

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA

Filmové, televizní a fotografické umění a nová média

Kamera

DIPLOMOVÁ PRÁCE

VNITŘNÍ LOGIKA FILMOVÉHO JAZYKA

Martin Tichovský

Vedoucí práce: prof. Marek Jícha

Oponent práce: doc. MgA. Vladimír Smutný

Datum obhajoby: 5.10. 2017

Přidělovaný akademický titul: MgA.

Praha, 2017

ACADEMY OF PERFORMING ARTS IN PRAGUE

FILM AND TV SCHOOL

Film, Television, Photography and New Media

Cinematography

MASTER THESIS

INTERNAL FILM LOGIC

Martin Tichovský

Thesis supervisor: prof. Marek Jícha

Opponent: doc. MgA. Vladimír Smutný

Defense date: 5.10. 2017

Awarded title: MgA.

Prague, 2017

P r o h l á š e n í

Prohlašuji, že jsem magisterskou práci na téma

Vnitřní logika filmového jazyka

vypracoval samostatně pod odborným vedením vedoucího práce a s použitím uvedené literatury a pramenů.

Praha, dne

.....

podpis diplomanta

Upozornění

Využití a společenské uplatnění výsledků diplomové práce, nebo jakékoliv nakládání s nimi je možné pouze na základě licenční smlouvy tj. souhlasu autora a AMU v Praze.

Evidenční list

Uživatel stvrzuje svým podpisem, že tuto práci použil pouze ke studijním účelům a prohlašuje, že jí vždy řádně uvede mezi použitými prameny.

Jméno	Instituce	Datum	Podpis

Anotace

Diplomová práce *Vnitřní logika filmového jazyka* se zabývá vedením diváka obrazovými znaky. Film je zde uvažován jako způsob komunikace. Text prozkoumává procesy a vztahy na ose autor-dílo-divák, nabízí terminologický aparát a ve filosofickém duchu se snaží rozpracovávat základní otázky týkající se díla jako tvořivého záměru. Práce by měla dospět k cíli v okamžiku, kdy čtenář-kameraman dokáže zahlédnout vedle technické podstaty filmu i jeho organické struktury. Vstoupí-li autor svým uvažováním do sféry *komunikačního procesu*, může filmové dílo „ožít“ v dialogu: směřovat myšlenkové cesty diváka, provokovat jeho intelektuální schopnosti, oživovat jeho zkušenosti a vzdorovat jeho očekávání.

Abstract

The thesis *Internal film logic* analyzes the processes by which an audience is guided through visual signs. Film is conceived here as a type of communication. The text explores processes and relationships in the author-artwork-audience axis, and offers a terminological apparatus to philosophically work with basic questions regarding creative intention. The purpose of this work is to lead the reader-cinematographer towards awareness of organic structures within film alongside the commonly utilized technical frameworks. If an author can conceive of film as a *communication process*, then a film can come to life as a „dialogue“: to direct audience's thought paths, provoke their intellectual capabilities, and enliven their experiences against their expectations.

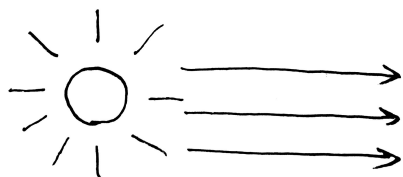
OBSAH

ÚVOD	7
1. PŘEDMLUVA K VNITŘNÍ LOGICE FILMOVÉHO JAZYKA A VEDENÍ DIVÁKA VIZUÁLNÍMI PROSTŘEDKY	11
2. TERMINOLOGICKÝ APARÁT	15
2.1. ŘEČ – JAZYK - FILMOVÝ JAZYK – ZNAK	16
2.2. DRAMA A RECEPČNÍ ESTETIKA	20
2.3. ČTENÍ OBRAZU A PRINCIPY ROZUMĚNÍ	22
2.4. NEDOURČENOST JAKO KVALITATIVNÍ VLASTNOST	24
2.5. TEORIE ÚČINKU	30
2.6. HORIZONT OČEKÁVÁNÍ A KONKRETIZACE	35
3. FILM JAKO ORGANISMUS	37
3.1. PŘÍSTUP K ZPĚTNÉ ANALÝZE A JEJÍ METODY	38
3.2. PERSPEKTIVA TVŮRCE: OTEVŘÍT BRÁNU OBRAZŮM	39
3.3. EXTRAKCE VIZUÁLNÍHO KLÍČE	41
3.4. DETEKTIVNÍ PŘÍSTUP K TVORBĚ	45
3.5. VNÍMÁNÍ, JEHO LIMITY A SPECIFIKA	50
3.6. FORMA JAKO VIDITELNÝ TVAR OBSAHU	52
3.7. VIDĚNÍ JAKO AKCE	54
3.8. PLATNÉ JE TO, CO VEDE K DOROZUMĚNÍ	56
4. METODY VEDENÍ DIVÁKA	57
4.1. TECHNICKÉ NÁSTROJE KAMERAMANA	58
4.2. HRANICE SMYSLOVÉ REALITY	62
4.3. DOSAZOVÁNÍ DO PŘÍBĚHU, AVANTGARDNÍ FILMY JAKO ANTIVIRUS	64
4.4. BARVA JAKO VJEM I VÝRAZOVÝ PROSTŘEDEK	67
5. VYKRYSTALIZOVAT – OČISTIT – POTEMNIT – VYBUDOVAT	69
5.1. REKONSTRUKCE AUTORSKÉ METODY	70
ZÁVĚR	81
PŘÍLOHA Č.1 – NÁVRHY CVIČENÍ	85
PŘÍLOHA Č.2 – HAVRAN / KRKAVEC	86

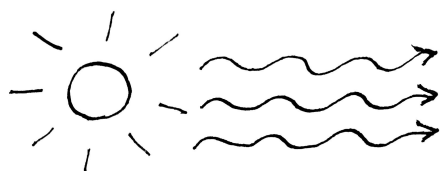
ÚVOD

Hledat odpovědi na základní otázky týkající se filmu je podobné jako ptát se, co je to světlo. Může se zdát, že podstata je naprosto zřejmá. Ale představte si, že se vás zeptá malé dítě. Měli byste pravdivě a bez váhání odpovědět, že to nevíte. Že nikdo neví, co je to světlo.

Když bude dítě naléhat, asi se pokusíte o „vědecký“ přístup a jev znázorníte schematicky jako na hodině fyziky. Pro zjednodušení pravděpodobně nakreslíte světelné paprsky a dodáte, že „Takhle nějak ‘funguje’ světlo, které propůjčuje věcem neskrytost, že je to energie, která zviditelňuje předměty lidskému zraku“. Obrázek bude zřejmě vypadat zhruba takto:



Měli bychom ale pokračovat a rychle upozornit, že po několika staletích přišli vědci s novým předpokladem a pokusy ukázaly, že světlo by mohlo vypadat spíše takto:



A pokud bychom se podívali opravdu zblízka, jakýmsi kvantovým mikroskopem, zřejmě bychom uviděli toto:



Při podobném tázání však ani tak nejde o výslednou odpověď „film je...“, ale spíše o skutečnost, že vůbec vstoupíme do takového uvažování. Darem za naše snažení a odvahu je zviditelnění vztahů a sil vyvolaných pojmenováním prvků myšlenkové posloupnosti. V mezerách mezi jednotlivými schematickými obrázky můžeme zahlédnout podstatu i přesto, že výsledek uniká, neboť se mění podle měřítka, v jehož škále onen jev pozorujeme.

O „vyplňování“ prostoru mezi viděným a představami by měla pojednávat i tato diplomová práce. Jejím cílem je přiblížit kameramanům krajinu příbuzných věd, jejichž závěry a pojmový aparát mohou prohloubit úvahy o kameramanské profesi. Film je zde uvažován nikoliv jako statický objekt, nýbrž jako dynamický způsob komunikace založený na tom, že je v něm doslova tělesně obsažen lidský čas, rytmus. Oproti jiným druhům umění tak může velmi jednoduše zobrazovat i něco velmi složitého, neboť skutečnost reprezentovaná filmovým médiem je zraku na základních úrovních naprosto srozumitelná - lidský duch může automaticky pojímat zobrazený děj, zatímco „oko“ se může soustředit na detail.

Text o vnitřní logice filmového jazyka se zabývá krajními pohledy na autorskou tvorbu a snaží se vymezit teritorium řemeslně-technického a duchovně-intuitivního přístupu. Teorie zde má funkci služby, která dává autorům k dispozici jakousi krystalickou mřížku, k níž přimykají pojmy,

jež je možné běžně užívat v praxi.

Formálně je tato práce pojatá spíše jako rozcestník nasměřovaný k inspiračním zdrojům. Čtenáře je však potřeba dopředu upozornit, že úvahy nad vnitřní logikou filmového jazyka a vedením diváka vizuálními znaky nelze metodicky shrnout, zafixovat do pojmů jako ve slovníku, objasnit problematiku vcelku.

Úvodní část pojednává především o teorii jazyka a pojmů z ní vyplývajících. Filmový jazyk je zde sice definován jako systém, ovšem s vědomím, že na něj nelze jednoduše aplikovat univerzální mechanický recept - logika jako myšlenková cesta je zde založena na tekutém dialogu mezi filmovým dílem a divákem, spíše tedy iniciuje jejich sblížení a ožívá v něm. Uvažování o procesualitě tvorby si nárokuje brát neustále v potaz perspektivu diváka.

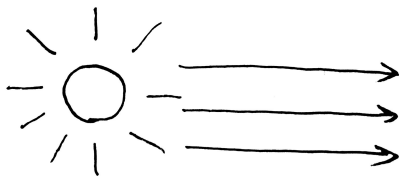
V dalších kapitolách se práce dotýká psychologických a psychosenzorických předpokladů vnímání, zmiňuje některé filosofické a analytické koncepty a v neposlední řadě demonstruje na příkladech výstavbu víceúrovňové obrazové dramaturgie za použití vizuálních nástrojů filmového jazyka.

Film v porovnání s ostatními druhy umění vlastně stále zažívá své dětství, tvůrci mohou prozkoumávat jeho zákonitosti a možnosti jen zhruba posledních 120 let. V tomto vymezeném časovém úseku se v rámci různých strategií vyvíjela vnitřní i vnější podoba jazyka, jehož prostřednictvím komunikují filmaři s lidským individuálním vědomím i s kolektivním mýtem lidské zkušenosti. Jaká je vnitřní podstata tohoto dynamického informačního systému a jakou pozici v něm má obraz? Jaký je rozdíl mezi vyprávěním příběhu a vedením diváka příběhem? Co přináší do komunikačního procesu kameraman a jaká může být jeho pozice?

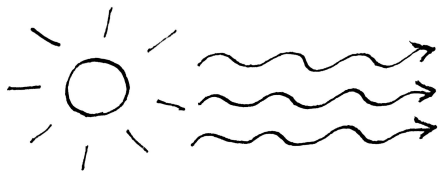
INTRODUCTION

Looking for final answers concerning the question: *what is film* is similar to asking *what is light*. On the first impression it may seem, that the answer is apparent. Imagine for a moment that a child asks you this question. You should tell the truth and without hesitation answer that you don't know. That no one knows what light is.

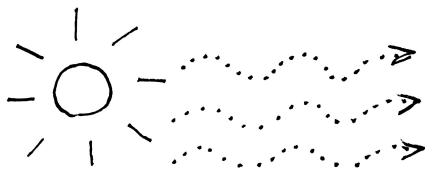
If the child insists, you would probably try to use a “scientific” approach and illustrate the phenomena schematically like during the physics classes. To make it easier you would probably draw light beams and add that “Most probably light “works” something like this, that it lends visibility to things, that it is an energy, which makes objects visible to the human eye”. The drawing would probably look like this:



However if we were to continue and quickly warn, that after several centuries scientists comes out with new theories and tests, and that light would probably look more like this:



However if take an even closer look, with some kind of quantum microscope, we would probably see:



In a similar question, however, the goal is not to get a final answer “Film is...”, but it's more about the fact, that we enter into a thinking process. The reward for our efforts and courage is an increased awareness of relations and forces which are revealed through the articulation of thought paths. In the gaps between individual schematic images we can see the essence of an event, even though our conclusions can continuously evade us, as it changes according to our measures, to the scales by which we observe the phenomenon.

This thesis is intended to be about “filling” space between what is seen and what is imagined. Its goal is to bring cinematographers closer to the conceptual landscapes of other potentially and hopefully helpful sciences – which can deepen reflections on nature of cinematography. Film here is not conceived as a static object, but as a dynamic way of communication based on the fact that film literally contains 'human time', rhythm. Compartmented to other types of art, we can easily display something very complicated because the reality represented

by the film medium is comprehensible on a fundamental level – the human mind can automatically conceive the displayed images, while the "eye" can concentrate on the detail.

This text about the internal logic of a cinematic language deals with boundary views on the creative process and tries to define the territory of a craft-technical and spiritually-intuitive approach. Theory here serves a specific function, which gives to authors a sort of crystal lattice, to which they can attach concepts, which can then be commonly used in practice.

Formally, this work is conceived rather as a signpost which further directs the curious reader to inspirational sources. The reader should be aware in advance that the reflections on the internal logic of film language and the guidance of the viewer through visual signs can't be summarized methodologically, fixed in terms as in a dictionary, to bring a final clarification to the issue.

The first part is primarily about the theory of language and concepts arising from it. Film language is here defined as a system, but with the knowledge, that we cannot easily apply a universal mechanical recipe – logic as a thought path is based here on the fluid dialogue between the film work and the spectator, rather they initiate their rapprochement and come to life in it. Thinking about the processuality of creation demands to take into consideration at all times the perspective of the spectator.

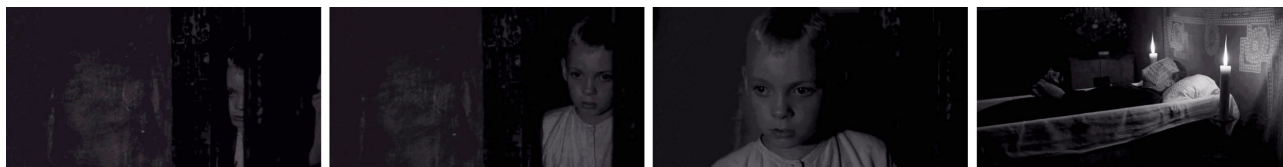
In other chapters this thesis touches upon psychological and psychosensory assumptions regarding perception, there are mentions of some philosophical and analytical concepts and last but not least, these are then demonstrated on examples through the construction of multilevel pictorial dramaturgy using visual tools of the film language.

Film compared with others forms of art is still in its infancy, creators can explore its rules and possibilities for only roughly the last 120 years. During this defined time period, an inner and external form of language within different strategies and styles was developed, through which filmmakers communicate with the individual human consciousness and with the collective myth of human experience. How does the inner principle of this dynamic information system function and which position does the image possess within it? What is the difference between telling a story and leading the audience through it? What does the cinematographer contribute to the communication process and what could be his positions in relation to it?

1. PŘEDMLUVA K VNITŘNÍ LOGICE FILMOVÉHO JAZYKA A VEDENÍ DIVÁKA VIZUÁLNÍMI PROSTŘEDKY

„Nejkrásnější a nejhlubší pocit, jaký může člověk zažít, je poznat tajemno. To je základní princip veškerého seriózního úsilí ve vědě a umění.“

Albert Einstein



Během studií jsem zažil při sledování filmu *Bílá stuha* (2009; režie: Michael Haneke, kamera: Christian Berger) šťastný divácký okamžik. Vázal se k záběru, v němž dítě otevře dveře do místnosti. V obraze bylo přítomno cosi znepokojivého, „vyoseného“, rámování širokoúhlého formátu nebylo v souladu se stylem jednoduchého snímání nastaveným kameramanem v průběhu filmu – jako by se kompozičně nepracovalo se zvědavým dítětem jako s hlavním motivem. Disproporce byla podtržena i nezvykle dlouhým trváním začátku záběru.

Po několika vteřinách jsem funkci těchto zdánlivých nepřesností rozluštil. Všiml jsem si skvrny na zdi, která tvarem připomínala tzv. Turínské plátno – otisk Ježíšovy tváře. Na první pohled jednoduchý obraz díky tomu dostal druhotný náboj a v následujícím záběru se toto „předznamenání“ potvrdilo. Chlapec, který vstoupil do místnosti a hlavou „otisk“ na zdi zakryl, vidí mezi dvěma svíčkami ležící tělo zesnulé matky, jejíž tvář je překryta plátnem.

Po této sekvenci došlo mezi mnou jako divákem a tvůrcem snímku k zásadnímu komunikačnímu zlomu – uvěřil jsem autorovi, že mne vede obrazem, že vše, co uvidím, je záměrové a má nějaký „energetický“ náboj, významové pozadí. I kdyby to byla snadno přehlédnutelná, nepřilíš zřetelná skvrna na zdi. Tato *vnitřní logika filmového jazyka* pro mě zůstala jednou ze stěžejních kvalit kinematografického díla.

Snažil jsem se analyticky rozklíčovat metodu postavenou na tomto vrstvení myšlenkových významů a asociací. Došel jsem k následujícím závěrům s vědomím toho, že je třeba je dále rozpracovat: režisér s kameramanem pravděpodobně postupovali v duchu logiky¹ tak, že si ve fázi přípravy (kdy se literární text přenáší do teritoria filmových prostředků) označili rozhodující okamžiky děje / dramatu, jež chtěli zdůraznit vícevrstevnou dramaturgií navazujících znaků. Při natáčení obrazu pak zvolili nástroje, jimiž vazebnost (skvrna na zdi + zesnulá matka) srozumitelně převedli do vizuální podoby a především „vyšlapali“ divákovi myšlenkovou cestu k jejich uchopení. Zřejmě vyvozovali finální řešení obrazu podle následujících kritérií: cílovou skupinou je člověk spjatý s evropskou kulturní tradicí (v tomto případě především křesťanstvím a jeho symbolikou), který má zažitou zkušenost se sledováním filmů a čte zleva doprava.

Samotný obraz, kdy chlapec opatrně otevírá dveře a vchází do místnosti, pak podle všeho podléhal preciznímu scénografickému a kameramanskému řešení, které vyplývalo především ze zákonitostí tzv. „čtecí mapy“ – průměrný divák v anglosaském regionu obvykle začíná „číst“ tonálně vyvážený obraz v levém horním rohu zhruba v oblasti zlatého řezu, poté mapuje střed obrazu a následně jeho další části. Rozhodující roli samozřejmě hrají hlavní motivy (zvláště figury

¹ Logika = 1. myšlenková cesta, která vede k daným závěrům; je postavena na „vyplývání“ 2. věda zkoumající zákonitosti vyvozování závěrů a zákonitosti procesu poznání; etymologicky odvozena z řeckého slova logos (řeč); za zakladatele logiky je považován Aristotelés

či výrazné diagonální linie), rozmístění světlých a tmavých ploch a jejich kontrast a podstatný je pro orientaci diváka také vjem prostoru (popředí a pozadí, jeho velikost atd.).

Tvůrci přistoupili k čitelnému plošnému řešení s kompoziční disproporcí – hlavní figura se pohybuje nezvykle blízko pravé strany rámu (jako kdyby nenesla hlavní sdělení), přičemž začátek záběru přesahuje svou délkou informační i emoční obsah obrazu a dodává volný prostor k dalším interpretacím. Autor tak může poměrně přesně režírovat diváka elementárními vizuálními prostředky, které probíhají v odpovídajícím časovém úseku.

Díky tomuto řízenému pozorování pak může autor přiřazovat scénám „vertikální“ vazebnost, která dovoluje spojování a vrstvení metaforických významů založené na asociacích, zkušenostech diváka, kulturní paměti a diskursu.

V čem se odlišuje vnitřní logika filmového jazyka od dialektické montáže nebo autorského komentáře pomocí „mizanscény“? Začneme zjednodušeným příkladem teorie montáže – nová kvalita a význam vznikají podle montážníků při střihovém nárazu dvou záběrů, které se vzájemně ovlivňují. Tímto střetem autor vytváří vertikální rovinu sdělení, například záběr 'dav nespokojených lidí v ulicích' a nástřih na blízky záběr 'ruky, která prudkým gestem rozlije inkoust na mapu města', evokuje ve výsledku „krev v ulicích“.

Jiným přístupem může být autorský komentář vetknutý do mizanscény v rámci téhož obrazu: dva milenci sedí na lavičce, v druhém plánu za mladíkem je veselí na pouťové atrakci, dívku charakterizuje pozadí s květinářstvím a matka s kočárkem. Výkladem může být mj. to, že každý má ve vztahu jiné úmysly.

Na rozdíl od těchto metod probíhá dramaturgie vnitřní logiky v čase, v následnostech. Disponuje vnitřními pohyby, které dostředují významné znaky fikčního světa k hlavnímu těžišti sdělení. A více než kterákoliv jiná metoda staví na předpokladu, že je divák aktivní, pracuje s jeho pamětí a předpokládá, že si divák osvojil dovednost dekódovat filmový jazyk a že přikládá konkrétním znakům určitou důležitost v rámci celku a uspořádává je svým „vnitřním hlasem“.

V krystalické podobě můžeme rozpoznat vnitřní logiku vizuálních motivů ve filmu *Zjizvená tvář* (*Scarface* 1932; režie: Edward Hawks / Richard Rosson, kamera: Lee Garmes). Značka „X“², která se objeví pod úvodními titulky, v průběhu filmu předznamenává a doprovází smrt hrdinů. Stane-li se vražda například v kanceláři, v pozadí je stolní větrák s listy do tvaru „X“, střílí-li se v bowlingové herně, bezprostředně předtím zapíše jedna z postav do tabulky „X“ jako „strike“. Stejný symbol nalezne divák i na dveřích pokoje, v němž je spáchána vražda atd.

Princip signalizace smrti pomocí symbolu ve *Zjizvené tváři* je viditelným příkladem dodatkové informace, která je založena na následné vazebnosti znaků - „X“ je ve filmovém jazyce zmíněného filmu jakýsi index, který divákovi dává logickou nápovědu. Ta vychází z nastavených pravidel. Jak ale tato „pravidla vazebnosti“ dostat k divákovi?

Vnitřní logika filmového jazyka vyžaduje v první řadě určité nastavení „citlivosti“ diváka k vedlejším podnětům (druhotným vizuálním znakům) a k jejich dekódování na obecné významy. Tato senzitivita se však musí vybudovat, divák by měl být k významovým detailům doveden tvůrci.

Předznamenání vizuálním motivem a následné potvrzení tohoto klíče je jednou z řemeslných kvalit dramaturgie a v ideálním případě dodává divákovi další vrstvu pro budování smyslové reality v jeho vědomí. Sdělení pravidel a správné „nastavení“ indicií v čase a prostoru je podle všeho velmi komplikovaná disciplína. Důležitý je především proporční balanc mezi složitostí kódu a možnostech diváka jej vyčíst, přesvědčivostí autora a ochotě diváka film „spoluvytvářet“.

Pokud se takové vyvážení obsahu a formy autorovi podaří, dostává do rukou velice zajímavý prostor k obohacení příběhu na bázi vnuknutí – vnitřní řád vertikálních významů a metafor může vytvořit u diváka logické podloží (motivace) pro nečekané vyústění či chování postav, může aktivovat diváka k uložení konkrétních momentů do paměti, podpořit „proud“ podstaty sdělení, vyvolat zájem o téma ad.

² Motiv vychází z policejní a novinářské praxe, kde se používalo „X“ k označení obětí na fotografiích z místa činu.

Komplikovaný svět vnitřních vazeb s sebou přináší několik problematických skutečností. Ty jsou přímo spojeny s něčím tak nezměřitelným a křehkým, jako je „víra v autora“³ – divák by se měl na kinematografické dílo napojit a ne si připadat, že je pozadu, neměl by mít pocit falešného intelektualismu, že ho brzdí neznalost určitých symbolů nebo kontextů. Současně by však autor měl zvolit takovou strategii, aby přílišnou čitelností nedával na odiv svoji metodu, čímž může být divák vytržen ze světa filmu a je nucen uvědomovat si přítomnost autora⁴.



Biutiful (2010)

Vyplavení mrtvých těl z oceánu je předznamenáno „rybím“ motivem

Univerzální srozumitelnost vazeb lze demonstrovat na sekvencích z řady filmů. Když například hlavní hrdina v oceňovaném *Biutiful* (2010; režie: Alejandro Gonzales Iñárritu, kamera: Rodrigo Prieto) kupuje v obchodu s domácími spotřebiči plynový teplomet pro zlepšení podmínek podřízených pracovníků, autor zařadí na počátek sekvence celek ulice s „žraločí“ mozaikou na zdi. Poté prochází hlavní hrdina v prodejně kolem televizních obrazovek a divák vidí znásobený záběr velryb zmitajících se na mělčině. Že ryby nesou nějaké sdělení je posíleno délkou záběru a zopakováním „rybího“ motivu. Podle pravidla „puška, která se objeví v záběru, musí vystřelit“ se předznamenání s určitou časovou distancí završí – poté, co dělníky nešťastnou náhodou otráví plyn nefunkčního teplometu jsou v noci jejich mrtvolky vhozeny do moře a za svítání vyplaveny vlnami na pobřeží jako těla nějakých kytovců.

Příklady užití podobných komunikačních postupů je samozřejmě více. Když si postava ztělesňující zlo v oskarovém snímku *Tahle země není pro starý* (2007; Ethan a Joel Coen / Roger Deakins) prohlíží podrážky svých bot, bez dalších vysvětlujících informací víme, že svou oběť zabil.

Když kameraman ve filmu *Sicario: Nájemný vrah* (2015; Denis Villeneuve / Roger Deakins)⁵ snímá z nadhledu vysušenou krajinu mexických hor, tušíme, že se váže k portrétům udušených a zadržovaných obětí a dostáváme do rukou významový klíč k hlavnímu sdělení filmu.

Když rozkódujeme posloupnost motivu očí ve filmu *Blade runner* (1982/2007; Ridley Scott / Jordan Cronenweth)⁶ a porovnáme jej například s tvarem lamp pouličního osvětlení nebo neonovou reklamou, dozvíme se, že hlavní hrdina není lidský člověk.

I když se zdá, že hlavní hrdina slavného filmu *Zloději kol* (1948; Vittorio de Sica / Carlo Montuori) bojuje o navrácení odcizeného bicyklu s konkrétní osobou, vnitřní logikou vizuálních znaků jsme ujišťováni, že nepřítelem je mnohohlavý dav, většinová společnost.

Když Michael Haneke předznamenává v nejlepším evropském filmu roku *Utajený* (2005; Michael Haneke / Christian Berger) červenou čmáranicí na dětské kresbě dramatický vrchol filmu, můžeme si být jisti, že kohout i číslo bytu 47 bude hrát důležitou roli při rozklíčování sdělení a čtení významů.

³ Důvěra v komunikační kód – vše, co mi autor předkládá, vše, co vidím a slyším, je záměrné; parazitní významy jsou potlačeny, filmový svět je zkonstruován celistvý a čistý ve své formě, srozumitelný ve své jednoduchosti

⁴ Andrej Tarkovskij výstižně pojmenovává (dobrý) film jako „pohyb reality“

⁵ Děj snímku vychází ze stejnojmenného venezuelského filmu *Sicario* (1995)

⁶ Jedná se o verzi Final Cut z roku 2007

Když hrdina filmu *V Bruggách* (2008; Martin McDonagh / Eigil Bryld) na konci snímku bojuje o život a film skončí dříve, než se výsledek ujasní, divák při pozorném sledování komunikačního indexu zakódovaného ve filmu ví, zda hlavní postava přežila či nikoliv.

Vnitřním kódem propojené obrazy nabízejí přidanou hodnotu a je na divákovi, zda si zákonitostí fikčního světa všimne, zda následnost znaků bude interpretovat a analyzovat, nebo se ho v případě pasivního přístupu zmocní jen mlhavý pocit, že ta scéna do filmu tak nějak patří, že to tak nějak „hezky drží pohromadě“...

Vnitřní logika filmového jazyka umožňuje posílení účinku sofistikovanou vizuální dramaturgií. Nabízí možnost vybudovat v divákovi pocit, který generuje v jeho mysli obrazy a nikoliv naopak (jak je například v české kinematografii běžnou praxí). Evokativní obrazy vyvěrající z vnitřního prostředí komunikace totiž nemají limity, mohou přesahovat své sdělení a zrcadlit širší, všeobecně srozumitelné souvislosti, které se dotýkají základních hodnot a stimulují k dalšímu prozkoumávání vše-obchvacujícího „přírodního“ kódu.

Vzhledem k širokému záběru tohoto přístupu je ovšem nutné otevřít pole našich úvah pokud možno do všech světových stran. K tomu nám zdá se nejlépe poslouží jedna z kouzelných „sil“ jazyka – pokusíme se onen vnitřní pohyb myšlenkových cest *označit*.

2. TERMINOLOGICKÝ APARÁT

„Co neumíme označit, o tom nemůžeme ani myslet“

Hans Georg Gadamer

Cílem této části je přiblížit kameramanům některé koncepty z literární teorie a lingvistiky, jež nabízejí užitečné pojmy vhodné pro uvažování o tvořivých záměrech autora. Začneme co nejpraktičtější modelovou situací a pokusme se rozvést úvahu, jak může filmový tvůrce postupovat při četbě literárního scénáře a jak může poté vyjádřit *pocit* plynoucí z četby kinematografickými prostředky. Kameraman je v pozici „prvního diváka“ budoucího filmu a stojí před nelehkým úkolem - převést potenciál textu do obrazového sdělení, přičemž jedním ze základních předpokladů je dohoda (v lepším případě shoda) s režisérem.

Zauvažujme nad šíří tohoto úkolu. Jakékoliv převedení z podoby na podobu je determinováno evolucí a má své „genetické“ kořeny. Aby byl proces přenosu na obrazové sdělení vůbec možný, musela příroda vynaložit ohromné úsilí, neboť svět byl původně slepý. V kosmologickém měřítku se až nedávno vyvinula u prvních podvodních živočichů schopnost zrakového vnímání, čímž světlo nabylo i jiného než energetického významu a otevřelo bránu novému poznání. Postupně se zrakové ústrojí pudově vyvinulo v reakci na prostředí do té míry, že živočichové vyšších řádů zvládnou třídit obrazové informace, rozlišovat jemný detail a některé druhy dokáží využívat k vizuální signalizaci ucelené soustavy geneticky podmíněných „znamení“. U primátů a lidí můžeme dokonce díky rozvinuté schopnosti ovládat obrazové komplexy hovořit o používání uměle vytvořených *systémů vizuálních znaků*. A nutno podotknout, že v lidské říši se této zrakové schopnosti kódovat a dekódovat otevřené vizuální systémy doslova *zmocňuje řeč a jazyk*. Motivace k tomuto procesu je vcelku jasná, vnímání obrazových informací, jejich pojmenování a rozumění je jednou ze základních smyslových zkušeností a tužeb člověka.

Podobnou vývojovou cestou prošla a nadále prochází lidská potřeba komunikace. Dorozumět se a uchovat důležitá sdělení jsou základní strategie zvyšující šanci na přežití. Kdyby nebyla dalším generacím předána informace například o tom, že „černá bobule, kterou najdete v lese, je jedovatá“ nebo že „hroch je pro člověka jedno z nejnebezpečnějších zvířat“, docházelo by neustále k tragédiím. Takových informací postupně absorbovala kolektivní zkušenost obrovské množství a s rostoucími nároky se samozřejmě vyvíjely i metody a technologie jejich šíření a sdílení. Ve chvíli, kdy přestala být fyzicky předaná zkušenost dostačující, začali ji lidé či jejich předchůdci zaznamenávat na různá média. Když se mýty a legendy rozpínaly natolik, že už nestačilo vyprávět je ústně a nebylo v lidských silách udržet je v paměti, vznikla literatura. Když dalšímu kroku přenosu zkušeností literatura nedostačovala, nastoupily pohyblivé obrázky, masová média a tak dále.

Komunikace skrze film (jako nejmladší z umění) stojí nepochybně na jiných základech než literatura, hudba, fotografie, výtvarné dílo či divadlo, liší se specifickou technickou povahou i vnitřní podstatou. Jejich „evoluční kód“ je však totožný, všechna tato tvůrčí odvětví slouží k dorozumívání zdroje s adresátem a pro své fungování si nárokují *smyslový a předmětový prostor, čas (rytmus), pohyb a paměť*.

Rozdíl je však v možnostech ukládání informací a jejich smyslovém hodnocení, v intenzitě účinku na recipienta a ve „vnitřním“ nastavení komunikačního média. Charakter přenosu informací je u všech umění dopředu smluvený. A zde je nutné počítat s tím, že podobně jako člověk nezapře svou zvířecost (i když se rád uvažuje vznešenější), tak ani kinematografie nezapře svou původní povahu atrakce. Nepochybně se však vyvíjí a dochází v této sféře k řadě kultivačních kroků, které rozšiřují obsahové i strukturní možnosti dorozumívání.

Vraťme se ale ještě k úvodnímu praktickému tématu této kapitoly. To, zda může kameraman zacházet s textem tvůrčím způsobem podmiňuje několik předpokladů. Mimo jiné ten, že si osvojí

řemeslo a porozumí hybným silám textu i filmového média, tzn. že si *bude vědom funkcí a prostředků*, které nabízí *jazyk*. Cílem kameramana je tedy předat divákům pomocí dohodnutého systému vizuálních znaků nějaké sdělení, „přeložit“ jej tvůrčím způsobem z jednoho jazyka do druhého – z literárního do filmového. A to na mnoha úrovních a v mnoha vrstvách, nikoliv jen v lineárním (ilustrativním) systému věta > obraz. Abychom vůbec mohli v tomto víceúrovňovém řemeslně-uměleckém procesu uspět, je podle všeho zapotřebí patřičné názvosloví. Naštěstí můžeme „stát na ramenou obrů“, neboť máme k dispozici výsledky snažení filosofů, teoretických fyziků, literárních vědců, lingvistů a dalších talentovaných strůjců myšlenkových obrátů lidských dějin. Mimo jiné v těchto oborech se totiž definovaly pojmy, skrze něž můžeme uvažovat kreativní „živý“ proces interakcí mezi dílem a divákem v duchu teze Alberta Einsteina, který prohlásil, že „především teorie určuje, co se může pozorovat.“

2.1. ŘEČ – JAZYK - FILMOVÝ JAZYK – ZNAK

„Pravým nástrojem vidění je náš intelekt, zrak je pouze zprostředkovatelem mezi objektem a naším vědomím“

Plinius (23-79 n.l.)

Při třídění základních podkladů k úvahám můžeme začít obecnou úvahou o řeči⁷ a jazyku jako bychom se chtěli dopátrat toho, na jakém principu fungují a z jakých částic se skládají.

Zřejmě jste někdy zauvažovali nad tím, jak lze řeč a jazyk definovat, popřípadě jakou mají funkci. Podle všeobecně přijímané teze je podstatou řeči jednoduše *přenos informací*, přičemž jedinec se již rodí s *přirozenou potřebou* dorozumívát se s okolím. Tato potřeba dovoluje chápat řeč jako jednu ze základních lidských schopností, která je svým statutem blízko reflexu⁸ a je určující pro myšlení, možnost vyjadřování a sdělování. Díky řeči lze komunikovat, dorozumět se. Řeč zde tedy uvažujeme jako vyšší celek, matematicky řečeno jako nadmnožinu – např. *řeč umění*, zatímco jazyk jako dílčí podmnožinu – např. *filmový jazyk*.

Jedním z komunikačních prostředků řeči je tedy jazyk⁹. V technickém smyslu slova se jedná o znakový systém s určenými pravidly, jenž má schopnost „ukládat“ individuální i kolektivní vědění – je to „úložisko“, které má svou gramatiku, sémantiku, syntaktiku, pragmatiku a slovní zásobu. Zaměříme-li se na podstatu, je jazyk *svébytný soubor mechanismů, které produkují smysl*.

Použití jazyka nezahrnuje pouze národní jazyky, ale také náboženské jazyky, profesní jazyky, jazyky her, rituálů atd. Opustíme-li slovníková hesla a pojmem-li jazyk jako živý organismus, který se vyvíjí ve společenském vědomí, dojdeme i k tomu, že jazyk vytváří jakési zrcadlo reality odrážející vědomou i předvědomou touhu člověka pojímat svět tak, aby mu byl co nejpříjemnější a co nejsrozumitelnější. Podle všeho je to nejhodnější nástroj k uchopení otázek a odpovědí.

Filmový jazyk může být v kontextu tvorby uvažován jako *uspořádaný systém znaků, kterým lze sofistikovaně komunikovat a přetvářet realitu*. Můžeme dodat, že autor obvykle transformuje a uspořádává skutečnosti tak, aby zaujala vnímatele - film je zpravidla *srozumitelnější, vzrušivější,*

⁷ Řeč ve smyslu mluva, ale také v širším smyslu například řeč těla (řeč gesty, mimikou, pohybem ad.);

⁸ Noam Chomsky ve své stati o lingvistice popřel všeobecně přijímanou tezi, že lidská řeč je naučená schopnost. Lidé podle něj rozumí řeči na základě mentálních gramatik s určenými pravidly. Člověk se tedy již narodí s předpoklady k tomu naučit se nějaký jazyk. Zajímavostí je, že jazyk je popsán ve zjednodušené formě i u primátů, ti však pro dorozumívání využívají namísto uceleného znakového systému přímé napodobování (lze to tedy předpokládat i u nižších vývojových stadií člověka)

⁹ Jazyk je zde uvažován jako kompetence, jako schopnost aktuálního použití jazyka - „promluvit určitým jazykem“ - Ferdinand de Saussure tuto kompetenci nazývá řečí ve smyslu „řít něco určitým jazykem“

poutavější a čitelnější. K divákovi se tedy ve většině případů dostává autorem filtrovaný a do určité míry srozumitelnější obraz světa. Tento obraz obsahuje řadu dynamismů - je propojován lidskou zkušeností a míří k smyslu.

Jazyk lze zvenčí popsat mnoha způsoby, ale co se děje během komunikace „uvnitř“ jazyka? Nejdříve bychom si měli definovat *částice a síly*, které jazyk konstituují z pohledu lingvistiky. Problematiku *označování* můžeme podrobněji prozkoumat, když zabrousíme hlouběji do *sémiotiky* (nauky o znacích) a *pragmatiky* (nauky o mluvních aktech a záměrech mluvčího).

Předpokládejme, že základní jednotkou jazykové komunikace je již zmiňovaný *znak*¹⁰. Tento „atom“ je obvykle sémiology definován jako *zástupce*. Znak označuje, zastupuje smyslovou realitu vztahující se k tomu, co má vyvolávat. Nejedná se o přirozenou vlastnost věci, nýbrž jde výhradně o *reprezentaci*. Znak je tedy onou souvislostí mezi pojmenováním a významem.

Nad tímto nenápadným konstatováním je výhodné se pozastavit, neboť popisuje zcela zásadní vztah. Pokud totiž svými smysly čijeme nějakou informaci, naše vědomí ji chce automaticky uchopit a ještě předtím *označit* - transformovat na význam v podobě slova, jména, pocitu, obrazu, gesta...

Znak = souvislost mezi pojmenováním a významem

Znakem se budeme zabývat i v dalších kapitolách, je však jistě výhodné upozornit již na začátku na některé jeho vlastnosti, například *víceúrovňovou reprezentaci*. Zde lze pro zjednodušení vycházet z teze amerického filosofa a zakladatele sémiotiky Charlese Peirce, jenž třídí znaky na *ikon, index a symbol*.

Ikon chápe Peirce jako druh znaku, který zastupuje skutečnost na základě vnější podobnosti, objektivní shodě (piktogram, grafická značka, dopravní značka, kresba ad.; např. namalovaný obraz holubice je podobný vnějšímu vzhledu reálné holubice). Definice *Indexu* pak stojí na předpokladu, že mezi znakem a zobrazovaným objektem je věcná souvislost, vztahují se k sobě přirozeně (např. slovo „já“ značí mluvčího, „ty“ příjemce sdělení, „to“ nebo „holubice“ předmět, o němž mluvíme atd.). *Symbol* je pak podle Peirce reprezentace skutečnosti, která je dána náhodně, je to konvence, slovo-pojmenování (např. holubice značí v českém jazyce určitého ptáka).

Odlišná situace ovšem nastává, když holubici namalujeme – na papíře vyobrazená holubice je ikon, v některých kulturách ale může symbolizovat mír, čistotu nebo Ducha svatého, podobně jako srdce je slovo, tedy symbol, zobrazený znak ve tvaru srdce však symbolizuje lásku atd..



¹⁰ Problematika vztahu mezi znakem-jménem-slovem se objevuje již v Dialogu O učitelích od Sv. Augustina: „Neučíme se věcem skrze znaky, nýbrž naopak znakům skrze věci. (...) Nelze učit bez znaků, učí se označováním.“ (Sv. Augustin: O pořádku. O učitelích. Překlad K. Svoboda; Praha, Česká akademie, 1942)

Znak tedy „reprezentuje“ na více úrovních (holubice = slovo, pták, mír...). Z toho vyplývá složitý a na první pohled nepolapitelný vztah mezi zastoupením skutečného a zobrazením skutečného ve vědomí recipienta. Autorské *předjímání této víceúrovňové interakce* přitom vytváří hrací kostky „jazykové“ výstavby jakéhokoliv sdělení *uměleckého díla*, tedy díla *založeného na smyslovém vnímání*.

Kromě definování znaku jako jednotky se lingvistické disciplíny zabývají také způsoby jeho využívání. Všechna odvětví vztahující se k označování sdílejí podobný základ – jsou to vědy o hodnotách. Situaci, kdy je například sémiolog (přeneseně kameraman pracující s obrazovými znaky) konfrontován s nějakou skutečností, výstižně shrnuje Roland Barthes: „(vědy o hodnotách) mají společný status, nespokojují se s tím, že narazí na nějaký fakt: definují a zkoumají jej jako něco, co má hodnotu něčeho jiného.“¹¹

Znak nemá jen úlohu víceúrovňové reprezentace, ale je možné jej chápat jako formu *přenesené hodnoty*. Tato vlastnost je podle všeho již obsažená v jazyce a řeči, aktivuje se ale výhradně při konkrétním použití. Směřovaný pohyb znaku v promluvě (v mluvním aktu) je hlavním předmětem zkoumání pragmatiky, disciplíny na pomezí lingvistiky a filosofie. Pragmatika se nezabývá abstraktním jazykovým systémem (např. ideálním slovníkovým významem), ale tím, co se za promluvu skrývá. Pokud něco řekneme, obvykle tím něco sledujeme – každá promluva má tedy slovní obsah (*lokuce*), ale také funkci sloužící záměru, s nímž byla pronesena (*ilokuce*) a dopad promluvy (*perlokuce*).

Ilokuční síla (záměrová síla) rozšiřuje „to, co se fakticky říká“ o „to, co se tím myslí“. Když například mluvčí pronese „Už bych šel“, můžeme z tohoto konstatování za určitých okolností vyčíst přání či požadavek („rád bych šel, pojď taky“), prosbu („prosím, pojďme už“), varování („když nepůjdeš, půjdu sám“) nebo rozkaz („ihned se zvedni a jdeme“). Nejsou tedy podstatná jen slova či věty, ale jejich realizace v řečové události. Pro nás je důležité, že *znak může mít hodnotu něčeho jiného* – a až v praktické promluvě můžeme identifikovat implikovanou „záměrovou sílu“, která dodává zásadní informace potřebné k dorozumění.

I kameraman by si měl z těchto důvodů uvědomovat přenesené *hodnoty snímaných znaků* a směřovat je v rámci komunikace.

Shrňme si dialogický aspekt závěrů souvisejících s tím, že filmový jazyk nemá tzv. na starost reprezentovat skutečnost, ale značit ji. Znakový aparát je zde účelně využíván k tomu, aby vyjevoval záměr. Popišme si tyto pohyby na modelovém příkladu: běžný divák má zkušenost s filmovou projekcí a tudíž si uvědomuje (narozdíl od prvních diváků filmů od bratrů Lumiérových či Edisona, pro něž byl pohyblivý obraz často až šokujícím způsobem skutečný), že se na filmovém plátně nepohybují konkrétní živí lidé v reálném světě, jak je můžeme vnímat třeba na ulici. Po technickém nasnímání a následné projekci na diváka *působí znaky, jež reprezentují lidi a jejich jednání v prostoru zobrazeného světa*. I přesto, že lidé, jednání i svět jsou pouze zprostředkovaní, diváci si tyto obrazy automaticky osvojí svým „duševním“ zrakem a reagují na ně – *vyhodnocují znaky a vytvářejí z nich komplexní obraz v individuálním vědomí*.

Filmové médium dokáže ošálit mysl díky zvláštní moci „přirozeně“ živého obrazu. Ani běžný moderní divák ale většinou není nebo nechce být imunní vůči jeho účinku - dokáže se ztratit ve fikční realitě a už dále nepodrobuje viděné racionální kritice. Často čte filmový obraz jako systém faktů a nikoliv jako systém znakový.

To značně nahrává pozici autora, který může do jisté míry ovlivnit, co bude divák svými smysly recipovat a jak bude vyhodnocovat záměry autora i přesto, že každý pochází z jiného prostředí, má rozdílné znalosti, dovednosti, odlišné zkušenosti a jedinečnou paměť.

Má tedy kameraman k dispozici nějaký způsob nebo metodu, jak zařídit, aby byli zcela

¹¹ Barthes, Roland: *Mytologie*; 2. vydání, Praha 5, Dokořán 2004

odlišní diváci nasměrováni k jednotnému pocitu či myšlence? Aby při sledování vnímali v díle obsaženou významovou „nit“?

Síla nastavující všeobecná pravidla jakéhosi „předporozumění“ je pravděpodobně již obsažena v řeči jako takové. Všechny mluvní akty sdílejí stejný genetický kód komunikace a pokud se znaky dotýkají základních představ, mohou být součástí „navyknutého, bezmyšlenkovitého“ používání. V tomto duchu hovoří o hlubších patrech řeči a „nulovém“ bodu porozumění filosof Eugen Fink (1905-1975). Řeč podle něj poskytuje nezbytný pojmový aparát pro každodenní dohody a rozepře. Fink ve své úvaze říká: „Výrazu „jsoucí“ („skutečné“, „je“) rozumíme v nejrůznějším smyslu a přece jsou tyto mnohotvárné způsoby porozumění sjednoceny a shromážděny v jednom obchvacujícím porozumění bytí. Máme takřkajíc navyknuté bezmyšlenkovité, samozřejmě používání základních představ, jak chápat bytí (...) Řeč, v níž se nacházíme, myslí jakoby za nás.“¹²



Stalker (1979)

(režie: Andrej Tarkovskij, kamera: Alexandr Kňažinskij, Georgij Rerberg)
Soustava znaků (objímající se lidské kostry, jimiž prorůstá rostlina) se vyjadřuje k základním otázkám, obraz je na mnoha úrovních všeobecně srozumitelný nehledě na kulturu, vzdělání či věk

Pohybujeme-li se v kmenových souvislostech naší existence, „řeč za nás myslí“. Na tomto procesu automatického vyhodnocování se musí nutně podílet i podřazené jednotky řeči, v našem případě znaky. Jazyk a tedy i filmový jazyk je v širším smyslu místem individuálního i kolektivního myšlení. Navíc podobně jako národní jazyk absorbuje a ukládá dějinné zkušenosti, zvraty i obraty v myšlení tím, že je audiovizuálně označuje a kontextualizuje. Film je tedy díky svému jazyku úložištěm událostí i společenských pohybů a užívá se často při konverzaci mezi lidmi k charakterizaci nějakého jevu či situace. A nemusí jít jen o otázky bytí a vesmíru, projevuje své absorbční schopnosti i ve zcela běžné mluvě. Pokud kupříkladu citujeme „protřepat, nemíchat“, „dostal nabídku, kterou nelze odmítnout“ nebo „tady jsem si dovolil švestičky z naší zahrádky“

¹² Fink, Eugen: Pravda, bytí, svět; překlad Jakub Čapek; 1. vydání, Praha, OIKOYMENH 1996, str.42

popřípadě referujeme k nějakému filmovému žánru či přístupu („tady to vypadá jak v hororu“ nebo „mluvíš jak v béčkovém filmu“), odkazujeme v konverzaci k souboru sdílených významů a určitému emočnímu podtextu, které jsou již dopředu rozuměny, jsou již součástí kolektivní lidské zkušenosti. Samozřejmě se tak děje za určitých podmínek, které si přiblížíme v následujících kapitolách.

2.2. DRAMA¹³ A RECEPČNÍ ESTETIKA

„Znaky charakterizuje jejich schopnost
vyvolávat myšlenku v mysli příjemce“

Sv. Augustin

Pokud vnímáte film výlučně jako příběh a práci kameramana jako jeho zaznamenávání, můžete vycházet z určitých zákonitostí, z teorie dramatu a dalších disciplín, jež modelují osvědčená schémata a definují pevnou kostru vyprávění. Pokud ovšem uvažujete film v širších, otevřených souvislostech, je podle všeho zapotřebí revidovat základní otázky.

Zamysleme se například nad (na první pohled banálním) tvrzením, že *film* v podobě filmového pásu resp. disku se souborem dat je fyzický, umělý, neživý předmět. Podobně jako třeba kniha jsou svázané potištěné listy papíru. Položme si ale otázku, kdy přestává být film předmětem a v jakém okamžiku „ožije“, kdy se mění v něco jiného – například v umělecké dílo.

Touto problematikou se samozřejmě zabývala řada filosofů a vědců. Zjednodušeně řečeno došli k závěru, že se film-artefakt mění ve *svěbytný znakový útvar* při aktu projekce, tedy v něm začne „kolovat krev“ ve chvíli, kdy jsou obrazy promítány a to podle určitých dohodnutých podmínek¹⁴. Když se na tyto obrazy někdo dívá a zaujmou jej, pak tento divák vnímá znaky v nich obsažené a tuto smyslovou realitu dále transformuje na *umělecký znakový objekt*. V tento okamžik začnou obrazy generovat v divákově vědomí i předvědomí významy, sdělení, smysl, pocity, asociace, emoce atd...

V dnešní době „svobodných vazeb“ by pravděpodobně nikoho nenapadlo striktně oddělovat film od diváka nebo knihu od čtenáře a uvažovat dílo jako samostatně existující strukturovaný útvar. Podobně jako si dnes stěžít předstáváme, že ženy ještě nedávno v mnoha evropských státech neměly volební právo¹⁵. Přesto se posun kupředu odehrál jen před několika desítkami let. Komplexní teorie příklánějící se ke čtenáři jako „kolektivnímu spoluautorovi“ estetického díla se objevila až v šedesátých letech 20. století. Do té doby se o díle (příběhu, ději, dramatu, struktuře textu, jeho formě, hodnotě atd.) uvažovalo jako o autonomním artefaktu, který lze nahlédnout mechanicky, probádat jeho jednotlivé složky a jejich konfigurace, analyzovat jej podobně jako nějakou stavebnici či strojek složený z ozubených koleček.

Přítom jedním z prvních, kdo zahrnul vnímatele jako participující jednotku a naznačil potřebu dialogu, byl už Aristotelés. V Poétice předložil několik rad k oslovení publika při výstavbě dramatu. Mimo jiné proto patří výsledky jeho pozorování ke klasické „povinné četbě“ kameramana. V kostce můžeme poukázat na některá jeho doporučení (a pozastavit se při plnění zadání malého cvičení viz příloha č.1: Drama) nad tím, zda v dnešní době o dramatu smýšlíme tradičně či „moderně“.

¹³ drama (drán) – jednání, (dróntai) – postavy, které jednají, překonávají překážky

¹⁴ dohodnuté podmínky se týkají například standardní frekvence snímání a projekce; změnou technických parametrů bychom narušili zamýšlené nastavení komunikace

¹⁵ Zmínka o volebním právu žen upozorňuje na fakt, že některé změny přicházely v historii evropské civilizace a jejího myšlení až nečekaně pozdě, například ve Švýcarsku přišla náprava volebního systému na federální úrovni v roce 1971, v Portugalsku 1976, v Lichtenštejnsku 1984.

Aristotelés doporučuje, aby autor v každém okamžiku vnímal zobrazení jako *spodobnění*. To by mělo mít formu „vylepšené skutečnosti“, neboť je pro člověka přitažlivá - nabízí nevšední pohled a tím poučuje. Motivací člověka k zhlédnutí (přečtení, poslechu...) díla je podle Aristotela to, že vnímateli sama schopnost spodoby (nápodoby) činí potěšení a také to, že chce být ze své přirozenosti poučován, neboť člověk je přirozeně zvědavý. A právě pozorováním zobrazeného může „bezpečně“ poznávat, zakoušet, aniž by riskoval např. újmu na zdraví nebo přistižení při nevědomosti. V rámci určitých omezení tedy vnímatel může tzv. na vlastní kůži prožít válku, střet s dravou šelmou, vyznat někomu lásku, vejít do strašidelně potemnělého lesa nebo se dokonce vrátit do minulosti. Úkolů autora je samozřejmě víc, k těm hlavním ale bezesporu patří zprostředkovat *ozvláštněnou*¹⁶ skutečností nějakou intenzivní zkušenost, cit či emoci¹⁷.

Mluví-li Aristotelés o ději a jeho struktuře, pak doporučuje takové uspořádání, které vychází z pradávných promluv stařešinů rodu, kteří předávali zkušenosti potomkům v poutavé formě příběhů. Události by podle Aristotela neměly zobrazovat lidi (povahy), ale jejich životy. Lidé *jednají* a jejich povahy z činů vyplývají. Autory dále nabádá k očištění a přehlednosti děje do celku, který má začátek, střed a konec, přičemž se do něj musí vejít přeměna z neštěstí ve štěstí nebo naopak a toto v jednoduché formě. Cituji přímo: „*Jako v jiných zobrazovacích uměních se jedno zobrazení týká jednoho předmětu, tak musí i děj, protože je zobrazením jednání, zobrazovat jednání jedno a celistvě. Části děje musí být sestaveny tak, aby přesunutím nebo odejmutím některé z nich se porušil a dostal do pohybu i celek. Co totiž může být použito nebo chybět, aniž je patrná změna, to není žádnou částí celku.*“¹⁸

To je velmi podstatné pro řemeslnou výstavbu dramatu, kterou Aristotelés přesně vystihuje. V Poétice popsal jakýsi soubor doporučení pro strukturování příběhu, recept, o němž lze i dnes říci, že je stále aktuální a funguje, že je součástí kolektivní zkušenosti.

Z dnešního pohledu má však Poétika velmi zúženou komunikační perspektivu, neboť dále netematizuje recipienta ani problematiku „*vněmů*“¹⁹. Pouze jednosměrně uvažuje jakéhosi „definovaného“ čtenáře / posluchače / diváka, který je v pasivní roli – přijal autorovu hru na příběh podle vyzkoušeného vzorce. Tento „vzorec“ lze vyjádřit zhruba takto:

autorem archetypálně vystavěný příběh a zobrazení jednání >
konkrétní divák uchopí schematický obraz svým vědomím >
projektuje své emoce a zkušenost

Společným úkolem autora i vnímatele tedy bylo naučit se s tímto předem daným schématem pracovat, správně příběh vytvářet a správně jej vnímat. Vypravěč dodával řemeslnou preciznost a stylistiku, publikum jeho snažení zhodnotilo.

Tento mechanismus složený z předem daných součástí (který lze rozebrat a následně popsat matematicky jeho pohybové vazby) se držel v myšlení několik století, až nedávno byl dílu přisouzen i „organický“ charakter – dílo začali teoretici chápat spíše jako semínko, které v sobě obsahuje potenciál rostliny. Považme, kdybychom k tomuto semínku přistupovali jako ke strojků a pokusili se jej „rozebrat“ na prvočinitele, rozříznout jej a zkoumat pod mikroskopem, svou hodnotu by jako objekt skrýval, nic zásadního by nám o své podstatě neprozradil. Nenašli bychom v jeho

¹⁶ Ozvláštnění je termín ruského formalismu, Viktor Borisovič Šklovskij jej použil ve své Teorii prózy (1933). Umění podle něj umožňuje pohledět na každodenní skutečnosti novým pohledem, umožňuje člověku znovu pocítit podstatu věci. Metodou ozvláštnění autor zvětšuje obtížnost vnímání a tím zvyšuje i jeho intenzitu a délku.

¹⁷ Podle psychologů se liší city od emocí tímto: city bývají dlouhodobé, je to prožívání spojené s potřebami a hodnotami, jsou ovlivněné socio-kulturním vývojem a jsou polem k uvědomění si sebe sama i světa. Emoce bývají krátkodobé, souvisejí s uspokojením či neuspokojením potřeb, je to základní rastr vnímání, nejuniverzálnější lidská zkušenost.

¹⁸ Aristotelés: Poetika, str. 74, Praha, 1976, nakl. Svoboda

¹⁹ „Vněm“ (pozměněný „vjem“) je zde uvažován jako jednotka, diskrétní vnímaná informace

útrobách nic o procesu růstu, žádné informace o principu buněčného dělení, nic o vnitřním potenciálu.

Badatelé se nejdříve zabývali mechanikou - snažili se pojmenovat hodnotu v díle uloženou, vytvářeli metody správného čtení, zevrubně rozebírali strukturu i formu. Zaměřovali se izolovaně na dílo či autora, oddělovali text od živého procesu zahrnujícího vnímání. Dynamickou interakcí účinků na čtenáře se mnoho autorů nezabývalo, jedním z mála zajímavých pojednání o vztahu autora a recipienta je stať *Edgara Allana Poea: Filosofie básnické skladby* (1846). Rok po vydání slavné básně *Raven* (Krkavec / Havran, 1845 – text básně a poznámky viz příloha č.2) odkryl Poe svou metodu, podle níž prý postupoval při konstrukci tohoto díla. Ve své „detektivní“ zpětné analýze postupu tvorby uvažuje o tom, co přijde čtenáři jako nejbásničtější a nejpůsobivější, co na něj má největší účinek. Podle svých slov budoval báseň velmi pragmaticky podle předem definovaných parametrů s cílem co nejvíce zasáhnout čtenáře.

Na ucelenou hlubší koncepci a nové pojmosloví se však čekalo až do 60. letech 20. století. *Teorie recepční estetiky* (v anglosaském světě *Reception theory, reader-response criticism*²⁰) zkoumá vzájemné působení literárního díla jako schematického útvaru a čtenáře, který svým vědomím text konkretizuje a tedy naplňuje významy. Tato koncepce teoretiků tzv. Kostnické školy²¹ v čele s Wolfgangem Iserem a Hansem Robertem Jaussem je chápána jako reakce na „dílocentrické“ literárně-vědné směry a metody (pozitivismus, strukturalismus, New Criticism ad.), které se nesoustředí na dialog mezi dílem a čtenářem, nýbrž považují dílo za na čtenáři nezávislou autonomní jednotku, která sama v sobě již zcela obsahuje význam a hodnotu.

Jak toto souvisí s filmem a tvorbou kameramana? Obohaceni o výše naznačený přístup vybízející k dialogu můžeme vstoupit do úvah o autorské vizi filmaře, který odmítne „mechanickou“ cestu oddělování formálních struktur od smyslu díla a namísto toho se nadchne pro celistvou, organickou komunikaci s divákem – kinematografické dílo se přerodí z objektivní věci (strojku) na nestabilní znakový proces vyživovaný významy (trvání ve změně, dialog). Považte - film se vyvine z larválního stadia díky aktivnímu vnímání diváka, ožije v nové okřídlené formě, rozlétne se, neboť divák nahradí jednotlivá kolečka buňkami a začne je interpretovat jako smyslové symboly. To je okamžik, kdy se znak promění ve význam, kdy se projekce statických 24 okének za vteřinu přetaví v pocit a střet pohyblivého obrazu s vědomím diváka vyústí v myšlenku či emoci.

2.3. ČTENÍ OBRAZU A PRINCIPY ROZUMĚNÍ

*„K člověku patří neodkladně porozumění „bytí“.
Ponejvíce je ale takové porozumění v klidu
a nehybné, jakoby tuhé ležení základních
představ, podle kterých předem rozumíme
stavbě věcí.“*

Eugen Fink

Z pohledu praktického kameramana sice vycházejí teorie zmíněných literárních vědců z poměrně abstraktních prací hermeneutiků (Jauss) a fenomenologů (Iser), přinášejí ale - nebo redefinují - několik termínů dobře použitelných k obecnému uvažování nad dialogickou procesualitou umělecké komunikace. Pozoruhodný terminologický aparát lze snadno přemístit i na pole vizuální dramaturgie a výstavby obrazu.

²⁰ Teorie zaměřené na recipienty se vyvíjely souběžně v Americe (Stanley Fish, Norman Holland, David Bleich) nebo Francii (Michel Riffaterri)

²¹ Jauss s Iserem založili na Kostnické univerzitě v roce 1961 skupinu devíti vědců nazvanou *Poetik und Hermeneutik* (Poetika a hermeneutika)

Pojem *interpretace* je běžně používanou součástí „řemeslné abecedy“ filmaře. Co ale znamená kromě toho, že se jedná o obecný postup výkladu (textu, díla) a jeho rozumění? Vnitřní podstatu tohoto užitečného termínu a pohyby vznikající při jeho používání lze dobře vysvětlit na modelu *hermeneutického kruhu*²², který je charakterizován opakujícím se postupem interpretace v systému otázka-odpověď rozčleněném do několika kroků:

*předběžné mínění interpreta o nějakém jevu na základě pra-vzoru >
zkušenost s nově nabytými informacemi, které neodpovídají předporozumění o daném jevu >
upravení předběžného mínění a tedy rozšíření obzoru >
návrat k prvnímu kroku s nově ustavenou informací o jevu*

Aby byl tento kruhový (lze říct i spirálový) koncept přínosný pro uvažování nad filmem, je třeba připustit, že filmový obraz lze „číst“, že je v něm zakódované sdělení komunikované pomocí obrazových znaků a jejich vztahů podobně jako třeba u malovaných ikon na zdech pravoslavných chrámů.



Vzkříšení Kristovo – ikona sloužila ke čtení, zobrazení podléhalo “kánonu”, striktně daným pravidlům kompozice i barevného rozvržení. V době vysoké negramotnosti nahrazovaly ikony psané slovo, sloužily jako zdroj poučení pro Křesťany, kteří neuměli číst a psát.

Když tedy předkládáme divákovi nějaké znaky ke “čtení”, dochází k dynamickému kruhovému procesu na mnoha úrovních. Divák na základě nových informací upravuje svůj pohled

²² Termín definoval Wilhelm Christian Ludwig Dilthey (1833-1911), který vyvinul hermeneutiku jako metodu „duchovních věd“ vhodnou k porozumění a výkladu textů v dějinných souvislostech. Pojímal však hermeneutický kruh spíše jako vcítění se do autorských záměrů a dané doby. Pojem Hermeneutický kruh dále rozpracovali filosof Martin Heidegger a především jeho žák, fenomenolog Hans-Georg Gadamer.

na dosavadní děj a charaktery postav a to stále dokola. Dochází k vrstvení informací, prohlubování vhledu a k prorůstání s osobní zkušeností. V případě, kdy divák nové informační impulsy nedostává, nemá důvod film dále sledovat, neboť nedochází k stimulaci nového poznání nebo revizi vnímaného a děj se v jeho očích uzavírá.

Zde je potřeba připomenout funkci času. Zatímco klasická malba v sobě neobsahuje stejnou míru časovosti jako třeba dílo literární, zkušenost s filmem je na času přímo postavena – čas je ve filmu zapečetěn, přináší rytmizovanou změnu, obrazové informace jsou po dobu projekce (i poté) v pohybu. Recipient si musí s přísunem znaků a jejich řetězením poradit, neustále jejich významy revidovat s ohledem na nové souvislosti a to jak v malém měřítku (předmět-vlastnosti předmětu), tak v kontextu celého díla (vlastnosti předmětu-smysl sdělení). Z pohledu autora tedy dochází k navazování komunikace na základě “kruhů rozumění”, kdy vybízíme recipienta k pojmání námi vybraných informací a neustále jej stimulujeme k tomu, aby pojímal další informace v měnící se upravené formě.

2.4. NEDOURČENOST JAKO KVALITATIVNÍ VLASTNOST

„Smysl není nějaká nádrž. Není to ani princip, ani původ, dokonce to není ani účel: je to účinek, vytvořený účinek a je třeba objevit zákony jeho vytváření“

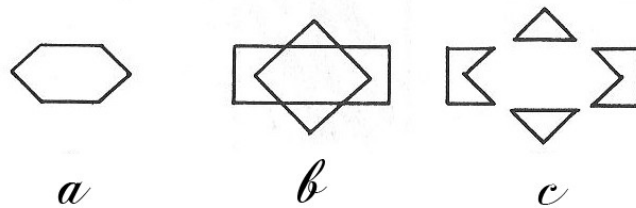
Gilles Deleuze

Postupujeme-li v duchu popsaného komunikačního vzoru, můžeme v rámci čtení obrazu do určité míry předjímat chování vnímatele. Kontrola nad počínáním recipienta je ale teoretiky popsána mnohem důkladněji. Pro naši problematiku navázání dialogu a vedení diváka je jedním z klíčových pojmů *nedourčenost* (v anglosaském světě *underdetermination, indeterminacy, blank, gap*) resp. *místo nedourčenosti*.

Pojem převzal Wolfgang Iser v mírně pozměněné podobě od fenomenologa polského původu Romana Ingardena, který v knize *Umělecké dílo literární (Das literarische Kunstwerk)* definuje rozpor mezi určeným a nedourčeným takto: “(...) *každý reálný předmět je jednoznačně určen, jeho charakteristiky tvoří nekonečný výčet. Předměty v literárním díle však takto určeny být nemohou – ačkoliv je vyjmenován určitý počet prvků, které je charakterizují, nikdy nebude výčet úplný, naopak většina vlastností objektů bude chybět.*”

Termínem lze tedy označit rozdíl mezi realitou a možnostmi jejího schematického zobrazení. Řekněme, že chceme čtenáři představit nějaký obecně známý předmět. Chceme popsat například sklenici a díky jazyku a vědám můžeme s určitou přesností přiblížit její tvar, barvu, změřit ji, zvážit, popsat její vznik, materiálové složení, optické vlastnosti, historii... ale ani kdybychom popsali stovky stran, nelze tento předmět (byť je konkrétní a navíc uměle vytvořený) postihnout v původní celosti. Pouze mu přisoudíme nějaké vlastnosti a charakteristiky, v podstatě vytvoříme jen schematickou konstrukci, která obsahuje velké množství informací, ale – a to je velmi důležité – také velké množství *nedourčených*, tedy *prázdných míst*.

Místo nedourčenosti je v rámci tohoto konceptu sémantická *mezera*, zamlčená struktura textu, kterou si čtenář vlastními silami konkretizuje na základě svých prožitků a fantazie. A tedy přesto, že není v silách autora dokonale obsáhnout podobu a podstatu oné sklenice, v mysli čtenáře se popisovaný předmět dotvoří a aktualizuje, mezery se zacelí.



Schematické zobrazení místa nedourčenosti

Autor předloží k zapamatování určitý tvar (a). Následně “ukryje” onen tvar dvěma rozdílnými způsoby do obrazců (b, c). Zatímco obrazec (b) bude divák vnímat spíše jako kombinaci základních tvarů čtverce a obdélníku i přesto, že tvar šestiúhelníku je zde doslovně obsažen v ucelené podobě a kompletně odhaluje svoji geometrickou povahu, u obrazu (c) tvar šestiúhelníku z obrazu jaksi spontánně vystupuje do popředí a divák jej snadno přečte z “úlomků” obrazu s mezerami i přesto, že musí naznačený tvar ve své mysli dotvořit

Podobně funguje mysl diváka v případě sledování filmového obrazu – natočíme-li kamerou sklenici, odpadá sice potřeba popisovat vnější vzhled, neboť obraz sklenice můžeme v rámci určitých omezení zprostředkovat (určující je zde rozlišení obrazu, ostrost, monoskopické podněty, barevná hloubka, osvětlení, úhel záběru, optické vady atd.), úplného přenosu informací o všech parametrech však nikdy nemůžeme dosáhnout a to ani u tohoto běžného předmětu. Technicky vzato je obraz předmětu značně a nevratně redukován, zkrácen.

V systému dorozumívání skrze filmové médium však onu dokonalou charakterizaci většinou nepotřebujeme, neboť archetyp sklenice je již ve vědomí diváka přítomen (má s ní primární zkušenost a ví k čemu slouží) a procesem interpretace (vnímatel si například vzpomene, jak držel sklenici v ruce a napil se z ní) je objekt aktualizován do ucelené “skutečné” podoby. Jelikož představa nemá matematické vyjádření a žádné fyzické limity, můžeme si z pozice autora v některých případech dovolit vytvářet ony mezery v masivním měřítku, aniž by se divák cítil nedostatečně informován či podveden. Zobrazený svět však musí i nadále ctít ustavené logické a fyzikální zákony a to v celku i v detailu. Pokud bychom opustili archetypy a převrátili naruby základní opěrné body lidské zkušenosti (například bychom popřeli křehkost skla nebo ze sklenice pili vzhůru nohama) přišli bychom o pravdivost a uvěřitelnost, nabourali bychom smyslovou realitu diváka. Stejně obezřetně je potřeba pracovat s onou *nedourčeností* a jejím dávkováním.

Nedostane-li divák dostatek informací tzn. předložíme-li mu pouze úlomek reality, jeho participace na “dotvoření smyslové skutečnosti” bude na vysoké úrovni. Obraz předmětu bude pouze naznačený, neúplný, bude plný děr, mezer, prázdných míst – řečeno slovy teoretika masových médií Marshalla McLuhana - bude co do objemu informací “nízkodefiniční”. Bude-li tomu naopak a autor dovolí, aby předmět odhalil většinu ze svých charakteristik, bude jeho povaha “vysokodefiniční” a divák se nebude muset namáhat s doplňováním, nebude cítit nutnost směřovat k větší úplnosti obrazu ve svém vědomí.

Jak lze této aktivity “zacementování” nedourčených míst využít? Řekněme, že když filmovým jazykem nastavíme určitá vnitřní pravidla, můžeme pracovat s nedourčeností v rámci dramaturgie jako s kvalitativní vlastností znaku - v určité posloupnosti pak můžeme cíleně přiřadit každému znaku určitou míru významové nenasycenosti a postupně předkládat další indicie. Předložíme-li divákovi nějaký *úloмок jevu* a on bude mít potřebu dotvářet pravou podobu a účel *celku*, dochází k dialogu (příklad Nedourčenosti ve filmové sekvenci viz obrazová příloha).

Vložená obrazová příloha – Nedourčenost ve filmu
Sekvence z filmu Sicario: Nájemný vrah (2015)
39.-43. minuta



ad Vložená obrazová příloha – Nedourčenost ve filmu

Sekvence z filmu Sicario: Nájemný vrah (2015)

39.-43. minuta

Autoři (režisér Denis Villeneuve a kameraman Roger Deakins) vytvářejí v sekvenci významové mezery, které je možné “dourčit” pomocí charakteristik opakujícího se motivu vody (voda v láhvi, voda v kelímku, voda v barelu atd.).

Divák je veden dějem, dialogy i obrazem k tomu, aby voda upoutala jeho pozornost jako víceúrovňový “ustavující” znak. Má vysoký “rating”, objevuje se často v záběru jako významové popředí a je zdůrazněno měřítkem, kompozicí i barevnou hmotností. Voda zde má i funkci spojovacího prvku - například propojuje prostředí, když diváka doslova převádí z jednoho místa na druhé. Při této cestě se proměňuje podoba tohoto znaku, jeho charakter.

Stručně k ději:

Nacházíme se ve vyšetřovací místnosti pro zadržené (obr. 1). Zatčenému bratrovi drogového bosse dává policista pít vodu z láhve, jeho šéf to komentuje slovy “Plníš mu břicho vodou, ty d’áble?” (obr. 2). Jsme na chodbě policejní stanice. Nejednoznačná postava vyšetřovatele, hlavní postava filmu, pije vodu z barelu (obr. 3). Přichází kolega. V rozhovoru vyšetřovatel kolegu upozorní, aby s ním nechodil do vyšetřovací místnosti “protože jestli se v té místnosti něco stane, je lehčí říct, že nic neviděl” (obr. 4-5). Poté vezme vyšetřovatel do ruky barel s vodou a vydá se do místnosti, kde je očekáván jako “starý známý” vyšetřovaného (obr. 6-9). Ten je přivázaný k židli. Vyšetřovatel postaví na zem barel, výslech začíná nátlakem (obr. 10-12). Sekvence končí záběrem na odtokovou mřížku v podlaze vedle barelu. (obr. 13-14)

Jak je v sekvenci zobrazena voda?

Voda je nejdříve charakterizována jako standardní prostředek, který uhasí žízeň. S vodou má každý zkušenost, takže je divákovi zcela srozumitelné, jak a k čemu se používá. Pečlivým budováním situace pomocí víceúrovňového znaku vody a díky přesné choreografii postupného odhalování nových indicií dochází k aktivizaci diváka (kupříkladu když se vyšetřovatel pro něco neurčitého sehne, kolega se znepokojeně podívá dolů a až teprve poté se divák dozvídá, že vyšetřovatel vzal do ruky barel - v kontextu nových informací pak může působit barel vody jako prostředek k řešení nepříjemné situace, jako zbraň). Díky posloupnosti vyjevování vlastností a funkcí divák s vodou zachází v rámci kruhů rozumění jako se znakem, kterým vyplňuje “prázdná místa”. Voda je rozvíjena do role dourčovacího motivu, který reviduje vztahy mezi postavami i prostředím. Víme kdo má žízeň a proč, víme, kdo spatřuje ve vodě nástroj, víme, jak situace skončí, aniž by byla obrazem popsána. Místo nedourčenosti (jak se vyšetřovatelé domohli tajných informací z úst “neoblomného” mafiána) si musí divák sestavit jen na základě vnímatelných indicií a jejich vztahů. Finální záběr sekvence využívá posíleného formálního prvku – nájezdu - a upozorňuje tak (vzhledem k nastaveným řemeslným parametrům), že “významová skládanka” je kompletní a toto je vyústění. Přibližování k odtokové mřížce vedle barelu s vodou dává díky apelové struktuře předchozích jazykových a informačních aktivit tušit, že dojde k nezákonnému mučení při výslechu, tzv. waterboardingu, jímž vyšetřovatel dosáhne svého cíle. Aby k takovému závěru divák došel, musel vodě přisoudit významnou roli a nechat ji ve své mysli transformovat z prostředku k uhašení žízně na nástroj nezákonného nátlaku. Tímto vedením diváka však autoři upozorňují, že voda je důležitá i v širším kontextu, neuzavírá se pouze touto sekvencí.

Vložená obrazová příloha - Vztah postavy, motivu a celkového sdělení

Sekvence z filmu Sicario: Nájemný vrah (2015)

22.-24 minuta

1.



2.



3.



4.



5.



6.



7.



8.



9.



10.



11.



ad Vložená obrazová příloha - Vztah postavy, motivu a celkového sdělení

Sekvence z filmu Sicario: Nájemný vrah (2015)

22.-24 minuta

Jak se hrdina vztahuje k vodě?

Řekněme, že voda je ve vizuálním kontextu organizační dominantou jednání a motivací hlavní postavy, možná celého příběhu a jeho sdělení. Vztah mezi vodou a vyšetřovatelem je naznačen v sekvenci okolo prvního dramatického zlomu příběhu záměrovou dekompozicí obrazu (obr. 1), která vytváří nesoulad prvků v obraze (“nalepení / srůstání” postavy s barelem vody v pozadí) a předjímá tak blízkost postavy a klíčového znaku. Obraz zde porušuje harmonii, ale zato je funkční, předává informace.

Domněnka prolnutí postavy a vody je podpořena mj. omezenou barevnou paletou oblečení hrdiny ve vztahu ke krajině (béžová – poušť, modrá – voda). Jeho transformace do podoby vody (jako něčeho, co krajina nutně potřebuje) se vyvíjí dvoukrokově.

Nejdříve barevností splývá s krajinou, reprezentuje vyschlou poušť (obr. 1, 3). “Pouštní sako” později svlékne (bod zlomu) a pečlivě srovná (obr. 5-8). Na konci své pouti už je on sám “vodou” (obr. 9-11), která vrátila krajině alespoň částečně úrodnost - zastřelil několik bossů drogových kartelů a miní v tom pokračovat.

Jak se voda vztahuje k celkovému sdělení?

Voda se zdá být vizuálním klíčem k filmu jako celku, k jeho sdělení. Podle vnitřní logiky a vazebnosti znaků autoři poukazují na to (aniž by to bylo explicitně řečeno), že Mexiko trápí katastrofální nedostatek vody. Tento palčivý problém nedostatečné infrastruktury by se mohl vyřešit pouze v případě, že se postavám ve filmu podaří dosáhnout cílů - naruší tok peněz soustředěný do rukou šéfů drogového podsvětí a eliminují jejich destruktivní společensko-politický vliv.

2.5. TEORIE ÚČINKU

Zatímco Jauss je inspirován hermeneutickým přístupem, zmíněný německý teoretik Wolfgang Iser rozvíjí fenomenologický proud recepční estetiky, který rozpracovává dopad *nedourčenosti* na tzv. *implicitního čtenáře*²³. Koncept implicitního („obsaženého, zahrnutého“) čtenáře podle Isera stanovuje síť textových struktur, které pobízejí čtenáře k uchopení textu a současně přisuzuje takovému čtenáři některá privilegia, např. dopředu si určit hledisko čtení. Jedná se o model role, jíž se mimovolně ujímá každý čtenář (to platí i pro texty, které účast čtenáře aktivně vylučují).

Řada filmových autorů takovou úvahu zpochybňuje nebo zavrhuje, při výstavbě dramatu vychází výhradně z „dílocentrických“ pouček zkoumajících separované vztahy mezi prvky uvnitř díla. V lepším případě využívají filmoví autoři techniku, kdy se snaží nechat „procházet“ drama alespoň skrze sebe sama, filtrovat jej svým vědomím. Z konceptu navrhovaného Iserem ale vyplývá, že se text probudí k životu až tehdy, když je čten „implicitním čtenářem“. Ten je hybnou silou vyvěrající z komunikace jako takové a uvádí do obecnějšího kontextu řadu subjektivních procesů.

Iserova *Teorie účinku*, která se objevuje jako jeden z hlavních konceptů v přednášce Apelová struktura textů (1970), tyto úvahy dále rozpracovává. Zkoumá možnosti estetiky působení textu a soustředí se na virtuální strukturu systému. Čtenář k dílu nějak a priori přistupuje a nedourčenost zde vytváří *potenciál textu*, který si recipient sám vyplňuje vlastními zkušenostmi, vzpomínkami, vědomostmi, interpretuje jej a konkretizuje. Autor tedy předjímá určitou roli recipienta a vytváří pro něj vhodnou strukturu, která jej pobízí k uchopení textu. Tímto *spolubytím* se vytváří *výstupní účinek díla*. Aristotelův přístup je tedy pro úvahy kameramana aktualizován „apelovou strukturou“ zhruba takto:

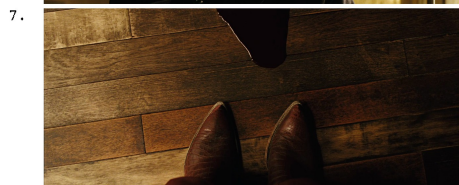
autor při výstavbě obrazu předjímá komunikační schémata >
u nosných znaků, jejichž charakteristiky jsou součástí kolektivního vědomí, autor vytvoří místa nedourčenosti, soustavu mezer, apelů >
zamlčené struktury při vnímání aktivují vědomí konkrétního diváka >
divák vyplňuje prázdná místa a uvádí zobrazené znaky do pohybu >
účinek v podobě emoce / myšlenky

Obecně vzato diváka k doplňování není nutné pobízet, při sledování filmu doplňuje obraz neustále – bez zacelování mezer mezi zaznamenanými fázemi pohybu, mezi políčky filmu, by nemohl při projekci vnímat pohyb jako plynulý. Také se musí kvůli konečné stopáži filmu neustále potýkat s elipsami (výpustkami) a doplňovat vystřižené, chronologicky navazující části (například když vidíme jet postavu v autě a v příštím záběru sedí doma na židli, nejsme z této výpustky zmateni – doplníme si, že postava auto zaparkovala, vstoupila do domu a sedla si). Tyto zautomatizované procesy “zalepování děr” však nesouvisejí se strategií aplikace konceptu nedourčenosti: cílem autora je totiž naopak mezerami zvýraznit některé znaky, nechat je vystoupit z řady a ve vědomí diváka spustit proces rozpínání souvislostí a významů. Pro práci kameramana z toho vyplývá, že nemusí snímáním vytvářet jen doslovnou, popisnou strukturu. Naopak může díky porozumění jazykovým schématům a předjímání reakcí na ně vystavět jakousi vícevrstevnou “nabídku” řízených obrazových znaků a mezer, soustavu apelů, které nasměrují diváka k skrytému myšlenkovému potenciálu. Tyto “pevně řazené” apely jsou vysvětleny na příkladu (viz vložená obrazová příloha Elipsa a vektory uvažování diváka)

²³ Termín převzal od Waynea Booth. Implicitní čtenář je o něco radikálnější a „privilegovanější“ v porovnání s podobnými koncepty (např. modelovým čtenářem Umberta Eca), určuje si totiž hledisko a determinuje významy.

Vložená obrazová příloha - Elipsa a vektory uvažování diváka

Sekvence z filmu No Country for old men (2007)



ad Vložená obrazová příloha - Elipsa a vektory uvažování diváka

Sekvence z filmu *No Country for old men* (2007)

Znakový obsah sekvence

Ve filmu *No Country for old men* (2007, režie: Joel a Ethan Coenovi, kamera: Roger Deakins) je nastaven systém elips (výpustek následností) tak, že když postava pana Zlo na něčem trvá, tak to dostane a obvykle při té příležitosti někoho zabije.

Divák také ví, že pan Zlo je tzv. háklivý na čistotu (v tomto směru je postava zcela čitelná a silně individualizovaná) a nemá rád, když na jeho těle, oblečení nebo obuvi, ulpívá krev. Většinu lidí, se kterými se setká, zavraždí. Výjimkou je muž na čerpací stanici (obr. 1-5), kterému dá vybrat – hodí mincí a žádá po něm, aby řekl panna nebo orel. Správnou volbou si muž zachrání život, aniž by přesně věděl, o co se jedná.

Řada situací z filmu nastavuje pravidla „nedourčenosti“, která směřují k významným momentům dramatu a zúročují se na bázi elipsy. V dostředné scéně se například dozvíme, že když pan Zlo při rozhovoru se soupeřem zaregistruje na podlaze zvětšující se kaluž krve oběti (obr. 6-7), raději si dá boty nahoru (obr. 8), aby si obuv nezašpinil. Není náhoda, že tou dobou hovoří o tom, že zabije jeho manželku. Jeho plán je kameramansky / stříhově posílen prolínačkou, jedinkrát použitým formálním prvkem, který dává do vztahu pana Zlo a manželku jeho soupeře. Prolnutí telefonující manželky (obr. 9) do sekvence, kdy panu Zlo nejede vůz (obr. 10) a náhodný kolemjedoucí mu nezištně nabídne pomoc (obr. 11) nastavuje použití „masivní“ výpustky. Pan Zlo se zeptá muže, zda by sundal ze svého vozu ta (špinavá) kuřata (obr. 12), muž nechápe o co mu jde a považuje to za drzost (obr. 13). Následuje skok – vidíme pana Zlo jak čistí korbou dodávky od peří (obr. 16-17). Divák si do prázdných míst dosadil, že muže zabil a dodávku mu odcizil, neboť si propojil znaky kuře > peří a to vše uvažoval ve vztahu s významovým pozadím, tj. vlastností postavy zabijáka pana Zlo, který dělá svou práci „čistě a v čistotě“.

Vložená obrazová příloha: Následnost znaků
Sekvence z filmu No Country for old men (2007)

1.



2.



3.



4.



5.



6.



7.



8.



9.



10.



11.



12.



ad Vložená obrazová příloha: Následnost znaků

Sekvence z filmu No Country for old men (2007)

Blízko zlomového bodu dramatu se všechny znakově zobrazené skutečnosti usazené v paměti diváka zúročí. V sekvenci ze 107. minuty vidíme úvodní záběr na rakev a odhalující se náhrobek (obr. 1). Jedná se o nebožku matku filmové postavy manželky. Záběr dodržuje v této sekvenci tvarovou následnost náhrobku – všimněte si linií v postavení lidí při smutečním obřadu. Rakev klesá dolů. (obr. 2). Geometrie náhrobku se opakuje i v záběru na dům. Postava manželky přijede domů (obr. 3). Vstoupí do domu a vidí za oknem plechovou garáž (obr. 6), která tvarem připomíná rakev (připomíná ji mj. proto, že tento tvar i barevnost má divák čerstvě v paměti a autor jej v průběhu filmu několikrát ubezpečil, že se k sobě obrazové znaky vztahují). Když postava manželky vstoupí do ložnice, čeká na ni pan Zlo. Oznamuje jí, že se ji chystá zabít (obr. 7). Háže mincí a dá jí vybrat: Panna nebo orel? (obr. 9) Žena ví, že hraje o život a odmítá z principu odpovědět. (obr. 10) Pan Zlo naléhá. (obr. 11) Následuje výrazná výpustka v ději - další záběr je obraz na dům zvenku (obr. 12), ze dveří vychází pan Zlo a kontroluje si podrážky bot. Divák nepochybuje o tom, že ženu zabil.

Zdá se, že se jedná o jednoduchou elipsu vytvořenou následnostmi, účinek scény je však posílen zúročením širších kontextů fikčního světa filmu. Boty jsou po celou stopáž filmu dominantní a stabilně se objevující znak, autoři prisoudili obuvi charakterizační roli a rozvíjeli „botovost“ jako vícevrstevný významový motiv. Kinematografická síla popisovaného okamžiku a dopad na diváka, který pochopí souvztažnost s předchozími znakovými situacemi ve chvíli, kdy se pan Zlo podívá na podrážky bot, jsou od začátku filmu pečlivě budovány, mimo jiné pomocí principu nedourčenosti – vztahy mezi botami a postavami se rozvíjejí bez doslovnosti, mezerami se rozrůstá jejich příběhový potenciál i interpretační možnosti. Boty jsou průvodcem krajinou motivací postav, definují jejich charakter.

Ve filmu No Country for Old men lze vysledovat 3 vizuální dramatické vektory, které v divákově mysli potvrzují nebo vyvracejí domněnky a ve výsledku vedou k jistotě, že pan Zlo zabil manželku soupeře. Pro vnitřní výstavbu dramatu ale nestačí jejich řazení, důležitá je i možnost jejich vzájemného kombinování a variování.

V momentě, kdy divák nedostane jasnou odpověď na otázku (zda pan Zlo ženu zabil), vynořují se v jeho mysli a paměti tyto „orientované síly“, které spolu reagují a na jejichž základě si divák utváří finální úsudek:

- 1) ustavená logika elipsy, předznamenání jejich pravidel a rytmu (v sekvenci „Mohli byste sundat ta kuřata?“)
 - 2) řada „řetězících se“ znaků, tvarové opakování motivů rakev, náhrobek (v sekvenci pohřbu a příjezdu manželky domů)
 - 3) nastavení pravidel ve vztahu boty-krev-čistota (v sekvenci telefonující pan Zlo a kaluž krve)
- Tyto vektory jsou doplněny ještě vazebným jednorázovým efektem – prolínačkou (telefonující manželka x pan Zlo čekající na dálnici)

2.6. HORIZONT OČEKÁVÁNÍ A KONKRETIZACE

„Fikční svět estetického díla není odrazem reálného světa, ale reakcí na něj.“

Wolfgang Iser

Dialogický koncept estetického díla, kdy se autor snaží dovést recipienta co nejbližší k zamýšlenému cíli, je rozpracován i v dalších pracích. Především zmiňme fenomén související s neustálým propojováním objektivního textu a subjektivního principu čtení – tzv. *horizont očekávání* (*horizon of expectations*). Podle výkladu z Lexikonu teorie literatury a kultury²⁴ je to „*suma kulturních předpokladů a očekávání, norem a zkušeností, které do jisté míry určují, jak čtenář v daném momentu rozumí literárnímu textu a jak jej interpretuje. Horizont očekávání je podmíněn na jedné straně časovými a kulturně prostorovými faktory, na druhé straně individuálními předpoklady toho kterého interpreta.*“

Wolfgang Iser na tento koncept od Ingardena navazuje a dále jej rozvíjí. Čtenář touží po poznání a zaplňování mezer, což se projevuje mimo jiné jeho spekulativní činností *anticipace* (předjímání následujícího). Autor provází čtenáře textovým materiálem, který mu dodává informace a smysl, takže nemůže vyplňovat místa nedourčenosti libovolně, nýbrž v určitém rozpětí. Podobně jako u filmu autor vymezuje významové teritorium, fikční svět znaků. V tomto smyslovém světě se divák může pohybovat, vnímat a třídit audiovizuální informace a z nich pak sestavovat smysluplné celky. Cílem autora je diváka v tomto ohraničeném prostoru udržet. Ingarden s Jaussem popsali vztah mezi záměry autora a zúžením interpretačních možností zhruba takto: každá věta navozuje nějaký horizont očekávání a úkolem autora je s těmito strukturami pracovat, buď je v následném textu potvrzovat nebo – a to je u uměleckých děl častější případ - vyvracet. Tato *negace* (*negation*) neboli *zklamaný horizont* je v podstatě hlavní kontrola směřování myšlenkových cest čtenáře a vytváření napětí. Pokud bychom dodávali čtenáři to, co očekává, tedy co už ví, viděl, či zažil, nemohli bychom dosáhnout interaktivního dialogu vyživovaného touhou po poznání. Vnímatel by pochopil, že může předjímat následující a od díla by se odpojil.

S tím souvisí i problematika tzv. *konkretizace*, tedy zaplňování mezer (míst nedourčenosti) významy v průběhu recepcce. Řekněme, že autor má možnost nasměřovat čtenáře, vytvořením a potvrzováním jakéhosi *vektoru* jeho myšlenkových cest. K tomu má k dispozici přímé nástroje: upravování horizontu očekávání a výběr znaků. Tímto může autor limitovat určitou perspektivu výkladu a hledisko čtenáře, tedy předjímat, jak bude čtenář interpretovat mnohoznačnost textu a jaké si bude klást otázky, neboť interpretační aspekty už jsou podle teoretiků zaměřených na dialogickou procesualitu v díle obsažené. Jelikož ale dílo nelze vnímat najednou, nýbrž se jedná o postupný proces odehrávající se v čase (to platí zcela i pro sledování filmu), lze reakce čtenáře do určité míry vést strukturami ukotvenými v jednotlivých větách resp. záběrech – minulé horizonty očekávání se ukládají do paměti recipienta a vytvářejí tak *pozadí* (*background*) významů, které jsou dále aktualizovány novými horizonty, které jsou v průběhu četby v *popředí* (*foreground*). Pro pochopení podstaty termínu *konkretizace* je důležité uvědomit si i to, že v procesu vnímání estetického díla dochází v mysli příjemce k neustálému porovnávání toho co právě čte či právě vidí s tím, co už přečetl či viděl. Takové působení se děje u těsně sousedících struktur (okénko-následující okénko, záběr-následující záběr) i na ploše celého díla (sekvence-celý film). Toto působení je pohyblivé, vnímatel na základě dalších vstupů neustále „přelévá“ své *hledisko*, podobně jako s nabývajícím informacemi koriguje významy jednotlivých jevů a organicky zaplňuje místa nedourčenosti. Tato aktivita se zdá být podobná interpretaci

²⁴ Nünning, Ansgar: Lexikon teorie literatury a kultury, Brno, Host 2006 (str. 309)

založené na konceptu kruhu rozumění, pohybujeme se však v detailnějším měřítku – komunikujeme s konkrétní myslí, která upřesňuje informace ve svém „zorném poli“.

Iser spojuje tzv. „*putující hledisko*“ (wandering viewpoint) s *čtveřicí perspektiv vyprávění* – perspektivou vypravěče, perspektivou postav, perspektivou zápletky a perspektivou možného čtenáře. Recipient v daný moment čtení díla podle něj vnímá vždy jen jednu vyprávěcí perspektivu (snadno si lze tuto hypotézu ověřit na sobě při sledování filmu), na níž soustředí putující hledisko a stává se tématem. Podobným způsobem zachází vnímatel i s jednotlivými znaky, interpretuje je a ukládá do paměti v generalizované formě, vede jakýsi *vnitřní monolog*, který běží paralelně na pozadí vnímaného obrazu, k němuž se mohou vztahovat nově se objevující témata. Když tyto znaky dostředí celkový smysl (tzn. malé elementy potvrzují větší struktury), navozuje taková sevřenost komunikace pocit řemeslné zručnosti a tím zvyšuje z pohledu diváka šanci na „víru“ v autora - jeho schopnost srozumitelně se vyjádřit a předat novou zkušenost.

Jazyk obecně a tedy i ten filmový obsahuje sféru přenesených významů²⁵. Použité jazykové prvky mohou „zakódovat“ i znaky jiných komunikačních systémů, jiných druhů umění. Odkazy na výtvarná díla, hudbu, divadlo, literaturu, ale také například krajinu se vzájemně doplňují / popírají a vytvářejí další významové pole. Tyto převedené vedlejší souvislosti by měl mít autor pod kontrolou, limitovat myšlenkové dráhy vnímatele a očistit obraz od „parazitních významů“. Pokud například olejomalba pověšená na zdi v dekoraci neodpovídá svými významy smyslu sdělení, tzn. nevztahuje se k němu, pak je její přítomnost v obraze těžko obhajitelná, protože je zavádějící a narušuje dostředivost prvků fikčního světa a jeho pravidel. Podobné je to s dějinnými souvislostmi – použijeme-li například jako hudební doprovod Mozartovo Requiem, vkládáme do díla silné a rozdílnými způsoby interpretovatelné motivy.



Když bude ve filmu viset na stěně například obraz pokoje Vincenta van Gogha, mluvíme o „vysokodefiničním obraze“ se souborem známých kontextů: postimpresionismus, za svého života nedoceněný chudý malíř, uříznuté ucho, obraz vydražený za miliony, galerie v Amsterdamu atd.. Se souborem těchto společensko-historických propojení by měl autor již dopředu počítat

²⁵ Přenesené významy zastupuje v lingvistice termín trop, tropus (zástupek); označuje záměrné užití slova např. v obrazném významu; spadají sem metafora, metonymie, synekdocha, personifikace ad.

Pro kameramana znamenají výše popsané teze především to, že by si měl být vědom *oboustranného principu*: tak jako si divák formuluje určitou reakci na jednotlivé obrazy i celkový obraz filmu, tak také opačně obraz spoluurčuje, jak bude zamýšlený (implicitní) divák tyto obrazy vnímat neboli „číst“, jakými významy je bude zaplňovat. Autor v podstatě definuje rozměry „hřiště“, vytváří ohraničený prostor možností souznicích se záměrem díla.

3. FILM JAKO ORGANISMUS

„Podobně jako když chcete někoho oslovit, tak ztišíte hlas. On se pak musí přiklonit blíže, udělat aktivní pohyb.“

David Bačkovský

Každý komunikační akt funguje na více úrovních a existuje z rozmanitých důvodů. Podstatou je však dorozumět se. Kameraman má tedy možnost uvažovat text scénáře či předlohy filmu jako *první fázi dorozumívání*. Během četby může sledovat v několika vrstvách strukturu i účinek díla – to, jakými nástroji působí na čtenáře, jakou má dramaturgickou stavbu, jak s ním jako s „prvním divákem“ dílo komunikuje, jaká strategie je v něm zakódována, jaké hlavní a vedlejší významy jednotlivé prvky uvádějí do pohybu. Podle těchto parametrů a celkového pocitu se může po přečtení rozhodnout pro určitou *metodu transformace* textu na kinematografický obraz – kupříkladu zdali bude kamerou v rámci určité stylistiky „malovat příběh“ větu po větě, záběr po záběru a otiskne do obrazu sebe sama a svou vizi, nebo zda bude sledovat vnitřní pohyb jednotlivých významotvorných struktur a zvolí „budování“ obrazu-sdělení v jeho dialogické procesualitě. Zvolit lze samozřejmě i jakoukoliv jinou variantu, možnosti jsou neomezené. Ať už se kameraman rozhodne jakkoliv, vždy je možné kombinovat individuální strategii s komunikativní podstatou, držet se procesu interaktivního průběhu rozumění. Pokud autor využije specifické vlastnosti filmového jazyka, lze docílit toho, že dílo i divák přimknou ke stejné „krystalické mřížce“ a vzájemně se propojí.

Pro hluboké pochopení specifik filmového jazyka (jako audiovizuálních mechanismů produkujících smysl) je podle všeho nutná zpětná analýza již natočených filmových děl, přístupů a metod. Vhodné pojmosloví opět není nutné „vynalézat“, neboť lze bez potíží aplikovat systémy technických termínů vypůjčených z velkých teorií i z jejich nadstavbových verzí. Pro práci kameramana a dorozumění s režisérem v technickém slova smyslu se zdají být výhodná především východiska *neoformalismu* a *neosémiotiky*. Tato myšlenková hnutí vycházející z klasických teorií využívají jejich metody i pojmy, ale výrazně mění celkový přístup k uvažování nad procesualitou díla. Neoformalismus má kořeny v ruském formalismu, pražském strukturalismu, v díle sémiotiků ad., ale vymezuje se vůči nim především otevřeností - odmítá předem připravený přístup s pevnými zásadami, zachází s pravdou jako s dynamickým systémem. Podobně jako u neosémiotiků lze hovořit o otevřeném kritickém „způsobu myšlení“ bez definitivních soudů.

Pro naše účely je podstatné to, že neoformalismus i neosémiotika uvádějí velké teorie do kontextu s dalšími koncepty a vědami (např. s kognitivní psychologíí), jsou pružné a otevřené, nejsou příliš abstraktní, odmítají modely, zaměřují se na proces porozumění a jejich pojmosloví je vhodné pro analýzu z perspektivy kameramana.

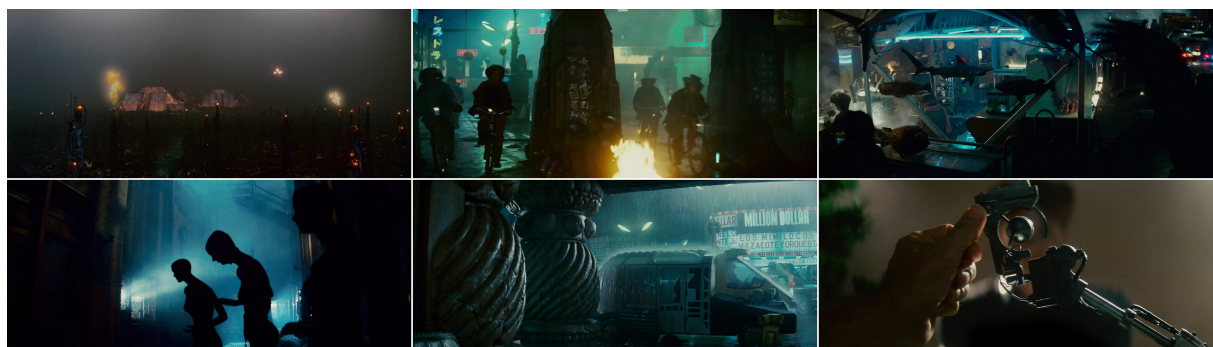
3.1. PŘÍSTUP K ZPĚTNÉ ANALÝZE A JEJÍ METODY

„Uviděl jsem na zahradě fialku, ale najednou se květ rozlétl a byl pryč. V údivu jsem si nebyl hned schopný uvědomit, že jsem asi přišel chvíli po tom, co na stonek trávy přistál malý fialový motýl.“

neznámý zahradník

Možnosti zpětné analýzy filmového díla a proniknutí do řemeslné i myšlenkové stavby přibližuje Kristin Thompsonová ve své knize *Neoformalistická filmová analýza: jeden přístup, mnoho metod* (1998): „(...) *neoformalismus jako přístup nabízí řadu přibližných předpokladů o tom, jak jsou umělecká díla vystavěna a jakým způsobem vyvolávají reakci obecnstva. Neoformalismus ale nepředepisuje, jak jsou tyto předpoklady vtěleny do jednotlivých filmů.*“²⁶ Pokud se přikloníme k tomu, že podstatou neoformalistické analýzy je série hypotéz vycházející přímo z díla a aktivit recipienta, můžeme snadněji uchopit stěžejní neoformalistický koncept *dominanty* a přetvořit jej na *vizuální dominantu* jako nástroj autora obrazu.

Kameraman, který má určitou představu o narativní struktuře díla a o pohybech při kontaktu díla s divákem pravděpodobně vnímá a dekoduje určitou stylistickou kostru – jakýsi stmelující obrazový princip, který dostředivě organizuje jednotlivé elementy do vyššího celku. Částečně zde mluvíme o často skloňované koncepci nebo také kameramanském pojetí. Slovy ruského formalismu autor dílu při jeho „koncipování“ předurčuje, jaké konkrétní podoby nabude ozvláštnění, jaké ozvlášťující rysy a funkce se dostanou do popředí a které zůstanou potlačeny a také jak budou sjednoceny funkce a motivace jednotlivých prvků díla. Optikou neoformalistické analýzy lze přeneseně říci, že hlavním cílem řemeslně-uměleckého přístupu k tvorbě je snaha nalézt vhodnou *vizuální dominantu* jakožto *hlavní organizující formální princip díla*.



Vizuální dominanty ve filmu *Blade Runner* (1982 / 1992 / 2007)

Fikční svět tohoto sci-fi je velmi pečlivě vybudován na základě dyády „organického“ a „syntetického“. Ve většině ustavujících obrazů „vyrůstá“ něco umělého z přírodního (např. ocelová konstrukce z kamene atd.), něco zkonstruovaného člověkem je ve sváru s živly (s ohněm, vodou ad.) nebo je něco organického „posíleno“ technologiemi. Smysl díla je tematizován vizuálním sjednocením dvoupólovosti, je založen na vztazích „přírodního“ a „technického“ světa. To organizuje obraz v měřítku jednotlivých záběrů i celku díla a generuje základní otázky: „Jaké jsou rozdíly mezi umělým a lidským? Nemůže být umělé lidštější? Opravdu nám technologie posilují smysly, umožňují nám kupříkladu „lépe“ vidět?“

²⁶ Thompson, Kristin (1998). *Neoformalistická filmová analýza: jeden přístup, mnoho metod* (Illuminace, 10, č. 1 (29), Praha: Český filmový ústav, s. 7.

Pokud odtrhneme dominantu od procesu analýzy a ukotvíme ji již v procesu tvoření, máme k dispozici výkonný *komunikační nástroj předkládající vodítka*, který lze nahlížet z více perspektiv. Na jedné straně dominantu odhaluje kořeny vyprávění (principy transformace bodů fabule do syžetové struktury) a na straně druhé vytváří otevřené prostředí předpokladů, jež může divák uspořádat a naplňovat a tím přetvářet předmětnou podstatu filmového díla na osobní estetickou zkušenost. Vizuální dominantu v tomto případě organizuje nástroje filmového jazyka do pružného kódu, který skládá stabilní „kostru“ obrazové komunikace s divákem. Funguje jako pevné lešení uvnitř díla na ose tvorba-vnímání-prostředí.

Jelikož zde uvažujeme filmovou tvorbu jako činnost na pomezí architektury a vaření, můžeme se nechat inspirovat i neosémiotickým termínem *splétání*. Thierry Groensteen (1957) ve své knize *Système de la bande dessinée*²⁷ (Stavba komiksu) popisuje splétání jako „operaci, která programuje a vykonává jakési přemostění mezi obrázky na stránce. (...) Splétání se odvíjí současně ve dvou dimenzích a nechává je spolupracovat: dimenze společného výskytu obrazů a dimenze četby, která rozezná v novém členu série nějakou výzvu či ozvěnu členu předchozího, k němuž odkazuje. Splétání je většinou založeno na ikonickém motivu a v první řadě se vztahuje k situaci objevení / zmizení / znovunalezení.“ Částečně se tímto vracíme k procesu vnímání diváka či čtenáře, který ukládá do paměti určité ozvláštňující prvky vystupující do popředí (například nedourčené dominantní znaky) a uvažuje je v kontextu vyšších celků a celého díla.

Princip vizuální dominanty i operace splétání obrazů jsou jistě propojeny ještě něčím niternějším – tak jako úsilí kameramana, které je v područí kouzelného nástroje: světla, jehož existenci rozumově chápeme a zprostředkovaně rozpoznáváme, ale vnímáme jej v první řadě skrze to, co osvětluje...

3.2. PERSPEKTIVA TVŮRCE: OTEVŘÍT BRÁNU OBRAZŮM

„A světlo jako to, co daruje všem věcem neskrytost, je ze své přirozenosti tím nejzřejmějším. Ale sotva dokážeme pohledět přímo do lesku světla samého, jeho nesmírný jas oslňuje. Vidíme spíš to, co stojí ve světle, co je osvětleno.“

Eugen Fink

Dostáváme se k zlomu, kdy bychom měli prozkoumávat termíny z perspektivy tvůrce. Vyhněme se však uzavřeným tvůrčím mechanismům a metodám a místo toho se při uvažování nad *budováním sdělení* zkusme nechat okouzlit myšlenkou argentinského spisovatele Jorgeho Luise Borgese. Ten v knize rozhovorů *Zrcadla jsou zvláštní věc* hovoří o popisování zlých snů, jež podle jeho mínění nejsou závislé na slovech. Borges mluví takto: „*Napsat noční můru je obtížné, protože pocit noční můry nevychází z obrazů, spíše vám ten pocit dává obrazy. (...) (dobrý spisovatel, umělec, autor) umí sladit pocity z nočních můr s běžnými objekty a věcmi. Pamatuji si, jak jsem o tom našel důkaz v Chestertonovi*²⁸. Říká, že bychom si mohli myslet, že na konci světa stojí strom, jehož pravou podobou je zlo. Takový strom se dá těžko popsat. Když přemýšlíte například o stromu z lebek a strašidel, vypadá to hloupě. Ale on řekl, že je to strom, jehož pravou podobou je zlo. To znamená, že měl skutečně noční můru o tom stromu.“²⁹

V této myšlence je myslím velmi čistě vystižen jeden z principů transformování pocitových

²⁷ Thierry Groensteen: *Stavba komiksu* (2005), Host, Brno, str. 198

²⁸ Gilbert Keith Chesterton, britský spisovatel. Jedná se o knihu *Anarchista Čtvrtek*.

²⁹ Borgs, Jorge Luis: *Zrcadla jsou zvláštní věc*. Dva rozhovory; 1996, Votobia. Str. 29-31

či významových motivů do komunikačních struktur obsažených v díle. Obyčejnému předmětu autor přisoudil neobyčejnou, intenzivní vlastnost se souborem přenesných hodnot. Takové východisko je podle všeho inspirativní i pro kameramanské vyjadřování vizuálními znaky – totiž schopnost *spodobnit pocit, zkomprimovat* jej do nějakého přirozeně srozumitelného předmětu (či jevu) – například stromu, který by v divákovi evokoval pocit a za jeho přispění (konkretizace) otevřel bránu obrazům.

Obvykle se však setkáváme s opačnou metodou, kdy autor *sestavuje obrazy* za účelem vytvoření nějakého pocitu. Rozdílnost obou přístupů by mohla být zřejmá z následujícího příkladu: Řekněme, že naším záměrem je vyjádřit smutek hlavního hrdiny nad smrtí partnera/partnerky. Chceme tedy zobrazit pocit, jenž k sobě “magneticky” přitahuje určitý soubor znaků, který je definován kulturně-společenským prostředím, “genetikou” jazyka a dalšími vlivy. Zůstaňme ale u toho, že se jedná o nezřetelný pocit (smutek).

Běžnou praxí je přímé zobrazení vnějších “znaků smrti” jako je hřbitov, hrob, kříž, slzy, nebožtík, klesající rakev, hrst hlíny, černá barva oblečení, závoj vdovy atd. Taková metoda se zdá být zcela v pořádku, neboť autor organizuje atributy podle vyzkoušených schémat. Dostáváme se však mimo dráhu interaktivní komunikace. Sestavujeme obrazy, s nimiž divák má či nemá zkušenost a právě na jeho vzpomínkách a asociacích jsme závislí, musíme se do jeho očekávání takzvaně trefit. Autor tedy *přibližuje* svou vizi k referenčnímu obrazu této situace, pohybuje se v limitech tzv. přenosné zkušenosti, počítá s tím, že se *obvykle* nosí černé šaty, že pozůstalí pláčou a vše se odehrává na hřbitově. Pohybujeme se tedy v “aristotelské hře” na příběh, role autora i diváka jsou dopředu dané. Z technických nástrojů filmového jazyka lze k ztvárnění této sekvence bez rizika sáhnout po vyzkoušených “licenčních” postupech - použít bližší záběry s nízkou hloubkou ostrosti, potlačit barevnost obrazu, přidat například efekt viněťace, využít efektu deště a předpokládat, že herec *zahraje* smutek... Jde tedy zhruba o tuto relaci:

vnější atributy smutečního obřadu >
přiblížení k referenčnímu obrazu >
pocit (smutku) hlavního hrdiny

Takový postup je legitimní. Autor v podstatě překládá text literárního scénáře do podoby filmové sekvence v systému slova–záběry. Popisuje smutek, který se vyjevuje vnějšími znaky a pokud bude čerpat z vyzkoušených vzorů například tím, že bude citovat či odkazovat na podobné scény z jiných filmů, nemůže šlápnout vedle. Nepochybně se zúročí řemeslná zručnost a osobní citlivost. Spoléháme však na limitující sekundární zkušenost diváka, zkušenost s „licenčním obrazem“.

Zkusme se ale zamyslet nad tím, co svým postřehem o „sladění pocitů s běžnými objekty a věcmi“ navrhuje Borges. Pro hlubší pochopení takového náhledu na věc spisovatel dodává, že „*nemá rád slovo, že jej považuje spíše za technickou překážku k přesnému vyjádření*“. Uvažujme analogicky autora-kameramana, který upřednostňuje přesnost vyjádření před dekorativními obrazy a nechce čitelně či doslovně odkazovat na již zobrazenou zprostředkovanou zkušenost, vycházet z vnější podobnosti z jiných (třebaže slavných) filmů. Jak může postupovat?

3.3. EXTRAKCE VIZUÁLNÍHO KLÍČE

„Téma musí být obsaženo v každém detailu, v každém záběru. Jinak je to na hovno.“

Věra Chytilová

V návaznosti na nelehký úkol “vyluhování” sdělení si můžeme položit základní otázku, která dostává problematiku jedné scény do kontextu celého díla: *Co má zobrazovat film, který se chystáme natáčet? Jaký (dominantní) znak může být sladěn se sdělením?* Podobně jako když vytváříte cokoli jiného, stavíte dům, vaříte jídlo, malujete obraz – vždy máte k dispozici určité nástroje, komponenty, ingredience, chemické procesy. A také cíl - určitou vizi, jak by měl výsledek fungovat, vypadat, chutnat atd.. Už dopředu tušíte, co je *pravou podobou* vašeho (lépe řečeno onoho) celkového vyjádření.

Síla této dvojlomnosti, kdy tušíte a současně je vám to ještě skryto, se zdá být u filmového estetického díla podstatným stavebním kamenem. Vnitřní proud významů, sjednocování a vzdalování významů, přelévání pocitů na pozadí něčeho neviděného a přitom důvěrně známého – to vše vytváří *pohyb reality* ve vnímání diváka a tím i na filmovém plátně.

Jak ale docílit toho, aby měl divák celkový smysl sdělení neustále na očích a přitom *příznaky smyslu* neustále hledal v detailech³⁰? Jak se poprat s tím, že například zmiňovaný pocit smutku je výsostně abstraktní?

Už jen to, že si člověk takové otázky pokládá vytváří dynamiku, která je zakódována ve výsledku – odráží se v něm jako pomyslná mapa cesty k pocitům autora. Řekněme, že v širším kontextu tedy nejde jen o předání informace (že někdo zemřel a že je hlavní hrdina smutný). Autor se zřejmě snaží vybudovat v divákovi pocit a nastavit určité parametry tohoto pocitu, vybudovat jeho vnitřní příčinu. Pro tyto účely je tedy vhodné nějak *pocit* pojmenovat (aby bylo možné jej myslet) a vklínit jej do zamlčených, nedoslovných struktur. Tento delikátní proces směřování k podstatě by mohl být popsán zhruba v těchto krocích:

pojmenovat komunikační cíl (například ztráta) > vybrat atributy smutečního obřadu a provázat je se znaky ztráty > ve vytvořeném obrazu souvislostí zmlčet některé atributy a nechat tyto mezery generovat v mysli diváka pocit, který divák porovná s vlastní zkušeností a promítne ji do děje > dochází k propojení - hlavní hrdina něco ztratil, je z toho smutný / divák sám něco někdy ztratil, je smutný

V podstatě tím převracíme doslovnou strukturu v její opak, neboť neukazujeme ucelený obraz problému s jeho “přídavnými jmény”, ale dáváme ke čtení jen vymezené spektrum znaků, pracujeme v prostoru dialogu. Snažíme se vést diváka k tomu, aby měl potřebu se tohoto smutečního obřadu účastnit – nabídnout mu takovou situaci, aby mohl vyplnit mezery svými zkušenostmi, vzpomínkami.

Z pohledu autora jde tedy v tomto případě (klíčové slovo je ztráta) o to, aby vnitřní provázanost nedourčených znaků pocitu smutného hrdiny vybudovala ve vědomí diváka *obraz ztráty*, potažmo obraz smutečního obřadu. Aby se divákovo vědomí aktivovalo.

Dostáváme se k tomu, o čem by měla tato kapitola pojednávat. Křehký proces extrahování *vizuálního klíče*³¹ z textu (nikoliv příběhu), čímž je míněna *komprese* (nikoliv redukce) vizuálních

³⁰ Opět zde máme *Hermeneutický kruh* jako předpoklad procesu rozumění, kdy čtenář dílu rozumí pouze v případě, že má při čtení jednotlivých částí textu představu i o celkovém významu textu. Četba části textu současně vždy ovlivňuje to, jakým způsobem člověk předjímá jeho celkový význam.

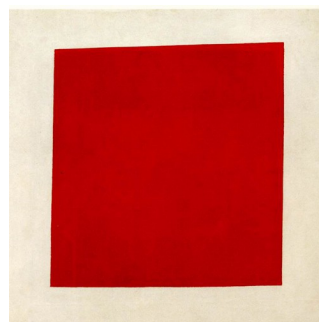
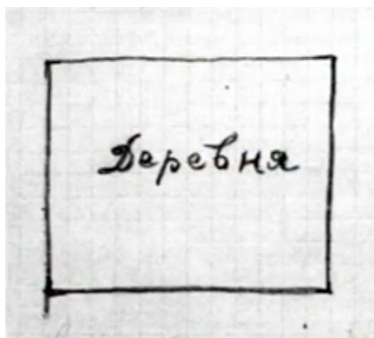
³¹ U Heideggera nalezneme tezi o lidské potřebě rozumět světu a nějak si jej pro své potřeby vykládat. Prostředím i

znaků na *klíč*, který bude vytvářet dráhu myšlení souběžně s pocity a stane se jakýmsi stabilním motivem – bude obsažen jak ve větších plochách díla, tak i v malém měřítku. Bude se zrcadlit v celém textu (filmu) i v každé větě (záběru). Mluvím zde - nebo bych alespoň chtěl mluvit - o vnitřní logice znaků filmového jazyka, vazebnosti těchto znaků a o komunikativním cíli autora.

V tomto případě můžeme, nebo dokonce musíme využít oné kouzelné moci, kterou disponuje filmové médium – je jí možnost komunikovat s vědomím diváka v čase. Film totiž obsahuje čas jako součást svého „těla“, člověk se ve smyslové realitě filmového světa bez námahy vyzná a jeho duch tedy může snadno pojímat děj (pohyb reality), zatímco zrak se může ve stejném okamžiku soustředit na detaily.

Ještě než přistoupíme ke konkrétním příkladům extrakce vizuálního principu, zkusme si ještě teoreticky upřesnit rozdíl mezi *kompresí a redukcí*³² vizuálních znaků. Tuto rozdílnost lze dobře demonstrovat na díle Kazimira Maleviče, ruského malíře-myslitele. Způsob víceúrovňového vyjadřování skrze jeho suprematistické obrazy je především v západním světě (podle všeho nesprávně) uvažováno jako pouhé redukování formy na čistě abstraktní geometrické tvary v základních barvách. Sám Malevič přitom mluví o něčem jiném, o „snaze osvobodit umění od břemene předmětnosti“ a o „filosofickém systému barev vykonstruovaném v čase a prostoru“.

Například jeho známý obraz 'Červený čtverec' (1915) je jedna ze suprematistických maleb, na níž historici umění rádi dokazují postupné zjednodušování formy v tvorbě Maleviče. Malíř však tvořil v několika stylech zároveň a jeho čtverce stojí bez pochyb na sofistikovaném myšlenkovém základu: nejedná se o realitu zredukovanou na čtyři čáry vyplněné červenou barvou na bílém pozadí, spíše se jedná o „zhuštěnou“ transpozici znaků a barev klasických ruských ikon na červený čtyřúhelník³³, jehož vnitřní podstata je ukotvena v původním autorském názvu onoho obrazu: 'Malířský realismus rolnice ve dvou dimenzích' (1915). Není to jen izolovaný formalistický obraz sám pro sebe, ale nese sdělení zakódované v tvaru, barvě a dynamice významů. Komprese do tvaru abstraktní geometrie má v Malevičově tvorbě významový vývoj. Pro bližší pochopení myšlenkového a citového postupu malíře je možno zmínit skicu, na níž je tužkou vyobrazen obrys čtverce³⁴ s vepsaným slovem „děrevňa“ (vesnice). Malevič k tomu podotkl, že „(...) je lepší slovo napsat než namalovat skutečnou vesnici, neboť pod slovem si každý vybaví vesnici včetně typických detailů“.



prostředkem tohoto porozumění je v první řadě řeč a jazyk, kterým člověk svět „odemyká“ a získává si k němu přístup

³² Kompresie ve smyslu zhutnění hledisek a aspektů; redukce ve smyslu omezení na určité hledisko, na určitý aspekt

³³ Červený čtverec ve svém geometrickém tvaru ani není čtverec, jedná se o čtyřúhelník s „protaženým“ pravým horním rohem

³⁴ Čtverec se objevuje v antice a skalních rytinách jako myšlenka ohraničení domova, města, vesnice

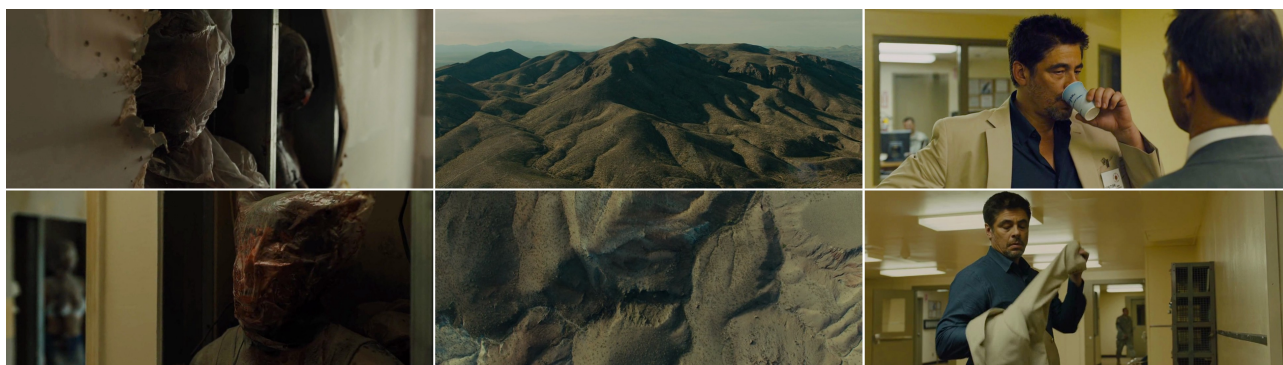
Pokud bychom se tedy pokoušeli zpětnou analýzou rozšifrovat onen vizuální klíč Červeného čtverce, došli bychom postupným rozšiřováním logiky významů k trojímu propojení síly slova, vesnického prostředí a symbolické barvy klasických ruských ikon (tedy posvátných obrazů, jež byly vytvořené k *čtení* pro prostý lid, neschopný četby textu). Pokud navíc budeme hlouběji zkoumat a kontextualizovat Malevičovu komunikativní tvorbu, vysledujeme i další vrstvy, například jeho příklon k opoziční absurditě - jeho suprematistická komprese na geometrické tvary měla také politický podtext. Tím, že Malevič srozumitelně spojoval posvátné obrazy s vesnickým lidem, který byl systematicky vyvražďován, se odvážně hlásil k humanistickému protistalinistickému postoji.

Malevič svým dílem i pedagogickou činností významně přesáhl limity svého řemesla, stal se jakýmsi filosofem formálního výkladu výtvarného výrazu podobně jako například Paul Cézanne, kterého obdivoval. Skrze své dílo pokládal velmi srozumitelné otázky, aktivizoval, kontextem a zarámováním vizuálních znaků vytvářel dialog.

Tato významová víceúrovňová naléhavost „prostého jednobarevného čtverce“ je myslím velmi inspirativním zdrojem i pro ostatní tvůrce včetně filmařů. Myšlenky a pocity generované vazebností obrazových znaků (tvar + barva) s názvem obrazu (slovo) a kulturně-historickými souvislostmi (ikona + vyvražďování kulaků) interferují s myslí vnímatele a i přes svou formální strohost vytvářejí komplexní obraz „včetně typických detailů“. Mezery jsou ve vědomí zaplňovány (konkretizovány), otázky jsou postupně zodpovězeny (interpretovány), divákova mysl napojená na kolektivní vědomí je v pohybu.

(cvičení viz Příloha č.1: Červený čtverec)

Posílnění o výše zmíněné myšlenky můžeme opětovně přistoupit k *extrahování vizuálního klíče* z textu - zhutněného principu, který by odemykal bránu obrazů v uvažování diváka. Nutno podotknout, že se pohybujeme teprve ve fázi transformace scénáře na vizuální princip či motiv (nejedná se o tzv. technický scénář či režisérský scénář, ale o kompresi jako u výše zmíněného Maleviče). Mluvíme tedy o jakési nadstavbě, *niti*, která prošívá celkové sdělení filmu i jednotlivé části. Z pohledu diváka zobecňuje otázky na co nejuchopitelnější (ideální) znaky a přitom bez nějakého neodůvodněného intelektualismu propojuje významy do jakési neuronové sítě spojů a vybízí tím k hlubšímu chápání sdělení. Autor oním principem vytváří i „stehy“, jimiž v očích diváka sešívá jednotlivé části do větších celků. Tyto celky by pak měly plnit nějaký účel, směřovat k smyslu díla.



Vizuální klíč filmu Sicario: Nájemný vrah (2015)
Zavražděné udušené oběti připomínají vysušenou mexickou krajinu,
nedostatek vody vyřeší jedině pomstychtivý Pan Voda – „svlékne“ z Mexika
rozpínající se poušť a vyléčí krajinu z nedostatku vody

Proces destilace³⁵ vizuálního kódu lze ukázat na příkladech slavných děl filmové historie.

³⁵ Destilace ve smyslu čisticí operace

Dostředivou tendenci znaků, kdy se sdělení či smysl díla objevuje v motivacích postav i v prostředí můžeme nalézt v čisté formě například ve filmu *Zloději kol* (1948; režie: Vittorio de Sica, kamera: Carlo Montuori). Pokud se budeme soustředit na jazykové vizuální kódy, zřejmě dojdeme k vztahům vyplývajících ze spojení těchto elementů: *dav / jedinec / kruh*. Autoři tyto motivy zúročili mnoha způsoby a ve velkém množství obměn. Ve všech těchto případech však můžete v působivých obrazech cítit směřování k jedné podstatě, jakýsi dostředivý pohyb.



Ladri di biciclette (1948)

Otec a syn snášejí tváří v tvář realitě útrapy, zatímco dav je vždy ve výhodě (dvojice hrdinů mokne, dav je schovaný pod stříškami). Ukradené kolo je ve fikčním světě stále na očích, prvky odkazující na jednotlivé součástky bicyklu jsou jakoby všudypřítomné

Příkladem podobně použité pokročilé metody může být o poznání novější *Blade runner* (1982 / 2007; režie: Ridley Scott, kamera: Jordan Cronenweth, architekt a scénografie: Lawrence G. Paul, David L. Snyder). Dostředivá tendence znaků směřující k bodu obratu v snadno zapamatovatelné scéně na střeše mrakodrapu je pečlivě budována všudypřítomnými „*slzami umělých očí*“. Znaková komprese zde postoupila dále, autoři vytvořili z výskytu vizuálních principů „*zákonů*“, které se s řemeslnou brilancí zúročují v příběhové struktuře. Narativní kostra je doplněna o provázaný soubor obrazových pravidel, které v paralelní lince směřují k hlavní ideji i hlavnímu odhalení. (viz závěrečná kapitola Analýzy)



Blade Runner (1982 / 2007)

Umělé oko, které nabádá k prozření, vidělo krásu lidskému zraku zapovězenou. „Všechny ty chvíle se však ztratí v čase...jako slzy v dešti“

3.4. DETEKTIVNÍ PŘÍSTUP K TVORBĚ

„Malý kruh je stejně nekonečný jako velký.“

Gilbert Keith Chesterton

Dosud jsme si na příkladech z filmů ukazovali možnosti vnímání klíčových znaků, nyní bychom si měli přiblížit myšlenkovou cestu, podle níž mohou umělci postupovat. Metodu, podle níž je možné se „dopátrat“ obrazového klíče z textu můžeme promýšlet na příkladu již zmiňované básně *Raven* Edgara Allana Poea (viz příloha č.2). Zkusme promyslet kameramanskou přípravu k jeho zfilmování.

K nalezení kinematografického principu nám může být výrazně nápomocné Poeovo „detektivní“ pojednání o tvůrčí metodě. Dílo využívá opakovaného refrénu „Nevermore“, který ačkoliv se objevuje v nezměněné formě, prostupuje několika úrovněmi funkcí, neboť se obměňuje kontext, v němž je ukotven. Podobně jako záběr ve stříhové skladbě nabývá významu především *pozicí* mezi předchozím a následujícím, samotná existence záběru bez souvislosti a očekávání by funkční účinek (definici) nevytvořila.

Poe mj. odhaluje: „(...) *Hledal jsem nějakou uměleckou dráždivost, která by mi posloužila při skládání básně - nějaký čep, na němž by se mohla celá stavba otáčet. Když jsem bedlivě promýšlel všechny obvyklé umělecké účinky nebo lépe, po divadelnicku řečeno, efekty - neušlo mi především, že se více než čeho jiného obecně používá refrénu. (...) Refrén neboli vracející se verš, jak se ho obyčejně používá, omezuje se na lyriku a jeho působivost je dána jednotvárností - zvuku i myšlenky. Libost vyplývá jedině z pocitu totožnosti opakování. Rozhodl jsem se tedy zavést rozmanitost a zvýšit účinek tím, že se vcelku přidržím jednotvárnosti zvuku a myšlenku budu ustavičně střídát: jinými slovy rozhodl jsem se vyvolávat stále nové účinky obměňovaným používáním refrénu - přičemž by refrén sám zůstal většinou beze změny.*“

Poe tedy mluví o technickém efektu, o jednom slovu, k němuž se přímo vztahují atributy sdělení i struktura celého díla a díky opakování (zvučné „Nevermore“ v básni mj. přeneseně funguje jako odpověď na nejrůznější otázky) buduje potenciál nových spojení, který se kolem něj „otáčí na čepu“. Tomuto refrénu však autor přisoudil pokročilé vlastnosti a tím vyzdvihl jeho funkci, neboť se toto slovo po celou dobu významově vyvíjí. Finální odpověď v trýznivém

„dialogu“ mezi mužem a krkavcem nakonec dovede hrdinu k hlavnímu obratu, na nějž Poe upozornil opět formálně - použitím jediné metafory v celé básni “vyndej zobák z mého srdce“ (podobně jako například Roger Deakins a Denis Villeneuve zvolili u sekvence s barelem vody ve filmu *Sicario: nájemný vrah* nový posilující prvek - nájezd kamery).

K metodě Poe dále poznamenává: (...) „Složil jsem si nejprve v duchu vrcholnou neboli závěrečnou otázku, na kterou bude "nevermore" konečnou odpovědí - otázku, na niž odpověď "nevermore" v sobě zahrne největší možné hoře a zoufalství. Možná tedy říci, že báseň má počátek zde, na konci, kdež se má začínat každé umělecké dílo“ (...). Poe tedy v duchu celkového sdělení díla vytvořil „čep“, přiřadil mu ustavující funkci a s jeho pomocí poté zpětně budoval kostru básně.

V básni a rozboru Poeovy metody může být pro kameramany velmi inspirativní onen status refrénu, který nejdříve nenápadně prošívá báseň, objevuje se v různých obměnách, aby nakonec nasměroval myšlenkové cesty vnímatele k zlomu v uvažování hrdiny. Pokud bychom chtěli „Nevermore“ transformovat na nějaký komunikativní vizuální princip, jak bychom se tohoto úkolu mohli zhostit?

Zřejmě bychom si museli nejprve položit široké spektrum otázek, procedit uvažované dílo myšlenkovým „sítím“: na jakém principu by fungoval obrazový ekvivalent refrénu? Jak lze převést „zvuchnost“ do vizuálního jazyka? Jaké jsou charakteristické rysy havrana / krkavce? Co symbolizuje? Co zastupuje? V jakém prostředí? Jak je toto prostředí orámováno? Kde má hranice? V jakém kontextu? V jakém vztahu k době? Jaké překážky překonává hrdina? Kam hrdina směřuje? V jakém vztahu jsou muž, krkavec, dívka? V jakém stavu myslí se muž nachází? Jaká je jeho minulost, jaká je jeho budoucnost? Jakou má povahu paměť v přítomném okamžiku? Jak plyne v prostoru díla čas? Co je pravou podobou krkavce? Co je pravou podobou dívky? atd.

Takto široká škála otazníků může v prvním momentu autora zahltnit. Pro odlehčení si můžeme ukázat kreslený vtip argentince Ricarda Linierse, kreslíře komixových stripů Macanudo. Vztahuje se k všeobecně známé Poeově zálibě v alkoholu.



Příklad: Vnější klíč (Ricardo Liniers: Macanudo, Whisky Nevermore³⁶)

Vážně míněnou referencí k posloupnosti odpovědí na položené otázky ale může být jiný vtip stejného autora.

³⁶ Liniers, Ricardo: Macanudo No.8, 2014; Praha – Meander



Příklad: Vnitřní vizuální klíč (Ricardo Liniers: Macanudo, Černá díra)³⁷

(Cvičení viz příloha č.1: Destilace principů)

Vložená příloha: Rozpracování možného postupu

Následující příklad koncepční přípravy by sloužil k otevřené diskusi mezi kameramanem a režisérem. Cílem je pojmenování smyslu a probádání jeho dialogického potenciálu. Režisér je zde uvažován jako ten, kdo vede diváka a předkládá mu, co má vnímat, vymezuje teritorium interpretace. Kameraman této snaze slouží na poli obrazu, buduje přesnost a účinek vizuálních pravidel. Diskuse by mohla probíhat v duchu teze „O kvalitě díla rozhoduje divák a čas, nikoliv osobní vkus či názor.“

1) Vizuální klíč

Nejdříve pojmenujme zhuťný princip postavený na co nejobecnějším „tušení“ toho, jak je vnímán obraz předloženého textu a jeho hlavního motivu. Vysoký interpretační potenciál krkavce jako znaku je v regionu Evropy metaforicky i metonymicky spjat s temnotou, nocí, smrtí, záhadností, hřbitovem, zimou atd. Tyto „předsudky“ převedme asociační slovní hrou na základní klíč složený ze slov, které *nelze stupňovat*.

Příklad: „*Pohlčen temnotou*“

Stupňování: pohlčen nelze stupňovat na pohlčenější, nejpohlčenější podobně jako nelze říct větší temnota, největší temnota

2) Reference

Na základě obrazových referencí (výtvarný objekt, filmový záběr / sekvence, fotografie) najděme vizuální elementy vztažené k představě o klíči (tvary, barvy, síly, rytmus, velikosti...) a zkuste nalézt nějaký vizuální uzlový bod (čep), který by rozvíjel hlavní motiv jako všudypřítomný odkaz k hlavnímu smyslu.

Příklad: černá díra v místnosti (viz komiksový strip Macanudo)

3) Vymezení teritoria

K čemu se tedy „pohlčen temnotou“ může vztahovat, jaké mu nastavíme limity? Zřejmě nelze vynachat žánrové prvky hororu, za jehož otce je Poe považován.

4) Ozvláštnění

Nosný referenční obraz „ozvláštnění“ by se měl vztahovat ke klíči „pohlčen temnotou“. Pro další

³⁷ Liniers, Ricardo: Macanudo No.1, 2014; Praha – Meander

diskusi bych volil například znepokojivý snímek krkavce-albína (viz moodboard), přírodní anomálie opeřence s nezvyklou křehkostí kostry zapříčiněnou vyšinutím z tradičního genetického „směru“. Zobrazovaný krkavec by svou vizuální intenzitou výjimečných barevných vazeb stál v opozici k tradiční symbolice barev, kde se „černá“ váže k něčemu zlověstnému, neboť černé může být skryto ve tmě.

5) Formální dominanta a vizuální vektor

Určíme dominantu, která by organizovala jednotlivé prvky i celé sekvence, jakýsi tmelící princip podporující konkrétní směřování myšlenek diváka v daném žánru, v předem dané míře stylizace.

Příklad:

Dominantou můžeme určit *refrén*, tedy opakující se prvek, který vytváří v paměti určitý obraz. Tento obraz a jeho opakování organizuje chování dalších elementů, neboť určuje rytmus a směr – ostatní prvky se k němu vztahují a v mysli diváka „nabalují“ nové významy.

Obraz refrénu, který by se v určitém rytmu opakoval a na všech možných úrovních by byl dostředěn ke klíči „pohlčen temnotou“, by podléhal formálně zvolenému žánru horor. Jeho účinek by mohl být uvažován například takto:

Na větvi mrtvého stromu sedí pták, který může být čten jako symbol „družení se smrtí“, k čemuž by měl divák dojít při dekódování konkrétních znaků (prudké a náhlé pohyby hlavy krkavce, mrtvý strom, který má „oči“, větvemi vytvořený index „X“³⁸ vložený před nejsvětlejší bod obrazu, díky vysokému kontrastu a směru světla ztmavený krkavec-albín atd.).

6) Očištění smyslu od parazitních významů

Záměr autora vést dialog o smyslu díla, k čemuž v tomto případě využívá kombinaci klíče „pohlčen temnotou“ s motivem krkavce a formálním principem postaveným na opakování refrénu, je výhodné podrobit *očištění* ve smyslu *ohraničení záměrů*. To je výchozí bod pro úvahu nad účinky na vnímatele.

Příklad navrhovaného obrazového refrénu a dialog nad jeho účinky a významy:



Krkavec na mrtvém stromě: Obraz, který se v pravidelných intervalech vrací před oči hlavního hrdiny potažmo diváka

³⁸ Viz cvičení str. 78: analýza obrazového principu ve filmu *Scarface* (1932)

Západ slunce by zde byl v roli paradoxu, neboť přírodou stvořená krása (ve smyslu co člověk považuje za krásné), která je fotograficky nebo výtvarnými prostředky zaznamenaná, může být při převedení určitým médiem z reprezentace na obraz považována za kýč. V této relaci „krása-transformace-kýč“ a skrytá změna (bílý pták-albín jevíci se v kontrastu jako standardní černý) je přítomno napětí, které by mohlo fungovat jako refrén, opakující se obrazový princip zasazený do měnících se souvislostí. Hrdina i divák by si později mohli pokládat otázku: Proč se objevil obraz kýče po nešťastné události? Proč realita trýzní hrdinu kontrastem krása x smrt?

Tento specifický obraz by byl upevněn v časových intervalech. V prodlevách jednotlivých opakování by se „napínala vzdálenost“ mezi obrazem a jeho významy. Divák by byl veden ke stále novému chápání refrénového obrazu postupným doplňováním a odkrýváním obrazových souvislostí (to co je opakované není identické). Pro snadnější pochopení tohoto záměru bych připojil ke koncepční přípravě myšlenku Artavazda Pelešjana, který připodobnil svůj princip distanční montáže k východní pohádkové postavě Kostěje Nesmrtelného: záběr má sice tělo na konkrétním místě (je vstřížen mezi další záběry), ale jeho duše (odkrývající se opakováním) leží za devatero řekami a devatero horami.

Obraz krkavce na větvi by se postupně vzdaloval, divák by odhalil, že se jedná o pohled z okna. Kdo se dívá? Je to obraz v paměti toho, kdo se dívá?

7) Moodboard

Pro referenci k omezené barevné paletě interiéru, kde nalézáme muže-pozorovatele bychom mohli zvolit nějaký obraz. Pro ukázkou například malbu od českého typografa, designéra, architekta a malíře Ladislava Sutnara *Venuše s havraními vlasy* (1974). Tento joy-artový obraz bychom se snažili převést i do charakteristik prostoru, tak aby byl skrytě prodchnutý Lenorou jako radostným ženským principem postaveným do kontrastu k sebetrýznivému aktivnímu smutku hrdiny.

Obraz krkavce na stromě by byl v závěru ukázán v černobílém negativu – tak aby vizuálně komunikoval s obrazem na stěně, kde by mohl viset ve specifické pozici Malevičův *Černý čtverec na bílém pozadí* (1915). Jako součást přípravy pro komunikaci s režisérem bychom mohli kupříkladu připojit i komentář Maleviče k tvorbě tohoto ikonického díla „bezpředmětného světa“, který je nazýván nulovým bodem ve vývoji umění (autor o něm prohlásil: „*Nic jsem nevynalezl. Cítil jsem pouze sám v sobě noc, z toho jsem odvodil cosi dalšího, nového, co jsem nazval suprematismem. To se pak vtělilo v černou plochu představující čtverec.*“)



Moodboard jako vizuální nabídky

3.5. VNÍMÁNÍ, JEHO LIMITY A SPECIFIKA

„Vjemy nám netlumočí pravou skutečnost vnějšího světa, neukazují objektivní skutečnost věcí o sobě, nýbrž mají původ v našich smyslových orgánech. Čím jsou obrazy vyvolávány? To nevíme a nemůžeme vědět. Víme pouze to, že cosi, co neznáme, působí na naše oko a náš zrak na to reaguje představami barev a tvarů.“

Immanuel Kant

V případě, že držíme v ruce teoretický klíč, který skrze slova „odemyká“ vizuální svět znaků filmového jazyka, narazíme na bezpočet následných omezení a překážek. Směr sdělení známe, ale přesné vyjádření je limitováno médiem a jeho technologickými možnostmi, je podmíněno fyziologickými, kognitivními, psychosenzorickými, psychologickými a dalšími limity recipienta.

Člověk je vybaven jakýmsi *rastrovacím principem*, který předběžně uspořádává řád věcí s nimiž jsme běžně ve styku. Autor sice nemůže generovat svou tvorbou *předběžné vědění*³⁹ přírodních zákonů, které je vývojově zakódováno v člověku a slouží mu jako jakási „mapa nejobecnějšího“, může ale na základech této *apriorní struktury poznání a vědění* své sdělení vystavět.

Prakticky hovoří o lidském vnímání obrazů v knize *Art and Visual perception – Psychology of the Creative eye*⁴⁰ (*Umění a vizuální vnímání – psychologie tvořivého oka, 1954*) jeden z nejcitovanějších autorů ve svém oboru Rudolf Arnheim, který založil své teze na desítky let trvajícím výzkumu.

Práci Arnheima v předmluvě k textu *Zamyšlení nad výtvarnou výchovou*⁴¹ výstižně shrnuje Elliot W. Eisner ze Stanford University: „Tvarová psychologie je hluboce zaměřena k roli poznání. Arnheim ve své práci předkládá analýzu vztahu koncepce k reprezentaci a objasňuje funkce myšlení v závislosti na vnímání. (...) Oceňuje spojení mezi formou, kterou umělecké dílo zaujímá, a způsobem, jakým náš nervový systém s touto formou rezonuje.“

Zde je nutné od úvahy odbočit a pro snadnější orientaci v následujícím textu si upřesnit, jak je *proces vnímání* (percepce) běžně definován, k jakým kategoriím se vztahuje.

Percepce je *poznávací (kognitivní) proces*, který zahrnuje organizaci vjemového pole a rozpoznávání smyslových informací. Člověk vnímání využívá pro rozhodování, vzpomínání, řešení problémů, plánování atd. Výsledkem vnímání jsou komplexní vjemy. Jejich původní formou jsou syrové senzorní informace, které čijeme smyslovými orgány (analýzátory). Informace z citlivých receptorů jsou transformovány (transdukovány) a přenášeny jako nervové impulsy po dostředivých (aférentních) nervových drahách do centrální nervové soustavy. Příslušné smyslové části mozku je pak třídí a zpracovávají – tedy interpretují. Produkty interpretace poté putují do vědomí.

Takto je vědecky popisováno, jak člověk odhaluje smysluplné celky v nepřeborném množství neutříděných smyslových informací. Kognitivní procesy zahrnují celou dráhu od zachycení informace až k jejímu uchopení a zařazení, součástmi jsou tedy čítí, vnímání, učení, paměť, imaginace a myšlení.

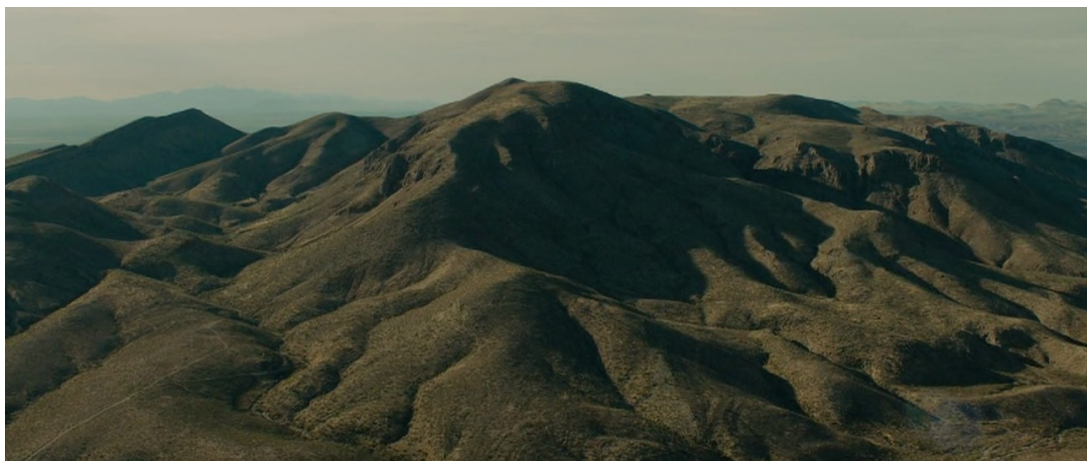
³⁹ *Předběžné vědění* (termín používá Karl R. Popper) může být zakódované již na úrovni genomu; podobný význam najdeme ve výkladu termínu „paradigma“ nebo „épistémé“ (v úvahách francouzského filosofa Michela Foucaulta)

⁴⁰ Arnheim, Rudolf: *Art and Visual Perception - Psychology of the Creative Eye*; k dispozici je rozšířená a revidovaná verze; Regents of University of California (1974)

⁴¹ Arnheim, Rudolf: *Zamyšlení nad výtvarnou výchovou*. Listy České sekce INSEA 3/1997

Je třeba podotknout, že procesy „snímání“ a transformace fyzikálních, chemických či biochemických podnětů do podoby nervových impulsů mají své hranice. Receptory totiž mají určité hranice citlivosti, smyslové orgány mají své podnětové prahy. Vědci rozlišují tři takové „ořezy“. *Absolutní (spodní) podnětový práh* (například nejslabší zvuk, který ještě slyšíme), *horní podnětový práh* (například nejvyšší tón, který ještě slyšíme) a *rozdílový práh* (nejmenší rozdíl v intenzitě podnětu, který ještě zaznamenejeme, tedy například změna teploty vody o 0,5 stupně Celsia nebo právě rozlišitelný rozdíl v barevném tónu JND – just noticeable difference).

Jelikož vnímání (organizace a interpretace sensorických informací) je aktivní psychosenzorický proces konstruování založený mj. na zkušenostech, aktuálním psychofyzickém stavu i našich potřebách, nelze pro potřeby kameramanské profese vytvořit jednoznačné závěry. Přesto se odborníci různých zaměření snažili organizaci percepčního pole nějakým způsobem popsat. Tvar byl uvažován na jedné straně jako *technický termín* vycházející z jeho měřitelných aspektů (definovatelným způsobem tvarovaný objekt má své měřitelné proporce, rozměry, poměry atd.), na druhé straně lze tvar chápat jako *vjemový koncept* vycházející z neutřiditelnosti velkých komplexů (neurčitelně tvarovaná krajina, kterou nelze kategorizovat; tvar jako celek není pouhým součtem jeho částí).



Krajina a její neutřiditelnost

V rámci psychologických konceptů se u klasifikace tvaru jako takového vžilo základní dělení na *figuru* (předmět vnímání) a *pozadí*. Jejich vzájemný vztah – zde mluvíme o vyčleňování figury z pozadí, kdy se divák soustředí na jeden aspekt vjemového pole (například pohyblivý objekt na statickém pozadí atp.) popisují tvarové zákony (*gestaltismus*). Ty byly definovány zakladateli a hlavními představiteli tvarové psychologie (Gestalt psychologie) Maxem Wertheimerem⁴², kurtem Koffkou a Wolfgangem Köhlerem. Mezi nejdůležitější z nich patří tzv. *zákon blízkosti*, kdy má lidská mysl tendenci vnímat tvarově podobné objekty jako skupiny nebo série, dále *zákon podobnosti*, kdy vidíme skupiny podobných a odlišných elementů v množinách, *zákon pokračování*, kdy analyzujeme obraz a hledáme čáry s nepřerušným pokračováním či čáru v určitém směru, *zákon výstižnosti*, kdy si všímáme nejprve nejjednodušších tvarů, *zákon tvaru a křivky*, kdy máme tendenci doplňovat neúplné obrazce do známých tvarů respektive vytvářet subjektivní kontury a další. Nad relevancí termínu „zákon“ je výhodné se zamyslet, neboť výstupy gestaltistů (do jisté míry k nim patří i Rudolf Arnheim) jsou samozřejmě postaveny na „nematematických“ pozorováních a pokusech.

⁴² Max Wertheimer (1880-1943, narozen v Praze) rozpracoval charakteristické rysy procesů myšlení a rozdělil je na Reproductivní myšlení založené na opakování myšlenkových postupů použitých dříve a Produktivní myšlení, které umožňuje vhléd do problému tím, že pochopíme do hloubky podstatu problému a vztahy v dané situaci

To nás přivádí k obecnější otázce „matematické“ vědeckosti, kterou formuloval do stručné zásady filosof Immanuel Kant: „*Ve vědě je tolik vědy, kolik je v ní matematiky.*“ Věda má podle Kanta a jeho formulací usilovat o jediné, a to o odkrývání matematických vztahů mezi smyslovými obrazy, protože pouze tyto obrazy si uvědomujeme a můžeme je považovat za spolehlivé.

Technická podstata filmu je jistě blízko matematické vědě, *proces komunikace* skrze vizuální znaky naopak vědeckému zaměření vzdoruje. Touto polaritou determinujeme odpověď na rozvětvenou otázku: proč by měl být kameraman v pozici autora otevřen oběma perspektivám, vědecké i nevědecké, proč by měl uvažovat kupříkladu zrak jako definovatelnou *součást* inteligence i jako nedefinovatelnou *funkci* inteligence, proč by si měl pokládat stále hlubší otázky v čím dál širším spektru?

Tázání se po zkušenosti zahrnuje více pohledů. K čemu je nám „matematika smyslové reality“, když se například pocit z barevné kombinace nebo nějakého tvaru objektu doslova nevejde do čísel ani pojmů? Řeknou nám snad čísla a matematické modely něco o tom, proč na nás například tvary, proporce, balanc, barvy, tóny, povrchy působí tísnivě nebo naopak vzbuzují radost?

Vraťme se k osobě doktora Arnheima, jenž ve svých textech zdůrazňuje důležitost propojení invence a představitivosti s limitujícím prostorem média. Poukazuje na aktivní účast vnímatele / autora a jejich chování, když se dostanou do kontaktu s řečí obrazu resp. obrazovým jazykem. I přesto, že Arnheim dokazuje své předpoklady na výtvarných dílech, jsou jeho závěry obohacující i pro médium filmu. „*Podstatou Arnheimova poselství je, že zrak sám o sobě je funkcí inteligence, že vnímání je poznávací proces, a interpretace a význam jsou nedílnými aspekty vidění (...). Připomíná nám, že základem vědění je smyslový svět, něco, co můžeme zažít, a že od začátku dítě zkouší dávat formu tomu, co zažívá. Tvar, který tato forma zaujímá, je stejně tak omezen, jako umožněn médiem.*“⁴³

3.6. FORMA JAKO VIDITELNÝ TVAR OBSAHU⁴⁴

„Vidění bez rozpoznávání by sotva bylo lepší než slepota. Jazyk není žádným samostatným královstvím, není založen na ničem jiném než na významech obrazů, představ, ke kterým odkazují slova. Musíme nezbytně spoléhat na jediný duchovní svět, který je nám k dispozici - svět našich smyslů.“

Rudolf Arnheim

Kniha doktora Arnheima je podobně jako *Poética* od Aristotela inspirativní a bohatá na přesně artikulované myšlenky, čímž by se mohla zařadit k výbavě kameramana hned vedle jasoměru. Arnheim se navíc snaží v otázkách vnímání přemostit vědu a umění, najít co nejpevnější propojení.

Naznačme si zde několik předpokladů a výsledků bádání, které přímo souvisí s předmětem komunikativní role filmového jazyka a jeho strukturou. Arnheim vyzoroval určitá schémata, která jsou pro vztah autor - vnímatel zcela zásadní. Jak již bylo naznačeno výše, Arnheim postuluje, že *vizuální materiál se díky tvarům organizuje do formy*, která umožňuje lidské mysli obrazové informace uchopit. Tvar nás v první řadě na základě vnějších vizuálních aspektů informuje o

⁴³ Z předmluvy *Zamyšlení nad výtvarnou výchovou* Rudolfa Arnheima; Listy České sekce INSEA 3/1997

⁴⁴ Autorem výroku z knihy *Tvar obsahu* (Shape of Content; 1992) je litevsko-americký fotograf a výtvarník Ben Shahn, který se považoval za „komunikativního umělce“

přirozených vlastnostech objektů, referuje o jejich individuálních funkcích. Současně ale vyjadřuje příslušnost ke kategorii, jíž je ten který objekt součástí. Například rohlík je jídlo a podle tvaru lze do jisté míry příslušnost k této kategorii rozpoznat – tvar je uzpůsoben ke konzumaci, oblost tohoto pečiva je člověku příjemná (žádné trny, ostré hrany, o něž by se člověk při konzumaci mohl zranit), na základě podobně archetypálních parametrů rozlišíme například lžíci (lze přemístit tekutinu), nůž (lze krájet) a vidličku (lze napichovat), vnějším tvarem vyjevují oblast použití a přitom odkazují na celou kategorii přístrojů (resp. nástrojů s podobnými vnějšími znaky použitelných podobným způsobem), vykazují „příborovitost“.

Převědeme-li tento princip na kameramanskou profesi, lze přiřazovat určité „přirozené“ nebo také „primární“ vlastnosti snímaným objektům s ohledem na jejich obecnou tvarovou srozumitelnost (láhev vody, boty, bicykl atd.). Jejich vlastnosti vyplývající z tvaru divák vnímá na instinktivní bázi.

Autor může na této jistotě vystavět fikční svět filmu, jeho atmosféru, potvrdit jeho pravděpodobnost a příbuznost se světem reálným. Pokud zahrneme intelektuální schopnosti diváka, můžeme také na tvaru budovat sekundární úroveň významů a zkonstruovat nebo alespoň posílit pocit „zvířecosti, kýčovitosti, nelidskosti, umělosti, houbovitosti“ atd.

Pokusím se zmíněné myšlenky demonstrovat opět na příkladu z filmu *No Country for Old Men* (2007, režie: Joel a Ethan Coenovi, kamera: Roger Deakins). Autoři zde rozvíjejí v rámci jednotlivostí i většího celku motiv bot. Ty zde vystupují jako znak, který je snadné identifikovat a něco symbolizuje. Bota svým tvarem „promlouvá“ o běžném užití (nosí se na nohou, chrání nohy), ale také charakterizuje své nositele, postavy filmu. Autoři botám přiřkli funkci organizujícího principu. „Příběh motivu bot“ nakonec dovede diváka v rámci narativní struktury k významnému momentu filmu a vyplní „díru“ ve vyprávění (pan Zlo zabije manželku soupeře – viz text na straně 33). Důležité je, že vnímatel může tento objekt snadno rozpoznat, snadno jej zařadit. Autorem je navíc mnohočetněkrát pobídnut k tomu, aby se snažil uvidět více významových složek než jen ty vyplývající z tvaru či užití.

Vystupuje-li bota ve funkci symbolu, jsou její možnosti nevyčerpatelné, dokonale utřídit „krajinu“ významů symbolu nelze. To dovoluje, aby boty v daném díle vystupovaly v různých úlohách – od historických, sociálně-kulturních a filosofických, až po vícevrstvý významový konstrukční prvek výstavby příběhu-sdělení. Divák si tedy pokládá otázky a směřuje sérií úvah k porozumění (dílo je buď potvrzuje nebo vyvrací, například: kdo má boty je lovec, kdo nemá, je oběť, když nemá boty pan Zlo, je tichý lovec; boty dělají člověka atd.) Snadno identifikovatelný (tedy srozumitelný) tvar odstředivě generuje významy, váže na sebe asociace, referuje o malých částech i o celkové „botovosti“ nasnímaného světa.



No Country for Old Men (2007)

Motiv bot vede diváka krajinou významů, dle zákonitostí „botovosti“ se vyvíjejí v rovině formálního příběhotvorného prvku postavy, bota charakterizuje i předznamenává jednání

Podobně je využit motiv očí ve filmu *Blade runner* (1982). Oko, respektive dvě oči, jsou v této sci-fi rozvedeny do charakterizačního prvku. Divák může „očivitost“ vztahovat k postavám i ději, vyplývají z ní motivace postav i jejich pravá podoba. Oči napovídají, zda

máme tu čest s lidským člověkem nebo jeho kopií (tvar lamp pouličního osvětlení přetváří ženskou postavu – androidku v šelmu atd.) V očích a jejich „organické“ či „syntetické“ formě je také zakódována „tajná“ informace. Pokud divák sleduje vodítka a jejich zákonitosti, již v průběhu filmu se dozvídá, že hlavní postava lovce replikantů (umělých lidí) je sám jedním z nich.



Blade runner (1982)

Oko jako vizuální klíč je zde rozvíjeno na mnoha úrovních a v různých úlohách. Dostředuje vztažné elementy k rozhodujícímu souboji filmu, kdy hlavní postava (potažmo divák) prozřou

3.7. VIDĚNÍ JAKO AKCE

„Vnímáný obraz, nikoliv pigmenty nanesené na plátno, jsou uměleckou prací“

Rudolf Arnheim

Princip posuzování vnější podoby vypovídající o příslušnosti k většímu celku Arnheim dále teoreticky rozpracovává a upozorňuje na nepřesnosti vyplývající ze zjednodušení: mnozí totiž vnímají zrak mechanicky a izolovaně, jako zaznamenávání optických podob a jejich promítání na korová centra mozka. Arnheim říká: *„(...) Z hlediska optiky není obraz na sítnici v každém okamžiku více než jednoduchý pohled a dokonce i když je zpráva zaslána po optickém nervu do projektových center mozku, přetrvává jeho singularita. Vidění je takto představováno jako kaleidoskopický sled věčně se měnících obrazů a pokud se nebudeme zabývat tím, co se odehrává v optickém aparátu a přejdeme k tomu, co se odehrává v lidské mysli, byli bychom nuceni zjednodušeně shrnout, že vidění není nic jiného než mechanické zaznamenávání fyzických podnětů. (...) Vidění ale vždy obsahuje více, než je uváděno v optice a fyziologii oka. (...) Zrak zahrnuje myšlení.“⁴⁵*

Arnheim se opírá o tezi, že *vidění je akce*, dynamický děj. A v souvislosti s tím upozorňuje na komplexnost vidění, na to, že v případě vizuálního vnímání nelze oddělovat jednotlivé fáze: *„(...) Veškeré vybavení organismů je důsledek evoluce, která probíhá za účelem přežití. Vidění se vyvíjí biologicky jako prostředek orientace v prostředí. Aby mohlo splňovat tuto funkci, nemůže být omezeno na mechanické zaznamenávání. Musí být neodlučně spjato s dalšími mentálními funkcemi paměti a procesem utváření představ o světě.“⁴⁶*

V návaznosti na to Arnheim popisuje vztah mezi *rozdílností* (diferenciací) a *zjevšeobecněním* (generalizací). Poukazuje na „dvojjednost“ zrakového vjemu, kdy musíme rozpoznat současně jedinečnost i všeobecnost, simultánně třídit na více úrovních znaky při identifikaci osob, míst a předmětů. Na jedné straně totiž potřebujeme dostatečně *jemně* rozlišovat

⁴⁵ Arnheim, Rudolf: Zamyšlení nad výtvarnou výchovou; Getty Centrum pro výtvarnou výchovu, 1990, edice Příležitostných esejů, str. 6

⁴⁶ tamtéž str. 6

(např. poznat svoji matku, „vidět“ ji mezi ostatními ženami), na druhé straně potřebujeme vnímat běžné rysy obrazů v *hrubší* všeobecné rovině (poznat, že tato konkrétní žena není jen naše matka, ale také žena, že je součástí nějakého většího celku, kategorie). Prosit každou informaci dvojitým sítem.

K tomuto tvrzení se připojuje ve své práci i I.P. Pavlov, který došel k závěru, že lidské vnímání je dokonale celistvé. Člověk podle něj musí reagovat na podněty nejen z vnějšku, ale i z vnitřního prostředí organismu, neboť dochází k neustálému dráždění a útlumu, reakce a pochody se neustále mění snahou o vyrovnání se s prostředím.

Arnheim shrnuje, že pokud budeme uvažovat zrak jako neoddelitelnou komponentu způsobu, jímž se organismus vypořádává se závažnými rysy skutečnosti, tak poznáme, že „*takové chápání začíná těmi nejvšeobecnějšími vlastnostmi věcí a odtud postupně přechází k obrazům tak konkrétním, jak jen vyžaduje účel.*“ Jinými slovy člověk postupuje od nejširších všeobecností k specifitějším strukturám, přičemž základní strategií je *omezení na podstatu*.

Člověk je přiveden smysly k potřebě orientovat se v prostředí, v prostředí světa, které vysílá neuchopitelné množství informací. Organismus musí na několika úrovních tyto informace filtrovat a překládat do srozumitelného kódu, učí se rozpoznávat individuální případy a současně *vytvářet typy věcí* a odhalovat jejich vlastnosti a funkce. Arnheim toto vysvětluje na obrazu stromu zpodobněným dítětem: „*Vezměme si jako příklad spletitou síť stromu. Abychom mohli stromu porozumět, musíme si uvědomit, že jeho struktura je uspořádána kolem vertikálního centra kmene, od něhož se rozpínají větve všemi směry. Hierarchie stále menších článků začíná u masivního středního sloupce kmene a postupuje k jemným větévkám, listům a květům. Tato struktura však zdaleka není zřejmá na první pohled. K jejímu odhalení je třeba výrazně bystré analýzy. Z kreseb a maleb malých dětí víme, že takové analýzy je dosahováno v raných letech života. První obrazy stromů, které zdaleka nejsou snahou o mechanické spodobení, svědčí o mnohem inteligentnějším výkonu vizuálního zachycení základní struktury rostliny a následném převedení této struktury ve druh takového vzoru, který je dosažitelný na obrazovém povrchu nebo v sochařském médiu.*“⁴⁷

Takto analytické je i chování diváka, když je „vystaven působení“ filmového díla. Skrze série „hrubých“ znaků jej tedy můžeme přivést k uchopení širší všeobecnosti a poté mu předkládat specifitější, „jemnější“ detaily.

Může se zdát, že je to podobný postup, jako když například uvedeme diváka do nového prostředí tzv. establishing shotem, informativním záběrem, kerým odhalíme celkové vlastnosti a funkce prostoru (hrubý rastr) a poté rozpracujeme situaci a jednání postav v bližších záběrech (jemný rastr). V případě budování vnitřních vazeb za účasti diváka se však jedná spíše o protipohyb k tomuto zavedenému postupu. Naším cílem není popisování objektivním pohledem, neboť by se znakové informace „svinuly do sebe“, uzavřely by se vůči okolním vlivům a divák by po přijetí snadno čitelných informací zůstal vůči komunikaci lhostejný. My jej ale chceme vydráždit k reakci, k nutkavému hodnocení vjemu.

K tomu bychom měli vytvořit takovou posloupnost, která přehlednost snižuje a jednoduché čtení znesnadňuje. Pokud budeme konkrétní: zamlčíme-li například celkový popisný pohled, *konstruuujeme mezeru v orientaci* a vytváříme v mysli vnímatele napětí, neboť nabouráváme jeho základní strategii při třídění informací (od všeobecného k detailnímu).

Jelikož však divák odmítá cítit se maten či podveden, musí autor jeho potřebu pojmání celku jako základní informace kompenzovat přítomností jiných pevných bodů. Chce-li tedy autor vést diváka „zakódovanou“ krajinou fragmentů a dráždit jeho mysl ke skladbě (aby doplňoval prostor, smysl), měl by si kameraman počínat opatrně a dodat vnímateli „zevšeobecnující princip“ (esenci prostoru, esenci smyslu) – podobně jako když snímáme automobilovou honičku a chceme z pozice kameramana ukázat frenetickou akci, tak ji gradujeme například formálně výraznými,

⁴⁷ tamtéž str. 7

krátkými, rozklepanými subjektivními záběry z interiéru vozů. Esenci honičky a její napětí však vytváříme především tím, že necháme diváka „počítat čas“, tím, že ho necháme posuzovat proměnlivou vzdáleností mezi vozy. Toho docílíme „protipohybem“ k technickému řešení i emoční vrstvě ztvárněné akce: pevně ukotvíme kameru například do zatáčky, aby mohl divák bez větší námahy porovnat vývoj honičky podle prodlevy průjezdu specifickým, snadno zapamatovatelným místem.

3.8. PLATNÉ JE TO, CO VEDE K DOROZUMĚNÍ

„Dvě věci naplňují vždy mysl novým obdivem a vzrůstající úctou: Hvězdné nebe nade mnou a mravní zákon ve mně“

Emmanuel Kant

Předávat sdělení skrze médium filmu znamená organizovat potenciál znaků do srozumitelné struktury vhodné pro ono médium. Pokud ale vnímáte film jako organismus, můžete zaznamenat, že předává informace na mnoha úrovních a jelikož je postaven na jazyku, dokonce „odhaluje“ pravou podobu autorské motivace. Opusťme na chvíli technické termíny kinematografie a věnujme se tomu, v jakém případě se autorovi podaří vytvořit umělecký objekt (film-umění). To do jisté míry závisí na tom, jak k tvorbě přistupuje, jaký projeví záměr a lidskou podobu autorského „jednání“. Zřejmě jste si tohoto jevu jako diváci všimli: i když je film natočen „správně řemeslně“, disponuje poutavým tématem a má atributy „artovosti“, často k vám nepronikne ono těžko pojmenovatelné filmové kouzlo. Nedotkne se vás. Film totiž nemusí toto „kouzlo dotyku“ vůbec obsahovat, i když to tak zprvu může vypadat. Vnitřní podstatu autorské motivace podle všeho nelze obelhat - touha vytvořit umění, tedy mít odvahu utkat se s věčností a divákem, je vždy přítomna pod povrchem jako „neviditelná štelka kompasu“ mířící k mravnímu ideálu.

Film je pro svou podstatu pohyblivé reality vhodné propagační médium. Z ostatních (historicky zavedenějších) druhů umění však víme, že v dlouhodobém měřítku jako propaganda neuspěje. Samozřejmě lze říct, že filmy Leni Riefenstahlové jsou řemeslně na vysoké úrovni, podobně se může zdát, že některé filmy manipulující historickými událostmi nebo skrytě poukazující na nepravdy vykazují všechny „měřitelné“ aspekty krásy. Spodní proud autorské motivace, která se realizuje použitím jazyka v komunikačním procesu, však vyjevuje pravou podobu a žádá si směřování k „nejvyšší“ dosažitelné formě lidskosti.

Základní teze spojené s fenoménem komunikace lze nalézt zajímavě definované v díle *Teorie komunikativního jednání (1981)* německého sociologa Jurgena Habermase. Řeč je podle Habermase základem lidského zespolečenštění, řečové akty jsou tedy zcela elementární jednotky komunikace. Upozorňuje, že jazyk slouží k prosazování určitých způsobů jednání s cílem se dorozumět, varuje však před pronikáním byrokratických instancí (např. formalizováním penězi a mocí). Komunikativní jednání se orientuje na zmiňované dorozumění a stojí v opozici k jednání instrumentálnímu (orientovanému na úspěch) stejně jako k jednání strategickému (orientovanému na zisk). V komunikativním jednání hraje důležitou roli výměna emocionálních obsahů. Ty také obvykle určují smysl komunikace a vymezují komunikativní pole – definují tedy onu chvíli, kdy cítíme, že se jedná o víc než pouhý přenos informací.

V myšlenkách a pojmech Habermase můžeme nalézt i určitá východiska pro autora filmového obrazu. Pokud kameraman využívá jen nástrojovou složku (kameru jako nástroj ke zprostředkování úhlu pohledu pomocí ohniskové vzdálenosti atd.) pak analogicky k Habermasově dělení spadá do kategorie orientované na úspěch. V případě, že chce technickými nástroji a třeba i nástroji filmového jazyka manipulovat diváka, spadá do kategorie orientované na zisk. Pokud však nechce formalizovat tzv. „životní svět“, chce se s divákem dorozumět, měl by využívat kameru jako komunikativní nástroj. V tomto případě je nutné počítat s tím, že divák v rámci této teorie vznáší

čtyři základní požadavky: platné je pro něj to, co je *pravdivé* (poučné), *správné* (řemeslné), *věrohodné* (upřímné) a *vede k dorozumění*.

4. METODY VEDENÍ DIVÁKA

„Každý záběr by měl mít ručičky a nožičky. Nohy proto, aby mohl stát na předchozím záběru a ruce proto, aby se mohl držet záběru následujícího.“

Ramunas Greičius

Vraťme se ještě na moment krátkým shrnutím k počátečnímu uvažování o *řeči*, která ukrývá pod svými křídly *jazyk*. Teoretici Ludwig Wittgenstein, Georg-Hans Gadamer a Georg Lakoff přiřkli tzv. reálnému jazyku soubor charakteristik, které jej definují jako neviditelné jednání vedoucí k dosažení určitého cíle. Toto jednání však existuje a má smysl jen ve vztahu k ostatním lidem. Je velmi pružné a univerzální, neboť *se dokáže přizpůsobovat a různými způsoby označovat i zcela nové skutečnosti*. Jazyk se tedy dle jejich slov postupně rozpíná, uplatňuje se v čím dál širším poli působnosti, neboť významy znaků nejsou určeny definicemi. Základním předpokladem tohoto vývoje jazyka je jeho používání.

Snaha Wittgensteina a zástupců tzv. Vídeňského kruhu také ukázala, že jazyk nelze „zkrotit“, nelze pomocí formální logiky uměle stvořit očištěný a dokonale jednoznačný jazyk, který by vylučoval nepřesnosti, mnohoznačnosti či zabarvení. Při nalézání pravidel tzv. ideálního jazyka jeho konstruktéři zjistili, že význam výrazů nelze oddělit od použití těchto výrazů v živé řeči, že je nelze uměle sjednotit, neboť znak sám o sobě je „mrtvý“, dokud neožije v používání. Došli tak k závěru, že *užívání slova v jazyce je jeho význam*.

Pokud bychom chtěli převést tento závěr na filmový jazyk, totiž že užívání znaku (ve filmovém jazyku) je jeho význam, můžeme citovat slova režiséra Roberta Bressona, který uvažuje o podstatě záběru a jeho užití ve skladbě takto: *„kinematografický záběr - jako slovo ve slovníku - nemá kromě svého zařazení a své souvislosti žádnou moc a hodnotu.“*⁴⁸

Použitý jazyk a zvolené médium autorovi zpřístupňuje k jeho záměrům významové pole v daném rozsahu svých specifických vlastností. A jelikož cílem je pragmatický řečový akt, kdy chceme vést diváka po určité „znakové“ cestě pomocí předložených apelů, potřebujeme limitovat prostor. Každému znaku se jako autoři snažíme přisoudit co nejužší interpretační *pozici a definici*.

Znaky odolávají snaze o univerzální katalogizaci, nelze „vytáhnout z rukávu“ znak s určeným významem jako heslo ze slovníku i s jeho jednoznačným výkladem. Technickou i duchovní podstatou filmu je *neustálá proměna za účasti diváka* a nelze uchopit jedno ani druhé izolovaně: série znaků a vědomí diváka do sebe vzájemně zakořeňují, bez ustání se ovlivňují. Znak už není těleso, ale spíše složená *síla: událost, která se vztahuje k předchozí události a mění se vzhledem k události, do níž přechází*. Účinek znaku tkví v jeho zařazení mezi ostatními a v souvislostech mezi nimi.

⁴⁸ Bresson, Robert: Poznámky o kinematografu; 1995, Dauphin – Edice Film, Praha

4.1. TECHNICKÉ NÁSTROJE KAMERAMANA

„Dokud nemám celkovou vizi, nevezmu do ruky kameru.“

Miroslav Ondříček

Dosud jsme se zabývali funkcemi znaku, účinky vazeb, záměrovými silami, možnými teoriemi rozumění a dorozumívání, předpoklady vnímání. Nechali jsme krystalizovat vizuální klíč a detektivní činností odhalovali záměrové síly, organizační principy a autorské metody.

Zdá se, že nyní je vhodný okamžik k tomu, abychom se vrátili na začátek a spatřili technické a technologické možnosti kameramanských nástrojů v kontextu popsané dialogické procesuality.

Záběr není jen technická jednotka, kterou snímáme kamerou a s níž posléze pracujeme ve střihovém programu. Záběr nelze izolovat od celku, v němž se nachází. Jako element výstavby dialogu nese svým zařazením vícevrstevný význam, směřuje k smyslu. Jeho existence je podobná střepu ulomenému z holografické desky: díky principu „interference“ díla s divákem je i ve fragmentu stále přítomný celkový tvar. Znak umí zakódovat další hodnotu podobně jako střep hologramu – jelikož v něm jsou zaznamenány informace o fázích světla, při zpětném prosvícení paprsky určitých parametrů lze zrekonstruovat z úlomku celý obraz zaznamenaného předmětu, pouze v nižším rozlišení.

Kameraman by tedy měl v rámci komunikativního jednání již při snímání uvažovat a pokud možno také zaznamenávat i širší principy, zasazovat jednotlivé záběry do větších skladebných celků a neustále si pokládat otázky týkající se skrytých vazeb a potenciálu „čtení“ obrazu. Tento vztah „vodítek“ a „celku“ lze demonstrovat na tzv. iniciálách z manuskriptů, kdy první písmeno uvozující kapitolu bylo graficky znázorněno tak, aby obsahovalo prvky příběhu, poukazovalo na následující děj a dodávalo „obrazovou nápovědu“ k čtení dalšího textu.



Iniciála z manuskriptu Mravní výklady knihy Jób, autor Řehoř I. Veliký

Obdobně lze postupovat při komunikaci s filmovým divákem. Využití kinematografického ekvivalentu *obrazové iniciály*, která vytváří významové pozadí pro vnímání následujícího děje a již v prvních záběrech odkazuje na celkové sdělení či téma, lze demonstrovat na snímcích *Půlnoční kovboj* (1969; režie: John Schlesinger, kamera: Adam Holender) nebo *Interstellar* (2014; režie: Christopher Nolan, kamera: Hoyte van Hoytema).

Znaková analýza úvodu *Midnight cowboy* (1969)



Midnight cowboy (1969) – úvodní sekvence
První záběry filmu předznamenávají celkové sdělení, téma

Obrazový obsah:

První záběr (horní tři okénka) otevírá film odjezdem kamery z prázdné plochy reklamního poutače. Pod bigboardem se divoče houpe dítě na pružinovém koni. Rytmus houpání se přenáší do interiéru koupelny motelu – noha ve sprše si podupává ve stejném rytmu. Spadne mýdlo. Hlavní hrdina filmu mýdlo zvedá, umeje se, oblékne, vloží do úst cigaretu a usměje se na svůj odraz v zrcadle.

Znakový obsah ve vztahu k celku:

První záběr přenesenými významy sděluje, že „svět reklamy“ je prázdný. Dítě houpající se freneticky na koníkovi (evokace rytmu divoké soulože) značí splněný dětský sen kovboje, který chce všeho zanechat a hodlá se stát gigolem. V reálném světě se však ukáže, že zájem o kovboje mají pouze homosexuálové (mýdlo ve sprše). Ale náš hrdina to zvládne, stačí přeci věřit svému snu a být pořádný muž („erekcce cigarety“ při pohledu do zrcadla).

Znaková analýza úvodního záběru filmu *Interstellar* (2014)



Interstellar (2014) – úvodní záběr

Obrazový obsah:

Kamera putuje zleva doprava, divák vidí na policiče knihovny modely vesmírných plavidel. Na policičku i raketoplány padá prach.

Znakový obsah ve vztahu k celku:

První záběr funguje jako iniciála s klíčovými znaky, které doprovázejí postavy na cestě k řešení. Hrací kostky jsou zde pěkně pohromadě: vědnost (model raketoplánu), vědění (knihy v knihovně) a nepřátelská temná budoucnost (prach). Ještě při úvodním titulku je tedy odhalena znaková aparatura k příběhu o tom, že jen projevy nejvyšších a nejušlechtlejších schopností se mohou záručit při záchraně lidského druhu. Protože jen „láska, pravda a gravitace dokáží prostupovat časoprostorem“.

(cvičení viz Příloha č.1: Iniciála)

K zobrazení a zařazení znaku v rámci tvůrčí strategie slouží kameramanovi základní technické nástroje, které běžně využívá. V pomyslné brašně řemeslníka obrazu je uloženo následující „nářadí“: *rám, kompozice, světlo, tonalita a barevná paleta, ostrost a tzv. hloubka ostrosti, detail rozlišení, prostorové aranžmá a pohyb kamery, úhel a rakurs, perspektiva vypravěče*. Použitím těchto nástrojů určuje kameraman vnitřní i vnější pohybový „puls“ jednotlivých elementů a jejich vztahů. Definuje jimi *prostor, čas, pohyb* a může jimi vytvářet *paměťové vzorce*. Podívejme se na tyto prostředky optikou komunikativního procesu.

Kameraman využívá *rám*, kterým definuje výsek viděného a ohraničuje významové vektory. Ohraničení vytváří tlak na fikční svět zobrazený v rámu i na skutečnosti tušené mimo rám. Důležité jsou i poměry stran, které definují proporční soulad s fyziologickým viděním a určují rozměry těžiště vnímání (zjednodušeně řečeno u Academy formátu 1:1,37 lze akci „usledovat“ vcelku, u téměř 2x širšího formátu Cinemascope 1:2,39 je zapotřebí těžiště vnímání v prostoru rámu přesouvat).

V rámci těchto prostorových limitů pracuje kameraman s *kompozicí*, uspořádáním prvků a jejich významů v obraze. Kompozicí přiřazujeme určitou váhu a nosnost liniím, velikostem, vzdálenostem, proporcím, balancu, tvarům a dynamice znaků. Současně by ale měl kameraman zohlednit status znaků a jejich apelativní definici, uvažovat plošné rozmístění znaků-významů podle zákonitostí čtecí mapy, zohlednit psychologii tvarů a psychologii barev.

Výběr viděného určuje kameraman pomocí *světla*, kdy znaky jsou či nejsou vidět. Komunikaci a její emoční ráz samozřejmě určuje i celková světelná atmosféra, směr světla, intenzita a kvalita světla. Světlo propůjčuje znakům neskrytost a vede pozornost.

K zdůraznění či potlačení znaků v rámci záběru i celkové dramaturgie kameraman dále využívá *tonalitu a barevnou paletu*. Ty determinují znakovou čitelnost a lze jim přisuzovat psychologickou působnost. Ovlivňují emoční náboj a sekundárně stimulují aktivitu divákova vědomí.

Ostrostí a tzv. hloubkou ostrosti kameraman obvykle směřuje pozornost diváka, který primárně čte znaky v ostrosti, popřípadě je pobídnut k přecházení mezi znaky a vytváření souvislostí mezi nimi během přeastřívání. Znakové těžiště (figura) je ostrostí odděleno či vztaženo k pozadí, přeastření může funkce i promíchat – figura se stane pozadím, pozadí figurou.

Pozornost zaměřená především na zaostřené do jisté míry souvisí s *detailem*, který je definován rozlišením použitého formátu. Detail a velikost nejmenšího bodu může fungovat na podobném principu jako zaostření, tzn. autor může plošnou kvalitou zobrazení (vyšším rozlišením) oddělit

nebo nechat „vystoupit“ určité znaky a zřehlednit tak významovou strukturu obrazu a zaměřit její působení. Jelikož je zrakové ústrojí člověka „vytrénované“ k čtení jemných detailů v tváři, můžeme stejným způsobem pracovat s plošným rozlišením (tvář bude mít kupříkladu dvojnásobnou hodnotu rozlišení než okolí).

Části i celky se proměňují v čase a prostoru na základě vnitřních motivací, ale dynamizuje je i **prostorové aranžmá a pohyb kamery**. Odkrývání obrazových „tajemství“ pohybem a směřováním je jednou ze základních hybných sil znakových mizanscénických řešení.

Kameraman dále určuje snímáním **úhlem a rakursem** standardní (tzv. eye-level) nebo nestandardní pohled (podhled, nadhled ad.), kterým ozvláštňuje obrazové znaky a dodává divákovi vodítka k čtení významů. Žánrové snímky masivně využívají „ozvláštňení“ úhlem a rakursem, zvyšují tím míru stylizace a dynamizují fikční svět.

To navazuje na **perspektivu vypravěče**, tedy to, jakou roli kamera právě zaujímá v komunikaci s divákem, tedy především zda využívá objektivní, subjektivní pohled nebo se tyto pohledy prolínají⁴⁹.

Použití všech těchto nástrojů kinematografický obraz *hierarchizuje*. Autor tak zpřístupňuje divákovi jeho čtení a vhodným skladebným strukturováním usnadňuje pojmání důležitých obrazových „slov“. Pozornost diváka autor řídí upřednostňováním a posilováním vybraných elementů – určité prvky či jejich vlastnosti tzv. „vypíchné“ například světlem, nasnímá je v detailu, upozorní na ně pohybem kamery, vydělí je aktivizující barevností atd. Vytváří tím vizuální *hierarchický gradient*, který vymezuje škálu dialogu, neboť klade na některá „slova“ větší důraz a určuje tak, co v mozku diváka vytvoří paměťovou stopu a co nikoliv. Podle strmosti *významového hierarchického gradientu* lze definovat i funkci obrazu: buď je *dekorativní, ilustrativní* nebo *evokativní*.⁵⁰

V tomto ohledu je obvykle cílem kameramanské práce vysoká rozlišenost komponent obrazu (strmý gradient) a přiřazení vysoké hodnoty prvkům, které jsou ustavující součástí příběhu nebo korespondují se smyslem sdělení (evokativní obraz).

Pokud je obraz autorem řemeslně „pojednán“, měl by divák rozpoznat vysokou významovou „hmotnost“ soustředěnou na určité prvky a současně cítit hru s tajemstvím opakovaně zobrazovaných znaků. Autor kinematografickými nástroji reguluje intenzitu smyslové ozvěny.

⁴⁹ Prolnutím perspektiv vypravěčů je míněna situace, kdy se např. během jednoho záběru objektivní pohled kamery sledující postavy proměňuje v myslí diváka v subjektivní pohled (např. v pohled „ducha“ místa, pohled tajného pronásledovatele atd.)

⁵⁰ Dekorativní funkce obrazu je obvykle využívána ve videoklipech, ilustrativní v TV seriálech, evokativní (tedy nesoucí významové hodnoty) lze zpravidla nalézt u distribučních filmů nebo reklamy

4.2. HRANICE SMYSLOVÉ REALITY

„Člověk se rodí jen jednou, aby se pak ještě rodil zvolna, dobýváje sebe sama klikatě i v prudkých nárazech, pokud mu zbývají čerstvé a nenasycená smysly a duše potřebná k růstu.“

Karel Čapek

Údiv ze znakové proměnlivosti, kdy se znak vztahuje k předchozímu (paměť) i následujícímu (očekávání), si nárokuje určitou energii. Člověk má smyslové limity a předpokladem k překonání těch psychologických je vůle – pokud chce divák vnímat na více úrovních, něco označit a zanedlouho se podívat nad tím, že už to znamená něco jiného, že znak expanduje, musí chtěním aktivovat ve svém těle určité biochemické procesy. Obecně vzato, působí-li na diváka sled obrazových informací, obvykle zprvu vnímá řečněme emoční vrstvu⁵¹. Z povrchu příběhu odlupuje emoce, jež fungují jako filtr základní zkušenosti. Až když je zapotřebí - kupříkladu dojde-li k nějakému zvratu, znepokojení nebo tušení nebezpečí - přispěchá ochranný mechanismus s „injekcí“ intelektu. V případech extrémního ohrožení dokonce základní nastavení emočního rastru nahradí hyperperceptivní „motorové“ vědomí, které se snaží urychlit procesy řešení.

Důsledky takových jevů na sobě může pozorovat zřejmě každý divák a to doslova na vlastním těle, neboť si člověk přirozeně vytváří modely reality smyslového světa a přitom přirozeně reaguje na podněty zvnějšku jako kdyby byly součástí jeho tělesna (jistě jste tuto psychofyzilogickou odezvu na smyslovou realitu zažili – sledovali jste, jak se hrdina filmu zranil a vy jste měli intenzivní pocit fyzické bolesti, případně jste se lekli a takzvaně vás polilo horko, při napínavé scéně vám tzv. přeběhl mráz po zádech atd.) I takové odezvy mají svůj původ v základních vztazích určených rozsahem smyslů.

Arnheim také upozorňuje na zvláštní pohyby vyplývající z potřeby vizuálního balancu, jako by byl člověk odsouzen k neustálému hledání rovnovážného obrazu: vztah objektů v obraze je determinován neviditelnými silami vycházejícími z procesuálních struktur vnímání. Jak přemýšlí kameraman o kompozici ve vztahu k obsahu? Proporční magnetismus inklinující k symetrii je definován směrovostí (lokalizací pohybu, vektorem) a vizuální „váhou“ (barevností, tvarem, emočním obsahem atd.). Toto vše v jednom momentu interaguje uvnitř systému obrazu a současně se obrací k zrakovému vjemu diváka, který vnímá jednotlivé elementy obrazu i jeho celost současně. Jinými slovy ze své přirozenosti dekóduje obraz (znaky) v horizontální rovině (jak po sobě následují) i ve vertikální rovině (jak se k sobě vztahují).

Jednou z důležitých složek práce kameramana je ovládnutí obrazových komponent v tvarových, balančních, prostorových, pohybových a dynamických souvislostech. Naučit se vnímat systém skrytých vizuálních kódů a rozvíjet jej, tázat se po dalších možnostech. Už tím, že si autor vůbec pokládá otázky týkající se původu a směřování „percepčních sil“, tak už v podstatě přijal výzvu vědního i filosofického výkladu bytí a světa, výzvu, která člověka hluboce určuje a vytváří „spodní proud“ naléhavosti jeho uměleckého vyjadřování.

K tomu se váže následující otázka: Co nutí organismus vnímat okolí, jaké síly uvádí do pohybu jeho vědomí? *Člověk opírá o smyslové vnímání své základní jistoty.* Na druhé straně však smyslům neustále uniká obrovské množství informací, které je filtrováno vstupními branami i

⁵¹ Emoce jako predispoziční programy chování, které pomáhají zhodnotit to, co se děje, a podněcují k činnosti dřív, než rozum získá všechny prostředky k analýze. Emoce mají cíl, záměr a vlastní logiku. Emoce předjímají problém, jsou jakýmsi vnitřním „zvonkem“

následným zpracováním oněch „dat“ (například lidský zrak reaguje na nepatrný výsek světelného záření (tzv. „viditelné světlo“) a současně cedí sítím objem teoreticky zaznamenaných obrazových informací v řádu bilionů ku jedné, mluvíme například o objemu informací, které odfiltrují optické limity oční čočky, kapacita přenosu očních nervů atd.).

Zde se nabízí zajímavá (i když na první pohled pochybná) úvaha, která je spíše *pohádkou o excesivním stavu vnímání*: představme si, že na lidské oko v každém okamžiku doslova „útočí“ neuchopitelné množství vizuálních informací. Oko a lidský zrak toto množství značně redukuje na hladinu, která je k orientaci ve světě dostačující a přitom únosná vzhledem k dlouhodobému metabolismu neurálních tkání (analogicky k tomuto nastavení člověk dokáže například ujít běžnou rychlostí chůze velké množství kilometrů, ale pokud by běžel rychlostí 30 km/h, organismus by se brzy vyčerpal). Diskrétních obrazových jednotek, které mohou z vnějšího prostředí teoreticky projít oční čočkou, je řekněme 10 na 10 (bit / s). Fyzikální limity světlocitlivých buněk (počet čípků a tyčinek) a očních nervů dále „ořezávají“ vstupní informace o několik dalších řádů - řekněme na 120 000 000 bit / s. Z neuchopitelného abstraktního čísla okem „projde“ nepoměrně menší část. Mozek tedy může operovat každou vteřinu třeba právě s počtem 120 milionů obrazových informací a i když je to výkonný organický počítač, potřebuje k zpracování takového toku a oddělení signálu od šumu určitý čas. Z objemu dat a výkonu je možné odhadnout, že potřebuje k procesu utřídění obrazových informací zhruba 8 sekund (k „propočtu“ všech smyslových vstupů je podle vědců potřeba 24 vteřin, počítejme zde pro zrakové ústrojí například s třetinou). Člověk tedy zrakem pravděpodobně vnímá tuto dobu jako obrazový přítomný okamžik (!), přičemž bod nula (tedy „ted“) mozek umísťuje někam okolo 2. vteřiny tohoto procesu – pokud bychom zanesli „hodinkovou“ přítomnost na časovou osu, viděli bychom, že lidský zrak se rozpíná cca 2 vteřiny do budoucnosti a pak dále dopočítává cca 6 vteřin minulosti dle důležitosti informací. Toto je samozřejmě absurdní výpočet, ale do jisté míry jej potvrzují extrémní zkušenosti: pokud se například člověk dostane do situace ohrožení života, tělo se dostane do excesivního stavu a začne produkovat látky, které zrychlují běžnou výměnu a člověk v této krizi získává určitou „časovou výhodu“ – ony dvě vteřiny budoucnosti se rozprostřou do zpomaleného chodu hyperperceptivního vnímání, díky němuž může člověk lépe reagovat na nastalé nebezpečí (možná jste něco podobného zažili například při autonehodě nebo po konzumaci léčiv či drog). Člověk jako by „viděl“ určitou dobu zpomaleně.

Pokusme se tento spekulativní předpoklad využít k vysvětlení zrakového „předporozumění“ filmového obrazu: selský rozum o procesu vidění říká, že člověk zrakem vnímá jednotlivé informace, ty třídí a ustavuje z nich v reálném čase smysluplné celky. V krizových situacích ale vyhodnocuje ještě neutříděné informace a snaží se „dopředu“ detekovat míru ohrožení. Jelikož je film pohyblivý a složený z rychle se měnících diskrétních snímků (standardně 24 sn./s), organismus musí aktivně posílit látkovou výměnu a zařadit vyšší rychlostní stupeň vyhodnocování, neboť filmová projekce je v rámci přírodního vývoje ekvivalentem možného ohrožení – co se takto rychle hýbe, to může zabíjet.

Pokračujme v této hypotéze. Pokud má divák v předvědomí již „připravené“ porozumění obrazu díky aktivitě záchranného systému mozku, film lidskému vědomí svým charakterem média a pravou podobou víceúrovňové proměnlivosti v podstatě *lichotí*. Dodává mu totiž pocit, že je krotitelem bezmezného počtu informací, které z jeho pohledu skutečnost nezastavitelným tempem generuje. Filmové médium ale již samo o sobě obraz dopředu filtruje a navíc dostává mechanickou projekci divákovy vědomí do přiměřeně excesivního stavu - aktivuje jej. Člověk tedy ještě předtím, než něco spatří (tzn. než do jeho „výpočetního zrakového centra“ doputují obsahy obrazových informací), již tuší nebo lépe řečeno již „před-porozuměl“ celistvému smyslu viděného obrazu a až zpětně porovnává informace s tím, co v přítomném „ted“ vnímá jako komplexní smyslovou realitu. Film tedy svou podstatou neustálého doplňování a skládání diskrétních jednotek dodává člověku pocit, že při sledování informací překonává přírodní kód, že jako divák-stvořitel skládá z fragmentů

celek, že realita i s typickými detaily znovu ožívá jeho přičiněním. Neuvědomuje si však, že zhruba 2 vteřiny předtím svým předvědomím onen celek již zkonstruoval, že byl v jeho mysli již přítomen význam celistvý a kompletní a on v běžném módu vnímání tento proces jen opakuje.

Proces vnímání v excesivním stavu:

Člověk je při konfrontaci s ohrožujícím obrazem v excesivním stavu a jelikož je naprogramován k přežití, roztočí se na vyšší stupeň jeho „motorové“ vědomí, které předběhne „hodinkový“ čas a dosáhne preventivního předporozumění celku. Film je však ohrožující jen iluzivně svou pohyblivou formou, takže ve chvíli, kdy se mozek ustálí a dovolí vnímat a třídit informace standardně, v „hodinkovém ted“ už je reakce na významy předpřipravena evolučně starým korovým centrem. Člověk má při sledování filmu pocit, že právě „ted“ z diskrétních fragmentů skládá složitou smyslovou realitu a dosazuje významy. Je však možné, že jen rekonstruuje celistvý význam, který jeho předvědomí uchopilo již v samém počátku. V podstatě jen aktualizuje a zrcadlí v mozku již uložené výsledky. A to vše s pocitem, že právě teď porozuměl něčemu většímu, že rozklíčoval přírodní zkušenost a podstatu intelektuální hádanky.

Nosný vizuální znak je v tomto kontextu *součástí nedefinovatelné síly, která udává do pohybu vědomí.*

4.3. DOSAZOVÁNÍ DO PŘÍBĚHU, AVANTGARDNÍ FILMY JAKO ANTIVIRUS

„Vědění a umění vzniká u lidí proto, že mají zkušenost“

Aristotelés

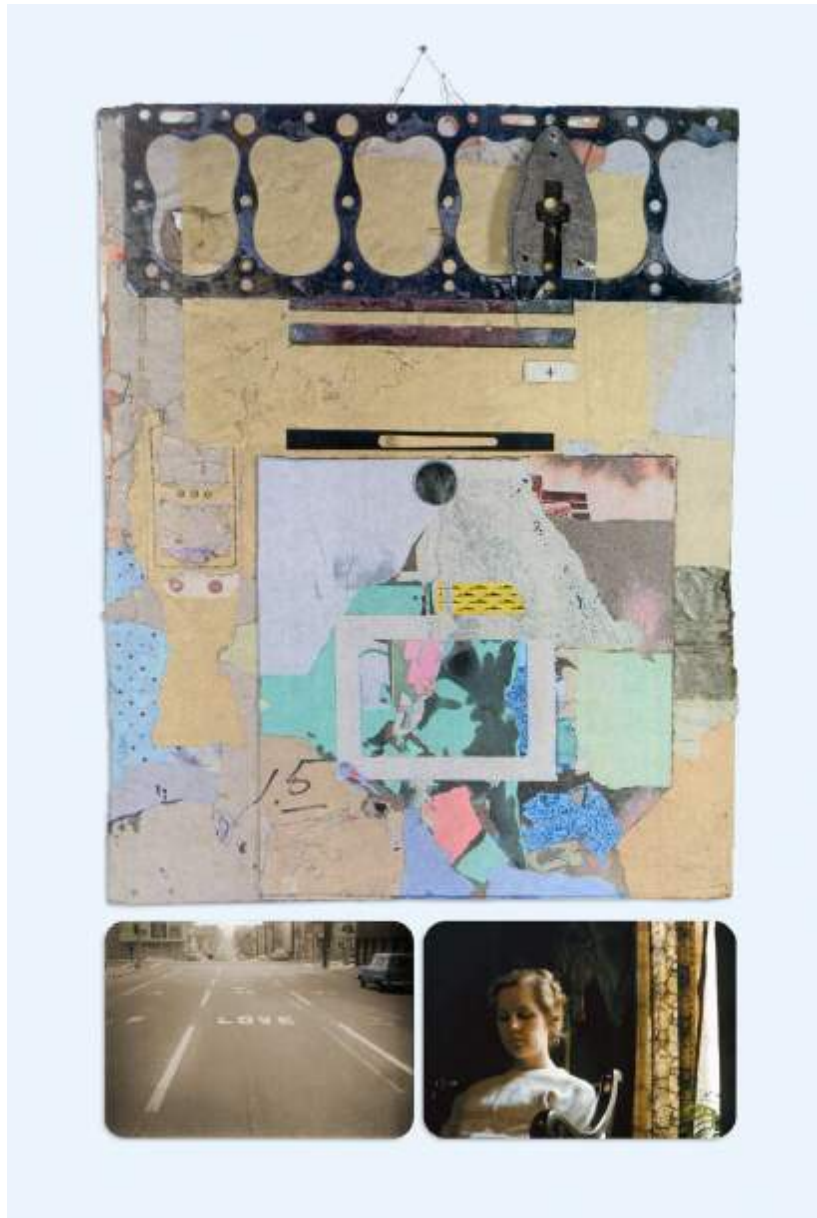
Rudolf Arnheim svým pozorováním dochází k obecným vzorcům, k jakémusi vizuálnímu magnetismu a balančním mechanismům, které nutí člověka vyvažovat prvky obrazu podle jejich „váhy“ (dle velikosti, tvaru, zařazení, umístění, barvy, světlosti atd.). Jeho výzkumy potvrdily, že člověk obecně třídí prvky vyváženého celku od velkého k malému, odspodu nahoru. Kompozici vyvažuje k jakémusi předprogramovanému souladu. Mimovolně také přiřazuje znakovým objektům dynamickou souvislost, jsou-li seřazeny v nějaké posloupnosti.

Ověřit si, zda člověk vidí „objektivní skutečnost“ nebo má tendence automaticky doplňovat viděné do „krystalické mřížky“ pojmů a sekvenční následnosti, si lze snadno vyzkoušet. Co vidíte na následujícím obrázku?



Vidíte různé čáry v prostoru? Nebo čtverec, který mizí, „schovává se za zdí“? Lidská mysl jako by se snažila abstrahovat – odhlížet od viditelných aspektů obrazu a namísto toho se zaměřila na celkové uchopení ve znakové rovině. V tomto případě si řada pozorovatelů doplní na základě posloupnosti tvar v rámci sekvence, pojmenuje jej čtvercem a přisoudí mu jakýsi „příběh pohybu“.

K tomuto fenoménu se váže tvorba slavného amerického avantgardního⁵² výtvarníka a filmaře Bruce Connera (1933-2008). Skrze princip mimovolného vnímání posloupnosti se dostal k metodě *kompilačního narativu*. Conner vytvářel svá díla technikou found footage (z nalezených záznamů) mj. na základě metaforických a metonymických spojení. V rané fázi tvorby vytvořil řadu výtvarných a fotografických koláží, na nichž lze ukázat tendenci recipienta dosazovat obrazy a znaky v nich obsažené do *příběhové matrice*.



Bruce Conner: Triptych, 1961 – zkuste si prohlédnout jednotlivé znaky této koláže. Hledáte v obrazech souvislosti? Existuje nějaký kontext mezi součástíkou bloku šestiválcového motoru, nápisem „love“ na silnici a fotografií dívky u okna? Utváří se automaticky ve vašem vědomí – byť třeba neartikulovatelný - příběh?

⁵² Slovo avantgarda má původ ve franc. avant-garde: předvoj, před hlavní (vojenskou) silou; v přeneseném smyslu se jedná o průkopnictví v umění; často se používá i s pejorativním nádechem, kvůli vysokým nárokům na recipienta čelí u většinové společnosti jakési „inkvizici“

Ve filmu nazvaném *A Movie* (1958) nechává Conner jakoby „beze smyslu“ střídat záběry z různých dobových upoutávek na filmy B-kategorie.



A Movie (1958) – část úvodní sekvence, zachováno pořadí záběrů

Indiáni na koních, koňské povozy, běžící slon, koně, následuje vlak, koně se řítí, tank přeskakující horizont, závodní auta... A divák se zřejmě přistihne při tom, že zažívá podobné pocity jako při sledování řekněme akční komedie. Zaměření principu na technické střihové spoje komunikuje s divákem i přesto, že postrádá tradiční smysluplnou příběhovou linii. Diváka obraz spíše intelektuálně dráždí, nechává jej dekonstruovat metodu, sledovat formální rysy, určovat žánr, uvědomovat si mechaniku zábavnosti pohyblivého obrazu a nechat se jím unášet. Formální akt filmové kompilace narativu má obdivuhodnou vlastnost podobně jako ostatní díla světové avantgardy – aktivuje od prvních momentů diváka, nepodbízí se, nevlichocuje. Je to jakýsi antivirus rozežírající zažitě soustavy uvažování zaměřené na směnné hodnoty. O filmu *A Movie* lze v podstatě říct, že je co do vložených významů „prázdné místo“, které v ryzí formě poučuje o iluzivní podstatě filmu. Na recipienta klade nemalé nároky, formální hru musí člověk vyplnit sebou sama, nechat zrcadlit na plátně své charakterové rysy i schopnosti, rozpustit ve filmu zkušenosti, vzpomínky, touhy.

Rozdílnost dosazování do vzorců oproti neutřiditelnosti krajiny lze nepochybně zažít i při prosté procházce. Krajina vzdoruje uchopení, není jako čtverec vnímaný optikou žáka na hodině geometrie, je to neklasifikovatelný útvar a přitom jaksi přirozeně a dokonale ladný, harmonický, nerozdělitelně plynulý celek. To je dáno zřejmě tím, že krajina je jedním z prvních obrazů, který náš zrak *ustavuje*, neboť je nám od narození krajina představována ve smyslu stavěna před nás, stavěna před náš zrak.

Co to znamená před náš zrak? Dovolte malé zamyšlení. Rozdělovat celek na specifické komponenty a současně vnímat jeho všeobecnost nabízí víceúrovňové lidské vědomí přirozeně. Zkušenost s všední skutečností však tuto schopnost postupem času jakoby obrušuje, člověk má tendenci si život (ve smyslu bytí ve světě) usnadňovat, zjednodušovat. Čím méně energie věnuje orientaci v principech a kategoriích bytí, tím více odhlíží od základních otázek. Spíše se zaměřuje na menší, lépe srozumitelné izolované aspekty. Částečně je to dáno evolucí – analyzovat jednotlivosti je nepochybně důležitější způsob pro identifikaci případné hrozby či nebezpečí. Ale člověk se podle všeho stal člověkem právě ve chvíli, kdy se poprvé podíval motivovaně na hvězdnou oblohu a v jeho hlavě se zrodila Otázka.

Film-proces (zvláště pak avantgardní, který můžeme uvažovat jako jeho výzkumný očištěný tvar) nabízí jakýsi lék uschovaný podvrtně uvnitř své filmové podstaty. Takové filmy lze připodobnit ke zkušenosti s neznámou přírodní krajinou. Představte si kopec, na který když po určitém úsilí vylezete, můžete se dívat do kraje. Nedostanete k tomu žádný návod, nemáte k

dispozici žádná vodítka ani mapu. Je to neznámá krajina. Pokaždé, když se otočíte, naskytne se vám pohled nabízející různé nové podněty. Ale opačně? Pokud výstupu na kopec nutnou energii nevěnujete a vystačíte si s pohledem zespodu, jeví se kopec jako objekt, jakýsi smyslový výstřižek. A bude se nám zřejmě jevit i z různých míst v krajině téměř nezměněný a především velmi podobný ostatním kopcům. Zdá se, že až úsilí vynaložené k výstupu na vyhlídku sejme ochranný obal objektu, aby poutník ve své mysli mohl shledat, že pravou podobou tohoto kopce je celistvost vztažená ke krajině.

4.4. BARVA JAKO VJEM I VÝRAZOVÝ PROSTŘEDEK

„Co je za přírodou? Napravo... nalevo... tady i tam... všude si z ní беру tyto tóny, tyto barvy, tyto odstíny, ustalují je, sladují je, kladu je na plátno... Tvoří linie. Stávají se předměty, skalami, stromy, aniž na to pomyslím. Kdybych se snažil použít rozum, úmyslně zasáhnout do toho, co mám předvést, vnášel bych do díla jen svou malost“

Paul Cézanne

Představte si mysl člověka, který není dotčený vědeckým věděním. U takto otevřené mysli lze snadno měnit obsah a dokonce i strukturu myšlení. Kdyby nám například ve škole nevštípili trojrozměrnost okolního prostoru a koncept perspektivy, pravděpodobně by pro nás nebyl problém představit si vícedimenzionální vesmír. Takové myšlení, kdy „zákony“ ještě nedefinovaly strukturu myšlení, si můžeme přiblížit ve stati věnované barvám.

Vývoj přístupů se v historii proměňoval, pro úvahy o povaze barev je zajímavé vrátit se k čirému uvažování oproštěným od fyzikální podstaty započaté Isaacem Newtonem a jeho pokusy s rozkladem světla na spektrum.

Shrňme si stručně co může (nebo by mohla) barva představovat: může to být nástroj k zhotovení obrazu, část světelného spektra, psychosenzorický vjem, znak (symbol) nebo také *smyslově-morální působení na člověka*. Poslední jmenovaný přístup koncipoval básník a badatel Johann Wolfgang von Goethe (1749-1832), který v rozsáhlém textu *Nauka o barvách* (1810) definuje poetickým jazykem působení jednotlivých barev i barevných schémat fenomenologickým způsobem. Ve svých pozorováních si všiml ovlivňování lidské psychiky i těla, sestavil barvové systémy a stanovil pravidla barevné harmonie. Z hlediska moderní fyziky okrajový text, pokud však čtenář vstoupí do světa Goethových popisů o účincích barev, pravděpodobně nalezne významný inspirační zdroj stojící v protikladu k „nerostnému“ uvažování o barvách jako o jevech spojených s vlnovou délkou a spektrální čistotou.

Pro nastínění použitého jazyka můžeme citovat úryvek z pojednání o *Smyslově-morálním účinku barev*: „Modrá - jako ve žlutí je vždycky přítomno světlo, tak se dá říci, že v modři je vždycky přítomno něco temného. Tato barva má na oko zvláštní a skoro nevyslovitelný účinek. Jakožto barva to je energie, ale je na záporné straně a ve své nejvyšší čistotě je to jakési dráždivé nic. Cosi samo o sobě odporujícího, dráždivost a klid cítíme při pohledu na ni. Jako vidíme nebe nad sebou a vzdálené hory modře, tak se zdá, jako by i modrá plocha před námi ustupovala. (...) Modř nám vnuká pocit chladu, také nám připomíná stíny.(...)“⁵³

Základní rozdělení barevných tónů vycházelo u Goetha z teorie starých Řeků, kupříkladu *pozitivní barvy* (žlutá, žlutočervená a červenožlutá) podle něj podporují čilost, evokují štěstí,

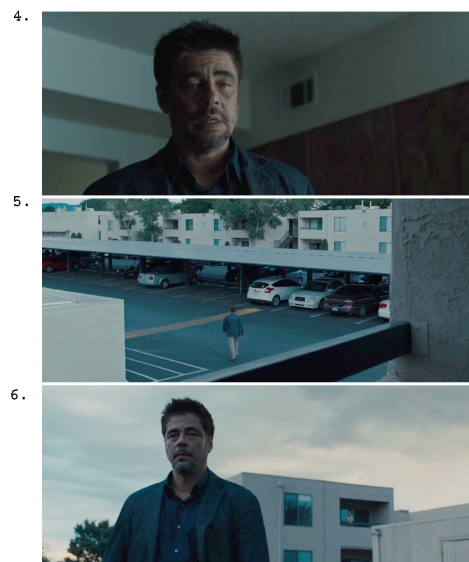
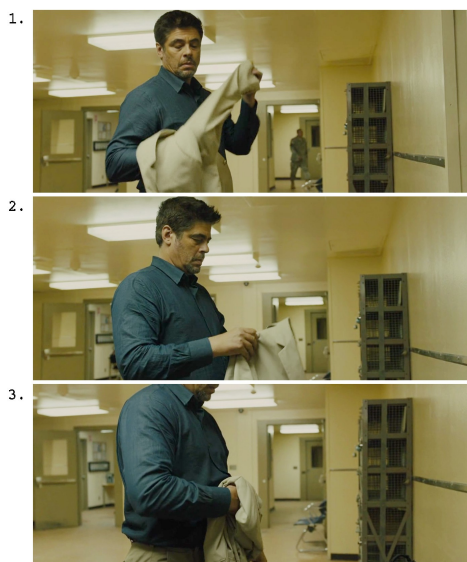
⁵³ von Goethe, Johann Wolfgang: *Smyslově-morální účinek barev*; 2004, Olomouc, Votobia, str. 41, oddíly 778-782

dodávají živou a aktivní náladu, zatímco *negativní* (modrá, červenomodrá a modročervená) vyvolávají neklid, jsou mírné a tesklivé. Za *neutrální* barvu určil zelenou.

Přiřazení hodnoty a pojmenování účinku barev je velkým příspěvkem, i když mají Goethova pozorování pro vědecké vysvětlení barev mizivý přínos⁵⁴. Nezaleknete-li se odtrženosti Goethova uvažování od moderních poznatků a vyzkoušíte-li si posuzování barev čistě na subjektivní vjemové bázi, možná objevíte zvláštní vnitřní citlivost podobně jako při poslechu hudby. Nemluvíme zde o synestezii⁵⁵, ale o aspektech prožitku, který lze využít při komunikaci, neboť *barva* je kromě své fyzikální podstaty také *znak nesoucí význam*.

V „pocitovém atlasu barev“ Goethe popisuje subjektivní vztahy mezi barvami, které předjímají exaktnější popisy biologů, optiků a fyziků. Goethe například v oddíle o *Totalitě a harmonii* shledal, že „(...) *Jednotlivá barva podněcuje svým specifickým účinkem směřování k všeobecnosti. (...) Aby se oko uspokojilo, hledá vedle každého barevného prostoru bezbarvý, aby v něm vykouzlilo onu požadovanou barvu. V tom tedy spočívá základní zákon o veškeré harmonii barev (...)*“⁵⁶

To je velmi inspirativní, neboť barvy hrají při hodnocení znaku důležitou roli a pro celkovou „náladu a výraz“ je barevnost doslova určující. Limitovaná barevná škála se podílí na míře stylizace, což je záměrová síla vyvíjející psychosenzorický tlak na diváka. V rámci vnitřní logiky a vedení diváka můžeme rozlišit i určité funkce barev.



Sicario: Nájemný vrah (2015)

Zaměříme-li se na limitovanou paletu barev ve filmu Sicario a budeme sledovat přeměnu hlavního hrdiny, dospějeme zřejmě k jakémusi sváru pouště a vody. Barva je zde místo, které pojímá archetypy, ale kontextem jim přiřazuje nové, specifické významy

⁵⁴ Goethe stanovil pro barevné systémy dosud užívané názvosloví a vytvořil barvový kruh s plynulými přechody, z jehož principu vycházejí další modely (Ostwaldův kruh, Ittenův kruh ad.). Rozdělil barvy na *primární* (základní – žlutá, červená, modrá), tedy barvy, které nelze míchat. Dále na *sekundární* (podvojně), které vznikají mísením základních (žlutá + červená = oranžová, červená + modrá = fialová, žlutá + modrá = zelená). *Terciární* barvy (potrojně), což jsou směsi všech tří základních barev. Barvy *lomené* vznikají smísením dvou barev, z nichž ani jedna není základní. Podle vnímání Goethe rozdělil barvy na *studené* a *teplé* a přiřazoval k nim tóny podle toho, které složky převažují. Podle barevnosti dále rozděljuje na *pestré* (chromatické) a *nepestré* (achromatické – šedá, bílá, černá), vysvětluje účinky *komplementarity barev*, teoreticky popisuje *barevný kontrast* atd.

⁵⁵ Synestezie je způsob vnímání, kdy původní vjem jednoho smyslu vyvolá vjem smyslu jiného, resp. je k původnímu přiřazen; obvykle jde o tato spojení: písmeno nebo číslo > barva; hudba, zvuk > barva

⁵⁶ von Goethe, Johann Wolfgang: Smyslově-morální účinek barev; 2004, Olomouc, Votobia, str. 47, oddíly 803-806

Švýcarský malíř a teoretik Johannes Itten (1888-1967) postuluje tři hlavní funkce barvy: *zobrazovací (imprese), výrazovou (exprese) a stavební (konstrukce)*. Pojetí těchto funkcí definuje účinek, zda bude dílo harmonické nebo provokující. Itten kromě toho vyvinul sadu tzv. *Ittenových kontrastů*⁵⁷. Kontrast prvků a kvalit obrazu nebo fotografie (například *prostor/linie, velký/malý, nehybný/pohyblivý*) má dodat ráz nevšednosti, něco, co upoutá a vynikne nad běžným zachycením reality.

Zkusme se tedy pozastavit nad tím, co barva vlastně pro kameramana v rámci vnitřní logiky filmového jazyka znamená. Jak již bylo řečeno, je to vjem i znak a tedy výrazový prostředek, který má nějakou funkci. Ale jelikož je to znak, můžeme jej zkoumat jako *něco, co má hodnotu něčeho jiného*. Z této perspektivy může být pro běžnou kameramanskou praxi inspirativní vyjádření Paula Cézanna (1839-1906), který ve vydaných dopisech přiblížil příteli Joachimovi Gasquetovi svou vědecko-filosofickou myšlenku: „*(barevná) jemnost naší atmosféry má mnoho společného s jemností našeho ducha. Jsou v sobě obsaženy. Barva je místo, kde se náš mozek setkává s vesmírem. Proto se jeví opravdovým malířům veskrze dramatická.*“⁵⁸

To je hluboký vhled, který si zaslouží pozornost autorů jakéhokoliv druhu obrazu. Cézanne nevidí v barvě předmět, barva pro něj zastupuje *místo* určené k nějakému procesu. Nesnaží se v barvě vidět „předmět“ malířství, ale uvažuje nad její delikátní spojitou posloupností. Podobně slovo setkání odkazuje k pohybu. Není pro něj tedy důležitý stav věcí, ale spíše „*prorůstání*“ barvy v procesu vnímání a vyjadřování. Vnímání barev je stejně jako jakékoliv jiné čítí akce, která něco uvádí do pohybu. A přirozeně rozpohybuje v první řadě lidského ducha, kterého směřuje k širším, možná dokonce nejširším přírodním souvislostem.

(Cvičení - viz Příloha č.1: Omalovánky)

5. VYKRYSALIZOVAT – OČISTIT – POTE MNIT – VYBUDOVAT

“Intuice se zdá být složena ze zkušeností a nejvnitřnější pravdy”

Zuzana Přidalová

Zdá se, že abychom mohli nějak uchopit koncepci vnitřní logiky filmového jazyka, je třeba polarizovat přístupy na řemeslně-technický a umělecko-intuitivní. Vzájemné působení těchto polů teprve vymezuje velikost společného prostoru a odhaluje obrysy oné vnitřní podstaty, kdy dochází k směřovanému pohybu.

Na jedné straně je tedy jedním z nároků diváka jakási „řemeslná abeceda“, dostředivá tendence používání nástrojů, která přivádí tvůrce i diváka na chráněné území srozumitelné komunikace. Podívejme se například na kompozici obrazu. Ta má zažitá pravidla, pro tzv. vyváženou kompozici lze ve většině případů využít matematického vyjádření zlatého řezu, lze proměřit tonální „dominanty“ obrazu, nastavit vztahy mezi světlostí a barevnou sytostí prvků. Podle Aristotela je technická podstata krásy otázkou *velikostí, vzdáleností a jejich uspořádání*.

Divák ale na druhé straně touží (i když si to často nepřizná) po poučení, poznání, po objevení nové zkušenosti, po *smyslu*. Abychom mohli vystavět obraz, který nebude odpovídat dohodnutým vnějším parametrům (například kompozičním), měli bychom hluboce porozumět vnitřní podstatě „*krystalické mřížky*“ oné kompozice a jejímu komunikačnímu potenciálu, který se zrcadlí v počínání našich smyslů a vědomí. Proč se nám toto jeví krásné a tamto nikoliv? Proč

⁵⁷ Ittenovy kontrasty jsou součástí učebních osnov v rámci Bauhausu, slavné výmarské avantgardní školy umění, designu a architektury kladoucí důraz na řemeslo.

⁵⁸ Cézanne, Paul: Dopisy: Svědectví přátel; 1967, Praha: Odeon 1. vyd., str. 155

umíme číst v lidské tváři i nejjemnější detaily a umělé tvary vidíme obvykle hrubším rastroem?

Kameraman intuitivně využívá archetypální obrazy a tvary, které byly od narození představeny před náš zrak a definovaly nám harmonické vztahy prvků: poté, co se vyvine u dítěte vidění (jako poslední ze smyslů), působí na něj základní obrazové typy (tvář, květina, strom, zvíře, dům, slunce, mrak...)

Pokud chce kameraman filmovým obrazem komunikovat, měl by sloučit onu intuici s řemeslem. Z textu literárního scénáře (a rozhovoru s kolegy v autorském týmu) nechat „vykrytalizovat“ sdělení, převést jej na obrazový klíč, definovat míru stylizace fikčního světa, očistit znaky od nežádoucích významů a poté v rámci příběhové / dějové / žánrové struktury patřičně zdramatizovat (tedy „potemnit“, nikoliv ujasnit) jednání postav.

Řemeslo není jen používání nějakých návodů (jako když vaříte polévku podle receptu nebo stavíte rovnou zeď), součástí řemesla se zdá být také hlubší porozumění principům vyplývajících z neutřiditelnosti všeobecného, ze symetrie, vyváženosti, uspořádání v prostoru, ze schopnosti pojmenovat porušování řemeslných pravidel a využívat „protipohyb“ vůči zavedenému v komunikačním procesu. Pokud divák uvěří řemeslné zručnosti autora a jeho potřebě dorozumět se, snadněji se nechá dovést k určité citlivosti. Když nízkodefiničními podněty vybudujeme následné pochopení vnitřních struktur – pak se lze tvůrčím způsobem bavit o dekompozici, o záměrně „křivé“ zdi nebo záměrně studené polévce. Porušením dohodnutých vztahů prvků obrazu sice opouštíme vyšlapané cestičky, dostáváme však do ruky mocné nástroje - můžeme některým znakům přiřadit větší důležitost (rating) i přesto, že tzv. nelahodí oku, neboť rámování a seskupování znaků v nevyvážené podobě vede k aktivizaci diváka.

V jedné ruce tedy držíme brašnu s řemeslně-technickými nástroji včetně znaků, které *dostředují* naše snažení k zamýšlenému sdělení, a v druhé ruce máme paletu s duchovně-intuitivními možnostmi, které mohou působit na divákovu mysl *odstředivě*, *směřovat* vnitřní potenciál významů. Řemeslnými prostředky sbližujeme dílo a diváka, aby mohl při sledování bez námahy pojmut používaný jazyk a zůstal mu dostatek vůle a energie k tomu, aby svým vědomím dekodoval zobrazené významy.

5.1. REKONSTRUKCE AUTORSKÉ METODY

„Umění je uměním, je-li nemožné ho prohlédnout“

Ovidius

Dosud se text věnoval především tomu, jak na filmové dílo pohlíží divák a na základě jakých jevů a sil spolu interagují, lidově řečeno kdy a jak film „funguje“ na komunikativní bázi. Nyní se pokusme zúročit názvosloví a vstupy přidružených oborů při rekonstrukci metod, podle nichž mohli autoři postupovat při tvorbě svých děl. Jedná se o jakousi detektivní analýzu, která se věnuje výlučně dialogické procesualitě (využití znakových vazeb a ilokučních sil, záměrových vektorů) a vychází z účinku díla.

Autorská metoda je samozřejmě střežené tajemství, takže není možné potvrdit správnost závěrečných hypotéz. Badatel je spíše v pozici teoretického fyzika, který se snaží definovat neviditelnou částici na základě nestandardního chování okolí. Díky tomu lze vypozařovat jisté zákonitosti autorského „principu neurčitosti“, při pozorné četbě obrazu se obnaží kostra znakového

systému, která jako podpůrný systém nese projevy komunikativního jednání a vnitřní logiky filmového jazyka.

K analytickým úvahám o autorské výstavbě sdělení mohou dobře posloužit již zmiňované filmy *Blade runner* (1982 / 2007; Scott / Cronenweth) a *Caché* (2005; Haneke / Berger), oceňované snímky, které se v mnoha ohledech rozcházejí nebo se dokonce dotýkají opačných pólů tvořivosti – na jedné straně stojí divácký americký velkofilm budující obraz dystopické budoucnosti a na straně druhé spíše komorně pojatý festivalový snímek, který uchvátil evropské kritiky.

Tato inspirativní díla i přes veliké rozdíly propojuje sofistikovaný princip tvořivého záměru, který se zdá *být na konci* určitého přístupu a uvažování.

U tohoto “vhledu do autorské metody” (je potřeba zdůraznit ony uvozovky) jde o poukázání na možné postupy práce se znaky a jejich přenesení do dialogického procesu tvorby kameramana.

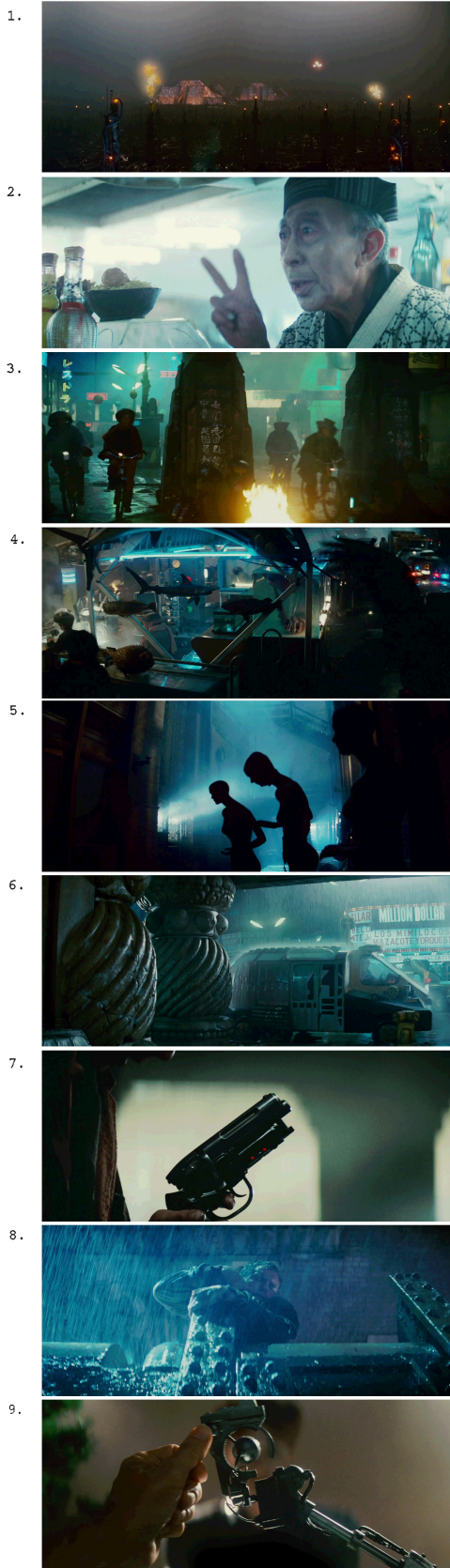
Hypotéza tvůrčího přístupu, metody a smyslu sdělení je pojmenována na základě těchto principů:

- 1) druh jednání autora (strategické / instrumentální / komunikativní)
- 2) formální organizační dominanta (identifikace dominanty zhušťující sdělení)
- 3) vizuální klíč (objevení obrazové brány k otázkám a odpovědím)
- 4) vazebnost znaků a jejich posloupnost (pohyb myšlenkových cest při vedení diváka)
- 5) vnitřní logika výstavby účinku (působení a zúročení řemeslně-intuitivní metody)

K definici jsou vybrány tyto projevy:

- a) žánrové schéma a tvůrčí vztah k němu
- b) míra stylizace (< realita x fikce >)
- c) přístup autora (syntéza x analýza)
- d) vztah díla k schematické skladbě dramatu
- e) funkce obrazu (dekorativní / ilustrativní / evokativní)
- f) vizuální vrstvy (úrovně reprezentací)
- g) konstrukční tendence znaků (dostředivá / odstředivá)
- h) charakter obrazových znaků (vysokodefiniční / nízkodefiniční)

Vložená obrazová příloha: Blade runner (1982 / 2007)



ad Vložená obrazová příloha: Blade runner (1982 / 2007)

Snímek spadá do žánru sci-fi a filmu noir, částečně se uplatňují i postupy z jiných žánrů (např. thriller, detektivka). Film obsahuje řadu odkazů teologických (padlí andělé > off-world, stigmata, jednorožec atd.), filosofických (tázání se po lidskosti), historických a mýtických (Zikkurat, Marduk a drak), společensko-ekonomických (prolínání kultur, technologizace společnosti), a filmových (Metropolis, atmosféra a postavy z noirových filmů).

Příběhově-obrazové atributy:

Děj se odehrává v dystopické realitě amerického Los Angeles v roce 2019, kdy se na Zemi vrátí čtveřice replikantů. Tito androidi-otroci, kteří byli stvořeni především pro průzkum vesmíru a k vojenským účelům mají přístup na planetu Zemi odepřen. V případě porušení zákazu je čeká poprava neboli “vyřazení”. O to se starají členové speciální jednotky Blade Runner. Nejschopnější z nich je povolán do služby, aby se zhostil úkolu ulovit čtveřici umělých lidí. Androidi se však vyvinuli do formy s pokročilým uvědoměním sebe sama a chtějí se setkat se svým stvořitelem. Toho posléze zabijí. Hlavní hrdina (člen jednotky Blade Runner) nebezpečné návštěvníky přemůže, ale finální souboj přežije jen díky milosrdenství vůdce čtveřice. Ten, ačkoliv replikant, ukáže “lidskou” tvář. Protagonista tak může naplnit lásku k pozemské replikantce, asistentce mrtvého stvořitele umělých lidí.

Autorská metoda posloupnosti znaků a vnitřních vazeb:

Film od počátku tematizuje oko a vidění ve všemožných pozicích a souvislostech. Oko (v přeneseném smyslu brána do duše, boží oko atd.) na sebe nabaluje rozšiřující se množství významů, divák je ponoukán k redefinici jeho symboliky. Velký detail oka se objevuje již v expozici, kde demonstruje funkci „vidění“. Nejviditelnějším příkladem rozšiřování významů motivu je „syntetický“ odlesk v pohledu replikantů, Voight-Kampffův test mimovolných reakcí, technologické extenze lidského zraku (mikroskop, přístroj na zvětšování fotografií, brýle „otce“ replikantů) a zařazení „očivitosti“ do obrazových elementů prostředí – čtení možných významů očí se rozpíná vazebným propojením s městskými světelnými zdroji. Příkladem je moment z 38. minuty (obr. 17), kdy se replikantka v podání Daryl Hannah setkává s konstruktérem projektu Nexus. Pouliční lampy v pozadí tvarem podporují pohled „šelmy“ a naznačují její úmysly. Druhým příkladem je situace honičky z 57. minuty (obr. 18), která jako jedna z prvních indicií napovídá, že i hlavní hrdina Rick Deckard (Harrison Ford) je replikantem. „Mizanscénická nápověda“ neonových kruhů je zakódována v obraze, kdy se snaží dosáhnout a zastřelit svoji první oběť. Hrdina vyleze na zvýšený stupínek a rozhlíží se. V pozadí za hlavou prozrazují v rámci nastavené logiky „umělost“ hrdiny dva spojené světlené kruhy, které tvarem evokují „umělé oči, brýle, dalekohled“. V obou případech je přesně komponovaná pozice figury a motivu a jejich průběžné prolínání posilující souvztažnost postav s motivem oka. Choreografie pohybu postav a kamery podléhá vytvořeným zákonitostem a pro potvrzení záměrovosti se v případě neonových očí vymaňuje nastavené stylistice snímání (postava je například v jednu chvíli zakryta neosvětlenou figurou v prvním plánu, čímž se těžiště pozornosti přesouvá k neonovému obrazci). Jinak práce na obrazové složce podléhá řemeslným konvencím noirových filmů. Kameraman důsledně drží tonální schéma v nízkých hladinách, ukazuje zdroje světla v obraze, k modelování prostoru používá výhradně měkké světlo scénických zdrojů a postavy odděluje pozicemi založenými na principu kontrastu mezi pozadím a popředím. „Šachovnicové“ modulační svícení podporuje autenticitu – veškeré světelné efekty mají logické zdroje ukotvené ve scéně. Přesnost je samozřejmě i v kompozici, podíl organického a syntetického má ideální proporce a čitelnost, v rámci výtvarných standardů jsou v podstatě dokonalé i kompenzace barevných ploch pomocí výrazně sytých barevných akcentů. Obrazový rytmus definuje puls světelných změn, pohybu kamery i aranžmá dynamických figur a prvků.

Pečlivá práce s motivem oka jako vizuálním klíčem odemykajícím bránu významům je podobná i při upevňování scénických vazeb organizační dominanty (umělé vs. přírodní). Tato dyáda je přítomna takřka ve všech scénách, ať už jde o všudypřítomný déšť, špínu, kouř. Záměrovost v každém detailu je podpořena i jednotou následností v povrchových strukturách, tvarech a materiálech (hadí kůže a její varianty, přírodní kámen z něhož vyrůstá kovová konstrukce ad.). Toto vše vytváří výrazně dostředivou tendenci nosných znaků, jejichž vrstvy se završí v monologu ve zlomovém momentu filmu, kdy nejsilnější a nejnásilnější z replikantů hovoří o základních projevech lidskosti a limitech smyslového vnímání. Symbolika „očí“ a „deště“ je zúročena jeho promluvou „*Vše co jsem viděl, všechny ty chvíle se ztratí v čase jako slzy v dešti*“. Uzavřenost hybných znaků, které se rozvětvují jako koruna stromu aby na konci opět potvrdily, že vyrůstají z kmene, je dostředivou silou, která posiluje celkový účinek díla a posouvá film k řemeslné dokonalosti v rámci nastavených pravidel postklasického Hollywoodu.

Analýza tvůrčího přístupu a znakového systému obrazu:

Smyslem sdělení filmu je: *podstata lidství a jeho limity*

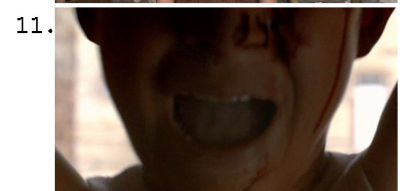
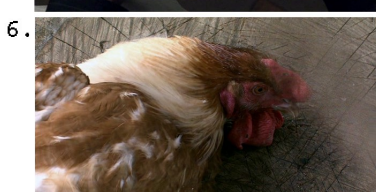
- 1) autorovo jednání lze označit za *strategické*, je zaměřeno především na zisk, v sekundárním plánu je *komunikativní*
- 2) formální organizační dominanta je *2 ve smyslu dyáda organického a syntetického* (dvojka je čitelně iniciována momentem z 8. minuty filmu, kdy si hrdina objednává jídlo; dyáda se objevuje téměř ve všech ustavujících záběrech, obvykle se váže ke kontrastu produktů civilizace a přírodních živlů či materiálů)
- 3) vizuálním klíčem autorského sdělení jsou oči
- 4) vazebnost znaků a jejich posloupnost je přesná a podléhá pravidlům *nastavení a potvrzení* (například čitelnost významu “replikant = padlý anděl” je komunikován opakující se montáží s asociativním nápisem “Off-world” na plavidle letícího městem a potvrzuje se krvavými stopami na těle mrtvé replikantky s prostřelenými lopatkami evokujícími uřezaná křídla)
- 5) vnitřní logika výstavby účinku je posílena odkazy k dalším disciplínám

Definice projevů:

- a) Blade Runner využívá žánr jako řemeslný cíl, naplňuje a promíchává žánrové atributy
- b) míra stylizace obrazu je celkově vysoká, tvůrci dbali na věrohodnost prostředí
- c) přístup autora je především systematická syntéza: z obrazových elementů skládá pocit; metoda výstavby je eklektická, dílo oslovuje v první řadě emoční sféru vnímání diváka
- d) schematická skladba dramatu aristotelského typu je naplněna a neporušena
- e) funkce obrazu je především ilustrativní (popisuje jednání postav, fikční svět a jeho zákony), v okamžicích propojení s vizuálním klíčem je evokativní (metonymická a metaforická spojení generují nové významy)
- f) vizuální vrstvy obsahují zpravidla dvě úrovně reprezentací – informačně-příběhovou a symbolickou
- g) konstrukční tendence znaků je velmi dostředivá, pouze v místech vazeb a odkazů k jiným disciplínám odstředivá
- h) charakter obrazových znaků je vysokodefiniční, divák doplňuje významy a funkce minimálně

Z diváckého hlediska je účinek postaven především na sugestivní intenzitě prostředí, čitelných archetypech, citacích a odkazech, naplnění příběhové a žánrové matrice a vnitřní koherenci téměř všech zobrazených elementů (výjimkou je product placement, který odpovídá nastaveným technikám řemeslného zobrazení, ale nenese “dostředivé” významy).

Vložená obrazová příloha: Caché (Utajený; 2005)



Snímek *Caché* (*Utajený*) spadá do kategorie autorský film (zřejmě kvůli statutu režiséra), žánrově je na pomezí thrilleru a detektivky. Tvůrčí podstatou je na první pohled film-záhada, snímek ale obsahuje řadu znakových nápověd, které zavedou diváka k hlubšímu smyslu. Autorská komunikace zde velmi dobře maskuje metodu - v případě, že děj a postavy uvažujeme antropocentricky (vše vztahujeme k člověku), jedná se formálně o enigmatický příběh hledání viníka a rozluštění motivace motivace jeho počínání. V případě, že budeme uvažovat postavy jako metafory "lidskosti", jedná se o obžalobu národní historie.

Příběhově-obrazové atributy:

Film začíná velmi dlouhým záběrem na francouzskou ulici na předměstí. Divák se dozví, že záběr je součástí nahrávky na videokazetě a od této chvíle se snaží rozluštit spolu s protagonistou, kdo posílá vzkazy, co je podstatou a cílem zaznamenávaného sledování. "Hlavní postava" (herec Daniel Auteil, střední věk) nalézá po sestavení mozaiky náznaků možného autora vyděračského nátlaku. Může jím být jeho adoptivní bratr arabského původu, kterého před desítkami let vypudil lži a lstí z rodinného sídla. Zdá se, že autor vyděračských vzkazů (bez jakéhokoliv dalšího upřesnění nebo vysvětlení záměru) by mohl být on, popřípadě jeho syn. Okruh možných pachatelů se ale rozšiřuje, divák postupně reviduje motivace všech zobrazených postav včetně matky "hlavní postavy". Po zlomovém momentu, kdy potenciální viník spáchá sebevraždu, se úhel pohledu otáčí k beznaději – viník zřejmě nebude nikdy identifikován. Divák však může mít pocit, že kdesi "uvnitř filmu" se skrývá odpověď.

Autorská metoda posloupnosti znaků a vnitřních vazeb:

Snímek *Utajený* od počátku aktivuje diváka, vybudovaným napětím si nárokuje jeho absolutní pozornost, rytmem a zobrazovanými znaky stimuluje k řešení "záhady". Autor využívá až na dřevě tradiční schéma záhadného úvodu thrillerového typu. Divák je vystaven působení značně nedourčeného dramatu, neustále je jeho vnitřní hlas hnán k detektivnímu uvažování, kdo je pachatelem a o co při tomto vydírání vlastně jde. Film se odvíjí v běžných "kolejích" sofistikovaného thrilleru až do chvíle, kdy divák přijde o hlavního podezřelého, který se podřízne břitvou. Tento nečekaný moment značně poznamená většinu konstrukcí a hypotéz, které si divák v průběhu filmu vytváří. Záhada není vyřešena, v posledním záběru filmu ale vidíme, že syn vypuzeného adoptivního bratra a syn vydíraného protagonisty se spolu baví, jakoby se již předtím znali.

Autor však do znaků a jejich vazeb zakódoval ještě další vrstvy. Vizuální klíč zde doslova odemyká onu pomyslnou bránu k novým významovým rovinám. Film můžeme číst dvojím způsobem podle toho, zda vnímáme jeho obrazové "nabídky" sémiologicky a komunikativně (film vede dialog) či nikoliv (film je objekt, který obsahuje příběh).

Překoná-li divák potřebu dekódovat znaky v tradičním příběhovém schématu a otevře mysl novým strukturám organizovaných vnitřní logikou, může konstatovat toto: snímek *Utajený* je metaforické zobrazení komplikovaného vztahu koloniální mocnosti a její vzpouzející se kolonie. Film je metodicky postaven na záměně, národní dějiny vystupují ve filmu jako postavy. Příběhová struktura děje je transponována na sled dějinných událostí zahrnující dlouhotrvající válečný konflikt a následné zapomínání viny, krutosti a ponížení. Francie (jako protagonista v podání Daniela Auteila) se po dobytí snažila ovládnout Alžírsko (adoptivní brat Majid), to však dosáhlo i přes zamlčování a lži díky nátlaku Francouzských občanů (manželka Daniela Auteile v podání Juliette Binoche) nezávislosti.

Ve filmu je signalizován tento obrat v uvažování diváka řadou symbolů a vícevrstevných znaků, ať už jde o useknutí hlavy kohouta (národního symbolu Francie), přes žlutou barvu (Alžírsko je z velké části pokryto pouští), číslo pokoje 47 (v roce 1947 získalo Alžírsko tzv. Statut), krvavé stopy podříznutého krku na kreslených vzkazech (krvavě potlačená demonstrace Alžířanů v roce

1961) až po tvar krvavé skvrny na zdi poté, co Majid spáchal sebevraždu (skvrna připomíná Challe-Mauricovu linii na hranici s Tuniskem, kterou Francie v roce 1957 odřízla zásobování rebelující Fronty národního osvobození, v následné bitvě o Alžír tak neměli rebelové proti Francii nejmenší nárok na úspěch).

Všechny tyto znaky a jejich informační potenciál mohou přivést diváka k rozluštění “záhady” na příběhové úrovni, v krajině významů. Pokud divák přistoupí na ustavená pravidla, pak Francii posílá krvavé vzkazy její “dějinné svědomí” a dožaduje se uznání viny. Nová generace v podání synů obou aktérů je přístupná dialogu a nerozumí slabosti svých předků, kteří zatajovali událost krvavého potlačení demonstrace až do roku 2012, kdy se za ni na vládní úrovni omluvil prezident Francois Hollande.

Co je ovšem na závěr důležité konstatovat, je fakt, že i bez těchto informací a hypotéz je film Utajený vynikající thriller, který nenechá diváka vydechnout. Dokonce je odborníky a fanoušky řazen mezi nejlepší desítku filmů žánru.

Analýza tvůrčího přístupu a znakového systému obrazu:

Smyslem sdělení filmu je: *negativní historické události nelze vymazat, jsou zaznamenány*

- 1) autorovo jednání lze označit za *komunikativní*, je zaměřeno na dorozumění
- 2) formální organizační dominanta jsou *francouzsko-alžírské dějiny* transponované na strukturu příběhu
- 3) vizuálním klíčem autorského sdělení je *pozorovatel (dějinné svědomí nás pozoruje)*
- 4) vazebnost znaků a jejich posloupnost vychází z národní symboliky a symbolů událostí, jak jsou zaznamenány v paměti i médiích
- 5) vnitřní logika výstavby účinku vychází z dvojlomnosti informační hodnoty znaků a jejich záměrových sil, jejich rozklíčování vede k redefinici viděného a skokovému upravení vnímaných významů, znaky nejsou rozvíjeny, ale spíše zhutňovány

Definice projevů:

- a) Caché využívá žánr jako nosnou plochu sdělení ke komunikaci, využívá jeho atributy jako systém
- b) míra stylizace obrazu je poměrně nízká
- c) přístup autora je především analytický: po přečtení klíče významy generují obrazy, dílo aktivuje především intelektuální sféru vnímání diváka, emoční rastr je provázán se zkušeností diváka s daným žánrem, metoda je transpozice; obraz je komponován tradičně, ovšem s důkladným umístěním významů podle tzv. “čtecí mapy”
- d) schematická skladba dramatu aristotelského typu je nenaplněna a porušována
- e) funkce obrazu je především evokativní (směřuje k dekodování pozadí a významů)
- f) vizuální vrstvy obsahují zpravidla dvě úrovně reprezentací – nedourčeně-příběhovou a symbolickou, vztah v soustavě předznamenání > naplnění
- g) konstrukční tendence znaků je značně odstředivá (znaky odhlížejí od smyslu sdělení, vytvářejí “klenbu pochopení”, vrací se po kontextualizaci s hlediskem vizuálního klíče)
- h) charakter obrazových znaků je nízkokodefinitní, divák doplňuje významy a funkce ve velkém měřítku

Z diváckého hlediska je účinek postaven především na detektivní činnosti “vnitřního hlasu”, která v případě dekodování znaků v historických souvislostech obrací informace a mezery v novou významovou rovinu. Film funguje na příběhové úrovni jako záhada, ovšem vnukává divákovi nejednoznačný pocit, že jsou vodítka obsažena uvnitř záběrů nebo v jejich vazbách. Obojí je pravdou. Film se v hlubších znakových vrstvách výrazně vztahuje k intelektuálnímu typu zkoumání

a klade na diváka vysoké nároky. Na druhou stranu v rovině příběhu reaktivně stimuluje jeho potřebu porozumět a aktivuje jej k dalším hypotézám a k revidování smyslové reality. Vnitřní proud významů a dialog s dílem se neuzavírá dvouhodinovou stopáží filmu. Interakce v paměti diváka organicky pokračuje.

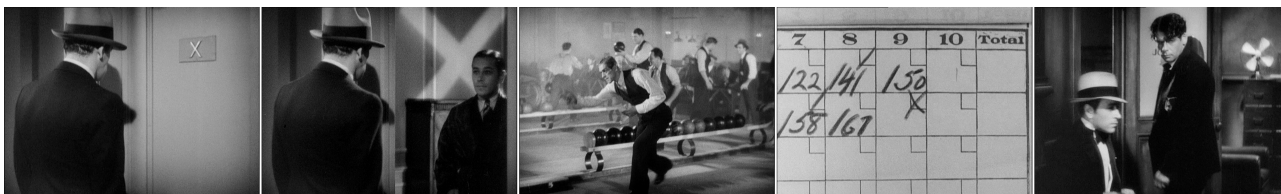
Závěr:

Snímky R. Scotta a M. Hanekeho reprezentují dva rozdílné autorské přístupy. Pokud uvažujeme vnitřní logiku filmového jazyka jako myšlenkovou cestu, pak bychom mohli s trochou nadsázky říct, že *Blade Runner* je vysokorychlostní silnice, která vede diváka poměrně jasně definovanými dopravními značkami k cíli, zatímco *Caché* je spíše naučná stezka odvahy, která klade vysoké nároky na orientaci v prostoru, neboť dostanete k dispozici pouze “slepou” mapu.

Vložený návrh cvičení:

Vytvořte ve dvojici s režisérem přípravu k filmu na základě zpětného rozboru snímku *V Bruggách* (2008; Martin McDonagh / Eigil Bryld). Funkci vizuálního klíče můžete částečně odvodit od filmu *Scarface* (1932; Edward Hawks a Richard Rosson / Lee Garmes).

Obrazové podklady:



Scarface (1932) a smrtonosný index "X"



Jak byste popsali funkci a komunikační potenciál indexu "X" ve filmu In Bruges (2008)?

Zrekonstruujte přístup a metodu autora při použití nosného vazebného znaku. Vyjádřete graficky průběh dramaturgických "sil" pomocí následujících křivek:

1) Křivka příběhové struktury

tzn. na horizontální časové ose vyznačte expozici, dramaturgické uzly, zlomy, body obratu atd.

2) Křivka dramatického dopadu (účinku) na diváka

tzn. na horizontální časové ose vyjádřete vertikálními sloupci intenzity a průběh dramatického rytmu

3) Křivka vizuálního motivu (klíče) ve vztahu k divákovi a jeho očekávání

tzn. na časové ose vyjádřete momenty vysoké participace recipienta (v nulové hodnotě uveďte hodnotu diváckého "předporozumění" významovému znaku)

ZÁVĚR

Jedním ze základních úkolů kameramana je uvědomit si *hodnotu snímaných znaků* a směřovat je v rámci komunikace. Řemeslnými nástroji filmového jazyka způsobit, aby se vybrané znaky „zabodly“ do mysli diváka.

K tomu, abychom využili charakteristické vlastnosti filmového média a přeměnili smysl na formu, je v první řadě zapotřebí očistit „kmenové“ znaky od nechtěných informačních konotací. V případě, že je dále chceme využít dramaturgicky k posílení účinku působení, měli bychom vybudovat na základě všeobecně srozumitelných znaků logické zákonitosti a zobrazit klíč k vazbám jejich zjevování. Spodní proud významů by však měl pobízet k interakci, nestačí, že je v díle obsažen. Chceme-li diváka aktivovat, ponouknout jej k čtení obrazu, je zřejmě zapotřebí vytvořit ve strukturách mezery, jakési potenciálové jámy, kterými může divák vstoupit do světa zobrazovaných významů a vyplnit zamlčená místa svými zkušenostmi, vzpomínkami, myšlenkami.



Edward Hopper: *Nighthawks* (Noční ptáci) 1942

Také se vás při pohledu na tuto malbu zmocňuje „filmový“ pocit, který nutí vaši mysl generovat obrazy? Může to být mimo jiné tím, že jí autor přisoudil komunikativní charakter s tajemstvím a řadou neodurčených míst. Divák se svými otázkami snaží vklínit do mezer a vnáší do malby příběhovou dynamiku: „dotknou se ruce muže a ženy u baru?“, „kde se nachází vchod?“, „o jakou se jedná noční dobu?“, „proč v centru obrazu vedle záhadného muže nikdo nesedí?“, „stojí za odcizenou a utlumenou atmosférou zuřící 2. světová válka?“. Divák je donucen čerpat ze zkušenosti s klasickým filmem, k čemuž jej malíř motivuje mj. filmovým poměrem stran, znakovou očištěností a pouze načrtnutými vztahy mezi nejednoznačnými postavami. Navíc je obraz „zaostřen“ jemnými tahy stěte jen u figur a významných prvků.

Toto vše by se mělo odehrávat v duchu komunikativního jednání, neboť druhým pólem vnitřní logiky filmového jazyka je spojitý, časově posloupný vnitřní hlas diváka – skrze dílo vedeme dialog s individuálním vědomím jedince i s kolektivním vědomím lidského druhu.

Z pohledu kameramana není ve filmu zapečetěn pouze čas, ale i znaková následnost odkazující k významovému směřování a k myšlenkovému původu. Smysl sdělení je zde uvažován

jako něco, co se stává, co se děje. Je to proces. Při výstavbě filmového obrazu jde tedy spíše o kompozici významů a o aplikaci záměrových sil. Současně bychom si ale měli být vědomi víceúrovňové organizace obrazových prvků, abychom dokázali stimulovat redefinující kruhové uvažování vnímatele srozumitelnými apely. Abychom se s ním skrze médium filmu dokázali dorozumět.

Pohyblivý proces komunikace nepojímá dopředu všechny vrstvy uměleckého snažení, některé kvality díla se vyjevují až zpětně. Podobně jako lidská tvář často odhalí svou fotogenii až po zaznamenání fotografickými postupy. Umělecké dílo vzdoruje matematickému přístupu, nelze jej „vypočítat“, neboť obsahuje i jakýsi nekontrolovatelný nezáměrný prvek. Stojí na řemesle, ale vztahuje ruce k autorské odvaze a zdánlivým chybám.

Vedeme-li diváka krajinou významů, měli bychom porozumět praktickým i nepraktickým stránkám tvořivosti a přijmout, že původní a neodmyslitelnou podobou filmu je atrakce. Zdá se tedy, že není potřeba znovu vynalézat technickou formu, ale pracovat s komunikačními obsahy tak, aby veškeré motivace vycházely z vnitřního prostředí zobrazovaného světa. Pokud se totiž při setkání myslí diváka s filmem propojí pohyblivé síly jejich informačních, emočních a významových cest, mohou společně „vydechnout pravdu“ a vytvářet obrazy s vnitřním nábojem, které unikají přítomnosti.

Na závěr si dovoluji parafrázovat text o pohybu imaginace⁵⁹ vztahující se k osobnímu úžasu z toho, že jsme dostali dar jazyka a tvořivosti:

Můžeme říct, že v případě filmové tvorby existují dva druhy ostrovů. Geografové je dělí na ostrovy kontinentální, které jsou odlomené od zemské plochy, oddělené, odvozené. A ostrovy původní, oceánské, vystupující z hloubky na povrch. Člověk, který je tvořivý, obývá svou myslí původní ostrov i přesto, že se geograficky nachází na ostrově odvozeném, odděleném od toho, co tu bylo předtím. Imaginace mu ale dovoluje, aby se odchyloval k původnímu ostrovu a snil o tom, že začíná od nuly, že je v novém počátku, že ve vodách vytváří celý nový svět. Aby snil o tom, že jeho snažení ještě není obsaženo v mytologii. Autorem stvořený ostrov může mít dvě původní podoby – buď vyroste jako organismus z živých korálů nebo vystoupí ze dna oceánu aby připomněl, že v hlubinách pod vodou je země a že tyto živly jsou ve věčném sváru. Odchýlit se k ostrovu imaginace znamená ztroskotat v tvůrčím prostoru, ovšem bez touhy jej obydlet, jako člověk, který byl prostě a jednoduše v tvůrčím pohybu vyvržen z tekutého na pevninské, z vnitřní potřeby odchýlen i oddělen. Autor chce být člověkem, který předchází sám sobě. Nestačí však, aby všechno filmováním započalo, je třeba, aby se všechno opakovalo v myslí diváka a bylo dosaženo celého cyklu možných kombinací. Pohyb imaginace předpokládá, že utváření světa postupuje ve dvou krocích, že má dvě fáze: zrození a znovuzrození. Při tvorbě je důležitý až druhý původ. Nikoliv Adam s Evou, ale nové dítě. Druhý moment není ten, který následuje po prvním, nýbrž je to nové objevení iniciačního okamžiku poté, co se uzavřel celý kruh, celý přírodní cyklus návazných momentů. Druhý krok je tedy podstatnější než první, protože ukazuje něco většího – zákon posloupnosti, zákon opakování.

⁵⁹ Původní text: Deleuze, Gilles: Pusté ostrovy a jiné texty (2010, Praha, nakl. Herrmann a synové), esej Příčiny a důvody pustých ostrovů, str. 9-14

CONCLUSION

One of the fundamental tasks of a cinematographer is to be aware of the *value of recorded signs* and to direct them as part of a communication process, through the use of a cinematic language, to ensure that the given signs “penetrate” the mind of the audience.

To successfully use the characteristic properties of film as a medium and transform concept and sense to form, it is first necessary to clean the “root” signs from unwanted informative associations. In the case that we want to use them to further dramaturgically strengthen a given effect – we should build a comprehensible logical structure using legible signs and to effectively provide a key for understanding their relationships. This undercurrent should encourage interaction; its mere presence is not sufficient. If we want to activate an audience member, to prod him to read an image, it is evidently necessary to create structural gaps, gaps of potentialities so to speak, with which the audience member can enter the world of presented meanings and fill out the unspoken places with his or her own experiences, memories and thoughts.

(painting sub text)

Are you also consumed by a “filmic” feeling when looking at this picture, a feeling that forces you to generate other images or sequences of images? It could be that the author has imbued the painting with a communicative property and with mystery expressed through a sequence of incomplete meanings. The audience member tries to engage the piece and him or herself with questions and infuses it with a narrative dynamic: “Will the hands of the man and the woman at the bar touch? How late is it? Why is the mysterious man with his back turned to us sitting alone? Is there a wider societal tragedy behind the dim and alienating atmosphere, such as the second world war?” The audience member is forced to use his knowledge of classical film, as motivated by the author who uses a cinematographic compositional distribution, clean “sign structure” and vaguely sketched relationships between already ambiguous characters. Furthermore, the painting is “focused” using light brush strokes specifically around areas with heightened significance.

All this should occur in the spirit and intent of communication, since the second pole of the internal cinematic logic is the consolidated, time-dependent internal voice of the audience – through the artistic piece we lead a dialog with an individual consciousness which is always embedded within a wider collective societal consciousness.

From the perspective of a cinematographer it is not only time that is sealed within film, but also the logical sequence of signs and signifiers referring to the semantic directionality and thought process of the audience member. The sense of the communicated meanings is conceived here as something, which is happening, which is becoming. It is a process. In the words of Gilles Deleuze the meaning isn’t “*some kind of container, nor a kind of principle, or purpose: it is rather an effect, a created effect and it is necessary to discover the laws that govern its creation*”. Therefore, during the construction of a cinematic image, the key is the composition of meanings and the application of its “directional forces”.

Simultaneously, however, we should stay aware of the multi-layered nature of visual elements, so that we can stimulate the circular and constantly redefining thought process of an audience member with comprehensible stimuli. So that we can, in fact, reach an understanding with them through the film medium.

This dynamic communication process doesn’t immediately reveal all the layers of an artistic endeavor, some qualities of a piece only reveal themselves in retrospect. In the same way a human face often only reveals its photogenic quality when the recorded image is later observed. The artistic piece resists a mathematical approach, it is impossible “to calculate”, since it contains a certain uncontrollable and accidental element. It is built on craft, however it also relates to authorial courage and apparent “mistakes”.

If we are to lead an audience member through the landscape of meanings, we should understand the practical and theoretical sides of creativity and accept that the original and undeniable nature of film is as an attraction. Therefore, it seems that, it is not necessary to attempt to reinvent a technical form, but to work with the communicated content, in such a way to ensure that motivations emerge naturally out of the presented world. Since during the encounter of the film and the audience mind the emotional, informational and semantic forces combine and can collectively “breath out a truth” and create images with an internal energy that escape the present moment.

In conclusion I would like to paraphrase a passage about the movement of imagination as related to the gift of language and creativity:

We can state, that in the case of film creation there exist two types of islands. Geographers separate islands into two types: continental islands, which as cut out from the earth’s crust, separate, and a result of inference. And the original islands, oceanic, emerging from the depth to the surface. A creative person, inhabits the original island even though, he physically inhabits the inferred secondary island, separated from his original being. His or her imagination allows him, however, to depart and return to the original island and to dream about beginning anew, in waters from which he can shape new worlds. To dream that his efforts have not yet been contained in a mythos. The island created by an author can have two forms – it either emerges as a living organism out of a coral or it emerges out of the bottom of the ocean to remind us that in the depths of the ocean there still exist living and moving boundaries. To move towards island of imagination means to become shipwrecked in a creative space, however without the desire to inhabit, as a human being that has been simply, thrown from a liquid state to a solid one, separated and deviated. The author wants to be someone who precedes themselves. It is not sufficient, that everything begins with the filming process, it is necessary that everything repeats in the mind of the audience and a full cycle of possible combinations is reached. The movement of imagination expects that the creation of the world occurs in two steps, has two movements: birth and rebirth. During creation only the second movement is truly significant. Not Adam and Eve, but their child. The secondary movement isn’t even the one, which follows the first, but it is a new discovery, a new understanding of the initial moment after the circle has closed, and the entire chain of natural cycles has reached its full moment. The secondary step is more significant than the first, because it points to something greater – to the law of a sequence and the law of repetition.

Seznam použité literatury:

- Sv. Augustin: O pořádku. O učitelích.; překlad K.Svoboda; Praha, Česká akademie 1942
Barthes, Roland: Mytologie; 2. vydání, Praha 5, Dokořán 2004
Fink, Eugen: Pravda, bytí, svět; překlad Jakub Čapek; 1.vydání, Praha, OIKOYMENH 1996
Aristotelés: Poetika, Praha, nakl. Svoboda 1976
Nünning, Ansgar : Lexikon teorie literatury a kultury, Brno, Host 2006
Thompson, Kristin: Neoformalistická filmová analýza: jeden přístup, mnoho metod; Praha, Český filmový ústav 1998
Groensteen, Thierry: Stavba komiksu; Brno, Host 2005
Borges, Jorge Luis: Zrcadla jsou zvláštní věc. Dva rozhovory; překlad Petr Mikeš, Votobia 1996
Tarkovskij, Andrej Arsenjevič: Zapečetěný čas; Příbram, Camera obscura 2009
Deleuze, Gilles: Pusté ostrovy a jiné texty; Praha, nakl. Herrmann a synové 2010
Arnheim, Rudolf: Arts and Visual Perception – Psychology of the Creative Eye; Regents of University of California 1974
Arnheim, Rudolf: Zamyšlení nad výtvarnou výchovou. Listy České sekce INSEA 3/1997
Arnheim, Rudolf: Zamyšlení nad výtvarnou výchovou; Getty centrum pro výtvarnou výchovu, 1990, edice Příležitostných esejů
Bresson, Robert: Poznámky o kinematografu; Praha, Dauphin – Edice Film 1995
von Goethe, Johann Wolfgang: Smyslově - morální účinek barev°; Olomouc, Votobia 2004
Cézanne, Paul: Dopisy: Svědectví přátel; 1.vydání, Praha, Odeon

Příloha č.1

CVIČENÍ: DRAMA

str. 20

Zadání:

Rozkreslete na 5 záběrů storyboard této dramatické situace:

Chlapec a dívka sedí v restauraci u stolu, začnou se hádat.

Číšník přinese ke stolu dezert.

Ta neváhá a rozmatlá dort chlapci po obličeji.

1.) Posouzení výsledků

Studenti obvykle rozkreslí v 5 obrázcích situaci, která začíná a končí textem, který je v zadání.

Obvykle volí objektivní pohled kamery spíše popisného charakteru a budují motivaci dívky k tomu, aby divák pochopil, proč rozmatlala chlapci dort po obličeji.

2.) Poukázání na parametry dramatu

Cílem cvičení je poukázat na to, že celá situace popsaná v zadání by se měla odehrát v prvním záběru, abychom měli k dispozici další čtyři záběry k rozpracování dramatu, k reakci, k jednání postav při krizové situaci. „Co se stane potom, co chlapci dívka rozmatlá dort po obličeji?“

Všimněte si také, jak funguje perspektiva vypravěče, kdo se dívá, kdo divákovi situaci ukazuje. Jak se mění náboj, když je toto drama obrazově vyprávěné očima dívky, chlapce, číšníka, z perspektivy dortu?

CVIČENÍ: ČERVENÝ ČTVEREC

str. 42

Porovnejte, jak se proměnilo vaše čtení obrazu „Červený čtverec na bílém pozadí“ poté, co jste se dočetli o významovém pozadí obrazu a o motivacích autora. Jak funguje slovo „vesnice“ v pozici klíče? Co vaši smyslové realitě dodává a co rozvíjí?

CVIČENÍ: DESTILACE PRINCIPŮ

str. 47

Scénář: (z knihy Zapečetěný čas od Andreje Arseňjeviče Tarkovského⁶⁰)

Před celou jednotkou má být zastřelena skupina vojáků za zradu. Čekají před zdí nemocnice mezi velkými kalužemi. Je podzim. Dostávají rozkaz svléci kabáty a zout boty. Jeden z nich dlouho chodí v roztrhaných ponožkách mezi kalužemi a hledá suché místo, kam by položil kabát a boty, které už za minutu nebude potřebovat.

Ve dvojici s režisérem pojmenujte strukturální komponenty filmového jazyka vycházející z textu scénáře.

⁶⁰ Tarkovskij, Andrej Arseňjevič: Zapečetěný čas, 2009; Příbram - Camera obscura, str. 33

CVIČENÍ: INICIÁLA

str. 60

Dekódujte znakový obsah úvodní sekvence filmu *Natural born killers* (1994; režie: Oliver Stone, kamera: Robert Richardson) jako iniciálu odkazující k následujícímu ději filmu a jeho sdělení.

CVIČENÍ: OMALOVÁNKY

str. 69

Vyberte situaci z klasického černobílého filmu (například *Občan Kane*, *Casablanca*, *Meshes of the Afternoon*) a rozpracujte barevnou dramaturgii znaků. Věnujte zvláštní pozornost klíčovému znaku, který identifikujete ve vybrané sekvenci – barevná logika by měla vyplývat z barevnosti tohoto klíče.

Příloha č.2

Raven (Krkavec / Havran, 1845) – text básně
(přeložil Vítězslav Nezval)

EDGAR ALLAN POE: HAVRAN

Jednou o půlnoci, maje horečku a rozjímaje
nad divnými svazky vědy prastaré a záslužné -
když jsem klímal v polospaní, ozvalo se znenadání
velmi jemné zaťukání na dvěře - a pak už ne.
"Je to návštěva, či zdání, bylo to tak nezvučné -
jednou jen a pak už ne."

Ach, již při vzpomínce blednu! Myslím,
že to bylo v lednu,
každý uhlík vrhal stín jen přede mne a dál už ne.
Toužil jsem po kuropění; - marně hledaje v mém čtení
ulehčení od hoře nad Lenorou - již poslušné
světice zvou Lenora - nad jménem dívky nadvzdušné,
jež byla mou a teď už ne.

Smutný šelest záclon vlaje z hedvábí a ohybá je
s hrůzou - již jsem do té doby neznal ani přibližně;
abych skryl své polekání, říkal jsem si bez ustání:
"Je to host, jenž znenadání zaklepal tak neslyšně -
pozdní host, jenž znenadání zaklepal tak neslyšně -
jednou jen a pak již ne."

Tu má duše vzmužila se; řek jsem bez rozpaků v hlase:
"Prosím, pane, nebo paní, odpusťte mi velmožně;
avšak, byl jsem v polospaní, když jste přišel znenadání,
přeslechl jsem zaklepání - je to skoro nemožné,
že jste klepal vy" - a poté otevřel jsem úslužně -
venku tma a víc už ne.

Hledě dlouho do tmy z prahu, stoje v pochybách
a v strachu,
dlouho snil jsem, jak si nikdo netroufal snít mimo mne;
ale ticho bez rušení, ani slůvka na znamení,
jenom plaché oslovení "Lenoro!" zní zimničně,
to já šeptám "Lenoro!" - a ozvěna dí zimničně
jenom to a víc už ne.

Vrátil jsem se do pokoje, velmi divě se a boje,
když jsem zaslech trochu silněj nový šramot poblíž mne.
"Jistě cos za chumelice padlo mi na okenice;
podívám se ze světnice, co jsi zač, kdo budíš mne -
ztlumím na okamžik srdce, najdu tě, kdo budíš mne;" -
vítr a nic jiného už ne.

Vyrazil jsem okenici, když tu s velkou motanicí
vstoupil starodávný havran z dob, jež jsou tak záslužné;
bez poklony, bez váhání, vznešeně jak pán či paní
usadil se znenadání v póze velmi výhružné
na poprsí Pallady - a v póze velmi výhružné
si sedl jen a víc už ne.

Pták v svém ebenovém zjevu ponoukal mne do úsměvu
vážným, přísným chováním, jež bylo velmi vybrané -
"Ač ti lysá chochol v chůzi, jistě nejsi havran hrůzy,
jenž se z podsvětího šera v bludné pouti namane -
řekni mi své pravé jméno, plutonovský havrane!" -
Havran děl: "Už víckrát ne."

Žas jsem nad nevzhledem ptáka, jenž tak
bez okolků kráká
bezobsažnou odpověď, jež prozrazuje bezradné;
velmi dobře vím, že není skoro ani k uvěření
pták či zvíře, jež si lení v póze velmi záhadné
na poprsí nade dveřmi - v póze velmi záhadné
a říká si: "Už víckrát ne."

Potom, sedě na mramoru, ustal havran v rozhovoru
jako duše v jedno slovo samotářsky zabrané -
až jsem si řek v duchu, takže nedošlo mu to
až k sluchu:
"Věřím pevně na předtuchu, osud často okrad mne -
jak mé naděje, i on se k ránu odtud vykradne."
Však havran dí: "Už víckrát ne."

Zaražen, an na mne hledí s přiléhavou odpovědí,
říkám si: "Toť bezpochyby pochyť velmi obratně
od pána, jež osud vedl neštěstím a navždy svedl,
takže nic už nedovedl zpívat než ty bezradné -
pohřební a smutné písně, refrény, tak bezradné,
jako je: Už víckrát ne!"

Když však havran bez ustání ponoukal mne k usmívání,
přistřel jsem křeslo mysle, že mne něco napadne,
když se vhroutím do sametu ve vzpomínkách na tu větu,
přemýšleje, co as je tu, nad čím řek své bezradné,
nad čím příšerný ten pták zde říká svoje bezradné
"už víckrát ne".

Tak jsem seděl nad dohady, mlčky, marně, bez nálady
pod ptákem, jenž v hloubi prsou nepřestával bodat mne,
kles jsem s zamyšlenou tváří do podušky na polštáři,
na niž padá lampa, v záři matné, mdlé a malátné,
ale do níž nevboří své ruce, mdlé a malátné,
ona víckrát, víckrát ne.

Zdálo se, že u stínidla houstne světlo od kadidla,
že se bezpochyby anděl v zvoncích z nebe propadne.
"Chudáku, tvůj Bůh ti v zpěvu posílá sem pro úlevu
balzám na tvou starou něhu, po němž navždy vychladne,
po němž láska k Lenoře v tvé mysli navždy zapadne" -
však havran děl: "Už víckrát ne."

"Proroku," dím, "mene tekel, ať jsi pták anebo z pekel,
synu podsvětí, a přece proroku, pojď hádat mně -
statečně, byť opuštěný žiji zaklet v této zemi,
dům mám hrůzou obklíčený, zda tvá věštba uhádne,
zdali najdu balzám v smrti, zda tvá věštba uhádne" -
havran dí: "Už víckrát ne."

"Proroku," dím, "mene tekel, ať jsi pták anebo z pekel,
při nebi, jež nad námi je, při Bohu, jenž leká mne,
rci té duši, jež žal tají, zdali aspoň jednou v ráji
tu, již svatí nazývají Lenora, kdy přivine,
jasnou dívku Lenoru kdy v náruči své přivine" -
havran dí: "Už víckrát ne."

"Tos řek jistě na znamení, že se chystáš k rozloučení,
táhni zpátky do bouře a do podsvětí, satane! -
nenech mi tu, starý lháři, ani pírká na polštáři,
neruš pokoj mého stáří, opusť sochu, havrane!
Vyndej zobák z mého srdce, opusť sochu, havrane!"
Havran dí: "Už víckrát ne."

Pak se klidně ulebedí, stále sedí, stále sedí
jako ďábel na bělostných řadrech Pallas Athéné;
oči v snění přimhouřeny na pozadí bílé stěny,
lampa vrhá beze změny jeho stín, jímž uhrane -
a má duše z toho stínu, jímž mne navždy uhrane,
nevzchopí se - víckrát ne.