

3.

OSNOVE FILMSKEGA JEZIKA

Kaj je bilo v kinematografiji prej: *kader ali plan*? Lahko zagovarjamo mnenje, da na začetku kinematografije še ni ne kadra (kratek film je hkrati tudi kader) ne plana (kamera je pritrjena in snema eno samo točko). To lahko dokažemo na primeru filma *Zajtrk za dojenčka (Déjeuner de bébé)*, enem izmed prvih filmov bratov Lumière (leto 1895), kjer kamera, ki prikazuje zajtrk v ameriškem planu (več o planih na naslednji strani), ves čas snema potek tega brez kakršnih koli prekinitev ali spremembe položaja.

Po raziskavah Georgesa Sadula se je prva sprememba plana ob spremembi položaja kamere zgodila šele leta 1901, ko je angleški režiser, pripadnik brightonske šole, **George Albert Smith** v svojem *Malem zdravniku (The Little Doctor)* po srednjem planu hranjenja mačke s kašo, uporabil še veliki plan mačke. Plan se lahko spremeni tudi v istem kadru. Najbolj znan zgodnji primer te spremembe je vsekakor film bratov Lumière iz leta 1895, *Prihod vlaka na postajo Ciotat (L'arrivée d'un train à la Ciotat)*. Film se začne s totalom oz. splošnim planom postaje, lokomotiva, ki prihaja, postopoma raste v veliki plan in se zapelje poleg kamere. Torej, sprememba plana glede na premike posnetega objekta je stara enako kot kinematografija in izhaja iz osnove filmskega jezika, uporabe gibanja. Sprememba plana ima svoj izvor tudi v naravi človeške zaznave.



Sprememba planov znotraj kadra, LUMIÈRE, Prihod vlaka na postajo Ciotat, 1895

Naj na tem mestu povzamemo odlomek iz knjige, ki sta jo napisala Chartier in Desplanques. Gre za uvod v *“Estetiko filmske tehnike”*, kjer avtorja primerjata navadna človeška opazovanja pojavov in postopke filmskih ustvarjalcev.

“Če med sprehodom poleg vrta kavarne za mizo opazim tri prijatelje, ki se živahno pogovarjajo in se ustavim, da bi prisluhnil njihovem pogovoru, se mi zagotovo ne bo zdelo, da ves čas vidim le ta prizor. Moj pogled je najprej zajel celoten vrt, nakar sem se ustavil pri omizju prijateljev. Nato je moja pozornost pritegnil najbolj glasen udeleženec, za njim sem opazoval obraz enega izmed poslušalcev. Prizor sem opazoval s hitrimi pogledi. Če je knjiga snemanja in delitve na različne plane dobro narejena, bi morala ustrezati posameznim obratom moje pozornosti. V snemalni knjigi bi splošen prizor začeli s kadrom kavarne v totalu, ki ustreza bežnem pogledu sprehajalca, nato bi skupino, ki se pogovarja, posneli v srednjem planu, govorec bi bil posnet v ameriškem planu, poslušalec pa v velikem planu.”

Spremenljiva razdalja za prikazovanje dogodkov je osnovno izrazno sredstvo, ki ga uporablja filmski ustvarjalec, *ko literarni jezik scenarija prevaja v filmski jezik oz. snemalno knjigo.*

A. PLANI

Delitev planov:

- 1. SPLOŠNI PLAN ALI TOTAL (T)** – celotna slika mesta dogodka, splošni pogled, človeški lik podrejen okolju;
- 2. SREDNJI PLAN (SP)** – človeški lik v polni velikosti, ozadje ima še vedno pomembno vlogo, ne pa tudi osrednje;
- 3. AMERIŠKI PLAN (AP)** – človek, ki ga vidimo od kolen navzgor, začenja dominirati;
- 4. SREDNJE BLIŽNJI PLAN (SBP)** – človeka vidimo od pasu navzgor;
- 5. BLIŽNJI PLAN (BP)** – človeka vidimo od prsi navzgor, ozadja skoraj ni;
- 6. VELIKI PLAN (VP)** – človeški obraz zaseda večji del ekrana;
- 7. DETAJL (D)** – le del človeškega telesa ali predmeta.

V nadaljevanju bomo predstavili lastnosti posameznih planov.

(1) SPLOŠNI PLAN ALI TOTAL

Splošni plan nam ob hkratnem prikazovanju celotnega okolja oz. zunanosti omogoča, da z enim samim pogledom ugotovimo, kje se bo razvijala zgodba, ki bo predstavljena v naslednjih kadrih. Je informativnega značaja.

Če se ne uporablja zgolj za informacijo, zmanjšuje človeka, izgubljenega v okolju ali arhitekturi.

Splošni plan vpliva na slog igre. Igralec se poslužuje teatralnih gibov, ki jih v drugih planih ni, oziroma jih ne sme biti.

Nezadostno število splošnih planov lahko zmede gledalca ali skazi tok zgodbe, prehodi v času in prostoru postanejo nerazumljivi. Preveliko število splošnih planov pa je lahko dolgočasno, film tedaj spominja na album slabega fotografa, ki je vse opazoval od daleč in ni uspel pritegniti pozornosti gledalca.

Zadnja dobra značilnost splošnih planov pa je njihova ustreznost pri začenjanju in zaključevanju posameznih sekvenc ali filma. Redko se namreč zgodi, da se film začne in konča z ameriškim planom. Začetek s splošnim planom je lahko razložljiv – vsebuje največ podatkov, ki so pomembni za zgodbo. Enako je s koncem, le da tukaj ne potrebujemo več informacij, ampak razplet zgodbe.



SPLOŠNI PLAN ALI TOTAL

Apollo 13, 1995

*Oskar za najboljšo montažo: Mike Hill,
Daniel P. Hanley*



SPLOŠNI PLAN ALI TOTAL

Vojna zvezd (Star Wars, 1977)

*Oskar za najboljšo montažo: Paul Hirsch,
Marcia Lucas, Richard Chew*

(2) SREDNJI PLAN

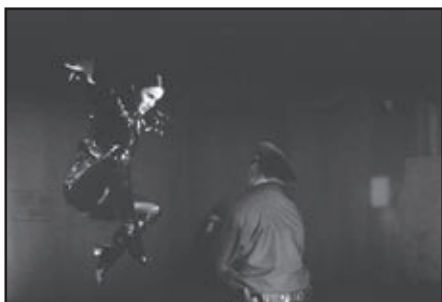
Srednji plan bi lahko imenovali tudi *"naravni"*, saj igralca prikazuje od glave do peta. Teoretično je bolj čist od ameriškega, ki igralcu odseka noge od kolen navzdol. Srednji plan ponuja najbolj pomembne podatke zgodbe.



SREDNJI PLAN
Chicago, 2002
Oskar za najboljšo montažo: Martin Walsh



SREDNJI PLAN
Točno opoldne (High Noon, 1952)
Oskar za najboljšo montažo: Elmo Williams, Harry Gerstad



SREDNJI PLAN
Matrica (The Matrix, 1999)
Oskar za najboljšo montažo: Zach Sternberg



SREDNJI PLAN
Vojna zvezd (Star Wars, 1977)
Oskar za najboljšo montažo: Paul Hirsch, Marcia Lucas, Richard Chew

(3) AMERIŠKI PLAN

Ameriški plan odločno prenaša težo z ozadja (ki je največkrat že poznano) na človeka. Ameriški plan je prišel v ospredje po odkritju zvoka oz. zvočnih filmov, pred tem je bil precej zapostavljen.



AMERIŠKI PLAN
Lawrence arabski (Lawrence of Arabia, 1962)
Oskar za najboljšo montažo: Anne Coates



AMERIŠKI PLAN
Kabaret (Cabaret, 1972)
Oskar za najboljšo montažo: David Bretherton

(4) SREDNJE BLIŽNJI PLAN

Pri srednje bližnjem planu protagonista vidimo od pasu navzgor.



SREDNJE BLIŽNJI PLAN
V vrtincu (Gone with the Wind, 1939)
 Oskar za najboljšo montažo: Hal C. Kern,
 James E. Mewcom



SREDNJE BLIŽNJI PLAN
Najboljša leta našega življenja
(The Best Years of Our Lives, 1946)
 Oskar za najboljšo montažo: Daniel Mandell

(5) BLIŽNJI PLAN

Pri bližnjem planu gledalec ozadja ne vidi več, zato je primeren za razvoj zgodbe, ki se je začela z ameriškim planom, ko že vemo, kakšno je bistvo spopada. Bližnji plan so zelo radi oziroma pretirano uporabljali v 90. letih prejšnjega stoletja.



BLIŽNJI PLAN
Schindlerjev seznam (Schindler's List, 1993)
 Oskar za najboljšo montažo: Michael Kahn



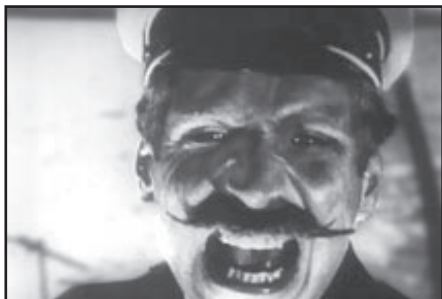
BLIŽNJI PLAN
Angleški pacient (The English Patient, 1996)
 Oskar za najboljšo montažo: Walter Murch

(6) VELIKI PLAN

V nasprotju z drugimi plani, veliki plan ni le tehnični izraz. Že od začetka filmske zgodovine je prevladovalo mnenje, da je veliki plan - kot tudi montaža, *paralelna zgodba in retrospekcija* – izum velikega Griffitha.

Velike plane pa je uporabljal tudi **Albert Smith**. Smith je bil poklicni fotograf. Na začetku se je ustrašil, da bo veliki plan, ki ne predstavlja celote, temveč le delček resničnosti, za gledalce šokanten in nerazumljiv. Iskal je torej opravičilo. V enem izmed njegovih prvih filmov *Povečevalno steklo stare mame (Grandma's Reading Glass, 1901)* mu je pri tem pomagal fantek, ki je našel povečevalno steklo stare mame in skozi njega opazoval uro, kanarčka, oko stare mame, mačkino glavo ...

Veliki plan ni le skrajno sredstvo izražanja, marveč tudi svečano in patetično sredstvo, velika črka, s katero se v filmskem jeziku začenjajo pisati "velike" besede. Pretirana in nepotrebna uporaba teh "velikih" besed lahko pripelje do njihovega razvrednotenja.



VELIKI PLAN
Oklepnica Potemkin
(*Bronenosets Potyomkin*, 1925)
Sergej Eisenstein



VELIKI PLAN
Gospodar prstanov
(*The Lord of the Rings: The Return of the King*, 2003)
Oskar za najboljšo montažo: Jamie Selkirk

(7) DETAJL

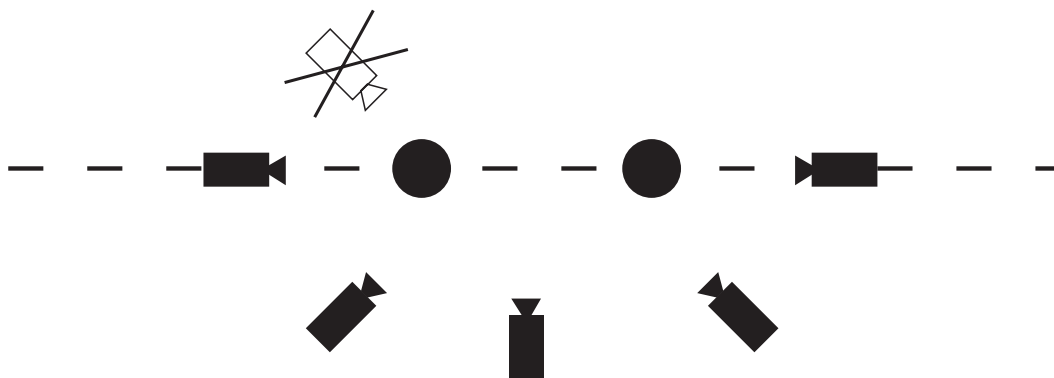
Pri tem planu celotni človeški obraz ne gre na zaslon, na tem je le del (fragment) ali pa povečan predmet.



DETAIL
Oklepnica Potemkin (*Bronenosets Potyomkin*, 1925)
Sergej Eisenstein

FILMSKA OS

Filmska os ali os akcije je zamišljena linija ali raven, ki gre med dvema akterjema. Imenuje se še linija interesa, linija akcije, linija pogleda. Vsi položaji kamere, ki se nahajajo z ene strani filmske osi, *se dopolnjujejo do kota 179 stopinj.*



RETROSPEKCIJA

Retrospekcija je vračanje dogodkov v preteklost, pogosto kratkotrajnih vračanj – *flash back*. Dramaturški in montažni postopek, s katerim se pojasnjujejo dejanja junakov v zgodbi, ki se dogaja v sedanjosti.

ELIPSA

Elipsa je ena najbolj karakterističnih in stilskih figur na filmu. Po definiciji je elipsa *izpuščanje nekaterih delov zgodbe, vendar na način, ki gledalcu sugerira tisto, kar je izpuščeno. Gledalec se mora spomniti izpuščenih delov. Izpuščanje se izvaja zaradi različnih estetskih razlogov:*

- dimenziranje naracije,
- ustvarjanje presenečenj,
- spodbujanje domišljije gledalcev,
- izogib banalnosti.

“OVERLAPPING”

Ponovno montirani del akcije s konca prejšnjega kadra na začetek naslednjega kadra, s ciljem, da se podaljša filmski čas.

IZBOR PLANOV

Izbor planov je delo režiserja, ki scenarij zamenja s snemalno knjigo. Izbor plana za določeni kader je odvisen od funkcije, ki je zanj predvidena. Pravzaprav lahko rečemo, da bo odvisen od vloge človeka v taistem kadru.

Podrejena vloga človeka oz. stranska vloga zahteva uporabo *splošnega plana oz. totala*. Dinamična vloga zahteva uporabo *srednjega ali ameriškega plana*. Ekstenzivna oz. refleksivna vloga pa dovoljuje uporabo *velikega oz. bližnjega velikega plana*. Uporabo posebnega plana pogojuje tudi želena stopnja pozornosti, ki jo avtor želi pritegniti z določenim prizorom.

ZAPOREDJE PLANOV

Kako lahko avtor zamenja en plan na zaslonu z drugim?

a) Montaža

– z lepljenjem konca enega kadra z začetkom drugega, posnetega v drugem planu, lahko v trenutku zamenjamo najbližji plan s totalom in obratno. Ta sprememba planov bo povezana s spremembo kadra. Poseben primer bo sprememba kadra brez spremembe plana, na primer posnetek drugega igralca v istem planu.

b) Montaža znotraj kadra

– omenjena montaža ni vezana na konec kadra, temveč na gib predmeta ali kamere. V istem kadru, ki na primer kaže tri obraze, ki se pogovarjajo **v ameriškem planu**, en igralec pride do kamere in popolnoma zakrije druga dva. Naslednje slike istega kadra nam bodo torej ponudile: **bližnji plan, veliki plan in celo bližnji veliki plan** istega igralca. Podoben učinek dobimo, če kamero zapeljemo proti igralcu, ki nepremično stoji.

c) Skokovit prehod

– je kombinacija predhodnih dveh kategorij. Plani se spreminjajo postopoma, daljšajo ali krajšajo se ob pomoči združenih kadrov. Za vsak kader se kamera postavlja na drugo pozicijo, vendar med snemanjem kadra kamere ne smemo premikati. Tako je v uvodu *Ulice (La Strada, F. Fellini 1954)* prvič prikazan Zampano (Anthony Quinn) – z zaporednimi vse bližjimi kadri, med katere je bil zmontiran tudi kader z Gelsomino (Giulietta Masina) in njeno mamo. Nasproten primer je konec *Smrtne nevarnosti (Danger de mort, režiserja Gillesa Grangierja iz leta 1947)*, ko kamera z nekaj vse višjih točk cerkvenega stolpa snema mestni trg, junaki filma pa so vse manjši. Med temi kadri ni vmesnih kadrov.



FREDERICO FELLINI, *Ulica*
(*La Strada*, 1954)

d) Sprememba ostrine

– pri uporabi objektiv, ki ne ustvarja enako ostrih posnetkov bližnjih in oddaljenih predmetov v določenem kadru, sprememba ostrine izziva v zavesti gledalca spremembo plana, čeprav se ne kamera, ne igralci niso premaknili.

PLAN - KONTRAPLAN

Poseben, vendar zelo razširjen način sestavljanja planov je **povezovanje plana s kontraplanom oz. planom, ki ima nasprotni kot**. Najbolj preprosta uporaba tega načina je snemanje pogovora dveh obrazov v bližnjem ali celo bližnjem velikem planu. Tedaj v kadru najprej vidimo obraz ženske nato obraz moškega. To je seveda bolj zanimiva rešitev, kot če bi ju snemali v kakšnem drugem kadru s strani, ko bi sogovornika videli obrnjena drug proti drugemu. Pri tej rešitvi gledalec lahko sledi reakcijam sogovornika, svojo pozornost lahko usmeri na določeno osebo tudi kadar ta posluša, s čem režiser poskuša povedati, da je v določenih primerih odziv poslušalca pomembnejši od govorca.

V večini stikov plan – kontraplan avtor nakazuje **časovno kontinuiteto**. Igralec se oddaljuje od kamere, prime se za kljuko in odpira vrata – rez – kader se prekine – vrata se odprejo, seveda z druge strani, za njimi je igralec, ki se približuje kameri. V tem stiku ni izpuščen niti delček filmskega časa. Kontraplan se je začel natanko v trenutku konca plana. Možen pa je tudi drug tip stika, v katerem se v najbolj primernem trenutku izpusti del filmskega časa (na primer: hodnik, katerega mora prehoditi igralec, je predlog, zato ni prikazana celotna pot, ampak le igralčevi prvi koraki in nato njegov izhod). Napaka kontraplana, ki je ni mogoče spregledati, pa je podvajanje filmskega časa. **Kontraplan je lahko le podaljšek, ne pa tudi ponavljanje kadra v spremenjeni obliki ("overlapping")**.

B. SNEMALNI KOTI - RAKURZI

Dober primer uporabe različnih snemalnih kotov je prizor vstaje v ***Oklepnici Potemkin (Bronenosets Potyomkin 1925) režiserja S. M. Eisensteina***. Prizor je tako poln intenzivnih gibov in moči, da je pospeševanje ritma skoraj nemogoče. Gib v umetnosti pa mora biti spremenljiv, sicer postaja dolgočasen. Zato je moral Eisenstein intenzivirati in poudariti gibljivost opisanega prizora, čeprav tega ni mogel narediti ne s hitrejšo režijo ne s hitrejšo igro.

Torej, Eisenstein ni večal moči prizora, pač pa je bistveno pospešil izmenjavo kadrov. Na začetku smo spremljali boj iz oči v oči. Ko se je pojavila bojazen, da se bomo na ta prizor privadili in nam bo postal dolgočasen, se je začelo prikazovanje kadrov z najbolj nenavadnih pozicij, od zgoraj, spodaj, s strani ... Po tistem boja ne vidimo le v nagnjenih in zakrivljenih kadrih. Kamera ga snema izza razvlečenih vrvi, za rešetkami, lestvami, jeklenimi stopnicami ...

Po letu 1945 je opazen jasen prehod od ekscentričnosti h klasičnemu racionalizmu. Do odstopanja od najbolj naravnih snemalnih kotov je prihajalo le v trenutkih, ko je to zahtevala zgodba. Za primer... Vidimo kader od zgoraj, ker se kamera poistoveti z visokim junakom zgodbe. Gledamo drugi kader v višini tal, ker v prvem planu na zemlji leži igralec, ki je padel zaradi nepričakovanega udarca. V nasprotnem bi bili takšni kadri videti le kot formalna demonstracija.

ZGORNJI SNEMALNI KOT – ZGORNJI RAKURZ

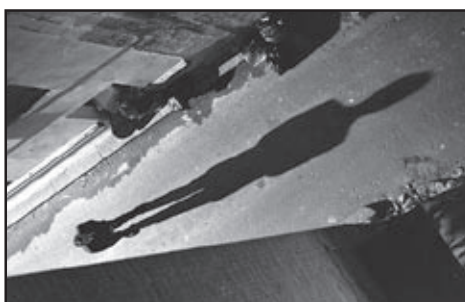
Črta horizonta je v zgornjem delu kadra ali nad zgornjim robom. *Zgornji snemalni kot "pritiska" človeka k tlom, zmanjšuje ga in ga naredi osamljenega, podrejenega tuji oblasti, nemočnega in ubogega.* Zgornji snemalni kot je bil med prvimi uporabljen pri snemanju sekvence množičnega prizora boja pri Petersburgu v *Rojstvu naroda (Griffith, 1915)*. Griffithov snemalec Billy Bitzer je več sto statistov, ki so uprizarjali boj med Severom in Jugom, snemal s strmega pobočja nad ravnim bojiščem. Vmesni kadri boja in veliki plani bojevnikov so le večali hitrost spopada in dvigovali čustveno vzdušje. Podatke o izidu boja pa smo dobili le s splošnimi plani, posnetimi s pobočja.



ZGORNJI RAKURZ
Rojstvo naroda
(*The Birth of a Nation*, 1915)



ZGORNJI RAKURZ
Julij Cezar (Julius Caesar, 1953)
Montaža: John D. Dunning



EKSTREMNI ZGORNJI RAKURZ
Matrica (The Matrix, 1999)
Oskar za montažo: Zach Sternberg

SPODNJI SNEMALNI KOT – SPODNJI RAKURZ

Črta horizonta je v spodnjem delu kadra ali pod spodnjim robom. *Spodnji snemalni kot povečuje in povzdiguje, izraža zmagovitost, avtoritativnost ali oblast.*



SPODNJI RAKURZ
Schindlerjev seznam (Schindler's List, 1993)
Oskar za montažo: Michael Kahn



SPODNJI RAKURZ
Golo mesto (The Naked City, 1948)
Oskar za montažo: Paul Weatherwax

KAMERA PREMAKNJENA OD VERTIKALE

Črta horizonta ni vzporedna s spodnjim robom kadra. Takšni snemalni koti pogosto ponazarjajo psihične bolezni oziroma človekov pogled na svet v času hudo podrtega duhovnega ravnovesja, videnje pijanca in podobno.

POSEBNI SNEMALNI KOTI

Posebni snemalni koti so predvsem *nedostopne točke za udeležence drame.* Uporabljajo se za prikaz redkih položajev, pogosto simbolično obarvanih.

C. GIBANJE V FILMU

Poznamo tri osnovne oblike gibanja v filmu, ki lahko poudarijo pomen slike:

1. gibanje predmeta, ki ga snemamo;

2. gibanje kamere, ki snema;

3. gibanje podob (tudi negibnih), kar dosežemo z montažo. Omenjene oblike so se v kinematografiji pojavile po zgornjem zaporedju. Gibanje predmeta in pojav filma sta enako stara. Gibanje kamere se je pojavilo nekaj let zatem, vendar se je razširjalo zelo počasi. Gibanje slik ob pomoči montaže pa se je pojavilo šele leta 1910 po Griffithovi zaslugi. Razcvet je doživelo v dvajsetih letih dvajsetega stoletja po zaslugi sovjetske šole montaže.

D. OSNOVNE ENOTE: KADER, SCENA, SEKVENCA

KADER

Kader je osnovna dinamična enota mnotaže. Tehnična definicija kadra bi bila: *“Kader je kos traku ali del računalniškega zapisa na disku od trenutka, ko začnemo snemati, do trenutka, ko prenehamo snemati”.*

Dolžina kadra je odvisna:

1. Predvsem od tistega, kar kader prikazuje. Če je kulminacija kadra že pripravljena v prejšnjih kadrih in jo gledalec pričakuje, je mogoče bolj jedrnato rezanje, kot če bi s kadrom začenjali novo režiserjevo misel ali pa bi gledalce hoteli predstaviti v novo obdobje ali prostor, jim predstaviti nove osebe ali odnose.

2. Od hitrosti igre, še posebno od hitrosti dialogov. Vidno počasne geste igralca ne smemo presekati med trajanjem ali takoj po koncu. Umetno in nasilno krajšanje kadrov dialoga z rezanjem kratkih trenutkov tišine med dvema replikama praviloma prinaša več škode kot koristi.

3. Od gibanja znotraj kadra. Jasno je, da se prizori in kadri polni hitrih gibov lažje prilagajajo hitri montaži.

4. Od namena subjektivnega pospeševanja ali upočasnitve gibanja. Pri sinhroni montaži preganjanja policist – zločinec – policist morajo biti kadri policista krajši od kadrov zločinca, kar ustvarja vtis, da policist dohiteva zločinca.

5. Od dramatične napetosti. Tudi formalno statični prizor je lahko zmontiran iz več kadrov, če izraža veliko dramatično napetost, na primer pričakovanje. In narobe, pričakovanje se lahko prikaže z zelo dolgim kadrom, da bi gledalec postal nestrpen.

6. Od števila velikih planov. Veliki plani, ki jih lažje razumemo ali pa so vsebinsko bolj skromni, so lahko krajši.

7. Od hitrosti premika kamere ali panorame. Upočasnjeni premiki kamere zahtevajo upočasnjeno montažo, podaljšanje kadrov.

8. Od hitrosti figur interpunkcije. Po zelo počasnem prehodu iz teme v svetlobo pričakujemo dolg kader.

9. In nenadnje od hitrosti, ki jo režiser želi dati določenem prizoru ali sekvenci. V "počivajoči" sekvenci med dvema razburljivima "atrakcijama" prevladujejo dolgi kadri. Povprečna dolžina kadrov se je krajšala od leta 1895 do prihoda zvočnega filma, ko je znašala dve do tri sekunde. Po prihodu zvočnega filma pa se je dolžina kadra povzpela na šest do osem sekund.

SCENA

Scena je narativna celota, sestavljena iz najmanj dveh kadrov, v kateri je vzpostavljena enotnost akcije, prostora in časa.

SEKVENCA

Sekvenca je večja in kompleksnejša narativna celota. Sestavljena je iz večjega števila kadrov in več scen. *Karakterizira jo odsotnost enotnosti akcije, prostora in časa.*

Glede na funkcije, ki jih imajo v filmu posamezne sekvence, se le-te delijo na:

a) Uvodne sekvence - začenjajo film in nas obveščajo o njem.

b) Sekvence ekspozicije

- gledalca spoznavajo s prizoriščem zgodbe, v času, ko se ta dogaja, z junaki, njihovimi življenjepisi ali medsebojnimi odnosi (na primer ekspozicija v filmu *De Santisa - Rim ob 11. uri (Roma ore 11, 1952)*, ko se po vrsti predstavljajo strojepiske, junakinje prihodnje drame).

c) Opisne sekvence

- dodajajo nove detajle za karakterizacijo likov ali pa naznanjajo občutke likov (na primer napad nemške enote v filmu *"Čas upanja"*, ki popolnoma spreminja vzdušje v praznično razpoloženem mestecu in s tem tudi usode sodelujočih).

d) Akcijske sekvence

- spreminjajo položaj in tudi odnose udeležencev, razvijajo spopad in pripeljejo do kulminacije (sovjetsko poveljništvo v Velikem preobratu, ki v veliki napetosti pričakuje napad nemškega topništva).

e) Sekvence, ki razlagajo

- pogosto retrospektivne, navadno vrinjene, oddaljene glede na osrednjo zgodbo. Uporabljajo se za razlago prej neznanih ali izpuščenih podrobnosti.

f) Strnjene sekvence - v skrajšani obliki obveščajo o daljših in manj zanimivih obdobjih v življenju junaka.

g) Finalne (končne) sekvence

- prinašajo razrešitev spopada in razpletajo vse niti zgodb. V sebi nosijo osnovno avtorjevo zamisel in poudarjajo smisel dela (filma) kot takega.

**Ben Hur, 1959**

Oskar za najboljšo montažo:
Ralph E. Winters, John D. Dunning

**Metek (Bullitt), 1968**

Oskar za najboljšo montažo: Frank P. Keller