

# Psychologie postavy od scénáře k filmu

BcA. Veronika Mikalová

---

Diplomová práce  
2011



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

---

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ústav animace a audiovize

akademický rok: 2010/2011

## ZADÁNÍ DIPLOMOVÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **BcA. Veronika MIKALOVÁ**  
Osobní číslo: **K09557**  
Studijní program: **N 8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**  
Studijní obor: **Režie a scenáristika**

Téma práce: **1. Teoretická část:  
Psychologie postavy od scénáře k filmu**  
**2. Praktická část:  
Dokument, délka minimálně 20 min., režie**

Zásady pro vypracování:

### 1. Teoretická část:

Rozsah práce: minimálně 30 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-ROM. 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 předložte na 3 ks DVD ve formátu DVD-video a 1 ks MiniDV (nosiče řádně popište). Dále předejte 2 ks technického scénáře v kroužkové vazbě, 1 ks CD s technickým scénářem a dialogovou listinou (vše řádně popište).

Součástí celé práce budou vyplněné a předané formuláře pro OSA, NFA, Prohlášení autora diplomové práce a podklady pro katalog FMK UTB ve Zlíně.

Rozsah diplomové práce:

Rozsah příloh:

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

Seznam odborné literatury:

**VOSTRÝ, Jaroslav. Režie je umění. ISBN: 978-80-7331-148-3, vydala Akademie múzických umění v Praze, Praha 2009, 2. vydání, 276s**

**Film a divák: čtyři studie ze sociologie a psychologie filmu. Praha: Filmový ústav, 1967. 87 s.**

**ČAKRD, Michal. Typologie osobnosti: přátelé, milenci, manželé, dospělí a děti. Vyd. 1 Praha: Management Press, 2004. 361s**

**SULLIVAN, J. John. Stanislavski and Freud**

Vedoucí diplomové práce: **prof. Stanislav Párnický, ArtD.**  
Ústav animace a audiovize

Datum zadání diplomové práce: **31. ledna 2011**

Termín odevzdání diplomové práce: **16. května 2011**

Ve Zlíně dne 31. ledna 2011

doc. MgA.  Jana Janíková, ArtD.  
děkanka



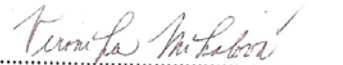
  
Ing. Eva Šviráková, Ph.D.  
ředitelka ústavu

## 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.

Ve Zlíně .....13.4.2011.....

  
.....  
Jméno, příjmení, podpis  
VERONIKA MIKALOVÁ

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

2) 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, užjo-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).

3) 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 vynaložil, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlíží k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

## **ABSTRAKT**

Tato diplomová práce pojednává o tvorbě psychologie postavy. Ve stručnosti popisuje filmové teorie 20. století, které ovlivnily filmovou postavu. Předkládá způsoby tvorby postavy od scénáře až k filmu. Zabývá se divákem a jeho spojením s filmem. A také analyzuje film Inception.

Klíčová slova: Fakulta multimediálních komunikací, psychologie postavy, divák, scénář, režie, film, Inception, Chris Nolan, sny

## **ABSTRACT**

This Diploma work deals with creation of a movie character. It briefly refers about 20st century film theories, which influenced movie character. It advances ways how to create a movie character from scenario to movie. It deals with viewer and his connection to the movie. And it also analyses the movie Inception.

Keywords: Faculty of Multimedia Communications, psychology of the character, viewer, scenario, direction, film, Inception, Chris Nolan, dreams

*„Cílem umění je, abychom pocítili věci tak, jak je vnímáme a ne tak, jak je známe. Technika umění spočívá v 'ozvláštňování' věcí.“*

**Viktor Šklovský**

## **PROHLÁŠENÍ**

Prohlašuji, že jsem na této teoretické Diplomové práci pracovala zcela samostatně.

Ve Zlíně dne 15. 9. 2011

.....

podpis

**OBSAH**

<b>ÚVOD</b> .....	<b>8</b>
<b>1 PŘÍSTUPY KE ZKOUMÁNÍ FILMU</b> .....	<b>11</b>
1.1 SÉMIOLOGICKÝ KONCEPT.....	11
1.2 CHRISTIAN METZ .....	13
1.3 PSYCHOANALÝZA A FEMINISTICKÉ Hnutí .....	15
1.4 POST-STRUKTURALISMUS.....	17
1.5 KOGNITIVNÍ TEORIE DAVIDA BORDWELLA .....	18
<b>2 PSYCHOLOGIE POSTAVY</b> .....	<b>21</b>
2.1 PSYCHOLOGIE POSTAVY VE SCÉNÁŘI.....	22
2.1.1 Rozměry postavy.....	25
2.2 PSYCHOLOGIE POSTAVY VE FILMU .....	26
2.2.1 Pět elementů filmu .....	28
2.2.2 Charakterizace – způsoby ztvárnění postavy .....	30
2.2.3 Technické postupy .....	31
<b>3 DIVÁK A FILM</b> .....	<b>33</b>
3.1 TEORIE NARACE .....	34
3.2 PROCESY VNÍMÁNÍ .....	36
<b>4 ROZBOR FILMU</b> .....	<b>38</b>
4.1 SCÉNÁŘ FILMU INCEPTION.....	40
4.2 FILM INCEPTION .....	43
4.2.1 Skryté významy.....	47
4.2.2 Osobnost režiséra .....	48
<b>ZÁVĚR</b> .....	<b>50</b>
<b>SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY</b> .....	<b>51</b>

## ÚVOD

Umění v lidech po tisíciletí vyvolávalo různé emoce. Literatura a výtvarné umění zastávali do 20. století přední příčky ve vyjadřování příběhů, emocí a znázorňování situací. Ovšem pak přišel film a intenzita emocí, které divák při jeho sledování zakoušel, se posunula mnohem dál a nabídla tak lidem zcela nový prožitek. Od té doby jsou psychologické charakteristiky filmu často diskutovanými otázkami jak ve filmové teorii, tak v psychologii, sociologii a dalších humanitních oborech.

Dalo by se říct, že umělecké dílo je napodobením skutečnosti. Film však disponuje ve srovnání s ostatními uměleckými obory tou nejsilnější možností, jak vtáhnout svého diváka do iluzivního světa až do té míry, že může téměř zapomenout na to, že se nenachází v realitě. Nabízí člověku prožívání emocí, které by však ve skutečném životě vnímal jinak. Divák si domýšlí a doplňuje informace podle svého vlastního vnitřního prožívání. Film je ovšem uzavřená forma a proto se po jeho skončení divák vrací do skutečné reality. Zpětně si nepamatuje detaily (jako např. rekvizity v pozadí, barvy a styly oblékání vedlejších postav). Zásadním přínosem filmu je, že v člověku zanechává pocit, myšlenku nebo určité vnuknutí.

Německo-americký psycholog **Hugo Munsterberg** (1863-1916), který byl jeden z prvních teoretiků zabývajících se novou formou umění (filmem) poukázal na to, že film napodobuje formy lidského vnímání a myšlení, a považoval to za charakteristický rys filmu. To, co se odehrává na plátně, obohacuje divák svými zkušenostmi, představami, emocemi a myšlenkami. Munsterberg se snaží odlišit film pomocí technických prostředků (jako např. retrospektivy, detaily, prospektivní pasáže /flashforward/), které slouží k vyjádření narativu. Ptá se, jak jsou diváci schopni porozumět roli, kterou tyto technické prostředky hrají v artikulaci filmového vyprávění. Jako odpověď uvádí, že prostředky jsou vlastně zhmotněním duševních procesů. Detail tak podle něj představuje vyzdvižení pozornosti k určité věci. Divák je pak schopen porozumět, protože z vlastní zkušenosti ví, jak funguje svět kolem. Munsterberg už bohužel nevysvětluje, jak fungují psychologické procesy typu pozornosti, paměti nebo imaginace. Tím se později zabývají další teoretici (Baudry, Mulvey atd.)



V této práci se pokusím ze začátku stručně načrtnout hlavní vývojové linky a přístupy filmové teorie, které budu později aplikovat na analýzu vybraného filmu.

Poté se budu snažit popsat, jak vytvořit fungující psychologii postavy od scénáře až k filmu. V kinematografii se uplatňuje celá řada přístupů a strategií, ve kterých hraje jak pro filmové teoretiky, tak pro psychology hlavní roli divák a jeho vztah k recepci díla. Proto nesmím při tvorbě filmu (tedy i scénáře) opomenout na to, jak efektivně zapůsobit na diváka. Jaké jsou jeho vztahy k perceptivním a emocionálním procesům provázejícím sledování filmu? A jak může dosáhnout filmař toho, aby zapůsobil na diváka podle zamýšlených záměrů? Ovlivňuje se divák a film navzájem? Co vede k tomu, že se divák vůbec vypraví do kina nebo si koupí DVD. Spočívá kouzlo ve správně vytvořené psychologii postav a příběhu? Nebo se zatím skrývá něco hlubšího, podvědomého, co člověk ani sám nedovede vysvětlit?

Film se ve své podstatě velmi podobá lidské mysli. Svobodně se pohybuje mezi představami, vzpomínkami a událostmi. Neřídí se zákonitostmi času, kauzality ani prostoru. Velmi zajímavé je sledovat, jak si dokáže film hrát právě s lidskou myslí. Jako vhodný příklad jsem vybrala film **Inception** (režie **Christopher Nolan**), na kterém se pokusím popsat správně vytvořené psychologie postav od tvorby scénáře až po finální film a budu ho analyzovat z pohledu Bordwellova interpretačního procesu. Chci se vžít do role scenáristy a režiséra, ale zároveň zůstat člověkem, který spoluprožívá filmový příběh. Tento film jsem si vybrala i z toho důvodu, že představuje hyperbolizovaný reklamní svět. „Vymývání mozků“ zažíváme denně. Tvůrci vkládají myšlenky do myslí lidí ve filmech a hlavně v reklamách. Dělají to i politici a vlády. Z toho hlediska je zajímavé, že přestože je *Inception* žánr sci-fi, je velmi aktuální, protože se přeneseně dotýká skutečnosti. Navíc by se dalo říct, že *Inception* (podobně jako *Matrix /1999/* nebo *Eternal Sunshine of the Spotless Mind /2000/*) vyvolává spoustu psychologických otázek, na které bych se také ráda zaměřila. Někteří filmoví teoretici jsou přesvědčeni, že hrané filmy mohou fungovat jako filosofické myšlenkové experimenty a tak se kvalifikovat do filosofické roviny. Vštěpování myšlenek a ovládání snů jistě přináší celou řadu otázek.

Hlavními teoretickými zdroji pro mě budou knihy Davida Bordwella *Making Meaning: Inference and Rhetoric in the Interpretation of Cinema* (1991), Kateřiny Mišíkové: *Mysl a příběh ve filmové fikci* (2009) a také Christiana Metzeho *Imaginární signifiant: psychoanalýza a film* (1991). Další prameny, které využiji, jsou články z časopisu Cinepur a texty Katedry filmových studií Univerzity Karlovy.

## 1 PŘÍSTUPY KE ZKOUMÁNÍ FILMU

Přístupy ke zkoumání filmu se ve 20. století velmi lišily a proto bych ve stručnosti chtěla nastínit hlavní proudy filmové teorie. Ačkoliv se zdá, že film prošel zrychleným vývojem posledních 100 let, vychází téměř z dvoutisíciletých zkušeností. Filmaři využili předem známé postupy k budování filmového příběhu. *„Podobnost filmu s epickou a dramatickou literaturou (dramatem) vyplývá z vyprávění, syžetové výstavby a způsobu, jakým jsou konstruovány příběhy a charaktery jejich postav... Film je vlastně jakýmsi vyprávěným dramatem, ve kterém se slučuje minulost s bezprostřední skutečností. Z hlediska rozvoje syžetu je uměním epicko-dramatickým, oscilujícím neustále mezi principy epiky a dramatiky<sup>1</sup>.“* Podle nové filmové historie (Tom Gunning, André Gaudreault) však film zpočátku nesloužil jako médium pro vyprávění, ale jako médium, které přímo oslovovalo diváka – sledování filmu byla atrakce (něco jako jízda na horské dráze). Poté bylo důležité co Sigmund Freud a jeho následovníci přinesli k interpretaci lidského chování, včetně umělecké tvořivosti. Jejich teorie spočívaly v dynamickém pojetí nevědomí, pomocí něhož byly hlubší významy systematicky skryty procesem důmyslného potlačení pudů, což se projevilo jak v nových filmových teoriích, tak v pohledu na diváka.

V první části se pokusím nastínit hlavní teorie, které ovlivňovaly vývoj filmových analýz.

### 1.1 Sémiotický koncept

Teoretický koncept současnosti se odvíjel od teorie literatury minulého století. Je pro nás nejdůležitější etapou, na jejímž začátku stojí sémiotický koncept.

Na počátku dvacátého století vstupuje do popředí výzkumu samotné dílo, které je osvobozeno od dominantního postavení tvůrce. Vědci se začínají zaměřovat na textovou podobu a strukturu, místo obsahu.

Znak se stává důležitou součástí zkoumání umění, literatury a později i filmových studií, proto je zavedena **sémiotika/sémiologie**\*.

Kniha *Kurs obecné lingvistiky* od **Ferdinanda de Saussura** a obecné úvahy **Charlese Sanderse Pierce** jsou základními zdroji novodobé sémiotiky. Podle Saussura je zásadní chápání jazyka jako takového, jeho vztah ke světu, textu i jeho čtení. Jeho myšlenky byly přínosné jak pro filosofické, tak pro teoretické koncepty. Zdůrazňuje prostorovost, strukturu a celkovou systematičnost. Jeho pojetí znaku je důležité jak z hlediska literárních, tak filmových rozborů a je základem systému jazyka, který je daný **signifikantem** (nositelem významu nebo také označujícím) - materiálním akustickým, či vizuálním signálem ke spuštění mentálního konceptu označované věci (zvuk, slovo, obraz, diagram atd.) a **signifikátem** (významem, označovaným) - mentální reprezentace existujícího předmětu (může jím být jak hmotný předmět, tak abstraktní kategorie).

Saussure opouští individuální promluvy - **parole** - a zaměřuje se na systém jazyka, soubor pravidel, které určují možné kombinace a vytváření všech individuálních promluv - **langue**. **Langage** je podle něj systém kódů v mozku, jejichž funkce a významy jsou určovány binárními opozicemi znaků. Můžeme to chápat tak, že je to schopnost vytváření mentálních konstruktů při pohledu na dílo, nebo při jeho čtení.

Jeho dělení využívá v 70. letech Christian Metz, který říká, že film má jazykový základ, což znamená, že je jazykem ve smyslu langue. Později však Metz dodává, že není možné přirovnat filmové vyprávění k jazykové struktuře. Definuje film jako řeč bez jazyka, řeč bez abstraktního strukturního podkladu<sup>3</sup>. Píše, že film není odrazem reálného základu. Pozornost přesunuje ze sledování označovaného k označujícímu, konstrukci významů pak do sféry **imaginárna**, čímž omezuje symboličnost, která převládá při čtení písma<sup>4</sup>.

---

\* Zavedení pojmu sémiologie náleží Ferdinandu de Saussurovi, který ji definuje jako vědu, která studuje život znaků v životě společnosti, sémiotika je pak termínem Charlese Sanderse Pierce označující nauku o zásadním charakteru a základních druzích možné sémiózi<sup>2</sup>.

„Saussurova struktura znaků ukazuje, že mezi jednotlivými znaky dochází k vazbám na dvou odlišných rovinách a úrovních. Na vertikální rovině vytvářejí **paradigmata**, udržují mezi sebou vztahy podobnosti i kontrastu. Tyto jednotky jsou pak kombinovány na horizontální ose a vytvářejí sekvence, **syntagmata**. Toto vybírání a následné propojování je podstatné pro strukturaci textu a její reflexi ve filmové a literární teorii. Jednotlivé znaky/obrazy/slova musejí být vhodně vybírány, je třeba volit správnou velikost záběrů, konkrétní kompozici či přesný výraz<sup>5</sup>.“ Saussurovo pojetí znaku se stalo základním bodem literární i filmové teorie počátku 20. století. Naskytlo nový pohled na text, jenž se stal primárním materiálem pro analýzu a zkoumání. Tento nový přístup se stal základem dvou teoretických linií. Měl vliv na evropský strukturalismus (také se dotýkal ruského formalismu a pozdějších naratologických bádání a neoformalistických a stylistických analýz – David Bordwell, Kristin Thompsonová, Barry Salt atd). A byl také výchozím bodem pro poststrukturalistické teorie angloamerické oblasti. Ty se snažily najít souvislosti mezi vědou o znacích a psychoanalýzou (Jacques Lacan).

## 1.2 Christian Metz

Christian Metz se zasloužil spolu s Umberto Ecem o přenesení Saussurova myšlení do filmové teorie. Jejich rozbory spočívaly na základě sémiotické a lingvistické strukturní analýzy. K popsání filmu a jeho významovým procesům ve vztahu ke kulturnímu a konvenčnímu podmínění propojovali sémiotiku s gramatikou jazyka.

Metzova kniha *Film: langue nebo langage (Film: jazyk nebo řeč /1968/)* otevřela nový pohled na film prostřednictvím znakového systému. Sám autor byl ovlivněn F. de Saussurem a C. Lévi Straussem a místo impresionistické filmové kritiky začal aplikovat teze textové lingvistiky. Prostřednictvím Saussurova pojmu **langage** popisuje filmové dílo jako komplexně sémiotický jazyk, sleduje jeho podstatu, jednotky i jejich kombinace do celkové struktury. Naskytá se ovšem otázka, jestli je možné ho studovat pomocí lingvistických nástrojů, když je odlišný od verbálních množin. Metz pokládá film za řeč bez jazyka (díky jeho dvojí artikulaci). Stále je však možné film analyzovat pomocí sémiotiky, díky jeho znakové podstatě.

Podle něj je filmová řeč řízena **grande syntagmatique**. Aby vzniklo filmové vyprávění, je nutné kombinovat nejmenší jednotky – filmové záběry – v základních systémech konfigurací. Výchozím je vztah jednotky ke kódu. Tyto kódy můžeme považovat za specificky kinematografické (jsou to např. pohyb kamery, světla, montáž atd.), kinematografické (dialog, hudba, písmo) a nebo sub-kódy, které jsou dané žánrem či individuálním stylem.

Později se však v 70. letech odklání od vyzdvihování textu nad sledováním diváka a propojuje své sémiotické přístupy s metodami psychoanalýzy, která zkoumá recepci. Těžiště zkoumání se přesunuje k problémům vnímání filmového příběhu a jeho psychoanalytickým a ideologickým implikacím. Tento posun popisuje v knize *Imaginární signifikant* (1977, Český filmový ústav, Praha, 1991). Snaží se v ní odpovědět na zásadní otázku: „*Jak může Freudovská analýza přispět ke studiu kinematografického signifikantu*“<sup>6</sup>“ Pomocí Lacanova čtení freudovské psychoanalýzy propojuje sémiotiku, studium divácké percepce filmu a zárodky teorie filmového vyprávění. Od Lacana si vypůjčuje pojem **imaginárno**. „*Čistě vizuální pole zrcadlové fáze s narcisistním rozměrem mu slouží jako klíč pro sledování kinematografie, respektive percepce, ve které zároveň zdůrazňuje roli nevědomí ... Pro vnímání filmu je pak aktivována více oblast imaginárního označování, význam vzniká na základě obrazů. Zároveň přenáší pozornost ke zkoumání signifikátů na **signifiant**. Signifikant, jakožto nositel významu, vede diváka k zapominání na reálný referent a usnadňuje mu ponor do fikce*“<sup>7</sup>. **Referent** používá jako třetí prvek triády (spolu se signifikantem a signifikátem), jelikož mu umožňuje lépe vystihnout fungování slova a znaku vůbec. „*Referent je to, co slovo nebo obecně znak v konkrétní situaci označuje ve vnějším světě, případně i ve vnějším světě fiktivním, jak je vytvářen např. filmovým příběhem*“<sup>9</sup>.

Lidské podvědomí je sice strukturováno jazykem, ale na druhé straně se mu vymyká, protože sny, prostřednictvím nichž s námi komunikuje podvědomí, nejsou zcela převoditelné do jazyka. Podle Metzje je filmový signifikant imaginární (protože není reálný jako např. divadlo), a není zcela symbolický jako jazyk (protože není možné rozlišit jednotlivé filmové hlásky).

K tomu, aby objasnil divákovu percepci, využívá tři pojmů z psychoanalýzy: zrcadlovou identifikaci, voyeurismus a fetišismus. „*Zrcadlová fáze se odráží ve snaze diváka*

*identifikovat se s předváděným obrazem. Jelikož se však v tomto světě nezrcadlí, dochází k transcendenci subjektu, divák se identifikuje s kamerou, s úhlem pohledu na předváděný svět. Zároveň se sžívá s charaktery příběhu. **Voyerismus** je klíčovým pojmem k distanci, kterou zaujímá divák ke světu fikce, k objektu, zároveň otvírá možnosti filmu pracovat s diváckou touhou. **Fetišismus** je pak výsledkem náhrady absence objektu obrazem<sup>9</sup>.“*

Také strukturalistická analýza částečně koresponduje s Metzovým obdobím. Na konci 60. let strukturalisté používají pro popis filmu metaforu „textu“ a snaží se chápat filmovou signifikaci z hlediska systematiky. „*Strukturalisté přistupují k filmu jako k systematizovatelnému objektu a na principu dvojí artikulace hledají systém, filmový jazyk s podobnými principy jako 'langue'*<sup>10</sup>“. Metz pak v 80. letech doplňuje svá bádání o naratologické vlivy a kognitivní psychologii.

### 1.3 Psychoanalýza a feministické hnutí

Od konce 60. let až po 80. léta se zdůrazňuje efektivita a emocionalita. Spotřeba se stává hlavním cílem téměř ve všech odvětvích a z toho důvodu získává důležitost také reklama a medializace (filmové hvězdy, politici, produkty atd.) Filmová věda postupně směřuje k akademické institucionalizaci a otvírá také nové dimenze zkoumání.

Vzniká a mění se názor na emocionalitu a to i díky Carlovi Jungovi, který zdůrazňoval podvědomí (takže i náhodnost). Podoba Jungovské teorie měla spoustu modifikací hlavně v USA, kde se psychoanalýza převedla do praxe (co škola, to jiná interpretace Junga – to mělo vliv na praktickou stránku psychologie).

Filmová teorie se v první polovině 70. let odhodlala k přijetí psychoanalýzy a feministických názorů, což mělo významnou roli pro filmové analýzy post-strukturalistických teorií. Filmologii však neobohatila jen psychoanalýza, ale i disciplíny z dalších oblastí jako byla kulturní studia, sociologie, lingvistika atd. Z feministického hlediska se jednalo kromě problému rovnoprávnosti také o uvědomění si nutnosti interdisciplinarity, tedy potřeby existovat ve spojení s dalšími obory, což se projevilo ve

spojení se strukturalismem, sémiotikou, marxismem a především psychoanalýzou (dříve byly tyto disciplíny považovány za výhradně mužské).

Hlavním přínosem těchto impulzů bylo nové objevení vztahu díla a ideologie. Od formalisticky chápaného textu se přešlo k textu ideologicky determinovanému. Divák už není jen nezaujatý subjekt, což později umožňuje analyzovat ho v jeho pozici v ideologii patriarchátu nebo i genderově. Kritika se už neptá jen na to, co divák dělá s filmem, ale i to, co film dělá s divákem. Naskýtají se otázky: např. jaké jsou podvědomé vrstvy vnímání filmu? Nebo jaké jsou analogie mezi divákem sedícím v kině a psychosomatickým vývojem jedince?

Důležitá se stává kniha Jeana Luise Baudryho *Ideological Effects of the Basic Cinematographic Apparatus* (1974-75), ve které se snaží popsat souvislosti mezi Platónovým podobenstvím o jeskyni a Freudovou typologií mysli. Přichází také s metaforou **zrcadla**. „Kino podle Baudryho vytváří situaci analogickou Lacanově „stadiu zrcadla“ – omezuje motorickou aktivitu diváka, regresivně jej podřizuje převážně vizuálním impulsům a tak vytváří imaginární vztah mezi divákem a obrazem na plátně. Divák, odsouzený v temném sále k nepohyblivosti a spekulárnímu vztahu k plátnu, může, stejně jako dítě ve stadiu zrcadla, mylně rozpoznat sama sebe v dokonalejším obraze, podlehnout dojmu celistvosti, plnosti vlastního zážitku a pocitu kontroly nad ním<sup>11</sup>“.

Od poloviny 70. do poloviny 80. let pak dominuje téma odlišnosti pohlaví ve spojení s psychoanalýzou.

V oblasti feministického zkoumání je přelomová stať *Vizuální slast a narativní film* **Laury Mulvey**. Snaží se odpovědět na otázku, kterou se zabýval Metz: Jak může freudovská analýza přispět ke studiu kinematografického signifikantu? Psychoanalytická teorie podle ní slouží jako „politická zbraň, schopná ukázat, jak nevědomí patriarchální společnosti strukturovalo filmovou formu<sup>12</sup>.“ Takto pojatý film nedovoluje ženě být subjektem. Na plátně tak zůstává jen pouhou ikonou – objektem mužského zájmu. Mulveyová (stejně jako Metz) používá k popsání obrazu ženy ve filmu dva psychoanalytické termíny – fetišismus a voyeurismus. První termín tihne k masochistickému pohledu. Žena je dokonalým



objektem, jenž představuje obsah filmu (což můžeme vidět např. ve filmech Sternberga s Marlene Dietrichovou). Druhý termín má zase sklony k sadismu v tom smyslu, že vyžaduje odhalení/potrestání ženské postavy. Oba tyto pohledy využívá ve svých filmech např. Hitchcock. Ne však z lásky k psychoanalýze, ale výhradně pro potřeby filmového experimentu.

#### 1.4 Post-strukturalismus

Post-strukturalismus se dá chápat jako vzájemně se doplňující teorie sémiotiky, strukturalismu, marxismu, feminismu a psychoanalýzy. Částečně se odklání od filmového textu a zaměřuje se na diváka a zkoumání mechanismů recepce díla. Důležitý je vztah k rase, třídě, pohlaví, národnosti nebo také společenské postavení a pozice jedince v nich. Zkoumá se vztah text-divák, text-kontext a snaží se porozumět tomu, jak text funguje a vytváří význam. „*Film jako umělecké dílo je chápán v kontextu „filmového aparátu“ – tedy komplexního systému tvorby, distribuce a spotřeby a jeho vztahu k ideologii*<sup>13</sup>.“ Pozornost se přesouvá ke zkoumání vědomých i nevědomých vrstev vnímání filmu, psychologie diváka a důraz se klade na společenskou rovinu produkce filmu jako zboží. Post-strukturalisté se snaží analyzovat procesy vytváření dojmu celistvostí prostřednictvím centrální perspektivy.

Přestože se názory teoretiků na psychoanalýzu velmi liší, nedá se popřít její přínos hlavně v post-strukturalistické filmové teorii a kritice. V 80. letech začala nabírat na významu i naratologie a filosofické dílo **Gillese Deleuzeho** *Film I. a II.* S celkovým rozvojem kognitivních věd se také pozornost psychologů a naratologů začala soustřeďovat na narativ jako universální mentální model, který znamenal, že prostřednictvím lidského vědomí se strukturuje vnímání a pozvání světa. Na začátku 90. let pak musela psychoanalýza čelit skepsi díky knihám Noela Carrolla *Mystifying Movies – Fads and Fallacies in Contemporary Film Theory* (1988) a Davida Bordwella *Making Meaning – Inference and Rhetoric in the Interpretation of Cinema* (1989). Bordwell dokonce tvrdí, že psychoanalýza je pouze jedním z „*neúčinných nástrojů na výrobu problematických významů filmů, užívaných hlavně za účelem profesního postupu univerzitních profesorů*<sup>14</sup>.“ V 90. letech 20. století lze pak definitivně mluvit o narativní integraci.

## 1.5 Kognitivní teorie Davida Bordwella

Kognitivní filmová teorie se často zaměřuje na diváckou recepci filmových příběhů a studuje otázky související s porozuměním a prožíváním filmu. Není to ovšem kompaktní teorie, ale zkoumá dílčí otázky, které pokrývají široké spektrum problémů kinematografie (psychologie filmové percepce, vztah filmu a skutečnosti, teorie žánrů, narace, emocionální zaujetí diváka atd.)

Za zakladatele této teorie je považován David Bordwell, který uznává kognitivní psychologii jako základní vodítko k porozumění toho, jak film působí na diváka. Mimo to však bývá i spojován s neformalistickým směrem, který zkoumá formální či technické stránky filmu. Proti těmto pojetím však argumentuje ve své knize *Making Meaning: Inference and Rhetoric in the Interpretation of Cinema*, ve které v úvodu předkládá čtyři způsoby, kterými lze popisovat smysl filmu<sup>15</sup>.

- a) **Referenční význam** („*referential meaning*“) – referenty pocházejí z imaginárního i reálného světa:  
Příjemce si může vytvořit svět, ať už fiktivní nebo domněle reálný. Při vytváření smyslu narativního filmu, si divák staví různé verze *diegesí* nebo časoprostorových světů, čímž vytváří trvající příběhy (fabule) objevující se uvnitř. Divák může také konstruovat nenarativní formy, jakou jsou např. rétorické nebo taxonomické. V budování filmového světa divák čerpá nejen ze znalostí filmových postupů, ale také z chápání kauzality, prostoru, času a z konkrétních druhů informací (např. jak vlastně Empire State Building vypadá).
  
- b) **Explicitní význam** („*explicit mening*“):  
Příjemce může přejít do abstraktní roviny a přijímat konceptuální významy nebo pointovat fabuli. Divák/kritik chápe film abstraktním významem. Může hledat explicitní narážky v případě, že film „úmyslně“ ukazuje, jak to má být přijato. Předpokládá se, že film mluví přímo. („*There’s no place like home*“ z Čaroděje ze Země Oz, by mohlo být bráno jako taková narážka).

Referenční a explicitní významy řadí Bordwell mezi *doslovné významy (literar meaning)*.

- c) Příjemce se však může zaměřit i na skryté, nevyslovené významy - **implicitní**. Film tedy mluví nepřímě. Explicitní význam může být myšlenka, že šílenství může zdolat zdravý rozum. Poté může divák/kritik argumentovat tím, že skrytý význam je, že zdravý rozum a šílenství nelze snadno rozlišit. Tyto skryté významy jsou často nazývány jako témata, nebo také problémy, otázky. Divák se může uchýlit k hledání implicitních významů, když nedokáže přijmout odchylky referenčních nebo explicitních aspektů díla, nebo když uzná, že jakékoliv elementy a odlišnosti díla mohou sloužit jako základ skrytého významu. Kritik může tento význam chápat i jako kontrast k tomu, jak se dílo jeví na první pohled a to může dokonce vyvolávat ironický efekt.
- d) Významy *a* až *c* předpokládají, že film více či méně ví, co dělá. Ale příjemce může také konstruovat represivní nebo **symptomatické** významy, které dílo prozrazuje nedobrovolně. Tyto významy jsou navíc v rozporu s výše zmíněnými. Pokud explicitní význam chápeme jako jakýsi průhledný plášť a implicitní jako „sémiotický závoj“, potom symptomatický význam můžeme brát jako přestrojení, jež je důsledkem umělcových obsesí.

Podle Bordwella stojí výše popsané způsoby vytváření významu na staletých literárních interpretacích. Dále dodává, že explicitní a referenční významy vytváří činnost spojenou s porozuměním a implicitní a symptomatické významy konstruuje divák v procesu interpretace. Vyhýbá se však jednoduchému dělení příjemců na naivní a trénované. Interpretaci koncipuje jako kognitivní aktivitu v rámci určité instituce. Bordwell říká, že jím čtyři navržené procesy vytváření významů jsou funkční a heuristické, nikoliv skutečné. V průběhu těchto procesů se divák/kritik dostává blíže filmu, přičemž jeho interpretace může sestávat z různých významotvorných procesů, mezi kterými je možné přepínat.

Kognitivní usuzování bylo významné pro porozumění filmových příběhů i emocionální odezvy. Kognitivismus totiž díky poznatkům z psychologie dokázal analyzovat a objasnit vizuální i narativní sugestivitu kinematografie.

Tvůrce všemi těmito teoriemi nemůže být neovlivněn (jedině, že by žil sám v izolaci a neměl žádný kontakt s okolím). To podle mého názoru ovlivňuje jeho přístup k tvorbě a filmu. Nutí ho zamýšlet se nad tématy z různých teoretických hledisek. Ovlivňuje to jeho práci a formuje jeho pohledy na určité téma (námět, příběh atd.).

Aby výrobce uspokojil zákazníka, musí naslouchat jeho potřebám. Stejně tak je tomu podle mě i u filmu. Aby režisér (nebo také scenárista) zaujal diváka, musí pochopit způsob jeho vnímání.

Uvedený teoretický exkurz do podoby filmových teorií předkládám z toho důvodu, že chápání psychologie postav a působení na diváka se měnilo s vývojem médií. Podle mého názoru je totiž pro režiséra i scenáristu nutné, aby znal historii filmové teorie, která může dopomoci k vytvoření správné psychologie postav od scénáře až k filmu. Film by nemohl existovat bez toho, aniž by měl odezvu – a analýza odezvy může tvůrcům přinést zajímavé a přínosné pohledy na to, jak správně vytvořit psychologii postavy, která má na diváka působit takovým dojmem, jakým tvůrce zamýšlí. Na jednu stranu musí filmař vědět, jak napsat fungující scénář a jaké technické postupy využít při tvorbě filmu, na druhou stranu je důležité zaměřit se na tu neuchopitelnou podstatu filmové postavy, která by se měla divákovi „zhmotnit“ v jeho prožívání. Protože emocionální a kognitivní vztah diváka k postavě je jedním z důvodů, proč nám „dívání se na film“ poskytuje potěšení.

Film má i opačný vliv na kognitivní vědy – a to v tom smyslu, že může být podnětný pro filosofii mysli. Může zkoumat vztah diváka a filmu a díky tomu analyzovat složité mechanismy fungování lidské mysli, která při sledování filmu může být klíčem k porozumění myšlení a vazbě na emocionální prožívání.

## 2 PSYCHOLOGIE POSTAVY

*„Postava je narativním těžištěm fikce, kolem něhož jsou seskupovány jednotlivé události filmu. Je centrem modelujícím vztah diváka k těmto událostem a je i jedním z hlavních klíčů k narativnímu (po)rozumění a (spolu)prožívání. Skrze postavu se orientujeme v dietetickém světě, její činy strukturují kauzální vztahy uvnitř narativního schématu a její povaha pomáhá divákovi zaujmout vůči příběhu emocionální a morální perspektivu. Je tedy nositelem dostředivé energie, protože na sebe automaticky poutá divákovu pozornost. To proto, že postava je fikčním ekvivalentem lidského činitele, nositelem vědomí, činů a citů<sup>16</sup>.“*

Dá se říct, že je velmi důležité prostředí, odkud tvůrce pochází, jak cítí, vnímá své okolí a je schopný jít do hloubky sama sebe. To všechno ovlivňuje jeho pohled na svět – a tím pádem jeho přístup k tvorbě filmu a vytváření filmových postav. Způsob jeho vnímání se totiž může stát jedinečným, mimořádným a odlišujícím znakem jeho tvorby.

Kulturní (tedy i filmové) vnímání japonského režiséra Caryho Fukugany např. odlišuje a obzvláštěňuje nové zpracování klasického příběhu Jany Eyrové (2011). Jeho postavy jsou uvězněny ve svém vlastním světě, který nepřesahuje hranice jejich malého životního prostoru. Jako kdyby se nemohly podívat dál i přes jejich velkou touhu poznávat nové prostory. Díky neobvyklým flashbackům, kompozici záběrů a celkovému „klidnému“ a přesto někdy až příliš krutě-realistickému vyznění scén, které nápadně připomínají styl východní kultury, vnímá divák film nově, přestože byl tento příběh Charlotte Bronteové již nesčetněkrát zpracován.

Při sledování filmu zapojujeme své logické, kulturní, historické vnímání i získané zkušenosti. Umění nemá na náš život bezprostřední vliv. Soustředíme se však na samotný akt vnímání. Umění tedy ovlivňuje naše prožívané emoce, nutí nás řešit logické hádanky, analyzovat odkazy nebo např. poznávat nové stylistické prostředky. To vše by měl brát tvůrce v úvahu. Pokud chce, aby nezapadl v obrovském množství průměrných filmů, měl by hledat nové koherence, vytvářet pro diváka nové zkušenosti z prožívání.

## 2.1 Psychologie postavy ve scénáři

Příběh je základním nástrojem myšlení. Díky němu nahlížíme do budoucnosti, plánujeme a vysvětlujeme to, co se děje kolem nás. Divákovo narativní angažování ale nespočívá jen ve vnímání a porozumění příběhu, ale také v emocionální participaci. Fungující scénář by tedy měl být srozumitelný, pro diváka (čtenáře) pochopitelný a měl by navozovat určité emocionální spojení, které se často odehrává prostřednictvím postav.

*„Protože scénáře jsou syceny vysoce stereotypizovanými situacemi (např. návštěva restaurace, vyšetření u lékaře, zkouška ve škole), musejí být mnohem více kulturně podmíněny než narativní schémata. Scénáře zahrnují kontext dané situace, její jednotlivé části a jejich pořadí, možné varianty, pravidla sociální interakce atd. V procesu narativního (po)rozumění je příslušný scénář aktivizován jen v míře, v níž je divák příběhem instruován. (Ve scénáři noční schůzky milenců budeme očekávat vyznání či jiný akt lásky; pokud však půjde o film o upírech, asi nás nepřekvapí, že dojde k sání krve. To je ale příklad scénáře, který si divák neosvojil z reality, nýbrž z knih a filmů). Nejednou se stává, že ty nejzajímavější příběhy nám předpokládají situace, pro něž nemáme žádné scénáře<sup>17</sup>.“*

Dramatickou situaci vytváří a určují postavy a jejich charaktery stejně tak jak prostředí, které dokresluje pozadí a atmosféru jednání. Při psaní scénáře je důležité pokládat si otázky, které pomohou dotvořit reálnou psychologii postavy. Je nutné postavu zařadit do doby, vyřešit její minulost, jaký má vztah k prostředí a jestli ho rozpoznává přes nějaké rekvizity (stará hračka v šuplíku). Má nebo si teprve vytváří citový vztah k prostředí, ve kterém se nachází a jaké vztahy má s lidmi, s kterými se setkává?

Podle Bordwellovi knihy *Making Meaning* si má divák při interpretaci pokládat otázky, které mu pomohou lépe pochopit film. Nad nimi by však měl přemýšlet i scénárista při vytváření postav a příběhu. Otázky jsou následující<sup>18</sup>: „Jaké jsou postavy? Jsou skutečné? Co chtějí? Čeho chtějí dosáhnout? Vycházejí akce a konání z jejich přirozené podstaty? Co tyto akce říkají o jejich charakterech? Jak spolu jednotlivé akce – speciální události souvisejí? Jak jsou spojeny jednotlivé postavy? Jaké je téma? A jak jsou postavy a akce spojeny s tématem?“

Při psaní by měl scénárista správně vytvořit *vnější* i *vnitřní* dispozice. Ty vnější řeší vztahy mezi postavami – s jakými lidmi se hlavní postava setkává, jestli se znají nebo jak se např. vzájemně ovlivňují. Vnitřní dispozice zase řeší, v jaké situaci se postava nachází. Byla nucena tajit něco ze své minulosti? Ovlivnilo to její současnou situaci? Co to pro ni znamená?

Každý příběh je jakousi výsečí skutečnosti. Scenárista správným výběrem informací (faktů a událostí) vnucuje divákovi způsob vidění, jakým bude na film nahlížet. Vhodné je také udržovat v divákovi neustále napětí, aby byl nucen přemýšlet, ale zároveň aby neměl čas na jiné myšlenky, než ty filmové. Čím déle dokáže tvůrce ponechat otázky nezodpovězené, tím poutavější je vyprávění. Pokud mluvíme o procesu narativního porozumění, sehrává klíčovou roli strukturování narativních informací a způsob jejich dávkování.

Kromě dramatických postupů (dle Aristotela), kterých by se měl scénárista držet při vytváření příběhu, bych si ale dovolila navrhnout i jeden z dalších možných přístupů, které mohou pomoci scénáristovi vytvořit reálnou filmovou postavu, a díky kterým má pak divák možnost se s postavami lépe identifikovat. Využiji k tomu analýz **Murrey Smithe**<sup>19</sup> (Smith, Murray: *Engaging Characters: Fiction, Emotion, and the Cinema*. Oxford University Press, 1995), který koncept identifikace přejmenovává na *strukturu sympatie*. Podle toho pak předkládá tři možné způsoby, jak začlenit do fikce skrze postavu divákův emocionální a kognitivní vztah:

- 1) **„Rozpoznávání postavy** (*recognition*) – základní konstrukce postavy coby entity obdařené určitou identitou, vědomím atd.
- 2) **„Spojení s postavou** (*alignment*) – budované díky tomu, jak velké je naše „časoprostorové připojení“ k ní (tedy nakolik máme možnost spoluprožívat s ní situace v rámci filmu, být „s ní“ a díky tomu jí rozumět) a jak velký je subjektivní přístup (nakolik se z filmu dozvídáme, co si myslí a co cítí, nakolik nás film nechává nahlédnout „do ní“)
- 3) **„Spolčení s postavou** (*allegiance*) – vazba na postavu budovaná na základě našeho morálního hodnocení jejího charakteru a chování, míra toho, nakolik je nám sympatická či nikoliv.“

Přestože se tyto tři body využívají spíše k analýze vztahu diváka a filmu, jsou také dobrým vodítkem při počáteční tvorbě filmové postavy.

Kouzlem dobrého scénáře je to, jak dokáže upoutat a navázat emocionální spojení. Ale jak se má scenárista odlišit od všech ostatních? Kde hledat tu neuchopitelnou a neopakovatelnou myšlenku, která naláká filmaře/diváka k tomu, aby se o jeho příběh zajímal? Nemyslím si totiž, že jen pouhá znalost technických postupů psaní scénáře zaručí dobrý a úspěšný příběh. Paradoxem je, že k úspěchu a zájmu o scénář může přispět i náhoda (např. smrt scenáristy nebo jeho „rebelský“ život, který přiláká zájem o jeho tvorbu).

Podle mého názoru je nutností dostat se do duše toho, komu je příběh určen a k tomu, jak se do ní dostat slouží jak známé technické postupy, tak právě neobvyklý pohled na svět a dané téma. Také částečná znalost psychologie člověka může dopomoci k zajímavému řešení problému, které může divákovi přinést pozitivní katarzi. Co dá do příběhu spisovatel sám ze sebe? Jak moc je připravený být sám k sobě upřímný a vidět věci z nadhledu? Spisovatel si musí být sám sobě psychologem, který dokáže mít odstup. Zároveň by měl mít odvahu porušovat zažitá postupy a přinášet nová neobvyklá řešení. Důležité je pohrávat si s tím, co divák od postavy očekává a překvapit ho něčím, co zcela vybočuje z jeho představ, ale zároveň ho natolik upoutat, aby byl schopný tuto změnu akceptovat.

Přestože se syžet a fabule mohou ve scénáři a filmu lišit, je na místě je už ve scénáři vyvíjet zajímavým způsobem. David Bordwell popisuje ve své knize *Narration in a Fiction Film* (1985), že ústřední kognitivní cíl pro diváka je konstrukce rozeznatelného příběhu. Ta probíhá prostřednictvím narativního procesu\*, v němž film předkládá divákovi kroky, které mu pomohou rekonstruovat příběh. Syžet („plot“, způsob podání událostí, literární strukturace) by měl poskytovat informace, které povedou divákovu narativní aktivitu. Tato tvorba hypotéz je řízena vodítky, která syžet poskytuje o kauzalitě, času a prostoru. Fabule („story“, samotný příběh rekonstruovaný divákem, výchozí materiál), je logicky a chronologicky uspořádaný syžet. Divák poté konstruuje fabuli na základě vodítek v syžetu a stylu v interakci s narativním schématem. Kreativní složkou může být

---

\* Bordwellova narace = proces vzájemné interakce syžetu a stylu za účelem poskytování vodítek pro konstrukci fabule divákem



vztah fabule a syžetu. Dá se např. pracovat s tím, jestli syžet umožní nebo zabrání konstrukci fabule. Nebo se jeden z nich rozvíjí na úkor druhého atd.

*„Existují filmy, v nichž se syžet principiálně rozvíjí mimo fabuli. V těchto případech není fabule jasně určená a má povahu hádanky. Rozvíjení syžetu motivuje hledání fabule spojováním jednotlivých stylových částí na základě jejich vzájemných souvislostí. Hlavní hybnou silou syžetu těchto filmů je styl, vytvářející významovou atmosféru díla. Prostřednictvím stylu se fabule stává součástí syžetu<sup>20</sup>.“*

Tvůrce by měl postupně objasňovat informace o postavě a jejím charakteru. Syžet kontroluje množství informací, které divák obdrží – tím vytváří určité typy mezer v konstrukci fabule a vede divákovu aktivitu. Pro scenáristu je důležitý **rozsah** (range) vědění, který má prostřednictvím narace divák k dispozici. Je toto vědění omezeno na to, co ví některá postava o událostech fabule (omezená narace), nebo překračuje to, co ví kterákoliv postava (vševědoucí narace). A jak **hluboké** je toto vědění? Dokáže se vnořit do mentálního života postavy nebo zůstává jen na povrchu (a tedy ukazuje jen chování postavy a ne její vnitřní pohnutky)? Tvůrce by si měl tyto otázky položit a rozhodnout se proč chce nebo nechce některé detaily ukazovat.

Pro scenáristu může být přínosné zpracování základního filmového tématu, čímž je pronásledování. Ve vývoji postavy je to důležitý prvek, s kterým se dá dobře pracovat. Pronásledování může být jak vnitřní (sám sebe), tak někdo někoho nebo něco někoho.

### 2.1.1 Rozměry postavy

Jedny ze základních dělení rozměrů charakteru jsou **fyziognomie** (vzhled, pohyb atd.), **psychologie** (vnitřní život, ambice, schopnosti atd.) a **sociologie** (sociální postavení, vzdělání, rodinné zázemí atd.). O tomto dělení je samozřejmě potřeba uvažovat i při režijní tvorbě postavy. Komplexní postava se nejvíce přibližuje realitě.

Tyto 3 rozměry mohou odůvodnit chování postavy a také proč a jak jedná. Pokud jeden z těchto rozměrů chybí, dochází ke zvláštní simplifikaci a ostatní složky tak ztrácejí význam (příklad - King Kong). Tím, že postava nemá např. sociologii, vzniká sociologický

konflikt. Hyperbolizováním jednoho rozměru je však možné vytvořit zvláštní typ filmové postavy.

Ovšem naskýtají se i další způsoby, které napomáhají vytvořit správnou psychologii postavy.

### **Statická versus dynamická postava**

Vývoj postav je ovlivněn vývojem dějové linie (ať vnitřním, vnějším nebo obojím) a vyžaduje často důležité změny v osobnosti, jejich postojích nebo pohledech na život (a na další postavy). Tyto změny, které postavy podstupují, jsou pro film hybnou silou. Postavy by měly procházet určitým vývojem a nezůstávat takové, jaké byly na začátku příběhu (nebo minimálně být obohaceny o novou zkušenost).

**Dynamické** postavy se stávají chytřejší, smutnější, sebejistější, šťastnější atd. Mohou získat nový pohled na život, dospět, stát se zodpovědnější nebo např. začít žít spořádanější život. Prochází vývojem, na jehož konci buď přijdou o iluze, přestanou být naivní nebo prozřou a uvědomí si, jak se věci mají. Tento druh postav je nepostradatelný pro dramata, melodramata atd.

**Statické** postavy ve své podstatě zůstávají stejné. Události příběhu se ne příliš dotýkají jejich životů. Anebo nejsou schopny se sami vyvíjet a měnit. Takové postavy se často vyskytují např. v dobrodružných filmech nebo komediích.

## **2.2 Psychologie postavy ve filmu**

Pokud se zaměříme na to, jak člověk vnímá, zjistíme, že má tendenci udělat si velmi rychlý dojem o těch, kteří jsou kolem něj. Na první pohled odhaduje pohlaví, věk osoby, rasu, i osobnostní znaky. Z výrazů tváře, gest a hlasu, posuzuje emocionální rozpoložení. Tyto zvyky člověk přenáší i do příběhů, které prezentují osoby (nebo určitá stvoření – Shrek apod.). Dalo by se říct, že vnímání příběhů a chápání postav od nás vyžaduje použití „zdravého rozumu“.

Pro sledování příběhu pak musí divák rozpoznat určité (známé) charakterové vlastnosti. Filmový příběh, představující charakter, by měl pracovat s divákovou schopností vybudovat si rychlý dojem. Může být potvrzen, nebo posléze popřen s tím, jak se příběh vyvíjí. Tento rychlý divákov dojem (úsudek) se pro tvůrce může stát výchozím bodem při tvorbě postavy.

Filmař má možnost budovat náladu ve filmu prostřednictvím emočních podnětů. Ty obsahují jak obrazovou presentaci těl a výrazů tváří herců, tak osvětlení, mizanscénu, narativní situaci, barvu, zvuk, hudbu, ale i montáž. Každý z těchto prvků v sobě nese určitý emocionální náboj a působí podvědomě. Divák si tedy vůbec nemusí uvědomovat a rozpoznávat jednotlivé prvky. Ty přesto ve vzájemné součinnosti vyvolávají určitou náladu.

Pokud chceme mluvit o vytvoření filmové postavy, nesmíme ji podle mého vytrhnout z kontextu, ale popsat i celkovou tvorbu filmu, jelikož by postava bez prostředí a technických filmových postupů nefungovala.

Za základní jednotku filmu se považuje záběr, obdoba věty (což je ale velmi obecné přirovnání). Klasický film utváří dojem ucelenosti a přehlednosti uplatňováním jak kompoziční, tak realistické a žánrové motivace.

*„Při zkoumání zákonitostí filmu (především montáže) je velice důležité si uvědomit, že vnímání a chápání filmu jsou neodlučitelně spjatý s utvářením vnitřní řeči, spojující jednotlivé záběry. Vně tohoto procesu mohou být vnímány pouze vzájemné prvky filmu. Divák musí vykonávat složitou mozkovou práci – spojování záběrů (výstavba filmových vět a sekvencí), s čímž se v každodenním životě, kde slovo překrývá a vytěsňuje všechny ostatní způsoby vyjadřování, téměř neseťkává<sup>21</sup>.“*

Základními jednotkami filmové syntaxe jsou záběr, věta a sekvence. V rámci filmové věty ruský formalista **Boris Ejchenbaum** přirovnává funkce jednotlivých velikostí záběrů k větným členům, sdružujícím se kolem akcentovaného jádra. Filmová sekvence je spojením několika vět při dodržení časoprostorové plynulosti a uzavírající jednotlivé linie vyprávění. Mezery mezi danými záběry, větami a sekvencemi vyplňuje vnitřní řeč.

Na rozdíl od ostatních umění (vyjma literatury) filmy umožňují identifikovat se nejen s jednou, ale i s více odlišnými postavami. Divák je schopný spolu-prožívat osudy jak mužských, tak i ženských postav. U většiny filmů je běžná mnohočetná identifikace. To hodně vypovídá o tom, jak tvořit postavy ve filmu. Podle kognitivisty **Torbena Grodala** sice nejintenzivnějšího spoluprožívání dosahujeme jen u filmů s jednou hlavní postavou, ale na druhou stranu se spousta filmů nezaměřuje jen na jednu postavu. Spíše naopak. Je potřeba rozvíjet vedlejší i na první pohled nedůležité postavy, které dotváří celkové vyznění filmu.

### 2.2.1 Pět elementů filmu

Podle knihy *The Art of Watching Films* (2008, Joseph M. Boggs, Dennis W. Petrie) můžeme rozlišovat u většiny filmů 5 hlavních elementů: 1) **zápletku**, 2) **emocionální efekt nebo náladu**, 3) **charakter**, 4) **styl, strukturu** a také 5) **myšlenku**. Jeden z těchto elementů je často dominantnější (i když se mohou najít určité výjimky). Je to sice velmi široký koncept, ale může nám napomoci ujasnit si lépe výrobu filmu.

Aby si filmař ujasnil tvorbu psychologie postavy, měl by se zaměřit na jeden z těchto elementů. Měl by mít jasno v tom, jakým směrem se bude film ubírat. Protože kdyby chtěl např. považovat za nejdůležitější ve filmu 3 z těchto elementů: zápletku a spolu s tím i myšlenku a emocionální efekt, divák by mohl být zmatený (nedokázal by si film zařadit, protože filmy, které jsou často zaměřené na zápletku nepátrají po hlubší myšlence, anebo neatakují diváka mixem emocí, které v nich film vyvolává (jako je tomu např. u hororu, thrilleru nebo i melodramatu, u kterého je sice zápleтка důležitá, ale je podřízena emocionální odezvě).

Zaměření na **zápletku** využívají hlavně dobrodružné nebo detektivní filmy. Hlavní důraz je kladen na příběh – na tom, co se stane. Charaktery, myšlenky a emocionální efekt ustupují do pozadí událostem, a vše spěje k očekávanému konci. Mezi takové filmy patří např. *Gladiátor* nebo *Spider-Man*.

Zaměření na **emocionální efekt** zahrnuje celou řadu žánrů od hororů až ke komedii či dramatu. Je možné rozpoznat jednotlivé nálady a emoce, které ve filmu převažují. Ačkoliv

je příběh velmi důležitý, události a akce jsou podřízeny emocionálnímu efektu. Sjednocujícím prvkem jsou tedy nálada a emoce. Můžeme mezi ně zařadit např. některé filmy Alfreda Hitchcocka, nebo komedie jako „40 let paní“ nebo i horor „Osvícení“.

Zaměření na **charakter** upozorňuje na neobyčejného člověka a jeho kvality, které se vymykají ostatním (např. Frida, Mozart). Zaměření na **styl a strukturu** používá méně režisérů, ale o to víc jsou takové filmy zajímavé. Odlišuje je neobyčejný pohled na určitou věc, rytmus, zvláštní atmosféra, neobvyklý střih nebo skladba příběhu. Díky tomu v divákovi pak zanechávají na dlouho po té, co opustí kino, zvláštní pocit. (Mezi takové se dá zařadit např. film Memento).

V neposlední řadě je to zaměření na **myšlenku** (do které podle mého názoru spadá i film Inception, i když záleží na tom, z jakého hlediska na něj nahlížíme. Stejně tak by se dal zařadit do elementu 'zaměření na zápletku'). Takový typ filmu se snaží objasnit nějaký aspekt života, zkušenost, nebo přiblížit určité životní okolnosti. Někdy může divák tuto myšlenku rozpoznat skrze konkrétní události. Často je ale myšlenka prezentována rafinovaně tak, aby byl divák podněcován k tomu ji najít. To vede k různým interpretacím, ale ty si nemusí odporovat. Pokud je to možné, měli bychom se snažit zařadit myšlenku více než za pouhou obecnou identifikaci. Je potřeba vyjádřit hlubší významy. Pokud se nám to podaří, můžeme rozlišovat v rámci elementu myšlenky několik dalších kategorií<sup>22</sup>:

1) *morální důsledek* (neměli bychom ho zaměnit za morální soud, je to např. film Crash)

2) *pravda o lidské postatě* (např. Pán much)

3) *sociální problémy* (např. Mrtvý muž přichází)

4) *boj o lidskou důstojnost* (např. Insider: Muž, který věděl příliš mnoho)

5) *složitost lidských vztahů* (např. Hodiny, Zkrocená hora)

6) *dospívání* (Billy Elliot, Americké Grafity)

7) *morální nebo filosofické tajemství* – v takovém případě se filmař pokouší jen naznačit nebo zmást a předkládá morální nebo filosofické otázky místo toho, aby hledal odpovědi. Divák se často ptá: „O čem to vlastně bylo?“ Interpretace takového filmu vyžaduje zaměření na symboly nebo znaky (filmy jako Persona, V kůži Johna Malkovitze, Inception nebo neobvyklý film Melancholia).

### 2.2.2 Charakterizace – způsoby ztvárnění postavy

Aby vytvořil filmař správnou psychologii postavy, musí se také rozhodnout, jakým způsobem bude jeho postava fungovat a konat. Pokud se má divák vžít do postavy, je nutné, aby byla postava uvěřitelná. K tomu se dá využít několika různých postupů<sup>23</sup>, díky kterým se může filmová postava „dotknout“ diváka.

#### Charakterizace skrze dialog

Postavy o sobě přirozeně odhalí svou povahu skrze to, co říkají. Důležité je samozřejmě také to, jakým způsobem to říkají. Jejich emoce, postoje a myšlenky mohou být odhaleny tím, jak vybírají slova. Důležité je správné zdůraznění, napětí, rytmus, výška a intenzita hlasu, pauzy atd. Způsoby, jakými herec používá gramatiku, slovní zásobu, nebo např. určitý dialekt, divákovi pomáhají odhalit více z pozadí postavy – může to být sociální postavení, výše vzdělání, nebo i mentální stav.

#### Charakterizace skrze vzhled

Hlavní aspekt filmového charakteru je odhalen vizuálně. V okamžiku, kdy divák uvidí postavu (herce), udělá si o ní obrázek skrze její mimiku, způsob pohybu, kostým, nebo fyzickou dispozici. Sice se může stát, že nás postava skrze své vizuální vyjádření klame (s tím jak se vyvíjí příběh), ale je to jistě důležitý znak jak vybudovat charakter.

#### Charakterizace skrze vnější jednání

Přestože je vzhled postavy důležitý, může být často matoucí. Proto se musí ve filmové postavě odrážet i její činy. Divák by měl vycítit, že postavy nejsou jen pouhými instrumenty příběhu, ale že vše dělají z jistých důvodů vycházejících z motivů, které jsou ve shodě s jejich osobností. Chování a činy by měli přirozeně vycházet z povahy postavy.

#### Charakterizace skrze vnitřní jednání

Podle mého názoru jeden z nejtěžších úkolů pro herce i režiséra je ztvárnění vnitřního světa postavy. Vnitřní jednání je spojeno s emocemi a myslí postavy a skládá se

z tajemství, snění, nevyřčených myšlenek, vzpomínek, fantazií, strachu nebo např. tužeb. Naděje, sny, tužby a obavy mohou být stejně (nebo i více) důležité v pochopení postavy jako např. reálná katastrofa. Filmař má možnost znázornit vnitřní jednání postavy jak vizuálně, tak zvukově (pomocí útržku vzpomínek, představ, snů, myšlenek atd.).

### **Charakterizace skrze jednání druhých postav**

Způsob, jakým ostatní postavy vidí hlavní postavu, často nabízí dobrý nástroj k charakterizaci. Někdy je divákovi nabídnuta spousta informací o postavě ještě před tím, než se objeví na „plátně“.

### **Charakterizace skrze kontrast – dramatický protějšek**

Jednou z nejefektivnějších technik je charakterizace skrze protějšek – kontrastní postava, jejíž chování, názory, fyzický vzhled, postoje a životní styl je v opozici k hlavní postavě.

### **Charakterizace skrze jméno**

Tento způsob užívá velmi pečlivě jméno jako nositele smyslu, významu. Tento bod je důležitý hlavně pro scénáristu, který musí myslet „za hranici“ svých postav.

### **Charakterizace skrze karikatury a leitmotivy**

K vytvoření filmové karikatury musí herec přehánět a zvýrazňovat jeden nebo více dominantních rysů či vlastností. Díky tomu může být více zapamatovatelný. Stejně tak může používat neobvyklý způsob pohybování se, mluvy nebo mimiky. Podobné je tomu u leitmotivu - opakování pohybu, akce, fráze nebo myšlenky tak, až se z ní stane charakteristická vlastnost filmové postavy.

#### **2.2.3 Technické postupy**

Pokud chceme vytvořit fungující psychologii postavy, nesmíme opomenout i další technické postupy, které dotváří její celkový obraz.

K usměrnění divákovi pozornosti slouží filmové výrazové prostředky. Patří k nim např. kompozice filmového obrazu (hledání v davu nám umožňuje zorné pole a pohyb kamery), světlé plochy diváka zaujmou dřív než tmavé, pohyb kamery připoutá divákovu pozornost víc než nehybnost apod. Stejně tak jsou důležité herecké akce, směry pohledů i dialog. Velkou úlohu hraje montáž, která utváří významy, jenž nejsou obsaženy v obraze, prostřednictvím vazby různých záběrů. Také pohyblivé rámování (tj. změny velikosti a uhlů záběrů) kontroluje a ovládá divákovu pozornost a díky němu může režisér dosáhnout požadovaného emocionálního efektu.

Režisér vytváří psychologii postav také rozzáběrováním dané scény. Pohyby kamery, subjektivní pohledy postav, či velikosti záběrů určují vnímání dané scény i postavy. Tyto stylistické prvky působí na diváka spíše podvědomě a umožňují mu lépe pochopit nebo naplnit jeho očekávání. Dnešní divák má již velmi dobrou zkušenost s analyzováním klasického filmu a tak např. očekává, že po velkém celku bude následovat spíše polodetail, než velký detail. Ví, že po ukončení dialogů by měl následovat střih nebo po nájezdu na tvář bude následovat vize, retrospektiva atd.

Nájezdy na detail zpravidla upozorňují na důležité informace anebo se tím více přibližují k pocitům protagonistů. Velké celky seznamují s místem děje a poskytují základní prostorovou orientaci. Hudba zase propojuje nebo poukazuje na blížící se nebezpečí. Režisér stejně tak musí dodržovat pravidla pro vazbu záběrů\*, protože kdyby tak neudělal, mohl by tím porušit správné fungování postav. (Pokud tedy záměrně neporušuje pravidla k tomu, aby upozornil na nějakou abnormálnost nebo vyšinutý stav). Všechny tyto prvky dotvářejí psychologii postav. Stejně tak se dají použít jako nástroje k ozvláštňování. Např. nadužívání detailů může vytvářet neobvyklý způsob vnímání postavy.

Na jedné straně tvůrci potřebují schematičnost - schémata, která tvoří obsah, pomáhají najít správný žánr. Na druhé straně potřebují inovativní složku, která slouží k budování filmových postav a ozvláštňuje je.

---

\* **Pravidla pro vazbu záběrů:** 1) sled záběrů jako řada otázek a odpovědí, 2) pohled/protipohled, 3) pravidlo tří záběrů, 4) pravidlo shodného a rozdílného, 5) pravidlo jednoty směru pohledu, 6) pravidlo jednoty místa, 7) pravidlo jednoty směru pohybu, 8) pravidlo klíčového celku, 9) pravidlo generálního směru snímání scény



### 3 DIVÁK A FILM

Z hlediska psychologických faktorů může být analýza divácké recepce jedním z výchozích prvků při konstrukci filmových postav a také tvorbě příběhů, které se odehrávají ve světě filmové fikce.

K významným faktorům, které ovlivňují divákovo prožívání filmového příběhu, patří výrazové prostředky montáže, zvuku, barvy obrazu, místa a času, formátu obrazu atd. Mezi nejdůležitější faktory patří také psychologie hlavních postav a jejich „umění“ ztvárnit realitu. Člověk musí být schopný ztotožnit se s postavou. Pro diváka je často důležité najít v příběhu zpodobnění vztahu filmové postavy k sobě samému i světu, jenž ji obklopuje. Přestože je sledování filmu často vnímáno jako nenáročná zábava, jedná se hlavně o mnohohrstevné poznávání a uvědomování si poznání. Toto vnímání diváka mě tedy racionálně vede k posuzování filmu podle kognitivistického přístupu, který počítá s aktivní účastí diváka na přijímání díla.

Psychologie diváka má zásadní roli v oblasti filmové recepce. Z pohledu sociologie filmu zkoumá kde, kdy a za jakých podmínek dochází ke kontaktu diváka s filmem. Snaží se popisovat a podrobovat analýze divácké reakce, prožitky a emocionální anticipaci. V oblasti psychologie a fyziologie bylo důležité zjištění, že za jistých podmínek může být divák nevědomě manipulován\*. Co se týče filmových příběhů, je více než nutné programově pracovat s prvky více či méně ovlivňujícími diváckou pozornost. Jak jsem již výše zmiňovala, slouží k tomu výrazové prostředky: montáž, místo a čas (v němž a během něhož divák film sleduje), formát obrazu (ohraničenost/neohraničenost obrazového pole) atd. Jelikož film obsahuje konkrétní obrazy a zvuky, nevyhne se divák při sledování percepčním procesům.

*„Sledování filmu je dynamickým procesem, zahrnujícím: 1. perceptivní schopnosti, 2. předchozí poznání a zkušenosti, 3. materiál a strukturu samotného filmu<sup>24</sup>.“*

---

\* Např. takzvaný podprahový efekt měl svůj negativní dopad v tom, že bylo možné ovlivňovat spotřebitele, což bylo v reklamě sice zakázáno, ale dalo by se polemizovat nad tím, jestli je to dodržováno. V případě filmu *Inception* by se jistě dalo mluvit o ovlivňování divákovi mysli a tlak na to zhlédnout film znovu.

### 3.1 Teorie narace

Emoce, které člověk zažívá ve snu, jsou podobné těm, které zažívá při sledování filmu. Např. se bojí, ale ve skutečnosti není ničím ohrožen. Divák své emoce nedokáže kontrolovat, protože probíhají na nevědomé úrovni. Strach, smích nebo dojetí přicházejí mimovolně a většinou se jim nelze ubránit. Tyto procesy se snaží analyzovat a formalizovat kognitivně zaměřené teorie narace. Jedná se o procesy, které umožňují porozumět filmu jako celku a zahrnují jak automatické perceptivní procesy, tak složité konstrukční aktivity. *„Proces narace je ideálním modelem pro objasnění mentálních operací vykonávaných divákem při sledování filmu. V procesu porozumění narativnímu filmu divák uchopuje filmové kontinuum jako soubor událostí odehrávajících se na různých místech a spojených principem temporality a kauzality. Vůle porozumět vyprávění je hledáním vnitřní koherence a jednoty. Na nižší úrovni to znamená porozumět např. dialogům či vztahům mezi záběry, na vyšší úrovni schopnost určit relevantnost jednotlivých informací při konstrukci příběhu<sup>25</sup>.“*

Nejčastější důvod, proč jde recipient do kina, koupí si DVD, nebo se dívá na televizi, je požitek z narativního porozumění a emocionální participace na filmu. To ovšem nejsou vlastnosti samotných filmových děl, ale vznikají až na základě vzájemné interakce díla s divákem, (protože emoce ani pocity nejsou procesy v textech, ale právě v lidech). Důležitá je schopnost porozumět příběhům, což je zajištěno narativním schématem v lidské mysli. *„Vnímání je mentální konstrukcí, budovanou prostřednictvím informací ze smyslových orgánů a jejich porovnávání s hypotézami vycházejícími z kognitivních schémat naší mysli (ať již vrozených, či daných předešlou zkušeností<sup>26</sup>.“* Díky emocím má divák možnost orientovat se v prostředí. Může hodnotit události a určitým způsobem na ně reagovat, podobně jako v každodenním životě. Kognitivní hodnocení objektu emocí patří k emocionálnímu prožívání (myšlení a emoce jsou v něm propojeny).

*„Děje, jichž jsme svědky v hraných filmech, mají, na rozdíl od reálného života, vyšší úroveň srozumitelnosti zásluhou role, kterou hrají v systému erotematického vyprávění, složeného z otázek a odpovědí. Díky struktuře otázek a odpovědí má publikum nakonec dojem, že se dozvědělo vše podstatné o zobrazeném ději<sup>27</sup>.“*

Jak píše Bordwell a později i jeho následovníci, základním nástrojem pro zpracování a vnímání filmových příběhových informací je právě narativní schéma (neboli naučený vzorec narativního poznání). Toto *schéma* je jedním z hlavních pojmů kognitivní psychologie. Dalo by se popsat jako soubor poznání, jímž divák disponuje před tím, než začne vůbec vnímat film. Používá ho ke klasifikaci nových perceptivních vstupů a vytváří díky němu další nové hypotézy. Schématem vizuálního rozpoznávání (i poznávání struktury) je mentální obraz předmětu. Oproti tomu syntaxe věty je schématem verbálního porozumění. Divák promítá při sledování fikce do filmu různé druhy schémat, mezi nimiž dominuje komplexní narativní schéma. Narativní schéma je kulturně podmíněno, ale základní struktura příběhu je v různých kulturách podobná.

Cílem kognitivistických teorií je tedy spíše popis divákovy narativní zkušenosti než definice samotných příběhů. Konstrukce významů je určena samotným dílem, tedy jeho narativním a stylistickým systémem, který řídí proces vnímání a porozumění. Tyto dva procesy vnímání a porozumění jsou také realizovány v rámci jistého kulturně-historického kontextu.

Další kognitivní procesy, kterými se zabýval i David Bordwell vycházejí z toho, jaký je druh vstupních informací. Jedná se o procesy shora dolů (*top-down*) a zdola-nahoru (*bottom – up*). Procesy „**shora - dolů**“ vyvolávají v divákovi obecnější, vnější typ vnímání, které je podmíněno i kulturními zkušenostmi a znalostmi odjinud (tento typ vnímání může zahrnovat např. znalost žánrových konvencí, kterou při sledování filmu divák uplatňuje a vsazuje do již známých konceptů). Tyto procesy se týkají konstrukce a struktury příběhu jako takového: dílčí cíle hrdiny, uspořádání událostí, téma, řešení, místo a čas atd. Je to vnímání obrazů a zvuků skrz obecnější a již známá a naučená schémata, pojmy a koncepty. Důležité je očekávání spjaté s fikčním světem a okolnostmi děje. Divák se dohaduje, jak si hrdina povede dál a co se z určité situace vyvine. „*Zobecníme-li tyto procesy, můžeme říci, že čím zkušenější divák tím hůře se ubrání tomu vnímat nové filmy zvenci, prizmatem již viděného, poznaného nebo přečteného*<sup>28</sup>.“

Oproti tomu se percepční procesy „**zdola – nahoru**“ řídí daty a odpovídají prožívání fikčního světa zevnitř. Ze základních dat si divák tvoří představu o smyslu dané scény, o

jednotlivých postavách a vztazích mezi nimi. Bezprostředně reaguje na to, co vidí a slyší a na základě toho si konstruuje vyšší významy. „*Proto na nečekané podněty reagujeme spontánním úlekem a při záběru jízdy na horské dráze můžeme pociťovat závrat<sup>29</sup>*.“

V modelu klasického filmu (tedy klasického hollywoodského filmu) je důležité propojení diváka a postavy. Divák tvoří hypotézy, spojuje, očekává a doplňuje si příběhové informace. Co ale s filmy, které neformulují jasně cíle postav a komplikují divákovi pochopení jejich emocí? Nemůžeme říct, že by nevyvolávali žádné emoce. Jsou sice odlišné od těch, které vyvolává klasický film, ale můžeme je rozeznat jako universální/kognitivní emoce a pocity. Takové emoce jsou méně vázány na protagonisty a sžívání se s nimi a bývají více aktivovány stylistickými schémata než schémata narativními.

Valná většina filmů ovšem vzbuzuje v divákovi emoční participaci, která je orientována na postavy, jejich jednání a cíle. Tyto emoce jsou pak hlavními prvky narativního schématu jako prototypického modelu vyprávění.

### 3.2 Procesy vnímání

Psycholog **Nicholas Humphrey** považuje umění za institucionalizovanou fantazii, která rozšiřuje možnosti našeho vědomí o osobní zkušenost jiných lidí. Ve své knize *Vnitřní oko<sup>30</sup>* popisuje, že schopnost vědomého přemýšlení o sobě a o jiných činí člověka člověkem. Vědomí je pro něj *vnitřním okem*, které poskytuje zpětnou sebereflexi mezi smyslovými vstupy a motorickými výstupy. Také člověku dovolí pomocí empatie nahlédnout i do myslí jiných lidí a představit si, co si myslí a cítí. Tyto instinkty (jak empatie, tak vnitřní oko) jsou evolučně vyvinuté a lidé si je postupně osvojují v průběhu života. (Skrze hru na doktora nebo popeláře se dítě učí, jaké to je být někým jiným). Dalo by se tedy říci, že i kulturní zážitek do nás vtouká akumulovanou zkušenost života jiných lidí.

Kognitivist **Torben Grodal**, jehož hlavní oblastí zájmu je teorie vztahů mezi vnímáním, poznáváním, emocemi a jednáním v recepci audiovizuálních sdělení, se také věnuje

objasnění psychického pozadí sledování filmu. Podle něj jsou emoce hnací síly poznání a pomáhají nám adekvátně (tedy i racionálně) reagovat na svět kolem nás. Vyvrací tím mýtus o iracionální povaze emocí. Částečně také kritizuje kognitivní teorii za to, že zanedbává emoce. Snaží se vysvětlit, proč akceptujeme u filmu chování a konání postav, které bychom v běžném životě neakceptovali, protože nám to zákony zakazují (např. sympatizování s chováním Hanibala Lectera, když sní dozorce). „*Grodal si také všímá, že identifikace nevyklučuje určitou distanci: podobně jako se nikdy neidentifikujeme zcela se sebou samými, neuzavíráme se čistě v sobě, tak i s postavami filmu můžeme být spjati jen do určité míry. Na identifikaci je, jinak řečeno, možno pohlížet komplexněji a dynamičtěji než dříve jako na něco, co probíhá v různé míře, v různých stupních, s různými postavami a co se mění v průběhu filmu*<sup>31</sup>.“

Teoretik **Noell Carrol** vnímá identifikaci v tom smyslu, že emoce a myšlenky, které v nás filmy vzbuzují na základě našich vazeb k postavám, nejsou založeny na tom, že bychom dosazovali sami sebe na jejich místo, ale právě na tom, že chápeme situaci, ve které se postavy nacházejí. A na to emocionálně a kognitivně reagujeme. Nedokáže už však vysvětlit, jak je možné, že divák zapomíná, na jakém místě se nachází a jak se přesouvá na místo jiné. A jak sympatizuje s postavami, které mají odlišné morální hledisko než on sám.

Pokud posuzuji tyto hlediska z vlastní zkušenosti, musím se více přiklonit k teoriím Torbena Grodala. Mé vnímání postav je často spojeno s mým „doplňováním si“ co postava cítí a co si asi myslí – to dokazuje, že využívám mé empatické reakce a jakoby na vlastní kůži zažívám to, co postava. I přesto, že nemusím chápat situaci, ve které se nachází, vyvolává to ve mně určité emoce.

Zajímavé je, že emocionální reakce vyvolaná filmem, by byla ve skutečném životě mnohem méně intenzivní než reakce na prožívání ve fiktivním příběhu. Divák nebrečí u televizních novin při sledování katastrofických událostí. U filmových příběhů se totiž jedná o jiný režim emočního prožívání (ne o jiné emoce než v životě). To je také možná důvod, proč lidé stále chodí do kina a nechávají se unášet virtuálními příběhy. Je to neškodné a nabízí to prožitek, který se nedotkne přímo jejich životů a nijak je neovlivní. Na druhé straně se ale stává, že je film donutí přehodnotit jejich vztahy, životní postoje, nebo názor na určitou věc.

## 4 ROZBOR FILMU

Přirovnáme-li k něčemu film, bude to jistě lidská mysl. Ta volně putuje mezi vzpomínkami a představami stejně jako film. Sny zase skáčou v čase a neplatí pro ně fyzikální zákony. I podle některých filmových teoretiků má vnímání filmu blízko k vnímání snu. Navozuje úplnou samotu a nutí diváka odpoutat se od fyzického okolí. V případě filmu *Inception* se navíc tyto dva prvky spojují – film splývá v sen a sen ve film. Působí na psychiku diváka a využívá skryté a podvědomé praktiky ovlivňování mysli. Jelikož je filmový divák stále zkušenější, musí filmaři hledat novější a rafinovanější způsoby jak ovládnout jeho vnímání. Filmu *Inception* se to velmi daří – v mém případě bych toto ovládnutí mysli musela dovést do extrému – jelikož mě film donutil napsat o něm diplomovou práci.

Film „*Inception*“ (v České Republice překládaný jako „*Počátek*“ – což je velmi nepřesný název) pojednává o Domu Cobbovi (Cobb se foneticky shoduje se slovem, které v sanskrtu a hindštině znamená sen), který je tzv. zloděj myšlenek. Krade cenné tajemství z hloubi podvědomí během snění. Toto řemeslo z něj udělá uprchlíka, a když se naskytne šance na vykoupení, chytne se jí, aby získal to, co mu bylo odepráno. Tento úkol ovšem nevyžaduje krádež myšlenky, ale naopak její vnuknutí. K tomu je zapotřebí stvořit snový svět, který se musí podobat realitě. Jeho plánování je však ohroženo nepřítelem z minulosti, s kterým se musí vypořádat sám.

Režisér Christopher Nolan popisuje svůj film jako příběh ze současnosti odehrávající se v architektuře lidské mysli. Žánrově se však pohybuje na pomezí sci-fi akčního thrilleru. Příběh je inspirován konceptem tzv. *lucidního snění*, což je stav, ve kterém si spící člověk uvědomí, že sní a to mu dává možnost se ve snu vědomě pohybovat či ho dokonce měnit. Jde o „probuzení ve snu“. Film si hraje s reálnými pojmy, koncepty i popisy podvědomí. Jediný sci-fi prvek je tedy existence technologie, která umožňuje sdílet sny s někým jiným.

Emoce vytvářené v tomto filmu jsou záměrně umělé, což se ale dá pochopit vzhledem k tomu, že se většinu času pohybují postavy ve snu. Ale i přesto v divákovi vyvolávají pocity něčeho vnitřního. Něčeho, co se jich samotných dotýká v hloubi jejich vnímání. A v tom právě spočívá genialita režiséra Nolana, který pracoval na scénáři téměř 10 let.

Důvodů, proč jsem si vybrala tento film, je několik. V první řadě se jedná o neobyčejné dílo, které záměrně experimentuje s lidskou myslí a ovlivňuje ji. Film má sice velkou sílu hlavně v příběhu, ale každá akce a jednání se děje prostřednictvím postav. Psychologie filmových hrdinů (hlavně Doma Cobba) je také zvláštní v tom, že si pohrává s úhly pohledu. (Na začátku si divák myslí, že vidí svět očima hlavní postavy, po chvíli ale zjistí, že to byly představy zcela jiné postavy. A za další chvíli si uvědomí, že to byl sen třetí postavy). I přes téměř sci-fi příběh prožívání postav diváka pohlcuje a vtahuje do snového světa, který se mu na 2 hod a 28min až neuvěřitelně zrealní. Dalo by se také mluvit o samotné psychologii příběhu. *Inception* popisuje značně složité snové iluze a tím ovlivňuje pasivního diváka. Nutí ho, aby pochopil, jak fiktivní filmový svět funguje a co se vlastně s hrdinou děje. A divák na to přistupuje, protože má pocit, že když pochopí, obohatí to nějakým způsobem i jeho vlastní život. Ohromná je práce s časem. Divák má pocit, jako by byl ve snové říši, ve které čas ubíhá mnohem rychleji než v realitě.

Dala by se najít spousta lepších příkladů k vysvětlení psychologie postav, ale *Inception* je zajímavý v tom, že se zaměřuje nejvíce na hlavní postavu a ostatní nechává tak trochu stranou. Důraz je kladen na příběh a jeho strukturu a postavy získávají tvar spíše až ve filmu (než ve scénáři). Na tomto příkladu si však můžeme ukázat, proč např. funguje postava, která je zároveň kladná i záporná a proč nefungují některé vedlejší postavy.

Tento film je potřeba vidět nejmíň 2x, abychom pochopili všechny skryté symboly, další linie příběhu a motivace postav. Na poprvé odkryjeme jakoby povrchový příběh. Na druhé zhlédnutí začínáme vnímat něco, co je skryto uvnitř příběhu. Lépe chápeme souvislosti, které jsme na první zhlédnutí nemohli pochytit. Kvůli složitosti příběhu nemáme možnost zpětně si dovybavit některé sekvence, protože jsou příliš složité. Je zajímavé, že se nám film snaží podsunout to, abychom na něj šli znovu. Do praxe tak převádí hlavní téma filmu *Inception* – vnuknutí. Úkolem je totiž vnuknout postavě počáteční myšlenku tak, aby něco udělala. Jenže my se stáváme v tomto případě tou postavou, které filmaři vnukli myšlenku, jít se na film podívat znovu. Režisér mistrně využívá skryté manipulace, protože nutí diváka zaplatit znovu za vstupenku nebo si koupit DVD.

Nabízí se i možnost zkoumat *Inception* z mnohem širšího hlediska. Tento film totiž dokáže ovládat naši realitu např. skrze speciální mobilní aplikaci, která nás vrací do filmu, ale zároveň zahrnuje náš reálný život tím, že si pohrává s prostředím, ve kterém se právě

nacházíme. Přetransformovává zvuky z okolí (a náš vlastní hlas) a snaží se nás tak dostat do hlubších a hlubších světů vlastního podvědomí. Zahrává si tedy s naším osobním prožíváním, ale zároveň je stále spjat s filmem *Inception* prostřednictvím hudby a snových vrstev.

#### 4.1 Scénář filmu *Inception*

Christopher Nolan pracoval na scénáři řadu let a na otázku, zda dělal nějaký výzkum v oblasti snů, odpověděl: „*Nemám ve skutečnosti tendence dělat výzkumy, když píšu... snažím se zaměřit na mé vlastní myšlenkové procesy. Zkousím a analyzuji, jak pracují a jak mohou být změněny a manipulovány... Pokud výzkum odporuje tomu, co chcete dělat, tíhnete stejně k tomu, že jdete dál a děláte to podle svého. Takže v určité chvíli jsem přišel na to, že pokud chcete oslovit publikum, musíte být tak subjektivní, jak to jen jde a zkusit psát o něčem skutečném. Opravdu vycházím z mých vlastních procesů, z mých vlastních zkušeností*<sup>32</sup>.“ Toto tvrzení dokládá fakt, že pokud chce autor napsat fungující a uvěřitelný příběh, měl by tvořit podle svého vlastního způsobu vidění a vnímání.

Nolan sice tvrdí, že vycházel sám ze sebe, ale přesto k napsání scénáře využil již předem známé pojmy z oblasti psychologie, výzkumu snů i konkrétní terminologie. Pracuje s vrstvami podvědomí (tak jak je zdefinoval Sigmund Freud) a i s fázemi spánku. Podle výzkumů se zjistilo, že existují 2 hlavní fáze spánku<sup>33</sup> – *REM* (rapid eye movement) a *NREM* (Non rapid eye movement - ve kterém se již oči nepohybují a tento stav slouží spíše k duševní relaxaci). *NREM* se rozděluje na 4 stádia – *NREM1* (usínání), *NREM2* (lehký spánek), *NREM3* (hluboký spánek) a *NREM4* (nejhlubší spánek). Toto rozdělení koresponduje s Nolanovými vrstvami snů. Ten nejhlubší propad nazývá Nolan pustinou/*Limbem* (latinsky *Limbus* – tzn. předpekli, okraj). Z mechanismu snů si také vypůjčuje plynutí času - během *REM* i *NREM* plyne čas mnohem rychleji než při bdění. Čím hlouběji se dostáváme, tím rychleji plyne čas. Při čtení scénáře nám vnímání rychlejšího času nevadí, což se ale u filmu nedá v některých případech říct. Např. při scéně padání auta do řeky divákovi čas plyne mnohem pomaleji, než by podle nastolených pravidel příběhu měl. I plynutí času v 2. vrstvě snu, kdy se Arthur snaží „nakopnout“ své kolegy, plyne mnohem pomaleji.



Pro vědce a ty, kteří se snům věnují, může být Nolanův popis vrstev snů povrchní. Ale předpokládejme, že průměrný člověk (který je největší skupinou vydělávající tomuto filmu peníze) není dopodrobna obeznámen s mechanismy vrstev snění. Na druhou stranu mluvíme o žánru sci-fi (akčním thrilleru), u kterého není potřeba vysvětlovat věci z reálného hlediska, jelikož reálné nejsou. Nolan však jistě musel akceptovat určité všeobecně známé pravidla snů, aby mu na jeho hru divák přistoupil.

Ve scénáři je také přikládána velká důležitost jménům. Podle mě jim Nolan věnoval tak velkou pozornost kvůli nadšeným filmovým fanouškům, kteří hledají význam téměř ve všech malých detailech. Myslím, že nebylo nutné dávat každému jménu skrytý význam (může to totiž působit až trochu nuceně), ale jistě je přinejmenším přínosné nad jmény vědomě přemýšlet. Jak jsem již zmiňovala, jméno Cobb znamená „sen“. Mal znamená v latině „zlo“. Ariadne je v řecké mytologii postava, která pomůže Thésovi vyřešit průchod krétským labyrintem. Yusuf byl arabský prorok, kterému Alláh dal schopnost vykládat sny. Navíc počáteční jména křestních jmen hlavních postav (Dom, Robert, Eames, Arthur/Ariadne, Mal a Saito) dávají dohromady slovo „dreams“ = sny.

Expozici je věnován překvapivě velký prostor. U scénáře je to potřeba k tomu, aby čtenář pochopil komplikovanost situace a mechanismy tvorby snů. U filmu je podle mého názoru však až moc dlouhá a až příliš popisná. V obou případech musíme od začátku až do konce věnovat pozornost každému detailu, abychom pochopili, o co vlastně jde. V expozici se objevují úžasné scény snu uvnitř snu uvnitř snu. Nolan si pohrává s očekáváním a postavy, jejichž hledisko pohledu jsme přijali, se stávají jen postavami, které jsou v představách dalších postav. Tím ovšem docela rychle a pochopitelně (ikdyž to zní zmateně) vysvětlí celý princip fungování mechanismu kradení myšlenek.

Velmi zajímavá je postava Cobbovi ženy Mal. Nolan ji totiž ztvárnil jako hlavního nepřítele a zároveň jako osudovou lásku. Mal je pro hlavní postavu největší překážkou, jak dosáhnout cíle. Ale také důvodem, díky kterému je tím, čím je. Všichni ostatní zloději jsou ve filmu anonymní. Skutečnost, že se hlavní postava neseťkává odděleně s těmito dvěma hybnými prvky (láska x nenávisť), je možná důvodem, proč příběhu chybí emocionální souznění s publikem. Nedá se však říct, že bychom při jeho sledování nic necítili. Právě naopak – tento film v nás může vyvolávat zcela jiné emoce (ne ty běžné a typické jako je smích, pláč, soucit atd.), které jsou téměř totožné s pocity prožívanými při

snění. (Každý asi zná pocit, kdy se probudí a cítí, že se něco stalo, ale neví co. Přesto ho to ovlivňuje a zanechává v něm nenalezenou a nezodpovězenou otázku). Postava Cobba se snaží uzavřít vztah s ženou, která ho sice milovala, ale opustila kvůli bláznivé myšlence, že svět není reálný. Proto je nejspíš těžké se s její postavou ztotožnit. Pokud ale posuzuji Cobba, jeho podvědomí mu neustále dává najevo, že není smířený s tím, co se stalo a to mu nedovoluje jít dál. Takže je zřejmé, že obě postavy mají podobný problém – Mal nedokáže přijmout reálný svět a Cobb nedokáže přijmout smrt ženy. V tom podle mého spočívá síla Nolanových postav – podvědomě jsou spolu spjaty a řeší jeden hlavní problém – smíření se s vlastními běsy\*.

Nolan se nezabývá technickými aspekty zařízení, které zajišťuje sdílení snů. O to více rozebírá přesná pravidla: každý sen má svůj „subjekt“, svého „architekta“ a svého „spáče“. Ve snu se dá znovu usnout a čas běží 10x rychleji. Čím hlouběji se postavy dostanou, tím rychleji plyne čas. Tím, že se nezabývá mechanismem speciálního snového zařízení, má možná člověk větší tendenci přirovnávat příběh k realitě.

*Inception* by se také dal přirovnat k žánru **Heist** filmů. Sice neobsahuje žádnou komickou složku, ale příběh se točí kolem poslední velké loupeže. Zaměřuje se na postavy, které se snaží vytvořit plán, provést ho a odejít s ukořistěným lupem. V Heist filmech se typicky objevuje nepřítel (velká autorita, bývalý partner atd.), který se snaží zabránit jednomu ze členů týmu v akci.

Cobb je v podstatě jediná postava, která je ve scénáři (i filmu) více rozvíjena. O ostatních charakterech se toho dozvídáme téměř minimum. Nevíme nic o jejich pozadí a nejsou

---

\* Zajímavostí je, že když Chris Nolan původně tvořil scénář, hlavním nepřítelem měl být Cobbův dřívější obchodní partner, který ho zradil. Jenže toto spojení nefungovalo jak v průběhu příběhu, tak ani na konci. Nikam to emocionálně nevedlo. Jejich interakce neměla žádný hlubší dozvuk. Jakmile Nolan přetvořil tuto postavu a dosadil za ni Cobbovu ženu, zcela se převrátily všechny významy a začaly dávat lepší smysl. Utvořilo to uvěřitelný vztah s hlubším emocionálním dopadem.

hlouběji motivovány. Většinou slouží jako odrazový můstek pro hlavní postavu. Vysvětlují věci, nebo se ptají. Jedna z postav, u které mi vadí, že není více rozvíjena, je japonec Saito. Když v úvodu příběhu řekne, že stačí jeden telefonát a smaže všechna Cobbova obvinění z vraždy, působí to spíš komicky. Celou dobu totiž vůbec není naznačeno, jak mocný Saito je a najednou zjistíme, že dokáže vše? Proč by si poté nemohl koupit to, chce? V tom případě by vůbec nebylo nutné zabývat se jakoukoliv myšlenkou vnuknutí. Dalo by se čekat, že dvou a půl hodinový film bude mít prostor k rozvinutí více postav. Ale kvůli dlouhé expozici pro to prostor nezbyvá. Ve scénáři působí postavy ještě plošeji než ve filmu, ve kterém však mají na tvorbě postav velkou zásluhu obsazení herci.

Další vedlejší postava, která nefunguje a je téměř nadbytečná, je studentka archeologie Ariadne. Slouží jen jako výchozí bod k rozvíjení expozice. V podstatě nikdy nedělá svoji práci (tvorbu bludišť). Jako by se přes ni jen přelévaly informace, které se má divák dozvědět (je schopna se jen ptát, ne konat). Přestože nemáme potřebu se o ní dozvídat víc, nebylo by od věci ji trochu polidštit a vytvořit rozměrnější charakter. S touto postavou jsem bohužel měla problém i ve filmu. Herečka Ellen Page byla pro mě nejslabším článkem (což je jen můj osobní názor). Její vzhled ani konání mi do příběhu nezapadaly. Působila až příliš mladě a naivně na to, jak „chytré řeči“ vedla. Chci tím jen naznačit, že i když je síla filmu v příběhu, je nutné řešit psychologii postav, protože ty ho dělají reálným a vzbuzují emoce. I přes všechny tyto nedostatky scénář působí uceleně a hlavně originálně. Příběh končí zcela otevřeně, film však naznačuje nejpravděpodobnější variantu konce.

Pokud *Inception* srovnáváme s dalšími příběhy podobného žánru /sci-fi akční thriller/ jako jsou *Matrix*, *Třinácté patro* nebo *Zdrojový kód*, jistě vystupuje do popředí. Má jak morální, psychologické tak i metafyzické důsledky.

## 4.2 Film Inception

Při analýze se přikloním k myšlení filmového kognitivismu, který je ovlivněn kognitivní psychologíí. Tento typ filmu nabádá k tomu hledat implicitní významy, i když se budou částečně krýt s analýzou referenčních i explicitních významů.

Pro diváka je snadná identifikace s tímto psychologickým (nebo dokonce existenciálním) příběhem, protože Nolan využívá postupy a motivy z populárních mainstreamových žánrů. Niternost hrdinovy mysli je zobrazena prostřednictvím vnějších akcí (jako je pátrání, únos, pronásledování či souboj). Režisérovy introspekce do životů postav probíhají efektivně a dynamicky. Filmař se snaží propašovat do mysli diváka „artový“ koncept prostřednictvím mainstreamového vyprávění. Film *Inception* je procházka po Penroseově schodišti. Točí se v kruhu, z kterého není úniku.

Na první pohled operuje s jednoduchým příběhem. Fabule, kterou divák konstruuje, je však čím dál složitější a postupem času je zcela rozložena. Porozumění je možné až po několikátém zhlédnutí a často se může lišit od vnímání ostatních diváků. Obecně se dá u Nolanových filmů zkonstruovat několik různých verzí toho, co se skutečně stalo. U jeho tvorby a postav je nejrafinovanější především pohled na to, čím to byl vlastně příběh. Napoprvé se může zdát, že je dominantní jedna linie, která nás nutí k soustředění. Pak ale zjistíme, že hlavní linie je zcela jiná. Podle kognitivistů je tato schopnost sledovat příběhy v divákovi automaticky nastavena. Proto si člověk nemusí uvědomit, že film je vlastně o něčem jiném.

Divák si pokládá otázku, co je vlastně pro hlavního hrdinu Cobba realita a jestli je on sám skutečný. Na film se dá pohlížet minimálně dvěma způsoby. Ten první sleduje indicie (totem atd.) a hledá logické vyústění. Ten druhý předpokládá, že je vše záměrně koncipováno tak, že se nejde definitivně a jednoznačně rozhodnout. Chybějící řešení upozorňuje na to, že autenticita je v emocionálně manipulované realitě nerozpoznatelná. (Do této skupiny se řadím i já).

Naskýtá se i možnost porovnávat *Inception* s Wellesovým *Občanem Kanem*. Oba tyto filmy oslovují divákův intelekt (ne jeho emoce). Citovým vrcholem vyprávění je uspokojení z chápání příběhu. Složitý plán se začne navzdory všem překážkám dařit, všechny pečlivě budované dílky do sebe zapadnou a hrdinové se vrátí „domů“. Racionalita funguje i přesto, že si divák nemůže být zcela jist tím, co je reálné – včetně vlastních pocitů. Stejně tak jako v *Občanu Kaneovi* se i zde vyskytuje několik vypravěčů – subjektů snících jednotlivé snové vrstvy. I matoucí a současně návodný začátek nese podobné rysy s Wellesovým filmem.

Na začátku poznáváme hlavní postavu, která je omývána mořskou vodou na písčité pláži. Sypký písek má pro hrdinu mnohem větší váhu než kameny. Znázorňuje mentální krajinu procesů paměti (podobná scéna se objevuje i ve filmu Věčný svit neposkvrněné mysli, kde znamená to samé).

Sny a podvědomí jsou základními principy filmu. Extraktoři (lidé specializující se na bezpečnost myšlenek uvnitř lidské mysli) se snaží propojit vědomí, postavit sen, naplnit ho podvědomím a něco ukrást – v případě Cobbovi poslední mise – něco vnuknout. Extraktor používá osobní „totem“, aby rozeznal, jestli se nachází ve snu nebo v realitě. Talisman hlavního hrdiny však vypovídá o jeho nedospělosti – má podobu dětské káči a navíc je zděděn po jeho mrtvé manželce. Tím se ještě víc zesiluje hrdinova vazba na zemřelou a zvýrazňuje tak jeho neovladatelné podvědomí. Princip fungování totemu spočívá v tom, že se v cizím snu točí permanentně, kdežto v extraktorově vlastní realitě se po chvíli zastaví a spadne (tento princip je důležitý pro konec příběhu).

Děj je dynamický hlavně díky střihu. Přestože se pohybujeme v jednu chvíli ve 4 různých vrstvách snů, rychlý střih nevytváří chaos, ale přehlednost. Už na začátku příběhu režisér díky neobvyklému střihu - záměrným vynecháváním některých pohybů - vyvolává pocit nejistoty a jiné časové lineárnosti. Tyto indicie napovídají, že se nenachází hrdina v realitě.

Jak jsem již psala, postavy ve scénáři nebyly příliš uvěřitelné. Dom Cobb byl složitý, ale poté, co ho začal Chris Nolan přepracovávat společně s Leonardem DiCapriem, stal se přehlednější a pochopitelnější. Otevřela se tím možnost více se s ním identifikovat. Příběhové pozadí Cobba je velmi podobné s dalším filmem, ve kterém Leonardo DiCaprio téměř simultánně hrál. Jedná se o film *Shutter Island* (režie Martin Scorsese), ve kterém řeší problémy s jeho mrvou ženou. V obou filmech se zajímavým přístupem dozvídáme šokující vyústění příběhu.

Některé scény jsou bohužel málo uvěřitelné. Např. když se Fisher nechá bez jakýchkoliv pochybností vést „Panem Charlesem“ a nechá si říkat, co má dělat (přestože je trénovaný odolávat snovým nepřítelům). Nebo nastoupí do letadla, ve kterém zrovna letí jeho úhlavní nepřítel Saito. V prvním případě se jedná o sen, takže si divák může myslet, že to nemusí dávat smysl. Ale v druhém případě se naskytá otázka, proč jednoduše režisér

nenechal Saita sedět v jiné části letadla? Mohu se jen domnívat, že tím chtěl ulehčit divákovi chápání scény.

Když Cobb úplně na konci uvidí své děti, mají na sobě velmi podobné oblečení, jako měly ve všech předchozích vzpomínkách. Je to nejspíš režisérův taktický krok k tomu, aby byl na konci divák ještě zmatenější.

Pro klasický film je typické, že na závěr jsou všechny důležité otázky zodpovězeny. U filmu *Inception* zůstává na konci otazník a nechává na divákovi, aby se rozhodl podle svého osobního vnímání. Závěrečná scéna umožňuje místo pro fantazii a trochu rafinovaně si pohrává s otázkou, jestli se Cobb opravdu nachází v realitě, nebo je stále uvězněn ve světě snů. Když jsem dělala anketu mezi lidmi, kteří film viděli, většina odpověděla, že konec chápali jednoznačně tak, že totem se na konci trochu zaškobrtl, což by znamenalo, že je Cobb v realitě. Lidé chtějí, aby totem spadl, protože takový konec by vedl k pozitivní katarzi. Po přehrání závěrečné scény jsem se ujistila, že tam žádný náznak zaškobrtnutí nebyl. Někteří tvrdili, že po závěrečném střihu ještě slyšeli zvuk spadnutí totemu. Zvuk sice na konci zazní, ale po opětovném poslechu zjistíme, že to byla jen hudební hříčka. Pro mě osobně byl závěrečný střih jen režisérův záměr pohrát si s divákovou myslí. Je to chytrá hra jak donutit člověka vytvořit si v hlavě zcela jiný příběh závěrečných událostí. (Divák už ke konci vnímá, že se Cobb nachází v realitě a je smířený s tím, že je vše v pořádku). Poslední záběr ale naznačuje, že to co vidíme a vnímáme, může být ve skutečnosti úplně jinak.

Nejde však o to, jestli se hrdinova káča točí, nebo ne. Důležitá je samotná hra. Divák totiž není schopen určit, jestli se sám nenechal vlákat do léčky, když celou jednu vypravěčskou rovinu automaticky pokládal za výchozí „bdělou“ realitu.

Film není plný scén, které bychom si chtěli zpětně pouštět. Samostatné obrazy vytržené z kontextu by v tomto případě nefungovaly. Film drží pohromadě jako celek. Nenajdeme v něm hlášky, které si budeme s přáteli připomínat. Ale zanechá v nás na dlouho pocit (vnuknutí), že musíme něco udělat (v tomto případě jít na filmu znovu). To se podaří jen málokterému filmu. Příběhové, stylistické i některé technické postupy sice vycházejí z dřívějších filmových tradic, ale Nolanovo pojetí tématu je jistě unikátní. Podle mě je to jeden z mála filmů, který originálně manipuluje s divákovou myslí.

### 4.2.1 Skryté významy

V první vrstvě snu se znenadání objeví vlak jedoucí prostředkem rušné ulice. V symbolismu snů představuje vlak skrytý strach. „*Když ve snu vlak překáží, může to představovat nějakého člověka, osobu nebo faktor ve vašem skutečném životě, jemuž dáváte za vinu všechnu svoji neschopnost*<sup>34</sup>.“ Vykolejení vlaku může symbolizovat strach z toho, že sejdeme z cesty. Můžeme se jen domnívat, jestli režisér opravdu přemýšlel nad symbolem vlaku v tomto smyslu. Ale jistě tato interpretace zapadá i do dalších indicí, které se v příběhu vyskytují. Vlak se totiž objevuje ještě několikrát ve spojení s hrdinovou ženou. Aby se Cobb a Mal dostali z pustiny (limba), spáchají sebevraždu na kolejích. Ve vlaku také poprvé spatřujeme hlavní postavu v „realitě“.

Skrytý číselný význam se objevuje poprvé ve scéně, kdy se Eames vydává za blondýnu, která předá své telefonní číslo Fisherovi – je to stejné číslo, jako kombinace k sejfě, na které si Fisher nemohl dříve vzpomenout. Je to i číslo pokojů, ve kterém znovu uspí Fishera. A později funguje jako kombinace k sejfě, který se nachází u lůžka jeho umírajícího otce. Kombinace 528491 se zatím nedá zcela jasně rozkódovat (bez režisérova vysvětlení). Pokud tyto čísla převrátíme, vznikne datum 2. května 1948. Na tento den byla uzákoněna americká Deklarace o právech a povinnostech člověka, který zahrnoval Právo na svobodu projevu a šíření myšlenek, v jakémkoli médiu vůbec. Další teorie říkají, že číslo 528 představuje hudební frekvenci, která vytváří ideální zvuk. Naskytá se i možnost, že to jsou jen náhodná čísla, která představují jednoduše náhlou inspiraci. O přesném významu se můžeme jen dohadovat. Pokud se režisér nerozhodne tuto záhadu vysvětlit, nejspíš zůstane navždy nezodpovězena.

Ve filmu zazní několikrát píseň „Non, je ne regrette rien“. Ve spoustě interpretací Inception se lidé domnívají, že má tato píseň spojení s herečkou Marion Cotillard, která hraje Mal, ale která také ztvárnila hlavní postavu ve filmu Edith Piaf. Když jsem poprvé film Inception viděla, chápala jsem toto spojení stejně. Ale mýlila jsem se. Po bližším zkoumání jsem totiž zjistila, že píseň se ve filmu vůbec neobjevuje ve spojení s herečkou (režisér chtěl navíc původně obsadit jinou herečku), ale ve spojení se skladatelem Hansem Zimmerem, který si ji prosadil. A to udělal nejspíš z toho důvodu, že když se píseň Non, je ne regrette rien zpomalí, vytvoří hlavní hudební téma filmu Inception (dlouhé hluboké zvuky).

#### 4.2.2 Osobnost režiséra

Co dělá režiséra zajímavým? Právě jeho unikátní a neobyčejný pohled na danou věc. Jeho schopnost pochopit, analyzovat a převést téma na plátno. Film sice můžeme posuzovat bez ohledu na režiséra, ale chceme-li přijít na to, co film dělá jedinečný, neobejdeme se bez analýzy neobvyklého přístupu autora.

Základ tvorby Christophera Nolana je vyprávění o zločinu/zločincích a osudových ženách. Hlavním rysem jeho filmů je „ozvlášťňování“, na němž je založena západní kultura (ozvlášťňování opakujících se vzorců). Zprostředkovává věci staré a známe jako nové a atraktivní. Jak v oblasti vyprávění, tak v oblasti příběhů. Jsou tvořeny jednoduchými a známými vzorci: pomsta (*Dokonalý trik*, *Memento*), zločin a trest (*Insomnie*), drama o morálce (*Temný rytíř*), iniciační drama (*Batman začíná*), nebo drama o cestě (*Inception*). Režisér často zpracovává ty nejmotivnější situace prostřednictvím racionálního kalkulu: traumat ze smrti „neusmířených“ blízkých.

Osobnost diváka je u jeho filmů mnohem důležitější než osobnost tvůrce. „*Divák chce být přesvědčován o tom, že je chytrý, inteligentní a vzdělaný a současně si to zaslouží – což je důležitý rozdíl mezi Nolanovým modelovým divákem a divákem tzv. midcultu. Midcult představují veskrze jednoduchá a snadno konzumovatelná díla, která se ale maskují za tzv. vysoké umění: povrchně přejímají některé jeho vlastnosti, jež pak překládají do podoby lehce pochopitelné pro střední třídu. Nic z toho však pro Nolanovi filmy neplatí. Ty spíše naplňují slavný Kierkegaardův výrok o tom, že život můžeme pochopit jedině zpětně, ale musíme ho žít dopředu*<sup>35</sup>.“

V jeho díle můžeme často sledovat motiv talentovaného jedince, jenž se v rámci společenské objednávky stává obětí vlastních dokonalých triků (*Temný rytíř*, *Dokonalý trik* i *Inception*). Hrdinové doplácí na své sebevědomí a stávají se součástí svých manipulací s realitou.

Jeho filmy nemůžete převyprávět. Spíše jen shrnout v časových souvislostech, ale tím ztrácejí svou uměleckou výjimečnost. Na rozdíl od filmů jako je *Babel* nebo *Pokání* neoperují Nolanovy filmy s primitivními narativními technikami, které si divák jen mechanicky doplní. Ale jaktože jsou jeho filmy i přes svou komplikovanost vždy úspěšné? Divákům totiž předkládají známé postupy a ty jsou pak bez problémů zrekonstruovatelné.



Současně však vyvolávají pocit, že jejich porozumění není samozřejmé. Díky tomu přichází zadostiučinění. Divák chce být klamán a mít pocit, že sám svou chytrostí přispěl k pochopení filmu.

Výjimečnost filmu *Inception* spočívá také v tom, že přináší úvahy o manipulacích kinematografie s myslí „snícího“ diváka. Otázkou zůstává, jestli se o vlastní autenticitu nemusí bát jen divák, nebo i sám autor?

## ZÁVĚR

V mé práci jsem se snažila zesumarizovat důležité prvky tvorby psychologie postav, i když v obecné a jednoduché rovině. Jistě by si takové téma zasloužilo obsáhlejší popis, ale pro uvedení do této problematiky je snad rozsah práce dostatečný.

Mé úvahy, které souvisejí s teoretickými rovinami, v praxi spočívají ve využití prvků z dříve zmiňovaných teorií. Celá tvorba se odvíjí od samotných etap vývoje médií. Technologický determinismus spoluutváří úroveň psychologického determinismu díky technickým postupům. Náhoda však může podnítit vznik něčeho nečekaného a nového, proto není nutné držet se vždy postupů, ale nechat prostor pro neobvyklé okolnosti.

Přestože budeme znát všechny technické postupy, neznamená to, že budeme dobří filmaři. Důležité podle mě je také to, jakým způsobem vidíme svět, jak vnímáme realitu kolem sebe a jak moc jsme ochotní „jít s kůží na trh“. Vytvořit správnou psychologii postav je základ dobrého filmu. To, co nás může odlišovat je právě naše neobvyklé vidění a cítění situací a konfliktů. (V tomto případě však může i citová prázdnota nabídnout zvláštní pohled na věc). Jak napsat dobrý scénář, vytvořit kvalitní psychologii filmových postav a natočit dobrý film nevyčteme jen z knížek a neodvodíme z teorií. Musíme hledat sami v sobě a v našem neopakovatelném vnímání světa. Protože to je to, co nás odlišuje od ostatních.

## SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- [1] **GINDL – TATÁROVÁ, Zuzana, *Praktická dramaturgia***. Bratislava, VŠMU, 2008, ISBN 978-80\_85182-98-9
- [2] **Sémiotika** - text KFS FF UK, dostupné z [www:](http://film.ff.cuni.cz/rozcestnik/teorie/semiotika.pdf)  
<http://film.ff.cuni.cz/rozcestnik/teorie/semiotika.pdf>
- [3] **METZ, Christian, *Langage et Cinéma***. Paris: Larousse, 1971
- [4] **METZ, Christian, *Le signifiant imaginaire***. Paris: UGE 1977, české vydání *Imaginární signifikant: psychoanalýza a film*. Praha: Český filmový ústav, 1991, ISBN 80-7004-064-5
- [5] **Sémiotika** – text KFS FF UK, dostupné z [www:](http://film.ff.cuni.cz/rozcestnik/teorie/semiotika.pdf)  
<http://film.ff.cuni.cz/rozcestnik/teorie/semiotika.pdf>
- [6] **METZ, Christian, *Imaginární signifikant: Psychoanalýza a film***. Praha: Český filmový ústav, 1991, s. 38, ISBN 80-7004-064-5
- [7] **Christian Metz** – text KFS FF UK, dostupné z [www:](http://film.ff.cuni.cz/rozcestnik/glosar/christian%20metz.pdf)  
<http://film.ff.cuni.cz/rozcestnik/glosar/christian%20metz.pdf>
- [8] **METZ, Christian, *Imaginární signifikant***. 1991, s. 7
- [9] **Christian Metz** – text KFS FF UK, dostupné z [www:](http://film.ff.cuni.cz/rozcestnik/glosar/christian%20metz.pdf)  
<http://film.ff.cuni.cz/rozcestnik/glosar/christian%20metz.pdf>
- [10] **Psychoanalýza** – text KFS FF UK, dostupné z [www:](http://film.ff.cuni.cz/rozcestnik/teorie/psychoanaliza.pdf)  
<http://film.ff.cuni.cz/rozcestnik/teorie/psychoanaliza.pdf>.
- [11] překlad Lacanovy stati *Stadium zrcadla jako to, co formuje funkci já, jak je nám odhalováno v psychoanalytické zkušenosti*. Časopis Aluze 1/200, dostupné z [www:](http://aluze.cz/rubriky/studie.php) <http://aluze.cz/rubriky/studie.php>
- [12] **MULVEY, Laura, *Visual Pleasure and Narrative Cinema***, 1975. Český překlad **OATES-INDRUCHOVÁ, Libora, *Dívčí válka s ideologií***. Praha: SLON, 1998, s. 117, ISBN: 80-85850-67-2
- [13] **Psychoanalýza** – text KSF FF UK, dostupné z [www:](http://film.ff.cuni.cz/rozcestnik/teorie/psychoanaliza.pdf)  
<http://film.ff.cuni.cz/rozcestnik/teorie/psychoanaliza.pdf>
- [14] **GABBARD, Krin, *Psychoanalysis and Film Study in the 1990's***. American Psychoanalytic Association, 1996

- [15] **BORDWELL, David**, *Making Meaning: Inference and Rhetoric in the Interpretation of Cinema*. First Harvard University Press paperback edition, 1991, oddíl *Making Film Mean*, kapitola: *Meaning Made*, s. 8-12, ISBN 0-674-54336-X
- [16] **MIŠÍKOVÁ, Katarína**, *Mysl a příběh ve filmové fikci*. Akademie múzických umění v Praze, 2009, s. 165, ISBN 978-80-7331-126-1
- [17] **MIŠÍKOVÁ, Katarína**, *Mysl a příběh ve filmové fikci*. s. 144
- [18] **BORDWELL, David**, *Making Meaning: Inference and Rhetoric in the Interpretation of Cinema*. s. 165
- [19] **MURRAY, Smith**, *Engaging Characters: Fiction, Emotion and the Cinema*. Oxford University Press, 1995. Dostupné z www: Cinepur – Identifikace, <http://cinepur.cz/article.php?article=123>
- [20] **MIŠÍKOVÁ, Katarína**, 2009, s. 66
- [21] **EJCHENBAUM, Boris**: *Problémy filmovej štylistiky*. In: Peter Mihálik (ed), 1986, Bratislava. Sovietska filmová teória dvadsiatych rokov, s. 147
- [22] **BOGGS, Joseph M., PETRIE Dennis W**: *The Art of Watching films*. New York, Mc Graw Hill, 2008, s. 26- 32, ISBN-13: 978-0-07-353507-4
- [23] **BOGGS, Joseph M., PETRIE Dennis W**: 2008, s. 59-70
- [24] **MIŠÍKOVÁ, Katarína**, 2009, s. 121
- [25] **MIŠÍKOVÁ, Katarína**, 2009, s. 108
- [26] **MIŠÍKOVÁ, Katarína**, 2009, s. 120
- [27] **CARROLL, Noell**: *Síla filmu*. In: Zuska (ed.) – 1991, s. 70, (orig. The Power of Movies, 1.vyd. 1985)
- [28] **KUČERA, Jakub**: *Uvnitř, vně a monstrum/ Způsoby prožitku filmové sebereflektivity*—dostupné z www: <http://cinepur.cz/article.php?article=1262>
- [29] **KUČERA, Jakub**: *Uvnitř, vně a monstrum*. Dostupné z www: <http://cinepur.cz/article.php?article=1262>)
- [30] **HUMPHREY, Nicholas**: *The Inner Eye: Social Intelligence in Evolution*. Oxford University Press, 2002, new edition, s. 74
- [31] **BENDOVÁ, Helena**: *Identifikace*. Cinepur, dostupné z www: <http://cinepur.cz/article.php?article=123>

- [32] ***Inception Script Review***, dostupné z www:  
<http://scriptshadow.blogspot.com/2010/10/inception-script-review-nolan-theme.html>
- [33] ***Spánek, spánkové fáze a hypnogram***. Dostupné z www: <http://zivotni-energie.cz/spanek-spankove-faze-a-hypnogram.html>
- [34] **PARKER, Julia a Derek: *Velký obrazový snář***. Nakladatelství CESTY, 1996, s. 121, ISBN 80-7181-085-1
- [35] **KOKEŠ, Radomír D.: *Nolanovy staronové příběhy***. Dostupné z www:  
<http://douglaskokes.blogspot.com/2010/08/nolanovy-staronove-pribehy.html>