

# **Divákova představivost a její role v procesu dotváření fikčního světa**

Martin Jašek

---

Bakalářská práce  
2013



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

---

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ústav animace a audiovize

akademický rok: 2012/2013

## ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Martin JAŠEK**  
Osobní číslo: **K09207**  
Studijní program: **B8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**  
Studijní obor: **Audiovizuální tvorba - Režie a scenáristika**  
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **1. Teoretická část:**  
**Divákova představivost a její role v procesu**  
**dotváření fikčního světa**

**2. Praktická část:**  
**Krátkometrážní hraný film, minimálně 10 minut, režie**

Zásady pro vypracování:

### 1. Teoretická část:

Rozsah práce: minimálně 15 normostran textu bez započítání obsahu, rejstříku a obrazových příloh.

Formální podoba: 1 ks v pevné vazbě s popisem na hřbetu i horní desce spolu s CD-R. Dále 2 ks práce, které mohou být v kroužkové vazbě. Práci je třeba rovněž odeslat do knihovny UTB Zlín v elektronické podobě ve formátu pdf.

Pokyny k vypracování: prostudujte a analyzujte dostupné materiály z profesního hlediska a formulujte závěry a získané vědomosti

### 2. Praktická část:

Výstupní dílo:

- 3 ks DVD ve formátu DVD-video (PAL) s graficky upraveným bookletem

- 1 ks MiniDV SD/HD

- 1ks datového DVD obsahující: grafický návrh bookletu ( PDF/AI, CMYK, 300dpi, texty v

křivkách), návrh filmového plakátu formát 70 x 100cm ( PDF/AI, CMYK, 300dpi, texty v křivkách)

- 1ks datového DVD obsahující: film ve formátu SD/HD v odpovídajícím datovém toku a kontejneru MPEG2 ve dvou verzích: 1) česká verze (české znění či titulky vypálené do obrazu), 2) anglická verze (anglické znění či titulky vypálené do obrazu)
- 3 ks technického scénáře v kroužkové vazbě a jeden výtisk dialogové listiny.

Všechny odevzdávané materiály musí splňovat vnitřní technické normy UAAU pro odevzdávání AV prací a musí být řádně popsány (jméno, název, logo fakulty, formát, rozlišení). Součástí celé práce budou rovněž vyplněné a předané formuláře pro OSA, NFA, Prohlášení autora bakalářské práce a podklady pro katalog FMK UTB ve Zlíně.

Na samotném nosiči CD-R odevzdejte v minimálním počtu 10 kusů obrazovou dokumentaci praktické části závěrečné práce pro využití v publikacích FMK. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga texty v křivkách. V samostatném textovém souboru uveďte jméno a příjmení, login do portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný název práce v češtině i v angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Příložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

Rozsah bakalářské práce:

Rozsah příloh:

Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/umělecké dílo**

Seznam odborné literatury:

**MONACO, James.** Jak číst film: svět filmů, médií a multimédií : umění, technologie, jazyk, dějiny, teorie. 1. vyd. Praha: Albatros, 2004, 735 s. Albatros Plus. ISBN 80-000-1410-6

**MURPHY, Joseph.** Moc podvědomí: Velká kniha vnitřního a vnějšího rozvoje. 1. vyd. Praha: Knižní klub, 1993, 236 s. ISBN 80-856-3408-2.

**ŠVANKMAJER, Jan.** Transmutace smyslů. Praha: Středoevropská galerie a nakladatelství, 1994, 104 s. ISBN: 809022583

**THOMPSON, Kristin a David BORDWELL.** Dějiny filmu: přehled světové kinematografie. 2., opr. vyd. Překlad Helena Bendová. Praha: Akademie múzických umění, 2011, 827 s. ISBN 978-80-7331-207-7 (Váz.)

**THOMPSON, Kristin a David BORDWELL.** Umění filmu: úvod do studia formy a stylu. 1. vyd., Praha: Akademie múzických umění, 2011, 680 s. ISBN 978-80-7331-217-6 (Váz.).

Vedoucí bakalářské práce:

**Mgr. Tomáš Binter**

Ústav animace a audiovize

Datum zadání bakalářské práce:

**30. listopadu 2012**

Termín odevzdání bakalářské práce:

**14. května 2013**

Ve Zlíně dne 30. listopadu 2012

  
doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.  
děkanka



  
MgA. Libor Nemeškal  
ředitel ústavu

## PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby <sup>1)</sup>;
- beru na vědomí, že bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3 <sup>2)</sup>;
- podle § 60 <sup>3)</sup> odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60 <sup>3)</sup> odst. 2 a 3 mohu užít své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům.

MARTIN JASEK

Ve Zlíně ..... 17.12.2012 .....

.....  
Jméno, příjmení, podpis

<sup>1)</sup> zákon č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, § 47b Zveřejňování závěrečných prací:

(1) Vysoká škola nevdělečně zveřejňuje disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostřednictvím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy.

(2) Disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlížení veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce pořizovat na své náklady výpisy, opisy nebo rozmnožení.

(3) Platí, že odevzdáním práce autor souhlasí se zveřejněním své práce podle tohoto zákona, bez ohledu na výsledek obhajoby.

<sup>2)</sup> zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 35 odst. 3:

(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užije-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacímu zařízení (školní dílo).

<sup>3)</sup> zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 60 Školní dílo:

(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst. 3). Odpírá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.

(2) Není-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo užít či poskytnout jinému licenci, není-li to v rozporu s oprávněnými zájmy školy nebo školského či vzdělávacího zařízení.

(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z výdělku jím dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložily, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlídnou k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

## **ABSTRAKT**

Tato práce se zabývá představivostí ve smyslu obrazotvornosti jako jedním z mnoha mentálních nástrojů, které využívá aktivní divák při procesu vnímání filmu. Poukazují na mnoho rozšířených názorů z laické i odborné veřejnosti, které roli představivosti v tomto procesu vůbec nepřipouští, a pokusím se k těmto stanoviskům nabídnout odlišnou perspektivu. Vše demonstřuji na konkrétních příkladech formálních postupů, které tvůrci od počátku filmu využívají, aby právě představivost v divákovi podnítli.

Klíčová slova:

film, představivost, obrazotvornost, aktivní divák, vnímání filmu

## **ABSTRACT**

This thesis deals with imagination as one of the mental tools used by a viewer in process of perceiving film. I reference many frequent opinions by laical and professional communities that don't admit the role of imagination in this process at all and I will try to offer a different perspective to these statements. I will demonstrate everything on concrete examples of formal procedures that filmamakers have been using to stimulate the viewer's imagination.

Keywords:

film, imagination, active viewer, film perception

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské/diplomové práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

# OBSAH

<b>ÚVOD</b> .....	<b>9</b>
<b>I TEORETICKÁ ČÁST</b> .....	<b>10</b>
<b>1 PROCES SLEDOVÁNÍ FILMU</b> .....	<b>11</b>
1.1 ÚVOD DO PROCESU SLEDOVÁNÍ FILMU.....	11
1.2 ZÁKLADNÍ SCHÉMA PROCESU SLEDOVÁNÍ FILMU.....	12
<b>2 SLOŽKY PROCESU SLEDOVÁNÍ FILMU</b> .....	<b>13</b>
2.1 DIVÁKOVA AKTIVITA.....	13
2.1.1 Fyziologické procesy.....	14
2.1.2 Předvědomé procesy.....	15
2.1.3 Vědomé procesy.....	16
2.2 MATERIÁL A STRUKTURA FILMU.....	18
2.2.1 Pojmy .....	19
2.2.2 Syžet a fabule .....	21
2.2.2.1 Práce s kauzalitou .....	22
2.2.2.2 Práce s časem .....	23
2.2.2.3 Mezery .....	24
2.2.3 Fikční svět .....	24
2.2.3.1 Pojem .....	24
2.2.3.2 Proměna a růst fikčního světa.....	25
2.2.3.3 Více dimenzí .....	26
<b>3 ROLE PŘEDSTAVIVOSTI V PROCESU DOTVÁŘENÍ FIKČNÍHO SVĚTA</b> .....	<b>27</b>
3.1 POLEMKA - FILM PŘEDSTAVIVOST (NE)PODNĚCUJE .....	27
3.2 VYJASNĚNÍ POJMU PŘEDSTAVIVOST .....	29
3.3 REAKCE NA CURRIEHO .....	29
3.4 PROSTŘEDKY PODNĚCUJÍCÍ PŘEDSTAVIVOST .....	30
3.5 DĚLENÍ PROSTŘEDKŮ PODNĚCUJÍCÍCH PŘEDSTAVIVOST.....	32
3.5.1 Akce se odehrává mimo obraz .....	32
3.5.2 Akce je vzdálena .....	35
3.5.3 Předpověď budoucího dění .....	36
3.5.4 Úplná absence vizuální informace .....	36
3.5.5 Verbální vodítka.....	36
<b>ZÁVĚR</b> .....	<b>39</b>
<b>SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY</b> .....	<b>40</b>



## ÚVOD

Možná jsem naivní, ale navykl jsem si vnímat film jako čistý audiovizuální potenciál, jehož možnosti jsou jen tak omezené, jako je omezená naše představivost. Rozhodně nesdílím obecně čím dál rozšířenější názor, že film umírá nebo už je dokonce mrtvý. Věřím, že jsme zdaleka ještě neprozkoumali všechny jeho možnosti a že nás ještě v lecčems překvapí. Film své možnosti ale určitě neobjeví sám. Je na nás, filmových tvůrcích, teoreticích a divácích, abychom jeho málo prozkoumané oblasti neustále prohledávali. Takovou prozatím velmi málo prozkoumanou oblastí je pro mě právě sféra divákovy představivosti. Jako na jeden z nástrojů, s nimiž divák přistupuje před filmový materiál, je na ni stále zapomínáno. Touto prací bych rád přispěl aspoň mikroskopickým dílem k většímu povědomí o tomto nenápadném, ale mocném prostředku filmu.

Pokusím se tedy o popsání různých způsobů, jimiž mohou autoři pracovat s představivostí publika. Nejprve ukážu na samotné přirozenosti fungování filmového vnímání, jak nezbytný je aktivní divákův přístup. Pokusím se nabídnout pohled na vznik filmového zážitku, jako na živou spolupráci mezi autorem a divákem, kdy divák není jen pasivním příjemcem, ale aktivním spolutvůrcem tohoto zážitku. Zaměřím se při tom hlavně na konstrukci něčeho, co v této práci nazývám fikční svět. Tyto poznatky pak aplikuji při líčení postupů podněcujících naši představivost.

Jsem přesvědčen, že veškerá teorie bude vždy nutně o pár kroků za realitou. Proto je myslím nezbytné, uchovat si při psaní každé teoretické práce jistou dávku vědomí relativnosti všech takových snažení. Je třeba nezapomínat, že žádná slova na papíře nemůžou nikdy skutečnost reflektovat přesně, ale spíše jen naznačovat určitý úhel pohledu. Jakmile si člověk, ať student filmu nebo filmový vědec, tuto perspektivu udrží, potom myslím, může být jeho práce přínosná a sloužit ve jménu našeho hlubšího pochopení filmu a jeho možností. Film ve smyslu média totiž nepovažuji ani tak za vynález člověka, jako spíš za jeho objev. A jako k takovému, myslím, je k němu nutno přistupovat s pokorou a vědomím, že je neustále co objevovat.

## TEORETICKÁ ČÁST

# 1 PROCES SLEDOVÁNÍ FILMU

## 1.1 Úvod do procesu sledování filmu

Abych vůbec mohl začít uvažovat nad tím, jakou roli hraje představivost v procesu sledování filmu, musím se nejdřív aspoň zběžně zmínit o tom, jak vůbec samotné sledování filmu přibližně funguje. S teoretiky, kteří se opírají o východiska konstruktivismu a kognitivní psychologie jako jsou například David Bordwell nebo jeho žena Kristin Thompson, sdílím dnes už obecně rozšířený názor, že *„diváci nejsou jen pasivními subjekty, ale jsou převážně aktivní a podstatným způsobem přispívají ke konečnému výsledku díla. Procházejí přitom mnoha aktivitami, fyziologickými, předvědomými, vědomými a pravděpodobně i nevědomými.“*<sup>1</sup>

Při zkoumání podstaty procesu vnímání filmu jsou snahy o popsání těchto procesů zásadní. Právě tyto aktivity odehrávající se na různých úrovních uvědomění jsou totiž středobodem vztahu filmového díla a diváka. Bez nich by každý film zůstal jen neživým artefaktem, doslova hrou různě barevného světla a zvukových vln na plátně a ničím víc. To, co z něj činí smysluplné umělecké dílo, je právě až setkání s divákem.

A každé takové setkání bude v určitém smyslu nové a neopakovatelné, stejně jako je jedinečný a neopakovatelný každý z nás. Jak tvrdí Kristin Thompson, *„protože každé dílo existuje v neustále se proměňujících okolnostech, bude se v průběhu času měnit i jeho vnímání publikem. Proto ani nemůžeme předpokládat, že významy a vzorce, které čteme a interpretujeme, jsou kompletně obsaženy v díle, pevně a navždy.“*<sup>2</sup>. Každý z nás prochází denně řadou nových zkušeností a neustále se tak vyvíjí. Kdykoli se tedy pouštíme do sledování filmu, neseme si tyto zkušenosti nutně s sebou. Ty se stávají živnou půdou pro naše vnímání filmu a podstatným způsobem je taky ovlivňují.

---

<sup>1</sup> THOMPSON, Kristin. *Breaking the glass armor: neoformalist film analysis*. Str. 26.

<sup>2</sup> tamtéž. Str. 25

*„Naše aktivita nemůže být uvnitř díla samotného. Báseň jsou jen slova na papíře, píseň jen akustické vibrace a film jen uspořádání světla a tmy na plátně. Věci nedělají nic. Je tudíž očividné, že umělecké dílo a člověk, který ho vnímá, na sobě vzájemně závisejí.“<sup>3</sup>*

## 1.2 Základní schéma procesu sledování filmu

Definice procesu sledování filmu by pro kontext této práce mohla znít přibližně takto: Divák, motivovaný potřebou porozumění a emocionální participace, vytváří z filmařem předloženého materiálu za pomoci mnoha mentálních a fyziologických procesů, které se odehrávají na několika úrovních vědomí, určitý mentální konstrukt zvaný fikční svět. Tuto rovnici budu v průběhu této práce postupně rozvádět.

Už jsem naznačil, že fungování filmu je plně závislé na aktivním přístupu diváka. *„Filmy, stejně jako jiné umělecké či kulturní artefakty – existují právě kvůli interakci s vnímatelem. V tomto smyslu není film něčím předem daným, je utvářen až v procesu recepce.“<sup>4</sup>* Film je mimo jiné tak úspěšný, protože odpovídá na *„nejzákladnější kognitivní potřebu, kterou je touha po poznání a porozumění...“* a *„...emocionální participaci. Ty nejsou vlastnostmi samotných filmových děl, nýbrž vlastnostmi, vznikajícími ve vzájemné interakci díla s přijmatelem.“<sup>5</sup>* Lidská mysl má přirozenou tendenci to obrovské množství informací, které k nám skrze smysly vstupuje z vnějšího světa neustále přetransformovávat, třídit a skládat do celistvého a nám srozumitelného obrazu skutečnosti. Ze všeho nejdřív tedy potřebujeme tomu, co vnímáme, porozumět.

---

<sup>3</sup> BORDWELL, David a Kristin THOMPSONOVÁ. *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*. Str. 85.

<sup>4</sup> MIŠÍKOVÁ, Katarína. *Mysl a příběh ve filmové fikci: o kognitivistických přístupech k teorii filmové nara-ce*. Str. 108

<sup>5</sup> tamtéž, str. 108.

## 2 SLOŽKY PROCESU SLEDOVÁNÍ FILMU

Podle Davida Bordwella, který se odvolává na teorii konstruktivismu, je proces sledování filmu „...*dynamickým psychologickým procesem operujícím se třemi typy faktorů.*“<sup>6</sup>. Jsou jimi *perceptivní schopnosti, předchozí poznání a zkušenosti a materiál a struktura samotného filmu.*<sup>7</sup> První dvě skupiny se týkají diváka, ta třetí filmového artefaktu (čili filmu vytvořeného jeho autorem). Celá tato kapitola se bude pohybovat mezi těmito dvěma složkami – divákem a filmovým materiálem, aby přibližně objasnila, jak mezi sebou navzájem spolupracují, a připravila tak potřebný podklad pro představivost a její roli v tomto procesu.

Mezi *perceptivní schopnosti* patří veškeré vrozené fyziologické a mentální schopnosti, kterými disponuje každý člověk (neuvažujeme-li různé hendikepy). Patří zde například schopnost rozeznávat barvy, vnímat hloubku prostoru, nebo např. složitější psychologické procesy jako schopnost rozpoznávat reprezentace objektů na plátně jako objekty samotné. Oblast *předchozího poznání a zkušeností* zase zahrnuje všechny divákovy „*sklony, zkušenosti a očekávání, nebo třeba vědomosti determinované sociokulturně-historickým kontextem*“<sup>8</sup>. Společně tvoří tyto dvě oblasti určitý fyziologicko-mentální aparát, kterým divák disponuje, a kterému se budu déle zabývat v následující podkapitole. Tento aparát divák aplikuje na materiál a strukturu filmu za účelem vytvoření smysluplného časově, prostorově a kauzálně jednotného celku – fikčního světa. V podkapitole Materiál a struktura filmu se pokusím přiblížit, jak na základě filmařem předloženého materiálu divák onen mentální konstrukt vlastně vytváří.

### 2.1 Diváková aktivita

Hnána potřebou porozumět viděnému, provádí naše mysl v běžném životě stejně jako při sledování filmu řadu složitých operací, které probíhají simultánně na několika úrovních uvědomění. K jejich hrubému náčrtu použiji rozdělení podle Kristin Thomsson, jak je uvá-

---

<sup>6</sup> BORDWELL, David. *Narration in the fiction film*. Str. 32.

<sup>7</sup> tamtéž, str. 32.

<sup>8</sup> MIŠÍKOVÁ, Katarína. *Mysl a příběh ve filmové fikci: o kognitivistických přístupech k teorii filmové nara-ce*. Str. 120

dí ve své knize *Breaking the Glass Armor*<sup>9</sup>. Patří mezi ně procesy fyziologické, předvědomé, vědomé a nevědomé. Pokud jde o nevědomé procesy, jejich přímý vliv na sledování filmu je jen těžko prokazatelný a filmařovy prostředky, jak s nevědomím pracovat jsou podobně nejisté. Navíc jsou v kontextu této práce nepodstatné, proto se jimi zabývat nebudu.

### 2.1.1 Fyziologické procesy

Abychom vůbec film mohli film vidět a slyšet jako film, musíme ze všeho nejdříve aplikovat fyziologické procesy, které jsou v základní výbavě každého člověka. Tyto procesy jsou plně automatické a nejsou přístupny našemu vědomí. Film jako médium je na jejich fungování plně závislý. Patří mezi ně nejzákladnější nástroje smyslového vnímání jako „...rozlišování barev nebo schopnost slyšet sérii zvukových vln jako jednotlivé zvuky.“<sup>10</sup> Asi nejznámějším příkladem využití takového fyziologického procesu při vnímání filmu je tzv. stroboskopický jev.<sup>11</sup>

Pozoruhodné je, že s určitou mírou aktivity se setkáváme už na této nevědomé úrovni. Vychází z jedné z vlastností našeho zraku, kterou je jeho selektivnost: „...zatímco uši slyší cokoli je jim dostupné, oči si vybírají, co uvidí.“<sup>12</sup> Už z tak banálního faktu je zřejmé, že tím, že divák klouže zrakem z jednoho místa filmového obrazu na jiné, vlastně do jisté míry sám směřuje svůj zážitek a velkou měrou tak ovlivňuje způsob, jakým na něj zapůsobí. Je pravda, že filmaři do značné míry navádějí naši pozornost pomocí různých barevných a kompozičních řešení obrazu („*Světlé plochy nás zaujmou dříve než tmavé, linií si všímáme dříve než ploch, pohyb aktivizuje naši pozornost více než nehybnost, objekty v horní části obrazu dříve, než ty v dolní apod.*“<sup>13</sup>), ale pořád je jen na nás, na co a kdy svou pozornost zaměříme. Spousta drobných dějů a vtipů ukrývajících se v druhých nebo i

---

<sup>9</sup> THOMPSON, Kristin. *Breaking the glass armor: neoformalist film analysis*.

<sup>10</sup> tamtéž, str. 26.

<sup>11</sup> Iluze pohybu ve filmu je vytvářena působením záblesků. Po sobě jdoucí série rychle promítaných obrazů splyne do pohyblivého toku za podmínek, při kterých je promítání obrazů přerušováno krátkými fázemi tmy.

<sup>12</sup> MONACO, James. *Jak číst film: svět filmů, médií a multimédií : umění, technologie, jazyk, dějiny, teorie*. Str. 151

<sup>13</sup> MIŠÍKOVÁ, Katarína. *Mysl a příběh ve filmové fikci: o kognitivistických přístupech k teorii filmové narače*. Str. 126

třetích plánech obrazu tak může být zaregistrována jen určitým zlomkem publika, který svým zrakem v obraze více „hledá“. Na tomto principu koncipuje své scény například režisér Wes Anderson (*Darjeeling Limited*, *Royal Tenenbaums*, atd).

Monaco nabízí v kapitole zabývající se fyziologií vnímání srovnání s vnímáním literárního textu a filmového obrazu: „Rozdíl je v tom, že víme, jak číst stránku – v angličtině zleva doprava a shora dolů – ale zřídka si uvědomujeme, jak přesně čteme obraz.“<sup>14</sup> V jedné z předchozích kapitol téže knihy nalezneme obdobné srovnání literatury a filmu pojednávající mimo jiné o selektivnosti zraku: „Romány vypráví jejich autor. Vidíme a slyšíme jen to, co on chce, abychom viděli a slyšeli. Filmy jsou také víceméně vyprávěné svými autory, ale vidíme a slyšíme mnohem víc, než režisér nutně musel zamýšlet. Cokoli romanopisec popisuje, je filtrováno jeho jazykem, předsudky, a jeho úhlem pohledu. Ve filmu máme určitou míru svobodné volby, můžeme si vybrat spíše jeden detail než jiný.“<sup>15</sup> O kus dál Monaco pokračuje: „...pozorovatel filmu má možnost se na prožitku podílet mnohem aktivněji. Slova jsou na stránce vždycky stejná, ale obraz na plátně se vždy mění podle toho, jak měníme směr naší pozornosti. Film představuje v tomto smyslu mnohem bohatší zážitek.“<sup>16</sup>

### 2.1.2 Předvědomé procesy

Oblast fyziologických procesů je pro nás všechny víceméně společná. Kde už se ale jeden od druhého začínáme lišit výrazně, je oblast předvědomí. Na rozdíl od procesů fyziologických, které probíhají plně automaticky a našemu vědomí jsou přístupny jen prostřednictvím klinických experimentů, je oblast předvědomí našemu vědomí o poznání blíže.

Tento pojem pochází od Sigmunda Freuda a v mnoha různých pojetích psychologie je chápán různě. Někde se setkáme s překrýváním s pojmem podvědomí. Pro nás bude ale důležité, jak tento pojem chápe Kristin Thompsonová.

---

<sup>14</sup> MONACO, James. *Jak číst film: svět filmů, médií a multimédií : umění, technologie, jazyk, dějiny, teorie*. Str. 151

<sup>15</sup> MONACO, James. *Jak číst film: svět filmů, médií a multimédií : umění, technologie, jazyk, dějiny, teorie*. Str. 42

<sup>16</sup> MONACO, James. *Jak číst film: svět filmů, médií a multimédií : umění, technologie, jazyk, dějiny, teorie*. Str. 43

Jde o tu oblast naší mysli, kde se shromažďují a třídí všechny vzpomínky a informace z každodenního života. Tvoří zde něco jako encyklopedii poznaného světa. Všechny informace, které k nám z vnějšího světa přistupují, prochází skrze tuto složku mysli, kde jsou filtrovány a tříděny. Předvědomí nám pomáhá rychle se vyznat ve viděném. „*K rozpoznávání tvarů předmětů, lidských tváří či obrazů krajin – pokud jsme s nimi již někdy přišly do kontaktu – nemusíme vynaložit skoro žádné mentální úsilí. I když jsou tyto procesy samozřejmé a automatické, můžeme je zpřístupnit vědomí a ovládat je vůlí. Dokážeme zpětně přehodnotit mylnou identifikaci tváře člověka či si opravit úsudek o spatřeném předmětu. Zároveň jsme schopni si vysvětlit, které črty tváře či linie nás při prvotní identifikace tváře zmátly.*“<sup>17</sup> Předvědomí je tak s vědomím v těsné spolupráci. Nakolik zůstane proces rozpoznávání viděného skrytý v automaticky operující oblasti předvědomí a nakolik bude vystaven naší vědomé pozornosti, závisí podle Kristin Thompson „*především na míře obeznamovanosti s viděným. Známé objekty budou rozpoznány bez vědomého úsilí, zatímco můžeme projevit značné úsilí, abychom si poradili s určitými jevy, se kterými nás film může konfrontovat*“.<sup>18</sup> A neplatí to samozřejmě jen pro rozpoznávání objektů, ale taky například pro narativní a stylistickou složku filmu. Například když jsme viděli svůj úplně první film, nebyla pro nás většina stylistických a narativních postupů, se kterými film běžně operuje něčím dobře známým a samozřejmým, ale museli jsme se naučit je chápat a rozpoznat je. Po pár zhlédnutých filmech se ale zažily natolik, že se staly plně součástí našeho předvědomí a my už jsme na ně nemuseli více myslet. Mezi vědomím a předvědomím neexistuje žádná jasná hranice. Vždy je to jen o poměru těchto dvou složek.

### 2.1.3 Vědomé procesy

Kdykoli je řeč o poměru aktivity a pasivity diváka, mluvíme vlastně o kolísání mezi předvědomím a vědomím. Nakolik jsou nám postupy a obrazy předkládané autorem známe, zůstáváme víceméně bez uvědomování si jakýchkoli mentálních činností. Jakmile jsme ale konfrontováni s něčím, co se jakýmkoli způsobem aspoň trochu vymyká z nám běžně

---

<sup>17</sup> MIŠÍKOVÁ, Katarína. *Mysl a příběh ve filmové fikci: o kognitivistických přístupech k teorii filmové nara- ce*. Str. 110

<sup>18</sup> THOMPSON, Kristin. *Breaking the glass armor: neoformalist film analysis*. Str. 26



známého světa, musíme se více snažit, abychom daný vjem zařadili a porozuměli mu; a tak se stáváme více vědomi své mentální činnosti.

Do kategorie vědomých procesů zapojených při sledování filmu patří takové mentální činnosti jako třeba předvídání děje, zpochybňování viděného, interpretace významů, hodnocení stylistických postupů, atd.

Podle Kataríny Mišíkové „...si divák během sledování filmu není vědom většiny perceptivních, kognitivních ani emocionálních procesů probíhajících v jeho mysli a těle. Vizuální vnímání je automatické, stejně jako nižší vrstvy narativního (po)rozumění. Proces (po)rozumění začíná divák vědomě analyzovat až tehdy, když narazí na nějaký problém, když není schopen z viděného vytvořit smysluplné, tj. když se jeho předešlé hypotézy o příběhu ukázaly mylné a nemá dostatek indicií ke konstrukci nových hypotéz.“<sup>19</sup> Jinými slovy, divák si začíná být vědom své mentální činnosti při sledování filmu, kdykoli je narušena plynulost procesu porozumění viděnému. Otázkou je, proč by autoři chtěli divákův zážitek záměrně narušovat a ohrožovat tak jeho ponoření do příběhu. Odpověď můžeme opět nalézt u Kristin Thompsonové, která se domnívá, že jedním z cílů originálního uměleckého díla je „...pozvednout některé nebo všechny myšlenkové procesy na vědomou úroveň.“<sup>20</sup> Právě na této úrovni může filmové dílo „nejsilněji napadnout naše obvyklé způsoby vnímání a může nás přimět uvědomit si více naše způsoby, jakými se vyrovnáváme se světem“<sup>21</sup>. Filmy tak nemusejí plnit funkci pouhé poutové zábavy, ale mohou nás přivést k hlubšímu uvědomění v mnoha oblastech našeho života.

Zvláště v posledních letech jsme svědky mnoha postupů, jimiž se filmaři snaží přimět diváka k větší aktivitě. Dalším z pravděpodobných důvodů proč tomu tak je, může být snaha o ozvláštnění procesu sledování filmu. Diváci navyklí klasickým narativním schémátům a stylistickým postupům mohou takováto ozvláštnění vítat jako osvěžující. Můžeme vzpomenout např. různé experimenty s pořádkem fabule ve filmech Quentina Tarantina

---

<sup>19</sup> MIŠÍKOVÁ, Katarína. *Mysl a příběh ve filmové fikci: o kognitivistických přístupech k teorii filmové nara-*  
*ce*. Str. 107

<sup>20</sup> THOMPSON, Kristin. *Breaking the glass armor: neoformalist film analysis*. Str. 27

<sup>21</sup> tamtéž, str. 27

(*Pulp Fiction*, *Kill Bill I&II*), Christophera Nolana (*Memento*, *Inception*), nebo třeba extrémní rezignaci na kauzální jednotu v *Post Tenebras Lux* Carlose Reygadase.

Filmaři, jejichž cílem, je pomocí různých narušení klasických schémat přimět publikum k větší aktivitě ale čelí určitému nebezpečí. Bordwell ve své knize *Narration in the fiction film* připomíná, že „...pro diváky všech věkových skupin, jsou díla s přeskupenými událostmi nebo nejasnými kauzálními vztahy obtížněji srozumitelné“<sup>22</sup>. Filmaři tedy musí všechny tyto nadstandardní postupy dobře zvážit, jinak riskují divácké odmítnutí. Případem takového odvážného tvůrce, který se nebojí pohybovat v tomto směru vyloženě na ostří nože, je Christopher Nolan. Snad nejextrémnějších počinem, co se týče nároků na aktivní divákův podíl je jeho film *Memento*. Originální převrácení narace vzhůru nohama jej činí obzvláště komplikovaným pro diváka zvyklého si v kině odpočinout. Nolan klade na diváka při rekonstrukci děje tak vysoké nároky, že riskuje nepřijetí velkého spektra publika. Na druhou stranu ale představuje vítané osvěžení pro všechny náročnější diváka a milovníky narativních rébusů. Nutno říct, že jak v případě *Memento*, tak i dalších Nolanových filmů s podobně inovativním narativním konceptem (*The Prestige*, *Inception*) se mu tato tvůrčí odvaha vyplácí.

## 2.2 Materiál a struktura filmu

Zopakujme si znovu definici sledování filmu z první kapitoly: divák, motivovaný potřebou porozumění a emocionální participace, vytváří z filmařem předloženého materiálu za pomoci mnoha mentálních a fyziologických procesů, které se odehrávají na několika úrovních vědomí určitý mentální konstrukt (fikční svět). V předchozích kapitolách jsem přibližně nastínil, jakými fyziologicko-psychologickými schopnostmi do toho procesu divák přispívá. V této kapitole se pokusím přiblížit, jak na základě filmařem předloženého materiálu divák onen mentální konstrukt vlastně vytváří.

Ať už si toho je plně vědom nebo ne, divák je vždy při vstupu do kina připraven čelit materiálu filmu a složit z něj určitý srozumitelný celek, který by asi většina označila jako příběh. Přirozeností lidské mysli je skládat ze smyslových vjemů komplexní obraz skuteč-

---

<sup>22</sup> BORDWELL, David. *Narration in the fiction film*. Str. 34 -35

nosti. Na základě fragmentů informací, které získáváme prostřednictvím našich smyslů z vnějšku, konstruuje naše mysl víceméně ucelený obraz skutečnosti.

Základní hodnoty, jimiž se při této aktivně-konstruktivní činnosti řídí, jsou „...*kauzalita, čas a prostor*“<sup>23</sup>. Vychází to z přirozenosti fungování lidské mysli. Z běžného života jsme navyklí na určitou časoprostorovou jednotu a máme tendenci vnímat události jako kontinuální sled příčiny a následku. Stejně podvědomě čekáme i od filmu. Jak jsem ale letmo zmínil v předchozím textu, materiál filmu má mnohdy od takového uceleného obrazu daleko.

Tvůrci filmu velmi často a rádi některou nebo třeba všechny tyto veličiny (kauzalita, čas a prostor) porušují. Nečiní tak ale proto, aby divákovi sledování filmu znepríjemnili. Děje se tak k prohloubení jejich spoluúčasti. Filmaři nenechávají diváka bezradného, materiál filmu je plný nejrůznějších vodítek, které mu v tom procesu pomáhají. A když pomineme tyto nadstandardní zásahy do klasického narativního schématu, už v samotném jazyku filmu je zakódovaná tato nehotovost – od nutnosti číst dvojrozměrný obraz filmového plátna jako trojrozměrný prostor, až po nejrůznější elipsy ve vyprávění, je filmový artefakt polotovarem, připraveným být divákem dotvořen do svého plného smyslu.

### 2.2.1 Pojmy

Do teď jsem používal obecné pojmy jako materiál filmu, filmový artefakt na jedné straně a mentální konstrukt, příběh na straně druhé. Nyní si už s tak obecnou terminologií nevystačím. Specifikujme si blíže určité základní pojmy a vyjasněme si jejich vzájemné vztahy.

### Fabule

Fabule je to, co by většina diváků označila jako příběh. Je to „...*imaginární konstrukt, který si divák vytváří v procesu narativního (po)rozumění. Fabule představuje události jako chronologický a kauzální řetězec s určitým trváním, probíhající v určitém prostoru*“

---

<sup>23</sup> BORDWELL, David a Kristin THOMPSONOVÁ. *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*. Str. 85.

rovém rámci.<sup>24</sup> Důležité je zdůraznit, že v „...samotném díle nemá fabule svou materiální existenci, ale jen mentální strukturou, vytvořenou v mysli diváka.“<sup>25</sup> V tomto konstruktu jsou pak obsaženy všechny události vyprávění „...ať už explicitně uvedené, nebo vyvozené divákem.“<sup>26</sup>

## Syžet

Syžet je totožný s tím, co jsem výše nazýval materiálem filmu. Jsou to všechny explicitně přítomné vizuální a auditivní informace. Jinými slovy „...vše, co můžeme ve filmu promítaném před námi vidět a slyšet“<sup>27</sup>. Je „...uspořádáním a prezentováním událostí fabule v takových časových, prostorových a kauzálních vztazích, v jakých se vyskytují v konkrétním díle.“<sup>28</sup> V syžetu jsou obsažena nejrůznější vodítka pro konstrukci fabule a diegeze.

## Diegeze

„Světů příběhu, který divák (re)konstruuje společně s fabulí, říkáme svět diegetický.“<sup>29</sup> nebo prostě diegeze. Podobně jako v případě fabule, i diegezi „...divák spoluvytváří na základě vizuálních a auditivních vodítek obsažených v syžetu.“<sup>30</sup> Diegeze je svět děje filmu a jeho postav. Pro vše, co patří do tohoto světa, používáme označení diegetický. Například diegetická hudba je ta, jejíž zdroj se nachází ve světě filmu a mohou ji tedy slyšet i postavy. Například postavy poslouchají hudbu v rádiu, jsou na koncertě atd. Oproti tomu používá film i hudbu nediegetickou pro podkreslení emocí a nálady filmu. Stejně tak jsou

---

<sup>24</sup> MIŠÍKOVÁ, Katarína. *Mysl a příběh ve filmové fikci: o kognitivistických přístupech k teorii filmové nara-ce*. Str. 187

<sup>25</sup> tamtéž, str. 188

<sup>26</sup> BORDWELL, David a Kristin THOMPSONOVÁ. *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*. Str. 113.

<sup>27</sup> tamtéž, str. 114

<sup>28</sup> MIŠÍKOVÁ, Katarína. *Mysl a příběh ve filmové fikci: o kognitivistických přístupech k teorii filmové nara-ce*. Str. 188

<sup>29</sup> tamtéž, str. 188

<sup>30</sup> tamtéž, str. 201

součástí syžetu další nediegetické materiály jako třeba „...*titulky nebo sebereflexivní komentář vypravěče.*“<sup>31</sup>

## Fikční svět

Základním pojmem této práce je fikční svět. Řekli jsme si, že na základě vodítek syžetu divák konstruuje fabuli a zároveň diegezi. Fabule je kauzálně propojeným řetězcem všech událostí filmu, diegeze zase konstruktem světa, ve kterém se fabule odehrává. Fikčním světem potom označuji souhrn těchto dvou pojmů. V kontextu této práce jej tedy chápu jako nekonečně rozsáhlý mentální konstrukt – fiktivní časoprostor, ve kterém se odehrává děj filmu.

Srovnajme definici tohoto pojmu v literárním kontextu, jak je uvádí Lubomír Doležel ve své knize *Narativní způsoby v české literatuře*: „*Autor píše narativní text za tím účelem, aby vytvořil fikční svět; čtenář prostřednictvím narativního textu tento svět objevuje. V narativní komunikaci [...] se tedy narativní text uplatňuje jako prostředek konstrukce a rekonstrukce fikčního světa. Narativní fikční svět je mnohorozměrová významová struktura, jejímiž hlavními složkami jsou děj, postavy a prostředí (přírodní a kulturní)*“<sup>32</sup>

### 2.2.2 Syžet a fabule

Pro pochopení rozdílu mezi nám divákům předkládaným materiálem a výsledným uceleným obrazem, který si z kina odnášíme, je zásadní objasnění vztahu dvou složek filmové narace, jimiž jsou Syžet a fabule. Jako diváci „...*před sebou máme pouze syžet – materiál, který je ve filmu jistým způsobem uspořádán. na základě vodítek poskytnutých syžetem si v naší mysli vytváříme fabuli.*“<sup>33</sup>

---

<sup>31</sup> MIŠÍKOVÁ, Katarína. *Mysl a příběh ve filmové fikci: o kognitivistických přístupech k teorii filmové narace*. Str. 188

<sup>32</sup> DOLEŽEL, Lubomír. *Narativní způsoby v české literatuře: o kognitivistických přístupech k teorii filmové narace*. Str. 10

<sup>33</sup> BORDWELL, David a Kristin THOMPSONOVÁ. *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*. Str. 113.

<sup>33</sup> tamtéž, str. 114

„Syžet určuje, jaké informace o fabuli divákovi zpřístupnit, v jakém pořadí a hustotě a jak je zkombinovat.“<sup>34</sup> Syžet tedy může s fabulí pracovat různými způsoby ve vztahu k principům kauzality, času a prostoru.

Pro všechny tyto případy platí to, co jsem zmínil výše, tedy že vhodné narušování těchto principů může vést k ozvláštnění díla a jeho hlubšímu prožitku, filmař ale v případě větších zásahů do jednoty kauzality, prostoru a času vždy trochu riskuje divácký neúspěch z důvodu nepochopení, přílišné intelektuální náročnosti na úkor emocionálního prožitku, atd.

### 2.2.2.1 Práce s kauzalitou

Příběh jsme zvyklí chápat jako sérií příčin a následků. Tento kauzální princip je „...základem narativní logiky a zaručuje srozumitelnost příběhu“<sup>35</sup>. Jako diváci tedy očekáváme, že sled událostí, které ve filmu uvidíme, bude mít nějakou kauzální pospolitost. Pokud jsou vztahy příčiny a následku mezi jednotlivými fragmenty nejasné nebo hůře čitelné, máme na výběr buď vyčkat s nadějí, že se nám v průběhu filmu dostane požadovaných vysvětlení nebo se můžeme pokusit je sami domyslet. Většinou se děje obojí. Příkladem postupu, kdy jsou nám prezentovány následky, ale jejich příčiny nám zůstávají po dlouhou dobu zatajeny, je žánr detektivky. Syžet prezentuje jako první událost vraždu. Celý tah příběhu je motivován divákovou zvědavostí po odhalení příčin tohoto činu. Syžet může na druhou stranu zatajit následky. Patří zde například všechny otevřené konce, apelující přímo na divákovu aktivitu. Bordwell zmiňuje příklad z konce filmu Françoise Truffauta *Nikdo mě nemá rád*: „*Antoine Doinel, chlapec, který utekl z nápravného zařízení, běží podél moře. Kamera najíždí na jeho tvář a obraz se zastaví. Syžet neodhalí, jestli ho chytí a přivedou zpět, a nechá nás spekulovat o Antoinově budoucnosti.*“<sup>36</sup>

---

<sup>34</sup> MIŠÍKOVÁ, Katarína. *Mysl a příběh ve filmové fikci: o kognitivistických přístupech k teorii filmové nara- ce*. Str. 189

<sup>35</sup> tamtéž, str. 191

<sup>36</sup> BORDWELL, David a Kristin THOMPSONOVÁ. *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*. Str. 118.

### 2.2.2.2 Práce s časem

Syžet rovněž velmi často prezentuje události mimo časový pořádek, na který jsme z běžného života zvyklí. Některé události může taky *opakovat*.

#### Pořádek

V případě narušení chronologického pořádku, přirozeně divák aktivně usiluje o jeho řádnou posloupnost. Film se může k určitým událostem libovolně vracet. Takovým postupům říkáme retrospektivy, nebo může naopak určité události předznamenat flashforwardem. Takové dělení je ale jen relativní, protože jak píše Mišíková: „...filmový obraz nezná gramatické kategorie času, protože vždy „žije“ v přítomnosti.“<sup>37</sup>. Je úvodní scéna z filmu *Pulp Fiction* ve, které se dva lupiči rozhodnout vyloupit kavárnu retrospektivou v ohledu ke zbytku filmu nebo extrémním flashforwardem? Samozřejmě že takové úvahy jsou nesmyslné. Zmínil jsem je jen, aby bylo jasné, že tyto pojmy tedy slouží jen k přibližnému vymezení.

Příkladů filmu s výrazně pozměněným časovým pořádkem bychom našli mnoho. Namátkou jsou to třeba *Citizen Kane*, *Memento*, *Pulp Fiction*, *Sliding Doors*, *Groundhog Day*, atd.

#### Opakování

Syžet může určité události opakovat víckrát než jednou. Často tak filmař demonstruje vzpomínky na určitou událost ve filmu dříve zobrazenou. Ve filmu *Annie Hall* hlavní hrdina ke konci filmu vzpomíná na své šťastné chvílky s Annie. Syžet nám zde ukazuje záběry, které už jsme jednou viděli.

V případě zmíněného příkladu z *Pulp Fiction* je rovněž scéna přepadení kavárny zobrazena dvakrát - na začátku i na konci filmu. V tomto případě je ale zajímavé, že nám není opakován dvakrát ten samý materiál, ale pokaždé vidíme událost z jiného hlediska.

---

<sup>37</sup> MIŠÍKOVÁ, Katarína. *Mysl a příběh ve filmové fikci: o kognitivistických přístupech k teorii filmové nara-ce*. Str. 193.

Nejdříve z hlediska lupičů, kteří plánují přepadení, na konci z hlediska hlavních postav Vincenta a Julese, které tento nečekaný čin vyruší od snídaně. Divák je v tento moment neméně zaskočen. Je postaven před úkol tyto odlišné prezentace jedné události nějak porovnat a ujasnit si představu o celkové časové kompozici příběhu.

Nutno podotknout, že v některých případech není nutné, aby divák všechny nechronologické události řadil do správného pořadí okamžitě, často se tak může dít až po skončení filmu. Filmy s komplikovanými syžety jako např. *Pulp Fiction* dokonce vyžadují více zhlédnutí.

### 2.2.2.3 Mezery

Kdybychom porovnali výsledný konstrukt – fabuli se syžetem, našli bychom zde také řadu nesrovnalostí ohledně množství informací. Syžet obvykle obsahuje celou řadu různých mezer - nedostatku informací. Ty se opět mohou týkat kauzality, času nebo prostoru. Dále je můžeme rozdělit na dočasné a trvalé, podle toho jestli nám zůstanou utajeny jen dočasně, nebo se je v průběhu filmu dozvíme. Syžet může některé z informací zatajit především ze dvou důvodů. Buď nejsou pro příběh tak podstatné, anebo je jejich vynechání v divákovi podnícena jeho aktivita v podobě zvědavosti, napětí očekávání, které jsou podstatné pro jeho dostatečné zapojení do konstrukce fabule. Vzhledem k potencionální nekonečné rozsáhlosti fikčního světa je filmař vždy nucen v procesu selekce vyřazovat spoustu nepodstatných informací. V případě, že jsou některé události pro vývoj příběhu podstatné, ale jejich plné prezentování/uvádění není žádoucí (omezený prostor filmu, dramaturgické důvody...), můžou filmaři na jejich existenci poukázat různými vodítky. Jizva na krku, kterou má postava Brada Pitta ve filmu *Inglorious Basterds* naznačuje, že byl v minulosti oběšen, ale přežil. Často jsme svědky replik postav doplňujících určité důležité informace jako „S tvým otcem se už známe velmi dlouho“ nebo „V tomhle domě jsem ještě nikdy nebyl.“ atd. Takovéto popisné repliky často ale působí násilně a samoúčelně.

## 2.2.3 Fikční svět

### 2.2.3.1 Pojem

V kontextu této práce chápu fikční svět jako nekonečně rozsáhlý mentální konstrukt – fiktivní časoprostor, ve kterém se odehrává děj filmu.



Fikční svět je čistě mentální konstrukt – stejně jako v případě fabule, nemá fikční svět v syžetu materiální existenci, ale jeho přítomnost je v syžetu pouze naznačena množstvím nejrůznějších vodítek (vodítkem je svým způsobem celý syžet, protože každý jeho fragment musí divák ve své mysli umístit do souvislosti s ostatními fragmenty; každý obraz musí přeložit, aby jej dokázal vnímat jako trojrozměrný, atd.) Velká část této konstrukce vzniká čistě divákovou prací – domyšlením kauzálních, časových a prostorových souvislostí.

Pozoruhodným důsledkem toho pak je, že každý divák si z jednoho filmového materiálu vytváří jiný fikční svět. Navzájem si mezi sebou budou velmi podobné, ale kdybychom měli možnost nahlédnout přímo do lidské mysli, mohli bychom se přesvědčit, že se navzájem vždy trochu liší. V zásadě to funguje tak, že autor ve své mysli vytvoří určitou představu o fikčním světě, kterou se snaží reprezentovat v syžetu. Diváci pak „čtením“ syžetu vytváří každý svou vlastní představu o takovém fikčním světě. V případě filmu na rozdíl třeba od literatury, si mezi sebou budou tyto představy víceméně podobné. Přesto ale ne totožné. Víceméně společná bude tato představa tam, kde bylo pro její vytvoření v syžetu poskytnuto maximum vodítek – čili tam, kde byl syžet nejpopsnější. Lišit se mezi jednotlivými diváky bude zase všude tam, kde jej bylo nutno jakkoli domyslet nebo dotvořit.

Fikční svět je nekonečně rozsáhlý – slovo nekonečno by mohlo evokovat nějakou entitu kosmických rozměrů, ale v tomto kontextu prostě znamená, že jeho rozsah není nijak pevně limitován. Jediné, čím je určován, je míra aktivity každého diváka. Samozřejmě, že většinou diváci nekonstruují fikční svět nad rámec potřeb porozumění příběhu, ale jak si ukážeme později, v případech některých filmů se diváci určitého fikčního světa opakovaně vracejí a neustále jej tak rozšiřují.

### ***2.2.3.2 Proměna a růst fikčního světa***

Fikční svět jako mentální konstrukt není ničím pevným a neměnným. Neustále roste ve směru času i prostoru na základě každé nové informace, kterou v průběhu filmu přijímáme. V průběhu filmu se může jeho podoba také několikrát proměnit, například podle toho, jak

přehodnocujeme domněnky, které jsme si předtím utvořili. Například konec filmu *Vesnice*, kdy je nám odhaleno, že se film neodehrával v daleké minulosti, jak jsme si celou dobu mysleli, ale v současnosti, nás přinutí ke kompletnímu přehodnocení podoby tohoto fikčního světa. Proces proměny a růstu fikčního světa ale nemusí ustát ani po skončení projekce. Třeba obyčejný rozhovor s přáteli o právě zhlédnutém filmu nám může poskytnout nové úhly pohledu, na jejichž základě se může proměnit i naše představa fikčního světa.

Další významnou sférou ovlivňující růst a proměnu fikčního světa se týká ostatních „nefilmových“ složek pojednávajících o tomto světě. Vezměme si například fikční svět filmové série *Star Wars*. Pokud bychom si prohlédli mentální konstrukt takového světa skalního fanouška této série, mohli bychom se přesvědčit, že jeho rozsah je časově i prostorově mnohonásobně rozsáhlejší, než jak je zobrazen ve všech šesti dílech série dohromady. Na straně jedné je to dáno obrovským množstvím ostatních nefilmových prostředků z tohoto světa, které pomáhají představu o tomto světě rozšiřovat - všechen obrazový materiál, komiksy, knihy, počítačové hry (v tomto případě je potenciál expanze fikčního světa opravdu obrovský), propagační předměty, stolní deskové hry, chystá se seriál a další filmová pokračování, atd. Na straně druhé je toto rozrůstání ovlivněno mírou divákovy náklonnosti k tomuto fikčnímu světu. Kdykoli vzpomíná na události z tohoto světa, jak jsou prezentovány ve filmu nebo ostatních médiích, mluví o nich s přáteli, nebo se ve svých představách jen tak fikčním světem toulá, divák vlastně tuto svou představu rozšiřuje a nemusí si toho být vůbec vědom.

### 2.2.3.3 *Více dimenzí*

Syžet nás nemusí vést nutně ke konstrukci jasného jednolitého fikčního světa. Film může zobrazovat různé verze jedné události a navádět nás tak ke konstrukci něčeho, co bychom mohli s trochou fantazie nazvat vícedimenzionálním časoprostorem. Například film *Náhoda* ukazuje tři rozdílné verze osudu mladého muže, podle toho, jestli na začátku mladík stihne vlak nebo ne. Film *Lola běží o život* zachází v tomto směru ještě dále. Ale takovéto experimenty nejsou jen doménou filmů posledních let. Příkladem takového postupu, může být film *Rašomón* z roku 1950, který divákovi prezentuje jednu událost čtyřmi různými způsoby podle toho, jak ji rozdílně líčí čtyři různí lidé.

### 3 ROLE PŘEDSTAVIVOSTI V PROCESU DOTVÁŘENÍ FIKČNÍHO SVĚTA

#### 3.1 Polemika - film představivost (ne)podněcuje

Do teď jsem se věnoval tomu, jakým způsobem divák ze syžetu konstruuje fikční svět. Na tomto místě se dostávám k hlavnímu bodu mé práce. Pokusím se objasnit, jakou roli v tomto procesu hraje představivost. Jedním z důvodů vzniku této práce, je nesouhlas s obecně rozšířeným názorem, že film nepodněcuje představivost. Často bývá v tomto směru srovnáván s literaturou. Jako příklad uvádím krátké útržky z jedné internetové diskuze, kde přispěvatelé reagovali na otázku:

*„Nejspíš je to tak, že kniha čtenářovu fantazii podněcuje, kdežto film předkládá divákovi fantazii filmového štábu.“<sup>38</sup>*

*„U filmu jsme pouze pasivní diváci, protože naše fantazie je potlačena a je nám předkládána syntéza fantazie filmařského týmu.“<sup>39</sup>*

*„U mě jednoznačně vítězí kniha. Protože u ní si můžu představovat, jak ten či onen vypadá, představovat si i okolí, scénérie, kdežto film to pěkně nalinkuje...“<sup>40</sup>*

Tato srovnání kvalit jsou podle mě bezpředmětná. Nechci, ale nikoho napadat ani nijak hanit. Ukázky z diskuze jsem uvedl jen pro ilustraci veřejného názoru. U podobného pohledu se ale nesetkáme jen u laické veřejnosti, ale také u řady vlivných filmových teoretiků. Například James Monaco píše: *„Ohromnou věcí na literatuře je, že si můžete představovat. Ohromnou věcí na filmu je, že to dělat nemůžete.“<sup>41</sup>*

O roli představivosti či imaginace ve filmu se toho moc nepíše. Jedním z mála filmových badatelů, který se jejími různými ve filmu systematictěji zabývá je Gregory Currie.

---

<sup>38</sup> SPOLEČENSTVÍ AMATÉRSKÝCH SPISOVATELŮ. *Je lepší kniha nebo film?: internetová diskuze* [online]. 2008. vyd. [cit. 2013-05-11]. Dostupné z: <<http://www.saspi.cz/diskuze/227-je-lepsi-kniha-nebo-film>>

<sup>39</sup> tamtéž

<sup>40</sup> tamtéž

<sup>41</sup> MONACO, James. *Jak číst film: svět filmů, médií a multimédií : umění, technologie, jazyk, dějiny, teorie*. Str. 155

V rozhovoru z *Illuminace* redaktor Currimu pokládá otázku: „*Jaká je vaše obecná koncepce imaginace a jak chápete vztah imaginace k vnímání a rozumění fikčním narativům a konkrétně pak narativům filmovým?*“<sup>42</sup>

V Currieho rozsáhlé odpovědi se můžeme mimo jiné dočíst:

*„V angličtině je termín imaginace nebo imaginativní používán mnoha různými způsoby, ale já se soustředím pouze na jeden jeho aspekt. Zabývám se určitou skupinou psychologických fenoménů, jež mají společný základ. Všechny vytvářejí situaci, kdy je mentální mechanismus, normálně používaný pro jeden účel, použit pro jiný účel. Příklad, na němž to lze nejlépe ukázat, nespadá do oblasti filmu, nýbrž do sféry mentální obraznosti. Když utváříme mentální obrazy věcí, používáme ty části našich mozků, které jsou obvykle aktivní, když se na věci díváme. Psychologické důkazy říkají, že lidé zpracovávají mentální představy způsoby, jež jsou velmi podobné způsobům, jak zpracovávají zrakové informace. O mentální obraznosti tedy můžeme uvažovat jako o recyklování mentálních kapacit určených pro percepci za nepřítomnosti percepčního vstupu. Tento druh imaginace není zvlášť podstatný pro případ filmu, protože jedna věc, kterou určitě neděláme, když sedíme v kině, je tvorba mentálních představ. Existují pro to různé důvody, ale jedním z hlavních je ten, že máme oči do široka otevřené a hledíme na intenzivně osvětlené plátno. Náš vizuální systém je proto intenzivně zaměstnán pozorováním filmových obrazů a nemá čas ani potřebu formovat mentální představy.“*<sup>43</sup>

Skoro to vypadá, že bych zde mohl práci uzavřít se závěrem, že role divákovy představivosti v procesu dotváření fikčního světa je nulová. Jelikož ale nemůžu dát tak úplně za pravdu, ani Jamesi Monacovi a ani Gregory Curriemu, budu pokračovat dál. Předně je třeba podotknout, že se nebudu snažit vliv představivosti v procesu sledování filmu s konečnou platností prokázat, ale že bude mít celá tato kapitola podobu spíše hypotézy.

Ale předtím, než budu na Currieho reagovat, bude, myslím, vhodné pojem představivosti trochu více specifikovat a objasnit, co jím mám v kontextu této práce na mysli.

---

<sup>42</sup> SZCZEPANIK, Petr, Pavel SKOPAL a Jakub KUČERA. *Imaginace a mentální stavy v diváckém rozumění filmové fikci: Rozhovor s Gregorym Curriem. Illuminace. 2003, roč. 15, č. 1, 87 - 101. Dostupné z: <[http://www.iluminace.cz/JOOMLA/images/stories/clanky/currie\\_1\\_2003.pdf](http://www.iluminace.cz/JOOMLA/images/stories/clanky/currie_1_2003.pdf)>*

<sup>43</sup> tamtéž

### 3.2 Vyjasnění pojmu představivost

Pro definování představivosti jako určitého druhu mentální činnosti, se pochopitelně nabízí nahlédnout do oblasti psychologie. Jenže problém právě s tímto pojmem je, že jej každé odvětví psychologie chápe různě. Můžeme se setkat s mnohdy až protikladnými definicemi. Navíc se vedle tohoto pojmu objevují i pojmy příbuzné jako fantazie, imaginace, obrazotvornost, obrazivost, mentální reprezentace aj. a u mnohých autorů je jejich význam navíc překrývají. Přiznám se, že se ani necítím dostatečně kompetentní vybrat jeden z nich a s konečnou platností ho použít jako definici. Pokusím se tedy k její bližší specifikaci dopracovat jinak.

Jako určitou formu představivosti či imaginace bychom mohli bez problémů označit kterýkoli z následujících námátkou vybraných procesů probíhajících při sledování filmu: Povědomí o existenci prostoru mimo rám obrazu; předvídání budoucího děje; schopnost přistoupit na to, že loutky v animovaném filmu jsou živými bytostmi, nebo že papírové kulisy ve filmu Vynález zkázy jsou reálnými objekty; schopnost přeložit si dvojrozměrný obraz objektu do trojrozměrného mentálního obraz, atd.

Mně ale bude zajímat představivost jako proces, kdy divák produkováním mentálních obrazů – představ, doplňuje narativní mezery v syžetu a podílí se tak na dotváření fikčního světa.

### 3.3 Reakce na Currieho

Vraťme se tedy k rozhovoru s Gregory Curriem:

*„...protože jedna věc, kterou určitě neděláme, když sedíme v kině, je tvorba mentálních představ. Existují pro to různé důvody, ale jedním z hlavních je ten, že máme oči do široka otevřené a hledíme na intenzivně osvětlené plátno. Náš vizuální systém je proto intenzivně zaměstnán pozorováním filmových obrazů a nemá čas ani potřebu formovat mentální představy.“<sup>44</sup>*

---

<sup>44</sup> SZCZEPANIK, Petr, Pavel SKOPAL a Jakub KUČERA. Imaginace a mentální stavy v diváckém rozumnění filmové fikci: Rozhovor s Gregorym Curriem. *Illuminace*. 2003, roč. 15, č. 1, 87 - 101. Dostupné z: <[http://www.iluminace.cz/JOOMLA/images/stories/clanky/currie\\_1\\_2003.pdf](http://www.iluminace.cz/JOOMLA/images/stories/clanky/currie_1_2003.pdf)>

S tvrzením „*když sedíme v kině, určitě nevytváříme mentální představy*“ můžu souhlasit jen s ohledem na Currieho definici mentální obraznosti, kterou výše uvedl jako „*recyklování mentálních kapacit určených pro percepci za nepřítomnosti percepčního vstupu*.“ Nemůžu s ním už ale rozhodně souhlasit, pokud připustíme, že mentální představy mohou vznikat i za současné přítomnosti percepčního vstupu. Jinými slovy, i když máme „*oči do široka otevřené*“.

Currie dále tvrdí, že důvod proč divák při sledování filmu mentální představy nevytváří je ten, že „*nemá čas ani potřebu formovat mentální představy*,“ protože jeho „*system je intenzivně zaměstnán pozorováním filmových obrazů*“. Tento Currieho úsudek je platný pouze za předpokladu, že je divák neustále spokojen s množstvím informací (v tomto případě vizuálních), které mu syžet poskytuje. Jak jsme si ukázali výše, autor může prostřednictvím mnoha narativních mezer záměrně stimulovat divákovu aktivitu – v tomto případě představivost.

### 3.4 Prostředky podněcující představivost

Je více než pravděpodobné, že při sledování filmu, stejně jako v běžném životě, můžeme i s otevřenými očima vytvářet řadu představ. Rekvizita nože ve filmu v nás teoreticky může vyvolat představu vraždy, případně přípravy večere, stejně tak nám nikdo nemůže zabránit představit si, co mají postavy filmu pod oblečením<sup>45</sup>. Takovéto představy nám sice nikdo nezakáže, ale zabývat se jimi by pro nás nemělo žádný hlubší smysl. Jsou totiž všechny nahodilé a filmaře můžeme jen těžko podezírat z toho, že se o jejich vznik měl šanci jakkoli vědomě zasloužit. Proto se tedy soustředím na takové formální postupy, které mají filmaři k dispozici k vědomé stimulaci naší představivosti. Pokusím se tyto postupy roztrždit do několika skupin podle toho, jaké prostředky k tomu používají.

Našimi hlavními smysly, jimiž poznáváme svět, jsou zrak a sluch. Film jako audiovizuální médium je schopen přímo zprostředkovat jak zrakové, tak sluchové vjemy.

Hlavním objektem mého zájmu budou takové postupy, které má autor k dispozici pro podněcení tvorby představ, které jsou vizuálního charakteru (o možnostech vyvolání před-

---

<sup>45</sup> Pravděpodobně nic - poznámka autora

stav jiných než vizuálních – sluchových, hmatových, čichových se zmiňovat nebudu, bylo by to na celou další práci). Těchto postupů je celá řada, ale všechny mají něco společné. Autor nám v nich vždy nějakým způsobem odepře určitou vizuální informaci, která je pro nás při procesu dotváření fikčního světa podstatná (nebo aspoň se nám tak aspoň jeví) a zároveň nám poskytne určitá *vodítka*. Tato vodítka mohou být buď *vizuální*, *zvuková* nebo *verbální*. Často může autor použít jejich i kombinaci. Ta jsou pro tyto postupy nezbytná, protože nás jednak na chybějící vizuální informaci upozorňují a zároveň její nepřítomnost suplují a potom mají potenciál podněcovat naši představivost ve snaze dotvořit celistvý obraz akce.

Vysvětleme si to na následujícím příkladu. Dejme tomu, že do běžně zabydleného pokoje umístím někde do kouta kartonovou krabici a do ní zavřu kočku. Do této místnosti pak přivedu pár dobrovolníků a požádám je, aby si udělali pohodlí. Kočka je v krabici spokojená a tak na svou přítomnost nijak neupozorňuje. Po nějaké době pokus přeruším a požádám zúčastněné o co nejpodrobnější popis všech možných představ týkajících se obsahu krabice. Možná ale budu z výsledku zklamaný. Většina si tiché a nehybné krabice vůbec nevšimla nebo neměla žádný důvod se jí hlouběji zabývat. Určitou vizuální informaci jsem jim sice odepřel, ale k podnícení jejich představivosti jsem neudělal nic. Musím jim tedy poskytnout aspoň nějaké vodítko. Za prvé to může být vodítko *vizuální*. Krabice se může v průběhu pokusu začít samovolně pohybovat. V tomto případě je už mnohem pravděpodobnější, že na konci pokusu dostanu různé odpovědi na podobu obsahu krabice (králík, kočka, dítě?). Dále může být vodítko čistě *zvukové*. Kočka začne zničehonic mňoukat nebo vrnět. Po chvilce pátrání nejspíš všichni odhalí, odkud zvuk pochází a pravděpodobně všichni identifikují jako její obsah kočku. Je možné, že někteří si vytvoří i její představu. Dále můžu jejich představivost podnítit čistě *verbálními prostředky*. Před pokusem všem prostě sdělím, že v místnosti si můžou všimnout krabice, ve které čeká kočka. Můžu ji všemožně popsat a pokusit se tak maximálně jejich představy zkonkretizovat. Samozřejmě můžu použít všechna vodítka najednou. Vodítka mohou být samozřejmě i falešná a zavádějící. Když všem na začátku oznámím, že na ně v krabici čekají zákusky, které si všichni po skončení pokusu společně dáme a krabice se začne zničehonic pohybovat nebo mňoukat, může to mít zajímavé následky. A tak bych mohl pokračovat dlouho.

Stejně prostředky má tedy i autor filmu. Navíc je jeho pole působnosti ještě rozšířeno o čistě filmové prostředky, které jsem já ve svém hypotetickém pokusu použít nemohl.

Může tak být docíleno pozoruhodných účinku. Například, je obecně známo, že nejvíce máme strach z toho, co neznáme a nevidíme. Naše představy mohou být někdy emocionálně silnější, než přímý kontakt. Toho systematicky využívají například horory. Ve filmu *Čelisti* je nám podoba žraloka zatajována co nejdéle. Efekt je pak daleko silnější, než kdybychom byli jeho podobě vystaveni přímo od začátku filmu. Stačí srovnat třeba film *Věc* z roku 1982 s jeho prequelem *Věc: Počátek* z roku 2011. V prvním případě je docíleno děsivě tísnivé atmosféry právě neukazováním původu zla až do posledních chvil filmu. V novější verzi filmu jsme sice vystaveni celé plejádě kvalitně provedených digitálních monster, jenže efekt je na rozdíl od prvního případu spíše úsměvný. Na oblast divákovy představivosti ale filmaři nemusí apelovat jen v zájmu vyvolání hrůzy.

### 3.5 Dělení prostředků podněcujících představivost

V této podkapitole se pokusím různé takové postupy rozdělit do několika podskupin. Nutno podotknout, že mezi těmito skupinami nejsou žádné pevné hranice a rozdělení je proto jen orientační. Stejně tak by se jednotlivé příklady z filmů daly do příslušných kategorií rozdělit na základě jiných kritérií, než jaké jsem sledoval já. Proto vyzývám čtenáře, aby toto rozdělení brali volně.

#### 3.5.1 Akce se odehrává mimo obraz

Do první skupiny patří ty postupy, kdy se část určité akce nachází mimo naše zorné pole, ale zároveň nám není nijak daleko, takže můžeme slyšet či vidět její průvodní jevy. Tyto průvodní jevy nám potom slouží jako vodítka, která suplují chybějící obrazovou informaci a zároveň mohou stimulovat naši představivost. Nejčastěji se tento postup používá pro vyhnutí se explicitnímu zobrazení nějakého vyhraněnějšího obsahu – většinou sexu nebo násilí. V tomto případě je potenciál účinku pozoruhodně vysoký, protože jak jsem zmínil výše, naše představy jsou mnohdy emocionálně silnější, než přímá konfrontace. Druhou věcí už je, že se určitá podoba tohoto postup stala v průběhu času klišé a filmaři tak musejí být při jejich používání stále obezřetnější a vynalézavější. Autor nám tedy část akce může skrýt dvěma způsoby:

V prvním případě má možnost umístit část akce mimo rám obrazu. Jádrem akce se tedy nachází v prostoru, který nám autor neukazuje. Pokud jde o zobrazení sexu, častým klišé je záběr na rytmicky se pohybující postel nebo předměty na polici. Tato vizuální vo-



dítka nás nenechají dlouho na pochybách o tom, co se odehrává o kousek vedle v prostoru, který nám kamera záměrně neukazuje. Stejně tak můžeme vidět stíny, jež dvojice vrhá na stěnu a tak dále. Příkladem stylisticky čistšího využití tohoto postupu je scéna z filmu *Post Tenebras Lux*, kde manželský pár navštíví podivné lázně, o kterých jako diváci nic dopředu nevíme. Postavy ani autor nám o tom místě nic neprozradili, a tak nejsme nijak podezíraví. První věcí, která nás upoutá, je série úvodních záběrů, kde se v prostoru velké sauny nacházejí společně muži i ženy. Všichni nazí sledují prostor za kamerou a my po chvíli mezi mnoha zvuky postupně rozeznáváme vzdechy dvou osob evidentně mužského pohlaví. Z nabízených zvukových a vizuálních vodítek, kterými jsou hlavně apatické tváře přihlížejících, se snažíme přijít na to, co se vlastně děje. Ze začátku totiž není tak úplně jasné, jestli souloží nebo se perou. V kontextu následujících událostí se posléze potvrdí první možnost. Extrémní obdobou podobného formálního postupu, je například íránský film *Šírin*, kde po celou stopáž filmu sledujeme tváře několika žen, které v kině společně sledují jeden film. Důležité je zdůraznit, že nám autor ukazuje pouze tváře žen sedících v kině a nic víc. Co se na plátně odehrává, máme šanci hádat jen na základě zvukové stopy promítaného filmu a tváří onoho ženského publika, které na film reaguje. Takový případ má ale spíše podobu experimentu. Autor s dostatkem vynalézavosti může přijít s velmi elegantním řešením i v případě žánrového filmu. Ve filmu *Scarface* z roku 1931 přichází skupina gangsterů do klubu, kde jejich zneprátený gang právě hraje bowling. Jde o veřejné prostranství, takže nikdo nečeká, že by mohlo dojít k přestřelce. Autor střídá záběry na skupinu, která právě přišla se záběry na jejich protivníky hrající bowling. Zrovna ve chvíli, kdy jeden z hráčů vrhne svou kouli, se ozve výstřel a on padá k zemi. Autor okamžitě střihá na záběr koule, která srazí kuželky. Jedna z kuželek se chvíli kymácí a za doprovodu zvuků další střelby padá k zemi taky. Autor nám tedy místo přímého zobrazení celé akce vraždy, poskytl velmi působivou zástupnou metaforu.

V druhém případě nám v spatření části obrazu nebrání rám, ale určitá část mizanscény. Sem by patřil i můj pokus s kočkou v krabici. Nejčastěji jsou to případy, kdy se něco odehrává za zdí. Pokud jde o zobrazení sexu, můžeme si jako příklad uvést scénu z filmu *Shame*. Hlavního hrdinu Brandona navštíví v jeho newyorském bytě jeho sestra, se kterou má podle všemožných náznaků podivně intimní vztah. Film pro to neposkytuje žádné jasné důkazy, ale na základě řady vodítek bychom je mohli podezřívat i z nějakých incestních projevů. Ve scéně, kterou mám na mysli, se vrací Brandon, jeho sestra a Brandono-

nův nadřizený z večírku. Brandon popuzeně sleduje, jak si jeho opilá sestra vede jeho nadřizeného do jeho vlastního bytu. Brandon vstoupí do bytu asi o minutu za opilou dvojicí., přitom nám je dovoleno vidět a slyšet jen to co vidí a slyší Brandon. Jako první zvuk, který při vstupu slyšíme, je vzdech jeho sestry z vedlejšího pokoje. Podle dalších zvuků, ale pochopíme, že to byl jen vzdech z únavy a sestra i nadřizený spolu zatím jen mluví a smějí se. V obraze pořád sledujeme Brandona, v kterém roste napětí, možná žárlivost. Přešlapuje po pokoji jako lev v kleci. Postupně se začnou z vedlejší místnosti ozývat vzdechy jiného charakteru, načež si Brandon rozrušeně začne sundávat oblečení. Kombinace zvuku vzdechů a takového obrazu v leckom může vyvolat nejrůznější podezření ohledně toho, co se Brandon právě chystá udělat. Po chvíli zjišťujeme, že se převléká do teplákové soupravy a chystá se svoje rozrušení vyběhat. Velmi působivým způsobem nám autor pomocí akce za zdí demonstroval vyhocenou situaci mezi dvěma sourozenci. V tomto případě byla prvkem mizanscény bránící nám vidět událost takovou jaká je, stěna. Autor může ale taky do cesty našemu zraku postavit jinou překážku – nedostatek světla. Ve filmu *Inglorious Basterds* se skupina židovských „lovců nacistů“ chystá zúčtovat s nacistickým důstojníkem. Nejdříve Aldo Raine, vůdce mstících se židů, slovně popíše, kdo se s ním přijde vypořádat. Vysloví jméno Bear Jew, které ve filmu už dříve zaznělo (víme, že je to obávaný lovec nacistů známý svou brutalitou), a proto máme důvod se o nacistického důstojníka opravdu bát. Když ho Aldo Raine zavolá, ozve se odpověď z temného tunelu přímo před důstojníkem. Z perspektivy pak hledíme do tmy tunelu a posloucháme postupně se přibližující zvuk – bouchání baseballovou pálkou o stěnu tunelu. Z předchozích pověstí o Bear Jewovi víme, že zabíjí své nepřátele baseballovou holí. Máme tedy dost informací dotvořit si představu o této postavě, zatímco se jeho průvodní zvuk přibližuje.

Autor filmu také může vodítka použít v zájmu vyvolání falešných očekávání. Často se toho používá pro vyvolání vtipu. Například v seriálu *Simpsonovi* vidíme odstavené auto na parkovišti. Auto se rytmicky kymácí a zevnitř se ozývá funění. Vypadá to na milostný akt. Po chvíli nahlédneme dovnitř, kde vidíme postavu Homera Simpsona, jak pohupuje při poslechu hudby a funí při požívání sladkostí. O něco vynalézavější postup je použit v komedii *Austin Powers: The Spy Who Shagged Me*. Špion Austin Powers se svou společnicí skrývají ve stanu na nepřátelském území plném ozbrojených stráží. Ve stanu se svítí, takže zvenku můžeme vidět siluety veškerého dění uvnitř. Ve stanu je na zemi Austin na všech čtyřech a něco hledá. Jeho Společnice mezitím vybaluje různé předměty z velkého pytle na

stolku. Stolek s pytlkem je umístěn tak, že je při pohledu z venku plně zakrýván Austinem klečícím na zemi. Ve výsledku to pak při pohledu na siluety na stěně stanu vypadá, že se Austinovi jeho společnice prohrabuje v zadku. Většinu výjevu vidíme jako siluetu na stěně stanu z perspektivy právě se přibližujícího komanda nepřátel. Jsme svědky toho, jak jsou ze zmíněné části Austina Powerse vytahovány postupně dlouhé lano, deštník, krysa a dokonce vidíme, jak se jeho společnice snaží zpátky nacpat ještě tenisovou raketu. I přes značnou fraškovitost, je tato scéna provedena opravdu zdařile a rozhodně je vtipná. Bez představitosti bychom se zde asi neobešli. Funkčnost takovýchto postupů dokazuje, že představitost určitou roli při sledování filmu přece jen hraje.

### 3.5.2 Akce je vzdálena

Tahle skupina je podobná té předchozí, v tom, že je nám taky odepřeno vidět určitou událost, jenže s tím rozdílem, že tady je nám ona událost výrazně vzdálena - buď prostorově, nebo časově. Neodehrává se v přítomnosti někde kousek od kamery nebo ve vedlejší místnosti, ale buď ve vzdálené minulosti, nebo někde hodně daleko. Jako vodítka jsou nám poskytnuty následky této události a její příčiny nám zůstávají skryty. Jde tedy o určitou formu kauzálních mezer.

Na začátku filmu *Godzilla* vidíme obrovskou stopu v blátě. Tento průvodní jev ukazuje k jeho příčině – obřímu tvor, který tudy o něco dříve prošel. Díky podobě tohoto vodítka (velikost a jeho ikonický tvar) jej jen stěží přisoudíme něčemu jinému, než obřímu ještěru. Zde se nabízí srovnání s filmem *Cloverfield*, na kterém si ukážeme, že vodítka k vytvoření určité představy nemusejí být obsaženy nutně jen ve filmu. Podobně jako v *Godzille*, i zde ničí americkou metropoli obrovský tvor. Zajímavé na tomto případě je, že zde monstrem po celou dobu nevidíme. Zahlédneme jej jen na chvíli někdy ve třech čtvrtinách filmu. Je to dáno maximálně omezeným hlediskem hlavní postavy, která projevy katastrofy natáčí na videokameru (film tedy patří mezi tzv. found footage). Jedním z výrazných projevů běsnění tohoto tvora jen pak třeba utržená hlava sochy Svobody ležící na ulici. Takové vodítko je bezpochyby působivé, jenže k vytvoření představy o podobě tvora nám toho moc neřekne (snad jen to, že je obrovský, silný a rozrušený). Autoři filmu *Cloverfield* proto přišli s osobitým trikem. Před očekávanou premiérou filmu vypustili „omylem“ na internet jeden z grafických návrhů podoby monstra. Tato kresba tak sloužila

jako vizuální vodítka. Diváci tak měli možnost o něco se ve své konstrukci podoby monstra opřít. Aspoň do té doby, než byl tvor ve filmu zobrazen explicitně.

### 3.5.3 Předpověď budoucího dění

Filmaři mohou pomocí určitých vodítek vytvořit očekávání budoucího dění. Takového postupu je důmyslně využito například ve filmu *Apocalypto*. Film se odehrává ve Střední Americe v době úpadku mayské civilizace. Hlavní hrdina žijící se svou rodinou v malé vesnici uprostřed džungle, je jednoho dne unesen spolu s dalšími obyvateli vesnice mayskými válečníky. Po dlouhém putování jsou přivezeni do obrovského kamenného města. Ženy jsou prodány na trhu, kdežto muži jsou vedeni do kamenného tunelu. Předtím jsou ale jejich těla pomalována modrou barvou. Divákům, stejně jako samotným mužům je smysl tohoto činu záhadou. Jak postupují dál kamenným tunelem, všímáme si spolu s nimi série maleb na zdi. Malby zachycují spoutané zajatce, kteří jsou stejně jako naše postavy pomalováni modrou barvou. V malbách je zachycena celá procedura, kterou i náš hrdina s ostatními unesenými až doteď prošli a dokonce zobrazuje i to, co je čeká. V jedné z posledních maleb vidíme, jak jsou modře zbarveným zajatcům zažíva vyříznuta srdce. Než k tomu skutečně dojde, uplyne ve filmu ještě pár minut. Do té doby, je ale díky tomuto elegantnímu řešení zaručeno napětí.

### 3.5.4 Úplná absence vizuální informace

Film může ve vzácných případech vizuální informaci vypustit úplně a nechat nám jako záchytný bod jen zvuk. Takovým případem je například krátký film *Pitch Black Heist* roku 2012. Hlavními postavami filmu jsou dva lupiči, kteří se chystají vykrást kancelářský sejf. Jelikož ale jeho alarm reaguje na světlo, musí se připravit na operaci ve tmě. Ve filmu jsme svědky scény loupeže, která se odehrává za naprosté tmy. Vodítka k představení si, co se asi tak děje, jsou jednak zvuk a jednak pohyby, které muži předtím ve filmu trénovali. Totální absence obrazu nás tedy nevyvede z míry.

### 3.5.5 Verbální vodítka

Další skupinu představují ty postupy, kdy hlavní vodítka, která jsou nám poskytnuta, jsou verbálního charakteru. Patří sem všechny případy, kdy postavy filmu něco slovně popisují. Funguje to vlastně stejně, jako když v běžném životě posloucháme někoho vyprávě-

vět. Jenže v kontextu filmu máme mnohem více možností, jak tyto postupy využít. Například ve filmu *Vše o mé matce* slyšíme postavy mezi sebou mluvit o transvestitovi jménem Lola, který se ve filmu fyzicky objeví až na konci. V posledním dílu trilogie *Pána prstenů - Návrat krále* se vyčerpaná dvojice hobitů Sam a Frodo nachází těsně u cíle svého několikaměsíčního putování. Jsou vyčerpaní a špinaví. Mezi ohněm a lávou v zemi Mordor vypráví Sam zlomenému Frodovi o jejich domově Kraji. Popisuje místo, které známe z prvního dílu trilogie, takže je velká pravděpodobnost, že si je znovu vybavíme ve formě představy. Scéna má silný emocionální účinek zapříčiněný mimo jiné tím, že se spolu s dvojicí hobitů toužíme po dlouhém společném putování vrátit zpátky do Kraje - symbolu rajske nezkaženého kusu země. Představa tohoto Místa leží v přímém kontrastu s prostředím, kde se hobiti momentálně fyzicky nacházejí. Kdo by nechtěl aspoň na chvíli uniknout ze spálené a mrtvé země Mordoru aspoň na chvíli do jejího pravého opaku? Samozřejmě, že autor filmu by nám mohl ukázat obrazy Kraje přímo. Ale působilo by to velmi popisně a efekt by byl mnohem menší. Takhle jsme postaveni do stejné situace jako Frodo. Jsme obklopeni lávou a hořící zemí, a vytoužené místo je nám dostupné jen ve formě představy. Velmi pozoruhodným počinem v práci s verbálními vodítky můžeme nalézt ve filmu *Life of Pi*. Jde o příběh indického chlapce jménem Pi, jež jako jediný přežil potopení zaoceánské Lodi, na které se plavil se svou matkou a otcem. Je pak nucen přežívat několik týdnů uprostřed oceánu na malé loďce. Společníky mu tam jsou nebezpečný tygr, opice, hyena a zebra (loď převážela zvířata ze zoo). Většinu filmu pozorujeme chlapce, jak se snaží na moři přežít. Jsme svědky toho, jak dělá vše proto, aby ho tygr nesežral, jak hyena zabije postupně zebra i opici a jak to chlapec to těžce nese. Po mnoha dalších útrapách se zachrání a dehydrovaný a podvyživený je převezen do nemocnice. Tam za ním přicházejí novináři, kteří se z něj snaží dostat poutavý příběh. Jenže jeho líčení o tom, jak přežíval na moři se skupinou zvířat, jim nepřipadá příliš věrohodné. Nevěří mu a myslí si, že by takovému příběhu neuvěřili ani čtenáři. Chlapec jim tedy vyhoví a nabídne odlišnou verzi příběhu. Během jeho několikaminutového vyprávění jsou nám k dispozici jen dvě vodítka, jeho tvář a slova. Druhá verze, kterou vypráví, je stejná jako ta první, jen s tím rozdílem, že namísto zvířat povídá chlapec o reálných lidech. Místo Hyeny je zde slizký kuchař, kterého jsme viděli v části filmu odehrávající se na zaoceánské lodi, zebra nahradil vegetariánský buddhista ze stejné části filmu a orangutanem je jeho matka. Tím, že známe podobu všech těchto postav, máme dostatek „materiálu“ na konstrukci nové podoby příbě-

hu, která je tak v přímém konfliktu se vzpomínkou na verzi, která byla ve filmu přímo zobrazena.

Zpočátku to vypadá, jako že si chlapec tuto verzi vymyslel, aby odbyl novináře, jenže jak nasloucháme jeho vyprávění a pozorujeme, jak silně na něj po emocionální stránce reaguje, je nám stále jasnější, že smyšlená byla spíš ta verze se zvířaty. Na základě pár verbálních informací ke konci příběhu, přehodnocujeme celý zbytek zhlédnutého filmu. Jak nám už v roce 1950 ukázal film *Rašomón*, i filmový obraz může někdy „lhát“.

## ZÁVĚR

Určitě jsem nepopsal všechny postupy, jimiž filmaři mohou představivost ve svém publiku vyvolat. Dost možná jsem taky její roli v procesu sledování filmu a konstrukce fikčního světa dostatečně neobhájil, ale to ani nebylo mým cílem. Pokud jsem komukoli poskytl materiál k zamyšlení, inspiraci nebo vlastnímu výzkumu, budu víc než spokojen. Musím upřímně říct, že mě psaní této práce obohatilo v nejednom směru. Vedle řady nových pohledů na fungování procesu vnímání filmu si odnáším i tušení nových možností ve vlastní filmové tvorbě.

## SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

### Monografie a studie

BORDWELL, David. *Narration in the fiction film*. Madison: University of Wisconsin Press, c1985, xiv, 370 s. ISBN 02-991-0174-6.

BORDWELL, David a Kristin THOMPSONOVÁ. *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*. 1. vydání. Akademie múzických umění, 2011. ISBN 978-80-7331-217-6.

DOLEŽEL, Lubomír. *Narativní způsoby v české literatuře: o kognitivistických přístupech k teorii filmové narace*. 1. vyd. Překlad Jan Bernard. Praha: Český spisovatel, 1993, 270 s. ISBN 80-202-0418-0.

MIŠÍKOVÁ, Katarína. *Mysl a příběh ve filmové fikci: o kognitivistických přístupech k teorii filmové narace*. 1. vyd. Překlad Jan Bernard. Praha: Akademie múzických umění v Praze, 2009, 270 s. ISBN 978-807-3311-261

MONACO, James. *Jak číst film: svět filmů, médií a multimédií : umění, technologie, jazyk, dějiny, teorie*. 1. vyd. Praha: Albatros, 2004, 735 s. Albatros Plus. ISBN 80-000-1410-6.

THOMPSON, Kristin. *Breaking the glass armor: neoformalist film analysis*. Princeton, N.J.: Princeton University Press, c1988, x, 361 p., [41] p. of plates. ISBN 06-910-6724-4.

### Články v časopisech

SZCZEPANIK, Petr, Pavel SKOPAL a Jakub KUČERA. Imaginace a mentální stavy v diváckém rozumění filmové fikci: Rozhovor s Gregorym Curriem. *Illuminace*. 2003, roč. 15, č. 1, 87 - 101. Dostupné z:  
[http://www.iluminace.cz/JOOMLA/images/stories/clanky/currie\\_1\\_2003.pdf](http://www.iluminace.cz/JOOMLA/images/stories/clanky/currie_1_2003.pdf)

### Webové stránky

SPOLEČENSTVÍ AMATÉRSKÝCH SPISOVATELŮ. *Je lepší kniha nebo film?: internetová diskuze* [online]. 2008. vyd. [cit. 2013-05-11]. Dostupné z:  
<http://www.saspi.cz/diskuze/227-je-lepsi-kniha-nebo-film>