

LATVIJAS UNIVERSITĀTE
SOCIĀLO ZINĀTŅU FAKULTĀTE
KOMUNIKĀCIJAS STUDIJU NODAĻA

**KINEMATOGRĀFISKĀ MALDINĀŠANA UN NARATĪVA
METALEPSE KRISTOFERA NOLANA FILMĀS „STARP
ZVAIGZNĒM”, „PIRMSĀKUMS” UN „ILŪZIJA”**

BAKALĀURA DARBS

Autors: **Karina Kozireva**

Studenta apliecības Nr.: kk12138

Darba vadītājs: Dr. philol. Viktors Freibergs

RĪGA 2015

ANOTĀCIJA

Bakalaura darba mērķis ir noskaidrot kā notiek kinematogrāfiskā maldināšana Kristofera Nolana filmās, kā arī noteikt kādi kino valodas elementi tiek izmantoti, lai radītu naratīva metalepsi. Darbā tika aplūkoti laika secības, maldināšanas, naratīva un semiotikas teorētiskie aspekti, kā arī tika veikta naratīva un semiotiskā analīze. Veiktā pētījuma rezultāti parādīja, ka maldināšanu veicina filmu naratīva struktūra, informācijas slēpšana, personāživiltotāji un laika secības izmaiņas. Metalepsi rada montāža, reālistiska kameras izmantošana un varoņu vienlaicīga pastāvēšana vairākās dimensijās. Par autora stila elementiem var uzskatīt arī tumšus krāsu toņus, muzikālo noformējumu, sieviešu personāžu īpatnības, kā arī noteiktu aktieru izmantošanu filmās.

Atslēgvārdi: Kristofers Nolans, maldināšana, naratīva metalepse, Starp zvaigznēm, Pirmsākums, Ilūzija.

ABSTRACT

The aim of the bachelor thesis is to find out how cinematic deception in Christopher Nolan's films is constructed and what kind of film language elements are used to create narrative metalepsis. The issue describes the theoretical aspects of time sequence, deception, narrative and semiotics, as well as narrative and semiotic analysis. The research results revealed that deception promotes film narrative structure, information hiding, characters-forgers and the time sequence changes. Metalepsis causes montage, realistic use of camera and characters simultaneous existence in multiple dimensions. The author's style elements can also be considered as dark colors of the image, music and sound production, female character features, as well as the use of certain actors in films.

Keywords: Christopher Nolan, deception, narrative metalepsis, Interstellar, Inception, The Prestige.

SATURA RĀDĪTĀJS

1. IEVADS	6
2. TEORĒTISKĀ DAĻA	8
2.1. Laika secība filmās	8
2.2. Kinematogrāfiskā maldināšana.....	14
2.3. Naratīvs un metalepse filmās.....	18
2.4. Semiotika un kino valoda	21
2.5. Kristofers Nolans	25
3. METODOLOĢIJA	27
3.1. Naratīva analīze	27
3.2. Semiotiskā analīze	30
4. EMPĪRISKĀ DAĻA	33
4.1. Naratīva analīze	33
4.1.1. Laika secība filmā „Ilūzija”	33
4.1.2. Laika secība filmā „Pirmsākums”	37
4.1.3. Laika secība „Starp zvaigznēm”	41
4.1.4. Kinematogrāfiskā maldināšana filmā „Ilūzija”	45
4.1.5. Kinematogrāfiskā maldināšana filmā „Pirmsākums”	48
4.1.6. Kinematogrāfiskā maldināšana filmā „Starp zvaigznēm”	50
4.1.7. Personāži filmā „Ilūzija”	52
4.1.8. Personāži filmā „Pirmsākums”	53
4.1.9. Personāži filmā „Starp zvaigznēm”	55
4.2 Semiotiskā analīze	57
4.2.1. Montāža filmā „Ilūzija”	57
4.2.2. Montāža filmā „Pirmsākums”	58
4.2.3. Montāža filmā „Starp zvaigznēm”	60

4.2.4. Simboli filmā „Ilūzijā”	62
4.2.5. Simboli filmā „Pirmsākums”	64
4.2.6. Simboli filmā „Starp zvaigznēm”	66
4.2.7. Krāsu simbolika filmā „Ilūzija”	67
4.2.8. Krāsu simbolika filmā „Pirmsākums”	69
4.2.9. Krāsu simbolika filmā „Starp zvaigznēm”	69
4.2.10. Skaņa filmā „Ilūzija”	71
4.2.11. Skaņa filmā „Pirmsākums”	72
4.2.12. Skaņa filmā „Starp zvaigznēm”	73
5. REZULTĀTI	75
6. SECINĀJUMI	80
IZMANTOTIE INFORMĀCIJAS AVOTI	82
PIELIKUMS	84
1. pielikums. Notikumu secība filmā „Ilūzija”	85
2. pielikums. Notikumu secība filmā „Pirmsākums”	88
3. pielikums. Notikumu secība filmā „Starp zvaigznēm”	92
4. pielikums. Semiotiskās analīzes tabula filmai „Ilūzija”	96
5. pielikums. Semiotiskās analīzes tabula filmai „Pirmsākums”	108
6. pielikums. Semiotiskās analīzes tabula filmai „Starp zvaigznēm”	127

1. IEVADS

Kristofers Nolans ir Lielbritānijas un Amerikas Savienoto valstu kinorežisors, scenārists un producents. Deviņas veiksmīgākas K. Nolana filmas nopelnīja ap 4.2 miljardu dolāru un ieguva septiņas Amerikas Kinoakadēmijas balvas, kā arī 26 nominācijas dažādās kategorijās. „Starp zvaigznēm” (*Interstellar*) ieguva Amerikas Kinoakadēmijas balvas nominācijā „Labākie vizuālie efekti” un „Gada filma”. „Pirmsākums” (*Inception*) uzvarēja nominācijā „Labākā kinematogrāfija”, „Labākie vizuālie efekti” (*Academy of Motion Picture Arts and Sciences, British Academy of Film and Television Arts*) un „Gada filma” (*American Film Institute*). „Ilūzija” (*The Prestige*) tika nominēta Oskara balvai vairākkārt un ir iekļauta labāko 21. gadsimta filmu sarakstā.

Balvas, nominācijas un komerciālie ieņēmumi liecina par K. Nolana filmu ietekmi uz kino un izklaides industriju kopumā. K. Nolana filmas ir mūsdienu kultūras sastāvdaļa, kas nepārtraukti attīstās. Režisors kļuva par jaunā „gudrā” Holivuda kino pārstāvi, kura darbi, no vienas puses, paredzēti masu skatītājiem, ir komerciāli veiksmīgi un tehnoloģiski attīstīti, bet, no otras puses, ietver sevī sarežģītu naratīvu, kas saistīts ar maldināšanu un alternatīvās pasaules radīšanu. Līdzīgie vizuālie un tehnoloģiskie paņēmieni var tikt izmantoti arī reklāmas un mūzikas videoklipos. Tādējādi, par pētījuma problēmu var uzskatīt skatītāja nespēju atšķirt virtuālo un reālo pasauli. Pateicoties jaunajām tehnoloģijām un globālā tīmekļa attīstībai, cilvēks vienlaicīgi eksistē vairākās dimensijās, kuru robežas tiek slēptas vai pilnībā izjauktas. Tā kā kino popularitāte un ietekme uz sabiedrību arvien pieaug, ir svarīgi noskaidrot kā režisors izvairās no atklāta stāsta – kādus paņēmienus izmanto, lai nodrošinātu vēlamu uztveri un noteikt, vai viņam ir raksturīgi autora stila elementi. Papildus jāatzīmē darba novitāti, jo Latvijā šis jautājums netika pētīts.

Darba mērķis: noskaidrot kā notiek kinematogrāfiskā maldināšana Kristofera Nolana filmās un noteikt kādi elementi tiek izmantoti lai radītu naratīva metalepsi.

Uzdevumi: analizējot literatūru un citus informācijas avotus,

1. veikt teorijas strukturēšanu un salīdzināšanu;
2. empīriskajā daļā veikt naratīva un semiotikas analīzi katrai izvēlētai filmai, kā arī izpētīt naratīvu struktūras un kino valodas elementus;
3. veikt filmu atšķirību un kopīgo īpašību analīzi un tādā veidā noteikt autora stila elementus;
4. apkopot iegūtos rezultātus un izdarīt secinājumus.

Darba teorētiskajā daļā ir aplūkotas laika secības un kinematogrāfiskās maldināšanas teorijas, naratīvs un metalepse, semiotikas un kino valodas teorijas, kā arī Kristofera Nolana darba stils. Laika secības teorijas palīdzēja izpētīt laika un maldināšanas teorētisko un vizuālo aspektu. Naratīva teorijas tika izmantotas, lai noteiktu Kristofera Nolana filmu struktūru, notikumus vēstījumā un metalepse. Semiotiskās analīzes ietvaros tika atklātas zīmes, simboli un citi elementi, kas veido nelineāro stāstu un izjauc pasaules loģiskās robežas.

Darba gaitā tika analizēti Kristofera Nolana filmas „Starp zvaigznēm”, „Pirmsākums” un „Ilūzija”. Šīs filmas var nosaukt par raksturīgiem jaunās Holivudas kino pārstāvjiem. „Starp zvaigznēm” ir vērtīgs pētījuma objekts, jo pasaules pirmizrāde notika tikai 2014. gada 26. oktobrī un filmas padziļinātas analīzes vēl netika veiktas. Filmā „Pirmsākums” ir izteikti dažādu naratīvu līmeņi, kas palīdzēs saprast metalepse būtību. „Ilūzija” ir interesanta ne tikai ar nelineāro stāstu, bet arī ar skatītāja maldināšanu tiešajā nozīmē. Visām izvēlētām filmām piemīt kopīgas iezīmes, kuras var nosaukt par autora stila elementiem.

Empīriskajā daļā ir izmantotas kvalitatīvas pētījuma metodes. Darba ietvaros tika veikta naratīva un semiotiskā analīze. Ar naratīva analīzes palīdzību autors noskaidroja filmu notikumu ķēdi, laika un telpas īpašības un izmaiņas, kā arī reālās un izdomātas pasaules konstrukcijas. Tas ļauj dziļāk izpētīt stāsta līmeņus un saprast, kā tie tiek modificēti, lai mainītu skatītāja uztveri un veidotu daudzdimensionālās pasaules ar metalepse palīdzību. Darba autors izmantoja semiotisku analīzi, lai noskaidrotu, kādus paņēmienus un elementus izmanto režisors, lai ietekmētu auditoriju, radītu alternatīvās pasaules kā arī, lai saprastu Kristofera Nolana filmu kino valodu un dekodēt tās nozīmi.

Darbs tika strukturēts četrās pamata nodaļās, ietverot teorētisko, metodoloģijas, empīrisko un analītisko daļu. Teorētiskajā daļā tika aplūkota laika secība filmās, kinematogrāfiskā maldināšana, naratīva un semiotikas teorijas, kā arī informācija par Kristoferu Nolanu, viņa filmām un raksturīgām iezīmēm stilā un naratīvā. Metodoloģijas daļā tika aprakstīta naratīva un semiotiskā analīze. Empīriskajā daļā tika analizētas Kristofera Nolana filmas „Starp zvaigznēm”, „Pirmsākums” un „Ilūzija” naratīva un semiotiskās analīzes kontekstā, pētot arī stāsta konstrukcijas, laika secību un maldināšanas iezīmes. Darba analītisko nodaļu skaidro autore secinājumu daļa, kā arī darbam ir pievienoti 6 pielikumi.

2. TEORĒTISKĀ DAĻA

2.1. Laika secība filmās

Kristofera Nolana filmās pastāv laika un telpas nosacītība. Režisors izvairās no atklāta stāsta un skaidrojuma, kā arī dažreiz vizuāli nenošķir naratīva līmeņus. Līdz ar to, izpētīt laika un maldināšanas teorētisko un vizuālo aspektu palīdzēs laika secības teorijas. Franču filozofa un zinātnieka Žila Delēza (*Gilles Deleuze*) galvenais jēdziens ir atšķirīgs domāšanas veids laikā, kas balstās tēlu haotiskajā sistēmā, kurai nav centra. Šajā gadījumā skatītājs „pieskaras” laikam, bet nerada sistemātisku iespaidu, kas aizvietotu reāli uztverto laiku. Tēls-laiks palīdz saprast pašu laiku, nevis tās rekonstrukcijas, kā tēls-darbība palīdz saprast telpu. Ž. Delēza realitāte – nav skatītāja realitāte, bet iekšējā kino pasaule. Viņa teorija palīdzēs labāk saprast K. Nolana filmas, jo izdomāta un reāla pasaule ir viņa stila pamatmotīvs.

Laiku var definēt dažādi. Tas ir forma, aizpildīta ar pārmaiņām. Laiks ir arī redzes notikumu saglabāšana ar precizitāti. Filmas realitātes atsauce uz pagātņi var tikt veikta caur ikdienišķām lietām, piemēram, ar personāža mehāniskām darbībām. Itāļu režisora Mikelandželo Antonioni (*Michelangelo Antonioni*) kino attīstījās divos virzienos – pirmkārt, tukšā laika izmantošana ikdienas banalitātē; otrkārt – darbs ar galējām situācijām un to virzīšana tukšās ainavās, kas saglabā ģeofizisko aprakstu un abstraktu saturu. Itāļu kinorežisora Federiko Felīni (*Federico Fellini*) filmās, reālais kļūst par izrādi un pasaules kā tādas nepastāv – viņš dzēš distancēšanos un atšķirības starp skatītāju un izrādi. Tīri optiskām un skaņas situācijām var būt divi poli: objektīvs un subjektīvs, reāls un izdomāts, fizisks un garīgs. Tie rada opsignumus un sonsignumus – tīru optisku un skaņas tēlu, kas izjauc sensimotorus sakarus un parādās laikā. Tas organizē pastāvīgus sakarus starp poliēm un ļauj modificēties abos virzienos, lai virzītos uz neredzamības punktu.¹

Angļu kinorežisors Alfrēds Hičkoks (*Alfred Joseph Hitchcock*) uzskatīja, ka ir kamera-apziņa, kas definē sevi nevis caur darbību, kuru tā ir spējīga izsekot vai īstenot, bet caur garīgajām attieksmēm, kurās tā var iesaistīties. Kamera sāk jautāt, atbildēt, provocēt, pierādīt teorēmas un radīt hipotēzes. Tas ir trīsdimensionālā transformācija, kas nosaka kustības „otro pusi”. Tēls atbrīvojās no sensomotoriem savienojumiem, pārstāj būt par tēlu-darbību un kļūst par tīri optisku un taktīlu. Lai izjauktu stereotipizētas pasaules robežas, tēlam

¹Deleuze, G. (1997). *Cinema 2: The Time-Image*. Minneapolis: University of Minnesota Press. P. 7 – 9.

ir jāiestājas attiecībās ar citiem spēkiem un jāatveras spēcīgām un tūlītējām atziņām: tēlam-laikam, lasāmām tēlam un domāšanas tēlam.²

Pozīcijas ir izkārtotas telpā, bet mainīgais veselums – laikā. Tēlu-darbības plānu var raksturot ar diviem līmeņiem: pirmais, kas attiecas uz objektiem, ir kadrēšanas plāns. Otrais, kas attiecas uz veselumu, ir montāža. Līdz ar to, montāža veido veselumu, kas savukārt veido tēlu-laiku. Laiku var raksturot kā netiešu reprezentāciju, jo tas izriet no montāžas, kas savieno vienu tēlu-darbību ar citu. Tāpēc šāds savienojums nevar kļūt par parasto aizstāšanu: veselums tik pat nav savienojuma rezultāts, kā laiks nav reālā laika secība. Krievu kinorežisors Sergejs Eizenšteins uzskatīja, ka ir nepieciešams, lai montāža būtu daudzveidīga, konfliktiem, risinājumiem, rezonanses un vārdiem bagāta, pārstāvētu selektīvu un koordinētu darbības veidu, kuras mērķis ir parādīt laiku ar īstajām dimensijām un piepildīt veselumu ar blīvumu.

Itāļu kinorežisors Pjērs Pazolīni (*Pier Paolo Pasolini*) piedāvāja klasisko montāžas koncepciju: tikai tāpēc, ka montāža izvēlas un koordinē „lielus momentus”, tai piemīt spēja pārvērst tagadni pagātnē, pārveidot nestabilu un neskaidru tagadni – skaidrā, stabilā pagātnē, kas nozīmē sasniegt laiku. P. Pazolīni skaidro, ka to pašu panāk nāve. Tas nav nāve tiešajā nozīmē, bet nāve dzīvē, vai tuvošanās nāvei. Laiks šajā gadījumā ir sintezētu tēlu netieša reprezentācija.³ Laika secība ietekmē pārejošo tagadni, bet katra tagadne eksistē ar noteikta veida pagātni un nākotni, bez kuru tā nebūtu pārejoša. Filmas mērķis ir notvert pagātni un nākotni, kas eksistē ar tagadnes tēlu. Lai izkļūtu no tagadnes notikumiem, filmā jāievieto kaut kas, kas bija pirms tā un būs pēc tam – piemēram, personāžu. Franču kino kritiķis un režisors Žans Liks Godārs (*Jean-Luc Godard*) apgalvoja, ka ir nepieciešams zināt, kas bija personāžs pirms viņš tika ievietots kadrā un kāds viņš būs vēlāk. Ir nepieciešams ievietot filmā robežu, kas atrodas pirms tās sākuma un robežu, kas atrodas pēc tās beigām, kā arī notvert personāžā robežu, kuru viņš šķērso. Tas ir kino patiesības mērķis vai „tiešais” kino: notvert nevis realitāti, tādā formā, kādā tā pastāv neatkarīgi no tēla, bet panāktu „pirms” un „pēc”, kas eksistē ar tēlu. „Tiešā” kino jēga slēpjas punktā, kur tā ir filmas neatņemama sastāvdaļa: notvert tiešu laika reprezentāciju.⁴ Piemēram, kadra dziļums, *flashback* un laika norādījums vai klusa kameras kustība pāri priekšmetiem, kad tēls iegrimst pagātnē. *Flashback* ir attiecības starp aktuālo tēlu un tēlu-atmiņu. Tas ir apburtais loks, kas iet no tagadnes uz

²Deleuze, G. (1997). *Cinema 2: The Time-Image*. P. 23.

³Turpat. 35 – 36. lpp.

⁴Turpat. 51. lpp.

pagātni, atgriežoties atpakaļ tagadnē. Tas ir arī apļu kopums, kurā katrs iziet savu atmiņu zonu un atgriežas arvien dziļākā un bezcerīgā tagadnes situācijas stāvoklī.⁵

Mūsdienu kino sensomotorā shēma nedarbojas – tā ir uzlauzta no iekšienes. Percepcijas un darbības vairs nav izkārtotas ķēdē, telpas vairs nesaskaņojas un neaizpilda viena otru. Personāži, kas tika paņemti optiskajās un skaņu situācijās, ir nolemti kļīst un staigāt bez mērķa. Šobrīd laiks vairs nav atkarīgs no darbības, bet darbība – no laika. Attiecības *sensomotorā situācija* → *netiešais tēls-laiks* tika mainītas uz *tīri optiskā un skaņas situācija* → *tiešais tēls-laiks*. Opsigumi un sonsigumi ir tiešās laika attēlošanas zīmes. Pretrunas ir nelokalizētas attiecības: personāži vairs nepārvar tās, bet grimst tajās.⁶

Franču filozofs Anrī Bergsons (*Henri Bergson*) izšķir divus „iepaizīšanas” veidus. Pastāvīgā vai automātiska iepaizīšana (govs pazīst noteikta veida zāles, cilvēks pazīst draugu) darbojas ar paplašinājuma palīdzību: percepcija tiek paplašināta parastajās darbībās un darbības tiek paplašinātas ar percepciju, saņemot no tās noderīgus rezultātus. Sensomotorā iepaizīšanās visbiežāk notiek caur darbībām. Tajās izveidojas un uzkrājas motora mehānismi, kas tiek pamodinātas ar kādu priekšmetu. Skatītājs nepārtraukti virzās prom no pirmā priekšmeta: tēlainas asociācijas pārvietojas no viena objekta uz otru, bet vienlaicīgi paliek tajā pašā plānā (govs pāriet no vienas zāles kušķa uz otru, cilvēks ar draugu pāriet no vienas tēmas uz citu). Cita veida darbības, apiet objektu un atgriežas pie tā, lai izceltu dažādus aspektus un paņemtu no tās raksturīgās īpašības. Skatītājs atkārtoti izceļ iezīmes un kontūrus, lai katru reizi dotos atpakaļ pie sākuma punkta. Tad dažādi objekti vairs nepievienojas viens otram tajā pašā plānā. Objekts paliek tas pats, bet plūst caur dažādiem plāniem. Pirmajā gadījumā cilvēks uztver sensomotoru objekta tēlu. Otrajā gadījumā uztver optisko objekta tēlu un veido aprakstu.⁷

Optiskais un skaņas tēls nenoved pie darbības, bet stājas attiecībās ar tēlu-atmiņu. Šajā gadījumā, reālais apvienojas ar izdomāto, objektīvais ar subjektīvo, apraksts ar stāstījumu. Galvenais ir tas, ka divi pēc dabas atšķirīgie termini seko viens otram, atsaucas viens uz otru, atspoguļojās viens otrā un tiecas saplūst neredzamības punktā. Katra objekta aspektam ir sava atmiņu, sapņu un domas zona, kuru var attēlot kā plānu vai apli. Tajā objekts iet cauri neskaitāmiem plāniem un apliem, kas atbilst tās slāņiem. Notiek linearitātes fragmentācija,

⁵Deleuze, G. (1997). *Cinema 2: The Time-Image*. P. 48.

⁶Turpat. 26 – 27. lpp.

⁷Turpat. 45. lpp.

cēlonības plaīsa, laika un telpas deformācija, kura saplūst, sadalās, krustojās un ietver sevī visu iespējamo.⁸

Tēls-atmiņa nav virtuāls, bet aktualizē virtuālo. Tāpēc, tēls-atmiņa nerada pagātņi, bet tikai reprezentē kādreizējo tagadni. Tēlu-atmiņu nevar apvienot ar aktuālo tēlu, jo tas rada apburto loku. Sapņu galvenās iezīmes – laika „panorāma”, nestabila, „peldoša” atmiņu un pagātnes tēlu kopa, kas parādās galvu reibinošā ātrumā, it kā laiks ir ieguvis brīvību. Par personāža mehānisko vājumu atbild pagātnes mobilitāte. Īpaša kadra izvietošana kļūst par „nepaklausīgu”.⁹ A. Begsona sapņu teorija pierāda, ka sapņotājs nav noslēgts ar ārējās un iekšējās pasaules sajūtām. Sapņotājs saista tos nevis ar konkrētiem tēliem-atmiņām, bet ar elastīgiem pagātnes paneļiem, kurus ir grūti regulēt. Ir divu veidu tēli-sapņi, kurus var atšķirt vienu no otra tehnoloģiskajā aspektā. Pirmais tiek veidots, izmantojot smagus un lielgabarīta līdzekļus: kadra aizstāšanu, viena kadra saplūšanu ar otru, dekadrešanu, sarežģītas kameras kustības, īpašus specefektus, laboratorijas manipulācijas. Tas viss tiecas pēc abstrakcijas. Otru veidu var nosaukt par prātīgu – tas darbojas ar vienkāršu kadru un montāžu, kas atgādina pastāvīgu mehānisma lūzumu – tie rada sapņi, kamēr objekti paliek pašreizējā formā. Šāda tipa tehnika vienmēr atsaucas uz metafizisku iztēli: tas ir divi veidi kā pāriet no viena tēla uz otru. Šajā sakarā, halucināciju attiecības ar realitāti atgādina „anormālas” literārās valodas attiecības ar runu: vienā gadījumā radās sastrēgumi, sarežģītības un pārpilnība, otrā – atsvešināšanās, elipses, nepastāvība, trūkumi un nepilnības.¹⁰

Tēlam-sapņim piemīt arī virtuāla darbība, kas aktualizējas tikai ar telpas paplašināšanos un laika vilcināšanu. Tas ir izskaidrojams arī ar dažādiem sapņu līmeņiem, kur var tikt attēlota inversija, uzvedības deformācija, dīvaini objekti, tiek izmantota palēnināta vai paātrināta filmēšana, mākslīgie un invertētie notikumi, īpaša attēla krāsa, optiskā un skaņas tēla metamorfozes, kā arī pārejas elements, kas nošķir robežu starp reālo un izdomāto. Aktuālam tēlam ir raksturīgs virtuālais tēls, kas pieder tam kā dubultnieks vai spoguļattēls. No tā izriet īpašs apraksta žanrs, kurā var attīstīties dažādi stāstījuma aplī, kas nozīmē iedziļināšanos realitātes līmeņos un dažādos atmiņas vai domas līmeņos. Aktuālo tēlu, kas ir atrauts no tā mehāniska pagarinājuma sauc par opsignumu: tas apvienojās ar visu, kas var kļūt par tēliem-atmiņām, tēliem-sapņiem un tēliem-pasaulēm. Par opsignuma centru var uzskatīt tēlu-kristālu. Tēls-kristāls vai kristāliskais apraksts sastāv no divām atšķirīgām plāknēm. Realitātes un fantāzijas saplūšana var kļūt par objektīvu ilūziju: tā nenovērš atšķirības starp

⁸Deleuze, G. (1997). *Cinema 2: The Time-Image*. P. 46 – 49.

⁹Turpat. 54 – 55. lpp.

¹⁰Turpat. 57. lpp.

divām plaknēm, bet padara to par nenoteikto, jo katra plakne spēlē otras lomu, kuru attiecību pamatā ir savstarpējie pieņēmumi un atgriezeniskums. Tātad, nespēja atšķirt reālo no izdomāta, tagadnes no pagātnes, aktuālā no virtuālā, nav prāta vai gara produkts, bet ir saistīts ar dubulto pēc dabas esošo tēlu objektīvo raksturu.¹¹

Aktuālais vienmēr ir saistīts ar tagadni. Savukārt tagadne vienmēr mainās un aiziet, kļūstot par pagātņi. Pagātne nenāk tagadnes vietā, kura vairs nav – pagātne eksistē ar tagadni, kāda tā bija. Tagadne ir aktuāls tēls un tā mūsdienīga pagātne – virtuālais tēls vai tēls spogulī. Tādējādi, katram dzīves momentam ir divi aspekti – aktuālais un virtuālais. No vienas puses tas ir percepcija, no otras puses – atmiņas. Tēls-kristāls veidojas ar laika palīdzību: tā kā pagātne veidojas vienlaicīgi ar tagadni, ir nepieciešams, lai katrā brīdī laiks dubultotos uz tagadni un pagātņi, kas atšķiras viens no otra pēc dabas – tagadnei ir nepieciešams sadalīties divās daļās, sekojot diviem atšķirīgiem virzieniem, no kuriem viens tiecas nākotnē, bet otrs iekrīt pagātnē. No šī sadalījuma sastāv laiks un to var redzēt kristālā. Tēlu-kristālu vēl nevar nosaukt par laiku, bet caur kristālu var redzēt laiku, laika mūžīgus pamatus, nehronoloģisko laiku. A. Bergsons uzskata, ka cilvēks atrodas laikā, nevis otrādi. Cilvēka subjektivitāte nekad nepieder viņam – tas ir laiks, dvēsele vai gars, virtuālais. Aktuālais vienmēr ir objektīvs, virtuālais – subjektīvs.¹²

No nespējas atšķirt reālo un virtuālo var rasties jaunā, pirms tam neeksistējošā realitāte. Kristālu var pētīt arī veidošanās un augšanas momentā, kā arī pa sastāvdaļām. Pabeigtu kristālu nav – katrs kristāls ir bezgalīgs, jo atrodas radīšanas procesā un to rada dīglis, kas iemieso kristalizācijas vidi un spēku. Jautājums ir nevis par to, kas iznāk no kristāla, bet, gluži pretēji, kā ieiet tajā.¹³ Kristāls atklāj nevis netiešu tēlu-laiku, kas izriet no darbības, bet skaidru tēlu-laiku. Tas nenošķir laiku, bet maina tā kārtību attiecībā pret darbību uz pretējo. Kristāls ir laika *ratio cognoscendi* (zināšanu pamats), savukārt laiks pats par sevi ir *ratio essendi* (esamības pamats). Kristāls atklāj un parāda laika slēpto pamatu, tā diferencēšanu divās plūsmās: plūsmā, kas caurvij tagadni un plūsmā, kas saglabā pagātņi. Līdz ar to var apgalvot, ka ir divu veidu tēli-laiki: viens ir balstīts uz pagātņi, otrs – uz tagadni. Katrs no tiem uztver laiku kā veselumu. Pirmo variantu A. Bergsons attēloja kā apgriezto konusu. Pagātne nesaplūst ar tēliem-atmiņām, kas aktualizējas. Pagātne saglabājas laikā, kļūstot par virtuālo elementu, kurā cilvēks meklē „firas atmiņas”, kas aktualizējās tēlā-atmiņā. Tādējādi, tagadne eksistē bezgalīgi saspiestās pagātnes veidā. Intervālā starp pagātņi

¹¹Deleuze, G. (1997). *Cinema 2: The Time-Image*. P. 61 – 69.

¹²Turpat. 79 – 83. lpp.

¹³Turpat. 88 – 89. lpp.

un tagadni tiek izvietoti visi pagātnes apļi, kas veido bezgalīgi saspiestus reģionus un paneļus: katram reģionam ir savas raksturīgas īpašības, nokrāsas, aspekti, savdabība, plankumi vai dominantes. Paradoksāla nechronoloģiskā laika īpašība: „visas pagātnes” pirms-esamība, visu pagātnes paneļu līdzāspastāvēšana, visvairāk saspiestas pagātnes pakāpes esamība. A. Bergsonam tēls-laiks dabiskā veidā tiek pagarināts tēlā-valodā un tēlā-domā. Pagātne attiecībā pret laiku ir tas pats, kas nozīme – valodai (*langage*) un ideja – domai. Nozīme kā valodas pagātne, ir pirms-eksistēšanas forma. Tas ir vieta, kur cilvēks atrod sevi, mēģinot saprast dzirdamās frāzes tēlu, atšķirt uztverto vārdu tēlus un fonēmas. Saskaņā ar Svētā Augustīna formulu, ir nākotnes tagadne, tagadnes tagadne un pagātnes tagadne – tie visi nozīmē notikumu, ir apvalkāti ar notikumu un ir vienlaicīgi un neizskaidrojami. No afekta līdz laikam cilvēks atrod īpašu laiku, kas veidojas vienlaicīgi trīs tagadnēs, kurus saprot kā neaktualizēta tagadnes laika galus. Cilvēkam ir iespēja apskatīt pasauli un dzīvi kopumā kā epizodi un vienu un to pašu notikumu, uz kura balstās tagadnes laika implikācija.¹⁴

Otrā tipa tēlu-laiku raksturoja franču režisors un rakstnieks Alens Robs-Grijs (*Alain Robbe-Grillet*). Viņam nekad nebija secīgi skrejošas tagadnes, bet tikai tagadnes vienlaicīgums pagātnē, tagadnes tagadnē un tagadnes nākotnē, kas ir iemesls, kāpēc laiks kļūst par neizskaidrojamu. Tēls-laiks veido jaunu stāsta nozīmi, jo abstrahējas no jebkādas darbību secības, kamēr tas aizvieto tēlu-darbību ar autentisko tēlu-laiku. Tad stāsts kļūst par dažādu tagadnes laiku sadalījumu starp personāžiem, lai katrs veidotu savu kombināciju, kas pati par sevi ir iespējama, bet vienlaicīgi arī neiespējama un tādā veidā saglabājas un attīstās neizskaidrojamais. Kad viena planēta vēl nesaņēma signālu, otrā – saņēma, trešā – vēl saņems, Visumā tiek salocītas trīs vienlaicīgas tagadnes – to var nosaukt par zvaigžņu laiku. Tas ir relativitātes sistēma, kuru personāži ir nevis cilvēki, bet planētas. Šajās daudzveidīgās pasaulēs, kas veido Visumu, pastāv ne tikai subjektīvie akcenti, bet arī astronomiskie. Šāda kosmoloģija ietver ne tikai dažādas pasaules, bet arī viena un tā paša notikuma izspēli pasaulēs ar versiju nesavienojamību.¹⁵

Pagātnes plakne var sastāvēt no vienas un tās pašas atmiņas, atmiņu reģioniem, atmiņu-pasaules sastāvdaļām, pasaules laikmeta ekspozīcijām. Katra pagātnes plakne ir kontinuums, kurā notikumu apļi attīstās ar dažādu ātrumu. Katrs kontinuums var transformēties un divi bezgalīgi tuvi punkti galu galā atdalās viens no otra. Tas ir pamatots franču kinorežisora Alēna Renē (*Alain Resnais*) filmās: notikumi ne tikai nomaina viens otru

¹⁴Deleuze, G. (1997). *Cinema 2: The Time-Image*. P. 98 – 99.

¹⁵Turpat. 101. lpp.

vai vienkārši attīstās hronoloģiskajā secībā – tie pastāvīgi pārkārtojās noteiktajam pagātnes reģionam; konkrētam laika kontinuumam, kas pastāv vienlaicīgi. Tad viss ir atkarīgs no tā, kādā pagātnes plaknē atrodas personāžs. Varoņi pieder tagadnei, bet viņu jūtas iegrimst pagātnē un kļūst par personāžiem.¹⁶

Tādējādi, laika secība filmās var tikt parādīta dažādi – ar kameras palīdzību, kā dažādu pasaulu sadursme, kā atsevišķs tēls vai pagātnes, tagadnes un nākotnes kontekstā. Darba ietvaros tiks izpētītas K. Nolana filmu laika secība, kā arī tiks pārbaudīta teorija par to, ka mūsdienu kino darbības vairs nav izkārtotas ķēdē, telpas vairs nesaskaņojas un laiks vairs nav atkarīgs no darbības. Laika secībai ir liela nozīme naratīva veidošanā, jo ar laika palīdzību režisors var manipulēt ar skatītāju un novest viņu pie interpretācijas kļūdām.

2.2. Kinematogrāfiskā maldināšana

Maldināšana un manipulācija ir galvenie stratēģiskās interakcijas aspekti, kas ietver sevī darījumu operācijas, pokera spēli, militārās operācijas, politiku un investīciju biznesu. Šīs teorijas var pielāgot arī filmas un skatītāja attiecībām. Saskaņā ar spēļu teoriju, ticamības manipulāciju un maldināšanu ir grūti notvert, jo tradicionālā līdzsvara (*equilibrium*) pieeja paredz, ka spēlētāji pilnībā (vai daļēji) saprot pretinieka stratēģiju. Tas savukārt liek secināt, ka maldināšana ir process, kurā noteiktas darbības tiek veiktas, lai manipulētu ar pārliecībām, novestu pie kļūdainiem secinājumiem un interpretācijas kļūdām.¹⁷ Zinātnieki Deivids Bulers (*David Buller*) un Džudija Burguna (*Judee Burgoon*) pētīja interpersonālās maldināšanas teoriju. Kinematogrāfiskās maldināšanas definīcija atbilst zinātnieku jēdziena skaidrojumam – tas ir ziņojums, kas apzināti tiek pārraidīts ar sūtītāja palīdzību, veicina uztvērēja viltus pārliecību un noved pie kļūdainiem secinājumiem. Tādējādi, sūtītājs ir konkrēta filma, savukārt uztvērējs – skatītājs. Zinātnieki nodalīja trīs maldināšanas veidus – falsifikācija (rada fikciju), slēpšana (informācijas noklusēšana) un izvairīšanās (no patiesības un jautājumiem).¹⁸ Ja aplūkot K. Nolana filmu skatītāju maldināšanu, var secināt, ka tā ir līdzīga informācijas slēpšanai un manipulācijai. Šajā gadījumā maldināšana notiek nevis ar valodu vai neverbālās komunikācijas palīdzību, bet ar kļūdaino attēla nozīmes interpretāciju.

Pēc Ž. Delēza teorijas pastāv divi tēla režīmi: organiskais un kristāliskais, vai kinētiskais un laika. Pirmais punkts attiecās uz aprakstiem. Aprakstīta vide tiek definēta kā

¹⁶Deleuze, G. (1997). *Cinema 2: The Time-Image*. P. 117.

¹⁷Ettinger, D., Jehiel, P. (2009). *A Theory of Deception*. Cergy-Pontoise: Universite de Cergy-Pontoise. P. 2.

¹⁸Griffin, E. (2008). *A First Look at Communication Theory*. New York: McGraw-Hill Companies. P. 98.

neatkarīga no apraksta, kuru veido kamera un tiek uzskatīta par iepriekš pastāvošo realitāti. Kristāliskais apraksts darbojas kā pats objekts – uzreiz aizstāj, rada, dzēš, atbrīvo vietu citiem aprakstiem, kas ir pretrunā ar iepriekšējiem. Otrais punkts izriet no pirmā un skar attiecības starp reālo un izdomāto. Organisko aprakstu var atklāt pēc nepārtrauktības, kas dažkārt ir neregulāra: pēc montāžas savienojumiem vai pēc likumiem, kas reglamentē dažādu veidu kārtību, vienlaicīgumu un pastāvību. Tas ir lokalizētu attiecību režīms, aktuālas ķēdes, cēloņsakarība un loģiskie savienojumi. Šis režīms ietver sirrealitāti, atmiņas, sapņus un fikciju, bet caur opozīciju. Izdomāta pasaule tiek parādīta kā kaprīze un nepārtrauktības forma, kad katrs tēls vairs nesaskaņojas ar to, kurā tas pārvērtās. To var saukt par otru pastāvēšanas plakni, kuru nosaka apziņa. Šāda tipa tēli aktualizējas apziņā atkarībā no tagadnes vajadzībām vai realitātes krīzes. Filma var pilnībā sastāvēt no tēliem-sapņiem, kas saglabā spēju nepārtraukti pārveidoties, kontrastējot ar tēlu-realitāti.

Organiskajam režīmam ir divi eksistences veidi, kas atrodas savstarpējā opozīcijā: aktuāla ķēde no realitātes skatupunkta un aktualizācija apziņā no izdomāta skatu punkta. Atšķirīgi izskatās kristāliskais režīms: aktuālais ir atrauts no saviem mehāniskiem turpinājumiem, reālais – no tiesiskajām attiecībām, bet virtuālais, no savas puses, atdalās no viņa paša aktualizācijām un iegūst neatkarīgu vērtību. Divi eksistences režīmi apvienojas aplī, kur reālais un izdomātais, aktuālais un virtuālais seko viens otram, mainās ar lomām un kļūst par vienādām. Trešais punkts attiecas uz stāstījumu. Organiskais stāstījums ir saistīts ar sensomatora shēmām, kur personāži reaģē uz situācijām un rīkojas. Tas ir paties stāsts, kas nozīmē, ka tas pretendē uz patiesību, pat ja tas ir fikcija. Telpa var būt apgrieztā, bet princips tajā paliek hronoloģisks. Kristāliskais stāstījums paredz sensomotoru shēmu sabrukumu, kur situācija kļūst optiskā, ar personāžiem, kuri „redz”, nevis darbojas.¹⁹

Ceturtais punkts ir sarežģītāks un vispārīgāks. Ja apskatīt domas vēsturi, var konstatēt, ka laiks vienmēr apšaubīja patiesības jēdzienu. Bet ne tādā nozīmē, ka patiesība mainās atkarībā no dažādiem laikmetiem. Patiesības krīze nav saistīta tikai ar empīrisku laika saturu, bet ar tās formu un spēku kā tādu. Šī krīze nāk no antīkiem laikiem un izpaužas „nejaušās nākotnes” paradoksā. Kristāliskais apraksts jau sasniedza reālā un izdomāta vienlīdzību, bet atbilstošs viltus stāsts veido neizskaidrojamās atšķirības tagadnē, savukārt pagātnē – nerisināmās alternatīvas starp patiesību un meliem.²⁰

¹⁹Deleuze, G. (1997). *Cinema 2: The Time-Image*. P. 126 – 128.

²⁰Turpat. 145. lpp.

Kad pasaules tiek modificētas, stāstījums pārstāj būt paties un vairs nebūvē reālu ķēdes aprakstu. Procesi notiek vienlaicīgi: apraksts kļūst par pašu objektu, bet stāsts kļūst par īslaicīgu un viltotu. Dažreiz detektīvfilmās izmanto personāžus-viltotājus, kuru darbības manipulē ar skatītāja uztveri. Vēlamo efektu var sasniegt arī ar telpas maiņu. Lingvistiskā semioloģija un semiokritika, sarežģītu un smagu pētījumu ietvaros, saskaras ar viltus stāstījumu problēmu – „disnaratīvu”. Tā kā semioloģija identificēja kinematogrāfisku tēlu ar izteikumu, bet jebkuru secību – ar vispārinātu stāstījumu, atšķirības starp stāstījumu veidiem var tikt atklātas tikai no valodas procesiem ar intelektuālo struktūru, kas ir tēlu pamatā. Par elementiem, kas veido struktūru, tiek uzskatīti sintagma un paradigma, kas savstarpēji papildina viens otru, bet ir ievietoti tādos apstākļos, kuros tradicionālā stāstījumā otrā palika vāja un neskaidra, bet pirmā spēlēja izšķirošu lomu.²¹

Kinematogrāfiskā mutācija notiek momentā, kad darbības novirze no normas iegūst neatkarību. Šādos gadījumos notiek apgāšanās, kurā darbība vairs nepretendē uz patiesību, bet laiks – pakļaujas darbībai un abi procesi notiek vienlaicīgi. Decentrēta darbība kļūst par viltotu darbību, brīvs pēc būtības laiks, pārvēršas par viltus potenci, kas tiek īstenota viltus darbībā. Līdz ar aprakstu un stāstījumu eksistē arī naratīvs. Stāsts ir vispārējās attiecības starp subjektu un objektu, kā arī šo attiecību attīstība. Šajā gadījumā patiesības modelis atrod pilnīgu izpausmi nevis sensomotorā savienojumā, bet subjekta pielīdzināšanā objektam. Kinematogrāfa ietvaros, par objektīvo sauc visu, ko „redz” kamera, bet par subjektīvu, visu, ko redz personāžs.²² Kino ir viltotājs ar savu varu, savukārt režisors un viņa personāžs kļūst par patiesības radītājiem. Tas ir trešais tēla-laika veids. Iepriekšējie divi bija saistīti ar laika secību, jeb attiecību līdzpāstāvēšanu vai iekšēju laika elementu vienlaicīgumu. Trešais punkts attiecas uz laika sēriju, kas apvieno „pirms” un „pēc”: paradokss ir tāds, ka tas ievieš intervālu, kas ilgst momenta ietvaros. Visiem tēliem-laikiem ir ne tikai lūzums netiešā reprezentācijā, bet arī empīriskās laika gaitas pārkāpums vai hronoloģiskās secības „pirms” un „pēc” nodalījums.²³

Maldināšanai ir centrāla nozīme Kristofera Nolana filmās. Viņa filmā „Tumšais bruņinieks” (*The Dark Knight*, 2008) galvenais personāžs – Betmens, slēpjas ne tikai zem maskas, bet arī zem izdomājuma, ka viņš ir noziedznieks. K. Nolana filmu personāži pastāvīgi tiek maldināti un dažreiz tiek noķerti melu tīklā, kas pārspēj jebkādu individuālu melošanu. Maldināšanas pārākumam, kas caurvij filmu saturu, piemīt tīra homoloģija. Tipiskai K.

²¹Deleuze, G. (1997). *Cinema 2: The Time-Image*. P. 150.

²²Turpat. 143 – 148. lpp.

²³Turpat. 155. lpp.

Nolana filmai ir formāla melu struktūra, kas tiek veidota, lai maldinātu skatītāju par notikumiem un personāžu motivāciju. K. Nolans izmanto maldināšanas formu, lai radītu ētisku filozofiju, kas sakņojās ontoloģiskā melu pārākumā. Viņa filmas neatsakās no patiesības idejas, bet tie parāda kā patiesība var rasties no meliem, ja neļaut skatītājam apmaldīties.

K. Nolana maldināšanas struktūra nesastāv tikai no tādu notikumu rādīšanas, kas īstenībā nekad neeksistēja. Šāda vizuāla maldināšana liek skatītājam secināt, ka viņam nedrīkst ticēt tam, ko viņš redz un tādā veidā rada filmēšanas procesa nāvi. Atšķirībā no tā, K. Nolana filmas parāda notikumus, kas materializējas filmas Visumā, savukārt formāla struktūra liek skatītājam nepareizi tos interpretēt. Tādējādi, filmu struktūra maldina skatītāju par parādītu notikumu nozīmi. Maldināšana vairāk notiek formā, nevis saturā, kas apliecina to, ka maldināšana ir ne tikai empīriskais, bet arī strukturālais fenomens. Parādot strukturālo maldināšanas dabu un visuresamību, K. Nolans liek pārvērtēt valdošas patiesības un izdomājuma idejas.

Šāda dinamika dažreiz parādās K. Nolana filmu sākumā. Skatītājs redz notikumu, bet izdara nepareizus secinājumus par to nozīmi. Manipulējot ar skatītāju, K. Nolana filmām ir tendence sākties tādā veidā, kas liek skatītājiem maldināt pašiem sevi, tikai ievērojot standarta kino kodus. Filmās struktūra rada maldinājumu, kurā skatītājs nepareizi interpretē sākumu un šī interpretācija noved pie nepareizu interpretāciju sērijām, kas beidzās tikai tad, kad filma piedāvā secinājumus, lai skatītājs saprastu savas kļūdas. Katrā gadījumā maldināšana atzīmē sākumu un parādās pirms patiesības. Tipiskā K. Nolana filmas attīstība notiek citādāk, nekā citu režisoru filmās – no nezināšanas uz zināšanām. Viņa auditorija virzās no kļūdainām zināšanām uz vēlākajām zināšanām, kas labo kļūdas. Sākuma punkts nav tukša lapa, bet sākotnējā kļūda.²⁴

Tātad, pētot K. Nolana filmu naratīvu un kino valodas elementus darba autoram jānoskaidro maldināšanas paņēmieni, kas rada interpretācijas kļūdas skatītāju vidū: kad notiek sākotnējā kļūda un kā kļūdu sērijas noved pie nepareizas notikumu interpretācijas. Īpaša uzmanība tiks pievērsta naratīva struktūrai un stāsta līmeņiem. Darba autors uzskata, ka skatītāja maldināšanā liela nozīme ir ne tikai laika secībai, bet arī metalepsei un robežai starp naratīva līmeņiem, kas var tikt slēpta vai izjaukta.

²⁴McGowan, T. (2012). *The Fictional Christopher Nolan*. Austin: University of Texas Press. P. 3 – 4.

2.3. Naratīvs un metalepse filmās

Naratīva teorija skaidro cilvēku komunikāciju. Tā pēta komunikācijas nosacījumus, formu un saturu. Kultūra balstās uz dažāda veida stāstiem: romāniem, filmām, televīzijas sērijām, animācijas filmām, mītiem, anekdotēm, dziesmām, reklāmām, biogrāfijām. Naratīvs ir notikumu vai notikumu sērijas attēlošana, kas ietver sevī stāstu un veidu, kādā tas ir prezentēts.²⁵ Naratīvu var pētīt kā reprezentāciju, ņemot vērā stāsta pasauli realitātes attēlošanā vai plašākās nozīmēs. Naratīvs var tikt pētīts kā struktūra – dažādu daļu kombinācijas veids, lai radītu veselumu. Par šīs pieejas piemēriem var uzskatīt krievu folklorista un strukturālista Vladimira Proppa (*Vladimir Propp*) pasaku analīzi un franču filozofa Cvetana Todorova (*Tzvetan Todorov*) naratīva „gramatikas” pētījumu. Krievu formālistu pārstāvji uzsvēra vienkāršus naratīvus – tautas pasakas, mītus, *romans policiers*. Savukārt mūsdienu naratīva fikcija ir saistīta ar papildus struktūras grūtībām. Sižeta viendabība un aprakstīšanas vieglums, kas piemīt tautas pasakām nav raksturīgas mūsdienu naratīviem.²⁶ Krievu formālisti izmantoja *fabula/syuzhet* koncepciju, lai nošķirtu stāstu un diskursu. *Fabula* ir darbību kopuma parafrāze, kuru formālisti saista ar naratīva konstrukcijas materiālu. *Syuzhet* ir saistīts ar stāsta mutisku vai rakstisku dizainu, ar dažādām procedūrām un līdzekļiem tekstā, kas ļauj tām kļūt par literāro. Tātad, *syuzhet* ir saistīts ar vārdu „diskurss” un pats par sevi ir formas elements, kas atrodas teksta saturā.²⁷

Naratīvs var tikt pētīts arī kā process – aktivitātes, sakātojums, stāsta materiāla attēlošana un secība, lai radītu laika robežas ietekmi uz uztvērēju. Šīs pieejas bieži krustojās. Piemēram, franču filozofs un strukturālists Klods Levī-Stross (*Claude Lévi-Strauss*) analizēja mīta struktūru, lai atklātu reprezentatīvas funkcijas. Sociologs Džons Holovejs (*John Holloway*) apskatīja reprezentāciju un naratīvu (*narration*) tiklīdz tie ietekmēja struktūru.²⁸ Aristoteļa darbā „Poētika” tiek nošķirti imitācijas nozīmes (medijs kā mākslas darbs vai valoda), imitācijas objekts (dažādi cilvēka darbības aspekti) un imitācijas režīms (kā kaut kas ir imitēts). Viņam ir divas naratīva koncepcijas: diegetiskā (*diegetic*) un mimetiskā (*mimetic*). Diegetiskā teorija saprot naratīvu kā literāru vai analogisku verbālu darbību – stāstīšanu. Šī stāstīšana var būt mutiskā un rakstiskā. Mimetiskā teorija saprot naratīvu kā izrādes

²⁵O'Neill, P. (1996). *Fictions of Discourse: Reading Narrative Theory*. Toronto: University of Toronto Press. P. 13.

²⁶Chatman, S., B. (1980). *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. New York: Cornell University Press. P. 15 – 17.

²⁷Lothe, J. (2000). *Narrative in fiction and film*. New York: Oxford University Press. P. 7.

²⁸Bordwell, D. (2013). *Narration in the Fiction Film*. London: Routledge. P. 3.

prezentāciju – rādīšanu.²⁹ Svarīgu lomu naratīvā spēlē skatītājs, kurš dažreiz ir pasīvs. Mimetiskā teorijā skatītājam piemīt arī interesanta garīgā dzīve, kas ietver tādas īpašības kā gaidas un secinājumu spēks. Diegetiskā teorija mazina skatītāja lomu vai vispār ignorē to.³⁰

Pēc savas dabas naratīvs var būt lineārs, kur viens notikums izraisa citu, kamēr stāsts nenonāk līdz beigām, kā arī nelineārs – apļu un citu figūru formā. Mūsdienu naratoloģijas fundamentāls aspekts ir naratīva līmeņi. Naivam skatītājam var likties, ka naratīvam ir tikai viens līmenis – tas, kā naratīvs ir izstāstīts ir nejaušība pret to, kas notika patiesībā. Klasiskais divu līmeņu modelis ir stāsts (kas attēlots naratīvā) un diskurss (kā tas tika attēlots). Par naratīva elementiem var uzskatīt stāstu (saturu), kas ietver pasākumus (notikumus un darbības), personāžus un uzstādījumus, kā arī cilvēkus, priekšmetus un citus autora kodus.³¹ Kopumā var nodalīt sešus naratīva veidus:

1. ārējais/iekšējais – ārējā naratīva nozīme ir iekodēta ar materiālām zīmēm un tekstualizēta, iekšējā lasītājs var pats veidot stāstu savā prātā;
2. diegetiskais/mimetiskais – diegetiskais ir verbālā stāstīšana ar stāstītāja palīdzību, mimetiskais ir rādīšanas māksla, „izrāde” (attiecas uz filmām, teātri, deju un operu);
3. autonomis/ilustratīvs – autonomis nozīmē, ka teksts veido stāstu, kas ir jauns priekš saņēmēja, ilustratīvs ir tēlainis naratīvs;
4. uztveres/līdzdalības – uztveres veidā saņēmējam ir pasīva loma, līdzdalības – aktīva;
5. noteikts/nenoteikts – noteikts teksts skaidro dažādu naratīva punktus, nenoteikts – vērsts uz interpretāciju un iztēli;
6. burtisks/metaforisks – burtisks pilnībā atbilst naratīva definīcijai, metaforisks – izmanto tikai dažas no tām.³²

Franču strukturālists Žerars Ženets (*Gérard Genette*) 1972. un 1983. gadu pētījumos atjaunoja naratoloģijas kritikas skolu. Viņš uzsvēra, ka jebkura iekšējā analīze atklāj divas īpašības. Pirmkārt, tas ir saistīts ar naratīviem kā neatkarīgiem valodas elementiem, kas ir nodalīti no ražošanas un uztveršanas apstākļiem. Otrkārt, tas palīdz atklāt pamatstruktūru, kas var tikt indentificēta dažādos naratīvos. Izmantojot noteiktu tipoloģiju, Ž. Ženets izstrādāja naratoloģijas poētikas teoriju, kas var tikt izmantota, lai pievērstos visiem naratīva procesa elementiem to darbībā. Saskaņā ar Ž. Ženetu, katrs teksts atklāj stāstījuma pēdas, kas var tikt

²⁹Bordwell, D. (2013). *Narration in the Fiction Film*. P. 7.

³⁰Turpat. 49. lpp.

³¹Chatman, S., B. (1980). *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. P. 26.

³²Meister, C., Kindt, T., Schernus, W. (2005). *Narratology beyond Literary Criticism: Mediality, Disciplinaryity*. Berlin: Walter de Gruyter. P. 11 – 12.

pētītas, lai saprastu, kā tiek organizēts naratīvs. Šī pieeja aplūko interpretācijas līmeņus un kā tie veido stabilu pamatu, kas papildina citus pētījumus sociālajās zinātnēs.

Saskaņā ar zinātnieka teoriju, ir divi naratīva līmeņi. Viens no līmeņiem ir iekļauts naratīvs. Vienlaicīgi ar galveno sižeta līniju, autors var ievietot stāstā citus īsus iekļautos naratīvus, kas tiek izstāstītas ar citiem stāstītājiem un no citām naratīva perspektīvām. Tas ir diezgan izplatīta metode, kas papildina naratīva akta dažādību un veicina naratīva sarežģītību. Rakstnieki dažreiz izmanto otru līmeni – metalepsi, procesu, kurā robeža starp diviem naratīva līmeņiem (kas parasti ir necaur laidīga) ir pārkāpta tā, lai apzināti slēptu līniju starp realitāti un fikciju. Metalepsis ir veids, kā spēlēt ar naratīva līmeņu variācijām, lai radītu nobīdes vai ilūzijas efektu. Tas varētu būt gadījums, kurā personāžs vai stāstītājs no viena līmeņa parādās uz skatuves citā līmenī, bet realitāte pilnībā izslēdz šādu iespēju. Visas šīs spēles ar efektu intensitāti parāda tas robežas svarīgumu, kuru autori pārkāpj par spīti varbūtībai – robeža, kas pati par sevi ir naratīvs vai tas izrāde: mainīga, bet svētā robeža starp divām pasaulēm – pasaulei, kurā viens stāsta un pasaulei, par kuru stāsta.³³

Ž. Ženets apgalvoja, ka metalepsis ir ne tikai paradoksāla naratīva robežu pārkāpšana starp stāstījuma līmeņiem vai loģiski atšķirīgām pasaulēm, bet arī devianta godbijīga operācija, reprezentācijas semantisko robežu pārkāpšana, kas ietver skatītāju ontoloģiskā Visuma pārkāpšanu un norāda arī uz fantastikas teoriju. Filmu kontekstā robeža starp reālo un izdomātu pasauli ir daudzdimensionāla, jo realitāte filmā nav īstā realitāte. Robežas pārkāpšana var notikt dažādos veidos: ar fizisku autoru, stāstītāju un personāžu pārvietošanu, kurā var saskatīt ontoloģisko metalepsi, vai tikai aktoru atsauce uz robežas pārkāpšanu, kas ir retoriskā metalepse. Ir svarīgs arī pārvietošanas virziens: personāžs atstāj izdomāto pasauli un atgriežas realitātē, vai telpā, kas saucās par realitāti – tas ir augošā metalepse. Kad personāžs ieiet izdomātajā pasaulē un pārvietojas vienu līmeni zemāk – tas ir dilstošā metalepse.³⁴

Metalepses funkcijām ir trīs parametri: 1) vienlaicīguma ilūzija starp stāstīšanas laiku un stāsta laiku; 2) intensīvā divu vai vairāku līmeņu saplūšana; 3) stāstītāja/stāsta veidotāja dubultošanās ar autoru/lasītāju. Retoriskais metalepsis ir neliels „logs”, kas ļauj ātri paskatīties pāri līmeņiem, bet šis „logs” aizveras pēc pāris teikumiem un darbība beidzas, vēlreiz apliecinot, ka pastāv robežas. Ontoloģiskais metalepsis saistīts ar ilglaicīgu ilūziju starp stāstītāju un skatītāju vai naratīva līmeņiem, kuras rezultātā robežas starp naratīva līmeņiem ir grūti noteikt. Naratīva metalepses ontoloģiskā perspektīvā, paradokss ieņem

³³Genette, G. (1980). *Narrative Discourse: An Essay in Method*. Ithaca: Cornell University Press. P. 236.

³⁴Kukkonen, K., Klimek, S. (2011). *Metalepsis in Popular Culture*. Berlin: Walter de Gruyter. P. 8 – 9.

centrālo nozīmi, jo tas ir saistīts ar loģiski pretrunīgu pārvietošanos starp divām atsevišķām jomām, izslēdzot tās vidusdaļu. Šī jautājuma problēmas izcelsme ir loģika un matemātika, kas uztur atšķirīgus līmeņus, izmantojot izvairīšanos no sevis, atsaucoties uz meta līmeni un tas bezgalību. Neizbēgamo paradoksu skaidro austriešu matemātiķa Kurta Gēdela (*Kurt Gödel*) teorēma, lai gan tas dažreiz tiek pieņemts kā melu paradokss. Amerikāņu literators un teorētiķis Braiens Makheils (*Brian McHale*) pielāgoja paradoksu poētikai postmodernisma daiļliteratūrā. Adaptējot ontoloģiju, kas tika ņemta no iespējamo pasaulu teorijas, viņš pārstrādāja Ž. Ženeta naratīva līmeņus uz ontoloģisko līmeņu nosacījumiem. B. Makheils identificēja metalepsi ar „dīvainu cilpu”, parādību, kas notiek, kad, pārvietojoties uz augšu (vai uz leju), caur kādas hierarhiskās sistēmas līmeņiem, cilvēks negaidīti atrod sevi tur, kur sāka.³⁵ Ž. Ženets attīstīja arī naratīva laika koncepciju: kā stāsts varētu tikt prezentēts kopumā, lai sasniegtu gala rezultātu. Šajā gadījumā autors var mainīt naratīva secību, naratīva ātrumu un notikumu biežumu.³⁶

Pētījuma ietvaros darba autors izmantos strukturālista Ž. Ženeta teoriju par metalepsi, lai noskaidrotu kā K. Nolans spēlē ar naratīva līmeņiem, rada nelineāro stāstu un izjauc robežas starp dažādām pasaulēm, lai slēptu atšķirības starp realitāti un sapņu pasauli, tādā veidā maldinot skatītāju un radot ilūzijas efektu. Autors pievērsīsies naratīva struktūras shēmām, lai noteiktu stāsta līmeņu robežas un elementus, kas tiek izmantoti kā ieeja un izeja no realitātes plaknes.

2.4. Semiotika un kino valoda

Zīmes ieņem vārdu, attēlu, skaņu, smaržu, garšu, darbību vai objektu formas, bet pašiem par sevi tiem nav nekādas nozīmes un tie kļūst par zīmēm tikai tad, kad cilvēks iegulda tajās jēgu. Amerikāņu semiotiķis Čārlzs Pīrs (*Charles Peirce*) uzskata, ka nekas nav zīme, ja vien tas nav interpretēts kā zīme.³⁷ Zīme ir atkarīga no kaut kā cita, nevis no sevis. Tā ir reprezentatīva, bet tikai atvasinātā veidā, padotā stāvoklī. Brīdī, kad subordinācija tiek izjaukta, tas vairs nav zīme. Tātad, zīme ir pārstāvis (*representative*), bet ne katrs pārstāvis ir

³⁵Interdisciplinary Center for Narratology. (2013). *Metalepsis*. Retrieved March 17, 2015 from: <http://wikis.sub.uni-hamburg.de/lhn/index.php/Metalepsis>

³⁶Signo. (2015). *Narratology*. Retrieved March 17, 2015 from: <http://www.signosemio.com/genette/narratology.asp>

³⁷Chandler, D. (2015). *Semiotics for Beginners*. Retrieved March 17, 2015 from <http://users.aber.ac.uk/dgc/Documents/S4B/sem02.html>

zīme.³⁸ Č. Pīrs uzskata, ka pastāv trīs tipa zīmes: 1) simbols – kad apzīmētājs nav līdzīgs apzīmējamam, bet fundamentāli patvaļīgs vai tīri konvencionāls: piemēram, valoda (burti, pieturzīmes, vārdi, frāzes, teikumi, numuri, Morzes ābece, luksofori, valsts karogs); 2) ikona – kad apzīmētājs atgādina vai atdarina apzīmējamo (izskatās, skan, smaržo pazīstami), ir kaut kam līdzīgs: piemēram, portrets, karikatūra, modelis, metafora, skaņas efekti radio, imitējoši žesti; 3) indekss – kad apzīmētājs nav patvaļīgs, bet tieši saistīts (fiziski vai cēloniski) ar apzīmējamo. Saikni var vērot un interpretēt: piemēram, dabiskās zīmes (dūmi, pērkons, pēdas, atbalss, nesintētiskie aromāti un garšas), medicīnās simptomi (sāpes, pulss), mērinstrumenti (termometrs, pulkstenis), signāli (telefona zvans), norādes (virziena ceļa rādītājs), ieraksti (fotogrāfija, filmas, video, audio), personiskās „preču zīmes” (paraksts, rokraksts), norādes vārdi („tas”, „šeit”, „tur”).³⁹ Itāliešu zinātnieks Umberto Eko (*Umberto Eco*) uzskatīja, ka semiotikas teorija ietver sevī kodu teoriju un zīmju radīšanas teoriju, ņemot vērā valodu izmantošanu, kodu evolūciju, komunikācijas estētiku, dažādu komunikatīvu uzvedību mijiedarbību, kā arī zīmes izmantošanu, lai nosauktu lietas.⁴⁰

Semiotiķis Jurijs Lotmans (*Juri Lotman*) definēja kinematogrāfa būtību kā divu vēstījuma tendenču – tēlojošās un verbālās – sintēzi. Viņš uzsvēra, ka verbālo un tēlojošo zīmju sintēzes ietekmē kinematogrāfu, kur paralēli attīstās divu veidu vēstījumi. Kino viena otru ietekmē divas principāli atšķirīgas semiotiskās sistēmas. Vārdi sāk izskatīties kā attēli. Tā mēmā kino titros par nozīmīgu stilistisko pazīmi kļūst šrifts. Ja burti kļūst lielāki, tas tiek uztverts kā ikoniska balss pacelšanas zīme. Parādoties skaņai, grafiskais verbālais teksts no ekrāna nepazuda – arī mūsdienās kinofilmām ir titri. Tādējādi, modernajā kinolentē koeksistē trīs veidu vēstījumi: tēlojošais, verbālais un muzikālais (skaniskais).

Pētīt kinomākslu no semiotikas pozīcijām nozīmē izzināt mehānismu, kā kino iedarbojas uz cilvēku. Te svarīgs ir viss, ko cilvēks vēro filmas demonstrācijas laikā un viss, kas cilvēku satrauc. Apgūt kino valodu skatītājam ir tikpat nepieciešams kā cilvēkam, kas grib izprast klasisko baletu, simfonisko mūziku vai jebkuru citu mākslu. Tas nozīmē apgūt attiecīgo zīmju sistēmu. J. Lotmans skaidroja, ka filma ir saistīta ar reālo pasauli, un to nevar saprast, ja skatītājs nespēj pazīt, kādas lietas īstenības plāknē apzīmē kaut kādas konkrētas gaismas plankumu kombinācijas uz ekrāna. Tomēr, lai iekļautos visās ārpus teksta sakarībās

³⁸Deely, J. (2005). *Basics of Semiotics*. Tartu: Tartu University Press. P. 53.

³⁹Chandler, D. (2015). *Semiotics for Beginners*. Retrieved March 17, 2015 from <http://users.aber.ac.uk/dgc/Documents/S4B/sem02.html>

⁴⁰Eco, U. (1976). *A Theory of Semiotics*. Bloomington: Indiana University Press. P. 3.

un veiktu savu sociālu funkciju, filmai ir jābūt kinomākslas fenomenam, proti, tai jārunā ar skatītāju kino valodā un jānes informācija ar kinematogrāfa līdzekļiem.⁴¹

Kino valoda balstās uz to, kā cilvēks uztver pasauli vizuāli. Tāpat kā jebkurai valodai, arī kino valodai ir sava gramatika, kurā ietilpst viss savienojumu un atšķirību mehānisms, kas saista kino tēlus vēstījumā, kā arī sava leksika. Leksisko vienību funkciju šeit pilda cilvēku un priekšmetu fotogrāfijas, kas kļūst par šo cilvēku un priekšmetu zīmēm. Ja dabiskās valodas vārdi var apzīmēt gan konkrētus objektus, gan arī jebkuras abstrakcijas pakāpes objektus, tad kino valodas leksika – kā jebkurā ikoniskā valodā – vienmēr ir konkrēta. Kino valodas zīmes attālināšanās no tās priekšmetiskās nozīmes un tās pārvēršanās par vispārīgākā satura zīmi, vispirms tiek panākta ar spilgti izteiktu kadra modalitāti: tā, piemēram, tuvplānā demonstrēti priekšmeti kino tiek uztverti kā metaforas.⁴²

Analizējot kinomākslas darbu kā tekstu, J. Lotmans tajā izšķir četrus līmeņus. Pirmais līmenis ir mazu patstāvīgu vienību savienošana. Dabiskajā valodā šajā līmenī atrodas fonēmu ķēdes, kinematogrāfā tā ir kadru montāža. Otrais līmenis tiek interpretēts kā teikumu līmenis. Kinematogrāfā tā ir pabeigta frāze, ko raksturo iekšējā vienotība un no abām pusēm norobežo strukturālas pauzes. Trešais līmenis ir frāzvienību savienošana frāžu ķēdēs. Ceturtais ir sižeta līmenis, kur teksts ir strukturāli sadalīts specializētos segmentos. Pirmais un trešais līmenis ir saistāms ar izteiksmes aspektu, kamēr otrais un ceturtais ar satura aspektu. Semiotiskā aspektā aktierspēle ir ziņojums, kas kodēts trīs līmeņos: režisora, sadzīves uzvedības un aktierspēles līmenī. Režisora līmenī – darbs ar kadru – tuvplāni, montāža; aktierspēles līmenī – seja, mīmika, rokas, apģērba detaļas, balss.⁴³ Mākslas kino realizētā montāža rada klātbūtnes efektu virtuālajā telpā. Tā tiek lietota, lai mainītu atsevišķu kadru jēgu, jeb, lai konstruētu jēgu no atsevišķiem pirms filmas realitātes gabaliem.⁴⁴ Mūsdienu mākslas filmās īpaša nozīme ir arī specefektiem, kas ir veidotas, izmantojot digitālo kompozīciju ar datortehnikas palīdzību.

Semioloģiju īpaši interesē filmu struktūra. Sākumā filmām nebija savas īpašas valodas, tiem piemīta tīri mehāniska ierakstīšana, saglabāšana un kustīgās vizuālās izrādes reproducēšana. Semiotiskā analīze ir atkarīga no pētāmiem objektiem, jeb kino „dialektiem”. Kino semiotikas pamatelementi ir montāža, kameras kustība, kadra mērogs, attiecības starp attēlu un runu, secība un citi sintagmatiskie elementi. Franču filmu teorētiķis un režisors Žans Mitrijs (*Jean Mitry*) aprakstīja dažāda veida filmu valodas elementus – tuvplāns,

⁴¹Agejevs, V. (2005). *Semiotika*. Rīga: Jumava. 108. – 109. lpp.

⁴²Manovičs, Ļ. (2006). *Jauno mediju valoda*. Rīga: Jauno mediju kultūras centrs RIXC. 334. – 335. lpp.

⁴³Agejevs, V. (2005). *Semiotika*. 110. – 111. lpp.

⁴⁴Manovičs, Ļ. (2006). *Jauno mediju valoda*. 179. lpp.

kopplāns, sekošanas kadrs, paralēla montāža, mainīga vai alternatīva montāža.⁴⁵ Laika gaitā filma attīstījies kļūstot par naratīvu. Tēlu ķēdes, katrs tēls un plāns rada teikumu vai mutisku izteikumu: plāns šādā gadījumā tiek uzskatīts par vismazāko naratīva teikumu. Pielīdzinot tēlu izteicienam, kino izmanto noteiktus terminus, kas nepieder tikai valodai – *langue*, bet noteiktus izteicienus šajā valodā – *langage*, pat ja *langage* nav verbālā parādība un darbojas neatkarīgi no *langue*. Tātad, princips, ka lingvistika ir tikai daļa no semioloģijas, tiek realizēts definējot *langages* bez *langue*. Kinematogrāfam šajā gadījumā ir tādas pašas tiesības kā žestu valodas *langage*, apģērbam vai mūzikai. Filmā var atrast *langage* īpašības, ar kurām var izteikties: sintagmas (relatīvo un esošo vienību konjunkcija) un paradigmas (esošo vienību disjunkcija ar trūkstošajām vienībām). Pirmie sarežģījumi attiecas uz stāstu: to nevar attiecināt uz kinematogrāfiskiem tēliem. Franču zinātnieks Kristiāns Mecs (*Christian Metz*) atzīst, ka stāsts ietver sevī montāžu: dažādus *langage* kodus, kuri darbojas kopā ar naratīva kodu vai sintagmatiku (ne tikai dažāda veida montāžu, bet arī pieturzīmēm, audiovizuālām attiecībām, kameras kustībām). Tajā pašā laikā, K. Mecs skaidro tīšu iejaukšanos naratīva struktūrā mūsdienu filmās ar sintagmatikas struktūras izmaiņām. Mūsdienās naratīva forma un „lasāmība” ir tēla-laika kompozīcijas rezultāts.⁴⁶

Langage un *langue* nošķira strukturālās lingvistikas pētnieks Ferdināns de Sosīrs (*Ferdinand de Saussure*). Valoda (*langage*) nozīmē valodu kopumā, cilvēka lingvistiskās spējas. Tas ir universāla kategorija, kurā ietilpst dažādas valodu sistēmas (*langue*): franču, angļu un citas „valodas” – šahu, heraldikas, datoru utt. Runa (*parole*) ir valodas sistēmas pretstats: valodas sistēma ir valodas sociālais aspekts, savukārt runa ir izteikums, reālā valodas sistēmas prakse. F. de Sosīrs skaidroja lingvistisko zīmi kā attiecības starp apzīmētāju (*signifier*) un apzīmējamo (*signified*). Zīmes ir saistītas ar citām zīmēm sintagmatiski vai paradigmātiski. Sintagmatiskās attiecības pastāv starp faktisko (vai esošo) ziņojuma elementu; paradigmātiskās (vai asociatīvās) attiecības rodas starp iespējamiem ziņojuma elementiem. Sintagma ir faktisku attiecību vienība, savukārt paradigma ir iespējamo attiecību elements.⁴⁷ Lai uztvertu kino valodas elementus, jāzina kodus – zīmes un apzīmējamo, žanra īpašības, kas var tikt pieņemts un kas nav. Dažreiz radās apjukums, un kods, kuru paredz radītājs atšķiras no koda, kuru uztver auditorija. Šajā gadījumā radās sarežģīta situācija, jo cilvēki nav apzināti

⁴⁵Metz, C. (1991). *Film language: a semiotics of the cinema*. Chicago: The University of Chicago Press. P. 111.

⁴⁶Deleuze, G. (1997). *Cinema 2: The Time-Image*. P. 25 – 27.

⁴⁷Metz, C. (1991). *Film language: a semiotics of the cinema*. P. 12 – 13.

informēti par noteikumiem un kodiem, kā arī nevar izskaidrot tos, lai gan tie rada atbildes reakciju.⁴⁸

Konotācija kino semiotikā attiecas uz kulturālo nozīmi, kas piemīt vārdiem un citām komunikācijas formām. Vārdu konotācija ietver simboliskus, vēsturiskus un emocionālus jautājumus. Franču semiotiķis Rolāns Barts (*Roland Barthes*) par savu mērķi uzskatīja „bez vārdu” pasaules atklāšanu, parādot šīs pasaules konotācijas un ideoloģisko pamatu. Denotācija attiecas uz burtisku un skaidru vārdu un citu parādību nozīmi. Tādējādi, konotācijai ir raksturīga tēlaina nozīme, apzīmējamais, secinājums, iespējamā nozīme, mīta pastāvēšana; savukārt denotācijai – burtiska nozīme, apzīmētājs, acīmredzams, apraksts, realitātes pastāvēšana.⁴⁹

Tādējādi, semiotiskās analīzes ietvaros K. Nolana filmas tiks analizētas, ņemot vērā dažādu zinātnieku teorijas un par analīzes pamatelementiem tiks uzskatīta montāža un tās īpašības, kameras kustības, tuvplāni un kopplāni, laika secība un citi elementi, kas palīdzēs noteikt kādus paņēmienus un zīmes izmanto režisors, lai ietekmētu auditoriju, radītu alternatīvās pasaules ka arī, lai saprastu K. Nolana filmu kino valodu un dekodēt tās nozīmi.

2.5. Kristofers Nolans

Kristofers Džonatans Džeimss Nolans ir Lielbritānijas-ASV režisors, scenārists un producents, kas plaši pazīstams ar *neo-noir* stilu, sarežģītiem, psiholoģiskiem un nelineāriem stāstiem. Režisors sāka karjeru kino 1985. gadā. K. Nolans norādīja, ka viņa filmēšanas stilu ietekmēja Ridlijs Skots (*Ridley Scott*), Stenlijs Kubriks (*Stanley Kubrick*), Alfrēds Hičkoks (*Alfred Hitchcock*), Orsons Velss (*Orson Welles*), Džons Karpenters (*John Carpenter*) un Satoši Kons (*Satoshi Kon*). Režisors saņēma 127 balvas dažādu kino konkursu ietvaros un 129 reizes tika nominēts vairākās kategorijās.

Pirmā režisora filma „Following” tika uzņemta 1998. gadā, viņu studiju laikā un atšķirībā no citiem viņa darbiem, tai piemīta hronoloģiskā secībā izkārtots naratīvs. K. Nolanu uzskata par nozīmīgu personību mūsdienu *neo-noir* lokā, jo viņam izdodas būt opozīcijā masu Holivudas produkcijai, vienlaikus veidojot šāda veida filmas Holivudas studijās. Radikālās spēles ar naratīva hronoloģiju un loģiku režisors aizsāka filmā „Memento” (2000), kas tika uzņemta pēc viņa brāļa Džonatana Nolana (*Jonathan Nolan*) stāsta idejām. Filmas naratīvs

⁴⁸Berger, A. (2010). *The Objects of Affection: Semiotics and Consumer Culture*. Basingstoke: Palgrave Macmillan. P. 15.

⁴⁹Turpat. 16 – 17. lpp.

attīstās atpakaļvirzienā ar *flashback* sērijām, savukārt vēstījums tika attēlots kā atmiņu zaudējuša un atriebes idejas vadīta cilvēka fragmentētā, subjektīvā pieredze – sižetiskais rēbuss. Atsauces uz *film noir* var tikt atrastas arī viņa turpmākajos darbos.⁵⁰ K. Nolana filma „Bezmiegs” (*Insomnia*) ir 1997. gada Norvēģijas filmas remeiks. Galvenie filmas personāži – Losandželosas detektīvi, ir ievietoti Alaskā, kur saule nekad nenoriet. Filmā šī parādība ir stāsta pamatmotīvs un režisors apzināti spēlējas ar gaismu un tumsu. Vēlākajās viņa filmās var vērot dabiskās gaismas izmantošanu un naratīva laika un telpas deformācijas.

K. Nolana popularitāte pieaug ar Betmena triloģijas iznākšanu. Trīs filmas – „Betmens: Sākums” (*Batman Begins*), „Tumšais bruņinieks” (*The Dark Knight*) un „Tumšais bruņinieks atgriežas” (*The Dark Knight Rises*) var raksturot ar drūmu un sarežģītu stāstu, personāžu rakstura īpašību uzsvēršanu, baiļu un duālisma tēmām.⁵¹ *Film noir* tipiskais pilsētas kā korumpētu urbāno džungļu motīvs, iezīmējas viņa komiksa adaptācijās, taču radikālāk šo stilu viņš demonstrēja filmā „Pirmsākums” – Holivudas produkcijā, kuras labirintveida naratīva struktūra, spēles ar nosacītības līmeņiem (realitāte/sapnis) un laika hronoloģiju ir izaicinājums Holivudas klasiskā stila konvencijām. „Pirmsākumā” K. Nolans notušē savu radikālismu ar Holivudas masu produkcijai tipiskiem paņēmieniem – specefektiem, vajāšanas motīviem, slavenību iesaistīšanu. Neskatoties uz šiem paņēmieniem, viņš ir vienīgais tik plašai auditorijai strādājošais amerikāņu režisors, kura filmās vērojams jēdzieniski piepildīts klasiskā *film noir* motīva un naratīva struktūru izmantojums.⁵² Visi K. Nolana darbi ir saistīti arī ar skatītāja maldināšanu, naratīva struktūras deformācijām un patiesības koncepciju. Darba ietvaros ar naratīva un semiotiskās analīzes palīdzību tiks izpētītas filmas „Ilūzija”, „Pirmsākums” un „Starp zvaigznēm”.

⁵⁰Rietuma, D. (2014). *Film Noir. No pagātnes līdz mūsdienām*. Rīga: Dienas Grāmata. 177. – 178. lpp.

⁵¹Smith, E. (2012). *The Christopher Nolan Handbook*. Queensland: Emereo Publishing. P. 1 – 5.

⁵²Rietuma, D. (2014). *Film Noir. No pagātnes līdz mūsdienām*. 178. – 179. lpp.

3. METODOLOĢIJA

3.1. Naratīva analīze

Naratīvs atspoguļo veidu, kādā tiek organizēti filmas notikumi un ar vēstījumu tiek noteikta struktūra vai veids, kādā naratīvs tiek izstāstīts. Naratīvs var tikt saprasts kā divu vai vairāku notikumu vai situāciju izstāstīšana, kas ir loģiski saistīti viens ar otru, parādās laikā un ir sakārtoti ar konsekventu elementu palīdzību veselumā. Profesors Džeralds Prinss (*Gerald Prince*) uzskata, ka naratīvs ir zināšanu veids un ceļš uz izpratni, kas iziet caur notikumu nozīmi, darbības efektu transformācijas un laika lomu cilvēku attiecībās.⁵³ Ar naratīva analīzes palīdzību autors noskaidros K. Nolana filmu notikumu ķēdi, laika un telpas īpašības un izmaiņas, kā arī reālās un izdomātas pasaules konstrukcijas. Tas ļaus dziļāk izpētīt stāsta līmeņus un saprast, kā tie tiek modificēti, lai mainītu skatītāja uztveri, maldināt vai radīt ilūziju, lai veidotu daudzdimensionālās pasaules ar metalepses palīdzību un naratīva līmeņu robežu izjaukšanu.

Katrīna Rizmane (*Catherine Riessman*) izstrādāja četras pieejas naratīva analīzes veikšanai: tematiskā analīze, strukturālā analīze, dialogiskā/darbības analīze un vizuālā analīze. Tematiskā analīze balstās uz kategorizācijas punktiem vai aspektiem, par kuriem tiek stāstīts (kas notika, stāsta nozīme). Strukturālā analīze pēta naratīva struktūru un valodu, kādā stāsts ir prezentēts tekstuālā un kultūras līmenī. Dialogiskā/darbības analīze koncentrējas uz sarežģījumiem konstrukcijas veidošanā. Vizuālā analīze pēta visus vizuālus līdzekļus, ieskaitot mākslu, video un digitālus medijus. Naratīva pētījums ietver sevī konceptualizāciju, praktiskās hipotēzes, datu vākšanu, datu pārskatīšanu, analīzi un dažādas reprezentācijas formas, kas ir atkarīgas no pētījuma autora un pētāmā objekta specifikas.⁵⁴

Filmās naratīva teorijas koncepti ir balstīti uz diviem primārajiem semiotikas aspektiem: strukturālisma un krievu formālisma teorijām. Šī ietekme atspoguļojās filmu naratīva teorijas jautājumos, kuri tiek uzdoti tekstam, ieskaitot mēģinājumu noteikt stāsta procesa struktūru un noskaidrot filmu naratīva diskursa unikālu estētisku valodu. Naratīva analīze kā semiotiskais pētījums, cenšas izjaukt šķietamas „motivētas” un „dabiskās” attiecības starp apzīmētāju un stāsta pasauli, lai atklātu dziļākās kultūras asociācijas sistēmas

⁵³Stam, R., Burgoyne, R., Flitterman-Lewis, S. (1992). *New Vocabularies in Film Semiotics: Structuralism, Post-structuralism, and Beyond*. New York: Routledge. P. 69 – 70.

⁵⁴Holstein, J., Gubrium, J. (2011). *Varieties of Narrative Analysis*. Thousand Oaks, California: Sage Publications. P. 7 – 9.

un attiecības, kas tiek parādītas caur naratīva formu. Tradicionālie naratīva struktūras elementi no semiotiskās metodoloģijas aspekta ir – personāži, sižeta veidošanās, vide, viedoklis un pagaidu stāvoklis – var tikt uzskatīti par zīmes sistēmām, kas ir strukturētas un sakārtotas saskaņā ar dažādiem kodiem. Katra no šīm zīmēm rada specifiskus ziņojumus, kas attiecas uz stāsta pasauli.

Naratīva analīzes objekts ir naratīva struktūru pētījums un naratīva izpratnes organizācija. Tā fokusējās uz dažādu naratīva līmeņu mijiedarbības, ņemot vērā tādus elementus kā stāsta plāns, sižeta struktūra, dažādu personāžu darbības sfēras, veids, kādā naratīva informācija tiek virzīta un kontrolēta caur skatījumu, kā arī attiecības starp stāstītāju, personāžiem un notikumiem stāsta pasaulē. Tradicionālai naratīva analīzei piemīt strukturālās īpašības vai likumsakarības, kas ir raksturīgas visām naratīva formām, neatkarīgi no informācijas avota. Naratīva analīze parāda veidus, kādās naratīvi atšķiras viens no otra.⁵⁵

Naratīva pētījumu var veikt, izmantojot dažādas pieejas – analizējot to kā darbības formu (realitātes konstrukcijas), sociālā kontekstā (kultūra, organizācija, formalitāte), naratīva veidošanā, psiholoģijā vai sociālās vides. Literatūras pārvēršana filmā nozīmē tās tulkošanu filmu valodā. Naratīva komponenti šajā gadījumā ir laiks, telpa un cēlonība – galvenie filmu teorijas komponenti. Naratīva vienības – plāns, atkārtojumi, notikumi, personāži, raksturojums – ir svarīgi fantastikas filmā, pat ja konceptu prezentācija un aktualizācija mainās filma ietvaros. Fantastikas filma parāda reālas pasaules ilūziju, kas līdzinās neskaidrai pasaulei, kuru pazīst skatītājs, pasaulei, kurā viņš var iegrimst, neiesaistoties.⁵⁶

Naratīva pētījums attiecas uz jebkuru pētījumu, kura ietvaros tiek analizēts naratīva materiāls. Dati tiek vākti kā stāsts – dzīvesstāsts intervijā vai literārais darbs. Tas var būt pētījuma objekts vai cita pētījuma jautājuma nozīmes meklēšana.⁵⁷ Kognitīvajās zinātnēs naratīva metodi izmanto atmiņu, valodas attīstības un informācijas apstrādes pētījumos. Dažādi pētījumi fokusējās uz naratīva formāliem aspektiem vairāk, nekā uz tas satura, piemēram, stāsta struktūru, stāsta attīstību, lingvistiskiem naratīva aspektiem. Zinātnieks Elliots Mišlers (*Elliot Mishler*) piedāvāja naratīva klasifikācijas kategorijas atkarībā no pētījuma jautājuma. Viņa tipoloģija ietver trīs naratīva kategorijas perspektīvas: atsauces un

⁵⁵Stam, R., Burgoyne, R., Flitterman-Lewis, S. (1992). *New Vocabularies in Film Semiotics: Structuralism, Post-structuralism, and Beyond*. P. 69 – 70.

⁵⁶Lothe, J. (2000). *Narrative in fiction and film*. P. 11.

⁵⁷Lieblich, A., Tuval-Mashiach, R., Zilber, T. (1998). *Narrative research: reading, analysis and interpretation*. London: Sage Publications. P. 2.

laika secība, kas pēta notikumu un reālā laika attiecības, ka arī naratīva secību tajos; tekstuālā saskaņotība un struktūra nodarbojas ar lingvistikas un naratīva stratēģijām stāsta konstrukcijās; naratīva funkcijas attiecas uz plašākiem stāsta kontekstiem sabiedrībā un kultūrā. Stāsti imitē dzīvi un rada iekšējo realitāti ārpusaulē, tomēr tie veido stāstītāja personību un realitāti.⁵⁸

Naratīva materiāli var tikt analizēti dažādās dimensijās: saturs; struktūra; runas stils; emocionāls raksturojums; stāstītāja motīvs, attieksme un uzskati, kā arī viņa kognitīvais līmenis. Specifiskie pētījuma virzieni var tikt atklāti darba gaitā, atkarībā no datiem un materiāla. Pētījumu var uzskatīt par interpretāciju, savukārt interpretācija vienmēr ir personīga, nepilnīga un dinamiska. Darbs ar naratīva materiālu ietver trīs balsis dialogisku klausīšanos: stāstītāja balss, kuru attēlo ieraksts vai teksts; teorētiskā bāze, kas veido koncepciju un piedāvā interpretācijas rīkus; lasīšanas un interpretācijas reflektīva uzraudzība, kas nozīmē pašapzināšanos lēmuma pieņemšanas un secinājumu veidošanā par iegūtiem materiāliem. Tādējādi, lasītājs balstās uz personīgas pieredzes, iemaņām un prasmēm, kā arī pētnieka integritāti. Interpretācija nenozīmē absolūtu spekulāciju un intuīcijas brīvību. Intuīvie procesi kalpo par izpratnes servisu, kas pēta intuīcijas bāzi un pārbauda to saistībā ar naratīva materiālu.⁵⁹

Pastāv dažādas dimensijas naratīva materiāla interpretācijas un analīzes pētījumos – holistiska ar kategorisku un satura ar formu. Pirmā dimensija attiecas uz analīzes elementu, kas ir izteikums vai sekcija, nošķirta no kopējā teksta vai naratīva kā tāda. Šī nošķiršana ir līdzīga Gordona Olporta (*Gordon Allport*) klasiskajam salīdzinājumam starp „ideogrāfisko” un „nomotētisko” pētījuma veidu un Džozefa Maksvela (*Joseph Maxwell*) „kategorizācijas” un „kontekstualizācijas” salīdzinājumam. Kategoriskā perspektīva ir tradicionālā kontentanalīze, kur oriģinālais stāsts tiek sadalīts un sekcijas vai vārdi, kas attiecas pie konkrētas kategorijas tiek ņemti no visa stāsta vai dažādiem stāstītājiem. Otrā dimensija attiecas uz atšķirībām starp stāsta saturu un formu, kas ir raksturīgs tradicionālai literārai teksta lasīšanai. Pētījums koncentrējās uz satura – kas notika, kāpēc, kas piedalījās notikumā, stāsta nozīmi, motīviem un simbolizāciju, vai formas – stāsta struktūra, notikumu secība, atkarība no laika ass, sarežģītība un saskaņotība, jūtas, naratīva stils, metaforu un vārdu izvēle. Šīs divas dimensijas var attēlot kā matricu: holistiskā-satura, kategoriskā-satura un holistiskā-formas, kategoriskā-formas analīze. Holistiskais-satura lasīšanas veids izmanto visu

⁵⁸Lieblich, A., Tuval-Mashiach, R., Zilber, T. (1998). *Narrative research: reading, analysis and interpretation*. P. 5 – 7.

⁵⁹Turpat. 10. lpp.

stāstu un fokusējās uz tā satura. Izmantojot dažādas stāsta nodaļas, kā sākums vai beigas, pētnieks analizē nodaļu nozīmi satura un naratīva konteksta kopumā. Holistiskā-formas analīze meklē struktūras izpausmes naratīvā. Piemēram, vai stāsts attīstās kā komēdija vai traģēdija, stāsts attīstās tagadnē vai atpakaļvirzienā, pētnieks var meklēt kulminācijas punktus vai pavērsiena punktus stāstā, kas ietekmē kopējo attīstību. Kategoriskā-formas analīze ir tradicionālā kontentanalīze, savukārt kategoriskās-formas veids fokusējās uz stilistiskiem un lingvistiskiem stāsta īpašībām.⁶⁰

Tādējādi, lai labāk saprastu K. Nolana filmu kinematogrāfisku maldināšanu, darba ietvaros tiks veikta naratīva struktūras – laika secības, hronoloģijas, notikumu ķēdes, naratīva līmeņu un metalepses, stāsta – personāžu un darbību analīze. „Ilūzijas”, „Pirmsākuma” un „Starp zvaigznēm” filmu naratīvs tiks strukturēts notikumu tabulās un stāsta konstrukcijās.

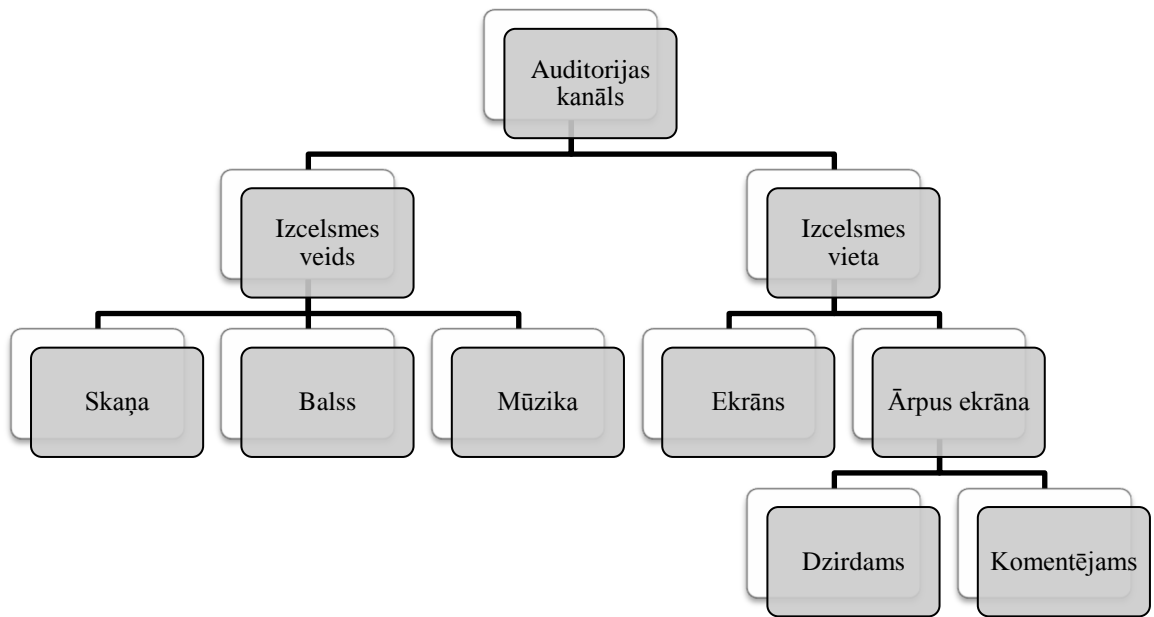
3.2. Semiotiskā analīze

Darba autors pievērsīsies semiotiskai analīzei, lai noskaidrotu, kādus paņēmienus un elementus izmanto režisors, lai ietekmētu auditoriju, radītu alternatīvās pasaules kā arī, lai saprastu K. Nolana filmu kino valodu un dekodēt tās nozīmi. Semiotika izmanto lingvistiku kā modeli un pielieto lingvistikas koncepcijas tekstam. Semiotiskās analīzes pamatā ir zīmes un attiecības. Tekstu kā filmu var uztvert kā zīmju sistēmu, kurā nozīme veidojas no zīmēm un no sistēmas, kas saista tos kopā. Semiotiskās analīzes ietvaros tiek veikta satura un formas patvaļīga un pagaidu atdalīšana, kā arī uzmanība tiek vērsta uz zīmju sistēmu, kas veido tekstu. Zīmes var ieņemt dažādas formas. Seimurs Čatmans (*Seymour Chatman*) izveidoja diagrammas, kas parāda kino stāstītāja elementus (sk. 3.1. att. un 3.2. att.).⁶¹ U. Eko uzskatīja, ka ja zīmes var tikt izmantotas, lai parādītu patiesību, tos var izmantot arī lai melotu. Apzīmējamais var būt jebkas – tām nav obligāti jābūt eksistējošam un atrasties tajā pašā momentā, kad parādās zīme. Tādējādi, semiotika pēta visu, ko var izmantot, lai maldinātu. Ja kaut kas nevar tikt izmantots, lai melotu, tas nevar tikt izmantots, lai teiktu patiesību. „Melu teorija” ir semiotikas visaptveroša programma.⁶²

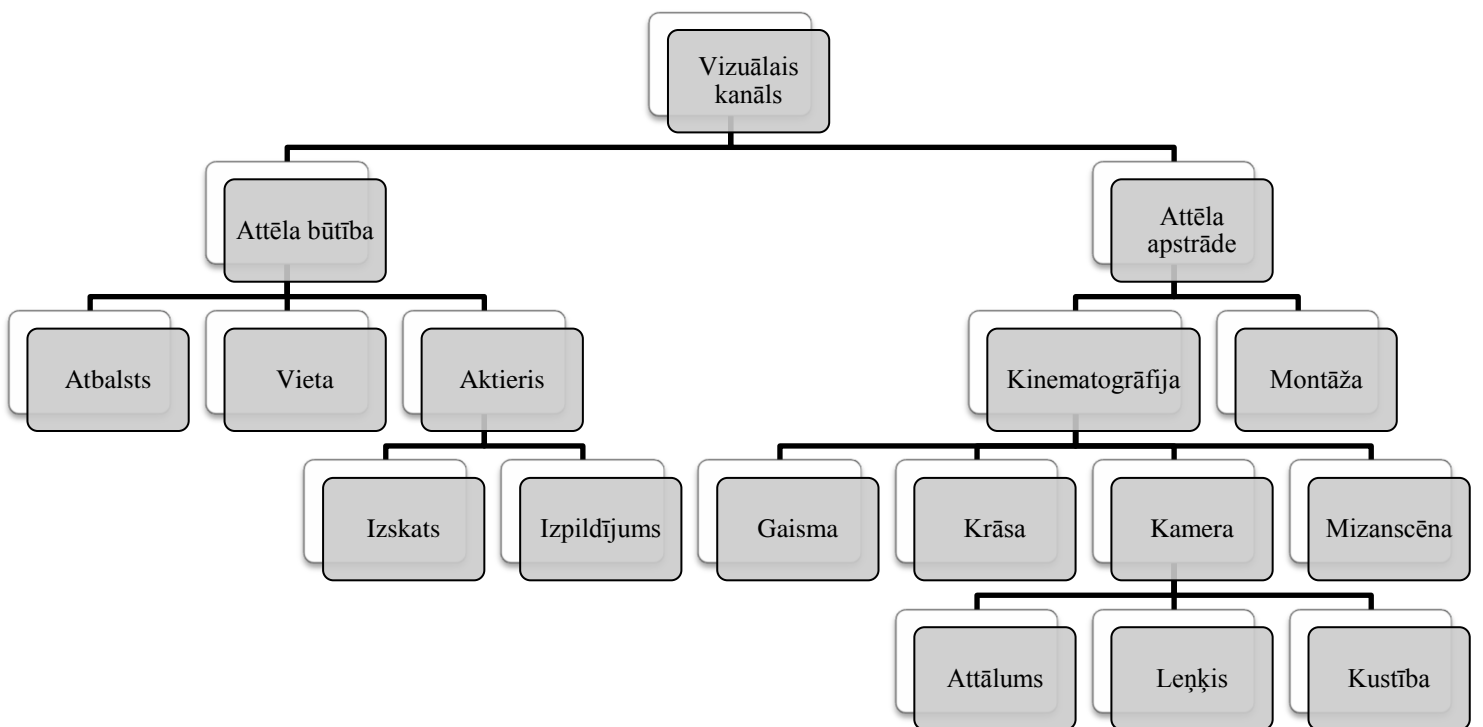
⁶⁰Lieblich, A., Tuval-Mashiach, R., Zilber, T. (1998). *Narrative research: reading, analysis and interpretation*. P. 13 – 14.

⁶¹Lothe, J. (2000). *Narrative in fiction and film*. P. 31.

⁶²Berger, A. (2010). *The Objects of Affection: Semiotics and Consumer Culture*. P. 13.



3.1. att. Auditorijas kanāla elementi (Lothe, 2000)



3.2. att. Vizuālā kanāla elementi (Lothe, 2000)

Sintagmatiskā analizē teksts tiek pētīts kā notikumu secība, kas veido naratīvu. Vladimirs Props raksturoja morfoloģiju kā formu pētījumu un dažādu sastāvdaļu attiecības pret veselumu. Par naratīva mazāko elementu viņš uzskatīja funkciju, kas ir personāža darbība, raksturota atkarībā no tās svarīguma. Zinātnieks uzskatīja, ka personāžu funkciju skaits pasakās ir ierobežots, funkciju secības un pasakas struktūras vienmēr ir identiskas un sadalītas dažādās kategorijās (varonis, ļaundaris, princese, palīgs). Viņa idejas var tikt pielāgotas arī filmām. No V. Propa pētījuma jāņem vērā divi aspekti: 1) neatkarībā no žanra un veida, naratīvi sastāv no atsevišķām funkcijām, kas ir svarīgi stāsta veidošanā; 2) notikumu secībai stāstā ir ļoti liela nozīme, jo teksts ir loģisks un elementu izkārtojums ietekmē stāstītāja uztveri. Paradigmatiskā analīze ietver slēpto pretstatu modeļu meklēšanu, kas atrodas stāstā un rada nozīmi.⁶³ Kristiāns Mecs uzsvēra, ka attēls ir vārds, savukārt secība – teikums. Kino sintakse tiek veidota uz sintagmatiskās, nevis morfoloģijas bāzes. Kadrs ir mazākā filmas ķēdes vienība. Montāžas moments filmā lingvistiski ir svarīgāks, nekā attēlu izvēle, jo tas ir lēmuma pieņemšanas un radīšanas process. Tāpēc mākslinieciskā līmenī, katra kadra saturam ir liela nozīme, lai gan sakārtojums ir māksla pati par sevi. Tā turpinās secības līmenī vai kadru kompozīcijā un sākas kinematogrāfiskās valodas līmenī.⁶⁴

Kodi ir sarežģīti asociāciju modeļi, kurus iemācās konkrētas sabiedrības un kultūras pārstāvji. Šie kodi vai „slepenās struktūras” cilvēku prātos, ietekmē veidu, kādā indivīdi interpretē zīmes un simbolus, kurus viņi atrod medijos. No tā var secināt, ka kultūras ir kodifikācijas sistēmas, kurām ir svarīga loma cilvēku dzīvē. Dažādi cilvēki interpretē kodus atšķirīgi. U. Eko uzsvēra, ka kodi un apakškodi ir piemēroti ziņojumiem, ņemot vērā vispārējās sistēmas kultūras atsauces, kas ir uztvērēja zināšanu mantojums: viņa ideoloģiskās, ētikas, reliģiskās nostādnes, psiholoģiskā attieksme, viņa vērtību sistēma.⁶⁵ Tādējādi, kodus var raksturot kā konkrētus un nepārtrauktus. Tie var izpausties caur personību, lomām, ideoloģijām vai rituāliem. Populārajā kultūrā par kodiem var uzskatīt spiegu stāstu formulas, zinātniskās fantastikas piedzīvojumus, popmūziku, savukārt ikdienas dzīvē tie ir rituāli. Par kodiem var uzskatīt dažādus filmu montāžas elementus, kuriem ir nozīme interpretācijas procesā (tuvplāns, ilgs kadrs, *fade in*, *fade out*).⁶⁶ Darba ietvaros tiks veikta filmu zīmes, kodu un simbolu, skaņas un montāžas analīze.

⁶³Berger, A. (2010). *The Objects of Affection: Semiotics and Consumer Culture*. P. 20 – 24.

⁶⁴Metz, C. (1991). *Film language: a semiotics of the cinema*. P. 67 – 68.

⁶⁵Berger, A. (2010). *The Objects of Affection: Semiotics and Consumer Culture*. P. 30 – 31.

⁶⁶Turpat. 30 – 34. lpp.

4. EMPĪRISKĀ DAĻA

4.1. Naratīva analīze

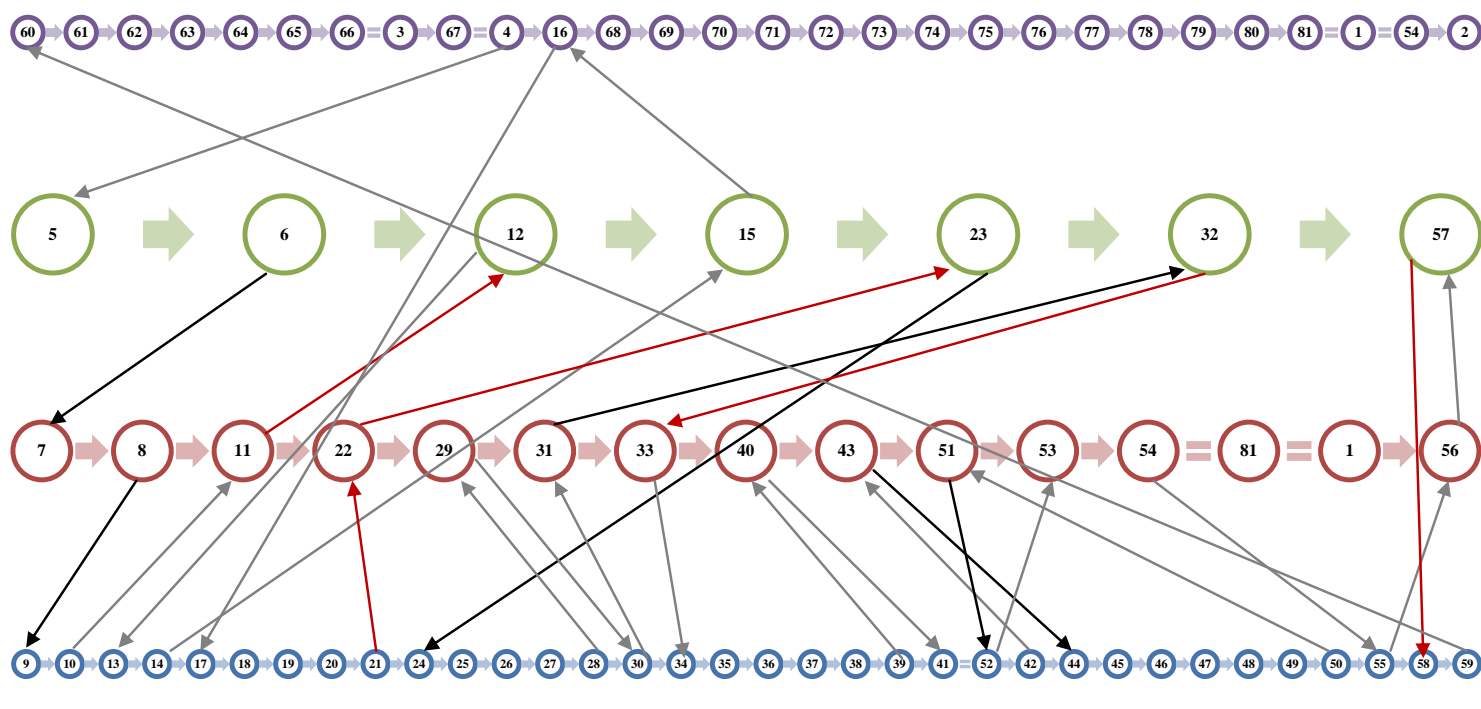
4.1.1. Laika secība filmā „Ilūzija”

Filmas „Ilūzija” scenārija autori ir Kristofers Nolans un viņa brālis Džonatans Nolans, savukārt stāsts ir balstīts uz Kristofera Prīsta (*Christopher Priest*) 1995. gada romāna „The Prestige”, kurā divi Viktorijas laika burvju mākslinieki uzsāk sacensību, kas noved pie traģiskiem notikumiem. Filmā konkurējošus iluzionistus attēloja Kristians Beils (Alfrēds Bordens) un Hjū Džekmens (Roberts Endžers). K. Nolans ne tikai parādīja Londonas strādnieku šķiras dzīvi 19. gadsimta beigās, bet realitātes piešķiršanai, iesaistīja arī tā laika ievērojamu personību – Nikolu Tesla, parādot viņa attiecības ar Tomasu Edisonu.

„Ilūzijas” pamatmotīvs ir upurēšanās mākslas vārdā, kas nozīmē, ka jaunā radīšana vienmēr paredz zaudējumus. A. Bordens un R. Endžers reprezentē divas iluzionista būtības. Bordens ir ģeniāls un prasmīgs burvju mākslinieks no strādnieku šķiras, kurš uzskata, ka maģiskā akta ietvaros upurēšanās ir nepieciešama sastāvdaļa. Endžers ir aristokrāts un šovmenis, kurš zina kā pārdot triku auditorijai. Atšķirībā no Bordena, viņš cenšas iegūt vajadzīgo auditorijas reakciju uz ilūzijām, jo šajā reakcijā viņš saskata trika galveno mērķi. Stāsts virzās laikā haotiski un parāda attiecību attīstību starp galvenajiem personāžiem. Filmas laiks – 130 minūtes, neatbilst stāsta laikam, kas ilgst vairākus gadus. Naratīvs sastāv no pagātnes hronikas, kas parāda Endžera meklējumus Kolorādo Springs un tagadnes notikumiem, kas ietver tiesas sēdi un Bordena apsūdzējumu slepkavībā. Stāsts ir nelineārs un notikumi tajā tika parādīti nechronoloģiskajā secībā (sk. 1. pielikumu).

„Ilūzijas” naratīva shēmā (sk. 4.1. tab.) ir redzams, ka stāstā bieži tika izmantots *flashback*. Ar tā palīdzību tika parādīta attiecību attīstība starp diviem burvju māksliniekiem un atšķirības starp aktuālu personāža tēlu un tēlu-atmiņu. Virzīšanās no tagadnes uz pagātni un atgriešanās tagadnē filmā notiek caur dienasgrāmatām. Tēls-atmiņa šajā gadījumā reprezentē kādreizējo tagadni. Filmā pastāv arī laika nosacītība – K. Nolans izvairās no atklāta stāsta un skaidrojuma saistībā ar to, kas īstenībā notiek Endžera un Bordena dzīvēs un kādā secībā notiek, kā arī dažreiz vizuāli nenošķir tagadnes un pagātnes robežas. Sākumā skatītājam grūti saprast kā tika sakārtots naratīvs – kur ir sākums un beigas, bet vēlāk režisors palīdz atšifrēt notikumu ķēdi ar dažādiem paņēmieniem. „Ilūzijas” gadījumā tas ir Katera notikumu novērošana no malas (personāžs ir režisora „acis”), kā arī Endžera un Bordena dienasgrāmatas – pārslēgšanās brīdī, atgriešanās pagātnē, *flashback* un lēcieni tagadnē –

notiek caur viņu atmiņām no dienasgrāmatām. Epizodes robežās skan attiecīga personāža balss, atkarībā no tā, kam pieder dienasgrāmata un kādi notikumi tiek parādīti. Tas nozīmē, ka laiku filmā var sadalīt, ņemot vērā personāžu dzīves notikumu saglabāšanu dienasgrāmatā – galējā tagadne, Bordena tagadne cietumā (dienasgrāmatas lasīšana), Endžera ceļojums uz Kolorādo pagātnē (Bordena dienasgrāmatas atšifrējums un savas dienasgrāmatas rakstīšana), kā arī pagātnes hronika, sākot ar burvju mākslinieku iepazīšanas brīdi.



- Pagātnes hronika (no iluzionistu iepazīšanās līdz Saras nāvei)
- Endžera ceļojums uz Kolorādo
- Bordens cietumā
- Filmas tagadne (no Endžera atgriešanās Londonā līdz finālam)
- Notikumu secība
- Endžers lasa Bordena dienasgrāmatu (arī Endžera balss)
- Bordens lasa Endžera dienasgrāmatu (arī Bordena balss)
- = Vienādi notikumi

4.1. att. Filmas „Ilūzija” naratīva struktūra

„Ilūzijas” naratīvs virzās laikā un telpā līdz filmas beigām un savieno notikumus nelineārā hronoloģijas secībā. Pagātnes hronika tiek papildināta ar filmas tagadnes notikumiem, kas ir saistīti ar galveno personāžu dienasgrāmatām. Darbības filmā nav izkārtotas ķēdē, telpas bieži tiek mainītas – Kolorādo (pļava, vilciens, viesnīca, Teslas darbnīca) un Londonā (pilsētas ielas, Bordena un Endžera darbnīcas, tiesas zāle, cietums, izrādes zāle, Saras māja, aizkulises, izstāde, bārs, kapi, Lorda Koldvela māja). Stāsts ir fragmentēts, savukārt laiks – deformēts, lai veidotu ilūziju un maldinātu auditoriju tāpat kā to dara burvju mākslinieki savās izrādēs. Filmas sākumā nav redzams šīs nelinearitātes iemesls, bet vēlāk skatītājam tiek atklāts, kā ir strukturēti notikumi. Filmā ir viens galvenais naratīvs, kuru var sakārtot hronoloģiskajā secībā – šajā gadījumā stāsts sāktos ar iluzionistu iepazīšanas brīdi un loģiski beigtos ar viņu nāvēm un Katera triku ar putnu, nevis sāktos ar cilindriem, kas ir arī viens no pēdējiem filmas kadriem. Kopumā laika kā kustības uz priekšu ideja ir ilūzija, kas ir saskaņā ar filmas pamatmotīvu. Līdz ar to, stāsts virzās uz priekšu haotiski – no pagātnes uz nākotni, tagadnē un atpakaļ pagātnē vairākkārt.

K. Nolans palīdz skatītājam savienot dažādus tagadnes un nākotnes notikumus, epizožu robežas fonā iekļaujot personāžu balsis un epizožu beigās atgriežoties pie stāsta „enkuriem” – cietuma kamerā un viesnīcā Kolorādo. Personāžu balsis var uzskatīt par tīri skaņas situāciju – tas ir subjektīvs personāža skatījums uz kādu notikumu, kas ir pastiprināts ar objektīvu situācijas attēlojumu, kad skatītājs vēro notikumus no malas. Iluzionistu balsis organizē pastāvīgus sakarus starp dažādām stāsta plaknēm. No sākuma skatītājs ir pārliecināts, ka visi notikumi ir reāli, bet atklājot patiesību par to, ka abas dienasgrāmatas ir viltotas, auditoriju pārņem šaubas. Tas ir veids, kādā tiek radīta ilūzija.

Filmā pastāv vairākas robežas, kuras šķērso personāži, lai nokļūtu citā laika posmā. Dažreiz šīs robežas ir grūti noteikt, bet režisors atstāj norādes par notikuma laiku. Pagātnes hronika sākas ar iluzionistu iepazīšanas brīdi un turpinās līdz Bordena sievas nāvei. Endžera ceļojums uz Kolorādo ir iekļauts pagātnes hronikā un ir īpašs ar to, ka personāžs vienlaicīgi raksta savu dienasgrāmatu un cenšas atšifrēt Bordena dienasgrāmatu, kur tika attēloti dažādi viņa dzīves notikumi. Šīs laika periods sākas ar vilcienu uz Kolorādo un beidzās ar to, ka Endžers saņem Teslas aparātu. Bordena atrašanās cietumā ir daļa no filmas tagadnes notikumiem un tiesas sēdes rezultāts. Šī nodaļa ir īpaša ar to, ka Bordens lasa Endžera dienasgrāmatu par notikumiem Kolorādo un vienlaicīgi seko līdzī viņa domām par Bordena dienasgrāmatas atšifrējumu. Galējās tagadnes notikumi attīstās no Endžera atgriešanās Londonā ar Teslas aparātu un noslēdzās ar iluzionistu nāvēm.

Filmā „Ilūzija” attīstās dažādi stāstījuma apli, kas nozīmē iedziļināšanos dažādos atmiņas līmeņos un parāda auditorijai galveno varoņu īpašības. Naratīva struktūru varētu attēlot kā apli, ja pēc epizodes ar cilindriem filma beigtos un tajā nebūtu atkārtojumu, kas izceļ svarīgākus notikumus. Līdz ar to, aplis ir deformēts un haotisks. Pēc notikumu hronoloģijas, epizode ar cilindriem ir 45. stāsta struktūrā, kā arī pļava ar cilindriem tika parādīta filmā trīs reizes – sākumā, pēc Teslas eksperimenta un tuvu filmas beigām, uzsverot cilvēka dabas un personāžu divējādību. Būtībā, filma sākas un beidzas ar Endžera nāvi, bet Endžera kopijas nāvi dažādos laika posmos – Dižā Dantona izrādes laikā un ūdens rezervuāru noliktavā pēc Bordena/Felona šāviena. Filmā atkārtojas tiesas sēde, kas noveda pie Bordena ieslodzījuma un vēlākās nāves soda izpildīšanas. Sākumā skatītājs iesaistās tiesas sēdē kā novērotājs, kurš redzēja, ka Bordens atradās aizkulisēs, savukārt beigās auditorija jau zina patiesību un to, ka šis lēmums ir kļūdainis. Olīvijas un Bordena sarunas atkārtojums ir papildināts ar dialoga pilno versiju, kurā skatītājs kopā ar Endžeru uzzina, ka Olīvija iedeva viņam viltus dienasgrāmatu.

Filmas laika secības analīzes ietvaros, darba autors nonāca pie secinājuma, ka ir grūti nošķirt tajā trīs standarta laika periodus (pagātne, tagadne, nākotne), jo nākotne pati par sevi filmas sākumā tika attēlota kā tagadne un ir grūti nošķirama no pārējiem filmas notikumiem. Papildus faktors ir tas, ka tagadne vienmēr mainās un kļūst par pagātņi. Filmas laiku ir vieglāk uztvert, ja definēt notikumus saistībā ar to, ka tajā pastāv nākotnes tagadne, tagadnes tagadne un pagātnes tagadne. Tēls-kristāls „Ilūzijā” parāda laika diferencēšanu divās plūsmās: plūsmā, kas caurvij tagadni (Bordena cietuma kamera – Endžera dienasgrāmatas lasīšana) un plūsmā, kas saglabā pagātņi (Endžers viesnīcā – Bordena dienasgrāmatas lasīšana un savas dienasgrāmatas rakstīšana). Līdz ar to var apgalvot, ka pastāv divu veidu tēli-laiki: viens ir balstīts uz pagātņi, otrs – uz tagadni un katrs no tiem uztver laiku kā veselumu. Filmā var vērot nehronoloģiskā laika īpašību – pagātnes pirms-esamība un līdzāspastāvēšana, tikmēr tā atklājas caur personāžu dienasgrāmatām.

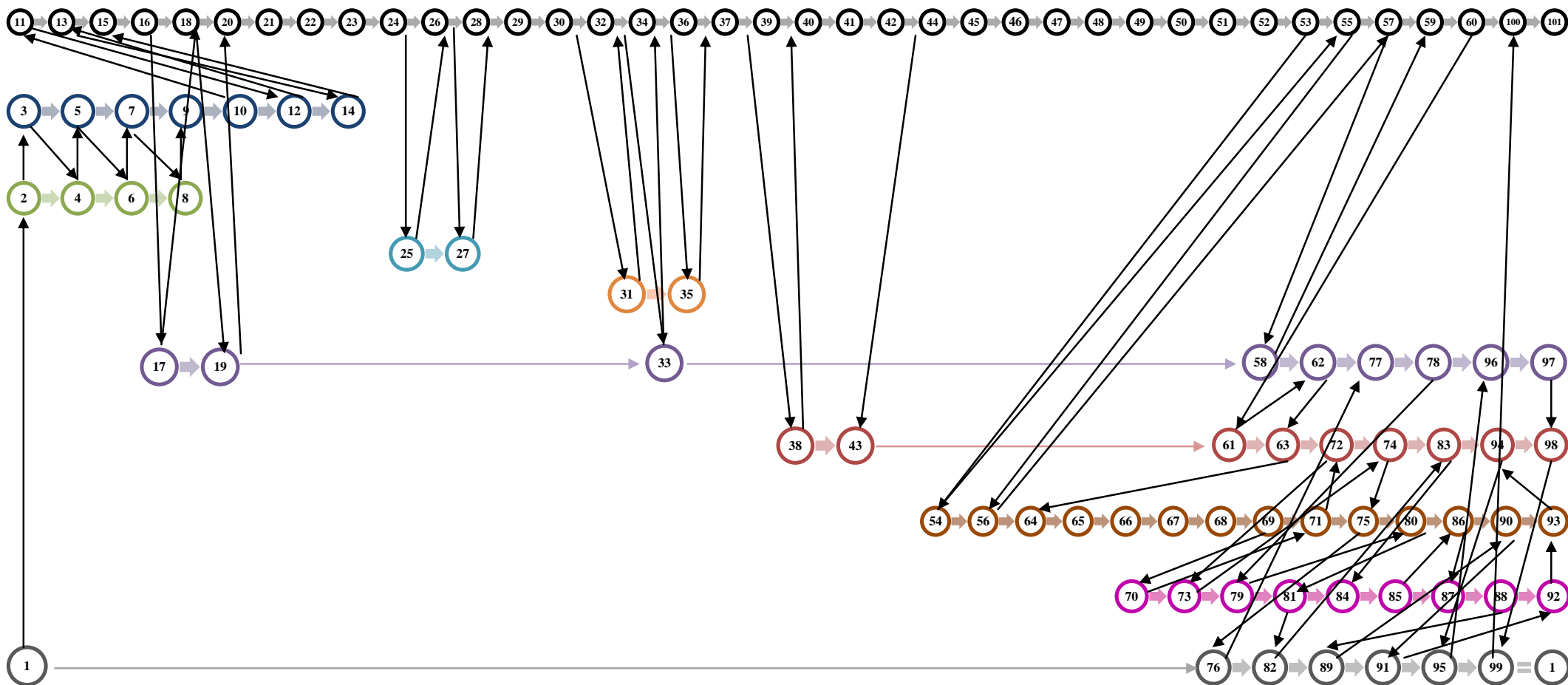
Pagātnes plakne filmā var sastāvēt arī no vienas un tās pašas atmiņas, kas saista divus personāžus. Piemēram, Bordena un Olīvijas saruna par viņas pieņemšanu darbā – Endžers zina tikai par Olīvijas stāsta daļu, bet no Bordena dienasgrāmatas noskaidro, kas notika kopumā. Tas parāda, ka personāži pieder tagadnei, bet viņu jūtas iegrimst pagātnē un paši par sevi kļūst par personāžiem. No tā var secināt, ka laika secība tiek parādīta ar montāžu, personāžu balsīm un dienasgrāmatām. Režisors manipulē ar skatītāju ar laika nobīdēm un naratīva struktūras deformācijām. K. Nolans noved auditoriju pie interpretācijas kļūdām, izmantojot filmas pirmo kadru, vairākus stāsta līmeņus un informācijas slēpšanu.

4.1.2. Laika secība filmā „Pirmsākums”

Kristofers Nolans ir filmas „Pirmsākums” scenārija autors, režisors un producents. „Pirmsākums” ir stāsts par zagļu komandu, kas, pārvietojoties caur dažādiem sapņu līmeņiem, cenšas ievietot ideju par korporācijas iznīcināšanu miljonāra dēla prātā. Kobbs, kurš ir šīs operācijas vadītājs, pēc uzdevuma izpildīšanas varēs atgriezties mājās, neskatoties uz likumsargu vajāšanu. Sapņu pasaulē komanda cenšas pārvarēt dažādus šķēršļus, kurus radīja Kobba prāts. Filmas stāsts veidojas no personāžu dialogiem, kas izskaidro notikumus un darbības, kamēr sižets virzās uz priekšu. Filmas pamatmotīvs ir vainas izjūta, kas pārņem galveno varoni – Kobbu. Šīs izjūtas simbols – viņa sievas Moll projekcija, kas cenšas izjaukt komandas plānus. Kobba zemapziņa kļūst par viņa ienaidnieku, bet momentā, kad viņš atbrīvojas no Moll, viņš sasniedz savu galveno mērķi – atgriezties pie bērniem. Nozīmīgākais filmas jautājums ir sapņu un realitātes pastāvēšana un cilvēku nespēja atšķirt šīs dimensijas. Nespēja atšķirt sapni no realitātes neizbēgami noved pie nāves. Savukārt pats par sevi sapnis var kļūt par iedvesmas elementu, kas maina un pilnveido realitāti.

Filmas naratīvam ir atvērta struktūra, kas virzās laikā hronoloģiskajā secībā (izņemot pirmos filmas kadrus), dažādos sapņu un realitātes līmeņos, ietverot Kobba atmiņas (sk. 2. pielikumu). Filmas laiks – 148 minūtes, neatbilst stāsta laikam, kas ilgst vairākas dienas (ņemot vērā sapņu laika specifiku – vairākus gadus). Naratīvs sastāv no pieciem pamatlīmeņiem un pieciem papildus līmeņiem. Līmeņi, kuros tiek izklāstīts Kobba galvenais uzdevums – idejas ievietošana Roberta Fišera prātā, ietver filmas realitātes dimensiju, Jusufa sapņa 1. līmeni (furgons un pakaļdzīšanās), Artūra sapņa 2. līmeni (notikumi viesnīcā), Eimsa sapņa 3. līmeni (sniega cietoksnis) un 4. līmeni, kas ir nepabeigtais sapņu līmenis – limbo. Papildus sapņu dimensijas filmā ir saistīti ar Kobba, Artūra un Neša mēģinājumu nozagt Saito ideju – Saito sapņa 1. līmenis (dzīvoklis un nemieri ielās) un viņa sapņa 2. līmenis (viņa māja). Ariadnas sapņa 1. līmenis (kafejnīca un saruna ar Kobbu) un sapnis ar Artūru tiek izmantotas, lai parādītu viņai un skatītājiem darba specifiku un arhitekta iespējas sapnī. Kobba un Moll sapņi un realitāte attēlo viņu problēmas un Kobba jūtas. Šīs atmiņas ir grūti nošķirt sapņu un realitātes dimensijās, jo Moll tajās arī nevar saprast, kur atrodas. Stāsts ir nelineārs filmas sākumā un momentos, kad notikumi tiek sinhronizēti dažādos līmeņos, savukārt atmiņas parādās dažādu līmeņu iekšā (sk. 4.2. att.).

4.2. att. Filmas „Pirmsākums” naratīva struktūra



- Realitāte
- Saito sapnis (1. līmenis)
- Saito Sapnis (2. līmenis)
- Ariadnas sapnis (1. līmenis)
- Ariadna un Artūrs sapnī (1. līmenis)

- Kobba un Moll sapņi/realitāte
- Furgons. Jusufa sapnis (1. līmenis)
- Viesnīca. Artūra sapnis (2. līmenis)
- Sniega cietoksnis. Eimsa sapnis (3. līmenis)
- Limbo (4. līmenis)

„Pirmsākuma” naratīva shēmā ir redzams kā līmeņi ir saistīti viens ar otru. Filmas darbības izkārtotas ķēdē un dažreiz eksistē vienlaicīgi – dinamiskajā montāžā, kas parāda notikumus dažādos sapņu līmeņos. Telpas nesaskaņojas un atšķiras ar laika īpašībām. Tēlī-atmiņas filmā ir Moll, Kobba bērni un Kobba prāts kā darbības vieta. Tie parādās gan realitātē, *flashback* veidā, gan Kobba sapņos, kas pilnībā veidoti no atmiņām. Viņa prātā reālais apvienojās ar izdomāto un līdz ar to, viņam un skatītājiem ir grūti atrast robežu. Katram sapņu līmenim ir savs autors un laika īpašības, kas palīdz sekot līdzī pārvietojumiem starp dažādām plaknēm.

Kobba komandas uzdevumā par idejas ievietošanu Roberta Fišera prātā, ir pieci sapņu līmeņi. Realitātei filmā nav autora, tā tiek uztverta ka realitāte pēc personāžu norādēm. Šajā dimensijā personāži satiekas un plāno noziegumu, kā arī aizmieg, lai nokļūtu pirmajā sapņu līmenī. Skatītājam vairākkārt tiek parādīti pulksteņi un čemodāna izslēgšanas brīdis, kas nozīmē atgriešanos no sapņa. Pirmā sapņu līmeņa autors ir Jusufs, ķīmiķis. Šajā līmenī nokļūst visi personāži – viņi nolaupa Fišeru un uzzina seifa kodu. Vēlāk visi, izņemot sapņa autoru nonāk 2. sapņu līmenī ar miega līdzekļa palīdzību. Jusufs brauc furgonā, ieslēdz mūziku Artūram un furgons lēni krīt no tilts (izstumšana, kas tiek izmantota, lai virzītos lejā). Otrā līmeņa autors ir Artūrs. Šajā līmenī nokļūst visi, izņemot Jusufu. Kobbs liek Fišeram domāt, ka viņa tēvocis ir nodevējs un Fišers pievienojas viņu komandai. Viesnīcas numurā visi, izņemot Artūru aizmieg, izmantojot sapņu līdzekli no čemodāna, lai nokļūtu 3. līmenī. Artūrs cīnās ar projekcijām un spridzina liftu ar pārējiem (izstumšana). Trešā līmeņa autors ir Eimss, imitators. Šajā līmenī nokļūst visi, izņemot Jusufu un Artūru. Sniega cietoksnī Fišers atrod seifu un pieņem ideju par kompānijas iznīcināšanu. Moll projekcija nošauj viņu, Saito arī mirst. Ariadna un Kobbs nolemj nonākt limbo un aizmieg, lai izglābtu Saito un Fišeru. Eimss cīnās ar projekcijām un spridzina cietoksni (izstumšana). Limbo nonāk Kobbs, Fišers, Ariadna un Saito. Šīm līmenim, tāpat kā realitātei, nav autora – šī vieta ir kopīga. Ariadna nogalina Moll, Fišers un Saito tiek izglābti. Stāsts atgriežas realitātē, kas, pēc fināla epizodes interpretācijas, var būt arī sapnis.

Filmā „Pirmsākums” laiks nepārtraukti mainās un ir atšķirīgs dažādos sapņu līmeņos. Tas pats notiek ar telpām – sapņu līmeņi ir pārpildīti ar dīvainiem laika apstākļiem, gravitācijas izmaiņām un palēninājumiem. Neskatoties uz to, ka sapņi un realitāte atšķiras, sākumā nav iespējams noteikt darbības vietu. Kā vienu no sapņa pazīmēm Kobbs minēja cilvēka nespēju atcerēties savu ceļu līdz noteiktai vietai – jebkurš uzreiz atrodas kādā sapņa situācijā. Tas dažreiz notiek filmās – skatītājam nerāda, kā personāži pārvietojas un kā nokļūst noteiktajā telpā. Šajā gadījumā, tas rada papildus grūtības līmeņu noteikšanā. K. Nolans izvairās no atklāta stāsta, kaut arī naratīva struktūra ir atklāta un pārsvarā hronoloģiska.

Skatītājs izdara pirmo interpretācijas kļūdu jau filmas sākumā, kad uz ekrāna parādās limbo, kas vizuāli neatšķiras no realitātes. Arī vēlāk naratīva līmeņi vizuāli neatšķiras no filmas nosacītas realitātes. Auditorija uzzina par to, ka notikumi īstenībā ir kāda prāta produkts tikai pēc personāžu norādes, viņu nāves, gravitācijas izmaiņām, satricinājumiem, totēma vai čemodāna izmantošanas pirms sapņa.

Ķīmiķis Jusufs skaidro, ka sapnī smadzeņu funkcijas ir paātrinātas, līdz ar to, cilvēks uztver laiku lēnāk. Kobbs norāda, ka 10 stundas reālajā pasaulē (lidojums Losandželosā) nozīmē nedēļu 1. sapņu līmenī, pusgadu 2. sapņu līmenī un 10 gadus 3. līmenī. Limbo ir zona, kur laika uztvere ir vislēnākā. Ir zināms, ka Kobbs un Moll pavadīja limbo 50 gadus, savukārt laikā, kad Kobbs atnāca pēc Saito, viņš jau bija vecs cilvēks. Pēc naratīva struktūras var secināt, ka iekšējā kino pasaule ir sadalīta 10 līmeņos un filma pati par sevi ir 11. līmenis, kura arhitekts un autors ir režisors, savukārt skatītājs, tāpat kā to dara Kobba „upuri”, aizpilda jaunizveidotu sapni ar savu zemapziņu. Katru filmas līmeni var uzskatīt par atsevišķu pasauli ar savu laika secību un telpas īpašībām. Režisors bieži dzēš robežas starp realitāti un dažādiem sapņu līmeņiem, lai maldinātu skatītāju un pievērstu viņu uzmanību detaļām, kas var izskaidrot notikuma norises laiku.

Filmas realitātes un Kobba sapņu atsauce uz pagātņi tiek veikta caur *flashback* ainām no viņa un Moll dzīves un sapņiem, kā arī ar elementiem, kuri parādās atsevišķi – Kobba bērni, Moll vai logs. Epizodēs ar atmiņām, Kobba balss skan *flashback* fonā. Optiskas un skaņas situācijas ietver laika apstākļu izmaiņas, totēmu, čemodānu, mūzikas īpašības un zemestrīces efektus. Pēc šīm pazīmēm var nošķirt realitāti un sapņus, kā arī tas ļauj pārvietoties caur līmeņiem abos virzienos – virzīties dziļāk sapnī vai atgriezties uz iepriekšējo līmeni. Kamera un montāža palīdz radīt laika nobīdes un klātesamības efektus – līdz ar to veidot tēlu-laiku. Savienojumi un robežas starp sapņu līmeņiem un realitāti ir izjauktas, pagātne pārvērsta par tagadni – Moll, kas jau sen ir mirusi, joprojām dzīvo kā projekcija Kobba sapņos. Nāves nozīme sapnī atšķiras no nāves realitātē – nāvei ir „izstumšanas” nozīme un tā ir izeja no standarta sapņu līmeņa. Jusufs skaidro, ka izmantojot stiprāko miega līdzekli un trīs sapņu līmeņus, nāve nozīmē iekļūšanu limbo, kas ir komatoza stāvoklis realitātē.

Filmā ir ievietotas 10 robežas, kurus šķērso personāži, lai iekļūtu sapņu pasaulē un izkļūtu no tās. Šīs robežas tiek nodalītas ar dažādām telpām un čemodānu ar miega līdzekli, kas tiek izmantots pirms aizmigšanas. Personāžu atgriešanās notiek ar izstumšanas efektu vai nāvi. „Pirmsākuma” struktūru, tāpat kā „Ilūzijas” struktūru, var uzskatīt par deformētu apli, jo filmas sākuma notikums – Kobba tikšanās ar veco Saito limbo līmenī, tiek atkārtots un

papildināts tuvu filmas beigām. Pēc šīs epizodes Kobbs pamodās lidmašīnā, iziet kontroli un nokļūst mājās. Fināla epizode var tikt interpretēta divējādi, jo skatītājiem netiek parādīts vilciņa apstāšanās brīdis, tāpat kā netika parādīts moments, kad Saito limbo līmenī nošāva Kobbu un nošāvās pats. Auditorija redz Kobba bērnus tajā pašā momentā un drēbēs, kādā tie vienmēr parādījās viņa sapņos un *flashback* momentos, bet ar vairākām atšķirībām – Kobbs redz viņu sejas un bērnus spēlē citi aktieri, kas nozīmē, ka viņi izauga. Līdz ar to, filmā ir atvērtas beigas. Vilciņa neapstāšanās var norādīt uz 11. izdomājuma līmeni – filmu kā tādu.

Tēli-sapņi filmā dažreiz tiek nodalīti ar īpašiem specefektiem – gravitācijas izmaiņām, palēninājumiem, bet pārsvarā tas ir vienkāršie kadri un montāža, kas rada sapni, kamēr objekti paliek pašreizējā formā. Sapņu līmeņos tiek attēlota uzvedības deformācija (projekciju vardarbība), dīvaini objekti (mājas), tiek izmantota palēnināta filmēšana, skaņas tēla metamorfozes (mūzika no cita sapņu līmeņa), kā arī pārejas elementi (čemodāns, nāve, izstumšana). Tēls-kristāls sastāv no vairākām plaknēm. Realitātes un fantāzijas saplūšana padara dimensijas par nenoteiktām, jo katra plakne spēlē otras lomu.

Filmas tagadne ir pārrauta ar Kobba atmiņām un sapņu līmeņiem, kas atšķiras viens no otra pēc dabas. No šī sadalījuma sastāv filmā attēlotais laiks, kurā dažādas dimensijas eksistē vienlaicīgi un hronoloģiski. Pagātne nesaplūst ar tēliem-atmiņām, tā ir tikai Kobba zemapziņas daļa. Stāsts kļūst par dažādu tagadnes laiku sadalījumu starp personāžiem, lai katrs veidotu savu kombināciju, kas ir neiespējama. Tādā veidā attīstās neizskaidrojamā sapņu pasaule un realitāte, kas virza filmu uz priekšu. Tādējādi, laika secība filmā tika parādīta dažādi – ar laika apstākļiem, gravitācijas izmaiņām un palēninājumiem, pēc personāžu norādes, totēma vai čemodāna izmantošanas, *flashback*, pēc skaņām un mūzikas, ar kameras palīdzību, kā arī ar sapņu un realitātes robežām.

4.1.3. Laika secība „Starp zvaigznēm”

„Starp zvaigznēm” ir filma par pētnieku grupu, kas cenšas izglābt cilvēci un atrast planētu citā galaktikā, kas būtu piemērota dzīvei, jo Zemi pārņem putekļu vētras un bads. Šī filma nav tikai par kosmosu, bet ietver arī vairākus emocionālus stāstus par cilvēka meklējumiem, nākotni un attiecībām starp vecākiem un bērniem. Filmas „Starp zvaigznēm” scenārija autori ir Kristofers Nolans un viņa brālis Džonatans Nolans. Par galveno stāsta iedvesmas avotu var uzskatīt amerikāņu fiziķa un astronoma Kipa Torna (*Kip Stephen Thorne*) teorētiskos darbus gravitācijas un astrofizikas jomā. Viņš tika izvēlēts par filmas zinātnisko konsultantu un kļuva par tās producentu. Filma ir balstīta uz teorijām par tārpeju

un ceļošanu laikā, melno caurumu, gravitāciju, notikumu horizontu, Alberta Einšteina vispārīgo relativitātes teoriju un citām ar kosmosu un astrofiziku saistītiem pētījumiem.

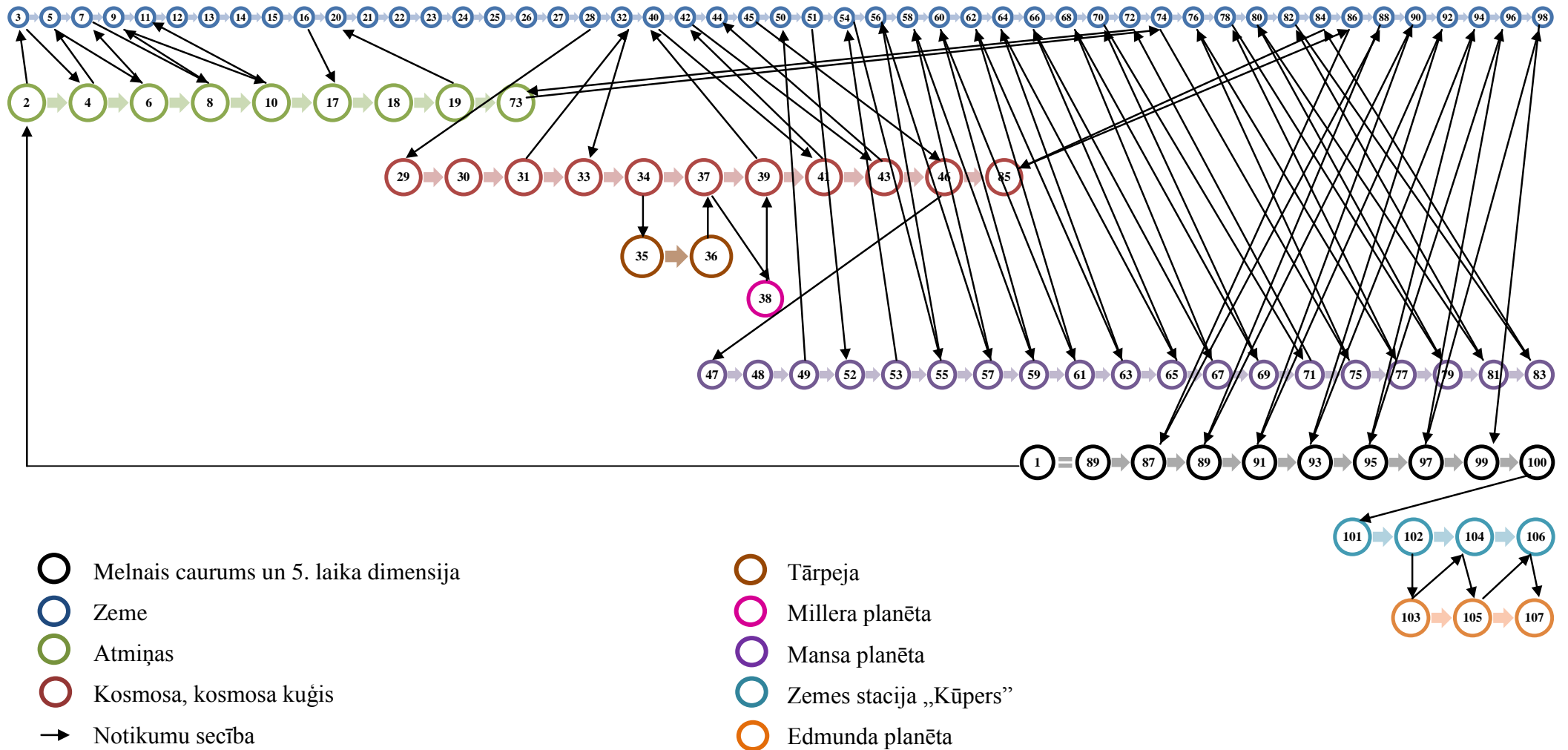
Tāpat kā „Pirmsākumā”, filmas „Starp zvaigznēm” naratīvam ir atvērta struktūra, kas pārsvarā virzās hronoloģiskajā secībā, bet nelineāri, dažādās planētās un personāžu atmiņu plaknē (sk. 3. pielikumu). Naratīva līmeņus var sadalīt arī pēc galvenā varoņa personiskā un kosmiskā stāsta, kur viens ir pakļauts Zemes likumiem, savukārt otrs – astrofizikas likumiem. Ņemot vērā astrofizikas likumus, notikumi, kas ir vienlaicīgi Zemē, kosmosā un dažādās planētās, īstenībā ir nošķirti ar ievērojamu laika nobīdi – no vairākām stundām līdz 68 gadiem. Filmas ilgums ir 169 minūtes un tas neatbilst stāsta laikam, kas ilgst vairākus gadus. Filmas stāsta līmeņi tika sadalīti pēc laika un telpas dimensijām (sk. 4.3. tab.). Naratīvs sastāv no deviņiem līmeņiem. Pirmais līmenis ir Zeme, kur laiktelpa ir pakļauta planētas likumiem. Tajā Kūpers, kas kādreiz bija NASA (*The National Aeronautics and Space Administration*) pilots, kļūst par zemnieku. Viņš ar sievas tēvu audzina meitu Mērfiju un dēlu Tomu. Gravitācijas anomālijas meitas istabā, palīdz Kūperam atrast NASA bāzi, kur profesors Brends pierunā viņu iesaistīties programmā „Lācars” un izglābt cilvēci. Par otro līmeni var uzskatīt personāžu atmiņas par notikumiem uz Zemes. Tas ietver veco cilvēku atmiņas, par kuriem viņi stāsta jau nākotnē, periodā, kad tiek veidota stacija „Kūpers” uz Saturna orbītas, kā arī Kūpera un Mērfijas atmiņas par meitas bērnību un periodu, kad viņš bija NASA pilots. Trešais stāsta līmenis ir notikumi kosmosā un uz kosmosa kuģa. Šī plakne ir atkarīga no gravitācijas likumiem, savukārt laiks tajā ir atkarīgs no attāluma līdz Zemei, kosmosa kuģa ātruma un elementiem, caur kuriem personāži iziet galaktikā. Kosmosā darbojas Kūpers, Amēlija, Romillijs, Doils un Tarss, kuri pārvar vairākus šķēršļus, lai sasniegtu vajadzīgas planētas. Tārpeja filmā kalpo par laika deformācijas un galaktiku robežu. Momentā, kad komanda iziet cauri tārpejai, Zemē pāriet vairāki gadi. Millera planētā darbojas Kūpers, Amēlija, Tarss un Doils, kurš ekspedīcijas laikā mirst. Šī planēta kalpo par vēl vienu laika robežu – kamēr tajā pagāja 3,4 stundas, kosmosa kuģī un uz Zemes pagāja vairāk nekā 23 gadi. Sestais līmenis ir Mansa planēta, kurā darbojas Kūpers, Amēlija, Romillijs, Tarss un doktors Manss. Tajā komanda zaudēja vairākas stundas. Šīs ekspedīcijas laikā mirst Romillijs un Manss, kurš meloja par to, ka planēta ir piemērota dzīvei, lai viņu pamodinātu un izglābtu. Melnā cauruma notikumu horizontā un 5. laika dimensijā Kūpers un Tarss pavada 68 Zemes gadus (vairākas stundas). 5. dimensijā Kūpers nonāk laika kubā, kur tiek parādīta Mērfijas istaba dažādos laika posmos. Ar gravitācijas palīdzību un izmantojot Morzes ābeci, Kūpers cenšas apturēt sevi pagātnē un nodot Mērfijai informāciju par gravitācijas vienādojuma atrisinājumu. Šis līmenis ir cieši saistīts ar Zemi, jo tajā eksistē divi Kūperi vienlaicīgi – viens

ir zemnieks, kas atstāj meitu, lai izglābtu cilvēci, otrs – „spoks” – Kūpers, kas atrodas 5. laika dimensijā. Astotais stāsta līmenis ir stacija „Kūpers” uz Saturna orbītas, kuru izveidoja Zemes iedzīvotāji. Šajā līmenī skatītāji uzzina, ka Kūpera reālais vecums ir 124 gadi. Stacijā Kūpers satiekas ar Mērfiju, kura jau atrodas uz nāves gultas. Paralēli notikumiem šajā līmenī, tiek parādīta Edmunda planēta, kurā Amēlija stāv pie viņa kapa.

K. Nolana filmā „Starp zvaigznēm” laiktelpa ir pakļauta ārējiem apstākļiem un astrofizikas likumiem dažādās galaktikās un planētās. Tā tiek deformēta un nesaskaņojas ar Zemes laiku. Tāpat kā citās režisora filmās, stāsts nav līdz galam atklāts un skaidrojums tiek sniegts tikai filmas beigās. Naratīva līmeņus var nošķirt vizuāli, savukārt ilūzija tiek radīta notikumu vienlaicīguma ietvaros. Laika ritējums un reāli uztvertais laiks filmā ir līdzīgs „Pirmsākuma” stilam. Tāpat kā sapņu līmeņos attiecībā pret realitāti un starp dažādiem naratīva līmeņiem, „Starp zvaigznēm” laiktelpas īpašības galaktikās un citās planētās attiecībā pret Zemi, tiek modificētas ar gravitācijas un dažādu zinātnisku teoriju palīdzību.

Zemes notikumu atsaucē uz pagātni notiek ar personāžu atmiņām – *flashback*. Kūpers redz sapni/atmiņu par avāriju, kas notika, kad viņš strādāja par NASA pilotu. Vēlāk, Mansa planētā, kad Kūpers cieš no skābekļa trūkuma, viņš atceras meitu. Režisors bieži izmantoja *flashforward* – cilvēku atmiņas par filmas tagadni dokumentālā kino stilā, kas tiek translētas no nākotnes. Epizodēs ar filmas tagadnes notikumiem veco cilvēku balsis dažreiz skan fonā. Optiskas un skaņas situācijas ietver mūzikas īpašības, kosmosa klusuma efektus, mehānismus un signālus. Pirmais *flashforward* ir vecās Mērfijas stāsts par viņas tēvu, kas kalpo par fonu filmas sākuma daļai. Mērfijas stāsta laikā skatītājs vēl nezina, ka tas ir viņa. Pārējo cilvēku atmiņas parādās vēlāk un beidzās ar epizodi stadionā, kad putekļu vētra filmā parādās pirmajā reizē. „Starp zvaigznēm” darbība tika attēlota divās galaktikās un četrās planētās, ka arī piektajā laika dimensijā, kas aptver visas iespējamās laika dimensijas. Zemi un kosmosu šajā gadījumā apvieno tikai atmiņas un radinieku ziņojumi par viņu dzīvi. Tas palīdz skatītājiem sekot līdz vairākiem līmeņiem vienlaicīgi un kalpo kā norāde uz laika nobīdi. 5. laika dimensija izjauc vairāku pasaulu robežas un apvienojās ar citiem spēkiem, kas vēl nav zināmi skatītājam. Šajā dimensijā auditorija uzzina par vēl vienu personāžu, kuru var uzskatīt par galveno – nākotnes cilvēces paaudzi, kura sasniedza neiespējamo un kļuva par šī stāsta neredzamo autoru.

4.3. att. Filmas „Starp zvaigznēm” naratīva struktūra



Filmas naratīva formu ir grūti noteikt, jo vairāki notikumi no filmas sākuma vienlaicīgi eksistēja ar notikumiem 5. dimensijā, tuvu filmas beigām. Tāpat kā filmā „Ilūzija” un „Pirmsākums”, stāsta aplis ir deformēts un satur vairākas atkāpes. Darbības, pārsvarā ir izkārtotas ķēdē, kas tiek pārrauta vairākos līmeņos. Zemes notikumi apvienojās ar notikumiem kosmosā – darbības seko viens otram, atspoguļojās viens otrā un 5. laika dimensijā saplūst vienā punktā un vairs neatšķiras. Laiks un telpa deformējas un ietver sevī visas iespējamās laika dimensijas.

Tēls-kristāls sastāv no divām plaknēm – Zemes un kosmosa. Šīs plaknes saplūšana piektajā dimensijā rada ilūziju: tā nenovērš atšķirības starp Zemes un kosmosa laika un telpas īpašībām, bet padara to par nenoteikto. Šāds efekts ir saistīts ar Kūpera tēlu, kas tiek dubultots. No šīs nespējas atšķirt Zemes notikumus no tā, kas tiek parādīts 5. laika dimensijā, radās jaunā realitāte. Tagadne filmā vienlaicīgi eksistē ar nākotni, līdz ar to, nākotnes tagadne (dokumentālā filma), tagadnes tagadne (Kūpers atrod NASA bāzi) un pagātnes tagadne (Kūpers lidmašīnā) mainās ar vietām atkarībā no tā, kāds laika periods tiek izskatīts. Kad Mansa planēta vēl nesaņēma signālu no Zemes, kosmosa kuģis – saņēma un Zeme – vēl saņems atbildi, kas tiks nosūtīta pēc vairākiem gadiem viņu laika izpratnē, Visumā tiek salocītas trīs vienlaicīgas tagadnes – zvaigžņu laiks. Šīs sistēmas personāži ir nevis cilvēki, bet planētas, kas veido Visumu. Kosmoloģija ietver ne tikai dažādas pasaules, bet arī viena notikuma izspēli pasaulēs ar versiju nesavienojamību – piemēram, Mērfijas ziņojuma ieraksts uz Zemes un tā saņemšana Mansa planētā. Pagātnes plakne filmā sastāv no vienādiem atmiņu reģioniem, kas ir saistīti ar Mērfijas istabu un spoku, kas īstenībā ir Kūpers. Piektajā dimensijā pagātne tika attēlota kā kubs, kurā notikumi attīstās ar dažādu ātrumu un laiku. Notikumi ne tikai pastāv vienlaicīgi vienā punktā, bet ir ietekmēti no nākotnes ar gravitācijas palīdzību. Tādējādi, laika secība filmā tika parādīta ar kameras palīdzību, laiktelpas un gravitācijas izmaiņām, pēc personāžu atmiņām un norādēm uz laika nobīdi, *flashback* un *flashforward*, skaņām un mūziku, galaktikas robežām un atsevišķiem kosmosa elementiem.

4.1.4. Kinematogrāfiskā maldināšana filmā „Ilūzija”

„Ilūzijā” K. Nolans maldina un manipulē ar skatītāju. Režisors noved auditoriju pie nepareiziem secinājumiem un interpretācijas kļūdām, izmantojot informācijas slēpšanu un izvairīšanos no atklāta stāsta. Šajā gadījumā maldināšana notiek nevis ar valodu vai neverbālās komunikācijas palīdzību, bet kļūdaino attēla nozīmes interpretāciju. Informācijas slēpšana ir labi parādīta Bordena un Olīvijas dialoga ietvaros – viņu sarunas pilnā versija parādās vēlāk, kad Endžers uzzina par asistentes nodevību. Līdz filmas beigām režisors

neatklāj burvju mākslinieku triku noslēpumus, kaut arī patiesība ir fragmentēti atklāta visas filmas garumā, pārvietojoties starp dažādiem laika posmiem. Režisors atstāj norādes arī saistībā ar Bordena dubultnieku: transportācijas triks Saras mājā, Bordena ievainojuma asiņošana, izrāde „Cilvēka transportācija”, Katera pārliecinātība par dubultnieka izmantošanu, Olīvijas apstiprinājums, strīds ar Saru kafejnīcā (joks par to, ka viņu šodien izraka no zemes, kaut arī zārkā bija Felons), Saras vārdi un pašnāvība, Bordena solījums meitai, ka viņš drīz atgriezīsies. Endžera pēdējā trika noslēpums atklāts filmas pirmajā kadrā – pļavā ar vienādām cepurēm. Vēlāk skatītājs redz eksperimentu ar kaķi, savukārt Londonā, pēc viņa izrādes, Bordens un Felons apspriež ar kādu ātrumu varētu pārvietoties Endžers, norādot, ka tas ir neiespējami. Līdz finālam skatītājam netiek atklāts, kāpēc zem skatuves atradās ūdens rezervuārs. Filma atstāj neatrisinātu jautājumu par to, vai Endžers jau sākumā pārdomāja savu nāvi izrādē, vai tas notika nejauši, bet viņš izmantoja iespēju atriebties.

Apraksts filmā ir nepārtraukts un neregulārs pēc montāžas savienojumiem, cēloņsakarības un loģiskiem savienojumiem. Tas ietver personāžu atmiņas, kas ir attēlotas kā pretstats viens otram. Tēli-atmiņas pārveidojas un kontrastē ar tēlu-realitāti. Filmas stāsts atrodas kristāliskajā režīmā, kad aktuālais ir atrauts no saviem mehāniskiem turpinājumiem (realitāte cietumā un *flashback* darbības no dienasgrāmatām), savukārt virtuālais iegūst neatkarīgu vērtību (pagātnes notikumi ir vērtīgāki, jo ir pilni ar darbībām). Divi eksistences režīmi apvienojas vienā, kur tagadne un pagātne mainās ar lomām un kļūst par vienādām. Situācija filmā kļūst par optisko – tajā personāži vairāk „redz”, lasa un atceras, nevis darbojas. Visas svarīgas darbības, kas noveda pie eksistējošās realitātes, jau tika paveiktas pagātnē. Atbilstošs viltus stāsts veido neizskaidrojamās atšķirības tagadnē, savukārt pagātnē – nerisināmās alternatīvās starp patiesību un meliem.

„Ilūzijā”, tāpat kā dažādās detektīvfilmās tika izmantoti divi personāži-viltotāji, kuru darbības manipulē ar skatītāja uztveri. Maldināšanas efekts tiek sasniegts arī ar telpas maiņu. Šajā gadījumā filmas disnaratīvs ir dubultnieku pastāvēšana Bordenam un Endžeram. Interpretācijas kļūdas veicina arī tas, ka skatītājs redz stāsta objektīvo pusi (no Katera skatu punkta vai no tā, ko „redz” kamera) un subjektīvu pusi (tas, ko „redz” katrs personāžs). Neskatoties uz Endžera komentāriem no dienasgrāmatas, lielāku filmas daļu skatītājs redz no Bordena skatu punkta. Tas ir viens no iemesliem, kāpēc auditorija nezina Endžera trika noslēpumu līdz filmas beigām. Laika sērija apvieno „pirms” un „pēc” un rezultātā tiek ieviests intervāls, kas ilgst momenta ietvaros – dienasgrāmatu lasīšanas brīdis vai īslaicīgas atmiņas momenti – mini *flashback*, kas parādās Endžera pārdzīvojumu ainā pēc Džūlijas nāves, epizodē pirms Saras nāves, kā arī Endžera „Reāla cilvēka transportācija” izrādes laikā.

Endžers un Bordens ir galvenie stāsta viltotāji. Katram no viņiem ir vairākas identitātes: Endžers ir gan iluzionists Dižais Dantons, gan Lords Koldvels reālajā dzīvē, gan skatītājs grimā Bordena izrādēs. Bordens vienlaicīgi ir inženieris Felons un burvju mākslinieks Profesors, kā arī skatītājs Endžera izrādēs. Katram no viņiem ir dubultnieki – Endžeram – aktieris un dzērājs Džeralds un vēlāk vairākas kopijas ūdens rezervuāros. Bordenam – dvīņu brālis, ar kuru viņš dala dzīvi (arī vīra un tēva lomas). Abi personāži slēpjas zem dažādām maskām. Līdz ar to, divi iluzionisti mainās ar vietām – Bordens, kurš tika apsūdzēts slepkavībā īstenībā ir upuris, kamēr īstais slepkava ir Endžers. Sākumā auditorijai grūti saprast, vai Bordens ir vainīgs Endžera nāvē un tikai atklājot visu stāstu, skatītājs var interpretēt notikumus tā, kā to paredz naratīvs. K. Nolana personāži paši tiek maldināti un līdz galam nevar saprast, kādi noslēpumi ir iluzionistiem – Endžers un Bordens noķēra viens otru melu tīklā ar viltotām dienasgrāmatām un nodevībām.

Filmā nav izdomājumu vai falsifikāciju – tajā tiek attēloti nosacīti patiesie notikumi. Līdz ar to, metalepses kā tādas nepastāv, jo naratīva līmeņi ir filmas realitāte. Savukārt īpašas naratīva struktūras dēļ, notikumi tiek kļūdaini interpretēti. Par ietvertiem naratīviem var uzskatīt dienasgrāmatas. Skatītājam grūti novērtēt notikuma nozīmi un personāžu īstu motivāciju. Piemēram, pēc neveiksmīga trika ar pistoli, Bordena ievainojums joprojām asiņo – īstenībā nav līdzjūtības izsaukšanas paņēmiens, bet skaidrs mājien uz to, ka iluzionistam ir dubultnieks, vai Saras vārdi par to, ka Bordens viņu mīl ne katru dienu – nav vienkārši strīds ar sievu, bet norādījums uz to, ka viņa nojauš vīra noslēpumu. Tādējādi, maldināšana notiek formā, nevis saturā.

Stāsta pavērsiena punkts ir Endžera sievas nāve ūdens rezervuārā izrādes laikā. Pēc šī notikuma sākas konkurence un atriebības spēle starp diviem iluzionistiem un viņu īpašas darbības, kas noved pie nāvēm un filmas fināla. No filmas sākuma auditorija redz cilindrus, bet tā nezina par šī notikuma dabu. Katera stāsts, kas seko cilindru kadram, parāda filmas būtību un visu, ko izdarīs režisors filmas ietvaros, kaut arī viņa stāsta fonā notiek liktenīga Endžera izrāde. „Ēsma” – pirmā trika un filmas hronoloģiskā daļa, kuru var uzskatīt par naratīva ievadu. Tajā K. Nolans parāda skatītājiem vienkāršus cilvēkus – divus jaunus iluzionistus, kuri asistē dažādās izrādēs. Endžera sieva traģiski mirst ūdens rezervuārā un ar šo notikumu sākas atriebības spēle un divu iluzionistu konkurences cīņa. Vēlāk notiek Bordena izrāde „Cilvēka transportācija” un Endžers cenšas atrisināt iluzionista triku. „Transformācija” – otrā trika daļa, kas atbilst stāsta iztirzājumam. K. Nolans paņēma parastus cilvēkus un izdarīja ar viņiem neparastas lietas. Šī daļa ir balstīta uz Nikolas Teslas maģiskā aparāta. Tā ietver Endžera veiksmīgas izrādes, Bordena padošanās un Endžera nāvi ūdens

rezervuārā. „Prestižs” – trešā trika un filmas nobeiguma daļa. Skatītājs sāk meklēt noslēpumu, bet īstenībā negrib to atrast, kaut arī patiesība vienmēr ir bijusi filmas stāstā. Mirušie personāži atgriežas – Endžers kā Lords Koldvels, Bordens – kā dvīņu brālis. Tikai filmas beigās, skatītājs ir spējīgs veikt savā apziņā interpretācijas kļūdu labojumus.

Tātad, „Ilūzijā” režisors izmanto dažādus maldināšanas paņēmienus, kas rada interpretācijas kļūdas – sākuma kadrs (sākotnējā kļūda), informācijas slēpšana un izvairīšanās no pilnā stāsta, laika secības maiņa, cēloņsakarības izjaukšana, tēlu-atmiņu kontrasts ar tēlu-realitāti, realitātes atrautība no pagātnes notikumiem, personāži-viltotāji un viņu viltotas dienasgrāmatas, telpas maiņa, kameras izmantošana un naratīva struktūra.

4.1.5. Kinematogrāfiskā maldināšana filmā „Pirmsākums”

Filmā „Pirmsākums” maldināšana ir saistīta ar naratīva līmeņiem, metalepsi, Kobba pagātni un personāžu galveno uzdevumu. Filmā sākumā skatītāji nezina, kas notiek uz ekrāna un kāpēc varoņi rīkojās dīvaini, bet vēlāk auditorijai tiek paskaidrots, ka eksistē realitāte un sapņu līmeņi. No pirmā filmas kadra, skatītāju noved pie kļūdainiem secinājumiem – epizode ar limbo un veco Saito liek domāt, ka tā bija realitāte, jo vizuāli sapnis neatšķiras no tās. K. Nolans slēpj patiesību līdz filmas beigām un izvairās no atklāta stāsta par to, kas īstenībā notika ar Mollu un kā ar viņas nāvi saistīts Kobbs. Komandas uzdevumu var interpretēt dažādi. No vienas puses, tas ir Fišera maldināšana un noziegums reālajā pasaulē, bet, no otras puses – ideja un kā skaidro Kobbs – tīrā iedvesma un radošums. Skatītājs tiek maldināts arī ar pārlicību, ka sapņu līmenis ir tikai viens. Tas notiek tāpēc, ka par notikumu nozīmi auditorija uzzina tikai personāžu dialogu laikā. Vēlāk auditorijai tiek dota iespēja labot kļūdaino attēla nozīmes interpretāciju.

Organiskais stāsta apraksts veido attiecības starp reālo un izdomāto. Sapņu līmeni var atšifrēt pēc telpas izmaiņām un loģiskiem savienojumiem. Šis režīms ietver atmiņas, sapņus un izdomāto, bet caur opozīciju ar realitāti. Sapņu pasaule tiek parādīta kā nepārtrauktības forma, kas zaudē saikni ar reālo pasauli un vēlāk, idejas ievietošanas uzdevuma laikā, realitāte vairs neparādās stāstā. Tas nozīmē, ka skatītājs sāk uztvert notiekošo kā realitāti, nevis fantāziju. Filma pārsvarā sastāv no tēliem-sapņiem, kas saglabā spēju nepārtraukti pārveidoties, kontrastējot ar tēlu-realitāti. Tajā ir 10 notikumu ķēdes, kas ir arī stāsta dažādi aspekti – aktuālā ķēde no realitātes skatupunkta un aktualizācija apziņā no izdomāta skatu punkta. Telpa sapņos ir deformēta, bet laiks tajā paliek hronoloģisks. Kad pasaules tiek modificētas, stāstījums pārstāj būt paties un vairs nebūvē reālu notikumu ķēdes aprakstu –

kamēr realitātē visi personāži gul, viņi veic sarežģītu uzdevumu piecos sapņu līmeņos, kas neeksistē reālajā pasaulē. Kobbu var uzskatīt par filmas personāžu-viltotāju, kura darbības manipulē ar citiem varoņiem un skatītāju uztveri. Viņš slēpa Moll pašnāvības iemeslu un to, ka ievietoja ideju par realitātes ilūziju viņas prātā, kā arī neatklāja komandai, kas notiks, ja viņi nomirs sapnī.

Maldināšanas efektu rada sapņu pielīdzināšana un gandrīz pilnīga atbilstība realitātei. Lai maldinātu skatītāju K. Nolans parāda patiesus notikumus, kas materializējās filmā, savukārt struktūra ar vairākiem sapņu līmeņiem, liek skatītājam nepareizi tos interpretēt. Šī struktūra slēpj notikumu nozīmi, kas īstenībā ir vērsta uz Kobba sapņa piepildīšanu un atbrīvošanos no vainas izjūtas. „Pirmsākuma” struktūra rada maldinājumu, kurā skatītājs izdara sākotnējo kļūdu un šī kļūda noved pie nepareizu interpretāciju sērijām.

K. Nolans „Pirmsākumā” izmanto metalepsi, kurā robeža starp realitāti un sapņu līmeņiem ir pārkāpta tā, lai apzināti slēptu atšķirības starp tiem. Sākumā režisors izmanto pārejas punktus, kas nodala šīs robežas – čemodānu, izstumšanu vai nāvi, bet vēlāk, dinamiska kadru montāžā, pārvietojoties starp vienlaicīgiem notikumiem dažādos līmeņos, šīs ierīces vairs netiek izmantotas. Ar metalepses palīdzību K. Nolans spēlē ar sapņu līmeņu variācijām, pārvietojoties dziļāk sapnī un atgriežoties atpakaļ. Tā tiek radīta laika nobīde un ilūzijas efekts. Saskaņā ar Kobba norādi, laika uztvere visos līmeņos ir dažāda, līdz ar to, lai sinhronizētu notikumus, režisors izmantoja palēninājumus. Filmā personāži no viena sapņu līmeņa, parādās citos līmeņos, bet realitāte izslēdz šādu iespēju.

„Pirmsākuma” gadījumā līmeņu robežas kļūst par naratīvu, jo tās veido sapņu pasaules, uz kuriem ir balstīts stāsts. Robeža starp reālo un sapņu pasauli ir daudzdimensionālā, jo realitāte filmā nav īstā realitāte. Tas nozīmē, ka personāžs pārkāpj neīstas realitātes robežu (filma), vienlaicīgi pārkāpjot filmas realitātes robežu un robežu, kas attiecas uz pārējiem sapņu līmeņiem. Šī pārkāpšana notiek ar vizuālu personāžu pārvietošanu, bet vienlaicīgu eksistēšanu visos līmeņos; ar zemapziņas pārvietošanu (miega līdzekļa izmantošana), kas ir ontoloģiskā metalepse; kā arī personāžu norādes brīdī, kad kāds no viņiem runā par to, ka tas ir sapnis (retoriskā metalepse). Ontoloģiskais metalepsis rada ilglaicīgu ilūziju starp naratīva līmeņiem, kuras rezultātā robežas starp naratīva līmeņiem ir grūti noteikt. Filmā personāži izmanto augošu metalepsi, pārvietojoties no pirmā sapņu līmeņa realitātē un dilstošu metalepsi, pārvietojoties dziļāk līdz limbo līmenim. Metalepse filmā rada vienlaicīguma ilūziju (darbības un personāžu iesaistīšanās), vairāku līmeņu saplūšanas efektu (Kobba un Moll nespēja atšķirt realitāti no sapņa) un stāsta veidotāja dubultošanos ar skatītāju (objektīva kamera un dialogi). Šādus efektus var uzskatīt par

metalepses melu paradoksu un cilpu, kurā personāži atrod sevi tur, kur sāka darbības – realitātē. Lai radītu nepieciešamo efektu, K. Nolans maina naratīva struktūru un ātrumu. Pēc iegūtiem rezultātiem var secināt, ka skatītāju maldināšanai, „Pirmsākuma” režisors izmanto sākuma kadru, informācijas slēpšanu un izvairīšanos no atklāta stāsta, laika īpašību izmaiņas, tēlus-atmiņas, vairākus sapņu līmeņus, realitātes un sapņu vienlīdzību, telpas maiņu, skaņas efektus, naratīva struktūru un metalepsi.

4.1.6. Kinematogrāfiskā maldināšana filmā „Starp zvaigznēm”

Tāpat kā „Ilūzijā” un „Pirmsākumā”, filmā „Starp zvaigznēm” K. Nolans maldina skatītāju, lai manipulētu ar viņa pārlicēbām un novestu pie interpretācijas kļūdām. Šajā gadījumā režisors nerada fikciju, kas neattiecas uz filmas zinātniskās fantastikas žanru, jo pretendē uz patiesību, pat ja tas ir izdomājums. Viņš apzināti noklusē informāciju un izvairās no vairākiem jautājumiem. K. Nolans neatklāj, kas ir vecā sieviete filmas sākumā, kas ir spoks un vai tas vispār eksistē, kā arī līdz filmas beigām neatbild uz jautājumu, kurš ievietoja tārpeju, lai cilvēce varētu izglābties. Pēc atrisinājumiem filmas beigās, neatklāts paliek jautājums par to, kā cilvēce izveidoja staciju „Kūpers” uz Saturna orbītas un kādi zinātniskie atklājumi notika, kamēr Kūpers bija 5. laika dimensijā.

Organiskais apraksts filmā ir nepārtraukts un neregulārs: pēc montāžas savienojumiem, kad stāsts vienmēr pārvietojas no zemes realitātes uz kosmosa realitāti; pēc likumiem, kas reglamentē laika un telpas kārtību – darbības tiek pakļautas Zemes, kosmosa, vairāku planētu, tārpejas un melnā cauruma gravitācijas likumiem; vienlaicīguma ilūzija – Zemes plaknes un 5. laika dimensijas sadursme notikumu horizontā. Kūpera tēls nesaskaņojas ar to, kurā tas pārvērtās un vienlaicīgi eksistē vairākās laika dimensijās. Filma sastāv no Zemes un kosmosa notikumiem, kas cieši saistīti viens ar otru, kontrastējot savā starpā. Aktuāla kosmosa notikumu ķēde tiek vairākkārt pārrauta ar Zemes notikumiem, kā arī abās šīs plaknēs tēli aktualizējās arī atmiņu formā. Stāsta telpas dažreiz ir apgrieztas un atšķiras pēc likumiem, kuriem tās pakļaujas, bet princips tajās paliek hronoloģisks.

Kristāliskais režīms sasniedza Zemes un kosmosa plaknes vienlīdzību, bet viltus stāsts veido neizskaidrojamus notikumus filmas tagadnē, savukārt nākotnē rada nerisināmās alternatīvās starp nespēju izglābt savas ģimenes un profesora meliem par cilvēces glābšanu uz Zemes. Naratīvs pārstāj būt patiess un vairs neveido reālas notikumu ķēdes, kad laiktelpa tiek modificēta un tajā parādās robežas, kas maina tās secību no vairākām stundām līdz vairākiem gadiem. Piektajā laika dimensijā vairāki procesi notiek vienlaicīgi. Par personāžiem-

viltotājiem, kas „Ilūzijā” bija burvju mākslinieki un „Pirmsākumā” – profesionāls zaglis Kobbs, filmā „Starp zvaigznēm” kļūst profesors Brends un doktors Manss. Profesors Brends veic darbības, kas īstenībā neko nenozīmē – cenšas „atrisināt” gravitācijas vienādojumu, kas varētu izglābt cilvēci. Tas maldina ne tikai cilvēkus uz Zemes, bet arī komandu, kas devās misijā. Savukārt doktors Manss suta signālu, kas maldina par viņa planētas piemērotību dzīvei, tikai savas glēvulības dēļ – nekad netikt pamodinātam. Šie notikumi manipulē ar skatītāja uztveri un rada divus disnaratīvus. Maldināšanu veicina arī telpas maiņa, kas notiek deviņos stāsta līmeņos un kameras objektivitāte visos stāsta līmeņos, izņemot 5. laika dimensiju un melno caurumu, kur kamera dažreiz kļūst subjektīva un parāda notikumus no Kūpera skatu punkta. Šajā dimensijā apvienojās laika „pirms” un „pēc” stāvoklis un tiek pārkāpta laika gaita un hronoloģiskā secība, līdz ar to, Kūpers eksistē vairākās dimensijās vienlaicīgi un spēj ietekmēt priekšmetus ar gravitācijas palīdzību. Pateicoties 5. dimensijai, skatītājs uzzina par vēl vienu personāžu, kurš kļuva par visu parādītu notikumu virzītāju – nākotnes cilvēci.

Filmas sākumā, galvenais varonis – Kūpers, slēpjas zem zemnieka maskas, kaut arī patiesībā viņš ir bijušais pilots un viņu vienmēr interesēja kosmoss. Personāži vairākkārt norāda, ka viņš ienīst savu darbu. Kūpera lomu maiņas iemesls ir saistīts ar visas cilvēces maldināšanu par to, ka planētai ir vajadzīgi zemnieki un „Apollo” programma, kuras ietvaros notika ASV nolaišanās uz mēness, ir falsifikācija. Personāžus maldina profesors Brends un doktors Manss, kuru darbības pārspēj jebkādu individuālu melošanu, jo no tās ir atkarīga visas cilvēces nākotne. Filmā tika izmantota klasiskā K. Nolana melu struktūra, kas maldina skatītāju par parādītu notikumu nozīmi.

Tāpat kā citās režisora filmās, maldināšana vairāk notiek formā, nevis saturā. Tā ir vērojama jau filmas sākumā, kad parādās kadrs ar grāmatu plauktu un putekļiem, kas īstenībā pieder notikumiem 5. laika dimensijā. Skatītājs interpretē attēlu kā Zemes notikumu, vienas laika dimensijas ietvaros, bet īstenībā aiz grāmatu plaukta jau eksistē vēl viens Kūpers, kas cenšas sazināties ar savu meitu Mērfiju. Interpretācijas kļūdas izraisa arī vecas sievietes un citu cilvēku parādīšanās dokumentālajā filmā. Epizodes, kad cilvēki stāsta par pagātnes notikumiem, īstenībā pieder nākotnes raidījumam stacijā „Kūpers”. Nepareizu interpretāciju sērijas beidzās tikai tad, kad filma piedāvā atrisinājumu – 5. laika dimensijas pastāvēšanu, kas savēl laiktelpas vienā punktā. Šajā momentā skatītājs labo iepriekšējās pārlicības. Tādējādi, maldināšana atzīmē sākumu un parādās pirms patiesības, tuvu filmas beigām. No tā var secināt, ka skatītāju maldināšanai, režisors izmanto sākuma kļūdu, informācijas slēpšanu un izvairīšanos no jautājumiem, laiktelpas deformāciju, vairākus stāsta līmeņus, personāžus-

viltotājus, Zemes un kosmosa notikumu līdzību un vienlaicīgumu, neskatoties uz laika nobīdēm un telpas maiņu.

4.1.7. Personāži filmā „Ilūzija”

„Ilūzijas” galvenie personāži palīdz atklāt filmas galvenās idejas par cilvēka dubultošanos un identitātes problēmām. Ar tēlu palīdzību režisors rada ilūziju pasauli un ļauj ieskatīties burvju mākslinieku darbnīcās un aizkulisēs, iedziļinoties filozofiskos, ētiskos un ambīcijas jautājumos. K. Nolana stāstu caurvij patiesības un melu tēma, nodevība un pašupurēšanās mākslas vārdā. Divi burvju mākslinieki dažreiz ir līdzīgi un vienlaicīgi ļoti atšķiras viens no otra. Iluzionistu vājums ir mīlestība pret sievietēm – Saru, Džūliju, Olīviju, bet viņu atriebības spēle nesāktos bez sievietēm, kaut arī šo personāžu nozīme filmā nav izšķiroša un nav pievilcīga. Sara, Džūlija un Olīvija – nav stipras un līdzsvarotas personības. Džūlija pieņem nepareizus lēmumus un atbalsta Bordena avantūru, Sara zina Bordena noslēpumu, bet nevar ar to dzīvot, Olīvija satiekas ar precēto vīrieti un ir gatava uz nodevību. Sieva atbalsta Endžeru, kad notiek nelaime, savukārt viņš vaino nevis profesiju kā tādu, bet Bordenu, kuram patīk sarežģītie mezgli. Bordens arī jūt Saras atbalstu, bet nenovērtē to, kas padara viņu par „ļaundari”. Personāži mainās vietām un beigās kļūst par vienlīdzīgiem. Slepkaiva Bordens kļūst par nevainīgu, nevainīgs Bordens kļūst par slepkavu un tas pats notiek ar Endžeru, tikai atpakaļvirzienā.

Tradicionālā stāsta izpratnē, filmā nav „varoņu” un „ļaundaru”, neviens neglābj „princeses”, savukārt „palīgi” – Katers un Tesla ir arī tie, kas virza stāstu traģēdijas virzienā. Katers, pats to neapzinoties, ir viltus liecinieks tiesas sēdē, savukārt Tesla – veido mašīnu, kas padara Endžeru par slepkavu. Katers kā stāstītājs parādās gan tiesas sēdēs, gan filmas sākumā un beigās, bet pats par sevi naratīvs veidojas pēc iluzionistu dienasgrāmatām. Filmā nav konkrēta stāstītāja, jo notikumi, kas tiek parādīti filmā, saistīti ar diviem varoņiem – Endžeru un Bordenu. Par filmas aizkadra stāstītājiem var uzskatīt gan Kateru, gan Endžeru, gan Bordenu, kuri izteicās par notiekošo vai apraksta notikumu, kā arī piedalās personāžu pagātnes atmiņu attēlojumā.

Filmā tika attēlotas vairākas reāli eksistējošas personības – zinātnieki Nikola Tesla un Tomass Edisons, kuru konkurence un attiecības ir līdzīgas Endžera un Bordena attiecībām, kā arī Čangss Lings Sū. Viņš bija amerikāņu iluzionists, kas nomira neveiksmīga lodes trika laikā. Par šī notikuma atbalsu var uzskatīt triku, kas tika parādīts filmā. Iluzionistam bija konkurents

– Čangs Lings Fū. Īstenībā Sū nebija ķīnietis un nekad neatklāja savu identitāti.⁶⁷ Filmā Sū kalpo par norādi uz pastāvīgu pašupurēšanās mākslas vārdā. Iluzionistu Miltonu filmā attēloja reāls amerikāņu burvju mākslinieks Ričards Džejs Potašs (*Ricky Jay Potash*).

Lielākā daļa aktieru jau sadarbojas ar K. Nolanu citās viņa filmās. Piemēram, aktieris Kristiāns Beils spēlēja Betmenu K. Nolana filmās „Betmens: Sākums”, „Tumšais bruņinieks”, „Tumšais bruņinieks atgriežas”. Aktieris Maikls Keins (Katers) spēlēja personāžu palīgu K. Nolana filmās „Starp zvaigznēm”, „Betmens: Sākums”, „Tumšais bruņinieks”, „Tumšais bruņinieks atgriežas”, „Pirmsākums” (epizodiska loma). Ar pārējiem aktieriem – Hjū Džekmenu (Endžers), Skārletu Johansonu (Olīvija), Rebeku Holu (Sara), Endiju Serksu (Elijs) un Deividu Boviju (Nikola Tesla), K. Nolans strādāja pirmajā reizē.

4.1.8. Personāži filmā „Pirmsākums”

„Pirmsākuma” galvenie personāži ir neparastie cilvēki. Viņi spēj nozagt vai ievietot vajadzīgu ideju cilvēka prātā. Filmas varoņi paši veido visus sapņu līmeņus, uz kuriem ir balstīts filmas naratīvs. „Pirmsākumā” nav stāstītāja – auditorija seko līdzi varoņiem objektīvi, no malas un interpretē notikumus saskaņā ar to, ko viņi redz un par ko stāsta viens otram personāži. Viņu dialogi un Kobba atmiņas palīdz skatītājam iedziļināties galvenā varoņa psiholoģiskajās problēmās, pārdzīvojumos par sievas pašnāvību un nespēju atgriezties mājās pie bērniem.

Kobba (Leonardo Di Kaprio) personāža pretstats ir Moll (Mariona Kotijāra), kas ir viņa sievas projekcija. Moll simbolizē Kobba vainas izjūtu, atmiņas, ideju par nereālu pasauli un pārdzīvojumus, kas izpaužas projekcijas agresijā un vēlmē noturēt viņu limbo. Šī pagātne iznīcina viņu un traucē komandai izpildīt savu uzdevumu. Tikai momentā, kad Kobbs izmanto šīs gaišas atmiņas kā iedvesmu un atbrīvojas no vainas izjūtas par idejas ievietošanu sievas prātā, viņš piepilda savu sapni. Saito var uzskatīt par Kobba palīgu. Galvenā personāža misija ir piedāvāt Kobbam ievietot ideju Fišera prātā un izpildīt savu solījumu – palīdzēt Kobbam atgriezties mājās. Saito (Kens Vatanabe) sapnis ir iedvesmot viņa konkurentus spēlēt pēc biznesa noteikumiem. Par galvenā varoņa palīgiem var uzskatīt arī Kobba tēvu (Maikls Keins), kurš iemācīja viņu veidot sapņu līmeņus un Ariadnu (Elena Peidža), kas palīdz viņam atbrīvoties no vainas izjūtas un kļūst par vienīgu personāžu, kas zina patiesību par Kobba

⁶⁷Hass, L., Coppa, F., Peck, J. (2008). *Performing Magic on the Western Stage*. London: Palgrave Macmillan. P. 157.

pagātni. Ir simboliski, ka Ariadna sengrieķu mitoloģijā ir Krēta valdnieka meita, kura iedeva Tēsējam pavedienu un, tam sekojot, viņš izkļuva no labirinta, kas ir vadošais filmas simbols. Pavediens un palīdzība ir norādījums uz sarežģītas problēmas atrisinājumu.⁶⁸ Pateicoties Ariadnai, Kobbs uzvarēja cīņu ar simbolisko „minotauru” – Mollu. Kobba vārds arī ir simbolisks – tā sevi sauca profesionāls zaglis K. Nolana filmā „Following”.

Kobba komandas mērķis ir Fišera iedvesmošana un viņa nākotnes dzīves noteikšana. Skatītājs un komandas dalībnieki uzdevuma ietvaros nezina, vai Fišeram vispār ir kādi mērķi. Kobbs un pārējie zina tikai par viņa attiecībām ar tēvu un 2. sapņu līmenī atklāj, ka viņu iemācīja atšķirt realitāti no sapņa. Pats K. Nolans vairākās reizes norādīja, ka viņa personāži atdarina kino industrijas profesijas – Doms Kobbs ir režisors, Artūrs – producenti, Ariadna – mākslinieks, Eimss – aktieris, Saito – studijas direktors, savukārt Fišers – skatītājs. Šajā gadījumā filma iegūst papildus nozīmi – režisors cenšas pateikt, ka mākslinieka idejas ir ietekmētas no pārējiem (arī neapzināti) un katrs cilvēks var kļūt par cita iedvesmu.

Ja salikt kopā visu galveno varoņu vārdu pirmos burtus – Doms, Roberts, Eimss, Artūrs/Ariadna, Moll, Saito – izveidosies vārds „dreams”, kas nozīmē „sapņi”. Tas apliecina, ka personāžu vārdos ir slēptā nozīme. Arābu vārds „Jusufs” ir saistīts ar Korānu un pravieti, kas spēja interpretēt sapņus. Fišers ir nosaukts par godu holandiešu māksliniekam Morisam Ešēram, kurš uzzīmēja Penrouza bezgalīgas trepes – vienu no filmas simboliem. Eimss nosaukts par godu arhitektiem Čārlzam un Rejam Eimsiem, savukārt „Kobbs” urdu valodā fonētiski nozīmē „sapnis” un „Moll” (no franču vārda „malheur”) norāda uz nepatikšanām un nelaimi.⁶⁹ Sieviešu lomas „Pirmsākumā”, tāpat kā „Ilūzijā” ir liktenīgas. Kobba sieva ir ietekmējusies no viņa prātā ievietotas idejas un neizturēja dzīvi sapnī, kas ir līdzīgs realitātei. Tāpat kā Sara no „Ilūzijas”, viņas konflikts ar vīru noveda pie pašnāvības. Ariadna sākumā atteicās palīdzēt Kobbam un nolēma to izdarīt tikai vēlāk, kad saprata, ka sapņu pasaule paver vairākas iespējas arhitektam.

Ar K. Nolanu jau sadarbojas aktieri Džozefs Gordons-Levits (Artūrs), Toms Hardijs (Eimss) un Mariona Kotijāra, kuri spēlēja filmā „Tumšais bruņinieks atgriežas”. Kens Vatanabe (Saito) spēlēja K. Nolana filmā „Betmens: Sākums”, Kilians Mērfijs (Fišers) vairākās filmās – „Betmens: Sākums”, „Tumšais bruņinieks”, „Tumšais bruņinieks atgriežas” un Maikls Keins (Mailss) – „Starp zvaigznēm”, „Betmens: Sākums”, „Tumšais bruņinieks”, „Tumšais bruņinieks atgriežas” un „Ilūzija”.

⁶⁸Saleniece, R. (Red.). (2000). *Lielā simbolu enciklopēdija*. Rīga: Jumava. 274. lpp.

⁶⁹McGowan, T. (2012). *The Fictional Christopher Nolan*. P. 150.

4.1.9. Personāži filmā „Starp zvaigznēm”

Par filmas „Starp zvaigznēm” galvenajiem varoņiem var uzskatīt Kūperu (Metjū Makonahijs), Mērfiju (Džesika Časteina), Amēliju (Anna Hetaveja) un profesoru Brendu (Maikls Keins). Personāži, tāpat kā filma, ir sadalīti divos līmeņos. Zemē pastāvīgi darbojas Mērfija, Toms (Keisijs Afleks), Donalds un profesors Brends, savukārt kosmosā – Amēlija, Romillijs (Deivids Gijasi), Doils (Vess Bentlijs), Tarss un Manss (Mets Deimons). Kūpers pieder pie abām plaknēm un brīdī, kad viņš nonāk 5. laika dimensijā eksistē vairākās dimensijās vienlaicīgi. Komandas galvenais mērķis – izglābt cilvēci, bet lai to sasniegtu, viņiem ir divi plāni – izglābt cilvēkus, kas dzīvo uz Zemes un izglābt nākotnes paaudzes, izmantojot piemērotu dzīvei planētu un apaugļotas olšūnas. Vēlāk skatītājs uzzina par profesora Brenda meliem un pirmā plāna neiespējamību.

Par stāsta varoni var uzskatīt Kūperu, kurš upurēja savu dzīvi ar bērniem, lai izglābtu viņu nākotni. Šī personāža pretstats, klasiskais „ļaudaris” ir doktors Manss, kas savas glāvēšanas dēļ, bija gatavs upurēt gan cilvēces nākotni, gan savu kolēģu dzīves. Par palīgu var uzskatīt nākotnes cilvēkus, kas sasniedza laiku, savukārt par viltus palīgu var uzskatīt profesoru Brendu. Doktors Manss norādīja, ka profesors Brends upurēja savu cilvēciskumu, lai izglābtu cilvēci, bet šo melu pamatā bija viņa padošanās un egoisms. Emocionāla saikne starp tēvu un meitu pārvar laiktelpas robežas un palīdz Kūperam nodot svarīgu informāciju Mērfijai. Mīlestība kļuva par virzītājspēku, kas mainīja nākotni.

Kūpera un Mērfijas attiecību attīstība notiek divās stāsta dimensijās – gan uz Zemes, gan kosmosā, kad viņš saņem ziņojumus un informāciju par to, kas notiek viņas dzīvē. Kūpers vienmēr atbalstīja meitu un aizstāvēja viņu skolā. Par konflikta sākuma punktu var uzskatīt viņa neticēšanu spokam Mērfijas istabā. Pēdējā tēva un meitas saruna uz Zemes notika atvēršanās brīdī, kad Mērfija saprata, ka viņš pamet viņu un brāli. Tikai pēc 23 gadiem Kūpers saņems ziņojumu no Mērfijas viņas dzimšanas dienā. Pēc vairākiem gadiem un profesora nāves, viņa ierakstīs emocionālo ziņojumu pilnu ar sūdzībām, jau zinot patiesību par ekspedīcijas mērķiem. Meitas attieksme pret tēvu mainīsies tikai brīdī, kad viņa sapratīs, ka Kūpers kļuva par viņas nākotnes spoku. Stāsta emocionālākais punkts ir viņu tikšanās uz stacijas „Kūpers”, kad Mērfija atrodas uz nāves gultas. Ar personāžu attiecībām, režisors parādīja, ka Amēlijai bija taisnība un mīlestība ir vienīgais, kas var ievietot cilvēku ārpus laika un telpas.

Mērfijas vārdam piemīt simbolisms, uz kuru norāda vairāki personāži stāsta gaitā. Pirmajā reizē Mērfija pati jautā tēvam, kāpēc viņu nosauca par godu kaut kam sliktam. Kūpers skaidro, ka Mērfija likums nenozīmē, ka notiks kaut kas slikts, bet norāda uz to, ka

notiks tas, kam jānotiek. Jau kosmosā, pēc 23 Zemes gadiem, Amēlija atsaucās uz Mērfija likumu, lai pārliecinātu Kūperu, ka viņiem jāizvēlas Edmunda planēta. Ar Mērfijas vārdu režisors uzsvēra, ka mainīt pagātņi nav cilvēka spēkos, savukārt nākotne pakļaujas citiem likumiem. Šo apstākli pierādīja Kūpera nespēja apturēt sevi pagātnē, bet ziņojuma nodošana nākotnes Mērfijai. Papildus simbolismu filozofiskais likums iegūst saistībā ar tās autoru – Edvardu Mērfiju. Viņš strādāja par inženieri NASA pētniecības centrā – Reaktīvas kustības laboratorijā. Šis fakts norāda uz saikni ar kosmosu un reālām kosmiskajām programmām.

Filmu „Starp zvaigznēm” var uzskatīt par pirmo K. Nolana filmu, kur sieviešu lomas ir izteiksmīgas. Mērfija un Amēlija ir stipras sievietes un pētnieces, no kuriem ir atkarīgi zinātniskie atklājumi un cilvēces glābšana. Zemes iedzīvotāji uzskata Mērfiju par vienīgu varoni, kamēr Kūpers atrodas viņas ēnā. Šī personāža nozīmi apliecina trīs aktrises izmantošana vienas lomas attēlošanai – Makenzija Foja (Mērfija bērnībā), Džesika Časteina (Mērfija Kūpera vecumā) un Elena Berstina (vecā Mērfija). Par neparastu filmas personāžu var uzskatīt robotu Tarsu, kas ir ekspedīcijas dalībnieks. Robots iesaistās dialogā kā cilvēks, izmantojot dažādus faktus, jokojot un atbalstot citus komandas biedrus. Līdz ar to, skatītājs jūt viņam līdzīgu kā pārējiem personāžiem, kaut arī režisors vairākkārt atgādina, ka viņš ir tikai robots. Iespējams, tas notiek tāpēc, ka Tarss nav egoistisks, nebaidās no grūtībām un nemelo kā Brends un Manss. Auditorija zina, ka robota uzstādījumi ir 78% humora un 90% patiesības, kas izraisa vairākus humoristiskus momentus un atslābina situāciju kosmosa kuģī. Kūpers un Tarss ir vienīgie komandas biedri, kas nonāk 5. laika dimensijā un tādā veidā glābj cilvēci. Tarss palīdz Kūperam saprast kā nodot ziņojumu Mērfijai. Jūtot pateicību robotam, jau stacijā „Kūpers”, viņš „atdzīvina” Tarsu.

Tāpat kā „Ilūzijā” un „Pirmsākumā”, filmā „Starp zvaigznēm” K. Nolans izmanto aktierus, ar kuriem viņš jau sadarbojas citās filmās – Anna Hetaveja un Deīvids Gijasi spēlēja filmā „Tumšais bruņinieks atgriežas”, savukārt Maikls Keins spēlēja filmās „Betmens: Sākums”, „Tumšais bruņinieks”, „Tumšais bruņinieks atgriežas”, „Pirmsākums” un „Ilūzija”. Tādejādi, K. Nolana filmās nav tradicionālu arhetipu un stāstītāju, bet ir skaidri redzami tēlu pretstati. Auditorija vēro notikumus no malas un interpretē attēlu saskaņā ar to, ko viņi redz un par ko stāsta viens otram personāži. Sieviešu personāžu nozīme filmās nav izšķiroša, izņemot filmu „Starp zvaigznēm”.

4.2 Semiotiskā analīze

4.2.1. Montāža filmā „Ilūzija”

Montāža un kadrējums veido veselumu un no tā izriet laiks. „Ilūzijā” montāža savieno notikumus un personāžus, kā arī filmā tā palīdz pārvērst tagadni pagātnē un otrādi (sk. 4. pielikumu). Režisors izmanto paralēlus notikumus dinamiski sagrieztā kadru secībā – filmā bieži tiek izmantota paralēla montāža. Katera stāsts sākumā saskaņojas ar Dižā Dantona izrādes kadriem un viņa triks ar putnu pēc savas struktūras pilnībā atbilst Endžera trika sastāvdaļām. Tas pats Katera monologs ar triku, bet jau ar dziļāku kontekstu, atkārtojas filmas beigās. Trika fonā ir mirušais Endžers un Bordens/Felons, kas atgriežas pēc savas meitas pie Katera. Šajā nodaļā ir uzsvērtā pēdējā trika daļa – „prestīžs”, kas vizuāli skaidro Bordena atgriešanos no „ārpasaules”. Paralēla montāža tiek izmantota arī epizodē, kad Bordenu ved uz nāves soda izpildīšanu. Šī notikuma fonā tika attēlota Katera un Endžera saruna par to, ko viņš izdarīja.

Filmās kadrējums ir īpašs arī ar to, ka personāžu dienasgrāmatu lasīšanas laika, dažreiz notiek pārlēkšana no lasīšanas brīža uz pagātnes notikumiem. Šis paņēmiens tika izmantots, lai parādītu personāžu reakciju uz izlasīto un palīdzētu skatītājiem sekot līdzi notikuma laikam un telpai. Lai izskaidrotu Dižā Dantona neveiksmīgu izrādi ar dubultnieku, paralēli priekšnesumam tika ievietota Bordena un Džeralda saruna bārā. Vienlaikus ar Endžera izrādes izmēģinājumu ar balto balodi, tika parādīts sagatavošanas process, lai uzsvērtu, ka putns palika dzīvs. Mini *flashback* kadru kopums filmā kalpo par personāžu atmiņām un atzīmē stāsta nozīmīgākus punktus. Tas parādās epizodē ar Endžera pārdzīvojumiem pēc Džūlijas nāves, pirms Saras pašnāvības, kad viņa atceras savu dzīvi ar Bordenu, pēdējās Dižā Dantona izrādes laikā – viņa atmiņas par sievas nāvi, kā arī Bordena/Felona dialogā ar Endžeru, kad vienlaicīgi ar iluzionistu noslēpumu atklāšanos tika ievietoti kadri no dvīņu brāļu dzīves un Endžera pirmās kopijas nāves. Melniem ekrāniem pēc kadra ar cilindriem sākumā un tuvu filmas beigām ir strukturālās pauzes funkcija. Tie izceļ šo notikumu un pārvērš cilindrus par metaforu, kuras nozīme atklājas vēlāk. Balts ekrāns Teslas mašīnas izmēģinājuma brīdī ir intriģējošs un atstāj šīs darbības rezultātu neatklātu Bordenam un skatītājiem.

„Ilūzijā” kamera un pasaule neveido vienotu veselumu. Tā vienmēr kustas – operators izmantoja pārnēsājamu kameru, kas rada reālistisku, dabisku efektu un seko līdzi notikumiem dokumentārā kino stilā. Kameras izmantošana ir gan objektīva, gan subjektīva, jo notikumu atainošana notiek no vairāku personāžu skatu punkta vai no trešās personas puses. Piemēram, Endžera un Bordena izrādēs, kamera rāda kopplānus un auditoriju, kuru redz personāži,

kombinējot arī tuvplānus. Tas palīdz iesaistīt skatītāju un panākt klātbūtnes efektu, viņa emocionalitāti. Tāds efekts bieži tiek izmantots epizodēs ar izrādēm, priekšnesumu plānošanas, kā arī izsekošanas epizodēs – Endžera lamatas Felonam, Felona sekošana Olīvijai, Bordens Endžera izrādes aizkulisēs. Kopumā, subjektīvs kameras skatījums ir biežāk izmantots epizodēs, kuri seko pēc dienasgrāmatas lasīšanas, kas parāda konkrēta personāža skatījumu uz lietām.

Dialogu laikā kamera pārvietojas no viena aktiera uz otru, vai rāda abus. Tas palīdz saprast abu personāžu pozīcijas, redzēt viņu emocijas sarunas laikā vai paskatīties uz viņiem objektīvi – no malas. Piemēram, Bordena un Olīvijas dialogā kamera rāda gan vienu, gan otru personāžu, kad viens runā – otrs atbild. Filmā vienmēr tiek izmantoti tuvplāni. Tas attiecas gan uz aktieru sejām, gan uz iluzionistu rokām. Tuvplāni palīdz pievērst uzmanību detaļām un sekot līdz personāžu emocijām. Iluzionistu cīņā un konkurencē viņu emocionālais stāvoklis vienmēr ir redzams. Piemēram, Bordena rokas mājieni epizodē, kad viņš nevar atšifrēt Endžera triku. Tuvplāna papildus funkcija filmā ir kontrasta radīšana. Kadri ir sakārtoti tā, lai skatītājs vienlaicīgi redzētu dienasgrāmatas lasītāja un rakstītāja emocijas. Liela mēroga kopplāni tika izmantoti epizodēs ar vilcienu un kalniem Kolorādo.

4.2.2. Montāža filmā „Pirmsākums”

Filmas „Pirmsākums” montāža palīdz uztvert dažādus sapņu līmeņus un realitāti. Kopumā filmai piemīt dinamiska montāža, kas ir spraiga sižeta filmas raksturīga pazīme. Tuvplāni tiek izmantoti no pirmā filmas kadra un parādās visās epizodēs (sk. 5. pielikumu). Tas ļauj skatītājiem sekot līdz personāžu emocionālajam stāvoklim un viņu sejām realitātē un dažādos sapņu līmeņos, kamēr viņi guļ. Tuvplāni palīdz pievērst uzmanību nozīmīgām detaļām – Kobba vilciņam, bērniem, kuru sejas netiek parādītas līdz filmas beigām, pulksteņiem, kas skaita minūtes realitātē, kamēr personāži darbojas sapņos un Kobba atmiņām (logs, māja, Moll).

Montāža ir vienāda visos sapņu līmeņos un realitātē, līdz ar to, tās funkcija ir robežu slēpšana un metalepses radīšana. Režisors izmanto palēninājumus un dinamisku kadru nomaiņu, lai parādītu laika atšķirības sapņu līmeņos un notikumu vienlaicīgumu tajos. Palēninājumi tiek izmantoti epizodēs Ariadnas sapnī, kad viss lēni sabrūk; 1. sapņu līmenī, kad furgons krīt ūdenī; 2. līmenī, kad Artūrs lido un spridzina liftu; 3. līmenī, kad sabrūk sniega cietoksnis; limbo, kad Kobbs atver acis okeānā un Ariadna krīt no loga, kā arī momentos, kad Kobbs atceras bērnus. Šis efekts filmā nozīmē: 1) ka cilvēks, ievietots sapnī,

uzzināja, ka tas ir sapnis; 2) laiks kādā līmenī ievērojami atšķiras no laika citā līmenī; 3) notiek „izstumšana”, jeb dilstoša metalepse; 4) parādās Kobba atmiņas. Montāža palīdz veidot sākuma kļūdu filmā – Kobba un Saito sarunu limbo. Šī epizode tiek interpretēta kā realitāte, jo neatšķiras no tās. Tas pats dialogs ar papildinājumu un dziļāku kontekstu, atkārtojas tuvu filmas beigām. Ar šī atkārtojuma palīdzību režisors uzsver, ka Kobbs atbrīvojas no Moll un uztver limbo kā sapni, nevis realitāti un Saito arī izdarīja savu izvēli par labu realitātei.

Paralēla montāža filmā tiek izmantota vairākkārt. Epizodē, kad Kobbs stāsta Ariadni par to, kas notika ar viņa sievu, fonā parādās *flashback* no viņa dzīves un sapņiem ar Moll. Režisors vizualizē to, kas noticis ar ģimeni, padarot Kobba stāstu emocionālu un ļaujot skatītājiem iejusties Moll lomā un apmaldīties sapņu līmeņos, nenošķirot realitāti no izdomājuma. Dinamiska montāža savieno sapņu līmeņus un parādās epizodē, kad Kobbs pievērš Fišera uzmanību laika apstākļiem un gravitācijas izmaiņām, savukārt fonā Jusufs brauc furgonā. Satricinājumi 2. sapņu līmenī ir furgona strauju pagriezienu rezultāts. Šī saikne ir attēlota epizodēs, kad Artūrs lido viesnīcas gaitējos un fonā Jusufs brauc furgonā, kā arī, kad Jusufs 1. sapņu līmenī ieslēdz mūziku, bet Artūrs dzird to viesnīcā. Dinamiska kadru nomaiņa palīdz sekot līdz līmeņu izkārtojumam – tā parādās kadros, kad Ariadna krīt no loga limbo un sinhroni mirst un pamodās sniega cietoksnī, viesnīcas liftā un furgonā.

Tāpat kā „Ilūzijā”, kamera kustas un rada reālistisku efektu, jo filmēšanas procesā tika izmantotas pārnēsājamas kameras. Neskatoties uz filmas daudzdimensionālu sapņu struktūru, attēls izskatās dabiski un veicina filmas metalepses, jo realitāte vizuāli neatšķiras no sapņiem. Filmā kadrējuma pārsvarā tiek izmantota objektīva kamera – lielākā daļa notikumu tika attēlotas no malas. Par izņēmumiem var uzskatīt Kobba atmiņas – Moll seju, bērnus, logu. Tas ir izskaidrojams ar efektu, kuru gribēja panākt režisors – pilnīga skatītāja iesaistīšana procesā, uzmanības pievēršana sižeta līnijai un Kobba problēmas izcelšana filmas naratīvā.

„Pirmsākumā” bieži tika izmantoti kopplāni, kas ir kombinēti ar tuvplāniem. Tas palīdz skatītājiem aptvert sapņu līmeni kopumā un pārsteigt auditoriju ar bezgalīgām ainavām, kas īstenībā nav reālas. Kopplāni liek aizmirst par sapņu un realitātes atšķirībām, jo tie tiek izmantoti visos līmeņos. Tuvplāni ir izmantoti dialogu laikā, kad kamera pārvietojas no viena personāža sejas uz otru, vai rāda abus. Tuvplāni ar Kobba un Moll rokām – sapnī „jaunības periodā” un limbo, kad viņi ir veci, ietver ne tikai emocionālu nozīmi. Tuvplānos Kobbam ir laulības gredzens, kas neparādās realitātē pēc Moll pašnāvības. Saskaņā ar teoriju, ka vilciņš ir Moll totēms (filmā divas reizes tika parādīta epizode ar Moll un seifu, kurā viņa noliek vilciņu), Kobba totēms ir šis gredzens, kas kalpo kā papildus detaļa ar norādi uz sapni. Tas apliecina, ka filmas beigās tika parādīta realitāte.

4.2.3. Montāža filmā „Starp zvaigznēm”

„Starp zvaigznēm” montāža vairākos aspektos ir līdzīga „Ilūzijas” un „Pirmsākuma” filmu kadrējumam (sk. 6. pielikumu). Tā palīdz nodalīt deviņus naratīva līmeņus un sekot līdz notikumiem vienlaicīgi vairākās dimensijās, neskatoties uz ievērojamu laika nobīdi. Filmā montāža ir dinamiska, līdz ar to ekrānā pastāvīgi notiek telpas maiņa. Tāpat kā citās filmās, „Starp zvaigznēm” ir raksturīgi tuvplāni, kas parādās vairākās epizodēs. Šo pazīmi var izskaidrot ar filmas emocionalitāti un personāžu pārdzīvojumiem, kas ir K. Nolana darba pamatā. Tuvplāni izceļ varoņu jūtas un rada spēcīgas emocijas auditorijas vidū. Neskatoties uz vairākiem tuvplāniem, filmai nav raksturīga īpaša priekšmetu detalizācija, izņemot Kūpera pulksteņus, kosmosa kuģu modeļus un gravitācijas zīmes uz grīdas Mērfijas istabā, kas ieņem svarīgu nozīmi stāstā.

Tāpat kā citās K. Nolana filmās, montāža neveido vienotu veselumu un tēls-laiks ir atšķirīgs dažādos līmeņos, kuru robežas ir uzsvērtas ar tārpeju un melno caurumu. Montāža pārvērš nākotni tagadnē (*flashforward*), tagadni nākotnē (Kūpers 5. dimensijā un viņa rokaspiedienu ar Amēliju) un tagadni pagātnē (dokumentālā filma stacijā „Kūpers”). Lai izkļūtu no tagadnes, filmā tika ievietotas vairākas robežas – kosmosa elementi – tārpeja, melnais caurums un citas planētas, kas maina laika īpašības. Līdz ar to, paši to nepamanot, personāži nodzīvo 68 gadus, nenovecojot. Šis fakts saskaņojas ar kino īpašībām, jo vairāku stundu laikā, filmas varoņi var nodzīvot visu dzīvi un pat vairāk.

Šī filma ir īpaša ar lielā mēroga kopplāniem. Tie parādās uz Zemes – kukurūzas pļavu ainās, epizodē ar Kūpera kosmisko aparātu, kadros ar skatu no Kūpera mājas logiem, stadionā, kad tuvojas putekļu vētra, kā arī Mērfijas istabā. Zemes kopplānu funkcija ir līdzīga tuvplānu funkcijai, kad tie rada metaforas. Kopplāns izceļ apkārtējo vidi un Zemes dabas katastrofu, kā arī norāda uz vairāku jautājumu atrisinājumiem, kas slēpjas Mērfijas istabā. Kosmosā tuvplāni tiek izmantoti kuģa palaišanas brīdī, epizodēs ar bezgalīgu Visumu, kas atrodas ārpus kuģa, tārpejas un melnā cauruma ārpusē un iekšpusē, visu planētu ainavās un piektajā laika dimensijā. Kosmosa kopplāniem ir ne tikai estētiskā funkcija. Tie saskaņojas ar personāžu misijas mērogu un nozīmību. Kopplāni parāda lietas, kuras pirms tām nebija redzējis skatītājs, lai izsauktu emocijas un uzsvērtu vizuālu robežu, kas nodala vienu laiktelpu no otras.

Montāžas stils ir līdzīgs visos naratīva līmeņos, bet tie atšķiras pēc attēlotas telpas īpašībām, līdz ar to, šajā gadījumā metalepse nav vērojama. Pārdabiska naratīva līmeņu pārkāpšana notiek piektajā laika dimensijā. Pateicoties metalepsei, Kūpers vienlaicīgi eksistē vairākās dimensijās, kuras robeža ir laiktelpa, kas vizuāli kļūst par notikumu horizontu un

grāmatu plauktu – komunikācijas šķērslī. Četras laika dimensijas tika parādītas kā bezgalīgs koridors bezgalīgā kubā, kas pats par sevi reprezentē piekto laika dimensiju. Daudzi laika slāņi tiek uzsvērti ar kameras rakursiem – no augšas, no labās un kreisās puses, no Mērfijas un Kūpera skatu punkta. Kosmosā režisors izmanto gravitācijas maiņu un kopplānus, kas ir pastiprināti ar klusumu un kosmosa kuģa skaņām. Vairākos gadījumos tiek izmantoti kadri no Zemes notikumiem, lai radītu vienlaicīguma efektu. „Starp zvaigznēm” montāža, tāpat kā citās K. Nolana filmās palīdz veidot sākuma kļūdu – grāmatu plauktu putekļos, aiz kura jau eksistē Kūpera dubultnieks. Epizode tiek interpretēta kā Zemes notikums ar standarta laika dimensiju, jo vizuāli tas neatšķiras no vienkāršas realitātes. Šis kadrs parādās tuvu filmas beigām un to grūti pamanīt, jo šajā filmas posmā skatītājs pievērš uzmanību tam, kas notiek aiz grāmatu plaukta. Līdz ar to, sākotnējā kļūda, kuru skatītājs neapzinās līdz filmas beigām, iegūst dziļāku kontekstu. Ar atkārtojuma palīdzību režisors parāda, ka cilvēks vēl nav spējīgs sasniegt un saprast laiku, notvert neredzamo.

„Starp zvaigznēm” vienmēr tiek izmantota paralēla montāža, kas palīdz sekot līdzi notikumiem vairākās dimensijās – Zemē un kosmosā, tagadnē un nākotnē. Melnais ekrāns filmā kalpo kā norādījums uz laika nobīdi un strukturāla robeža. Tas izceļ filmas pirmo kadru, kas ir arī skatītāja interpretācijas sākuma kļūda. Pēc šī elementa, Zemes notikumu fonā vairākkārt parādās veco cilvēku atmiņas par viņu dzīvi, kas īstenībā ir dokumentālā filma stacijā „Kūpers” uz Saturna orbītas. No nākotnes cilvēku skatu punkta, Zemes notikumi ir *flashback*, savukārt, ja uztvert parādītos Zemes notikumus kā filmas tagadni, cilvēku atmiņas ir *flashforward*. Sapņa un reālo atmiņu robežas ir izjauktas Kūpera miega laikā. Režisors atgriežas Kūpera pagātnē, lai parādītu, kas personāžs bija pirms sākās putekļu vētras uz Zemes un kāpēc viņš vairs nestrādā NASA.

Atmiņas ir svarīga filmas sastāvdaļa, jo tas ir vienīga saite, kas vieno Kūperu un viņas meitu. Šīs atmiņas kļūst par cilvēces glābšanas atslēgu un parādās emocionālos filmas punktus – sākumā, kad tiek izskaidrots, kas notiek ar Zemi; Kūpera sapnis/atmiņa, kas norāda uz viņa galveno profesiju; epizodē, kad Kūpers cieš no skābekļa trūkuma, viņš atceras dzīvi ar Mērfiju un atvadīšanas brīdi. Paralēla montāža turpinās ar kosmosa notikumiem, kurus pārrauj notikumi uz Zemes; kosmosa kuģa palaišanas brīdī un pēc vairākām stundām, kad Kūpers pieņem pirmos ziņojumus. Melnais ekrāns nozīmē, ka pagāja vairākas stundas pirms komanda devās mākslīgā miegā. Vēlāk šis elements nodala laiku, kuru patērēja komanda, ceļā no kosmosa kuģa līdz Millera planētai. Paralēla montāža tiek izmantota pēc viņu ekspedīcijas, kad Mērfija ieraksta ziņojumu tēvam savas dzimšanas dienā. Emocionālais kāpinājums tiek sasniegts epizodēs ar misiju Mansa planētā, kas kalpo par fonu patiesības atklāšanas

momentam (Mērfija un Brends). Kūpera un Mansa cīņas laikā dinamiska paralēla montāža palīdz sasniegt asu spriedzes situāciju, jo abās naratīva plaknēs personāži aktīvi rīkojas un cīnās – Mērfija cenšas pārliecināt brāli izglābt sievu un dēlu, kā arī atrisināt savas istabas noslēpumu. Paralēla montāža, kas apvieno staciju „Kūpers” un Edmunda planētu, padara Mērfijas un Kūpera tikšanos par īsu, bet svarīgu momentu. Kūpera došanās pie Amēlijas kalpo par loģiskām filmas beigām, bet atstāj finālu atvērtu.

Neskatoties uz to, ka „Starp zvaigznēm” filmas ietvaros, K. Nolans vairāk izmantoja IMAX (*Image Maximum*) kameras, ka arī ar kosmosu saistītus specefektus un datorgrafiku, filmā tiek sasniegts reālistisks efekts. Epizodes kosmosa kuģī un Zemē tika filmētas ar pārnēsājamu kameru, kas sekoja līdz personāžiem. Ņemot vērā filmas daudzdimensionālu laiktelpas struktūru, attēls izskatās dabiski gan uz Zemes, gan kosmosā un citās planētās. Filmā kadrējuma tiek izmantota objektīva kamera – visi notikumi, izņemot 5. laika dimensiju, tika attēloti no malas, kas veicina auditorijas objektivitāti. Režisors apzināti izmantoja šo paņēmienu, jo līdz filmas beigām skatītājs nezina par vēl vienu filmas personāžu, kas vienmēr seko līdz notikumiem – nākotnes cilvēces paaudzi. Subjektīva kamera parāda pagātni no Kūpera skatu punkta. Tas ir izskaidrojams ar režisora mērķi iesaistīt skatītāju emocionāli.

No iepriekšminētā var secināt, ka filmās vienmēr tiek izmantota paralēla montāža, kas palīdz sekot līdz notikumiem vairākās dimensijās. Vienkāršs kadrējums visos stāsta līmeņos un realitātē, slēpj robežas un rada metalepsi. Kamera filmās vienmēr kustas un rada reālistisku efektu. Kameras izmantošana ir gan objektīva, gan subjektīva, jo notikumu atainošana notiek no vairāku personāžu skatu punkta. Tuvplāni un kopplāni palīdz pievērst uzmanību un aptvert stāstu detaļās un kopumā. Specefekti un dinamiska montāža parāda laika atšķirības un notikumu vienlaicīgumu vairākās dimensijās. Montāžu papildina sarežģīts simbolisms, kas izskaidro filmas idejas.

4.2.4. Simboli filmā „Ilūzija”

K. Nolana filma „Ilūzija” pati par sevi reprezentē maģiju. Režisors novērš uzmanību, lai radītu pārsteigumu, izmanto detalizāciju, lai maldinātu skatītāju un attēlo ikdienišķas lietas neparasti. Filmā centrā ir iluzionistu izrādes, līdz ar to, teatralizācija un priekšnesumi notiek personāžu drāmas fonā. Bordens, režisora vietā, vairākkārt prasa skatītājiem „Vai tu uzmanīgi vēro?”. Auditorija, tāpat ka iluzionistu triku skatītāji, vienmēr meklē situācijas atrisinājumu, bet neatrod noslēpumu, tikmēr to nolemj atklāt pats režisors. Humora elementi filmā tika

izmantoti tikai saistībā ar Endžera dubultnieku – Džeraldu, bet situācijas kulminācijā humors pārvēršas par konkurences cīņu turpinājumu. Bordens, režisora vietā, brīdina, ka nodot kādam varu pār sevi ir bīstami. „Prestižs” ir termins, kas izriet no roku veiklības, bet nozīmē arī cieņu un apbrīnu. Roku veiklība piemīt abiem burvju māksliniekiem un laika gaitā abi personāži zaudē cieņu. Trešā trika daļa – prestižs, ir tas, kas parādās beigās un izraisa auditorijas apbrīnu. Endžers vairākkārt norāda uz to, ka nevienu neinteresē cilvēks, kurš atrodas kastē.

Endžera vārds – *Angier* – asociējās ar sapņu pasauli (latīņu valodā „anges”), kuru izveidoja iluzionists, kamēr Bordens – *Borden* – asociējās ar robežu pārkāpšanu („borders” angļu valodā), veidojot ilūzijas. Burvju mākslinieki kontrastē savā starpā. Bordens ir prasmīgs mākslinieks no strādnieku šķiras, kurš izmanto roku veiklību un nezina kā „pārdot” triku, ir pretstats „viltus burvju skolai”, kuru maģijas pamatā ir aprīkojums un jaunās tehnoloģijas.

Cilindrs simbolizē 19. gs. augstāko sabiedrību un apliecina vīrieša eleganci.⁷⁰ Bordens, kā strādnieku šķiras pārstāvis, sāk nēsāt cilindru tikai pēc tam, kad viņš nopelnīja uz savas izrādes „Cilvēka transportācija”. Cilindru pastāvīgi nēsā Endžers, Ellijs, tiesnesis un Katers. Cilindru pļava filmā tika parādīta trīs reizes un nozīmē cilvēka dabas dualitāti un vienādību. Tie norāda uz dubultniekiem un kopijām – Endžera „tehniskām” kopijām, Dižā Dantona un Lorda Koldvela identitātēm. Atsauce uz dubultniekiem ir saskatāma arī Endžera izrādes laikā, kad viņš met cilindru gaisā un otrajā skatuves pusē to noķer Džeralds. Tāda pati nozīme ir pļavai ar vienādām lampām un bezvadu elektrību, kuru Endžeram parādīja Ellijs. Šis brīnums piešķir notikumiem maģisko efektu. Elektriskie zibeni, kas parādās Bordena un Endžera izrādēs, tehnoloģiju izstādē un Teslas laboratorijā, atgādina skatītājiem par pārdabiskām lietām. Šo efektu pastiprina arī melnais kaķis, kas nes nelaimi, kā arī Teslas (Deivida Bovija) heterohromija un baltā migla, kas pārklāj Kolorādo.

Putns simbolizē iluzionistus un labā trika upuri. Šajā gadījumā par upuriem var uzskatīt arī Džūliju, Saru, Olīviju, Endžera kopijas un Bordena dzīvi, savukārt putnu būris norāda uz Teslas aparātu, ūdens rezervuāru jeb kasti, par kuru runāja Endžers. Izteiciens skaidro arī režisora lomu – nevienu neinteresē šis cilvēks, bet visus interesē tas, ko viņš rada. Putnu būris var simbolizēt arī brīvības un dzīves ilūziju – ieslodzījumu, kurā atrodas Bordens. Endžers izrādē izmantoja balto balodi, kas apzīmē mieru⁷¹. Šo mieru izjauca Bordens, nogalinot putnu izrādes laikā. Ūdens rezervuārs iegūst nāves nozīmi ar Džūlijas neveiksmīgo izrādi un Endžera kopiju nāvi tajos. Teslas aparāts, kuram arī ir „kastes” funkcija, ieņem

⁷⁰Vanaga, E. (Red.). (2010). *Zīmes un simboli: no senajiem hieroglifiem līdz mūsdienu logotipiem*. Rīga: Zvaigzne ABC. 250. lpp.

⁷¹Saleniece, R. (Red.). (2000). *Lielā simbolu enciklopēdija*. 69. lpp.

nogrieztās piramīdas formu un simbolizē pārdabiskās lietas. Senos meksikāņu tempļos, kuriem ir nogrieztās piramīdas forma, virsotne kalpoja par upurēšanas rituālu vietu.⁷² Saskaņā ar šo nozīmi, Teslas aparāts var būt arī upurēšanas simbols. Čangs Lings Sū – ir metafora tematam, uz ko ir spējīgs cilvēks, lai sasniegtu vēlamo. Viņš ir ilūzijas un pašupurēšanās simbols. Sū akvārijs ar zelta zivtiņu, tāpat ka putnu būris, simbolizē ierobežojumus un viltotu brīvību.

Bordena sarkanā bumba pirmajā reizē, pēc hronoloģijas parādās viņa izrādē „Cilvēka transportācija”. Pats iluzionists norāda, ka šī bumba ir neparasta – tā ir maģiska. Vēlāk sarkanā bumba parādās otrajā izrādē un tiek pavadīta ar vārdiem „Vai tu uzmanīgi vēro?”, ka arī trika ietvaros cietumā. Bordens parādīja bumbu savai meitai un apsoltīja atnākt pēc viņas. Vēlāk viņš iedeva bumbu Felonam, sakot, ka viņam jānodzīvo šī dzīve pār abiem. Felons/Bordens iedeva Endžeram bumbu un atņēma to, kad nošāva viņu. Pēc šī notikuma, Felons/Bordens iedod bumbu meitai. Līdz ar to, sarkanā bumba var simbolizēt dzīvi un dzīvību, kuru daļa dvīņu brāļi, mainoties vietām. Epizodē, kad Bordens atdod bumbu brālim, viņš atvadās no dzīves, savukārt viņa brālis atņem dzīvību Endžeram.

4.2.5. Simboli filmā „Pirmsākums”

„Pirmsākumā” režisors turpina sarežģītu simbolikas tēmu. Tāpat kā „Ilūzija”, šī filma reprezentē maģisko un sapņu pasauli. Tas nozīmē, ka abi K. Nolana darbi attēlo kino industriju un filmas veidošanas procesu. Kā jau tika minēts personāžu analīzes nodaļā, profesijas, kuras pārstāv aktieri saskaņojas ar kino industrijas profesijām, savukārt naratīvs ir balstīts uz māksliniekiem, kas rada kaut ko jaunu. Režisors atsaucas uz sapņiem ar personāžu vārdu palīdzību, kas kopā veido „sapņus” un izmanto mītu, reliģijas, mākslas un arhitektūras pārstāvjus, kuri uzsver notikumu nozīmību.

Kobbs, kura vārds nozīmē „sapnis”, ir sapņu veidotājs un profesionāls zaglis. Viņa sapnis – atgriezties mājās pie bērniem, caurvij visu filmas stāstu. Moll, kas nozīmē nelaimi, arī kļūst par nelaimi un dažādu nepatikšanu izraisītāju. Par Ariadnas pavedienu filmā kalpo viņas psiholoģiskā palīdzība Kobbam un uzvara pār „minotauru”, kas tika attēlots kā Moll projekcija. Šī ir viena no vairākām atsaucēm uz labirintiem. Par pirmo atsauci var uzskatīt visu filmas struktūru, kas tika sadalīta vairākos sapņu līmeņos ar savām ieejām un izejām. Vēlāk labirints vizuālajā nozīmē parādās otrajā Saito sapņa līmenī. Šajā epizodē Kobbs redz

⁷²Vanaga, E. (Red). (2010). *Zīmes un simboli: no senajiem hieroglifiem līdz mūsdienu logotipiem*. 29. lpp.

divus logus ar labirinta rāmjiem. Ariadna zīmē trīs labirintus, kad Kobbs grib viņu pārbaudīt un momentā, kad viņa rāda labirintus Artūram pirms uzdevuma veikšanas. Dažādās tradīcijās izešana cauri labirintam bija iniciācijas rituāla daļa⁷³, kas piešķir Ariadnas pārbaudei papildus nozīmi. Artūrs norāda, ka labirinti sapņos ir vajadzīgi, lai komandai būtu tikai viņiem zināmās vietas, kur paslēpties no projekcijām. Kopumā labirints nozīmē cilvēka dzīvi ar pārbaudījumiem un grūtībām, savukārt labirinta centrs izsaka cerības uz glābšanu. Šī nozīme saskaņojas ar Kobba cerībām un grūtībām, kuras viņš pārvar ceļā pie bērniem.

Filmas simbolika turpinās ar neiespējamām figūrām. Fišera uzvārds ir atsauce uz mākslinieku Morisu Ešēru, kurš uzzīmēja Penrouza bezgalīgas trepes. Šo figūru atklāja Oskars Rūtersvards, savukārt modeli izstrādāja Lionels un Rodžers Penrouzi. Trepes konstrukcija paredz, ka virzoties vienā virzienā, cilvēks bezgalīgi kāps augšā, savukārt virzoties citā virzienā – bezgalīgi kāps lejā. Maršruta beigās cilvēks nonāks tajā pašā punktā, kurā viņš sāka kāpt.⁷⁴ Penrouza trepes parādās epizodē, kad Artūrs skaidro Ariadnai kā darbojas gravitācija un kā uzbūvēt ilūzijas. Vēlāk, idejas ieviešanas uzdevuma ietvaros, trepes parādās 2. sapņu līmenī, kad Artūrs cīnās ar projekcijām. Bezgalīgas trepes filmā simbolizē sapņu dažādus līmeņus, jo pārvietojoties dziļāk sapnī (augstāk) un nonākot līdz noteiktajam līmenim, personāži atgriežas sākuma punktā – realitātē. Šīs trepes var attiecināt arī uz filmas struktūru, kurā savienojumā ar labirintiem, naratīvs virzās no augstākā punkta (limbo), atgriežas realitātē, atkal virzās sapņu līmeņos un filmas beigās sasniedz sākuma punktus – limbo un realitāti.

„Pirmsākumā” ūdens ieņem īpašu nozīmi. Okeāns kalpo par fonu limbo līmenī, kamēr epizodēs ar palēninātu Kobba krišanu vannā 1. sapņu līmenī un vienlaicīgi Saito sapņa 2. līmenī, kad Kobbs redz ūdeni, kā arī palēnināta furgona krišana upē – nozīmē izeju no sapņa, jeb „izstumšanu”. Ūdens simbolizē esamības pirmsākumu (kas saskaņojas ar filmas nosaukumu) un dzīvību. Tām piemīt pārdabiskās spējas kristietības, islāma un citu reliģiju simbolikā.⁷⁵ No tā var secināt, ka no sapņa ir divas izejas – nāve tiešajā nozīmē un „izstumšana”. Kobbs norāda, ka limbo ar okeānu ir „zemapziņas krasts”, kas ir saistīts ar ūdeni. Ja ūdens vai nāve ir izeja no sapņa, par izejas simbolu var uzskatīt čemodānu ar miega līdzekli, kas parādās pirms personāžu nokļūšanas sapnī. Pats par sevi, limbo ir simboliska vieta. Viduslaiku katolicismā limbo tika attēlots kā stāvoklis vai vieta, kur atrodas pazudušās dvēseles, kas nenokļuva paradīzē, ellē vai šķīstītavā. Dante Aligjēri poēmā „Dievišķā

⁷³Cepīte, I. (Red.). (1993). *Herdera vārdnīca. Simboli*. Rīga: Pētergaiļa bibliotēka. 84. lpp.

⁷⁴Vanaga, E. (Red.). (2010). *Zīmes un simboli: no senajiem hieroglifiem līdz mūsdienu logotipiem*. 234. lpp.

⁷⁵Cepīte, I. (Red.). (1993). *Herdera vārdnīca. Simboli*. 151. lpp.

komēdija”, limbs tika attēlots kā pirmais elles līmenis.⁷⁶ Filmā tā nozīmē pēdējo robežu un sapņu līmeni.

Zemestrīces vai projekciju nemieri ielās simbolizē sapņa sabrukšanas tuvošanos. Seifs, kas pēc savas būtības ir drošākā vieta cilvēka izpratnē, sapnī simbolizē vietu, kur zagļu upuri uzglabā savus noslēpumus un idejas. Kobba bērni filmā simbolizē viņu pagātņi un sapni – lietas, ko Kobbs vēlas, bet nevar sasniegt. Bērni ir vienīgais, kas novērš viņa uzmanību no domām par Moll. Viņiem ir pozitīva nozīme, jo tie nav saistīti ar vardarbību un nedarbojas sapnī, savukārt Moll projekcija ietver sevī visu, kas saistīts ar Kobba vainas izjūtu un negatīvām emocijām. Filmā līdz galam netiek atklāts, vai vilciņš, kas apstājas realitātē un turpina griezties sapņos, īstenībā pieder Moll vai Kobbam. Kobbs norādīja, ka tas bija Moll totēms, bet noklusēja, vai šobrīd tas pieder viņam. Līdz ar to, par totēmu var būt laulības gredzens. Artūra spēļu kauliņi, Ariadnas šahu figūriņa, Moll/Kobba vilciņš vai laulības gredzens ir personāžu „enkuri”, kas saista viņus ar realitāti un palīdz noteikt vai viņi neatrodas kāda cita sapnī.

Cipari, kurus nosauca Fišers, lai atvērtu seifu sapnī – 3, 5, 0, 2, parādās filmā vairākkārt. 3502 ir vilciena numurs Moll un Kobba sapnī, kā arī tas pats vilciens parādās 1. sapņu līmenī pilsētas ielās. Šajā līmenī taksometra numurs ir 2305. 2. sapņu līmenī 5302 ir viesnīcas numurs. Šo ciparu summa ir vienāda ar 10, kas ir pabeigtības un pilnības simbols. Kabalas 10 sefirus (dievišķās emanācijas) nozīmē desmit Dieva vārdus. Kopumā skaitļi ir kosmosa harmonisko likumu atslēga⁷⁷, kas filmā tiek izjaukta.

4.2.6. Simboli filmā „Starp zvaigznēm”

Filmā „Starp zvaigznēm” ir attēlotas vairākas laiktelpas dimensijas, kas ietver arī skatītāja laika dimensiju un filmas kā mākslas žanra dimensiju. Režisors uzsver, ka pastāv realitātes plaknes, kas eksistē vienlaicīgi un līdz ar to ir nepamanāmi. Tāpat kā K. Nolana filmās „Ilūzija” un „Pirmsākums”, naratīva līmeņu un slēpta personāža nozīme saskaņojās ar filmas veidošanas procesiem. Kūpers nosauca par „viņiem” nākotnes cilvēces paaudzi, kas sasniedza visas laika dimensijas. Tāpat kā šīs neredzamais tārpejas veidotājs, režisors ievieto filmā personāžus un palīdz skatītājam pārvietoties laikā un telpā. K. Nolans savā filmā pierādīja simbolisko Mērfijas likumu, jo nespēja apturēt sevi pagātnē. Likumi, kas ir balstīti

⁷⁶Adkinsons, R. (Red.). (2009). *Svētie simboli : Kultūras, reliģijas un mistērijas*. Rīga: Jānis Roze. 173. lpp.

⁷⁷Saleniece, R. (Red.). (2000). *Lielā simbolu enciklopēdija*. Rīga: Jumava. 461. lpp.

uz zinātniskām teorijām un pētījumiem arī pastāvīgi tiek apstiprināti. K. Nolana filmā zinātne un reliģija apvienojās ar atsauci uz Lācaru (misijas nosaukums), pašupurēšanos un mīlestības nozīmi stāstā.

Kosmosa kuģa modeļi, kas tiek attēloti filmas sākumā norāda uz stāsta galveno elementu, kas palīdz personāžiem pārvarēt laiktelpu un nonākt citā galaktikā. Kosmosa kuģis kalpo kā „Pirmsākuma” čemodāns ar miega līdzekli, kas palīdz pārvietoties dažādos naratīva līmeņos. Kopumā miega nozīme filmās ir līdzīga. „Starp zvaigznēm” personāži nonāk mākslīgajā miegā, lai nenovecotu un pavadītu vairākus gadus gulējot, kamēr kosmosa kuģis nerasniegs mērķi. Tas nozīmē, ka laika ritējums sapnī atšķiras no Zemes laika.

Par emocionālu „enkuru” tēva un meitas attiecībās var uzskatīt pulkstenis. Pirms doties NASA bāzē, Kūpers atstāj Mērfijai savas pulkstenis ar solījumu atgriezties pie viņas. Mērfija atgādina par tēva solījumu, kad viņi tiekas stacijā „Kūpers”. Mērfija atteicās no šīs saiknes, atstājot pulkstenis mājās un pieņem tās, kad saprot, ka Kūpers ir viņas spoks. Pulkstenis simbolizē laika ritējumu un cilvēka mirstību.⁷⁸ Tas uzsvē filmas galveno elementu – laiktelpu, kas tiek deformēta tārpejā, melnajā caurumā un citās galaktikas planētās. Mērfijas istaba un Kūpera māja kopumā ir vietas, kas eksistē ārpus laika, tāpat kā pulkstenis – tie bija Zemes pagātnē un tagadnē, ka arī palika kosmiskajā nākotnē, kad arhitekti pēc Mērfijas lūguma uzbūvēja māju. Mērfijas istaba kļuva par vietu, kas savilka kopā vairākas laika dimensijas un izglāba cilvēci. No iepriekšminētā izriet, ka „Starp zvaigznēm” tika izmantots mazāk simbolu, nekā „Ilūzijā” un „Pirmsākumā”. Tādā veidā režisors uzsvē apkārtējās vides nozīmi un pievērš uzmanību dialogiem. Visās filmās parādās elementi, kas ieņem īpašu nozīmi stāstā: cilvēki, priekšmeti, izteicieni, apģērba detaļas, vārdi, telpas, vietas, dzīvnieki, ģeometriskās figūras, labirinti, dabas elementi un parādības, reliģiskie simboli, cipari, likumi, sapņi un miegs. Savukārt filmas „Starp zvaigznēm” simbolisms vairāk attiecas uz personāžu izteicieniem, nevis priekšmetiem. K. Nolana filmās nozīmi iegūst arī krāsu toņi, kas dažreiz ir līdzīgi vairākos naratīva līmeņos.

4.2.7. Krāsu simbolika filmā „Ilūzija”

Filmā notikumi pārsvarā tika attēloti dienas laikā, bet svarīgākie no tiem – vakarā, izrādēs. Maldinošu efektu rada tagadnes un pagātnes notikumu vienādi apstākļi, kuri, lai palīdzētu skatītājam nošķirt stāsta daļas, dažreiz mainās pēc dienasgrāmatu lasīšanas.

⁷⁸Vanaga, E. (Red). (2010). *Zīmes un simboli: no senajiem hieroglifiem līdz mūsdienu logotipiem*. 239. lpp.

Papildus problēmas radās no tā, ka telpās ir grūti noteikt konkrētu laiku, tumšā apgaismojuma dēļ. Darbnīcu un istabu apgaismojuma pamatā ir logs. „Ilūzijā” režisors pārsvarā izmanto dabisko apgaismojumu un ikdienišķās telpas. Šis efekts pietuvina notikumus realitātei un kombinācijā ar kustīgu rokas kameru piešķir kadram dokumentārā filma efektu. Savukārt pārdabisku, maģisko efektu rada zilā noslēpumainā gaisma Endžera izrādēs. Zilā krāsa ir nereālu un fantastisku lietu krāsa⁷⁹, kas vairākus gadījumus noskaņo cilvēkus uz pārdomām.⁸⁰ Endžera gadījumā tā var norādīt arī uz viņa „zilām asinīm”, aristokrātismu.

Filmā dominē tumšie krāsu toņi – melns, brūns, smilškrāsas, pelēks, tumši sarkans. Baltās un melnās krāsas fons kontrastē ar personāžu sejām priekšplānā, kas izceļ radīto tēlu emocijas, mīmiku un žestus. Tumšie toņi atbilst filmas noskaņojumam un rada noslēpumainu un mistisku atmosfēru. Tas ir saistīts arī ar attēlotu laiku un telpu – Viktorijas laika Londona, kur strādnieku šķirai un cietumnieku apģērbam dominējošās krāsas bija smilškrāsas, savukārt aristokrātijai – tumši brūnā, zilā un melnā. K. Nolans ir daltoniķis un neredz sarkanu un zaļu krāsu, iespējams tāpēc viņa filmās ir maz šīs krāsas elementu.

Melnā krāsa ir baltas pretstats, līdz ar to, šīs krāsas kontrastē tāpat kā divi burvju mākslinieki. Filmā melns bieži parādās pirms un pēc nozīmīgiem un traģiskiem notikumiem apģērbā un fonā, kas nozīmē visaptverošo tukšumu, tumsu un nāvi.⁸¹ Baltā krāsa simbolizē cerības un gaismu⁸², līdz ar to, filmā tā parādās epizodē ar mājas dāvināšanu Sarai, saistībā ar Bordena meitu vai pēc iluzionistu pirmās izrādes. Brūnā ir zemes un skumju krāsa, tā dažreiz tiek interpretēta kā sarkanā un melnā sajaukums ar ļaunuma pieskaņu, kas palīdz rādīt filmas attiecīgu noskaņu.⁸³ Pelēkā krāsa parasti reprezentē drūmumu un nedrošību, kas piešķir papildus nokrāsu epizodēm ar Bordenu, kurš atrodas cietumā un gaida nāves sodu. Sarkanā krāsa filmā parādās reti – izrādēs (aizkars), darbnīcās, kafejnīcās, tiesneša uzvalkā, kā arī tā ir Bordena bumbas krāsa. Ņemot vērā šī elementa nozīmi, sarkanā krāsa ieņem dzīvības, cīņas, asins un naida nozīmi.⁸⁴ Tādējādi, dažādu krāsu toņu pielietojums uzsver divu cilvēku pasaules atšķirības, rada attiecīgu naratīva noskaņojumu un izceļ svarīgākos stāsta elementus.

⁷⁹Cepīte, I. (Red.). (1993). *Herdera vārdnīca. Simboli*. 165. lpp.

⁸⁰Saleniece, R. (Red.). (2000). *Lielā simbolu enciklopēdija*. 588. lpp.

⁸¹Cepīte, I. (Red.). (1993). *Herdera vārdnīca. Simboli*. 97. lpp.

⁸²Turpat. 23. lpp.

⁸³Saleniece, R. (Red.). (2000). *Lielā simbolu enciklopēdija*. 87. lpp.

⁸⁴Cepīte, I. (Red.). (1993). *Herdera vārdnīca. Simboli*. 125. lpp.

4.2.8. Krāsu simbolika filmā „Pirmsākums”

Tāpat kā „Ilūzijā”, „Pirmsākumā” notikumi pārsvarā tika attēloti dienas laikā, neskatoties uz to, ka filma sastāv no 10 naratīva līmeņiem. Vakarā notika Saito, Artūra un Kobba saruna 2. sapņu līmenī filmas sākumā un momentā, kad Ariadna ienāk Kobba sapnī un uzzina viņa noslēpumus. K. Nolans parāda, ka šie notikumi ir nozīmīgie – pirmajā gadījumā skatītājs uzzina par Kobba un Artūra darbu, otrajā – uzzina, ko slēpj Kobbs.

Filmā tika izmantotas ikdienišķas telpas ar dabisku apgaismojumu, kas neatšķiras no realitātes apstākļiem un rada papildus maldināšanas efektus. Tāpat kā „Ilūzijā”, apgaismojums un kustīga kamera rada reālistisku efektu, savukārt pārdabiskais ir saistīts tikai ar palēninājumiem un gravitācijas izmaiņām. Dinamiskajā montāžā, atšķirības starp dažādiem sapņu līmeņiem dažreiz var tikt atklātas pēc kadra krāsu toņiem, kas nedaudz atšķiras katrā līmenī. Limbo ir ar krāsām bagātākais sapņu līmenis – tajā tika izmantotas zilā, baltā, brūnā, melnā, pelēkā un sarkanā krāsa. Sniega cietoksnī dominē melnā un baltā krāsa, savukārt pārējo līmeņu toņi ir līdzīgi.

Filmā dominē tradicionālie K. Nolana tumšie krāsu toņi – melns, brūns, smilškrāsas, pelēks, sarkans, bet atšķirībā no „Ilūzijas”, šī filma ir gaišāka – tajā bieži parādās baltā un zilā krāsa. Sarkanā krāsa izceļ detaļas, kas ir saistītas ar telpas interjeru, Ariadnas un Kobba meitas apģērbu. Šīs krāsas funkcija ir skatītāja uzmanības pievēršana un iespējamā Ariadnas sasaiste ar Kobba meitu, kas iegūst palīga funkciju. Baltās un melnās krāsas kontrastē ar personāžu tuvplāniem, kas izceļ viņu emocijas un sapņu stāvokli. Gaišākie toņi ir saistīti ar sapņu simboliku. Zilā krāsa var norādīt uz noslēpumainību (Kobba noslēpumi) un nedrošību (sapņa trauslums). Savukārt baltā norāda uz Kobba cerībām un sapni par māju un bērniem. Tādējādi, vakari norāda uz atklātas informācijas nozīmību. Sapņu līmeņi gandrīz neatšķiras viens no otra, kas veicina metalepsi un rada grūtības realitātes noteikšanā.

4.2.9. Krāsu simbolika filmā „Starp zvaigznēm”

Filmā „Starp zvaigznēm” krāsas ir atkarīgas no notikuma vietas. Zemē personāži pārsvarā darbojas dienas laikā. Par izņēmumiem var uzskatīt vakaru, kad Kūpers un Mērfija atrod NASA bāzi, Kūpera un Donalda pēdējās sarunas epizodi un kosmosa kuģa palaišanu. Tāpat kā citās K. Nolana filmās, notikumi tiek izcelti, jo tiem ir liela nozīme. Gadījumā, ja Kūpers neatrastu bāzi, viņš nespētu nodot gravitācijas vienādojuma atrisinājumu Mērfijai. Kūpera un Donalda dialoga laikā skatītājs uzzina vairāk par pašu Kūperu un viņa apsēstību ar lidojumiem. Savukārt kosmosa kuģa palaišana sadala naratīvu vairākos līmeņos. No šī brīža

stāsts iegūst citas nokrāsas. Kosmosā nav iespējams noteikt konkrētu laiku, jo ārpus kosmosa kuģa valda bezgalīga tumsa ar zvaigznēm.

Zemes plaknē režisors izmantoja ikdienišķas telpas ar dabisku apgaismojumu. Notikumu fonā parādās putekļu vētras un krāsas kļūst smilšainas un neizteiksmīgas. Apokaliptiskas ainavas nav pārdabiskas un ir viegli saskatāmas reālajā pasaulē, piemēram, tuksneša rajonos vai pamestajās pilsētās. Apgaismojums un pārnēsājama kamera rada reālistisku efektu. Kosmosa plaknē telpa ir ierobežota ar galaktikām, tārpeju, melno caurumu un vairākām planētām. Kuģa iekšā tiek izmantots mākslīgs apgaismojums, kamēr ārpus tā atrodas tikai melnā kosmosa matērijas. Krāsas uz Millera, Mansa un Edmunda planētām ir aukstākas, nekā zemē. Šajā dimensijā pārdabisku efektu rada pati telpa, gravitācijas un laika izmaiņas, kā arī kosmosa elementi – planētas, tārpeja, melnais caurums un 5. laika dimensija.

Dinamiskajā montāžā atšķirības starp divām telpām ir skaidri redzamas arī pēc krāsu toņiem. Zemē tika izmantotās brūnā, melnā, pelēkā, zaļā, zilā, baltā, smilškrāsas, savukārt kosmosā – pārsvarā melnā, baltā, zilā un pelēkā krāsa, kas vairāk kontrastē ar apkārtējo vidi. Sarkanā krāsa parādās tikai kosmosa kuģī – tas ir Kūpera segas krāsa, kas var simbolizēt viņa līdera lomu, jo pati par sevi sarkans ir varas simbols.⁸⁵ Zemē un kosmosā izmantotas krāsas darbojās kā pretstati pēc savas nozīmes. Piemēram, ja smilškrāsas un pelēkie toņi liecina par putekļu vētrām, kosmosā pelēkais tonis ir planētas virsmas un metāla krāsa; zils Zemē ir debess krāsa, kamēr zilu toni var sastapt vairākās planētās un kosmosa ainavās ar melno caurumu un notikumu horizontu. Zaļā krāsa, atšķirība no citām K. Nolana filmām, „Starp zvaigznēm” tika izmantota visbiežāk. Tas ir kukurūzas pļavas un zāles krāsa, kas simbolizē dzīvību un cilvēku cerības uz glābšanu.⁸⁶ Melnais ekrāns, kas dažreiz parādās filmā, kalpo kā norādījums uz laika nobīdi. Šī krāsa tiek izmantota kā fons cilvēkiem, kuri stāsta par savām atmiņām. Tumšās krāsas kontrastē ar personāžu tuvplāniem un pievērš uzmanību sejai, mīmikai, acīm un emocijām kopumā. Tādējādi, vakari norāda uz notikumu nozīmību. Zeme un kosmosa ievērojami atšķiras viens no otra, kas palīdz skatītājiem sekot līdzi vairākiem notikumiem, nejaucot līmeņus kopā. Visās filmās dominē tumšie krāsu toņi, kas saskaņojas ar filmu noskaņojumu. Baltās un melnās krāsas fons kontrastē ar personāžu sejām un izceļ varoņu emocijas.

⁸⁵Cepīte, I. (Red.). (1993). *Herdera vārdnīca. Simboli*. 125. lpp.

⁸⁶Turpat. 161. lpp.

4.2.10. Skaņa filmā „Ilūzija”

Filmas 17 kompozīciju autors ir angļu mūziķis Deivids Džulians (*David Julyan*). Viņš sadarbojas ar K. Nolanu filmās „Memento” un „Bezmiegs”, kuri pēc noskaņas ir līdzīgi „Ilūzijai”. Mūzika filmā ieņem īpašu vietu vēstījumā. Tā parāda tēlu raksturu, attēlo domas un vienmēr ir saskaņā ar notikumiem. Pati par sevi, mūzika ir gandrīz nepamanāma, jo kalpo par notikumu fonu, bet situācijās, kad režisors cenšas izsaukt skatītāju ziņkārību un emocionālo reakciju, ir dzirdams skaņas kāpinājums. Mūzikas klātbūtne ir uzvērtā ar skaļumu – dažreiz tā tiek izmantota bez dialogiem. Tas notiek noslēguma epizodēs, kur personāžu emocionālais stāvoklis atrodas mierā un personāžs jau pieņēma lēmumu – Katers nogādā Endžeram Teslas aparātu un atnāk pēc Bordena meitas, kā arī Bordena nāves soda izpildīšana.

Kopumā mūziku var raksturot kā intriģējošu, noslēpumainu, skumju, tumšu, trauksmainu, kā arī dažreiz mierīgu. Filmas struktūra uzsver dezorientāciju un ilūziju, līdz ar to, mūziku filmā var attiecināt uz trīs trika sastāvdaļām arī pēc naratīva struktūras. „Ēsma” – ir intriģējoša, dramatiska mūzika kas tiek pavadīta ar vārdiem „Vai Tu uzmanīgi vēro?”, skan fonā Kolorādo un pļavā ar lampām, seko līdzī Saras un Bordena pirmajai tikšanai un Džūlijas nāves fonā. „Transformācija” ir mierīga, noslēpumaina, tumša mūzika, kas skan jaunā trika veidošanas laikā, dienasgrāmatu lasīšanas fonā, pirmajā Bordena izrādē „Cilvēka transportācija”, momentos, kad Sara runā ar Bordenu, epizodē ar Felona lamatām, Endžera izrādē „Jaunā cilvēka transportācija”, kā arī Bordena atvadīšanās no meitas cietumā. „Prestīzs” ir skumju un pārdabisku skaņu darbu sērija, kas raksturo iluzionistu pašupurēšanos un epizodes ar noslēpumu atklāšanu.

Klusumam arī ir sava loma vēstījumā. Tas palīdz koncentrēties uz dialogiem un sarunām, kas notiek gandrīz nepārtraukti un izceļ vizuālo attēlu. Personāžu balsis filmā kalpo kā norādījums uz tagadnes un pagātnes robežu pārkāpšanu, savukārt Katera balss nodala filmas sākumu un beigas. Īpaši skaņas efekti kā bungas, pulkstenis skaņa un mehāniskās skaņas (arī elektriskais zibens) pārsvarā tiek izmantotas izrādes laikā. Bungas un pulkstenis rada intrigas un spriedzes efektu, kas piemīt iluzionistu trikiem, savukārt mehāniskās skaņas un zibens asociējās ar noslēpumiem un maģiju. Epizodēs ar tiesas sēdi, Džūlijas bērēm un teātra zālēs skan atbalss, kas pēc savas būtības simboliski norāda uz ēnām, kaut ko neskaidru, divdabīgu un mistisku.⁸⁷ Tas parāda, ka skaņa filmā atsaucas uz galvenajām idejām un notikumiem. Audiālie motīvi (mehāniskās skaņas, mūzika, atkārtotie dialogi) veido paralēles un skaidro stāstu. Bordena un Saras atkārtotie dialogi uzsver to, ka iluzionistam ir noslēpums.

⁸⁷Cepīte, I. (Red.). (1993). *Herdera vārdnīca. Simboli*. 17. lpp.

Atkārtojas arī vārdi par to, ka Endžers ir spējīgs aptraipīt rokas, kas norāda uz viņa rakstura īpašībām. Skaņa ārpus ekrāna saskaņojas ar iluzionistu trikiem un pievērš skatītāju uzmanību reakcijai, nevis pašai ilūzijai.

Maģijas un ilūzijas motīvus satur personāžu izteicieni. Bordens režisora vietā vienmēr brīdina skatītāju, ka viņam jāskatās uzmanīgi, jo viss, ko viņš redz – ir triks. Stāsta gaitā Bordens atgādina, ka jābūt uzmanīgam, ļaujot kādam pārņemt varu pār cilvēkam. Šo varu var attiecināt arī uz režisora varu pār auditoriju. Katera stāsts par trīs trika sastāvdaļām jau no filmas sākuma intriģē auditoriju un skaidro notikumus, kas tiks parādīti filmā. Maģisko efektu rada filmā izmantotie šifri un noslēpumi, Teslas nosaukšana par īsto burvi un klasiskais buramvārds „abrakadabra”.

4.2.11. Skaņa filmā „Pirmsākums”

Filmā tika izmantoti 14 skaņdarbi, kuru autors ir vācu komponists Hanss Cimmers (*Hans Zimmer*). Viņš jau strādāja ar K. Nolanu filmās „Betmens: Sākums”, „Tumšais bruņinieks”, „Tumšais bruņinieks atgriežas” un vēlāk arī filmā „Starp zvaigznēm”. „Pirmsākums” pēc darbības veida un specifiska žanra – asa sižeta filma, kā arī pēc noskaņas un mūzikas stila ir līdzīgs iepriekšējiem režisora darbiem. Mūzika filmā ir notikumu fons, kas pilnībā atbilst attēloto situāciju noskaņai un funkcijām – izsaukt skatītāja emocijas, radīt intriģējošu sajūtu un piesaistīt uzmanību. Tāpat kā „Ilūzijā” mūzika ir gandrīz nepamanāma, kas liecina par vizuāla un skaņas līmeņa veidotu veselumu. Emocionāla reakcija un dinamika tiek sasniegta ar mūzikas kāpinājumu un šāvieniem. Filmā mūzika palīdz uztvert notikumus, kuros nav iesaistīti personāžu dialogi – tā paliek nemainīga dinamiska montāža epizodēs, kurās tiek parādīti vienlaicīgie notikumi dažādos sapņu līmeņos.

Klusums uzsver personāžu sarunas un telpas vizuālas īpašības. Tas parādās Kobba telefona sarunas laikā ar bērniem un tēvu. Kopumā mūziku var raksturot kā dinamisku, ritmisku, intriģējošu, dramatisku, trauksmainu un dažreiz mierīgu (epizodēs ar atvadīšanos no Moll, vai viņu mīlestības stāstā). Kobba balss, kas skan atmiņu fonā, palīdz atklāt viņu noslēpumu un sekot līdz tam, kas notika ar viņa sievu. Līdzīgu paņēmieni K. Nolans izmantoja „Ilūzijā” ar personāžu dienasgrāmatām. Mūzika filmā nemainās atkarībā no telpas un laika, kas apgrūtina sapņa un realitātes noteikšanu un veicina metalepsi. Papildus grūtības izraisa reālie skaņu efekti – viļņi, pulkstenis, kaijas, sprādzieni. Savukārt, tuvojoties sapņa sabrukšanai, lidmašīnas dzinēju skaņas efekts un zemestrīce norāda uz robežu izjaukšanu un atgriešanos iepriekšējā līmenī. Tāpat kā „Ilūzijā”, K. Nolans turpina izmantot pulkstenis

skaņu, kas liek aizdomāties par laiku un mehāniskās skaņas, kas rada reālistisku efektu. Īpašu vietu filmas muzikālajā noformējumā ieņem Edītes Piafas dziesma „Non, je ne regrette rien”, kuras pamatmotīvs ir nenožēlot par to, kas noticis dzīvē un atbrīvoties no atmiņām. Šī tēma caurvij visu filmu un attiecas uz Kobbu, kas atbrīvojas no atmiņām tikai filmas beigās. Ir simboliski, ka Mariona Kotijāra izpildīja Edītes Piafas lomu filmā „La mère” (2007). Pirmajā reizē dziesma skan epizodē, kad Artūrs un Nešs guļ sapnī un citā sapņu līmenī Artūrs dzird atbalsu. Vēlāk personāži izmanto dziesmu, lai paziņotu, ka sapņa laiks tuvojas beigām. Momentā, kad Jusufs ieslēdz Piafas dziesmu furgonā, Artūrs dzird tās atbalsu 2. līmenī, savukārt, kad viņš ieslēdz dziesmu Eimsam, Eimss to dzird 3. līmenī.

Filmā atkārtojas Kobba un Moll dialogi par to, ka viņš zina, kas viņam jādara un solījums vienmēr būt kopā. Tas norāda uz viņu attiecību nozīmīgumu un emocionalitāti. Atkārtojas arī Kobba un Saito saruna limbo. Filmas sākumā tas norāda uz Kobba radikālām spējām, savukārt tuvu filmas beigām tika parādīta šīs sarunas pilnā versija, kas tika slēpta iepriekš. Vairākumā gadījumu filmas personāži vienmēr runā par sapņiem – par idejām un iedvesmu, par realitāti, prātu, zemapziņu, laiku, labirintiem, atmiņām, pasauli, kas pilnībā atklāj filmas pamatmotīvus un palīdz skatītājam saprast, kas notiek sapņu līmeņos un filmas realitātē.

4.2.12. Skaņa filmā „Starp zvaigznēm”

Filma „Starp zvaigznēm” ir unikāla ar skaņas īpašībām. Tāpat kā „Pirmsākumā”, 33 skaņdarbu autors ir vācu komponists Hanss Cimmers. Savukārt skaņu inženieri Gregs Landakers un Harijs Rico nodarbojās ar skaņas miksēšanu, kas attiecas uz kosmiskā kuģa vadīšanas pogām, putekļu vētras efektiem, personāžu balsīm skafandros, zemām kosmosa frekvencēm, trokšņiem un mūziku. Filmā mūzika saskaņojas ar notikumiem uz ekrāna. Tā ir mierīga filmas sākumā, kad auditorija iepazīstas ar situāciju uz Zemes un dramatiska, kad parādās putekļu vētras un Kūpers atstāj Mērfiju. Mūzika attēlo personāžu noskaņojumu – tā ir mierīga un skumja epizodēs, kad varoņi klausās ziņojumus no Zemes, kā arī trauksmaina un biedējoša momentos, kad personāžiem draud nāve vai viņi nonāk tārpējā un melnajā caurumā.

Mūzika atšķiras divās naratīva plaknēs – Zemē un kosmosā. Zemē skaņas pārsvarā ir dabiskas (stadiona troksnis, vējš, kombaini), savukārt mūzika dažreiz ir mierīga un dramatiska. Kosmosa mūziku var raksturot kā pārdabisku, mākslīgu, trauksmainu un biedējošu. Šis efekts tiek sasniegts ar skaņu datora apstrādi, mehāniskām skaņām, sintezatoriem, ērģelēm, klavierēm, pūšinstrumentiem, kā arī ar gaisa un elpošanas

deformācijām skafandros, planētās un piektajā laika dimensijā. Filmā pastāvīgi tiek izmantotas melodijas ar skaņas kāpinājumiem beigās, kas atbilst darbības dinamikai uz ekrāna un rada spriedzi. Lai uzlabotu savu emocionālu stāvokli, Kūpers kosmosā klausās Zemes skaņas – lietus un pārkonu. No tā var secināt, ka filmas skaņa palīdz saprast tēlu raksturu un domas. Dažreiz mūzika tiek izmantota bez dialogiem – emocionālajās epizodēs ar Kūpera un Mansa cīņu vai Mērfijas brāļa kukurūzas pļavas dedzināšanas ainā.

Tāpat kā „Ilūzijā”, filmā „Starp zvaigznēm” ir īpaša loma klusumam. Tas parādās tikai kosmosa plaknē un izceļ vizuālo attēlu, kā arī kombinācijā ar melno ekrānu norāda uz laika nobīdi. Personāžu balsis filmā norāda uz tagadnes un nākotnes robežu pārkāpšanu. Cilvēku balsis no nākotnes skan filmas tagadnes notikumu fonā, kad vecā Mērfija un citi aculiecinieki stāsta par cilvēku dzīves ikdienu tajā laikā. Mehāniskās skaņas, signāli, balss vibrācijas, dzinēju un pulkstenis skaņa parādās tikai kosmosā.

Filmas simbolisms vairāk attiecas uz personāžu izteicieniem un atkārtojumiem, nevis konkrētiem priekšmetiem. Pirmajā reizē norādījumi uz spoku Mērfijas istabā parādās pēc Kūpera sapņa/atmiņas. Kūpers ir pārliecināts, ka spoki neeksistē. Vēlāk, kad Mērfija stāsta par to, ka spoks nometa grāmatas no plaukta, Kūpers prasa, lai viņa veiktu pētījumu, jo zinātnieki nepiekrītu viņai. Sekojot tēva ieteikumam, viņa atklāj, ka spoks runā ar Morzes ābeles palīdzību. Putekļa vētras laikā, ieraugot zīmes uz istabas grīdas, viņš saprot, ka tas ir gravitācija. Atvadīšanās brīdī Kūpers teica meitai, ka vecāki kļūst par savu bērnu nākotnes spokiem. Šī situācija parāda, ka K. Nolans, maldinot skatītāju, vienmēr atstāj norādes uz patiesību. Par galveno maldinātāju var uzskatīt profesoru Brendu, kuram skatītājs ticēja, jo viņš deva Kūperam savu vārdu, kas īstenībā nebija nozīmīgs. Līdz ar to, stāsts atbilst robota Tarsa uzstādījumam – 90% patiesības.

Par nozīmīgu filmas elementu var uzskatīt Dilana Tomasa dzejoli, kuru vairākkārt nolasa profesors Brends un doktors Manss. Situācijas, kas atbilst dzejoļa rindām vienmēr saskaņojās ar vizuālo fonu. Dzejolis „Neaizej mierīgi visaptverošas nakts tumsā” norāda uz varoņu drosmi un mērķtiecību, uz viņu vēlmi atrast planētu un izglābt cilvēci, pat ja vajadzēs upurēt savu dzīvi. Ir nozīmīgi, ka dzejoli nolasa personāži, kas rīkojās pretēji. Tas rada papildus kontrastu un izceļ filmas pamatmotīvu. Mūzika izvēlētās filmās parāda personāžu raksturu, attēlo domas un vienmēr ir saskaņā ar notikumiem.

5. REZULTĀTI

Pētījuma ietvaros tika atklāts, ka naratīvs visās filmās ir nelineārs, savukārt darbības pārsvarā parādās haotiski. Filmu naratīva struktūras ir grūti noteikt, jo tās ir deformētas figūras ar apļa iezīmēm. Maldināšanas kadrs vienmēr atzīmē filmas sākumu. Režisors noved auditoriju pie nepareiziem secinājumiem un interpretācijas kļūdām, izmantojot informācijas slēpšanu un izvairīšanos no atklāta stāsta. Sākuma kadra nozīmi ir iespējams saprast tikai filmas beigās, kad tas atkārtojas un pastiprina savu nozīmi. Režisors vienmēr atstāj norādes uz patiesību stāstā – ar dialogu vai priekšmetu palīdzību, bet tikai filmas beigās auditorija var izlabot savas interpretācijas kļūdas, kamēr vairāki noslēpumi paliek neatklāti. Filmas dimensija kļūst par vēl vienu naratīva līmeni visos stāstos. „Ilūzija” tika izveidota pēc burvju mākslinieka izrādes shēmas, „Pirmsākumu”, tāpat kā sapni, skatītājs aizpilda ar savu zemapziņu, „Starp zvaigznēm” naratīva līmeņu un slēpta personāža nozīme saskaņojās ar filmas veidošanas procesiem. Maldināšanas efekta pastiprināšanai, režisors izmanto disnaratīvus. „Ilūzijā” tas ir dubultnieku pastāvēšana, „Pirmsākumā” – personāžu attiecības, „Starp zvaigznēm” – misijas mērķis.

Maldināšanu veicina arī varoņi, kas kontrastē savā starpā, dažreiz mainās vietām un maina savas lomas. Lai maldinātu skatītāju, K. Nolans izmanto personāžus-viltotājus, kuru darbības manipulē ar skatītāja uztveri. „Ilūzijā” tie ir burvju mākslinieki, „Pirmsākumā” – Kobbs, „Starp zvaigznēm” – profesors Brends un doktors Manss. K. Nolana varoņi paši tiek maldināti un līdz galam nevar saprast, kas ar viņiem notiek. „Ilūzijas” personāži izmantoja viltotas dienasgrāmatas, „Pirmsākuma” varoņi nevarēja atšķirt realitāti no sapņa, „Starp zvaigznēm” komanda nezināja, kāds ir viņu galvenais uzdevums.

Par raksturīgu K. Nolana filmu īpašību var uzskatīt arī laika nobīdi. Filmu laiks nekad neatbilst stāsta reālajam laikam. „Ilūzijā” un „Starp zvaigznēm” tas ilgst vairākus gadus, „Pirmsākumā” – vairākas dienas. Laika secība atšķiras arī naratīva līmeņos – „Ilūzijā” vairāku gadu nobīde pastāv starp divu dienasgrāmatu lasīšanas laikiem. „Pirmsākumā” 10 stundas reālajā pasaulē nozīmē nedēļu 1. sapņu līmenī, pusgadu 2. sapņu līmenī, 10 gadus 3. līmenī un vairākus gadus limbo. „Starp zvaigznēm” notikumus Zemē un kosmosā nošķir vairākas stundas un vēlāk 68 gadi. Visās izvēlētās filmās pastāv laika nosacītība – režisors izvairās no atklāta stāsta un skaidrojuma, kā arī vizuāli nenošķir naratīva līmeņus un stāsta robežas, tādā veidā veicinot auditorijas maldināšanu. Filmas stāsti ir fragmentēti, savukārt laiks deformējas, lai radītu ilūzijas efektu. Filmu laika secībā ir grūti nošķirt trīs standarta periodus, jo nākotne

filmas sākumā tiek attēlota kā tagadne. Kamera un montāža palīdz radīt laika nobīdes un klātesamības efektus un līdz ar to veidot tēlu-laiku. „Pirmsākuma” tēli-sapņi tiek nodalīti ar vienkāršu montāžu, savukārt sapņu līmeņos dažreiz tiek attēlota uzvedības deformācija, gravitācijas izmaiņas, divaini objekti, palēninājumi, kā arī pārejas elementi. Savienojumi un robežas starp sapņu līmeņiem un realitāti tiek izjauktas. Nošķirt vairākus līmeņus palīdz filmu telpas īpašības, kā arī to dinamiska maiņa atkarībā no naratīva līmeņa. „Ilūzijā” šī maiņa notiek caur dienasgrāmatām. „Starp zvaigznēm” Zeme un kosmosa ir nošķirti līdzīgi, bet ievērojot arī kontrastējošus krāsu toņus. Filmas naratīva līmeņus var nošķirt vizuāli, savukārt ilūzija tiek radīta notikumu vienlaicīguma ietvaros.

Tēls-kristāls „Ilūzijā” parāda laika diferencēšanu plūsmā, kas caurvij tagadni un plūsmā, kas saglabā pagātņi. Tēls-kristāls „Pirmsākumā” sastāv no realitātes un sapņa dimensijām, kur katra no tiem spēlē otras lomu, savukārt „Starp zvaigznēm” tas sastāv no divām plāknēm – Zemes un kosmosa. Piektajā dimensijā pagātne tika attēlota kā kubs, kurā notikumi attīstās ar dažādu ātrumu un laiku. Šajā gadījumā, notikumi ne tikai pastāv vienlaicīgi vienā punktā, bet ir ietekmēti no nākotnes ar gravitācijas palīdzību.

K. Nolana filmās ir īpaša nozīme atmiņām. „Ilūzijā” atmiņas ir galvenā darbības vieta un stāsta virzītājs. „Pirmsākumā” atmiņas ir personāža vainas izjūtas avots. Savukārt „Starp zvaigznēm” tās atzīmē svarīgākos filmas momentus un kļūst par problēmas atrisinājumu. Režisors vienmēr izmanto *flashback* un tēlus-atmiņas. Savukārt filmā „Starp zvaigznēm”, tika izmantots arī *flashforward*. Pārvietošanās starp tagadni un pagātņi, kā arī starp naratīva līmeņiem notiek caur priekšmetiem, darbībām vai kosmosa elementiem. „Ilūzijā” tas ir dienasgrāmatas, „Pirmsākumā” – čemodāns ar miega līdzekli, nāve un iztumsana, „Starp zvaigznēm” – kosmosa kuģis, tārpeja, melnais caurums un 5. laika dimensija.

Filmā pastāv vairākas robežas, kuras šķērso personāži, lai nokļūtu citā līmenī. Katra līmeņa beigās režisors atgriežas pie stāsta „enkuriem” – telpām vai priekšmetiem. Naratīva metalepse ir vērojama filmās „Pirmsākums” un „Starp zvaigznēm”. „Pirmsākumā” metalepsi veicina personāžu nespēja atšķirt realitāti no sapņa, dinamiska montāža, skaņas un mūzika, telpas līdzība un personāžu vienlaicīga pastāvēšana vairākās dimensijās. Režisors bieži dzēš robežas starp realitāti un dažādiem sapņu līmeņiem, lai maldinātu skatītāju un pievērstu viņu uzmanību detaļām, kas var izskaidrot darbības norises laiku. Skatītājs uzzina par to, ka notikumi īstenībā ir kāda prāta produkts tikai pēc personāžu norādes, viņu nāves, gravitācijas izmaiņām, satricinājumiem, totēma vai čemodāna izmantošanas. Lai maldinātu skatītāju K. Nolans parāda patiesus notikumus, kas realizējās filmā, savukārt struktūra ar vairākiem sapņu līmeņiem, liek auditorijai nepareizi tos interpretēt.

Sākumā režisors izmanto pārejas punktus, kas nodala naratīva robežas, bet vēlāk, pārvietojoties starp vienlaicīgiem notikumiem dažādos līmeņos, tie vairs netiek izmantotas. Nošķirt stāstus dažreiz palīdz personāžu balsis vai mūzika, kas skan līmeņu robežās. Robeža starp reālo un sapņu pasauli ir daudzdimensionālā, jo realitāte filmā nav īstā realitāte. Līmeņu robežu pārkāpšana notiek ar vizuālu personāžu pārvietošanu, zemapziņas pārvietošanu, kā arī personāžu norādes brīdī. Metalepse filmā rada vienlaicīguma ilūziju, vairāku līmeņu saplūšanas efektu un stāsta veidotāja dubultošanos ar skatītāju. Šajā gadījumā ir saskatāms metalepses melu paradokss, kurā personāži atrod sevi tur, kur sāka darbības – realitātē. Lai radītu nepieciešamo efektu, K. Nolans maina naratīva struktūru un ātrumu. „Starp zvaigznēm” pārdabiska naratīva līmeņu pārkāpšana notiek 5. laika dimensijā. Pateicoties metalepsei, varonis vienlaicīgi eksistē vairākās plaknēs, kuru robeža ir laiktelpa, kas vizuāli kļūst par grāmatu plauktu. Laika dimensijas kubā tika uzsvērtas ar filmēšanas leņķiem.

Filmās vienmēr tiek izmantota paralēla un dinamiska montāža. „Pirmsākuma” montāža ir vienāda visos sapņu līmeņos un realitātē, līdz ar to, tās funkcija ir robežu slēpšana un metalepses radīšana. „Ilūzijā” un „Starp zvaigznēm” paralēla montāža palīdz sekot līdz notikumiem vairākās dimensijās. K. Nolana filmās kamera vienmēr kustas un seko personāžiem, kas rada reālistisku efektu. Kameras izmantošana ir gan objektīva, gan subjektīva, jo notikumu atainošana notiek no vairāku personāžu skatu punkta vai no trešās personas puses. Tas palīdz iesaistīt skatītāju un panākt klātbūtnes efektu. Par izņēmumu var uzskatīt „Starp zvaigznēm”, kur subjektīva kamera parādās tikai filmas beigās un attēlo konkrēta personāža skatījumu uz notikumiem.

Tuvplāni palīdz pievērst uzmanību detaļām un sekot līdz personāžu emocijām, savukārt kopplāni aptver naratīva līmeni kopumā un pārsteidz auditoriju ar bezgalīgām ainavām, kas īstenībā nav reālas. „Starp zvaigznēm” kopplāni saskaņojās ar personāžu misijas mērogu un nozīmību. Kopplāni parāda lietas, kuras pirms tām nebija redzējis skatītājs, lai izsauktu emocijas un uzsvērtu vizuālu robežu, kas nodala vienu laiktelpu no otras. „Pirmsākumā” režisors izmanto palēninājumus un dinamisku kadru nomaiņu, lai parādītu laika atšķirības sapņu līmeņos un notikumu vienlaicīgumu tajos. Palēninājumi nozīmē, ka cilvēks, ievietots sapnī, uzzināja, ka tas ir sapnis. Šis efekts tiek izmantots arī „izstumšanas” epizodēs un personāža atmiņās. „Ilūzijas” un „Starp zvaigznēm” montāžā tika izmantoti melnie un baltie ekrāni, kas norāda uz strukturālām pauzēm, laika nobīdēm un noslēpumiem.

Filmas ietver sevī sarežģītu psiholoģisko stāstu – pašupurēšanos mākslas vārdā, cilvēka divējādību, realitātes un sapņu līdzpastāvēšanu, nespēju tās atšķirt, vainas izjūtu un zemapziņas spēku, kā arī attiecības ar vecākiem un bērniem, kas ietekmē cilvēces nākotni.

Režisora filmās īpaša nozīme ir cilvēka identitātei. „Ilūzijā” tas ir burvju mākslinieku kopijas un alternatīvās identitātes. „Pirmsākumā” tas ir personāžu vienlaicīga pastāvēšana visos sapņu līmeņos un realitātē. „Starp zvaigznēm” – personāžu vienlaicīga pastāvēšana visās iespējamās laika dimensijās. Personāžu vājums un virzītājspēks ir viņu mīlestība – pret mākslu, sievietēm, ģimeni vai dzīvi.

Tradicionālā stāsta izpratnē, K. Nolana filmās nav varoņu un ļaundaru, savukārt palīgi ir arī tie, kas virza stāstu traģēdijas virzienā. Stāstītājs parādās tikai „Ilūzijā” un kļūst par neredzamu. Sieviešu personāžu nozīme filmās „Ilūzija” un „Pirmsākums” nav izšķiroša. Tēli nav stipras un līdzsvarotas personības. Savukārt „Starp zvaigznēm” var uzskatīt par pirmo filmu, kur sieviešu lomas ir izteiksmīgas. Lielākā daļa aktieru jau sadarbojas ar K. Nolanu citās viņa filmās. Aktieris Maikls Keins spēlēja personāžu palīgu vairākās K. Nolana filmās: „Ilūzija”, „Pirmsākums”, „Starp zvaigznēm”, „Betmens: Sākums”, „Tumšais bruņinieks” un „Tumšais bruņinieks atgriežas”. Līdz ar to, viņu klātbūtni filmās var uzskatīt par autora stila elementu.

K. Nolana filmām piemīt detalizācija, kas attiecas uz apkārtējo vidi, reāli eksistējošām personībām, vēsturiskiem faktiem vai zinātniskiem pētījumiem. Visās K. Nolana filmās parādās sarežģītas simbolikas elementi, kas ieņem īpašu nozīmi stāstā. Notikumi filmās pārsvarā tika attēloti dienas laikā, bet svarīgākie no tiem – vakarā. Ekrānā dominē tumšie krāsu toņi – melns, brūns, pelēks, smilškrāsas. „Starp zvaigznēm”, zaļā krāsa, atšķirība no citām K. Nolana filmām, tika izmantota visbiežāk. Šo apstākli var izskaidrot ar režisora daltonismu. Baltās un melnās krāsas fons kontrastē ar personāžu sejām priekšplānā, kas izceļ radīto tēlu emocijas, mīmiku un žestus. Tumšie toņi atbilst filmu noskaņojumiem un rada noslēpumainu un mistisku atmosfēru. Filmās tika izmantotas ikdienišķas telpas ar dabisku apgaismojumu, kas neatšķiras no realitātes apstākļiem un rada papildus maldināšanas efektus. Par izņēmumu var uzskatīt filmu „Starp zvaigznēm”, kur mākslīgais apgaismojums tika izmantots kosmosā. Līdz ar to, filmā nav iespējams noteikt konkrētu laiku.

Mūzika filmās parāda tēlu raksturu, attēlo domas un vienmēr ir saskaņā ar notikumiem, veidojot ar tiem veselumu. Mūzika „Ilūzijā” ir gandrīz nepamanāma, jo kalpo par notikumu fonu, bet situācijās, kad režisors cenšas izsaukt skatītāju emocionālo reakciju, viņš izmanto skaņas kāpinājumu. Skaņas filmā nemainās atkarībā no telpas un laika, kas apgrūtina sapņa un realitātes noteikšanu un veicina metalepsi. „Pirmsākumā” īpašu nozīmi ieņem Edītes Piafas dziesma, kuras pamatmotīvs caurvij visu filmu un attiecas uz galveno varoni. Mūzika filmā „Starp zvaigznēm” atšķiras divās naratīva plaknēs – Zemē un kosmosā. Zemē skaņas pārsvarā ir dabiskas, savukārt mūzika – mierīga un dramatiskā. Kosmosa

mūziku var raksturot kā pārdabisku, mākslīgu un trauksmainu. Šis efekts tiek sasniegts ar datora apstrādes palīdzību, sintezatoriem, ērģelēm, pūšinstrumentiem, kā arī ar gaisa un elpošanas deformācijām skafandros, planētās un 5. laika dimensijā. Par nozīmīgu „Starp zvaigznēm” filmas elementu var uzskatīt D. Tomasa dzejoli, kas norāda uz varoņu drosmi un mērķtiecību.

Darba gaitā autors noteica elementus, ar kuru palīdzību Kristofers Nolans maldina skatītāju un veido naratīva metalepses, kā arī noskaidroja, kādus režisora paņēmienus var uzskatīt par autora stila iezīmēm, par pamatu ņemot trīs viņa filmas. Pētījuma ietvaros autors sastapās ar kinematogrāfiskās maldināšanas un metalepses teorētiskās literatūras un ekspertu trūkumu šajā jomā. Līdz ar to, iegūtie rezultāti var tikt interpretēti dažādi, atkarībā no izmantotām zinātniskām teorijām un pētnieka personiskajām pārlicībām.

6. SECINĀJUMI

Pētījuma ietvaros tika veikta laika secības, maldināšanas, naratīva un semiotikas teoriju strukturēšana un salīdzināšana. Analizējot literatūru un citus informācijas avotus, darba autors noskaidroja kā notiek kinematogrāfiskā maldināšana Kristofera Nolana filmās „Ilūzija”, „Pirmsākums” un „Starp zvaigznēm”, kā arī noteica, kādi elementi tiek izmantoti lai radītu naratīva metalepsi. Naratīva analīzes ietvaros autors noskaidroja filmu notikumu ķēdes, laika un telpas īpašības un izmaiņas, kā arī reālās un izdomātas pasaules konstrukcijas. Autors noteica stāsta līmeņus un maldināšanas paņēmienus, kas ietekmē auditorijas uztveri. Ar semiotiskās analīzes palīdzību tika noskaidrots, kādus paņēmienus izmanto režisors, lai radītu alternatīvās pasaules, ka arī tika atklāta Kristofera Nolana filmu kino valodas elementu nozīme. Darba ietvaros autors veica filmu atšķirību un kopīgo īpašību analīzi, kā arī noteica autora stila elementus.

Kristofers Nolans un viņa brālis Džonatans Nolans piedalījās filmu „Ilūzija”, „Pirmsākums” un „Starp zvaigznēm” scenāriju adaptēšanā un rakstīšanā. Līdz ar to, izpētītas naratīva struktūras īpatnības, maldināšanas paņēmienus, metalepses, laika nobīdes un kino valodas elementus var uzskatīt par režisora stila elementiem. Pamatojoties uz veiktā darba rezultātiem, var secināt, ka kinematogrāfisku maldināšanu veicina filmu naratīva struktūra, nelinearitāte, informācijas slēpšana, izvairīšanās no atklāta stāsta, personāži-viltotāji, laika secības izmaiņas un disnaratīvi. Metalepses rada montāža, reālistiska kameras izmantošana, skaņas un mūzika, kā arī varoņu vienlaicīga pastāvēšana vairākās dimensijās. Par autora stila elementiem var uzskatīt arī sarežģītus psiholoģiskus stāstus, *flashback* izmantošanu, paralēlu un dinamisku montāžu, tumšus krāsu toņus un kontrastus, muzikālā noformējuma īpatnības, simbolikas elementus, dabisku apgaismojumu, vakara notikumu izcelšanu, sieviešu personāžu īpašības, kā arī noteiktu aktieru izmantošanu filmās. Pētījums parādīja, ka pēdējā Kristofera Nolana filma „Starp zvaigznēm” atšķiras no iepriekšējiem režisora darbiem ar krāsu toņiem un kameras objektīvu izmantošanu, kā arī ar to, ka naratīva līmeņus var nošķirt vizuāli, kamēr maldināšanu veicina notikumu vienlaicīguma ilūzija.

Filmas elementi norāda arī uz kopīgajām tendencēm kino industrijā un cilvēka dzīvē. Kā norādīja zinātnieks Ž. Delēzs, mūsdienu kino vairs nedarbojās vienkāršas shēmas – darbības nav izkārtotas ķēdē, telpas nesaskaņojās, savukārt laiks nav atkarīgs no darbībām. Pateicoties jaunajām tehnoloģijām un globālā tīmekļa attīstībai, mūsdienu cilvēks pastāvīgi eksistē vairākās dimensijās, kur dažreiz nav iespējams noteikt robežu starp virtuālo un reālo

pasauli. Par vairāku dimensiju robežām var uzskatīt ne tikai laika dimensiju robežas zinātnisku teoriju ietvaros, bet arī datoru, televizoru un mobilo telefonu. „Ilūzijas” varoņu apsēstība ar skatītāju maldināšanu noved viņus pie traģēdijas. „Pirmsākuma” varonis izvēlas bērnus savā subjektīvā realitātē un kļūst laimīgs. „Starp zvaigznēm” cilvēki nenovērtēja Zemes dabu un katastrofa piespieda viņus bēgt mākslīgajā pasaulē. Režisora tieksme radīt ilūzijas un fantastiskās konstrukcijas ir izskaidrojama ar skatītāju vēlmi dzīvot izdomātajā pasaulē, kas novērš no ikdienas problēmām un palīdz sasniegt iluzoru laimes izjūtu. Režisors K. Nolans cenšas parādīt, ka realitāte ir svarīgāka nekā ilūzijas. Viņš uzsver, ka fantastiskā pasaule ir daļa no cilvēka ikdienas realitātes, kuru viņš dažreiz nepamana aiz mūsdienu tehnoloģijām. Šī ideja caurvij visas režisora filmas un atgādina skatītājam par reālo pasauli un problēmām tajā.

Tādējādi, darba mērķis – noskaidrot kā notiek kinematogrāfiskā maldināšana Kristofera Nolana filmās un noteikt kādi elementi tiek izmantoti, lai radītu naratīva metalepsi, ir sasniegts un uzdevumi izpildīti. Turpinot darbu pie šīs tēmas, var noskaidrot, kā auditorija tiek maldināta citās Kristofera Nolana filmās un populārajā kultūrā, noteikt specefektu nozīmi metalepses radīšanā, ietekmēšanas paņēmienus un mūsdienu tendences Holivudas filmās, veicot padziļinātu naratīva un vizuālās semiotikas analīzi, kā arī pētījumu ar fokusgrupas diskusijas palīdzību vai individuālajām intervijām.

IZMANTOTIE INFORMĀCIJAS AVOTI

1. Adkinsons, R. (Red.). (2009). *Svētie simboli : Kultūras, reliģijas un mistērijas*. Rīga: Jānis Roze. 792 lpp.
2. Agejevs, V. (2005). *Semiotika*. Rīga: Jumava. 207 lpp.
3. Berger, A. (2010). *The Objects of Affection: Semiotics and Consumer Culture*. Basingstoke: Palgrave Macmillan. 224 p.
4. Bordwell, D. (2013). *Narration in the Fiction Film*. London: Routledge. 384 p.
5. Cepīte, I. (Red.). (1993). *Herdera vārdnīca. Simboli*. Rīga: Pētergaiļa bibliotēka. 173 lpp.
6. Chatman, S., B. (1980). *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. New York: Cornell University Press. 277 p.
7. Deely, J. (2005). *Basics of Semiotics*. Tartu: Tartu University Press. 268 p.
8. Deleuze, G. (1997). *Cinema 2: The Time-Image*. Minneapolis: University of Minnesota Press. 356 p.
9. Eco, U. (1976). *A Theory of Semiotics*. Bloomington: Indiana University Press. 354 p.
10. Ettinger, D., Jehiel, P. (2009). *A Theory of Deception*. Cergy-Pontoise: Universite de Cergy-Pontoise. 27 p.
11. Genette, G. (1980). *Narrative Discourse: An Essay in Method*. Ithaca: Cornell University Press. 285 p.
12. Griffin, E. (2008). *A First Look at Communication Theory*. New York: McGraw-Hill Companies. 482 p.
13. Hass, L., Coppa, F., Peck, J. (2008). *Performing Magic on the Western Stage*. London: Palgrave Macmillan. 256 p.
14. Holstein, J., Gubrium, J. (2011). *Varieties of Narrative Analysis*. Thousand Oaks, California: Sage Publications. 328 p.
15. Kukkonen, K., Klimek, S. (2011). *Metalepsis in Popular Culture*. Berlin: Walter de Gruyter. 279 p.
16. Lieblich, A., Tuval-Mashiach, R., Zilber, T. (1998). *Narrative research: reading, analysis and interpretation*. London: Sage Publications. 187 p.
17. Lothe, J. (2000). *Narrative in fiction and film*. New York: Oxford University Press. 253 p.
18. Manovičs, Ļ. (2006). *Jauno mediju valoda*. Rīga: Jauno mediju kultūras centrs RIXC. 373 lpp.

19. McGowan, T. (2012). *The Fictional Christopher Nolan*. Austin: University of Texas Press. 232 p.
20. Meister, C., Kindt, T., Schernus, W. (2005). *Narratology beyond Literary Criticism: Mediality, Disciplinarity*. Berlin: Walter de Gruyter. 296 p.
21. Metz, C. (1991). *Film language: a semiotics of the cinema*. Chicago: The University of Chicago Press. 284 p.
22. O'Neill, P. (1996). *Fictions of Discourse: Reading Narrative Theory*. Toronto: University of Toronto Press. 188 p.
23. Rietuma, D. (2014). *Film Noir. No pagātnes līdz mūsdienām*. Rīga: Dienas Grāmata. 254. lpp.
24. Saleniece, R. (Red.). (2000). *Lielā simbolu enciklopēdija*. Rīga: Jumava. 647 lpp.
25. Smith, E. (2012). *The Christopher Nolan Handbook*. Queensland: Emereo Publishing. 114 p.
26. Stam, R., Burgoyne, R., Flitterman-Lewis, S. (1992). *New Vocabularies in Film Semiotics: Structuralism, Post-structuralism, and Beyond*. New York: Routledge. 239 p.
27. Vanaga, E. (Red.). (2010). *Zīmes un simboli: no senajiem hieroglifiem līdz mūsdienu logotipiem*. Rīga: Zvaigzne ABC. 352 lpp.

INTERNETA RESURSI

28. Chandler, D. (2015). *Semiotics for Beginners*. Retrieved March 17, 2015 from <http://users.aber.ac.uk/dgc/Documents/S4B/sem02.html>
29. Interdisciplinary Center for Narratology. (2013). *Metalepsis*. Retrieved March 17, 2015 from: <http://wikis.sub.uni-hamburg.de/lhn/index.php/Metalepsis>
30. Signo. (2015). *Narratology*. Retrieved March 17, 2015 from: <http://www.signosemio.com/genette/narratology.asp>

PIELIKUMS

1. pielikums
Notikumu secība filmā „Ilūzija”

1. (45.) Pļava ar cilindriem.
2. (81.) Katera stāsts par trika daļām.
3. (53.) „Dižā Dantona” izrāde. Alfrēds Bordens nonāk aizkulisēs un cenšas izglābt Rūpertu Endžeru. Endžers mirst.
4. (54.) Tiesas sēde. Katera stāsts.
5. (55.) Bordens cietumā. Tikšanās ar Lorda Koldvela pārstāvi un Endžera dienasgrāmata.
6. (56.) Bordens sāk lasīt Endžera dienasgrāmata.
7. (34.) Endžers raksta dienasgrāmata vilcienā, ceļā uz Kolorādo Springs un cenšas atšifrēt Bordena dienasgrāmata.
8. (35.) Endžers ieradās viesnīcā Kolorādo un atrod Nikolas Teslas laboratoriju.
9. (1.) Endžers iepazīstas ar Bordenu. Veiksmīga izrāde ar ūdens rezervuāru. Saruna par Čanga Linga Su izrādi.
10. (2.) Čanga Linga Su izrāde. Iluzionistu dialogs par viņa triku ar akvāriju. Endžera sieva (Džūlija) piedāvā viņam pseidonīmu „Dižais Dantons”.
11. (36.) Viesnīca Kolorādo. Endžers lasa Bordena dienasgrāmata.
12. (57.) Bordens cietumā turpina lasīt Endžera dienasgrāmata.
13. (3.) Bordena asistēšana izrādē. Viņš satiek savu nākotnes sievu (Saru), viņas brāļadēls atšifrē triku ar putnu.
14. (4.) Bordena triks Saras mājā.
15. (58.) Bordens cietumā.
16. (59.) Katers rāda tiesnesim Teslas aparātu un skaidro ūdens rezervuāra nozīmi.
17. (5.) Neveiksmīga izrāde ar ūdens rezervuāru, kuras rezultātā mirst Džūlija.
18. (6.) Endžera pārdzīvojumi un viņa sievas bēres.
19. (7.) Saras mājas. Pirmajā reizē parādās Felons. Bordens uzzina, ka Sara gaida bērnu. Iluzionists parāda viņai triku ar pistoli un skaidro šī trika noslēpumu.
20. (8.) Endžers trenējās ar lodi.
21. (9.) „Profesora” (Bordena) izrāde. Neveiksmīgs triks ar pistoli – Endžers nošāva Bordenam divus pirkstus.
22. (37.) Endžers lasa par Bordena izrādi viņa dienasgrāmatā (Kolorādo).
23. (60.) Bordens cietumā lasa Endžera dienasgrāmata.
24. (10.) Saras māja. Bordens parāda ievainojumu sievai, asins vēl tek.
25. (11.) Endžers un Katers satiekas kafejnīcā un apspriež jaunu izrādi.
26. (12.) Endžera izrādes plānošana. Iluzionists paņem pseidonīmu „Dižais Dantons”.

27. (13.) Aizkulises, trika ar putnu izmēģinājums. Pirmo reizi parādās asistente Olīvija.
28. (14.) Endžera izrāde. Bordens nogalina putnu, Endžers paliek bez darba.
29. (38.) Endžers viesnīcā Kolorādo cenšas atšifrēt Bordena dienasgrāmatu. Satiek Teslas palīgu – Elliju. Ellijs parāda viņam bezvadu elektroenerģiju (pļava ar lampām).
30. (15.) Endžers Londonā apmeklē tehnoloģiju izstādi, kur pirmo reizi uzzina par Teslu un redz Elliju. Pēc izstādes seko līdzī Bordenam un redz viņa sievu un bērnu.
31. (39.) Endžers Kolorādo viesnīcā lasa Bordena dienasgrāmatu.
32. (61.) Bordens cietumā lasa Endžera dienasgrāmatu. Iluzionists piekrita atklāt triku noslēpumus. Viņš apmuļķo cietuma apsargu ar sarkanās bumbas palīdzību.
33. (40.) Endžera un Teslas saruna.
34. (16.) Endžers lasa avīzē par Profesora izrādi „Cilvēka transportācija”.
35. (17.) Bordena izrāde un Endžera šoks.
36. (18.) Katers un Endžers nolemj nozagt triku ar dubultnieku.
37. (19.) Bordens dāvina sievai māju.
38. (20.) Endžers meklē dubultnieku. Džeralds un izmēģinājums. Attiecības ar Olīviju.
39. (21.) Endžera izrāde „Jauna cilvēka transportācija”. Iluzionists suta Olīviju strādāt pie Bordena.
40. (41.) Endžers un Tesla. Aparāta izmēģinājums ar cilindru.
41. (22.) Olīvijas un Bordena dialogs.
42. (23.) Endžera problēmas ar dubultnieku.
43. (42.) Endžers raksta dienasgrāmatu Kolorādo.
44. (24.) Bordena un Džeralda saruna bārā. Paralēli sarunai – Endžera izrāde.
45. (25.) Endžera neveiksmīga izrāde. Iluzionists lauž kāju, viņa dubultnieka vietā uz skatuves parādās Bordens.
46. (26.) Endžera un Olīvijas dialogs. Olīvija iedod Bordena dienasgrāmatu Endžeram.
47. (27.) Inscenēta ielaušanās Bordena darbnīcā.
48. (28.) Bordena izrāde. Endžers seko līdzī Bordenam un rīko lamatas Felonam.
49. (29.) Kapi. Bordens atnāk pēc brāļa, atklāj Endžeram dienasgrāmatas atslēgas vārdu. Katers paziņo Endžeram, ka izstājas no spēles.
50. (30.) Bordens, Felons, Sara un Olīvija restorānā.
51. (43.) Endžers viesnīcā Kolorādo lasa Bordena dienasgrāmatu un uzzina par Olīvijas nodevību.
52. (22.) Olīvijas un Bordena dialoga pilnā versija. Piedāvājums novākt no ceļa Endžeru.
53. (44.) Endžers lasa Bordena dienasgrāmatu un uzzina, ka Olīvija atrada viņa dubultnieku; Tesla – nav viņa trika noslēpums un Bordena dienasgrāmata ir viltota.
54. (45.) Endžers un Tesla. Eksperiments ar kaķi. Tika atrasti cilindri.
55. (31.) Bordens mājās. Sara pārdzīvo, dzer vīnu. Bordena saruna ar Felonu.
56. (46.) Endžers un Tesla. Teslas darbnīcu nopostīja Tomasa Edisona ļaudis. Tesla atstāja aparātu Endžeram ar ieteikumu iznīcināt to.

57. (62.) Bordens cietumā lasa Endžera dienasgrāmatu un atklāj, ka tā ir viltota. Bordens atdod daļu no triku noslēpumiem.
58. (32.) Bordens mājās ar Saru. Skandāls.
59. (33.) Sara pakārās Bordena darbnīcā.
60. (47.) Endžers un Katers satikās kafējnīcā. Apspiež pēdējo izrādi.
61. (48.) Bordens un Olīvija restorānā.
62. (49.) Endžera izrādes plānošana.
63. (50.) Endžera izrāde „Reāla cilvēka transportācija”. Trika ar ūdens rezervuāru ietvaros piemin arī neveiksmīgo izrādi.
64. (51.) Bordens un Felons darbnīcā. Nolemj padoties un atstāt Endžeru mierā.
65. (52.) Katers nonāk aizkulisēs, redz akus tehniķus.
66. (53.) Otrā Endžera izrāde. Bordens nonāk aizkulisēs un cenšas izglābt Endžeru. Katers ir liecinieks.
67. (54.) Tiesas sēde. Bordenam piešķir nāves sodu par Endžera nogalināšanu.
68. (63.) Katers un Teslas aparāts. Katers lūdz Lorda Koldvela pārstāvim pārdot viņam Teslas izgudrojumu.
69. (64.) Bordenu cietumā apmeklē Lords Koldvels (Endžers) un meita.
70. (65.) Katera un Lorda Koldvela tikšanās viņa mājā.
71. (66.) Bordenu cietumā apmeklē Felons.
72. (67.) Katers atnāk pēc Bordena meitas.
73. (68.) Katers nogādā Teslas aparātu Endžeram.
74. (69.) Bordenu cietumā ved uz nāves soda izpildīšanu.
75. (70.) Katera saruna ar Endžeru.
76. (71.) Nāves soda izpildīšana Bordenam.
77. (72.) Felons/Bordens šauj Endžerā. Viņu dialogs un noslēpumu atklāšana.
78. (73.) Katera stāsts par trika daļām. Paralēli – Endžera nāve, ūdens rezervuāri ar Endžera kopijām ugunī.
79. (74.) Felons/Bordens atnāk pēc meitas pie Katera.
80. (75.) Felons/Bordens skatās uz ūdens rezervuāriem.
81. (45.) Pļava ar cilindriem. Endžera kopija rezervuārā un Katera stāsta beigas.

Notikumu secība filmā „Pirmsākums”

1. (99.) Kobbs bez samaņas okeāna krastā. Viņu atrod bruņota apsardze un ved uz māju. Vecs vīrietis (Saito) runā ar Kobbu un griež vilciņu.
2. Kobbs un Artūrs sarunājas ar jaunu Saito šajā mājā.
3. Sprādziens un cilvēku nemieri kādas pilsētas ielās. Kobbs, Saito un Artūrs guļ slepenajā dzīvoklī.
4. Artūrs un Kobbs atrodas uz Saito mājas jumta. Kobbs redz sievu, atved viņu istabā un nolaižas lejā no loga. Moll pazūd. Kobbs nogalina Artūru.
5. Artūrs pamodās dzīvoklī un cenšas noturēt Saito sapnī.
6. Kobbs cīnās Saito mājā. Tā pakāpeniski sabrūk. Kobbs lasa dokumentus.
7. Artūrs ar čemodānu. Kobbs lēni krīt vannā.
8. Kobbs Saito mājā redz ūdeni.
9. Kobbs lēni krīt vannā.
10. Kobbs pamodās dzīvoklī un cīnās ar Saito. Ielā turpinās nemieri.
11. Artūrs un arhitekts guļ vilcienā. Zēns skatās uz pulkstenis, uzvelk austiņas arhitektam un ieslēdz Edītes Piafas dziesmu „Non, je ne regrette rien”.
12. Saito dzīvoklī saprot, ka tas ir sapnis.
13. Artūrs pamodās vilcienā.
14. Saito un Kobbs dzīvoklī.
15. Kobbs un arhitekts pamodās vilcienā. Kobbs samaksāja zēnam.
16. Kobbs viesnīcas numurā, griež vilciņu un skatās uz to, ar pistoli rokā. Vilciņš apstājas. Telefona zvans, saruna ar bērniem.
17. Meitene un zēns spēlējas zālē (sarkanā kleita un rūtais kreklis).
18. Kobbs turpina runāt.
19. Bērni aizbēga.
20. Pie Kobba atnāk Artūrs. Saito helikopters. Arhitekta (Neša) nodevība. Kobbs piekrīt izpildīt pēdējo uzdevumu – ievietošanu.
21. Artūrs un Kobbs lidmašīnā. Brauc uz Parīzi pēc jauna arhitekta.
22. Parīzes universitāte. Saruna ar tēvu – iedod viņam dāvanas bērniem.
23. Ariadnas pārbaude – labirintu zīmēšana.
24. Artūrs noliktavā.
25. Ariadna un Kobbs runā kafējnīcā par sapņiem. Kobbs lūdz viņu atcerēties, kā viņi nokļuva tur. Viss lēni sabrūk.
26. Ariadna pamodās noliktavā.

27. Ariadna un Kobbs turpina runāt. Viņa pārveido apkārtējo vidi, apgriez telpu. Moll nogalina Adriānu.
28. Ariadna pamodās noliktavā. Kobbs griež vilciņu. Viņš nolemj braukt pie Eimsa Mombasā.
29. Mombasa. Kobba un Eimsa saruna. Kobbs un pakaļdzīšanās.
30. Ariadna atnāk pie Artūra un piekrīt palīdzēt.
31. Ariadna Artūra sapnī. Viņš rāda bezgalīgas trepes.
32. Mombasa. Ķīmiķis Jusufs rāda vecus cilvēkus pagrabā. Kobbs aizmie.
33. Kobbs redz Mollu.
34. Kobbs pamodās. Viņš bēg tualetē.
35. Turpina redzēt Mollu – logu, skatienu, viņu.
36. Kobbs tualetē griež vilciņu. Vēlāk runā ar Saito un apspriež Fišera dosjē.
37. Eimss atnāk Fišera kompānijā. Viņš seko līdz Brauningam (Fišera tēvocim) un uzzina par Fišera attiecībām ar tēvu.
38. Eimss trenējās atdarināt Brauningu ar spoguļi.
39. Eimss stāsta par lietas koncepciju sapulcē.
40. Ariadna veido savu totēmu – šaha figūriņu. Saruna ar Kobbsu par to, kāpēc viņš nevar atgriezties pie bērniem.
41. Sapulces turpinājums.
42. Ariadna un Jusufs guļ noliktavā.
43. Jusufs, Saito, Ariadna, Kobbs, Eimss, Artūrs stāv pirmajā sapņu līmenī, pilsētas ielā.
44. Artūrs guļ noliktavā, Jusufs staigā apkārt.
45. Sapulces turpinājums.
46. Artūrs guļ noliktavā, Jusufs viņu modina.
47. Kobbs guļ noliktavā, Jusufs sēž blakus.
48. Eimss un Ariadna guļ noliktavā.
49. Sapulces turpinājums.
50. Artūrs guļ, vairākkārt krīt, Eimss smejas. Miega līdzekļa pārbaude.
51. Sapulces turpinājums.
52. Ariadna un Artūrs guļ. Izmēģinājums ar mūziku.
53. Ariadna rāda Artūram labirintus.
54. Eimss, Kobbs un Saito apspriež lidojumu Losandželosā sapnī.
55. Lidmašīna un Fišers.
56. Sarunas turpinājums (ienāk Artūrs un Ariadna).
57. Kobbs guļ noliktavā, Ariadna ienāk viņa sapnī.
58. Lifts. Ariadna redz Mollu un Kobbsu. Viņu bērni. Ariadna nospiež liftā „B” un redz viesnīcas numuru, kurā atrodas Moll.
59. Kobbs un Ariadna pamodās. Viņi uzzina, ka nomira Fišera tēvs.

60. Lidmašīna. Kobbs nozaga Fišera pasi, aizmidzināja Fišeru. Visi aizmiga.
61. Jusufs ar čemodānu. Visi brauc mašīnā, atņem taksometru. Ceļā parādās vilciens un bruņotie vīrieši. Saito nošāva. Kobbs izskaidro, kas notiks, ja nomirt sapnī (limbs). Eimss iejūtas Brauninga lomā un cenšas dabūt informāciju no Fišera. Kobba saruna ar Adriānu.
62. Okeāna krasts, Moll ūdenī. Ielas un Kobbs ar Mollu. Moll aizvēra seifu ar totēmu. Kobbs un Moll pamodās mājā, viņas rokā totēms un nazis. Viesnīcas numurs, Moll runā par vilcienu, viņas pašnāvība. Kobba un Moll māja, bērni (61., 62., 61., 62., 61., 62., 61., 62., 61., 62.).
63. Jusufs brauc ar furgonu, visi guļ iekšā.
64. Fišers un blondīne. Parādās Mr. Čārlzs (Kobbs). Saruna ar Fišeru – Kobbs redz bērnus viesnīcā, norāda uz dīvainiem laika apstākļiem uz gravitācijas izmaiņām (63., 64., 63., 64., 63.).
65. Ariadna un Artūrs 49. viesnīcas numurā.
66. Sarunas turpinājums – stāsta par furgonu, norāda uz seifu un cipariem.
67. Artūrs skaidro Ariadnai shēmu.
68. Sarunas turpinājums – Kobbs liek Fišeram aizdomāties par Brauninga nodevību.
69. Fišers un Braunings aizmieg viesnīcas numurā. Artūrs paliek. Kobbs pirms aizmieģšanas skatās uz logu.
70. Sniega cietoksnis – Eimsa sapnis.
71. Viesnīcas numurā Artūrs un pārējie. Atrod čemodānu, cīnās ar projekcijām. Telpas deformācija, gravitācijas maiņa.
72. Jusufs furgonā (71., 72., 72., 72., 71., 72., 71., 72., 71., 72., 71., 72., 71., 72., 71.).
73. Sniega cietoksnis. Raķete un cīņa ar projekcijām. Fišers un Saito cenšas iekļūt cietoksnī. Nokļūst cietoksnī, Eimss novērš uzmanību. Moll nogalina Fišeru. Ariadna un Kobbs aizmieg. Eimss un Saito cīnās. Eimss uzliek detonatorus.
74. Furgons apstājas uz tilts. Jusufs uzliek austiņas Artūram. Furgons lēni krīt no tilts ūdenī (73., 74.).
75. Artūrs viesnīcā dzird mūziku, cīnās, skrien pa trepēm, lido, sakārto ķermeņus liftā, uzliek dinamītu, sprādziens (73., 75., 73., 74., 75., 74., 75., 73., 74., 75., 73., 75., 73., 74., 75., 73., 75., 73., 75., 73., 75., 73.).
76. Ariadna un Kobbs limbo redz kā viss lēni sabrūk, izej no okeāna. Kobbs norāda uz atmiņas vietām. Viņi atrod Mollu, Kobbs stāsta par to kā viņš veica idejas ieviešanu Mollas prātā. Viņa saruna ar Mollu par idejām un realitāti (74., 75., 73., 76., 75., 76., 73., 75., 76., 73., 76., 73., 75., 73., 74., 76., 73., 76.).
77. Pagātnes sapnis. Kobbs skatās uz māju, kurā dzīvoja Moll (76.).
78. Kobbs atver Mollas seifu un griež vilciņu, kas neapstājas. Viņi abi gaida vilcienu un kad vilciens atnāca, pamodās mājās (76., 74.).
79. Sniega cietoksnī mirst Saito.
80. Artūrs uzvelk austiņas Eimsam un ieslēdz dziesmu.
81. Eimss sniega cietoksnī dzird mūziku.

82. Kobbs un Molla sarunājas limbo. Ariadna nogalina Mollu.
83. Furgons lēni krīt ūdenī (75.).
84. Sniega cietoksnī Eimss cenšas atdzīvināt Fišeru. Fišers pamodās (82., 84., 83., 75.).
85. Fišers atver seifu, redz tēvu gultā, uzzina tēva pēdējos vārdus Kobba komandas versijā.
86. Lifts viesnīcā krīt.
87. Eimss gatavojas nospiegt pogu (86.).
88. Fišers atver mazo seifu un atrod savu rotaļlietu. Eimss nospiež pogu – sprādziens, viss sāk sabrukt (86., 83., 88.).
89. Limbo viss sāk sabrukt (88.).
90. Fišers pamodās viesnīcas liftā. Eimss pamodās.
91. Ariadna limbo krīt no loga.
92. Ariadna pamodās sniega cietoksnī.
93. Ariadna pamodās viesnīcas liftā.
94. Ariadna pamodās furgonā, kas ir ūdenī.
95. Kobbs atvadās no Mollas limbo.
96. Pagātnes atmiņa – viņi jau veci iet pa ielām sapnī.
97. Moll mirst.
98. Furgons slīkst ūdenī – Fišers glābj Brauningu (Eimsu). Ariadna un Artūrs. Fišers runā ar Brauningu krastā.
99. Kobbs bez samaņas okeāna krastā. Viņu atrod bruņota apsardze un ved uz māju. Vecs vīrietis (Saito) runā ar Kobbu un griež vilciņu, kas neapstājas. Saito paņem pistoli.
100. Kobbs pamodās lidmašīnā, redz visu komandu.
101. Pases kontrolē viss ir kārtībā. Kobbu gaida tēvs, viņš atbrauc mājās. Kobbs griež vilciņu, redz bērnu sejas. Totēma apstāšanās moments netiek parādīts.

Notikumu secība filmā „Starp zvaigznēm”

1. (89.) Grāmatu plaukts ar putekļiem.
2. Vecā sieviete (Mērfija) stāsta par pagātņi.
3. Kukurūzas pļava.
4. Kosmiskais aparāts ar Kūperu iekšā. Aparāts krīt.
5. Kūpers pamodās mājās. Saruna ar Mērfiju.
6. Vecā sieviete (Mērfija) turpina stāstīt par pagātņi.
7. Kukurūzas pļava putekļos.
8. Otrā vecā sieviete stāsta par pagātņi.
9. Kūpera māja. Donalds slauka grīdu.
10. Trešā vecā sieviete stāsta par pagātņi.
11. Māja. Donalds turpina slaucīt grīdu.
12. Donalds tīra šķīvjus.
13. Donalds turpina visu tīrīt mājas iekšā. Atver datoru.
14. (87.) Visa ģimenē atrodas virtuvē. Kūpers netic, ka Mērfijas istabā ir spoks. Kūpers, Toms un Mērfija brauc skolā, pa ceļam dzenas pakaļ lidmašīnai.
15. Kūpers, Toms un Mērfija atbrauc skolā. Kūpera saruna ar skolotājiem par Mērfiju.
16. (91.) Kombaini „sajuka prātā”. Mērfijas istabā grāmatas nokrita uz grīdas. Kūpers neklausā meitu (Morzes ābece un spoks).
17. Ceturtā vecā sieviete stāsta par pagātņi.
18. Pirmais vecais vīrietis stāsta par nākotņi.
19. Otrais vecais vīrietis stāsta par pagātņi.
20. Ģimene stadionā. Putekļu vētra. Visi atbrauc mājās – Mērfija neaiztaisāja logu un uz grīdas kļuva redzamas zīmes.
21. Kūpers sēž Mērfijas istabā un noskaidro, ka tas ir koordinātes.
22. Kūpers un Mērfija brauc pēc koordinātēm un atrod NASA bāzi. Kūpers iepazīstas ar Amēliju.
23. Kūpers sapulcē, kur stāsta par kosmosa misiju. Kūpers stāsta par iepriekšējo pieredzi un gravitāciju. Pirmajā reizē parādās jautājums, par to, kurš ievietoja tārpeju.
24. (93.) Kūpera un Mērfijas konflikts mājās.
25. Kūpera saruna ar Donaldu.
26. (95.) Kūpera saruna ar Mērfiju. Mērfija rāda spoka ziņojuma atšifrējumu – „stop” (apstājies). Kūpers atvadās no meitas un iedod viņai pulkstenis. Kūpers redz kā grāmata nokrīt no plaukta.
27. Kūpers aizbrauc. Skatās uz paklāju, ar cerību, ka Mērfija varēja tur paslēpties.
28. Uguns un kosmosa kuģa palaišana.

29. Kosmosa stacijas iekšā Kūpers, Amēlija, Doils, Romillijs, robots Tarss.
30. Kūpers pieņem ziņojumus no zemes (vairākas stundas pēc palaišanas).
31. Visi stacijā gatavojas aizmigt, jo līdz Marsam ir 8 mēneši, savukārt līdz Saturnam ir 14 mēneši. Kūpers suta ziņojumu uz Zemes.
32. Profesors Brends atved Kūpera ziņojumu viņa mājā.
33. Kosmosa kuģis pārvietojas.
34. Visi pamodās. Kūpers skatās ziņojumus no Toma, iedod Romillijam paklausīties Zemes skaņas (lietus, pērkons). Romillijs skaidro kā darbojas tārpeja. Jautājums par to, kurš ievietoja tārpeju skan otru reizi.
35. (100.) Kosmosa kuģis ienāk tārpejā. Notiek telpas un laika deformācija. Amēlijas rokasspiediens.
36. Kosmosa kuģis iznāk no tārpejas (pagāja vairāki gadi). Kā pirmo mērķi komanda izvēlas Millera planētu, kur katra pavadīta stunda ir vienāda ar septiņiem Zemes gadiem.
37. Kuģis lido Millera planētā, kurai blakus atrodas melnais caurums. Romillijs paliek uz stacijas.
38. Kuģa nolaišanās okeānā. Augstie viļņi un Amēlijas kavēšanās noved pie Doila nāves un 23 gadu tērēšanas. Amēlija norāda, ka „viņi” eksistē vienlaicīgi piecās laika dimensijās.
39. Amēlija un Kūpers atgriežas uz kuģa, pagāja 23 gadi, 4 mēneši un 8 dienas. Romillijs novecoja. Kūpers skatās ziņojumus no Zemes, kur dēls pabeidza skolu, Doils nomira, Mērfija reti tiekas ar brāli. Šajā momentā Mērfijai ir tik pat gadu, cik bija viņam, kad viņš aizbrauca.
40. Mērfijas ziņojuma ierakstīšanas brīdis uz Zemes. Viņa sāk aizdomāties par profesora darbu.
41. Amēlija skatās tēva ziņojumu. Kopīgajā sapulcē Kūpers un Romillijs nolemj, ka brauks uz doktora Mansa planētu, neskatoties uz to, ka Amēlija mīl Edmundu.
42. Pļava deg. Mērfija tiekas ar Tomu viņu mājās.
43. Amēlija atgādināja Kūperam par morālo izvēli starp atgriešanos mājās un saglabāt cilvēci kā sugu.
44. Mērfija atnāk slimnīcā pie profesora, kurš pirms nāves atzīstas, ka visiem meloja un viņas tēvs nekad neatgriezīsies.
45. Mērfija ieraksta ziņojumu Amēlijai.
46. Ziņojums parādās uz kosmiskā kuģa ekrāna, bet komanda jau aizlidoja.
47. Modina Mansu. Ledus planēta, kur diena un nakts kopā ilgst 134 stundas
48. Ekspedīcija pēta planētu.
49. Bāzē Amēlija saņem Mērfijas ziņojumu par tēva nāvi un uzzina, ka viņš meloja. Kūpers lūdz atgriezties Zemē.
50. Mērfija stāsta draugam par spoku.
51. Mērfija atceras savu istabu un nolemj meklēt tajā atbildes.
52. Stacijā visi apspriež melno caurumu un notikumu horizontu.
53. Manss un Kūpers dodas ekspedīcijā.
54. Mērfija savas mājas istabā. Viņas draugs pārbauda Toma sievas un bērna plaušas.
55. Manss un Kūpers turpina pārgājienu.

56. Mērfija savā istabā atceras, kas notika bērnībā.
57. Romillijs uzsāk darbu ar sabojātu robotu. Manss un Kūpers turpina iet.
58. Mērfija mājās.
59. Robots Tarss paziņo, ka cita robota sistēma ir bloķēta.
60. Mērfija mājās.
61. Kūpers atklāj, ka Manss viltoja visus datus.
62. Mērfija cenšas pierunāt Tomu izglābt sievu un bērnu. Viņš dzen Mērfiju ārā.
63. Kūpera un Mansa cīņa.
64. Mērfija aizbrauc no mājas.
65. Kūpers cīnās, Manss lasa profesora dzejoli.
66. Mērfija brauc mašīnā.
67. Kūpers cīnās, Manss turpina lasīt dzejoli.
68. Mērfija brauc mašīnā.
69. Kūperam izdevās nodot signālu Amēlijai.
70. Mērfija nolemj atgriezties.
71. Amēlija lido pie Kūpera.
72. Mērfija dedzina brāļa kukurūzas pļavu.
73. Kūpers atceras meitu.
74. Mērfija turpina dedzināt pļavu.
75. Amēlija lido pie Kūpera.
76. Mērfija dedzina pļavu.
77. Amēlija atlidoja pie Kūpera.
78. Toms redz uguni.
79. Robots uzsprāga. Romillijs mirst. Amēlija izglāba Kūperu.
80. Mērfija atgriežas mājā, kamēr Toma nav.
81. Amēlija un Kūpers uzzina par sprādzienu. Manss paņem kosmosa kuģi.
82. Mērfija mājās glābj brāļa sievu un bērnu.
83. Amēlija un Kūpers cenšas apturēt Mansu.
84. Mērfija mājās, atver kasti ar viņas mantām un atrod pulkstenis.
85. Manss mēģina ienākt stacijā, bet notiek sprādziens un viņš mirst. Stacija ir sabojāta un tuvojas melnajam caurumam, bet Kūpers cenšas savienoties. Kad viss izdevās, Kūpers un Tarss krīt melnajā caurumā un tuvojas notikuma horizontam, lai iegūtu datus Zemes izglābšanai. Amēlija lido uz Edmunda planētu.
86. Mērfija mājās cenšas saprast, kas viņai jādara.
87. (14.) Kūpers katapultējās melnajā caurumā. Viņš nonāk 5. laika dimensijā un atrodas koridorā (kubā) aiz viņas meitas istabas grāmatu plaukta (redz pagātnes notikumus).
88. Mērfija atceras bērnību un cenšas atrast atbildes.

89. (1.) Kūpers ar Morzes ābece palīdzību cenšas nodot ziņojumu „stop” (apstājies) pašam sev pagātnē.
90. Mērfija cenšas atcerēties, ko viņa darīja.
91. (16.) Kūpers 5. dimensijā redz, ka mazā Mērfija pieraksta viņa ziņojumu.
92. Mērfija atver savu kladi.
93. (24.) Kūpers redz kā viņš atstāj meitu.
94. Mērfija cenšas saprast, kas notika.
95. (26.) Kūpers dzird Tarsa balsi. Viņi sarunājas par gravitāciju un cenšas izdomāt, kā nodot svarīgu informāciju Mērfijai.
96. Mērfija tuvojas atrisinājumam.
97. Kūpers saprot, ka „viņi” izvēlējās Mērfiju, lai glābtu pasauli. Kūpers iekodēja datus viņa pulkstenis sekunžu rādītājā.
98. Mērfija atšifrēja gravitācijas vienādojumu.
99. 5. dimensijā kubs aizveras. Kūpers saprot, ka „viņi” ir cilvēki no nākotnes.
100. (35.) Kūpers un rokaspiediens ar Amēliju.
101. Kūpers pamodās slimnīcā, stacijā „Kūpers” (apgriezta telpa). Viņam parāda mājas kopiju. Televīzijā vecie cilvēki runā par pagātni. Kūpers atrod Tarsu.
102. Kūpers un Mērfija (ļoti veca, uz nāves gultas) satiekas. Viņa parāda pulkstenis un lūdz viņu atrast Amēliju.
103. Amēlija uz Edmunda planētas.
104. Kūpers pilota kostīmā.
105. Amēlija stāv pie Edmunda kapa.
106. Kūpers kosmiskā aparātā.
107. Amēlija uz Edmunda planētas iet bāzē.

Semiotiskās analīzes tabula filmai „Ilūzija”

Notikums	Laiks	Krāsas	Kadrējums	Skaņas	Valoda	Simboli	Interpretācija
1. Cilindri.	Diena	Tumšas: brūna, melna	„Peldoša” kamera, tuvplāns	Klusums	„Vai Jūs uzmanīgi skatāties?”	Cilindri	Vienādība, kopijas, augstākā sabiedrība
<i>Melns ekrāns</i>							
2. Katera stāsts.	Diena	Dzeltens, brūns, melns, balts	Tuvplāni, kamera seko līdzī personāžam	Putnu čivināšana, balss virs kadra	Trīs trika sastāvdaļas	Putns, putnu būris	Iluzionists aparāts, cietums, dvēsele, ūdens rezervuārs
<i>Paralēla montāža</i>							
3. Dižā Dantona izrāde.	Vakars	Tumšas: Brūns, melns, sarkans; zils (gaisma), balts	Tuvplāns, objektīvs kadrs no zāles, sekošana Bordenam, kopplāns	Katera balss, mierīga, intrigējoša mūzika (kāpinājums beigās), elektriskas skaņas	Trīs trika sastāvdaļas	Zibeni	Maģija, noslēpumi zibens – pārdabiska vara
4. Tiesas sēde.	Diena	Pelēks, melns, balts, sarkans	Tuvplāni, objektīvs/sub jektīvs (Katers, Bordens, zāle)	Katera iztaujāšana (atbalss), prokurors/ad vokāts, zāles smieklis, klusā mūzika (Bordena meita)	Katera sarkasms		
5. Bordens cietumā.	Diena	Tumšas: melns,	Tuvplāni, objektīvs/sub	Cietuma sarga	„Pārbaudiet slēdzieni		

		pelēks, tumši zils, brūns	jektīvs, rokas	instrukcijas, dialogs	divreiz!”		
6. Bordens lasa dienasgrāmatu.	Diena	Tumšas: melns, pelēks	Tuvplāns uz rokām	Klusa, intrigējoša mūzika, Endžera balss	„Šifrs, noslēpums, meklēšana. Atbildes meklēšana”		
7. Endžers raksta dienasgrāmatu.	Diena	Zaļš, brūns	Objektīvs – vilciens, pietuvinājums, kopplāns	Intrigējoša, trauksmaina mūzika, Endžera balss	„Man kalpos mana apsēstība”		
8. Endžers Kolorādo. Viesnīca. Teslas darbnīca.	Vakars	Tumšas: brūns, melns, dūmi, sniegs, zils, tumši sarkans	Tuvplāni, objektīvs, kamera lēni virzās pie kalniem, kopplāns	Klusas mūzikas kāpinājums, kučieris, Endžers, viesnīcas personāls, Ellijs. Endžers lasa d.gr. – Endžera balss	„Laipni lūgti Kolorādo Springs!”. „Ļoti bīstami. Ieeja aizliegta.”	Migla, kalni	Šķērslis
9. Endžers iepazīstas ar Bordenu. Veiksmīga izrāde.	Nav zināms	Tumšas: brūns, zaļš, melns, sarkans, balts, pelēks, zils	Tuvplāni, objektīvs – zāle, kopplāns	Turpinās ar Bordena balsi, pulkstenis, bungas, aplauši	„Mēs nekad nevienam nedarījām ļautumu”	Ūdens rezervuārs	Putnu būris
10. Čanga Linga Sū izrāde.	Nav zināms	Tumšas: brūns, melns, sarkans	Tuvplāni, skats no zāles	Ķīniešu mūzika, aplauši	„Absolūta pašupurēšanās”	Akvārijs ar zelta zivtiņu	Viltota brīvība

11. Endžers lasa Bordena dienasgrāmatu.	Vakars	Melns, brūns	Tuvplāns	Endžera balss, skumja mūzika	„Ko viņš zina par pašupurēšanos?”		
12. Bordens turpina lasīt Endžera dienasgrāmatu.	Diena	Melns, pelēks	Tuvplāns	Skumja mūzika	„Nolādēts muļķis”		
13. Bordena asistēšana izrādē. Sara.	Diena	Melns, brūns	Tuvplāni, subjektīvs (Bordens)	Skumja mūzika, aplausi	„Viņš nogalināja putnu!” „Vai Tu uzmanīgi skaties?”	Putns, putnu būris	Iluzionists ieslodzījums, upuris
14. Bordena triks Saras mājā.	Diena	Pelēks, melns, brūns	Tuvplāni, objektīvs	Saruna, Saras smiekli	„Domājat, tas mani apturēs?”		
15. Bordens cietumā.	Diena	Melns, pelēks	Tuvplāns	Skumja mūzika			
16. Katers un tiesnesis.	Diena	Melns, brūns	Kopplāns, tuvplāns	Skumja mūzika	„Mašīnu uzbūvēja burvis”.	Ūdens rezervuārs	Putnu būris, kaste, aizkulisēs, nāve
17. Neveiksmīga izrāde ar ūdens rezervuāru.	Nav zināms	Melns, brūns, sarkans, zils	Tuvplāni, kopplāns, subjektīvs (Bordens)	Pulkstenis, bungas	„Rezervuāram bija liela, ļoti liela nozīme abiem”		
18. Endžera pārdzīvojumi un bēres.	Diena	Melns, balts	Objektīvs	Traģiskā mūzika, runas atbalss	Katera runa bērēs, „Kādu mezglu Tu uztaisīji?”		
19. Saras māja. Felons. Sara gaida bērnu. Triks ar pistoli.	Diena	Melns, brūns, pelēks	Tuvplāni	Saruna	„Es Tevi mīlu! – Bet ne šodien.”		
20. Endžers trenējās ar lodi.	Diena	Melns, balts, brūns	Tuvplāns – rokas, Endžers. Neskaidras malas.	Klusa mūzika			

21. „Profesora” izrāde. Triks ar pistoli.	Vakars	Tumšas: melns, zils, brūns, sarkans	Kopplāns, objektīvs	Skatītāji – smejas, nirgājas. Bordena balss	„Kādu mezglu Tu uztaisīji?”		
22. Endžers lasa par Bordena izrādi viņa dienasgrāmatā Kolorādo.	Diena	Brūns, sarkans, melns, zaļš	Tuvplāns, objektīvs	Bordena balss turpinās. Endžers klie dz.	„Kā tad viņš nezina?!”		
23. Bordens lasa Endžera dienasgrāmatu.	Diena	Melns, pelēks	Tuvplāns, objektīvs	Endžera balss.	„Viņam jāzina, ko viņš dara!”		
24. Saras māja. Bordens parāda ievainojumu.	Diena	Melns, brūns, pelēks, balts	Tuvplāni, objektīvs	Dialogs	„Es joprojām varu sagatavot triku, ar kuru ienākšu vēsturē”		
25. Endžers un Katers satiekas kafejnīcā.	Diena	Melns, brūns, balts	Tuvplāns, objektīvs	Dialogs	„Bīstams triks”		
26. Endžera izrādes plānošana.	Diena	Melns, pelēks, brūns	Kopplāns, tuvplāni	Dialogs, mierīga mūzika	„Dižais Dantons”		
27. Aizkulises, trika ar putnu izmēģinājums. Olīvija.	Diena	Melns, brūns, pelēks, zils	Kopplāns, tuvplāni, objektīvs	Dialogs, mierīga mūzika, mehānismi	Dialogs. „Galvenais, ka Tu esi spējīgs aptraipīt rokas”.	Putnu būris, putni (baloži)	Iluzionists ieslodzījums, miers, kuru „izjauca” Bordens
28. Endžera izrāde.	Vakars	Melns, brūns, zils, sarkans	Kopplāns, objektīvs, tuvplāni	Aplausi, Endžera priekšnesums			
29. Endžers cenšas atšifrēt Bordena dienasgrāmatu.	Vakars	Sarkans, melns, brūns, pelēks	Tuvplāni, objektīvs/sub jektīvs	Dialogs, mierīga mūzika	„Maģija, īsta maģija”	Pļava ar vienādām lampām	Kopijas, brīnums

30. Endžers Londonā.	Diena	Melns, brūns, sarkans, pelēks	Kopplāns, objektīvs, subjektīvs, tuvplāni	Elīja solījums par drošību, cilvēku panika, intriģējoša mūzika, Endžera balss	„Es Tevi mīlu! – Šodien tas ir patiesība”. „Es redzēju viņu laimi”.	Zibeni	Pārdabiski
31. Endžers lasa Bordena dienasgrāmatu.	Vakars	Melns, brūns, pelēks	Tuvplāns	Endžera balss, mierīga mūzika	„Viņam nekad nebija tas dzīves, kuru es gribēju”.		
32. Bordens cietumā lasa Endžera dienasgrāmatu. Tikšanās ar Felonu. Triks cietumā.	Diena	Melns, pelēks	Tuvplāni, subjektīvs	Endžera balss, mūzika, saruna ar meitu, Felonu, cietumnieku aplausi	„Viņa mainīga natūra moka sievu un bērnu”. „ Vai Tu uzmanīgi vēro? ”	Sarkanā bumba	Dzīvība
33. Endžera un Teslas saruna.	Diena	Balts (migla), melns, brūns	Objektīvs	Endžera balss, saruna	„Jums ir pazīstams teiciens <i>augstāk par galvu nelēksi?</i> Tas ir maldinošs. Cilvēks var visu”. „Kādreiz manas idejas mani iznīcinās”.	Zibeni, Aktiera neparastas acis	Pārdabiskums
34. Endžers lasa avīzē par Profesora izrādi.	Vakars	Melns, brūns, balts	Tuvplāns, objektīvs	Endžera un Olīvijas saruna, mierīga	„Salīdzināt manu sievu ar viņa pirkstiem?”		

				mūzika			
35. Bordena izrāde un Endžera šoks.	Vakars	Brūns, melns, pelēks, sarkans	Kopplāns, objektīvs	Mierīga mūzika, metāliskie gredzeni, aplausi	„Šī bumba ir neparasta, tā ir maģiska”	Sarkanā bumba	Dzīvība
36. Katers un Endžers nolemj nozagt triku ar dubultnieku.	Diena	Melns, pelēks, brūns	Objektīvs	Mierīga mūzika, saruna	„Viņš nozaga manu dzīvi, es nozagšu viņa triku!”		
37. Bordens dāvina sievai māju.	Diena	Pelēks, balts	Objektīvs	Mierīga mūzika, saruna	Saras šoks, jo pirms tam Bordens negribēja māju.		
38. Endžers meklē dubultnieku. Skatuve.	Vakars	Melns, brūns, sarkans	Tuvplāns, objektīvs	Saruna, mierīga mūzika	Neveiksmīgie dubultnieka joki, uzvedība		
39. Endžera izrāde „Jauna cilvēka transportācija”.	Vakars	Melns, sarkans, brūns, zils (gaisma)	Kopplāns, objektīvs	Aplausi, priekšnesums	„Nevienu neinteresē tas, kurš slēpjas kastē, visus interesē tas, kurš atrodas citā pusē”	Cilindrs	Kopija
40. Endžers un Tesla. Aparāta izmēģinājums ar cilindru.	Diena	Melns, brūns, pelēks	Kopplāns, objektīvs	Saruna, elektriskās skaņas		Cilindrs, zibens	Kopija
41. Olīvijas un Bordena dialogs.	Diena	Melns, brūns, pelēks, sarkans	Objektīvs, tuvplāni	Saruna	„Viņš atsūtīja mani nozagt Jūsu noslēpumu, bet es atnācu piedāvāt viņa”	Putni, putnu būri	Iluzionisti brīvības ilūzija
42. Endžera problēmas ar dubultnieku.	Nav zināms	Melns, brūns, sarkans,	Tuvplāni, objektīvs	Saruna	„Viņš saprata, ka var prasīt”		

		balts					
43. Endžers raksta dienasgrāmatu Kolorādo.	Diena	Melns, brūns, pelēks, sarkans	Tuvplāns	Endžera balss	„Viņš saņēma pietiekami daudz, lai netraucētu mums”		
<i>Paralēla montāža</i>							
44. Bordena un Džeralda saruna bārā.	Nav zināms	Melns, brūns, pelēks, sarkans	Tuvplāni	Endžera balss, saruna	„Esiet uzmanīgi, ļaujot kādam pārņemt varu pār Jums”		
<i>Paralēla montāža</i>							
45. Endžera neveiksmīgas izrādes.	Vakars	Melns, brūns, zils (gaisma), sarkans	Tuvplāns, objektīvs, kopplāns	Endžers, intrigējoša mūzika, aplausi, smieklis, Bordens		Cilindrs	Kopija
46. Endžera un Olīvijas dialogs.	Vakars	Melns, brūns, pelēks	Tuvplāni	Saruna, mūzika	„Es iemīlējos viņā – Tad Tev bija grūti viņu nodot”		
47. Inscenēta ielaušanās Bordena darbībā.	Diena	Melns, brūns, pelēks	Kopplāns, objektīvs	Saruna	„Laikam viņš ir gatavs uz visu”	Putni, putnu būri	Iluzionists
48. Bordena izrāde. Felons.	Vakars	Melns, brūns, pelēks, sarkans	Kopplāns, objektīvs	Bordens		Zibeni Sarkanā bumba	Pārdabiskais, dzīvība
49. Kapi. Bordens atnāk pēc brāļa.	Diena	Melns, brūns, pelēks, zaļš, balts	Objektīvs, tuvplāni	Saruna, lietus skaņa	„Tu tomēr aptraipīji rokas”. „Es vairs nevaru sekot Tev līdzī”.		

50. Bordens, Felons, Sara un Olīvija restorānā.	Vakars	Melns, brūns, pelēks, sarkans	Kopplāns, objektīvs	Saruna, restorāna mūzika	„Es šodien piedzīvoju briesmīgu pārbaudi”. „Noslēpumi ir mana dzīve”.		
51. Endžers lasa Bordena dienasgrāmatu.	Diena	Melns, brūns, pelēks, sarkans, balts	Tuvplāns, objektīvs	Endžera balss, mierīga mūzika	„Viņa asistente atnāca pie mums ar piedāvājumu”		
52. Olīvijas un Bordena dialoga pilnā versija.	Vakars	Melns, brūns, pelēks, sarkans	Tuvplāns, objektīvs	Bordena balss, mierīga mūzika	„Es ienīstu viņu”. „Es domāju, ka viņa teica patiesību. Domāju, ka viņai nedrīkst uzticēties”.		
53. Endžers lasa Bordena dienasgrāmatu.	Nav zināms	Melns, brūns, pelēks	Tuvplāns, objektīvs	Bordena balss, mūzika	„Ceru, ka Tavas ambīcijas tiks apmierinātas Amerikā”.		
54. Endžers un Tesla. Eksperiments ar kaķi.	Diena	Melns, brūns, pelēks	Tuvplāns, objektīvs	Saruna, mūzika	„Neaizmirstiet savu cilindru. – Kurš ir mans? – Tie visi ir Jūsu”.	Melns kaķis, cilindri	Nelaime, maģija, kopijas
55. Bordena saruna ar Felonu.	Diena	Melns, brūns, pelēks	Tuvplāns, objektīvs	Saruna	„Viņš sargā to, kas man ir dārgs”.		
56. Endžers un Tesla.	Diena	Melns, brūns, pelēks	Tuvplāns, objektīvs	Mūzika, Teslas balss, skaļš skaņas efekts (pazušana)	„Iznīciniet to. Šī lieta atnesīs tikai nepatīkšanas”.	Nogrieztā piramīda	Upurēšana rituāli

Balts ekrāns

57. Bordens lasa Endžera dienasgrāmatu.	Nav zināms	Melns, pelēks	Tuvplāns	Mūzika, Endžera balss	„Man jāatstāj Tevi, Borden. Jā, Tevi, kurš tagad sēž kamerā par to, ka nogalināja mani”.		
58. Bordens mājās ar Saru. Skandāls.	Vakars	Melns, brūns, pelēks, sarkans	Tuvplāns, objektīvs	Skandāls, mierīga mūzika	„Es teikšu viņai, kas Tu esi patiesībā!”		
59. Sara pakārās Bordena darbnīcā.	Diena	Melns, brūns, pelēks	Tuvplāns, objektīvs, ilgs kadrs	Skumja mūzika, putnu čivināšana		Putni, putnu būri	Nāve, cietums
60. Endžers un Katers satikās kafējnīcā.	Diena	Melns, brūns, pelēks	Tuvplāni, objektīvs	Mierīga mūzika, saruna	„Reāla cilvēka transportācija”	Teslas aparāts	Putnu būris, ūdens rezervuārs kaste, nāve
61. Bordens un Olīvija.	Diena	Melns, brūns, pelēks, balts	Tuvplāns, objektīvs	Saruna, mūzika	„Viņš atgriežas pēc 2 gadiem”		
62. Endžera izrādes plānošana.	Diena	Melns, brūns, pelēks, sarkans	Tuvplāns, objektīvs	Saruna			
63. Endžera izrāde „Reāla cilvēka transportācija”.	Vakars	Melns, brūns, zils (gaisma)pelēks, balts, sarkans	Tuvplāns, kopplāns, objektīvs, subjektīvs	Endžers	„Ceļojumu laikā es redzēju nākotni. Šī nākotne ir dīvaina”.	Ūdens rezervuārs, zibeni	Nāve, putnu būris, pārdabiskums
64. Bordens un	Vakars	Melns,	Tuvplāns,	Bordens	„50 metri	Ūdens	Nāve

Felons darbnīcā.		brūns, pelēks	objektīvs, dinamiska montāža, rokas, subjektīvs (Felons, Katers)		sekundē!''	rezervuārs	
65. Katers nonāk aizkulisēs, redz aklus tehņiķus.	Vakars	Melns, brūns, pelēks, sarkans	Tuvplāns, subjektīvs	Endžers	„Es taču teicu, ka Tev nedrīkst būt aizkulisēs”.		
66. Otrā Endžera izrāde.	Vakars	Melns, brūns, pelēks, zils (gaisma), sarkans	Tuvplāns, objektīvs, subjektīvs, kopplāns	Endžers, Katers, mūzika		Zibeni, ūdens rezervuārs	Pārdabisk ums, nāve
67. Tiesas sēde.	Diena	Melns, brūns, pelēks	Tuvplāns, objektīvs	Tiesnesis	”Nāves sods caur pakāršanos”		
68. Katers un Teslas aparāts.	Diena	Melns, brūns, pelēks	Tuvplāns, objektīvs	Saruna	„Es gribētu nopirkt šo aparātu”		
69. Bordenu cietumā apmeklē Lords Koldvels un meita.	Diena	Melns, brūns, pelēks	Tuvplāns, objektīvs	Saruna	„Tu virs nebaudies aptraipīt rokas”. „Visiem ir vienalga, kurš atrodas kastē”.	Sarkanā bumba	Dzīvība
70. Katera un Lorda Koldvela tikšanās.	Diena	Melns, brūns, pelēks, sarkans	Tuvplāns, objektīvs	Saruna, mūzika	„Es negribēju Tevi iesaistīt”		
71. Bordenu apmeklē Felons.	Diena	Melns, brūns, pelēks	Tuvplāns, subjektīvs, objektīvs	Saruna, mūzika	„Tev bija taisnība, vajadzēja atstāt	Sarkanā bumba	Dzīvība

					viņu mierā”		
72. Katers atnāk pēc Bordena meitas.	Diena	Brūns, pelēks, balts, zaļš	Tuvplāns, objektīvs	Mūzika			
73. Katers nogādā Teslas aparātu Endžeram.	Vakars	Melns, brūns, pelēks, sarkans	Tuvplāns, objektīvs	Mūzika		Teslas aparāts	Upurēšana
<i>Paralēla montāža</i>							
74. Bordenu cietumā ved uz nāves soda izpildīšanu.	Vakars	Melns, brūns, pelēks	Tuvplāns, objektīvs	Mūzika, mehāniskās skaņas	„Vai Tu uzmanīgi vēro?”		
75. Katera saruna ar Endžeru.	Vakars	Melns, brūns, pelēks, sarkans	Tuvplāns, objektīvs	Mūzika, saruna	„Atceries, es stāstīju par jūrnieku? Es meloju, viņš teica, ka tā bija agonija”		
76. Nāves soda izpildīšana.	Vakars	Melns, brūns, pelēks	Tuvplāns, objektīvs	Mūzika	„Abrakadabra”		
77. Bordena un Endžera dialogs un noslēpumu atklāšana.	Vakars	Melns, brūns, pelēks	Tuvplāns, objektīvs	Saruna, mūzika, Katera balss	„Mēs mainījāties ar lomām”, „Laba trika cenā vienmēr ir iekļauts upuris”. „Viss ir sejas izteiksmēs”	Sarkanā bumba, Teslas aparāts, ūdens rezervuāri	Dzīvība, nāve, upurēšana
78. Katera stāsts par trika daļām.	Diena	Melns, brūns, pelēks	Tuvplāns, objektīvs	Katera balss	Trīs trika daļas	Putni, putnu būri	Iluzionisti, nāve
79. Bordens atnāk pēc meitas pie Katera.	Diena	Melns, brūns, pelēks	Tuvplāns, subjektīvs	Mūzika, Katera balss		Sarkanā bumba	Dzīvība

80. Bordens skatās uz ūdens rezervuāriem.	Vakars	Melns, brūns, pelēks	Tuvplāns, subjektīvs	Mūzika, Katera balss		Ūdens rezervuāri uguns	Būris – nāve, iznīcināšana
<i>Paralēla montāža</i>							
81. Pļava ar cilindriem.	Diena	Melns, brūns, pelēks, sarkans	Tuvplāns, „peldošais” kadrs	Katera balss		Cilindri	Endžera kopijas
<i>Melns ekrāns</i>							

Semiotiskās analīzes tabula filmai „Pirmsākums”

Notikums	Laiks	Krāsas	Kadrējums	Skaņas	Valoda	Simboli	Interpretācija
1. Kobbs bez samaņas okeāna krastā.	4. līmenis, limbo. Diena	Zils, balts, brūns, melns, pelēks, sarkans	Tuvplāni, objektīvs, kopplāns, palēninājumi	Viļņi, kaijas, mierīga mūzika, saruna	„Viņam bija diezgan radikālas spējas”	Okeāns, bērni, vilciņš	Esamības pirmsākums, „zemapziņas krasts”; Kobba pagātne; pārdabiska lieta, personāžu „enkurs”
2. Kobbs un Artūrs sarunājas ar jaunu Saito šajā mājā.	2. līmeņa sapnis. Vakars	Balts, brūns, melns, pelēks, sarkans	Tuvplāni, objektīvs, subjektīvs (pulkstenis)	Saruna, „lidmašīnas dzinēju skaņa”, zemestrīce, pulkstenis	„Kas ir visdzīvotākais parazīts? Baktērija? Vīruss? Ideja! Tā ir dzīvīga un īpaši lipīga”	Zemestrīce	Sapņa sabrukšanā
3. Sprādziens un cilvēku nemieri.	1. līmeņa sapnis. Diena	Melns, brūns, pelēks, sarkans	Tuvplāni, objektīvs, palēninājumi	Sprādziens, cilvēki			
4. Artūrs un Kobbs atrodas uz Saito mājas jumta.	2. līmenis. Vakars	Brūns, melns, sarkans	Tuvplāni, objektīvs, subjektīvs (skatiens no loga)	Sarunas, mūzika, virve	„Saito visu zina, viņš spēlējās ar mums”, „Ja es izlēktu, es izdzīvotu?”	Logs ar labirinta rāmjiem, Moll	Cilvēka dzīve, cerības uz glābšanu, garš un grūts ceļš; vainas izjūta, sapņa simbols
5. Artūrs	1.	Melns,	Tuvplāni,	Augoša	„Mēs gandrīz	Čemodāns	Ieeja sapnī

pamodās dzīvoklī.	līmenis. Diena	brūns, pelēks, sarkans	objektīvs, dinamisks	mūzika	pabeidzam”		
6. Kobbs cīnās Saito mājā.	2. līmenis. Vakars	Brūns, melns, sarkans	Tuvplāni, objektīvs, subjektīvs, dinamisks, kopplāni			Dokumenti, Moll	Noslēpums; vainas izjūta, sapnis
7. Artūrs ar čemodānu. Kobbs lēni krīt vannā.	1. līmenis. Diena	Balts, brūns, melns	Tuvplāni, objektīvs, palēninājums	Lidmašīnas efekts	„Nekas nesanāks, pamodini viņu”	Čemodāns, ūdens	Ieeja sapnī; izeja
8. Kobbs Saito mājā redz ūdeni.	2. līmenis. Vakars	Balts, brūns, melns, pelēks, sarkans	Tuvplāni, objektīvs, subjektīvs			Ūdens	Izeja
9. Kobbs lēni krīt vannā.	1. līmenis. Diena	Balts, brūns, melns	Tuvplāni, objektīvs, palēninājums	Mūzika			
10. Kobbs pamodās dzīvoklī un cīnās ar Saito.	1. līmenis. Diena	Balts, brūns, melns	Tuvplāni, objektīvs		„Kāpēc Jūs ielaižat mūs? – Kastings”	Nemiers ielā	Sapņa beigas
11. Artūrs un arhitekts guļ vilcienā.	Realitāte Diena	Brūns, melns, pelēks	Tuvplāni, objektīvs, subjektīvs (pulkstenis), kopplāns	Edīte Piafa „Non, je ne regrette rien”, pulkstenis		Čemodāns	Ieeja sapnī
12. Saito dzīvoklī saprot, ka tas ir sapnis.	1. līmenis. Diena	Balts, brūns, melns	Tuvplāni, objektīvs	Saruna, klusā mūzika	„Esmu pārsteigts! Sapnis sapnī!”		
13. Artūrs pamodās vilcienā.	Realitāte Diena	Brūns, melns, pelēks	Tuvplāni, objektīvs	Ritmiska mūzika			
14. Saito un Kobbs	1. līmenis.	Balts, brūns,	Tuvplāni, objektīvs				

dzīvoklī.	Diena	melns					
15. Kobbs un arhitekts pamodās vilcienā.	Realitāte Diena	Brūns, melns, pelēks	Tuvplāni, objektīvs				
16. Kobbs viesnīcas numurā, griež vilciņu.	Realitāte Diena	Brūns, melns, pelēks	Tuvplāni, objektīvs	Klusa mūzika, telefona zvans, saruna	„Vecmāmiņa teica, ka tu nekad neatgriezīsies”	Vilciņš	Enkurs
17. Meitene un zēns spēlējas zālē.	Atmiņa/ Diena	Balts, zaļš, sarkans	Kopplāns, subjektīvs	Bērnu baltis			
18. Kobbs turpina runāt.	Realitāte Diena	Brūns, melns, pelēks	Tuvplāns, objektīvs	Saruna	„Mammas te vairs nav”		
19. Sieva. Bērni aizbēga.	Atmiņa. Diena	Balts, brūns, pelēks, sarkans	Tuvplāni, objektīvs, subjektīvs	Saruna beidzās			
20. Pie Kobba atnāk Artūrs.	Realitāte Diena	Brūns, melns, pelēks	Tuvplāni, kopplāns, objektīvs	Helikopters	„Viņa parādās pārāk bieži”		
21. Artūrs un Kobbs lidmašīnā.	Realitāte Diena	Balts, brūns, melns, pelēks	Tuvplāni, objektīvs	Lidmašīna			
22. Parīzes universitāte.	Realitāte Diena	Balts, brūns, melns, pelēks	Tuvplāni, objektīvs, kopplāni	Saruna	„Es nekad nemācīju tevi būt par zagli” „Atgriezies pie realitātes, es tevi lūdzu!”		
23. Ariadnas pārbaude – labirinti.	Realitāte Diena	Balts, brūns, melns, pelēks,	Tuvplāni, objektīvs	Saruna, mūzika		Labirinti	Dzīve, grūts ceļš

		sarkans					
24. Artūrs noliktavā.	Realitāte Diena	Brūns, melns, pelēks	Tuvplāni, objektīvs	Kobba balss	„Mūsu prāts ir spējīgs uz visu, kad guļ”	Čemodāns	Ieeja sapnī
25. Ariadna un Kobbs runā kafejnīcā.	Kobba sapnis (1. līmenis), Diena	Balts, brūns, melns, pelēks, sarkans	Tuvplāni, objektīvs, palēninājums	Saruna, mūzika, satricinājums	„Mēs nekad neatceramies sapņa sākumu. Mēs uzreiz nokļūstam tajā”		
26. Ariadna pamodās noliktavā.	Realitāte Diena	Melns, pelēks	Tuvplāni, objektīvs	Edīte Piafa, Kobba balss	„5 minūtes reālajā dzīvē ir 1 stunda sapnī”		
27. Ariadna un Kobbs turpina runāt.	Kobba sapnis (1. līmenis), Diena	Balts, brūns, melns, pelēks, sarkans	Tuvplāni, objektīvs, kopplāni, apgriezta telpa		„Veidojot sapni no reālajām atmiņām, var pazaudēt realitātes sajūtu”	Moll	Sapnis, vainas izjūta
28. Ariadna pamodās noliktavā.	Realitāte Diena	Brūns, melns, pelēks	Tuvplāni, objektīvs	Artūra balss	„Tikai es zinu šī spēļu kauliņa izmēru un svaru”		
29. Mombasa. Kobba un Eimsa saruna.	Realitāte Diena	Zils, zaļš, brūns, melns, pelēks, sarkans	Tuvplāni, kopplāni, objektīvs, dinamiski	Klusa mūzika, saruna, cilvēki	„Tas ir tēlotājmāksla”		
30. Ariadna atnāk pie Artūra.	Realitāte Diena	Brūns, melns, pelēks, sarkans	Tuvplāni, objektīvs	Saruna	„To nevar salīdzināt ne ar ko”	Penrouza bezgalīgas trepes	Neiespējamais, atsauce uz filmas struktūru (sākuma un beigās)
31. Ariadna Artūra sapnī.		Brūns, melns,	Tuvplāni, kopplāns,	Saruna	„Labirints”		

		pelēks, sarkans	objektīvs, kamas leņķu maiņa				punkts)
32. Mombasa. Ķīmiķis Jusufs.	Realitāte Diena	Balts, brūns, melns, pelēks, sarkans	Tuvplāni, kopplāni, objektīvs	Klusa mūzika, saruna	„Viņi atnāk šeit, lai viņus pamodinātu. Sapnis viņiem kļuva par realitāti. Kas Jūs esat, lai teiktu pretējo?”	Aparāts	Ieeja sapnī
33. Kobbs redz Mollu.	Sapnis (1. līmenis)	Balts, brūns, melns, pelēks	Tuvplāni, objektīvs	Moll balss	„Tu zini kā mani atrast. Tu zini, kas tev jādara”	Vilciņš	Enkurs
34. Kobbs pamodās.	Realitāte Diena	Brūns, melns, pelēks	Tuvplāni, objektīvs	Mūzika			
35. Turpina redzēt Mollu.	Atmiņa (1. līmenis)	Brūns, melns, pelēks	Tuvplāni, objektīvs, subjektīvs			Moll	Sapnis, vainas izjūta
36. Kobbs tualetē griež vilciņu. Vēlāk runā ar Saito.	Realitāte Diena	Brūns, melns, pelēks	Tuvplāni, objektīvs	Mūzika, saruna	„Pasaulei ir vajadzīgs, lai Fišers mainītu plānu”		
37. Eimss atnāk Fišera kompānijā.	Realitāte Diena	Balts, brūns, melns, pelēks	Tuvplāni, objektīvs	Mūzika, saruna			
38. Eimss trenējās atdarināt Brauningu.	Sapnis (1. līmenis)	Brūns, melns, pelēks	Tuvplāni, objektīvs	Mūzika	„Pirmajā sapņu līmenī es varu attēlot Brauningu”		
39. Eimss stāsta par konceptiju.	Realitāte Diena	Balts, brūns, melns,	Tuvplāni, objektīvs, kopplāns	Eimss, mūzika			

		pelēks					
40. Ariadna veido savu totēmu – šaha figūriņu.	Realitāte Vakars	Balts, brūns, melns, pelēks	Tuvplāni, objektīvs	Saruna, mūzika	„Viņi domā, ka es viņu nogalināju”	Čemodāns	Ieeja sapnī
41. Sapulces turpinājums.	Realitāte Diena	Brūns, melns, pelēks, sarkans	Tuvplāni, kopplāns, objektīvs,	Saruna, mūzika	„Emocionālā konceptija”		
42. Ariadna un Jusufs guļ noliktavā.	Realitāte Diena	Balts, brūns, melns, pelēks, sarkans	Tuvplāni, kopplāns, objektīvs				
43. Jusufs, Saito, Ariadna, Kobbs, Eimss, Artūrs pirmajā sapņu līmenī.	1. līmenis, sapnis. Diena	Balts, brūns, melns, pelēks, zaļš	Tuvplāni, objektīvs	Eimss, Kobbs	„1. līmenī mēs aiztiksim viņa attiecības ar tēvu – „es nesekošu tēva padomiem”, zemāk – „es pieņēmsu visus lēmumus patstāvīgi”, vēl zemāk – smagā artilērija – „mans tēvs negrib, lai es būtu viņš”.		
44. Artūrs guļ noliktavā, Jusufs staigā apkārt.	Realitāte Diena	Brūns, melns, pelēks	Tuvplāni, objektīvs, subjektīvs	Artūrs	„Trīs sapņu līmeņi?!”		
45. Sapulces turpinājums.	Realitāte Diena	Brūns, melns, pelēks	Tuvplāni, objektīvs	Saruna	„Ļoti stiprs miega līdzeklis”		

46. Artūrs guļ noliktavā, Jusufs viņu modina.	Realitāte Diena	Brūns, melns, pelēks	Tuvplāni, kopplāns, objektīvs				
47. Kobbs guļ noliktavā, Jusufs sēž blakus.	Realitāte Diena	Brūns, melns, pelēks	Tuvplāni, objektīvs				
48. Eimss un Ariadna guļ noliktavā.	Realitāte Diena	Brūns, melns, pelēks	Tuvplāni, objektīvs				
49. Sapulces turpinājums.	Realitāte Diena	Brūns, melns, pelēks	Tuvplāni, objektīvs	Saruna, mūzika	„Nedēļa 1. sapņa līmenī, pusgads uz otru un uz trešo...10 gadi”		
50. Artūrs guļ, vairākkārt krīt.	Realitāte Diena	Brūns, melns, pelēks	Tuvplāni, objektīvs				
51. Sapulces turpinājums.	Realitāte Diena	Brūns, melns, pelēks	Tuvplāni, objektīvs, kopplāns				
52. Ariadna un Artūrs guļ. Izmēģinājums ar mūziku.	Realitāte Diena	Brūns, melns, pelēks	Tuvplāni, objektīvs	Mūzika, E. Piafa			
53. Ariadna rāda Artūram labirintus.	Realitāte Diena	Brūns, melns, pelēks, sarkans	Tuvplāni, objektīvs	Saruna		Labirints	Grūts ceļš
54. Eimss, Kobbs un Saito apspriež lidojumu.	1. līmenis (sapnis)	Balts, brūns, melns, pelēks, zils	Tuvplāni, objektīvs	Saruna	„Sidneja – Losandželosa, ilgākais lidojums, 10 stundas”		
55. Lidmašīna un	Realitāte	Balts,	Tuvplāni,				

Fišers.	Diena	brūns, melns, pelēks	objektīvs, kopplāns				
56. Sarunas turpinājums.	1. līmenis (sapnis)	Brūns, melns, pelēks, zils	Tuvplāni, objektīvs				
57. Kobbs guļ noliktavā, Ariadna ienāk viņa sapnī.	Realitāte Vakars	Brūns, melns, pelēks	Tuvplāni, objektīvs, kopplāns				
58. Lifts. Ariadna redz Mollu un Kobbu.	Sapnis (1. līmenis)	Brūns, melns, zils, sarkans	Tuvplāni, kopplāns, objektīvs, subjektīvs	Klusa mūzika, saruna, „bums” – Moll ieraudzīja Adriānu	„Tas nav sapņi, tas ir atmiņas! Tu gribi pagarināt viņas dzīvi!”	Moll	Sapnis, vainas izjūta
59. Kobbs un Ariadna pamodās.	Realitāte Vakars	Brūns, melns, pelēks	Tuvplāni, objektīvs	Saruna			
60. Lidmašīna. Visi guļ.	Realitāte Diena	Balts, brūns, melns, pelēks	Tuvplāni, kopplāns, objektīvs	Saruna, mūzika, lidmašīna	„Viņš bija izcils cilvēks”	Čemodāns	Ieeja sapnī
61. Jusufs ar čemodānu. Visi brauc mašīnā.	1. līmenis, sapnis, furgons	Balts, brūns, melns, pelēks, zils	Tuvplāni, kopplāns, objektīvs	Lietus, mašīnas, šaušana, strīds, sarunas	„Mēs nokļūsim limbo”, „Tas ir nepabeigts sapņu līmenis”, „Tur ir tīra un bezgalīga zemapziņa un vairs nekā”	Limbo	Robeža, pazudušās dvēseles – starp paradīzi, elli un šķīstītavu
62. Okeāna krasts, Moll	Atmiņas par	Balts, brūns,	Tuvplāni, objektīvs,		„Mēs izveidojam		

ūdenī. Ielas un Kobbs ar Mollu.	Mollu. Kobba sapņi	melns, pelēks, sarkans	subjektīvs		savu pasauli”		
61. Ariadnas un Kobba saruna.	1. līmenis, sapnis				„Cik ilgi Jūs tur bijāt?”, „Gandrīz 50 gadus”		
62. Moll aizvēra seifu ar totēmu.	Atmiņas, sapnis				„Viņa paslēpa patiesību, kuru nolēma aizmirst”		
61. Ariadnas un Kobba saruna.	1. līmenis, sapnis				„Limbs kļuva par viņas realitāti”		
62. Kobbs un Moll pamodās mājā.	Atmiņas, realitāte				„Viņa bija apsēsta ar vienu ideju, kura mainīja visu”		
61. Ariadnas un Kobba saruna.	1. līmenis, sapnis				„Kā ar jūsu bērniem?”		
62. Bērni.	Atmiņas, sapnis				„Viņa domāja, ka tas ir projekcijas”		
61. Ariadnas un Kobba saruna.	1. līmenis, sapnis				„Viņa izdomāja plānu mūsu jubilejai”		
62. Viesnīcas numurs, Moll runā par vilcienu, viņas pašnāvība.	Atmiņas, realitāte						
61. Ariadnas un Kobba saruna.	1. līmenis, sapnis						
62. Kobba un	Atmiņas,						

Moll māja, bērni.	sapnis						
63. Jusufs brauc furgonā, visi guļ iekšā.	1. līmenis, sapnis, furgons	Balts, brūns, melns, pelēks, zils	Tuvplāni, objektīvs, kopplāns	Dinamiska mūzika, šāvieni			
64. Fišers un blondīne. Mr. Čārlzs.	2. līmenis, sapnis, viesnīca	Balts, brūns, melns, pelēks, zils	Tuvplāni, objektīvs	Saruna, mūzika			
63. Jusufs brauc furgonā.	1. līmenis, sapnis, furgons			Dinamiska mūzika, šāvieni			
64. Saruna ar Fišeru.	2. līmenis, sapnis, viesnīca			Viss trīc			
63. Jusufs brauc furgonā.	1. līmenis, sapnis, furgons		+palēninājums	Dinamiska mūzika, šāvieni			
64. Kobbs norāda uz gravitācijas izmaiņām, turpina redzēt bērnus.	2. līmenis, sapnis, viesnīca						
65. Ariadna un Artūrs 49. viesnīcas numurā.	2. līmenis, sapnis, viesnīca	Balts, brūns, melns, pelēks, sarkans	Tuvplāni, objektīvs	Mūzika			
66. Sarunas turpinājums.	2. līmenis, sapnis, viesnīca		Tuvplāni, objektīvs				
67. Artūrs	2.	Balts,	Tuvplāni,	Mūzika,			

skaidro Ariadni shēmu.	līmenis, sapnis, viesnīca	brūns, melns, pelēks	objektīvs	saruna			
68. Sarunas turpinājums.	2. līmenis, sapnis, viesnīca	Balts, brūns, melns, pelēks	Tuvplāni, objektīvs	Saruna, mūzika			
69. Fišers un Braunings aizmieg viesnīcas numurā.	2. līmenis, sapnis, viesnīca	Brūns, melns, pelēks	Tuvplāni, objektīvs, subjektīvs	Saruna, mūzika			
70. Sniega cietoksnis – Eimsa sapnis.	3. līmenis, Eimsa sapnis, cietoksnis	Balts, melns, pelēks	Tuvplāni, objektīvs, kopplāns, caur mērķēkli, dinamiska montāža	Intrigējoša mūzika			
71. Viesnīcas istabā Artūrs un pārējie.	2. līmenis, sapnis, viesnīca	Brūns, melns, pelēks	Tuvplāni, objektīvs	Mūzika			
72. Jusufs furgonā.	1. līmenis, sapnis, furgons	Brūns, melns, pelēks	Tuvplāni, objektīvs				
71. Artūrs atrod čemodānu.	2. līmenis, sapnis, viesnīca						
72. Jusufs furgonā	1. līmenis, sapnis, furgons						
71. Artūrs cīnās ar projekcijām.	2. līmenis,						

	sapnis, viesnīca						
72. Jusufs furgonā – pakaļdzišanās.	1. līmenis, sapnis, furgons						
71. Telpas deformācija, gravitācijas maiņa.	2. līmenis, sapnis, viesnīca						
72. Jusufs furgonā – palēninājumi	1. līmenis, sapnis, furgons						
71. Gravitācija. Artūrs lido.	2. līmenis, sapnis, viesnīca						
72. Furgons krīt.	1. līmenis, sapnis, furgons						
71. Telpa viesnīcā virzās	2. līmenis, sapnis, viesnīca		Kameras leņķi mainās				
72. Furgons lēni krīt.	1. līmenis, sapnis, furgons						
71. Viesnīca.	2. līmenis, sapnis, viesnīca						
72. Palēninājums furgonā.	1. līmenis, sapnis,		Artūrs tuvplānā				

	furgons						
71. Cīņa viesnīcā.	2. līmenis, sapnis, viesnīca						
72. Palēninājums furgonā.	1. līmenis, sapnis, furgons		Kobbs tuvplānā				
71. Cīņa viesnīcā, Artūrs krīt.	2. līmenis, sapnis, viesnīca						
72. Furgons virzās.	1. līmenis, sapnis, furgons						
71. Artūrs nogalina projekciju.	2. līmenis, sapnis, viesnīca						
72. Furgons vairs nekrīt. Jusufs priecājas.	1. līmenis, sapnis, furgons						
71. Viesnīca.	2. līmenis, sapnis, viesnīca						
73. Sniega cietoksnis. Moll nogalina Fišeru.	3. līmenis, sapnis, cietoksnis	Balts, melns	Tuvplāni, kopplāni, objektīvs, dinamiski	Dinamiska mūzika			
74. Furgons apstājas uz tilts Furgons lēni krīt no	1. līmenis, sapnis, furgons	Balts, brūns, melns, pelēks,	Tuvplāni, objektīvs				

tilts ūdenī.		sarkans					
73. Raķete un cīņa ar projekcijām.	3. līmenis, sapnis, cietoksnis						
74. Jusufs uzliek austiņas Artūram.	1. līmenis, sapnis, furgons						
75. Artūrs viesnīcā dzird mūziku.	2. līmenis, sapnis, viesnīca	Brūns, melns, pelēks	Tuvplāni, objektīvs	Artūrs	„Pārāk agri!”		
73. Eimsa un Kobba saruna.	3. līmenis, sapnis, cietoksnis	Balts, melns, pelēks	Tuvplāni, objektīvs	Saruna	„Jusufam ir 10 sekundes pirms lēciena”		
75. Projekcijas viesnīcā.	2. līmenis, sapnis, viesnīca						
73. Fišers un Saito cenšas nokļūt cietoksnī.	3. līmenis, sapnis, cietoksnis		Tuvplāni, objektīvs	Saruna	„Mums ir 60 minūtes”		
74. Šaušana furgonā.	1. līmenis, sapnis, furgons						
75. Artūrs skrien pa trepēm.	2. līmenis, sapnis, viesnīca					Penrouza bezgalīgas trepes	Ilūzija, atsauce uz filmas struktūru
74. Furgons krīt no tilts palēninājumā.	1. līmenis, sapnis, furgons						

75. Artūrs lido.	2. līmenis, sapnis, viesnīca						
73. Lavīna.	3. līmenis, sapnis, cietoksnis	Melns, balts, pelēks	Kopplāns, tuvplāns, objektīvs	Lavīna, saruna	„Mēs palaidām garām izlēcienu”		
74. Furgons lēni krīt ūdenī.	1. līmenis, sapnis, furgons		Kopplāni				
75. Artūrs lido.	2. līmenis, sapnis, viesnīca			Kobba balss	„Artūram ir 2 minūtes, tātad mums ir ap 20”		
73. Fišers un Saito nokļūst cietoksnī.	3. līmenis, sapnis, cietoksnis			Šaušana, mūzika			
75. Artūrs nogalina projekciju.	2. līmenis, sapnis, viesnīca						
73. Fišers un Saito.	3. līmenis, sapnis, cietoksnis						
74. Furgons lēni krīt ūdenī.	1. līmenis, sapnis, furgons		Kopplāns, tuvplāns (Artūrs)				
75. Artūrs lido, sakārto ķermeņus liftā.	2. līmenis, sapnis, viesnīca						
73. Fišers tuvojas	3.						

seifam.	līmenis, sapnis, cietoksnis						
75. Artūrs uzliek dinamītu.	2. līmenis, sapnis, viesnīca						
73. Fišers un seifs, Moll šāviens.	3. līmenis, sapnis, cietoksnis						
75. Artūrs sakārto visu liftā.	2. līmenis, sapnis, viesnīca						
73. Ariadna un Kobbs aizmieg 3. līmenī.	3. līmenis, sapnis, cietoksnis						
76. Ariadna un Kobbs limbo.	Limbo	Balts, brūns, melns, zils	Tuvplāni, objektīvs, kopplāni	Viļņi, saruna			
77. Pagātnes sapnis.	Atmiņas, sapnis	Brūns, melns, pelēks, sarkans	Tuvplāni, objektīvs				
78. Kobbs atver Mollas seifu un griež vilciņu, kas neapstājas.	Atmiņas, sapnis	Brūns, melns, pelēks	Tuvplāni, objektīvs				
79. Sniega cietoksnī mirst Saito.	3. līmenis, sapnis, cietoksnis	Balts, melns, pelēks	Tuvplāni, objektīvs				
80. Artūrs uzvelk	2.	Brūns,	Tuvplāni,				

austiņas Eimsam un ieslēdz tos.	līmenis, sapnis, viesnīca	meln, pelēks	objektīvs				
81. Eimss sniega cietoksnī dzird mūziku.	3. līmenis, sapnis, cietoksnis	Balts, meln, pelēks	Tuvplāni, objektīvs				
82. Kobbs un Molla sarunājas limbo. Ariadna nogalina Mollu.	Limbo	Balts, brūns, meln, zils	Tuvplāni, objektīvs				
83. Furgons lēni krīt ūdenī.	1. līmenis, sapnis, furgons	Brūns, meln, pelēks	Tuvplāni, objektīvs				
84. Sniega cietoksnī Eimss cenšas atdzīvināt Fišeru.	3. līmenis, sapnis, cietoksnis	Meln, pelēks, balts	Tuvplāni, objektīvs				
85. Fišers atver seifu, redz tēvu gultā, uzzina tēva pēdējos vārdus.	3. līmenis, sapnis, cietoksnis						
86. Lifts viesnīcā krīt.	2. līmenis, sapnis, viesnīca						
87. Eimss gatavojas nospiest pogu.	3. līmenis, sapnis, cietoksnis						

88. Fišers atver mazo seifu un atrod rotaļlietu.	3. līmenis, sapnis, cietoksnis						
89. Limbo viss sāk sabrukt.	Limbo						
90. Fišers pamodās viesnīcas liftā. Eimss pamodās.	2. līmenis, sapnis, viesnīca						
91. Ariadna krīt no loga.	Limbo						
92. Ariadna pamodās sniega cietoksnī.	3. līmenis, sapnis, cietoksnis						
93. Ariadna pamodās viesnīcas liftā.	2. līmenis, sapnis, viesnīca						
94. Ariadna pamodās furgonā, kas ir ūdenī.	1. līmenis, sapnis, furgons					Ūdens	Robeža
95. Kobbs atvadās no Mollas limbo.	Limbo						
96. Pagātnes atmiņas – viņi jau veci iet pa ielām sapnī.	Atmiņas, sapnis						
97. Moll mirst.	Limbo						
98. Furgons slīkst ūdenī – Fišers glābj	1. līmenis, sapnis,						

Brauningu.	furgons						
99. Kobbs bez samaņas okeāna krastā. Saruna ar Saito.	Limbo						
100. Kobbs pamodās lidmašīnā, redz visu komandu.	Realitāte	Brūns, balts, melns, pelēks					
101. Pases kontrolē. Kobbs mājās, griež vilciņu, redz bērnus.	Realitāte	Brūns, balts, melns, pelēks				Vilciņš	

Semiotiskās analīzes tabula filmai „Starp zvaigznēm”

Notikums	Laiks	Krāsas	Kadrējums	Skaņas	Valoda	Simboli	Interpretācija
1. Grāmatu plaukts.	Diena. Zeme	Brūns, melns, pelēks	Tuvplāns, objektīvs, <i>fade out</i>	Mierīga mūzika		Kosmosa kuģi	Norādījums uz stāsta galveno elementu
<i>Melns ekrāns</i>							
2. Vecā sieviete stāsta par pagātņi.	Nākotne	Gaiši zaļš, melns	Tuvplāns, objektīvs	Mūzika, sievietes balss	„Mans tēvs bija zemnieks, tāpat kā visi tajā laikā		
3. Kukurūzas pļava.	Diena. Zeme	Zaļš	Kopplāns, objektīvs	Sievietes balss, dzinēju skaņa	„...bet sāka viņš ar citu”		
4. Kosmiskais aparāts ar Kūperu.	Diena. Zeme	Balts, pelēks, melns, zils	Kopplāns, tuvplāns, objektīvs	Dzinēju skaņa			
5. Kūpers pamodās mājās. Saruna ar Mērfiju.	Diena. Zeme	Melns, zils, pelēks, zaļš	Tuvplāns, kopplāns, objektīvs	Mierīgas mūzikas kāpināju ms, sievietes balss	„Es domāju, ka tu esi spoks” „Nē, spoki neeksistē, mīļā”		
6. Vecā sieviete turpina stāstīt par pagātņi.	Nākotne	Gaiši zaļš, melns	Tuvplāns, objektīvs	Mūzika, sievietes balss	„Visvairāk bija putekļu”		
7. Kukurūzas pļava putekļos.	Diena. Zeme	Zaļš, pelēks	Kopplāns, objektīvs				
8. Otrā vecā sieviete stāsta par pagātņi.	Nākotne	Melns, brūns	Tuvplāns, objektīvs				
9. Kūpera māja. Donalds slauka grīdu.	Diena. Zeme	Melns, pelēks, zaļš,	Kopplāns, objektīvs		„Tas bija netīrs vējš ar dubļiem”		

		balts					
10. Trešā vecā sieviete stāsta par pagātni.	Nākotne	Melns, brūns	Tuvplāns, objektīvs		„Mēs nēsājam saiti, lai varētu elpot”		
11. Māja. Donalds turpina slaucīt grīdu.	Diena. Zeme	Melns, pelēks, zils, brūns	Kopplāns, objektīvs				
12. Donalds tīra šķītvjus.	Diena. Zeme	Melns, zils, brūns, pelēks	Tuvplāns, kopplāns, objektīvs	Vecā vīrieša balss	„Kad mēs klājam uz galda, mēs likām šķītvjus otrādi”		
13. Donalds turpina tīrīt mājas iekšā. Atver datoru.	Diena. Zeme	Pelēks, melns, zils, brūns	Tuvplāns, objektīvs				
14. Visa ģimene atrodas virtuvē. Kūpers, Toms un Mērfija brauc skolā.	Diena. Zeme	Balts, melns, brūns, pelēks, zaļš, zils	Kopplāns, tuvplāns, objektīvs	Saruna, mūzika, kāpinājums	„Spoks nometa modeli no plaukta. Nometa arī grāmatas”. „Kāpēc jūs nosaucat mani par godu kaut kam sliktam? – Mērfija likums nenozīmē, ka notiks kaut kas slikts. Tas nozīmē, ka ja kaut kas var notikt, tas notiks”		
15. Kūpera saruna ar skolotājiem.	Diena. Zeme	Melns, zils, brūns	Tuvplāns, kopplāns, objektīvs	Saruna	„Pasaulei ir vajadzīgi zemnieki”		
16. Kombaini „sajuka prātā”.	Diena. Zeme	Zaļš, zils,	Kopplāns, tuvplāns,	Intriģējoša mūzika	„Es šaubos, ka grāmatu plaukti		

Morzes ābece un spoks.		melns, pelēks	objektīvs		grib ar tevi parunāt”		
17. Ceturtā vecā sieviete stāsta par pagātni.	Nākotne	Zils, melns	Tuvplāns, objektīvs	Sievietes balss	„Neviens nebija domājis, ka zeme, kas dod barību, nostāsies pret mums, lai iznīcinātu”		
18. Pirmais vecais vīrietis stāsta par nākotni.	Nākotne	Pelēks, balts, melns	Tuvplāns, objektīvs	Vīrieša balss	„Aprīlī. Laikam tas notika 15. aprīlī”		
19. Otrais vecais vīrietis stāsta par pagātni.	Nākotne	Pelēks, balts, melns	Tuvplāns, objektīvs	Vīrieša balss, stadiona troksnis	„Tas notika pusvienos”. „Viss sākās no kanjona puses”		
20. Ģimene stadionā. Putekļu vētra.	Diena. Zeme	Zaļš, brūns, melns, balts	Kopplāns, tuvplāns, objektīvs	Stadiona troksnis, saruna, sirēna, mūzika	„Tu ienīsti laukus, tēvs”		
21. Kūpers sēž Mērfijas istabā.	Diena. Zeme	Zils, brūns, pelēks, melns	Kopplāns, tuvplāns, objektīvs	Mūzika, saruna	„Tas nav spoks. Tas ir gravitācija!”. „Tas nav Morzes ābece, tas ir binārais kods”.		
22. Kūpers un Mērfija brauc uz NASA	Diena. Vakars. Zeme	Balts, pelēks, melns, brūns	Kopplāns, tuvplāns, objektīvs	Mūzika, saruna	„Mūsu mērķis nav pasaules glābšana. Mēs gribam atstāt to”. „Programma saucās Lācars. Viņš taču augšāmcēlies”. „Jā, bet vispirms		

					viņam nācās nomirt”		
23. Kūpers sapulcē.	Vakars. Zeme	Pelēks, brūns, zils, melns	Kopplāns, tuvplāns, objektīvs	Mūzika, saruna	„Plāns A – izglābt visus ar transportēšanas sistēmu. Plāns B – populācijas bumba – vairāk nekā 5000 apaugļotas olšūnas”. „ Es lūdzu tevi ticēt man. Es došu vārdu ”.		
24. Kūpera un Mērfijas konflikts mājās.	Diena. Zeme		Tuvplāns, objektīvs	Saruna	„Tu pamet mūs!”		
25. Kūpera saruna ar Donaldu.	Diena. Zeme	Melns, brūns, zils, pelēks	Kopplāns, tuvplāns, objektīvs	Saruna	„Cilvēce piedzima uz Zemes, bet tai nav jāmirst šeit”.		
26. Kūpera saruna ar Mērfiju. Kūpers atvadās no meitas un iedod viņai pulkstenis.	Diena. Zeme	Zils, balts, pelēks, brūns	Tuvplāns, objektīvs	Saruna, mūzika	„Tava māte teica, ka mēs esam šeit, lai kļūtu par mūsu bērnu atmiņām. Vecāki kļūst par savu bērnu nākotnes spokiem ”	Pulkstenis	
27. Kūpers aizbrauc.	Diena. Zeme		Kopplāns, tuvplāns, objektīvs	Mērfijas kliedzieni , mūzika, datora balss, kas skaita			

				sekundes līdz palaišanai, dzinēju skaņa			
28. Uguns un kosmosa kuģa palaišana.	Vakars. Zeme	Melns, zils, balts, pelēks	Kopplāns, tuvplāns, objektīvs	Dzinēju skaņa, mūzika	„78% humora, 90% patiesības”		
29. Kosmosa stacijas iekšā.	Kosmosa	Pelēks, melns, balts, zils	Kopplāns, tuvplāns, objektīvs	Mūzika, klusums			
30. Kūpers pieņem ziņojumus no zemes.	Kosmosa			Toms, profesors, saruna	„Līdz Saturnam ir 2 lidojuma gadi”. „Aptumst mirstīga pasaule”		
<i>Melns ekrāns un mūzika</i>							
31. Visi stacijā gatavojas aizmigt. Kūpers suta ziņojumu uz Zemes.	Kosmosa			Saruna, mūzika	„8 mēneši līdz Marsam, gravitācijas lauks un 14 mēneši līdz Saturnam”		
32. Profesors Brends atved Kūpera ziņojumu viņa ģimenei.	Diena, Zeme	Melns, brūns, zils	Kopplāns, tuvplāns, objektīvs	Sarunas			
33. Kosmosa kuģis pārvietojas.	Kosmosa		Kopplāns, objektīvs	Mūzika			
34. Visi pamodās.	Kosmosa		Kopplāns, tuvplāns, objektīvs	Saruna, lietus un pērkons	„Tārpeja deformē laiktelpu, lai saīsinātu ceļu no		

					A uz B". „Kurš to ievietoja?"		
35. Kosmosa kuģis ienāk tārpejā. Amēlijas rokasspiediens.	Kosmosa			Triecieni, mehānismi, signāli, klusums ārā			
36. Kosmosa kuģis iznāk no tārpejas.	Kosmosa		Kopplāns, tuvplāns, objektīvs	Mūzika, saruna, klusums	„Millera planētā katra viena stunda ir vienāda ar 7 Zemes gadiem”		
37. Kuģis lido uz Millera planētu.	Kosmosa			Klusums			
<i>Melns ekrāns</i>							
38. Kuģa nolaišanās okeānā.	Kosmosa	Zils, pelēks	Kopplāns, tuvplāns, objektīvs	Sistēmas skaņas, sarunas, pulkstenis skaņa, dramatiska mūzika	„Vienīgais, kas var iziet cauri laikam, tāpat kā laiks – gravitācija”. „Viņi runā ar mums no nākotnes caur gravitāciju”. „Viņi vienlaicīgi eksistē 5 dimensijās”		
39. Amēlija un Kūpers atgriežas uz kuģa.	Kosmosa		Kopplāns, tuvplāns, objektīvs	Saruna	„23 gadi, 4 mēneši un 8 dienas”. „Tagad man ir tikpat daudz gadu, cik bija Tev, kad Tu		

					pameti mūs”		
40. Mērfijas ziņojuma ierakstīšanas brīdis uz Zemes.	Diena. Zeme	Melns, brūns, pelēks	Kopplāns, tuvplāns, objektīvs	Mūzika, saruna			
41. Amēlija skatās tēva ziņojumu.	Kosmosa			Sarunas, mūzika	„Varbūt mīlestība ir kaut kas, ko mēs nevaram saprast. Kādas citas dimensijas artefakts”. „Mīlestība ir vienīga sajūta, kas var ievietot mūs ārpus laika un telpas”		
42. Pļava deg. Mērfija tiekas ar Tomu.	Diena, Zeme	Zils, balts, zaļš, pelēks	Kopplāns, tuvplāns, objektīvs	Mūzika			
43. Amēlija atgādināja Kūperam par morālo izvēli.	Kosmosa			Saruna			
44. Mērfija atnāk slimnīcā pie profesora.	Diena, Zeme			Mūzika, saruna	„Piedod mani”		
45. Mērfija ieraksta ziņojumu Amēlijai.	Zeme.			Mūzika,			
46. Ziņojums parādās uz kosmiskā kuģa ekrāna.	Kosmosa		Kopplāns, tuvplāns, objektīvs	Mērfija			
47. Modina Mansu.	Kosmosa	Balts,		Mūzika,	„Diena ilgs 67		

Ledus planēta.		melns, pelēks		saruna	aukstas stundas, nakts – 67 vēl aukstākas stundas”		
48. Ekspedīcija pēta planētu.	Kosmosa			Manss			
49. Bāzē Amēlija saņem Mērfijas ziņojumu.	Kosmosa			Saruna	„Notikumu horizonts slēpjas melnā cauruma sirdī”		
50. Mērfija stāsta draugam par spoku.	Diena, Zeme			Mūzika, vējš, saruna			
51. Mērfija atceras savu istabu.	Diena, Zeme			Mērfijas balss	„Es saucu viņu par spoku, jo es domāju, ka tas bija cilvēks un viņš centās kaut ko pateikt”		
52. Stacijā visi apspiež melno caurumu.	Kosmosa			Saruna			
53. Manss un Kūpers dodas ekspedīcijā.	Kosmosa		Kopplāns, tuvplāns, objektīvs	Saruna			
54. Mērfija savas mājas istabā.	Diena, Zeme		Kopplāns, tuvplāns, objektīvs	Mūzika, saruna			
55. Manss un Kūpers turpina pārgājieni.	Kosmosa						
56. Mērfija savā istabā atceras, kas notika bērnībā.	Diena, Zeme					Pulkstenis	
57. Romillijs uzsāk	Kosmosa						

darbu ar sabojātu robotu.							
58. Mērfija mājās.	Diena, Zeme				„Viss ir slikti. Viņiem nedrīkst te palikt”		
59. Robots Tarss paziņo, ka cita robota sistēma ir bloķēta.	Kosmosa						
60. Mērfija mājās.	Diena, Zeme						
61. Kūpers atklāj, ka Manss viltoja visus datus.	Kosmosa						
62. Mērfija cenšas pierunāt Tomu izglābt sievu un bērnu.	Diena, Zeme						
63. Kūpera un Mansa cīņa.	Kosmosa						
64. Mērfija aizbrauc no mājas.	Diena, Zeme			Saruna			
65. Kūpers cīnās, Manss lasa profesora dzejoli.	Kosmosa				„Neaizej mierīgi visaptverošas nakts tumsā”		
66. Mērfija brauc mašīnā.	Diena, Zeme			Manss			
67. Kūpers cīnās, Manss turpina lasīt dzejoli.	Kosmosa						
68. Mērfija brauc mašīnā.	Diena, Zeme			Saruna			

69. Kūperam izdevās nodot signālu Amēlijai.	Kosmosa			Saruna, mūzika			
70. Mērfija nolemj atgriezties.	Diena, Zeme						
71. Amēlija lido pie Kūpera.	Kosmosa						
72. Mērfija dedzina brāļa kukurūzas pļavu.	Diena, Zeme						
73. Kūpers atceras meitu.	Kosmosa						
74. Mērfija turpina dedzināt pļavu.	Diena, Zeme						
75. Amēlija lido pie Kūpera.	Kosmosa						
76. Mērfija dedzina pļavu.	Diena, Zeme						
77. Amēlija atlidoja pie Kūpera.	Kosmosa						
78. Toms redz uguni.	Diena, Zeme						
79. Romillijs mirst. Amēlija izglāba Kūperu.	Kosmosa						
80. Mērfija atgriežas mājā, kamēr Toma nav.	Diena, Zeme						
81. Amēlija un Kūpers uzzina par sprādzienu.	Kosmosa						
82. Mērfija mājās glābj brāļa	Diena, Zeme						

sievu un bērnu.							
83. Amēlija un Kūpers cenšas apturēt Mansu.	Kosmosa						
84. Mērfija mājās, atver kasti un atrod pulkstenis.	Diena, Zeme					Pulkstenis	
85. Manss mēģina ienākt stacijā. Kūpers un Tarss krīt melnajā caurumā.	Kosmosa			Saruna, mūzika, mehānis mi	„3. Ņūtona likums – lai kaut ko sasniegtu, cilvēkam vispirms jāatbrīvojas no kaut kā”		
86. Mērfija mājās cenšas saprast, kas viņai jādara.	Diena, Zeme		Kopplāns, tuvplāns, objektīvs				
87. Kūpers katapultējās melnajā caurumā.	Kosmosa/ 5. dimensija		Kopplāns, tuvplāns, objektīvs, subjektīvs				
88. Mērfija atceras bērniību.	Diena, Zeme						
89. Kūpers ar Morzes ābece palīdzību cenšas nodot ziņojumu.	Kosmosa/ 5. dimensija		Kopplāns, tuvplāns, objektīvs, subjektīvs				
90. Mērfija cenšas atcerēties, ko viņa darīja.	Diena, Zeme						
91. Kūpers 5. dimensijā redz, ka mazā Mērfija	Kosmosa/ 5. dimensija		Kopplāns, tuvplāns, objektīvs, subjektīvs				

piaraksta viņa ziņojumu.							
92. Mērfija atver savu kladi.	Diena, Zeme						
93. Kūpers redz kā viņš atstāj meitu.	Kosmosa/ 5.dimensi ja		Kopplāns, tuvplāns, objektīvs, subjektīvs				
94. Mērfija cenšas saprast, kas notika.	Diena, Zeme						
95. Kūpers dzird Tarsu.	Kosmosa/ 5. dimensija		Kopplāns, tuvplāns, objektīvs, subjektīvs	Saruna	„Gravitācija kā komunikācijas veids. Tā iziet cauri dimensijām, ieskaitot laiku”		
96. Mērfija tuvojas atrisinājumam.	Diena, Zeme						
97. Kūpers iekodēja datus pulkstenis sekunžu rādītājā.	Kosmosa/ 5. dimensija		Kopplāns, tuvplāns, objektīvs, subjektīvs	Saruna	„Es domāju, ka viņi izvēlējās mani, bet viņi izvēlējās viņu, lai izglābtu pasauli”		
98. Mērfija atšifrēja gravitācijas vienādojumu.	Diena, Zeme						
99. 5. dimensijā kubs aizveras.	Kosmosa/ 5. dimensija			Saruna	„Cilvēki nevarēja to izveidot”. „Nē, ne tagad, bet kādreiz...tas nebijām mēs..bet cilvēki,		

					civilizācija, kas pāries pāri 4 dimensijām”		
100. Kūpers un rokasspiediens ar Amēliju.	Kosmosa/ tārpeja		Kopplāns, tuvplāns, objektīvs, subjektīvs				
101. Kūpers pamodās slimnīcā.	Kosmosa/ stacija „Kūpers		Kopplāns, tuvplāns, objektīvs	Saruna	„Īstenībā, jums tagad ir 124 gadi”. „Mēs esam uz Saturna orbītas”. „Man ne pārāk patīk izlikties, ka mēs esam tur, kur sākam. Es gribu zināt, kur mēs esam tagad”		
102. Kūpers un Mērfija satiekas.	Kosmosa/ stacija „Kūpers”			Saruna	„Tēvam nav jāredz kā mirst viņa bērns”	Pulkstenis	
103. Amēlija uz Edmunda planētas.	Kosmosa			Mērfijas balss, mūzika	„Viena, citā galaktikā”		
104. Kūpers pilota kostīmā.	Kosmosa						
105. Amēlija stāv pie Edmunda kapa.	Kosmosa						
106. Kūpers kosmiskā aparātā.	Kosmosa						
107. Amēlija uz Edmunda planētas iet bāzē.	Kosmosa						

Bakalaura darbs

„Kinematogrāfiskā maldināšana un naratīva metalepse Kristofera Nolana filmās „Starp zvaigznēm”, „Pirmsākums” un „Ilūzija”” izstrādāts LU Sociālo zinātņu fakultātē.

Ar savu parakstu apliecinu, ka pētījums veikts patstāvīgi, izmantoti tikai tajā norādītie informācijas avoti un iesniegtā darba elektroniskā kopija atbilst izdrukai.

Darba apjoms (neskaitot titullapu, satura rādītāju, apzīmējumu sarakstu, izmantotās informācijas avotu sarakstu, pielikumus, dokumentāro lapu un zemspvītras atsauces) ir 190 059 rakstuzīmes (ieskaitot intervālus).

Autors: Karina Kozireva

(personiskais paraksts)

Rekomendēju darbu aizstāvēšanai.

Vadītājs: Dr. philol. Viktors Freibergs

(personiskais paraksts) 08.06.2015.

Recenzents: Dr. art. Zane Radzobe

(personiskais paraksts) .06.2015.

Darbs iesniegts Komunikācijas studiju nodaļā .06.2015

Dekāna pilnvarotā persona:

(personiskais paraksts)

Darbs aizstāvēts bakalaura gala pārbaudījuma komisijas sēdē .06.2015. prot. Nr.

Komisijas sekretāre: Mg. sc. soc. Ilze Šulmane

(personiskais paraksts)