznie. Wyniki uzyskane w czynnikach: mimika i gestykulacja oraz wrażenie gorąca – choć nieistotne statystycznie – wskazują na odwrotny kierunek zależności, na większe pobudzenie fizjologiczne widzów w kontakcie z bohaterem schematycznym. W rezultacie można uznać, że hipoteza H2 została potwierdzona częściowo.



Rys. 1. Wykres średnich sum uzyskanych w poszczególnych czynnikach podskali fizjologicznego pobudzenia w kontakcie ze schematycznym i nieschematycznym bohaterem; M i G – mimika i gestykulacja, O – oczekiwanie, N – napięcie, M – mrowienie, WG – wrażenie gorąca, Z – zmęczenie

Przypuszczano także, że filmowe doświadczenia widzów mogą różnicować ich fizjologiczne pobudzenie w przypadku filmu z bohaterem nieschematycznym. Zgodnie z hipotezą H4, widzowie doświadczeni, w przeciwieństwie do widzów konwencjonalnych, mają większą wiedzę filmową, zarówno o charakterze deklaratywnym, jak i proceduralnym. Dysponują zatem szerokim wachlarzem technik, pomagającym uspójnić sytuację przedstawioną w filmie. Na tej podstawie oczekiwano, że widzowie konwencjonalni silniej zaangażują się emocjonalnie w film z bohaterem nieschematycznym, ponieważ nie dysponując odpowiednią wiedzą filmową, podejmą próby uspójnienia postaci poprzez wczucie się w jej stan i doświadczenie analogicznych emocji.

Otrzymane wyniki analiz statystycznych nie ujawniły istotnych różnic w fizjologicznym pobudzeniu widzów z obu grup w kontakcie z nieschematycznym bohaterem. Co więcej, wyniki uzyskane w czynnikach: mimika i gestykulacja oraz oczekiwanie wskazywały na większe pobudzenie widzów doświadczonych niż konwencjonalnych (zob. rys. 2). Hipoteza H4 nie potwierdziła się.



Rys. 2. Wykres średnich sum uzyskanych w poszczególnych czynnikach podskali fizjologicznego pobudzenia przez widzów konwencjonalnych i doświadczonych w kontakcie z bohaterem nieschematycznym; M i G – mimika i gestykulacja, O – oczekiwanie, N – napięcie, M – mrowienie, WG – wrażenie gorąca, Z – zmęczenie

8. Dyskusja wyników

Podstawowym celem przeprowadzonego eksperymentu była analiza poznawczego i emocjonalnego zaangażowania odbiorcy w kontakcie z filmem fabularnym, przeprowadzona w kontekście wiedzy i doświadczenia filmowego widza oraz charakterystyki głównych bohaterów prezentowanych filmów. W eksperymencie wykorzystano dwie niespełna 30-minutowe

etiudy filmowe, które mimo krótkiego czasu trwania, stanowiły złożoną bodźcowo sytuację eksperymentalną.

Na podstawie teoretycznych przesłanek wskazujących na uprzywilejowaną pozycję fikcyjnych postaci w strukturze filmu (zob. Helman, 1991; Ogonowska, 2004; Ostaszewski, 1999c) oczekiwano, że widzowie zapamiętają więcej szczegółowych informacji z filmu z bohaterem schematycznym niż z filmu z bohaterem nieschematycznym. Wskaźnikiem zakresu zapamiętanych informacji była liczba błędów popełnianych przez widzów w teście rozpoznawania (Skala Poznawczego Zaangażowania w Film). Wyniki uzyskane na podstawie statystycznej analizy danych potwierdziły, na poziomie istotnym statystycznie, różnice w zakresie zapamiętanych informacji pomiędzy widzami oglądającymi oba filmy. Widzowie biorący udział w projekcji filmu z bohaterem schematycznym zapamiętywali z tego filmu więcej informacji niż widzowie, którzy oglądali film z bohaterem nieschematycznym. Uzyskane wyniki pozytywnie zweryfikowały postawioną hipotezę H1, podkreślając tym samym rolę sposobu prezentowania postaci jako istotnego, jeśli nie najważniejszego, elementu odpowiedzialnego za skonstruowanie spójnej reprezentacji umysłowej filmu (por. Bordwell, 1995; Ohler, 1999; Smith, 1999).

Warto zauważyć, że błędy, jakie popełniali widzowie w teście rozpoznawania po obejrzeniu filmu z bohaterem schematycznym, dotyczyły przede wszystkim imion występujących w nim postaci, w tym także imienia głównego bohatera, które wielokrotnie było powtarzane w trakcie filmu. Ta charakterystyczna prawidłowość, wyrażająca się w zapominaniu imion nie tylko zresztą fikcyjnych postaci, odzwierciedla generalną trudność ludzi w tym zakresie. Jak zauważa Schacter (2001), imiona na ogół niewiele mówią o cechach ich właścicieli, a zatem w procesie przypominania wymagają odwołania się do „głębszych", leksykalnych reprezentacji danej osoby. Z kolei w odniesieniu do bohatera nieschematycznego rozrzut błędów był znacznie większy i wiązał się z trudnościami w odtworzeniu różnych informacji, takich jak np. wydarzenia, w których brał udział, wygląd, zachowanie. Można zatem przypuszczać, że gdyby pytania w Skali Poznawczego Zaangażowania w Film, dotyczące postaci, odnosiły się wyłącznie do tych ich właściwości, które są związane z konkretnymi działaniami (np. zawód, cechy charakteru), z pominięciem ich imion, wówczas różnica między liczbą błędów popełnianych przez widzów w teście rozpoznawania byłaby znacznie większa.

Druga hipoteza dotycząca zakresu zapamiętanych z filmu informacji odnosiła się do widzów zróżnicowanych ze względu na zakres posiadanej wiedzy filmowej. Oczekiwano, że widzowie doświadczeni lepiej poradzą sobie ze zbudowaniem spójnej reprezentacji filmu, tzn. zapamiętają więcej szczegółowych informacji niż widzowie konwencjonalni.

Zgodnie z przypuszczeniami okazało się, że wiedza widzów odnośnie do stosowanych w konstrukcji filmu schematów narracyjnych oraz środków filmowych istotnie wpływa na liczbę zapamiętanych przez nich informacji pochodzących z obejrzanego filmu (por. Bordwell, 1995; Branigan, 1999; Olivo, 1985 – za: Helman, 1998; Lynch, 1978; Ohler, 1999; Pryluck, 1988). Widzowie konwencjonalni popełniali więcej błędów w teście rozpoznawa-

nia niż widzowie doświadczeni. Wyniki potwierdzają zatem tezę, że większe możliwości poznawcze, jakimi dysponują widzowie doświadczeni, są czynnikiem istotnie pozytywnie wpływającym na poziom zrozumienia opowiadania filmowego. Dzięki częstemu oglądaniu filmów o zróżnicowanych formach poszerza się ich wiedza filmowa i kolejne produkcje nie są dla nich zaskoczeniem, zaś ich aparat poznawczy lepiej radzi sobie z przyswajaniem nowych informacji (Brooks, Hochberg, 1999; Peterson, 1999; Wuss, 1999).

Oczekiwano także, iż różnica w wynikach wskazujących na liczbę zapamiętanych treści filmowych między widzami o różnym zakresie posiadanej wiedzy filmowej będzie szczególnie wyraźna w odniesieniu do filmu z bohaterem nieschematycznym. Faktycznie, różnica w ilości błędów popełnianych w teście rozpoznawania między widzami konwencjonalnymi a doświadczonymi w przypadku filmu z bohaterem nieschematycznym była większa niż w przypadku filmu z bohaterem schematycznym (por. Lynch, 1978; Peterson, 1999), ale okazała się statystycznie nieistotna. Widzowie konwencjonalni po obejrzeniu filmu z bohaterem nieschematycznym popełnili więcej błędów niż widzowie doświadczeni, ale ten sam kierunek zależności dotyczył także filmu z bohaterem schematycznym. Poszukując przyczyn tej różnicy między oczekiwanymi a otrzymanymi wynikami, można odwołać się do filmowych eksperymentów prowadzonych przez Lyncha (1978). Interesowało go zjawisko rozumienia zasad organizacji filmu fabularnego w dwóch grupach widzów, zróżnicowanych podobnie jak w niniejszej pracy, ze względu na zakres doświadczeń filmowych. Widzowie „wyrafinowani" (doświadczeni), abstrahując od stopnia złożoności oglądanego filmu, na ogół udzielali większej liczby poprawnych odpowiedzi niż widzowie „naiwni" (konwencjonalni). Jednak w przypadku filmów złożonych narracyjnie, czyli takich, których fabuła jest wielowątkowa, zwrotna lub zapętlona, publiczność wyrafinowana także popełniała więcej błędów. Interesujące jest to, że o ile widzowie naiwni w największym stopniu mylili się właśnie w przypadku filmów złożonych, o tyle publiczność wyrafinowana najmniej błędów popełniała nie w przypadku filmów złożonych, ale prostych.

Źródeł i wyjaśnień wyników otrzymanych we własnych badaniach eksperymentalnych można dopatrywać się w niedoskonałości narzędzi selekcyjnych. Ankieta utworzona na potrzeby badań pozwalała tylko pośrednio wnioskować o zakresie filmowej wiedzy widza. Na podstawie pytań o jakość i częstotliwość oglądanych filmów oraz charakter zaliczonych zajęć związanych z tematyką filmu pozwalała ona na wyodrębnienie ogólnego profilu widza, który w mniejszym lub większym stopniu realizuje swoje filmowe zainteresowania. Można przypuszczać, iż w kontakcie z filmem o dużym stopniu złożoności czy nieokreśloności efekt w postaci jego zrozumienia zależy nie tyle od wiedzy filmowej o charakterze deklaratywnym, która odnosi się do typowych fabuł filmowych czy postaci fikcyjnych, lecz przede wszystkim od wiedzy o charakterze proceduralnym (zob. Branigan, 1999; Kraft, 1981; Ohler, 1999; Peterson, 1999). Ten rodzaj wiedzy kształtuje się na skutek uczestnictwa w filmowych warsztatach, na których wyjaśniane są reguły powstawania i konstrukcji filmu, oraz w rezul-

tacie współuczestniczenia (od strony technicznej czy produkcyjnej) w tworzeniu filmów. Stąd wniosek, iż testowanie przebiegu procesu zmierzającego do zrozumienia filmów pod różnym względem „złożonych" wymaga bardziej precyzyjnych kryteriów przydziału do grupy widzów doświadczonych – przejścia z pozycji „obytego" widza na pozycję znawcy wewnętrznych reguł konstrukcji filmu.

Drugą przyczynę uzyskania odmiennych od oczekiwanych rezultatów badań można upatrywać w wysokich wymaganiach, jakie systemowi poznawczemu jego odbiorcy stawia film z bohaterem nieschematycznym. W przeprowadzonym eksperymencie skoncentrowano się przede wszystkim na wiedzy filmowej widzów, pomijając takie cechy odbiorcy, jak inteligencja, uwaga, umiejętności w zakresie rozwiązywania problemów, podejmowania decyzji czy styl funkcjonowania poznawczego. Niewykluczone, że te czynniki w kontakcie ze złożonym bodźcem filmowym o nieschematycznej strukturze, mogą mieć o wiele większe znaczenie niż deklaratywna wiedza filmowa widzów. W przypadku filmu z bohaterem schematycznym zrozumienie przekazu najczęściej nie wymaga nadmiernego wysiłku poznawczego. Z kolei film z bohaterem nieschematycznym, którego konstrukcja może powodować utratę orientacji w prezentowanych treściach i wydarzeniach, wymaga większej mobilizacji i integracji systemu poznawczego. Stąd przypuszczenie, że lepsze efekty w zrozumieniu tego typu filmu osiągają widzowie, którzy lepiej percepcyjnie radzą sobie ze złożonością przedstawianych wydarzeń (zob. Brooks, Hochberg, 1999; Lang, 2000).

W odniesieniu do emocjonalnego zaangażowania widzów w film przypuszczano, że film z bohaterem nieschematycznym bardziej emocjonalnie zaangażuje widzów niż film z bohaterem schematycznym. Wskaźnikiem tego miały być wyższe wyniki uzyskane w sześciu czynnikach podskali fizjologicznego pobudzenia u widzów oglądających film z bohaterem nieschematycznym. Uzyskane wyniki potwierdziły tę hipotezę na poziomie istotnym statystycznie w zakresie dwóch czynników: napięcia i mrowienia. Z uwagi na to, iż wyniki uzyskane przez widzów filmu z bohaterem nieschematycznym w czynnikach: oczekiwanie i zmęczenie ilustrują analogiczny kierunek zależności, można mówić o częściowym potwierdzeniu hipotezy i intuicji w nich zawartych (por. Smith, 1999).

Odwołując się do technik, jakimi mogą posłużyć się widzowie konwencjonalni w celu zrozumienia filmu z bohaterem nieschematycznym, oczekiwano także, iż właśnie ta grupa widzów wykaże większe pobudzenie fizjologiczne na skutek kontaktu z bohaterem nieschematycznym niż widzowie doświadczeni. Wyniki eksperymentu potwierdziły kierunek tej zależności w zakresie czterech z sześciu czynników, jednak nie na poziomie istotnym statystycznie.

W konstrukcji Skali Emocjonalnego Zaangażowania w Film brano pod uwagę te fizjologiczne przejawy emocjonalnego zaangażowania, które każdy potencjalny widz potrafi u siebie zaobserwować. Nie uwzględniono zatem objawów pobudzenia, których widz nie rejestruje świadomie w trakcie projekcji filmu (zob. Gross, 1998; Frazier i in., 2004). Poza tym itemy włączone za pomocą analizy czynnikowej do podskali fizjologicznego

pobudzenia odwoływały się do różnych aspektów tego pobudzenia. Dotyczyły one zarówno mimiki, gestykulacji, jak i zmian położenia ciała, objawów typowo fizjologicznych takich, jak wstrzymywanie oddechu, fale gorąca oraz innych zachowań wskazujących na emocjonalne reakcje, np. łzy. Można w tym upatrywać źródeł dużej rozbieżności w wynikach uzyskanych przez osoby badane w poszczególnych czynnikach i trudności w całościowym potwierdzeniu hipotez. Różnice istotne między wynikami wystąpiły w obrębie dwóch czynników podskali FP i koncentrowały się wokół takich objawów, jak pocenie, dreszcze, gęsia skórka czy napięcie mięśni, czyli reakcji, które są zdecydowanie łatwiejsze do zaobserwowania niż np. grymasy twarzy.

Powyższe wnioski wskazują na konieczność udoskonalenia i doprecyzowania Skali Emocjonalnego Zaangażowania w Film w następujących kierunkach:

– koncentracji na poszczególnych przejawach fizjologicznego pobudzenia i wyodrębnieniu tych, które są specyficzne dla sytuacji percepcji filmu; w przypadku eksperymentów dotyczących testowania wpływu bohaterów filmowych szczególny nacisk należy położyć na rejestrację mimiki widzów;

– wyodrębnienia tych objawów, których rejestracja nie sprawiała trudności widzom, oraz tych, których dostrzeżenie w dużym stopniu zależy od świadomości i znajomości własnego ciała;

– odniesienia się do doświadczeń filmowych większej grupy osób w kontakcie z różnymi gatunkami filmowymi, co pozwoliłoby ujednolicić kategorie emocjonalnych reakcji widza;

– próby powiązania konkretnych objawów fizjologicznych, wymienionych w podskali fizjologicznego pobudzenia (FP), z wystąpieniem emocji zawartych w podskali emocjonalnego zróżnicowania (EZ), co umożliwi włączenie wyników uzyskanych w podskali EZ do wyniku ogólnego.

Z punktu widzenia wzrastającego znaczenia filmoterapii uwzględnienie w badaniach różnego typu bohaterów filmowych pozwoli być może na ustalenie zestawu kryteriów klasyfikacji filmów pod kątem ich oddziaływania na widza (zob. Konieczna, 2003). To oddziaływanie nie powinno jednak ograniczać się do umożliwienia widzowi przeżycia określonych emocji. Ważne jest, aby uwzględniało ich wpływ na zapamiętywanie treści, które mogą być istotne w przekazie dla konkretnego pacjenta – odbiorcy.

Wyniki uzyskane w przedstawionym w niniejszym artykule eksperymencie należy traktować z ostrożnością z uwagi na specyfikę audiowizualnego bodźca użytego w badaniach, a także ze względu na wstępny charakter autorskich metod – ankiety selekcyjnej i Skali Emocjonalnego Zaangażowania w Film. Oprócz konieczności dopracowania Skali, wyniki uzyskane w badaniach ujawniły problemy wymagające rozwiązania w kolejnych tego typu eksperymentach. Podstawowa kwestia dotyczy zasobów wiedzy, umiejętności lub strategii poznawczych stosowanych przez widza filmowego, które z pewnością mają wpływ na proces zrozumienia filmu. W sytuacji braku rozbudowanej, specyficznej wiedzy filmowej inne właściwości systemu poznawczego pomagają uspójnić umysłową reprezentację filmu. Pojawia się zatem konieczność uwzględnienia nie tylko filmo-

wej wiedzy widza, jego zainteresowań i preferencji estetycznych, ale także różnych aspektów jego poznawczego funkcjonowania – uwagi, procesów myślowych, stylów poznawczych. Warto również zwrócić uwagę na kryterium zgodności płci widza z płcią bohatera, gdyż – jak się okazało – te czynniki, w powiązaniu z zasobami, którymi dysponuje męska i żeńska cześć widowni, także wpływają modyfikująco na odbiór filmu.

Bibliografia

Balazs, B. (1957). *Wybór pism.* Warszawa: Filmowa Agencja Wydawnicza.

Bartlett, F. C. (1932). *Remembering: A study in experimental and social psychology.* Cambridge: Cambridge University Press.

Bordwell, D. (1985). *Narration in the fiction film.* Madison: University of Wisconsin Press

Bordwell, D. (1995). Procesy poznawcze a rozumienie. Widzenie i zapominanie w Mildred Pierce. *Kwartalnik Filmowy*, 11, 22-39.

Branigan, E. (1999). Schemat fabularny. W: J. Ostaszewski (red.), *Kognitywna teoria filmu. Antologia przekładów* (s. 112-154). Kraków: Wydawnictwo Baran i Suszyński.

Brooks, V., Hochberg, J. (1999). Filmy widziane oczami umysłu. W: J. Ostaszewski (red.), *Kognitywna teoria filmu. Antologia przekładów* (s. 307-329). Kraków: Wydawnictwo Baran i Suszyński.

Carroll, J. M. (1980). *Toward a structural psychology of cinema.* Hague: Mouton.

Carroll, N. (2004). *Filozofia horroru.* Gdańsk: słowo/obraz-terytoria.

Colin, M. (1992). Struktury tekstualne przekazu filmowego. W: A. Helman, J. Ostaszewski (red.), *Film: język-rzeczywistość-osoba.* Warszawa: ZSL.

Cwalina, W. (1999). Interakcje paraspołeczne między widzami a osobami prowadzącymi programy telewizyjne. W: P. Francuz (red.), *Psychologiczne aspekty odbioru telewizji* (s. 53-78). Lublin: Towarzystwo Naukowe KUL.

Eisenstein, S. (1959). *Wybór pism.* Warszawa.

Francuz, P. (2002). *Rozumienie przekazu telewizyjnego. Psychologiczne badania telewizyjnych programów informacyjnych.* Lublin: Towarzystwo Naukowe KUL.

Francuz, P., Szubielska, M. (2004). Zapamiętywanie treści telewizyjnych programów informacyjnych o zróżnicowanym nasyceniu emocjonalnym. W: P. Francuz (red.), *Psychologiczne aspekty odbioru telewizji* (t. 2, s. 219-239). Lublin: Towarzystwo Naukowe KUL.

Frazier, T. W., Strauss, M. E., Steinhauer, S. R. (2004). Respiratory sinus arrythmia as an indexof emotional respond in young adults. *Psychophysiology*, 41, 1, 75-83.

Gordon, R. M. (1987). *The structure of emotions: Investigations in cognitive psychology.* Cambridge: Cambridge University Press.

Gross, J. J., Levenson, R. W. (1995). Emotion elicitation using films. *Cognition and Emotion*, 9, 87-108.

Helman, A. (1985). *Przedmioty i metody filmoznawstwa.* Łódź: Wydawnictwo Łódzkie.

Helman, A. (1991). *Słownik pojęć filmowych* (t. 1). Wrocław: Wiedza o Kulturze.

Helman, A. (red.) (1992). *Panorama współczesnej myśli filmowej*. Kraków: Universitas.

Helman, A. (1998). *Słownik pojęć filmowych* (t. 10). Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.

Izard, C. E. (2002). Procesy poznawcze stanowią jeden z czterech typów systemów wzbudzających emocje. W: R. J. Davidson, P. Ekman (red.), *Natura emocji*. Gdańsk: Gdańskie Towarzystwo Psychologiczne.

Konieczna, E. (2003). *Arteterapia w teorii i praktyce*. Kraków: Oficyna Wydawnicza „Impuls".

Kraft, R. (1981). *The psychological reality of cinematographic principles: Camera angle and cutting*. Minneapolis: University of Minnesota.

Lang, A. (2000). The limited capacity model of mediated message processing. *Journal of Communication*, 50, 46-70.

Lang, A., Boils, P., Potter, R., Kawahara, K. (1999). The effects of production pacing andarousing content on the information processing of television mesages. *Journal of Broadcasting and Electronic Media*, 43, 451-475.

Lang, A., Dhillon, P., Dong, Q. (1995). Arousal, emotion, and memory for televisionmessages. *Journal of Broadcasting and Electronic Media*, 38, 1-15.

Lynch, F. D. (1978). *Clozentropy: A technique for studying audience response to films*. New York: Ayer Company Publishers.

Mandler, J. M. (1984). *Stories, scripts and scenes: Aspects of schema theory*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum.

Morin, E. (1975). *Kino i wyobraźnia*. Warszawa: PIW.

Munsterberg, H. (1989). *Dramat kinowy. Studium psychologiczne*. Łódź: ŁDK.

Ogonowska, A. (2004). *Tekst filmowy we współczesnym pejzażu kulturowym*. Kraków: Wydawnictwo Naukowe Akademii Pedagogicznej.

Ohler, P. (1999). Kognitywna teoria percepcji filmu. Koncepcja przetwarzania informacji. W: J. Ostaszewski (red.), *Kognitywna teoria filmu. Antologia przekładów* (s. 330-345). Kraków: Wydawnictwo Baran i Suszyński.

Ostaszewski, J. (1994). O widzu myślącym. *Kultura Współczesna*, 2, 61-70.

Ostaszewski, J. (1995). Davida Bordwella kognitywna teoria filmu. *Kwartalnik Filmowy*, 11, 40-49.

Ostaszewski, J. (1999a). *Film i poznanie. Wprowadzenie do kognitywnej teorii filmu*. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.

Ostaszewski, J. (1999b). *Rozumienie opowiadania filmowego*. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.

Ostaszewski, J. (red.) (1999c). *Kognitywna teoria filmu. Antologia przekładów*. Kraków: Wydawnictwo Baran i Suszyński.

Peterson, J. (1999). Czy podejście kognitywne do kina awangardowego jest niestosowne? W: J. Ostaszewski (red.), *Kognitywna teoria filmu. Antologia przekładów* (s. 155-179). Kraków: Wydawnictwo Baran i Suszyński.

Pryluck, C. (1988). *Źródła znaczenia w filmie i telewizji*. Warszawa: Wydawnictwo Artystyczne i Filmowe.

Przylipiak, M. (1994). Kryzys zjawiska projekcji/identyfikacji jako podstawowego modelu odbioru filmu fabularnego. *Kultura Współczesna*, 2, 40-49.

Pudowkin, W. (1957). *Wybór pism*. Warszawa.

Rubin, A. M., Perse, E. M., Powell, R. A. (1985). Loneliness, parasocial interaction, and local television news viewing. *Human Communication Research*, 12, 2, 155-180.

Reeves, B., Thorson, F., Schleuder, J. (1986). Attention to television: Psychological theoriesand chronometric measures. W: J. Bryant, D. Zillmann (red.), *Perspectives on media effects* (s. 251-279). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum.

Schacter, D. L. (2003). *Siedem grzechów pamięci. Jak zapominamy i zapamiętujemy*. Warszawa: Państwowy Instytut Wydawniczy.

Schaefer, A., Nils, F., Sanchez, X., Philippot, P. (2006). *A multi-criteria assessment of emotional film*; www.psp.ucl.ac.be/emotion/FilmStimuli/ASchaefer_et_al_WEB.pdf

Schank, R. C. (1979). *Reminding and memory organization. An introduction to MOP's*. Tech. Rep. 70, Department of Computer Science, Yale University.

Smith, M. (1995). *Engaging characters. Fiction, emotion, and the cinema*. Oxford: Oxford University Press.

Smith, M. (1999). Zaangażowanie widza w postać. W: J. Ostaszewski (red.), *Kognitywna teoria filmu. Antologia przekładów* (s. 210-247). Kraków: Wydawnictwo Baran i Suszyński.

Tan, S. E. (1999). Film fabularny jako maszyna emocji. W: J. Ostaszewski (red.), *Kognitywna teoria filmu. Antologia przekładów* (s. 248-276). Kraków: Wydawnictwo Baran i Suszyński.

Tan, S. E. (2005). Emocje a sztuka i humanistyka. W: J. M. Haviland-Jones, M. Lewis (red.), *Psychologia emocji* (s. 160-179). Gdańsk: Gdańskie Towarzystwo Psychologiczne.

Tulving, E. (1972). Episodic and semantic memory. W: E. Tulving, W. Donaldson (red.), *Organization and memory* (s. 381-403). New York, NY: Academic Press.

Van Dijk, T. A., Kintsch, W. (1983). *Strategies in discourse comprehension*. New York: Academic Press.

Wollheim, R. (1984). *The thread of live*. Cambridge: Harvard University Press.

Wuss, P. (1999). Struktury narracyjne filmu a pamięć widza. W: J. Ostaszewski (red.), *Kognitywna teoria filmu. Antologia przekładów* (s. 387-408). Kraków: Wydawnictwo Baran i Suszyński.