

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

FILMOVÁ FAKULTA

Filmové, televizní a fotografické umění a nová média

Střihová skladba

DIPLOMOVÁ PRÁCE

Psychologická linka jako vyprávěcí prostředek

Michal Dvořák

Vedoucí práce: Mgr. Karel Malimánek

Oponent práce: MgA. Adam Brothánek

Datum obhajoby: 14. 6. 2018

Přidělovaný akademický titul: Magistr umění (MgA.)

Praha, 2018

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem magisterskou práci na téma

Psychologická linka jako vyprávěcí prostředek

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.

ABSTRAKT:

Film je medium, které vnímáme jako svět kolem nás. Zároveň má jedinečnou schopnost se podívat i do naší duše. Jelikož film a sen mají blíže, než si můžeme myslet a odkrývá nám tajemství archetypů a jejich význam pro naši společnost. Díky analytické psychologii C. G. Junga a práce Josepha Campbella se tato práce pokouší najít klíč k tomu, jakým způsobem mohou filmy komunikovat psychologickou linkou namísto linky narativní.

ABSTRACT:

We see the film like a reality because our perception of the film is like a reality around us. Movie as a dream and like a dream has unique tools how describe our soul and unconscious processes. This advantage is a crucial for my research, how can be useful for understanding how our unconscious works. C. G. Jung and Joseph Campbell and his work helps me with looking for the answer. How can film speak to us through the psychological layer instead of the narrative layer.

OBSAH

Úvod	3
1 Psychologická linka jako vyprávěcí prostředek	5
2 Analytická psychologie	8
2.1 Archetyp.....	8
2.2 Nevědomí.....	10
2.3 Osobní vědomí.....	10
2.4 Já – Ego.....	10
2.4.1 Persona.....	11
2.5 Stín.....	11
2.6 Animus a anima.....	12
2.7 Individuace.....	13
2.8 Pravé Já.....	14
2.9 Sen.....	15
2.9.2 Typy snu.....	15
2.9.3 Struktura snu.....	15
2.9.4 Dramaturgie snu, metoda amplifikace.....	16
3 Strukturální model psychiky	17
4 Mýtus	18
4.1 Hrdina.....	18
4.2 Odchod.....	19
4.3 Iniciace.....	20
4.4 Návrat.....	21
4.5 Shrnutí.....	21
5 Transakční analýza	22
6 Analýzy filmové narativní a psychologické linky	24
7 Wall Street	25
7.1 Postavy.....	25
7.2 Odchod.....	26
7.3 Iniciace.....	28
7.4 Návrat.....	29
7.5 Závěr.....	31
8 Lost Highway	33
8.1 Postavy.....	33
8.2 Odchod.....	35
8.3. Iniciace.....	36
8.4 Návrat.....	38
9 Realita	39
9.1 Postavy.....	39
9.2 Odchod.....	41
9.2 Iniciace.....	42
9.3 Návrat.....	42
10 Závěr analýz filmů	44
11 Závěr.....	45
POUŽITÉ ZDROJE	46

Úvod

Důvod, proč se zabývám tímto tématem, je starší než by se mohlo zdát. Proto se vrátím v čase do let mého studia na střední škole. Tam jsem poprvé viděl film *David Lynche Mullholand Drive*. Byl jsem z něj úplně v šoku. Vůbec jsem nechápal, o čem ten film měl být, ale měl jsem tak nepopsatelný pocit, že ač nerozumím tomu, co se přede mnou právě odehrálo, neznamená to, že věc nemá nějaký hlubší smysl. Naopak, byl jsem si jist, že jsem viděl něco, co naráží na samou podstatu lidské psychiky, duše, ale tehdy byl pro mě význam skryt. Díky tomuto zážitku a dalším životní peripetiím jsem se začal zajímat o psychologii a to převážně Freudovou psychoanalýzu. O mnoho let později, právě na *FAMU* v hodinách psychologie jsem si začal uvědomovat, že má tehdejší fascinace *Davidem Lynchem* a jeho filmem nebyla jen dětskou fascinací, ale byl zde opravdu skrytý významy. Díky tomu jsem začínal vidět hlubší kontury toho, co pro mě bylo před lety zatajeno. Díky těmto hodinám pro mě cesta jak se podívat na film nebyla už jen přes *Freuda*, nýbrž jsem zjistil, že na mě čeká mnohem zajímavější pohled a to přes analytickou psychologii archetypů a mýtů, psychologii *Carla Gustava Junga* a *Josepha Campbella*.

Psychoanalýza ve filmu je v rámci filmových teorií už zavedená a stále populární. Proto bych zde chtěl uvést své praktické důvody pro vymezení se vůči Freudovské, Lacanovské psychoanalýze, prezentované *Christianem Metzem* a jejich pohledem na film a uvést, proč jsem si vybral právě spíše opomíjenou Jungovskou psychologii.

Christian Metz ve své studii *Imaginární signifikant* používá upravenou psychoanalýzu, kde se snaží popsat diváckou percepci a propojit sémiotiku s psychologií. Základní článek této studie stojí na hypotéze *Jacquese Lacana* o strukturování nevědomí a jeho symbolice, kterou si nemůžeme představovat jako jazyk.

Další část studie se zabývala otázkou, jakým způsobem divák vnímá filmové plátno. Zde teorie „zrcadla“ vysvětluje fascinaci obrazem a uvědomění si sebe sama skrze imaginární a symbolický obraz jako způsob propojení se s filmovou postavou. Druhá teorie hovoří o naplnění našich tužeb skrze voyeurismu a skopofilii, které vedou až fetišistickým prožitkům právě probíhajícího děje ve filmovém mediu.

Pro mě je však důležité se podívat na film z úhlu, kde jazyk filmu může korespondovat z nevědomými procesy, které jsou archaické, dědičné a celosvětově pochopitelné. Film je totiž medium, které je srozumitelné napříč kontinenty. Tento pohled mi nenabízela psychoanalytická studie založená na Freudovi ani Lacanovi a proto jsem se rozhodl právě pro Jungovskou archetypální studii. Tato teorie se prolíná také v transakční analýze životních scénářů *Erica Berneho*. Ten archetypální projevy, mýty a další atributy použil při výkladu lidského chování na základě nevědomých procesů, které empirickým pozorováním vysledoval. Tyto procesy byly intuitivně převáděny do divadla a následně pak i do filmu, čímž byla potvrzena jejich platnost pro výklad dramatického i filmového díla.

1 Psychologická linka jako vyprávěcí prostředek

Většinu filmů tvoří filmy narativní, to znamená, že se snaží vyprávět příběh. Příběh sám se dá definovat jako sled událostí, kterými procházejí postavy, a celý tento jev je vyprávěn vypravěčem. Příklady těchto filmů vidíme každý den v kinech a v televizním vysílání. Proč je tento druh filmu tak hojně zastoupen? Při hledání odpovědi na tuto otázku se musíme vrátit k našim předkům.

V době minulé nebyl ještě jazyk nástrojem vyvinutým k předávání informací, a proto se informace předávaly ve formě příběhů. Tento fakt také souvisí s tím, že člověk je zvyklý vnímat svět kolem sebe kauzálně, kdy vše má svojí příčinu a následek. V reálném světě našich předků to mohla být například situace: „*Když nebude maso, tak budeme hladovět. Proto musíme jít na tuto stezku, kde jsou mamuti a ty ulovíme.*“ Proto se kauzalita odrážela i v dramatickém umění, stejně tak jako příběh. Jednoduše, když princ zabije draka, dostane princeznu a půl království. Předávání informací pomocí příběhu je tedy našemu vnímání vlastní a to platí i v případě vnímání okolního světa, ale i filmu.

Psychologická linka jako vyprávěcí prostředek vychází z filmů, které mají narativní linku potlačenou. Toto potlačení může působit jako druh filmu, kde je narace vyprázdněná, anebo projev experimentálního přístupu. Tento specifický druh filmu můžeme vysledovat napříč různými pracemi několika světových režisérů. Pro demonstraci svých myšlenek jsem vybral právě režiséra *Davidu Lynche*, v jehož několika filmech jsem vyzoroval, že jeho unikátní způsob vyprávění není nahodilý, nýbrž je zde vidět účelné použití určitých vyprávěcích prostředků, které se v některých jeho filmových dílech opakují (k rozboru jednoho díla a významu psychologické linky v něm si dostaneme později).

Ve filmu může být narativní linka potlačena. Samotný příběh zdánlivě postrádá kauzalitu děje, postavy jednají bez zjevné motivace - některé se objevují a mizí, některé se dokonce proměňují, přímo mění svůj fyziognomický vzhled. Objevují se zde symbolické obrazy a výjevy jako je oheň, les, vodní plochy, tmavá místa v budovách, odkud se postavy nevrací atd. Kromě vizuálního kódu se zde často používá také tísnivá zvuková stopa. Všechny tyto atributy, které budeme detailněji rozebírat dále, jsou zde uvedeny z toho důvodu, že vytvářejí vnitřní svět hlavní

postavy neboli nevědomí protagonisty, které se vizualizuje a personifikuje do „okolního“ světa filmu.

Tento vnitřní svět nazývám psychologickou linkou. Ve filmech klasické narace, kde nalezneme postavy a příběh, se tento svět vyskytuje mnohdy také. Zde ale se nám vedle příběhové linky zobrazují výjevy z mysli postav tak, aby byly formálními prostředky odděleny od „ostatního“ světa filmu. Divák je jasně orientovaný, kdy se co postavě děje v „realitě“ a kdy ne. Tímto postupem autor filmu prokresluje vnitřní život postav, který podporuje jejich „příběh“, který divákovi probíhá před očima. My se ovšem zabýváme filmy, v nichž tento zdánlivě „reálný“ prostor opanovaly symboly a archetypy nevědomí protagonisty, aby nám odhalili komplexní psychologické procesy, které jsou velmi bohaté a vytváří svůj vlastní svět.

Ve filmech, kde psychologická linka dominuje, se vytrácí hranice mezi „reálným“ světem postav a tím vnitřním. Jsou i případy, kde zmizí úplně. Tento efekt může na diváka působit velmi zneklidňujícím dojmem, vyvolávat zmatenost a neporozumění událostem, které se odehrávají před jeho očima. Dalo by se říci, že jde o stejný rozdíl jako mezi tím, když člověk vnímá reálný svět kolem sebe a svůj sen. V reálném světě dává vše racionální význam, zatímco ve snu se mnohdy ztrácíme, nechápeme jeho průběh a obsah a proto pro nás nemá žádný význam a smysl. Tento rozdíl je ovšem pouze zdánlivý. Sám Jung upozorňuje, že současná moderní společnost má více racionalizovaný pohled na svět než měli společnosti kdykoliv předtím v historii. Je ale prokazatelné, že vnímání okolního světa je ovlivněno našimi nevědomými procesy, které z něj dělají více iracionální místo, než bychom si často vůbec chtěli připustit. U primitivních národu je tento fakt více zřetelný. Jihoameričtí indiáni vidí v různých zvířatech převtělení šamanů, komunikují se zvířaty a s rostlinami. Názor, že sen nic neznamená, vyvstává z přístupu, kdy člověk bere nevědomí jako „odpadkový koš“. Opak je však pravdou.

Tato práce je rozdělena do dvou částí. První část, teoretická, se věnuje analytické psychologii *Carla Gustava Junga*. Zde popíšu a vysvětlím její základní a nejpodstatnější prvky. Následně je pohled zaměřen na aplikaci této teorie *Josephem Campbellem*, a to na mýtus a mýtickou cestu hrdiny. Skrze transakční analýzu pak dostaneme osu, která vede až k narativnímu filmu.

V druhé části, části analytické, se budu zabývat aplikací zmiňované teorii, a to nejprve na klasické narativní dílo tří aktové struktury. Zde chci demonstrovat spojitost s výše popsaným. Posléze bude pohled vržen na filmy *Lost Highway* a *Realita*, kde

se budu snažit demonstrovat psychologickou linku filmu, takovou, která přesahuje narativní část, kdy hnacím motorem vyprávění a vysvětlím, proč tomu tak dle mého názoru je.

2 Analytická psychologie

Psycholog a psychiatr *Carl Gustav Jung*, bývalý žák Sigmunda Freuda, založil psychologický směr nazývaný Analytická psychologie. Tento směr tak jako psychoanalýza se zabývá hlubinnými aspekty lidské psychiky. Na rozdíl od psychoanalýzy, se analytická psychologie snaží postihnout celistvý přístup k člověku a vychází z empirie a vlastních zkušeností. Při svém zkoumání Jung čerpal i z novoplatonismu, východní filozofie, ale také z mystiky, alchymie a kulturní antropologie.

Jung ve svém přístupu k psychologii zavádí několik nových pojmů jako je kolektivní nevědomí, které se skládá z takzvaných archetypů. Tyto archetypy zobrazují „praobrazy“ jednání, citění, mytologické výjevy, které přicházejí ve snech a fantaziích člověka.

2.1 Archetyp

Archetyp pochází z řeckého slova arche-typos neboli první vzor. Tento pojem se vyskytuje už v Platónově díle, kde je sním pracováno v podobě *eidos* nebo *idea*. Jung na rozdíl od Platóna užívá jak světlou stránku ideje tak, i polohu temnou stránku, která u Platóna nenáleží do světa idejí, nýbrž do lidského světa pomíjivosti. Tak jako u Platóna se jedná o „praobrazy“, v nichž jsou uskládněny veškeré lidské zkušenosti, a lze říci, že archetypy náleží celému lidskému rodu a znázorňují její vlastnosti.

Tyto praaspekty lidské zkušenosti jsou vrozené a představují nejzákladnější vrstvu tvorby a vývoje lidského vědomí, ve které jsou uloženy i mytologické výjevy, která mají společný základ napříč různými kulturami. Nalezneme zde příběhy o hrdinech, monstrech, mýty o Heraklesovy, Prométheovy, obrazy sfingy, hada či různých pomáhajících zvířat. Stejně tak jde i o pohádky, náboženské tradice a různá mystéria.

„Souhrn archetypů znamená tedy pro Junga sumu všech latentních možností lidské psychiky, nesmírný, nevyčerpatelný materiál prastarého poznání nejhlubších souvislosti mezi Bohem, člověkem a kosmem“¹

Pro Junga jsou archetypy „orgány duše“, které jsou velmi důležité pro normální fungování lidské psychiky. Při porušení se podle Junga jedná až o ohrožení samotné duše.

Pro lepší představu a porozumění co je to archetyp můžeme vysledovat paralelu, na kterou sám Jung upozorňuje sice a to, že archetyp se dá zpodobnit i jako instinkt. Ten není vázán na osobní materiál a je tedy všudypřítomný a dědičný. *„Archetyp má numinózní charakter: působí fascinací, vstupuje do účinného protikladu k vědomí, ba na dlouhou dobu formuje osudy nevědomým a teprve později rozpoznáním ovlivňováním našeho myšlení, cítění a konání. Skutečně můžeme o prapůvodním obraze říct, že se prosazuje, a sice s vědomou osobností, bez ní nebo proti ní.“²* Archetypické obrazy se projevují u osob různým způsobem, ale nesmíme je chápat jako konkrétní obrazy, nýbrž jako symboly. Podle Junga jsou tedy archetypy určeny formálně - ne obsahově - a jen velmi podmíněným způsobem, zatímco praobraz určen obsahově je. U archetypu lze naopak jeho formu „srovnat se systémem os krystalů, který do jisté míry preformuje utváření krystalů v matečném roztoku, aniž sám má hmotnou existenci. Ta se projevuje teprve ve způsobu ukládání iontů a pak molekul. Archetyp sám o sobě je prázdný, formální prvek, který je jen jakási *facultas praeformandi*, jakási a priori daná možnost formy představy. Nedědí se představy, nýbrž formy, které v tomto ohledu přesně odpovídají rovněž formálně určeným instinktům.“³ Tudíž se dá říci, že archetyp může nabývat mnoho podob, a to jak lidských, tak zvířecích, nebo i předmětů.

Jungovské pojetí archetypu je pro mojí diplomovou práci zásadním nástrojem k porozumění psychologickým dějů ve filmech, kde je narace potlačena na úkor psychoanalytické linky prožívané protagonistou.

1 Jolande Jacobi, *Psychologie C. G. Junga*, Praha: Nakladatelství Portál, v Praze 2014, str. 55

2 Jung, C. G., *Výbor z díla VIII.: Hrdina a archetyp matky*. Brno: Nakladatelství Tomáše Janečka, v Brně 2009, str. 209

3 Jung, C. G., *Výbor z díla VIII.: Hrdina a archetyp matky*. Brno: Nakladatelství Tomáše Janečka, v Brně 2009, str. 209

2.2 Nevědomí

Jungovský model psyché je rozdělen na vědomí a nevědomí. Nevědomá část se dále rozděluje na osobní nevědomí a kolektivní nevědomí.

Osobní nevědomí je souhrn materiálu, který má jedinečný osobní charakter, jde o *“vše zapomenuté, potlačené vytěsněné, podprahově vnímané, myšlené a cítěné”*.⁴

Vedle toho kolektivní nevědomí obsahuje materiál, který je možné pozorovat u různých na sobě nezávislých individuů, afekty, nálady, úzkosti apod.

2.3 Osobní vědomí

*„Nevědomí je starší než vědomí, je prvotní daností, z níž se stále znovu vynořuje vědomí“*⁵ Osobní vědomí se vztahuje k okolnímu světu skrze čtyři funkce: myšlení, vnímání, cítění a intuice. Tyto funkce slouží pro co nejlepší přizpůsobení se prostředí, ve kterém se dotyčná osoba vyrůstá a nachází. Je to nástroj, skrze který vnímáme svět kolem sebe. Každý člověk má aktivní jiné funkce, většinou se jedná o dvě ve vědomé sféře a dvě v nevědomé sféře. O tom, jaké funkce budou primární, nerozhoduje charakter člověka, tudíž nezáleží na tom, zda je daná osoba introvert či extrovert.

2.4 Já – Ego

Podle Freuda je ego, já řízeno principem reality, kde stojí mezi superegem, takzvaným Nadjá a pudovým Id. Jde o prostor, kde sváděn boj mezi „dokonalostí“, morálkou a etikou, a „pudem“. Ego leží v obou sférách - jak v části vědomé, tak v části nevědomé. Výsledkem jeho činnosti je naše chování v okolním světě.

V Jungově psychologii je pojem vysvětlen takto: *„Já je komplexní danost, jež sestává především z celkového uvědomění si svého těla, své existence a za druhé*

4 Jolande Jacobi, *Psychologie C. G. Junga, Praha: Nakladatelství Portál, v Praze 2014, str. 40*

5 Jolande Jacobi, *Psychologie C. G. Junga, Praha: Nakladatelství Portál, v Praze 2014, str. 19*

*z dat paměti; máte určitou představu o tom, že jste byli, dlouhou řadu vzpomínek. Tyto dvě podstatné složky tvoří to, co nazýváme já.*⁶

Při tvorbě Já se různý materiál (zejména rodinný i ten z okolního světa) vstřebává a některý se potlačuje. Tento materiál se pak shlukuje a vytváří takzvaný stín, temnou stranu Já.

2.4.1 Persona

Persona je část Já, která je v přímém kontaktu s okolním světem. Jung jí vnímá takto:

*“Persona je komplexem funkcí, který vznikl za účelem hladkého přizpůsobení, není však identický s individualitou, vztahuje se výhradně na vztah k okolnímu světu. Persona je kompromisem mezi individuem a společností.”*⁷ Součástí persony je i to jakým způsobem se oblékáme, chodíme, vystupujeme (tedy i to, jak se např. pohybujeme, usmíváme apod.).

Člověk, který se se svojí personou již sžil, může působit velmi stereotypně, rigidně. Často je sociálně méně přizpůsobivý a nemá náhled sám na sebe. Persona (neboli maska) může tedy zakrývat jak individualitu, tak masového člověka. Lidé z nepříliš vyvinutou individualitou se stávají obětí nevědomích procesů a často manifestují pózy, které zakrývají nevyzrálou osobnost.

2.5 Stín

Jak již bylo řečeno výše, Stín je odvrácená strana Já, jeho temný bratr. Jedná se o archetypovou figuru, která se nachází už v dílech primitivních národů, kde je personifikovaná jako zlé postavy.

Stín je součástí individua, ale je od něj odštěpen. Jde o souhrn všech negativních vlastností osobnosti, které se při vývoji Já nesloučily. Materiál obsažený ve Stínu je většinou pudového základu, amorální a neetický. Této negativní

⁶ Jolande Jacobi, *Psychologie C. G. Junga*, Praha: Nakladatelství Portál, v Praze 2014, str. 20

⁷ Jolande Jacobi, *Psychologie C. G. Junga*, Praha: Nakladatelství Portál, v Praze 2014, str. 36

„osobnosti“ si většinou člověk sám není vědom. Uvědomění si vlastního stínu většinou přichází tehdy, kdy jej projikujeme na druhé lidi kolem sebe.

Jung rozlišuje dva druhy stínu: „osobní stín“ a „kolektivní stín“. Osobní stín obsahuje materiál, který nijak zásadně neprožíváme. Vedle toho „kolektivní stín“, který patří do kolektivního nevědomí, obsahuje „temného starce“, temnou stránku doby. Obě tyto formy působí v lidské psychice. V osobním stínu se může jednat i o osobu z rodinného kruhu (bratra, strýce apod.). V mytologii je pak stín reprezentován například Mefistofelem, Faunem či Lokim. Kolektivní stín je reprezentován třeba i archetypovým motivem ve spojení „já a stín“, jehož typickým příkladem jsou bibličtí Kain a Ábel.

Podle Junga může mít stín jako naše alter ego i pozitivní postavu, vystupování. Většinou se jedná o personifikované stínové bytosti, které se snaží pomoci vyzdvihnout náš skrytý potenciál.

*„Každý z nás je sledován stínem, který je temnějším a hustším, čím méně je ztělesněn ve vědomém životě jedince.“*⁸ Jung považuje konfrontaci s vlastním stínem jako velmi důležitou část procesu vlastní individuace, která vede k odhalení pravého Já a rozvoje lidské osobnosti.

2.6 Animus a anima

Animus a anima jsou další archetypové postavy, „obrazy duše“, které zastupují druhé pohlaví v naší psyché, jsou jeho jedinečným a individuálním obrazem. Podle psychických zákonů jsou tyto postavy latentně obsaženy v našem nevědomí, kde jsou nediferencované a neoživené. Stávají se určitým předobrazem prvních lidí. Adama a Evy. Jak u stínu, tak u anima či animy si většinou neuvědomujeme jejich existenci, to až při projikování do lidí kolem nás. To vede k externalizaci našich praobrazů. Vnitřní projevy k nám opět tak jako u stínu přicházejí v podobě snů či fantazii. Díky tomu prožíváme svojí vlastní jinopohlavní prapodstatu. Animus i anima se nachází nejen ve vzájemné polaritě, ale i v polaritě sobě vlastní – každá složka světlou i temnou stránku.

Animus znamená praobraz muže v duši ženy, který je spojován z mužskými rysy, jako je agrese, odvaha, nebo seberealizace. Obraz anima je složen z osobního

⁸ Jolande Jacobi, *Psychologie C. G. Junga*, Praha: Nakladatelství Portál, v Praze 2014, str. 119

materiálu, tento základ tvoří vztah k otci, v kolektivní rovině je v něm zapsána zkušenost všech žen k mužskému pohlaví v průběhu času. Animus v ženě většinou nevystupuje jako jedna postava, ale je tvořen jejich skupinou. Tak je tomu i v pohádkách a mýtech, kde reprezentují autoritu a rozum.

Anima je v mužské psyché zastoupena jako archetyp ženy. *„První nositelkou duševního obrazu je vždy matka, později jsou to ty ženy, podněcující cit může, lhostejno zda v pozitivním, nebo negativním smyslu.“*⁹ Duševní obraz je vždy mnohoznačný a proto může nabývat různorodých podob jako postava panny, bohyně, prostitutky, čarodějnice apod.

Pro muže je Anima velmi důležitá. Nesprávné vyrovnávání se s animou může vést k zženštilosti, podobně jako animus muže ženu připravit o její ženskost.

2.7 Individuace

Individuace je podle Junga proces, kdy se jedinec začíná vědomě diferencovat od svých person a projekcí promítaných na ostatní lidi. Jde o proces, při kterém je postaven před úkol čelit svým archetypům, jako je stín, anima či animus. Zvědomění stínu nám umožňuje poznat cenné informace o svých stinných stránkách duše, které v sobě máme všichni obsažené. Stejně tak jde i o vyrovnání se a zvědomění vnitřního druhého pohlaví. Těm je dovoleno se diferencovat, což vede k jejich přijetí a integraci do psyché, tudíž už nemají nadále vliv jako nevědomé procesy, a značnou měrou rozšiřují osobnost člověka. *„Když se vědomí tohoto procesu aktivně účastní a každý jeho stupeň spoluprožívá a chápe přinejmenším formou předtuchy, pak nastupuje neblíže následující obraz vždy na takto dosaženém vyšším stupni, čímž vzniká cílové zaměření.“* To znamená, že je celý proces individuace odvíjen od nejzákladnějších problémů, jejich zvědomění a integrace, po nichž následuje stupeň vyšší neboli méně závažný.

V další fázi individuace se setkáváme s archetypy duchovního a materiálního principu. Je to fáze, kde základní integrace všech prvků už proběhla a nacházíme se již na vyšším stupni. Zde se muž setkává s archetypem starého mudrce, který je personifikovaným duchovním principem, a žena setkává velkou matku Země, která reprezentuje hmotnou podstatu přírody. Zde se již nejedná o vyrovnání se s druhým

9 Jolande Jacobi, *Psychologie C. G. Junga*, Praha: Nakladatelství Portál, v Praze 2014, str. 123

pohlavím v nás, ale přímo s úplnou prapodstatou – u muže je to „duchovní“ princip a u ženy „materiální“. Tento proces vede k odhalení pravého Já.

2.8 Pravé Já

Jak bylo popsáno výše, pravé Já se odhalí při spojení psychických systémů, vědomých i nevědomých, do jednoho celku, které rozšiřují osobnost. „Zrod pravého Já neznamena pro vědomou osobnost jen přesun jejího dosavadního psychického centra, nýbrž v důsledku toho i zcela změněné zaměření a pojetí života, tedy proměnu v pravém slova smyslu.“¹⁰

Podle Junga je osobní rozvoj cestou, nikdy nekončícím proces probíhajícím celoživotně. Tento postoj je v rozporu s mnoha světovými filozofiemi, které naopak tvrdí, že cílem je dosažení rovnováhy, kde již není utrpení a rozporů. Předložené polární aspekty jsou však dle Junga nedílnou součástí života a proto není možné se od nich odloučit.

Jung duševní obohacení popisuje takto: *„Čím více si člověk prostřednictvím sebepoznání a příslušného jednání uvědomuje sebe sama, tím slabší je vrstva osobního nevědomí uložená nad kolektivním. Tím vzniká vědomí, které již není zajato v malém a osobně citlivém světě já, ale má účast na širším světě, na světě objektů. Toto širší vědomí již není tím přecitlivělým, egoistickým klubkem osobních přání, obav a nadějí, které musí být kompenzováno, nýbrž je s objektem, se světem spojeno funkcí vztahu, kterou je jedinec zapojen do bezpodmínečného, zavazujícího a nerozlučitelného společenství s ním. Takové obnovení osobnosti je subjektivním stavem, jehož skutečná existence nemůže být ověřena žádným vnějším kritériem, stejně tak nemůže mít úspěch žádný pokus o popis a objasnění – jen ten, kdo této skutečnosti dosáhl, může její realitu pochopit a dosvědčit.“*¹¹

10 Jolande Jacobi, *Psychologie C. G. Junga*, Praha: Nakladatelství Portál, v Praze 2014, str. 133

11 Jolande Jacobi, *Psychologie C. G. Junga*, Praha: Nakladatelství Portál, v Praze 2014, str. 134

2.9 Sen

Sen je pro Junga nejlepší nástroj k poznání mechanismů a materiálu nevědomí. Sen se skládá jak z vědomých zkušeností, tak z nevědomých elementů. Ve snech zákon kauzality neplatí a prostoročasové zákonitosti zde nehrají roli. Jazyk, kterým sen komunikuje, je archaický, symbolický a mluví řečí obrazů. V analytické psychologii je sen velmi důležitý jako nástroj, kterým nevědomí komunikuje s vědomím člověka a snaží se mu vyobrazit možné problémy. Sen není určen tomu, aby se četl jako zpráva, díky jeho analýze lze však zjistit mnohé o struktuře a dynamice osobnosti.

2.9.2 Typy snu

Jung v analytické psychologii rozlišuje různé typy snu:

- a. sen je reakcí na události dne
- b. sen navazuje na vědomou reakci, která ho vyvolala
- c. sen, v němž začíná převažovat materiál z nevědomí
- d. sen, v němž veškerý materiál vychází z nevědomí.

Poslední typ snu je nejhůře srozumitelný a nese také nejzávažnější poselství, neboť materiál v něm obsažený pochází z části z kolektivního nevědomí.

2.9.3 Struktura snu

Při analýze snů Jung zjistil, že vykazují strukturu, která je podobná struktuře antického dramatu. Členění snu znázornil takto:

1. předehra: místo, čas a postavy dramatu poukazují, kde se a s kým se sen bude odehrávat,
2. expozice: zde se dostávají z nevědomí na povrch otázky a problémy, které se stanou základem dramatu snu,
3. peripetie: „páteř“ snu, kde se odehrává zápleтка děje a její gradace až k možné katastrofě,

4. lysis: řešení, vyústění snu, jeho smysluplný závěr.

Tuto strukturu Jung vyzpozoval u většiny snů, které analyzoval, což se stalo dobrým východiskem pro jejich další výklad. Pro autora této diplomové práce jako střihače byla Jungova struktura snu impulsem k reflexi otázky, zda celá struktura antického dramatu nevychází ze snu, ze samotných nevědomých archetypů či mýtů.

2.9.4 Dramaturgie snu, metoda amplifikace

Jung ve své životní práci zjistil, že lze u snu vysledovat dramatickou strukturu, která je podobná struktuře Aristotelovské. Dalším nástroj, který pak lze použít je tedy tzv. Jungova amplifikace snu. Jedná se o metodu, kde je využita snaha o navození snu a jeho nálady tak, aby se všechny obrazy a symboly ukázaly v celé své komplexnosti. Tento zážitek pak může mít větší dopad na lidské vědomí.

Metoda se pokouší asociacním způsobem přijít na úplný význam symbolů v obrazech, jsou ve snech překládány. Proto se v ní k obrazům či symbolům člověk stále vrací, a to až do té doby dokud nemají své úplné vysvětlení a to včetně veškerého analogického materiálu, který se snem souvisí.

Jung pak rozlišuje dvě roviny výkladu snu. V subjektivní rovině se vytváří tzv. zrcadlo duše, v němž jsou postavy, děj a další obrazy chápány symbolicky jako odraz duševního stavu člověka. Postavy zde znamenají různé lidské pohnutky, archetypy a části osobnosti. Děj zde pak v rovině symbolické znamená vztah k sobě samému.

Objektivní rovina výkladu snů se snaží brát postavy konkrétně v pro snícího přesnějších významových konturách. Analyzovat to, v jaké souvztažnosti jsou tyto postavy a předměty s reálným světem snícího. Objektivní amplifikace obohacuje snové části obecným, archetypálním materiálem, z kterého vyplývá kolektivní, obecnější smysl.

3 Strukturální model psychiky

Přestože stěžejní psychologickou teorií pro tuto práci je analytická psychologie Carla Gustava Junga, v této kapitole si v jednoduchosti nastíníme strukturální model psychiky člověka tak, jak ho popsal Sigmund Freud. Jeho model je nástrojem, který pomáhá pochopit chování člověka, a to na základě předpokladu, že se lidská osobnost skládá ze tří složek, které jsou nezávislé a mají rozdílné atributy.

Id - jedná se o iracionální část psychiky, která se řídí pudy a je zdrojem veškeré lidské energie. Id je v nevědomé části člověka.

Ego – vzniká z části id a je řídicí část člověka, která je ve styku s realitou okolního světa. Tato racionální část se nachází ve vědomé i v nevědomé části lidské psychiky. Ego se brání pudovým tlakům id a zákazům superega.

Superego – je rodičovská část osobnosti, která vznikla při interakci jedince s autoritami. Tato část je zodpovědná za morální stránku člověka.

4 Mýtus

V současné západní společnosti je mýtus velmi odcizená věc, o které si myslíme, že byla kdysi vymyšlena k zábavě. V tzv. primitivních společnostech po celém světě ale mýtus stále hraje významnou roli - je základem společnosti, kultury a samotného sociálního života. Mýtus vyprávěn za edukativním účelem (ať už se jedná o náboženské či společenské téma). Některé příběhy byly varovné, některé mají naopak povzbuzovat v člověku vědomí hodnot. Díky neotřesitelné víře v mýtus tento systém předávání moudrosti na mnoha místech stále funguje. Dalo by se říci, že mýtus otvírá bránu poznání okolního světa a hlavně nás jako lidských bytostí.

Příkladem může být známý starodávný mýtus o Oidipovi. Tento starořecký příběh o králi, který zavraždil svého otce a vzal si vlastní matku, stojí i na samotném počátku Freudova modelu Oidipova komplexu. Oidipův komplex jak je vnímán psychoanalytickým přístupem představuje milostný vztah syna k matce. „Milostný vztah“ však nemusí být eroticky naplněn, jedná se pouze o příliš velkou vazbu mezi synem a jeho matkou, v níž syn zastupuje roli otce. Tento nezdravý vztah pak může vést k neurózám a dalším psychologickým problémům.

Oidipus byl za svoje činy potrestán tím, že byl oslepen. V tomto bodě se jedná o ilustraci způsobu, jakým lze mýtus vykládat pro edukativní účely.

I na základě výše uvedené Jungovské analytické psychologie začal Joseph Campbell zkoumat význam mýtu ve společnosti napříč odlišnými kulturami. Zjistil, že mají podobnou strukturu, která vychází z procesu iniciace a přechodových rituálů. *„Hrdina se vydává z každodenního světa do říše nadpřirozených divů, setkává se tam s úžasnými silami a dosahuje přesvědčivých vítězství. Ze svých tajuplných a dobrodružných cest se vrací se schopnostmi prokazovat dobrodiní svým bližním.“*¹²

4.1 Hrdina

Hrdina v mytologii většinou není pouhý smrtelník. Tvůrci legend se snažili obdařit jejich hrdiny nějakými nadpřirozenými schopnostmi, neboť obyčejný člověk by nebyl schopen takových činů. V souladu s tehdejšími myšlenkami byla myšlenka, že hrdina se člověk rodí, nikoliv se jím stává. Během dobrodružství, které hrdina

12 Joseph Campbell, *Tisíc tváří hrdiny*, Praha: Nakladatelství Portál, v Praze 2000, str. 41

prožívá, se vystavuje různým nebezpečnostem, kdy se staví svým strachům a překonává tak sama sebe. Díky úspěšnému překonání všech nástrah hrdina dostává odměnu v podobě živé vody, magických předmětů či nadpřirozené schopnosti. Těmito dary pak hrdina obohacuje svoji komunitu, do které se vrací po úspěšném tažení za dobrodružstvím.

Hrdina není jen válečník, ale může na sebe nabírat i různé další role: kulturní posel, zakladatel rodu či dynastie, nebo náboženský guru. Ve všech těchto podobách má hrdina společnou charakteristiku, kterou je statečnost, ušlechtilost, idealismus a sebevědomí. V hrdinově postavě se však současně mísí pozitivní vlastnosti s těmi negativními.

Joseph Campbell popsal tři fáze, které charakterizují hrdinovo mytologické dobrodružství. Jsou to odchod, iniciace a návrat.

4.2 Odchod

Na počátku příběhu je hrdina povolán k nějakému úkolu. Toto volání může být bytostným poselstvím. V Jungově analytické psychologii je tento krok popsán jako probuzení našeho pravého Já, začátek individuace. „*Horizont už nestačí, je příliš omezený, staré představy, ideály a citové vzorce již neodpovídají skutečnosti. Nastal čas překročit práh.*“¹³ Všechny prvky odloučení způsobující úzkost tím probouzí archetypy duše, které symbolizují ohrožení a konflikty. Protože tento materiál vystupuje z nevědomí, přináší volání nejčastěji posel, který má zpravidla většinou temnou podobu a je nahlížen jako něco zlého, ale zároveň fascinujícího, jenž ukazuje nový úsek života. Kdyby však byl zcela následován, zavedl by člověka do temné říše nevědomí. V této fázi se musí hrdina svému průvodci postavit čelem.

„*První etapa mytologické cesty, kterou označujeme jako volání dobrodružství, znamená, že osud povolal hrdinu a přesunul jeho duchovní těžiště do neznámého území, mimo hranice vymezené společností.*“¹⁴ Toto prostředí může nabývat mnohoznačný podob, jako jsou bájně lesy, daleké hory, vysoká oblaka, nekonečné tunely, nebo rozlehlá království.

Hrdinové, kteří se vydali vstříc volání po dobrodružství, se na své cestě setkávají také s pomocníkem a ochráncem, který má magickou moc. Často jsou tyto

13 *Joseph Campbell, Tisíc tváří hrdiny, Praha: Nakladatelství Portál, v Praze 2000, str. 60*

14 *Joseph Campbell, Tisíc tváří hrdiny, Praha: Nakladatelství Portál, v Praze 2000, str. 75*

postavy reprezentovány stařenkou nebo mudrcem a dávají hrdinovy kouzelný dar, amulet, který mu bude nápomocen při překonávání nebezpečství.

Během „překročení prvního prahu“ tak hrdina vstupuje vstříc svému osudu. Na prahu se nachází jeho strážce, který naznačuje, kde končí náš svět, tedy konec možností hrdiny, a začíná temnota, svět neznáma. Strážce je nebezpečný a není radno si s ním zahrávat, avšak hrdina tuto hranici musí překonat hrdina, aby nabyl nových schopností. Pokud je hrdina odvážný, překoná i zdárně i strážce.

Potom, co přešel práh, ocitá se hrdina „v břiše velryby“. Překonal nebezpečí na prahu, ale padl do prázdnoty, ve které zemře a znovu se zrodí. Vše je vedeno v symbolické rovině, která může být reprezentován chrámem, nebeskou krajinou či podzemím.

4.3 Inicie

Potom co hrdina překonal magický práh, dostal se do mytické krajiny, kde je vše dvojnásobné a proměnlivé. Zde bude muset hrdina podstoupit několik zkoušek, které bude muset překonat, aby se mohl posunout dále. Tato krajina je plná symbolických postav a archetypů, se kterými se hrdina musí potýkat. Tak jako při Jungově individuaci, kde se setkává se svým stínem a dochází k očištění pravého Já. *„Hrdina musí odložit pýchu, ctnost, krásu i život a musí se sklonit před něčím naprosto nesnesitelným neb o se tomu podrobit. Pak teprve zjistí, že on a jeho protiklad nejsou dvě různé bytosti, ale jeden celek. Nyní je třeba pobít draky a překonat nečekané překážky – znovu, znovu a znovu. Mezitím na hrdinu čeká množství dílčích vítězství, pomíjivých extází a letmých pohledů na nádhernou krajinu.“*¹⁵

Závěr dobrodružství je obvykle vyjevován jako mystická svatba s bohyní - královnou.

¹⁵ Joseph Campbell, *Tisíc tváří hrdiny*, Praha: Nakladatelství Portál, v Praze 2000, str. 35

4.4 Návrat

„Hrdina musí přinést runy moudrosti, zlaté rouno nebo spící princeznu zpět do království lidí, kde jeho dobrodiní může přispět k obnově společenství, národa, planety.“¹⁶

Když se hrdina vrací do svého původního světa, může se (a nutně musí) potýkat s komplikacemi. Zasahují zde magické síly, nebo postava magického aby hrdinu ochránily. Stává se, že hrdina se nedokáže přizpůsobit původnímu životu a lidé kolem něj nedokážou plně ocenit jeho úsilí. Na druhou stranu hrdina se také stává pánem obou světů a dává tak proudit možnosti, aby principy jednoho světa pronikaly do světa druhého. Tím si hrdina vyslouží své mistrovského postavení.

Závěrem lze tedy říci, že mytologický hrdina opustil svůj všední svět, vyslechl volání po dobrodružství a na prahu setkává stínovou postavu, se kterou se musí vypořádat a vstupuje pak do země temnoty, živí či mrtvý. Překonává nástrahy, až se dostává k nejtěžší zkoušce, nejhlubšímu bodu, a překonává je pomocí kouzel či pomocníka. Pak dostává svojí vytouženou odměnu. Ta může být vyjádřena jako spojení s bohyní – matkou, anebo dostává uznání bohem – stvořitelem (otcem). Potom se hrdina vydává na svůj návrat, kde se vynoří z temna a poskytuje světu dobrodiní v podobě elixíru či zlatého rouno.

4.5 Shrnutí

Mytologii a mýtickou cestu hrdiny, jak bylo popsáno výše, lze tedy vyložit jako individuální proces. Můžeme se tedy společně s Jungem domnívat, že právě proto měl mýtus tak hluboké kořeny ve starodávných a dnes stále v tzv. primitivních lidských společnostech. Snaha po lepším Já je nám vrozená, ba přímo dědičná. U některých jedinců je významnější, u některých méně. Lze se domnívat, že příčiny této diverzity můžeme nacházet v inteligenci a také citlivostí jednotlivých jedinců. Důvody, proč a jak k různé míře snahy o lepší Já dochází, bychom mohli nalézt skrze transakční analýzu.

¹⁶ Joseph Campbell, *Tisíc tváří hrdiny*, Praha: Nakladatelství Portál, v Praze 2000, str. 41

5 Transakční analýza

Eric Berne ve své studii životních scénářů skrze transakční analýzu praví: *“Každý člověk se již v raném dětství rozhodne, jak bude žít a jak zemře, a tento plán, který nosí v hlavě, ať jde kamkoli, se nazývá scénář. ...důležitá rozhodnutí jsou již učiněna: jaký typ člověka si vezme za manžela/manželku, kolik bude mít dětí, v jaké posteli zemře a kdo u toho bude. Možná to není, co by chtěl, ale jak chce, aby to bylo.”*¹⁷ Ač se takové tvrzení může zdát dost fatalistické, obdobný přístup k životu nalezneme i u antického dramatu. Antické divadelní scénáře byly totiž odvozeny od scénářů životních. Oba tyto scénáře se zakládají na omezeném počtu témat (např. tragédie o Oidipovi a mnoho dalších řeckých dramát a mytologií).

Tak jako v divadle, i v životě jsou některé cesty předvídatelné a dramatik, terapeut, vidí jejich závěr. V obou případech - v životě i v divadle - musí mít herec nazkoušené narážky, na které budou ostatní herci reagovat a posunovat děj. *„Pokud hrdina změní své repliky a stav ega, lidé reagují odlišně. Ruší se tak celý scénář...”*¹⁸ Změna ega, jeho transformaci, už byla popsána u Jungova individuálního procesu.

Před velkou premiérou prochází scénář velkou řadou zkoušek. V životě se tento stav dá popsat jako tzv. „protokol“. Ten se vytváří v rané dětské mysli a role zde zastupují rodiče, sourozenci nebo instituce (např. dětský domov apod.). *Eric Berne* se domnívá, že v určitém věku dítě vnímá rodiče jako velké bytosti. Oba a obryni, oba obdařené magickou silou. Postupem času se však vnímání dítěte mění. V dalším období si svůj scénář přepisuje na základě pohádek, které mu rozšiřují fantazii a jejich postavy si zapisuje do svého „protokolu“. Úlohu pohádek zastupuje i televize, v současné době pak hojně také internet. V tomto údobí života se dítě začíná programovat díky rodičům na tzv. „vítěze“, „poražené“, „dobré chlapce“ nebo „špatné chlapce“.

Tyto čtyři role podle Berneho předdefinují vývoj a chování jedince v dospělosti. V adolescenci se pak znova reviduje scénář a přizpůsobuje se skutečnosti kolem jedince. I přes to zůstává scénář stále romantizován. Až v průběhu stárnutí se více a více přibližuje k realitě. *„Freud, Jung a jejich pokračovatelé nevyvratitelně prokázali, že mytická logika a hrdinské činy přežívají do moderní doby...Nejnovější*

¹⁷ Erik Berne, *Co řeknete, až pozdravíte*, Praha: Nakladatelství Portál, v Praze 2013, str. 45

¹⁸ Erik Berne, *Co řeknete, až pozdravíte*, Praha: Nakladatelství Portál, v Praze 2013, str. 50

*ztělesnění Oidipa či pokračování Krásky a zvířete čeká dnes odpoledne u semaforu na rohu Čtyřicáté druhé ulice a Páté avenue.*¹⁹ V životě i ve filmu se pak setkáváme s „hrdiny“, kteří se snaží dosáhnout svého triumfu v „domácím vítězství“.

Tato analogie tedy dokazuje, že film může být dalším zobrazením Jungova volání po individuaci jedince. Nástroj, film, tak jako mytologie, nás má motivovat, abychom se stali lepšími bytostmi. V následující kapitole se podíváme, jak lze mytologický, individuální systém zde popsany aplikovat na klasické tříaktové filmové dílo a jeho možné potvrzení.

19 Eric Berne, *Co řeknete, až pozdravíte*, Praha: Nakladatelství Portál, v Praze 2013, str. 60

6 Analýzy filmové narativní a psychologické linky

Pro demonstraci funkčnosti mytologické cesty a psychologickou vyprávěcí linku ve filmu jsem se rozhodl vybrat tři zástupce filmových děl, v nichž jsou tyto struktury obsažené. Nejdříve se podíváme na narativní film, kde je mytická cesta hrdiny přítomna ve své nejčistší podobě, posléze na filmy, které mají potlačenou narativitu a používají psychologickou linku jako vyprávěcí prostředek.

Prvním filmem, který budeme analyzovat je narativní film *Wall Street* režiséra *Olivera Stonea*, jenž patří ke klasickým hollywoodským filmům 80. let. Vybral jsem si ho proto, že je dobrým reprezentativním vzorkem průměrného filmu s obyčejným hrdinou z lidu, protagonistou, který prochází svoji cestou k pochopení vyšších hodnot společnosti. Dramaturgicky tento film stojí na tří aktové struktuře, vycházející ze Aristotelovi studie dramatického díla. Zároveň, jak již bylo řečeno s Jungem, nese i sen tyto strukturální znaky. Pro lepší orientaci ve filmu podle Jungových a Campbellových hypotéz uchopíme jeho dramatické prvky a přeložíme je do řeči archetypů.

Druhým, v této práci analyzovaným dílem, je film *Lost Highway* režiséra *Davidy Lynche*. Na rozdíl od předchozího snímku *Wall Street* je filmovým dílem, které má narativní linku naopak potlačenou a v popředí je jako vyprávěcí prostředek linka psychologická. Oba filmy považuji za snímky, které jsou formou svého vyprávění dramaturgicky čistými snímky, kdy jsou veškeré použité vyprávěcí postupy zastoupeny v nejkrytější podobě, a to jak po stránce formálním, tak i obsahovém.

Třetím analyzovaným snímkem je film *Realita* velmi osobitého režiséra *Quentina Dupieux*, coby přesný opak obou předchozích filmu. Jedná se o dílo, kde je sice použita psychologická linka jako vyprávěcí prostředek, ale je s ní zacházeno velmi volně, což se stalo důvodem pro jeho zařazení do analyzované trojice. Právě na něm se pak pokusím demonstrovat obecnou použitelnost mé teorie o psychologické lince jako vyprávěcím prostředku.

7 Wall Street

„Nová bitva Olivera Stonea se odehrává na Wall Streetu, v místě, kde se obchoduje za odměnu a vynaloženou sílu. Na jedné straně jsou tu bezohlední milionáři, na straně druhé přehnaně iniciativní nováčci. Dva muži obchodují se svými ženami, rodinami a zároveň proti přesile finančního světa.“²⁰ (oficiální text distributora)

Snímek *Wall Street* je klasickým hollywoodským filmem. Tříaktová struktura, aktivní hrdina, morálně poučný koncem filmu, v němž se po zdolání peripetií stává lepším členem společnosti. Všechny tyto atributy tak dělají z filmu *Wall Street* ideálního kandidáta pro analýzu narativního filmu.

7.1 Postavy

V prvním aktu filmu jsou exponovány postavy, protagonista filmu, *Bud Fox* (*Charlie Sheen*), a zdánlivý pomocník, antagonist *Gordon Gecko* (*Michael Douglas*). Celý první akt je tedy podle mytologického modelu část kde hrdina (Bud) dostává volání po dobrodružství v podobě posla z temnot, stinné postavy (*Gordona*). Moje hypotéze vychází z Jungova popisu stínu. Když se podíváme blíže na postavu Buda, vidíme průměrného Američana, který pochází se středostavovské rodiny, ve které absentuje matka. Jeho otec Carl je hlavou odboru pro leteckou společnost *Bluestar Airlines* a Bud touží po snadném životě, dostatku peněz a krásných ženách. Všechny aspekty jeho osobnosti tedy hovoří o komfortním člověku, který by rád „zadarmo“ přišel k bohatství a slávě.

Tak jako v legendě o králi Midasovi i zde vidíme skrytou chamtivost a nepochopení skutečných hodnot, které reprezentuje otec *Carl*. Můžeme říci, hlavní roli v jeho osobnosti přebírá super ego.

Gordon Gecko je stinná postava. Veškeré touhy *Buda* jsou v ní ztělesněny a hlavní hrdina se chce takovou postavou sám stát. *Gecko* odráží všechny vlastnosti, s nimiž se se Bud během svého dospívání neztotožnil a staly se tak jeho stínem.

20 Česko-Slovenská filmová databáze | ČSFD.cz [online]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/>

Proto je *Gecko* odrazem jeho nevědomých stinných stránek. Tak jako u *Faust* a *Mefistofela* i zde vidíme, jak může být temná strana lákavá.

Podle Junga, ale proces individuace začíná tím, že poznáme své temné stránky a to také ve svém ženském obraze, v animě. V Jungově pojetí animy se její prvotní obraz skládá z postavy matky a pak teprve z dalších žen. „*Duševní obraz je v přímém vztahu k podstatě „persony“ daného jedince“ neboli anima/animus se vztahuje k vnitřní podstatě jedince.*“¹⁹ V případě *Buda* by se zde zřejmě jednalo o spravedlivou slečnu, ale jak již bylo řečeno, v procesu individuace se setkáváme s temnou stranou animy. Ve filmech, v divadle a v literatuře jí reprezentuje postava *femme fatale*. Není tedy náhoda, že právě osudová žena reprezentuje temnou stranu animy. Tato stínová figura nám ukazuje stinnou stránku naší ženskosti. Tu, která nás fascinuje, ale nikdy nás neudělá šťastnými. Ukazuje nám tu stránku naší ženskosti, která v nás není dosud integrována a která často koresponduje právě s obrazem naší matky. V psychologii člověka totiž potencionální obraz partnerky vzniká právě na základě chování rodičů. Proto se velmi často stává, že se rodinné scénáře opakují – syn nebo dcera si nacházejí stejný protějšek, jako byli jeho rodiče, a to i přesto, že byl jejich vztah velmi komplikovaný (či přímo destruktivní). A právě tyto nevědomé procesy odhaluje transakční analýza. V případě snímku *Wall Street* pak můžeme temnou stranu animy nalézt v postavě *Darien*.

Další významnou postavou individuálního procesu je „moudrý stařec“. V případě setkání s ním hrozí nebezpečí přílišného ztotožnění, které nevede k uvědomění si archetypových figur, ale k jeho opaku. Příkladem může být třeba *Zarathuštra*, se kterým se plně identifikoval filozof *Friedrich Nietzsche*. Duchovní figura má v mýtech spoustu podob a má vést k obohacení hlavního hrdiny při návratu do rovnováhy k prapodstatě bytí. Ve filmu *Wall Street* ji můžeme najít v postavě *sira Lawrence "Larryho" Wildmana* (*Terence Stamp*).

7.2 Odchod

Film a mýtus mají mnoho společného a proto se zde pokusím strukturovat film *Wall Street* podle mýtické cesty hrdiny tak jak jí nastínil *Joseph Campbell*.

Ve filmové dramaturgii se v prvním aktu filmu seznamujeme se světem, ve kterém hlavní protagonista žije. Poznáváme jeho touhy a potřeby a vidíme svět postavy, který je zatím v rovnováze. Drama je pro narativní film klíčový motor, proto se tato zdánlivá rovnováha musí nutně změnit. Těmito komplexním situacím říkáme základní dramatická situace – jedná se výchozí bod každého dramatu. Stav, do kterého se dostane protagonista a antagonista, kde pak hlavní hrdina musí jednat.

Ve struktuře mýtu, v této části vyprávění, dochází k tzv. volání po dobrodružství. Hlavní hrdina, vyvolený, ve filmové dramaturgii stejně jako zde, se nachází na rozcestí, kde mu sociální a emocionální vzorce nestačí a chce vykročit směrem ke změně. V obou případech musí hrdina odejít ze své „komfortní zóny“ ať je jakákoliv, a překročit pomyslný práh. Jak již bylo řečeno, individuace podle Junga, je proces pro odhalení pravého Já. Z hlediska filmu se na tuto událost můžeme podívat i jako na iniciační proces vedoucí k dospělému Já, tedy směrem k člověku, kde je jeho osobnost již dosti diferencovaná od nevědomých procesů spojených s vlivem rodičů. Každý jedinec na této planetě si v sobě nese jak svého rodiče, sebe jako dítě, tak také svou dospělou osobnost. Podle transakční analýzy se tyto jednotlivé části osobnosti spouští a manifestují v určitých klíčových momentech. Čím více se v těchto momentech dostává dospělá osobnost do interakce s okolím, tím více se stáváme vědomými bytostmi. Čím více se dostává ke slovu pravé Já, tím více jsou naše osoby a stíny integrovány.

Hrdina tak buď touží po životě lepším, než má jeho otec. Je chytrý a cílevědomý. Tato separace od rodičů a uznání otce je pro individuaci zvláště podstatná. Dosažení cíle - stát se člověkem jako je *Gecko*, znamená vstoupit do „podsvětí“. Jak v transakční analýze, tak v Jungovské psychologii je tato integrace, vyrovnání se stínu, je počátkem právě onoho volání po dobrodružství. *Bud* se tedy nechá zlákat *Geckem* k tomu, aby dal tajné informace o firmě BlueStar Airlines, kde pracuje jeho otec jako šéf odborů, čímž si vyslouží jeho zájem a *Bud* tak přechází „magický práh“. Ve filmové dramaturgii uvedeného díla se tedy protagonista pod tíhou základní dramatické situace rozhoduje jednat a souhlasí s nabídkou. Toto rozhodnutí, bod obratu, se jeví vždy jako zdánlivě „špatné“. I na mytické cestě se hrdina po překročení prahu dostává do onoho břicha velryby, podsvětí, lesa či labyrint. Ve filmu *Wall Street* je to podsvětí *Gordona Gecka*.

7.3 Inicie

Druhý akt filmu, který se vyznačuje řadou peripetií, je částí, v němž se hrdina setkává se svým stínem, animou a dalšími archetypálními postavami. Tato část dobrodružství, jak říká Jung, je částí iniciační. Jak film, scénář, tak i mýtus jsou jen interpretace nevědomých procesů intuitivním způsobem. Proto se stín objevuje již na začátku filmu a stává se protagonistou (k čemuž tedy nedochází až v průběhu iniciace). Film i reálný život jsou psychologicky neukotvené v tom smyslu, že i přes jakýsi vnitřní řád jde o fenomény stále rozmanité ve všech myslitelných podobách, a nepodléhají exaktnímu výkladu.

Iniciační proces, uvědomění si svého stínu a jeho integrace do součásti osobnosti, je hnacím motorem dramatu i filmu. Stává se tou nejtěžší a zároveň nejdelší celoživotní zkouškou, proto se i ve filmu stává tento proces páteří celého díla.

Není tedy náhoda, že přijatá nabídka od antagonisty se jeví pro protagonistu jako dobré rozhodnutí, neboť ani v psychologii si existenci vlastního stínu nejprve neuvědomuje - až teprve jeho projikováním do jiných osob se nám postupně odhaluje. Ve filmovém zobrazení nám tento postup nahrazuje antagonist, který umožňuje personifikaci stínu hlavního hrdiny. V průběhu druhého aktu si tedy *Bud* neuvědomuje, že se z něj stává člověk, na kterého by jeho otec nebyl pyšný. Jeho postava se stále více a více přibližuje k podobě stínu.

Během této „konfrontace“ *Bud* potkává svojí *femme fatale*, *Darien*. Toto setkání je už na první pohled osudové. Absentovaná matka, o které víme, že existuje, nám dává vodítko, že vztah se ženami nemá *Bud* úplně vyjasněný. Jediná žena v jeho dosavadním životě je anonymní slečna v jeho posteli, se kterou ani neprobíhá žádná komunikace. Jelikož se díváme na film prismatem postavy, kdy vše kolem něj odráží nějakou část jeho osobnosti, pak i to, co zdánlivě chybí, má nějaký význam a podtext. Právě jako i neviděná matka.

Aby náš hrdina úspěšně prošel svojí iniciací, musí „zemřít“, v dramatu tedy dosáhnout samotného dna, díky kterému se může znovu zrodit: uvědomit si, že jeho dosavadní přístup k životu nebyl tím, co skutečně potřeboval. Tento moment se ve filmu tří aktové struktury nachází těsně před koncem druhého aktu. Protagonista

se opět dostává do situace podobné základní dramatické situaci, díky své dosažené cestě se však tentokrát rozhodne „správně“. Druhým bodem obratu tedy končí i druhé dějství.

Vítězství nad svým stínem nutně neznamená jen jeho smrt, ale i uvědomění, že i tato stínová postava je protagonistovou součástí. Díky tomu se pak stává integrovanou součástí jeho osobnosti a on pak začne jednat tak, aby se svět dostal opět do rovnováhy.

7.4 Návrat

Třetí dějství znamená návrat. V tomto bodě filmu se hrdina musí znova rozhodovat. Pravá tvář *Geka* jako stínu *Buda* se ukazuje v celé své kráse na konferenci o budoucnosti *Bluestaru*. Protagonista se stává nově jmenovaným ředitelem, který ani neví, že se tato důležitá schůzka koná. Zde je konfrontován s faktem, že *Gekovi* nikdy nešlo o blaho aerolinek, které naopak chtějí rozprodat, čímž by přišla o práci spousta lidí, *Budova* otce nevyjímaje.

V předchozí situaci se vedení *Bluestaru* schází i u *Buda* doma, aby projednali podmínky koupě mezi *Gekem* a vedením. Přichází důležitý moment konfrontace mezi *Budem* a jeho otcem. Moment, kdy otec, *Carl Fox*, podněcuje v *Budovi* odlišný pohled na svět, který se nezakládá jen na materiálních potřebách. *Bud* si však svoje frustrace z neúspěšné kariéry projikuje do otce, který nechce přistoupit na obchod s *Gekem*. Otcovský archetyp personifikovaný otcem *Carlem* zde funguje jako morální a etický imperativ. *Budovi* dává řád, radí mu jak v komplikovaném okolním světě jednat jako dobrý člověk. *Budova* osobnost však v tomto momentu ještě není připravená na proměnu.

Ta nastává postupně a započne odhalením pravých úmyslů *Geka*. *Bud* jej konfrontuje s faktem, že ho podvedl. *Geko* *Budovi* pouze zdůrazní, že hra se takovým způsobem hraje a měl jej proto čekat. Podstatou stínu není vytvářet dobro, samotná konfrontace s faktem, že jednal pod jeho vlivem, ale není jeho chybou, integraci stinné stránky však nezapříčiní. *Bud* se musí s *Gekem* vypořádat jeho „zbraněmi“

Než k tomuto momentu dojde, Bud zažije další velké uvědomění. *Darien* jako *femme fatale*, opouští *Buda* ve chvíli, kdy se rozhodne jít proti *Gekovi* a jeho plánu zničit *Bluestar*. Tento moment je nanejvýš symbolický, neboť se hlavní hrdina rozhodne odpoutat se od okovů svého stínu a čelit mu. Stinná anima jako součást stinné stránky člověka ztrácí svojí moc skrze stín a odchází. *Darien* nechce v reálném světě *Buda*, nechce žít s člověkem, který nebude tak mocný a bohatý jako předtím (jde totiž o atributy, která jsou pro ni životně důležité).

Konfrontace mezi *Budem* a *Gekem* začíná v tehdy, když se *Bud* rozhodne uskutečnit svůj plán spojit se s jeho nepřítelem, sirem *Lawrencem "Larrym" Wildmanem*. *Bud* skupuje podniky se stejnou strategií jakou *Geko*, rozprodá je následně na malé kousíčky a použije proti němu. Pochopení, co opravdu znamená čelit svému stínu, dostává hrdina ve scéně, kdy před jeho zatčením proběhne dialog mezi jeho kolegou *Louem* a *Budem*. *Lou* sdělí *Budovi* myšlenku o tom, jak se člověk dívá do propasti, ale nic se nedívá na něho a v tento okamžik člověk nachází svůj charakter, což je přesně to, co ho před onou propastí chrání. Symbolicky postavený dialog zde tedy zcela názorně říká, co znamená čelit svému stínu. Závěrečná konfrontace mezi hrdinou a jeho stínem je završena. V konturách setkání *Geka* a *Buda* v parku se pak naplňuje *Budův* osud hrdiny. Při potyčce se *Geko* přiznává ke svým zločinům, během toho však současně *Budovi* sděluje, že by bez něj nebyl nic. Díky němu mohl mít *Darien* a stal se mužem. Sám *Geko* pak potvrzuje fakt, že v *Budovi* viděl sebe a *Bud* mohl naplnit svůj potenciál tak, jako to udělal on sám. Tato scéna je velmi důležitá (a to nejen proto, že *Bud* má u sebe policejní odposlech, aby pomohl policii *Geka* usvědčit z trestného činu jako výraz dobrého skutku), její hlavní podtext totiž spočívá v tom, že se hrdina při setkání se svou stinnou stránkou stává silnějším a dospívá. Přitom si uvědomuje svoje pravé Já a poznává, kým skutečně je. Odhození masek je v tomto případě demonstrováno dialogem, kdy *Bud* sděluje *Gekovi*, že si uvědomil, že je jen *Bud Fox* a ne *Geko*, i když jím být chtěl.

Je velmi důležité, aby chlapec při své iniciaci procházel nejen fyzicky náročnými rituály, aby se stal mužem (jako je tomu dosud u tzv. primitivních národů), ale aby se také konfrontoval s temnou stránkou svého nitra. Muž se nerodí mužem, nýbrž se jím stává v průběhu svého života, a to tím co udělá či neudělá. Tak, jako se stává hrdina hrdinou v eposech a mytologiích, je tento rituál iniciační i v rozměrech filmového díla, v němž protagonista proměnou prochází. Hlavní hrdina musí nést

odpovědnost za své činy. Díky tomu jeho stinná stránka pozbude moc integrací a postava hrdiny se stává celistvou lidskou bytostí.

7.5 Závěr

Film *Wall Street* jakožto příklad středo-proudové produkce amerického filmu velice dobře ukazuje jakým způsobem se mýtus a jeho struktura přetvořila do filmového díla. Tříaktová struktura velmi přesně kopíruje tři fáze hrdiny na jeho cestě k iniciaci. První akt je odchodem hrdiny za dobrodružstvím. Druhý akt je jeho vlastní iniciací skrze spletité peripetie, které protagonistu formují, aby si empirickým způsobem uvědomil, co a proč by měl změnit ve svém životě. V mýtu je tento postup vyobrazen symbolicky a vždy se jedná o vnitřní boj v duši člověka, vítězství „dobra nad zlem“. V Jungově psychologii ale nejde o vítězství dobra nad zlem, nýbrž o jeho integraci a proto i ve filmu (na rozdíl od mýtů) zlo je a bude dále součástí hrdiny, který nikdy není jen reprezentantem buď dobra, anebo zla, tak jak tomu nemůže být ani skutečném světě. Třetí akt, návrat, je fáze, kdy se hrdina stává hrdinou. Protagonista, obyčejný člověk, překonává své psychické hranice a stává se celistvější osobností. Celý tento proces ukazuje, jakým způsobem se naše mysl může rozvíjet a dělat z nás lepšího člověka.

Jak v mýtu, tak i ve filmu má vždy hrdina sílu podstoupit toto dobrodružství, které ho posouvá v osobnostní rovině. Jak sami mnohdy víme z vlastního života, ne každý dokáže vystoupit ze své komfortní zóny a konat ve prospěch svojí duše směrem k odhození masek a nalezení svého pravého Já. Většina obyvatel moderního světa trpí více či méně neurotickými poruchami, které bezprostředně mohou ovlivňovat jejich život. Pro někoho i třeba obyčejná věc jako je naučit se plavat, přestat si nervózně pohrávat z věcmi na stole, opustit nefunkční vztahy se mohou stát zápasy na celý život. Většině z nás se také tento zápas nikdy nepodaří vyhrát. Díky filmové technologii se poslání mýtu mohlo přetavit do filmové podoby, kde si jako diváci dožíváme různé dobrodružství, která nejsme v reálném životě schopni naplnit. Díky psychoanalytickému přístupu k filmu víme, že film vnímáme jako realitu kolem sebe. *Jacques Lacan* a jeho teorie zrcadla nám ukazuje, že naše osobnost se naciťuje do protagonisty na plátně a my s ním sdílíme emoce, které prožívá. Filmový svět nám tak zprostředkovává mýtus z orální podoby, kde nám díky

němu rezonovala představivost - chtěli jsme být jako hrdinové, o kterých jsme jako děti či dospělí slýchávali, že již zmizeli. Člověk se více konformizoval, neboť si může odžívat svá dobrodružství také prostřednictvím filmu. Mýtus tedy ztrácí svůj smysl, jeho moudrost se vytrácí, stává se pouhou pohádkou, něčím, čemu naše společnost už přestala přikládat důležitost.

Existují filmy, které nepracují pouze s narativní linkou, jak jsme uvedli na příkladu snímku *Wall Street*, nýbrž také přidávají i linku psychologickou coby vyprávěcí prostředek.

8 Lost Highway

„Žena saxofonisty Freda Madisona nalezne na schodech jeho luxusní vily videokazetu, na které kdosi zaznamenal zločin spáchaný v ložnici jeho domu. Zkrvavená oběť vypadá jako Fredova žena Renee a vrah jako on sám. Přivolaná policie muže zatkne, avšak po několika dnech zjistí, že v cele je uvězněn místo Freda neznámý mladý muž.“²¹ (oficiální text distributora)

Film režiséra *David* Lynche z roku 1997, který je prezentován, jako mysteriózní thriller jsem si vybral proto, že je jedním z nejlepších příkladů, v němž se psychologická linka jako vyprávěcí prostředek projevuje. Tak jako u snu i v samotné psychologické lince se objevují různé vyprávěcí prvky. U obou příkladů lze vystopovat jistou archetypální podobnost, podle které můžeme dekodovat sdělení autora. Celá narativní linka snímku *Lost Highway* může být popsána poměrně stručně. *David Lynch* na ploše dvou hodin mistrně odhaluje nevědomí psychotické hlavní postavy *Freda*, který nejenže z chorobné žárlivosti plynoucí z paranoidního strachu spáchá vraždu své manželky *Renee*, zabije také také *Dicka Laurenta* zaměstnavatele *Renné*. Toho podezřívá, že je jejím milencem. V následující kapitole se podíváme o poznání detailněji na postavy a jejich význam ve filmu.

8.1 Postavy

Protagonistou filmu je *Fred Madison*, jehož charakteristickým prvek je jeho zaměstnání jazzového hudebníka. Hned na začátku filmu vidíme *Freda*, jak hraje v jazzovém klubu. Hudební výstup je excentrický, chaotický a disharmonický. Všechny tyto vnějškové znaky na první pohled podhalují duši této hlavní postavy. Fredova osobnost a její jednotlivé části jsou ve filmu personifikovány a personifikace zde funguje jako vyjádření jeho psychického stavu. Dále si ukážeme, jaké postavy jsou součástí Fredovi osobnosti a proč.

K prvnímu setkání se stinnou postavou, která reprezentuje Fredovu chorobu, dojde, když Fred uvidí namísto tváře své manželky *Renné* podivný obličej. Tato

21 Česko-Slovenská filmová databáze | ČSFD.cz [online]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/>

událost se stane ihned poté, co dojde na začátku filmu ve scéně milostného aktu k neuspokojivému sexuálnímu kontaktu mezi manželi. *Renné* manžela nepatrným gestem poplácá po zádech a utěší ho slovy, že je vše v pořádku a nic se neděje. Ve Fredově vnímání však toto malé gesto znamená velké selhání mužnosti a probouzí jeho paranoidní představy o promiskuitní manželce. Paranoiu pak reprezentuje podivný pán se šedivou kůží. Přímá konfrontace protagonisty s jeho stínem se odehraje na party přítele *Andyho*. Zde se Fred setkává se zvláštním mužem, který mu říká, že je u něj doma a Freda vyzve, aby mu zatelefonoval. Postava je velmi důležitá, neboť se stává motorem všech událostí, které vedou ke smrti *Renné* a *Dicka*.

Další postavou, která je součástí Fredovi osobnosti, je *Pete Dayton*, mladík ve kterého se Fred promění v polovině filmu v cele po tom, co je zatčen policisty. *Pete* nikdy nebyl samostatná postava, nýbrž Fredovým alter egem, jenž naplňuje všechny hlavní atributy zdatného milence, kterého ženy chtějí. Tato druhá osobnost se dostává na „světlo světa“ tehdy, když Fred pod tíhou pocitu viny za vraždu své manželky vytěsňuje svojí osobnost pryč, aby mohl prostřednictvím tohoto alter ega, archetypem milovníka, zkusit znovu uspokojit svoji ženu.

V postavě *Alice Wakefield* se pak skrývá stinná anima. Ta si bere fyziologickou podobu Fredovy ženy. Anima má mnoho podob a právě vyrovnání se s její stinnou formou je jeden ze základních kroků k individuaci osobnosti. V tomto případě nejde o individuaci jako takovou, ale o vyrovnání se svým komplexem méněcenného muže, a nastolení opětovné duševní rovnováhy, jejíž vychýlení je spjata s poškozeným mužským egem Freda.

Další významnou postavou je pan *Eddy*, který jako další součást Fredovi osobnosti představuje archetyp pomocníka a rádce, který se stává jeho antagonistou. Tato postava si ve filmu bere fyziologickou podobu *Dicka Laurenta*, který je zaměstnavatelem Fredovi ženy *Renne*.

Všechny tyto hlavní postavy a jejich personifikace nejsou dílem náhody. Tak jako v běžném životě se setkáváme se svojí femme fatale, která ztělesňuje naše osobní atributy stinné animy, tak i ve snímku *Lost Highway* na sebe berou Fredovy archetypy fyzickou podobu (postavu) podle charakteru, které mají v „reálných“ konturách filmu, a ztělesňují atributy jmenovaných archetypů. Proto není náhodné, že jsou zde tyto postavy vyobrazeny dvakrát, a to vždy pod jiným jménem a s lehce pozměněným vzhledem.

Tato projekce se velmi často projevuje jak ve snech, tak i v reálném životě každého z nás. Proto se také stává, že když potkáme nositele nějakého archetypu, který s námi osobně rezonuje, zrcadlí nám naši vlastní část osobnosti, která byla skryta, nebo jsme jí doposud nepřikládali žádný význam.

8.2 Odchod

Film *Lost Highway* je vyprávěn zdánlivě chronologicky, ale není tomu tak. Celý filmový svět je totiž odrazem vnitřního světa Fredovy osobnosti. Časová linka je zde útržkovitá v souladu s tím, tak jak si události začíná vybavovat postava Freda. Proto je důležité se podrobněji zabývat jednotlivými událostmi, které nám poodhalí hlubší smysl pochopení vnitřního světa protagonisty.

První známka „volání“ po dobrodružství je momentem na samotném začátku filmu, když protagonistovi doslova zavolá druhý *Fred* přes domovní zvonek a sdělí mu zprávu, že je *Dick Laurent* mrtvý. Celá tato situace se odehrává ráno, kdy nevidíme, že by Fred vstal, anebo se probudil. Ten nervózně sedí v domě a kouří. Fakt, že Freda nikdy nevidíme spát, má také svůj význam. Nespavost, respektive neschopnost spát je jedním z ukazatelů duševní choroby. Tajemný vzkaz nabývá jasnější kontury poté, co vidíme chorobnou žárlivost Freda na svojí manželku. V ten moment dostává Fred VHS kazetu se záběry *Renné*. Tuto nahrávku můžeme vnímat jako vizualizovanou nabídku k dobrodružství, posla z podsvětí. V tomto případě jde o skrytou zprávu z nevědomí o Fredově psychotickém stavu. To se také potvrzuje hned vzápětí, kdy Fred dostává druhou videokazetu o neuspokojivém sexu s *Renné*. Následně dostává kazetu třetí, která obsahuje strašidelný vzkaz o tom, že je vrahem své ženy právě Fred.

Dům bývá ve snech symbolem psychiky protagonisty a v tomto případě tomu není jinak. Vstup do břicha velryby, vstup do nevědomí, a moment projevení psychózy je situován právě do zákoutí domu. Prvním signálem o tom, že se Fredova psychika začíná bortit je moment, kdy po sexuální scéně *Fred* začne vyprávět *Renné* svůj sen. Tato sekvence není snem, nýbrž vzpomínkou Freda na svůj stav, kdy v noci propadl psychóze. Objevuje se kouř, který se line zpoza skříně. Dalším vizuálním symbolem je oheň, který plápolá pozpátku. Oba tyto elementy, kouř i oheň,

jsou spojovány se symbolikou nevědomí. Proto když se objevují v domě *Freda*, tedy v jeho osobnosti, znamená to, že nevědomí začíná prosakovat do vědomí, a člověk začíná propadat šílenství. Celý výjev končí začátkem napadení manželky *Renné*.

Vstup do nevědomí protagonisty, jeho propad do psychózy, kdy se nevědomí a vědomí spojí, je zde vyobrazen v situaci, kdy Fred vchází do tmavé chodby, ve které mizí. Pak již následuje vražda *Renné*, kterou však jako diváci nevidíme.

Celá část odchodu se již na první pohled velmi liší od odchodu v narativním filmu. Rozdíl je v tom, že v klasickém filmu se hrdina vydává za dobrodružstvím ven ze své komfortní zóny, aby objevil své pravé Já. V případě filmu *Lost Highway* se protagonista noří více do své psychické choroby, aby s ní zkusil bojovat.

8.3. Iniclace

Ve fázi iniciace se nesetkáváme s iniciací jako takovou, kde se z hrdiny stává komplexnější člověk, ale naše hlavní postava se snaží o integraci své osobnosti. Začátek pokusu o integraci je pro Freda nárazem, a to doslovný, kdy se po ráně do obličeje uštědřené policistou probouzí do reality policejní stanice. Zde je obžalován z vraždy své manželky a držen ve vazbě. Fredova mysl se snaží vypořádat s pocitem viny za smrt manželky. Každá mysl je ve své podstatě křehká a psychotikova obzvlášť, a tak se zkouší Fredova mysl s tímto traumatickým zážitkem vyrovnat po svém a pod tlakem se jeho mysl rozštěpuje. Dosavadní vedoucí osobnost *Fred* je potlačen a vystupuje jeho alter ego *Pete*. Ten ztělesňuje vše, co Fred nemá. Tato obrana Fredovi myslí dává druhou šanci vyrovnat se se svojí stinnou animou, kterou v reálném životě reprezentovala *Fredova* žena *Renné*. Fredovo mužství je pod vahou neuspokojivých sexuálních výkonů na bodu mrazu.

Pete je na své cestě dát znovu dohromady rozpolcené Fredovo mužství. Setkává s panem *Eddym*. Během projížďky pana *Eddieho* s *Petem* mercedesem začne cizí řidič ohrožovat osobní zónu pana *Eddieho* tím, že tlačí příliš blízko na jeho vůz a provokuje ho nevhodným gestem. Pan *Eddie* se nechá vyprovokovat, celou situaci řeší agresivní způsobem a vykládá provinilému řidiči pravidla silničního provozu, které on nerespektoval. Tento archetyp pomocníka rádce názorně ukazuje agresivitu, vůdcovství a zodpovědnost. Všechny tyto atributy jsou součástí muže, se

kterými se musí vyrovnat, aby se jim opravdu stal, čehož ovšem Fred zatím nebyl schopen dosáhnout.

První zkouška, která na *Peta* čeká, je podmanit si *Alici*, stinnou animu. Přitažlivost mezi *Petem* a *Alicí* je velmi silná. *Pete* se projevuje jako velmi schopný milenec, který dokáže bez problému sexuálně uspokojit *Alici*, její potřeby, čímž se *Fredova* osobnost snaží kompenzovat své poškozené mužství. Zatímco se *Pete* oddává sexuálním hrám s *Alicí*, jeho vlastní integrita se začíná rozkládat. Vlastností stinné animy (*femme fatale*) je schopnost rozkládat osobnost muže, který podlehne jejímu kouzlu. Proto má archetyp stinné animy vždy nějaký přitažlivý atribut, který dotyčný muž u ženy hledá. Nemusí to být zrovna sexuální přitažlivost, v některých případech se může jednat i o pocit spřízněné duše či jiné vlastnosti. Podob, kterých může stinná anima nabývat, je mnoho.

Rodičovské figury *Peta*, které celou situaci sledují a vidí její možný konec, nemají sílu *Petemu* nic poradit. Oba rodiče jsou velmi otevřeně smýšlející. Jsou tedy odrazem rodičů a jejich výchovy, kterou Fred zažíval ve svém „reálném“ životě. I zde by se rodiče dali připodobnit funkci superega, které není schopno korigovat *Id* a jeho zvířecí pudy. Proto *Petemu* nedávají žádné hranice a tím nezabrání katastrofě.

Pete a *Alice* se rozhodnou vykrást kamaráda *Andyho* a ujet pryč před panem *Eddym*. V *Andyho* domě se opět setkáváme s vizualizovanými představami *Freda* o *Renné*, její nevěrou s *Andym*, domnělým podezřením, že se společně oddávají sexuálním orgiím. Samotná *Rene* přichází za *Petem* jen ve spodním prádle. V domě se *Pete* setká i s *Andym* a omylem ho zabije. Smrt *Andyho* je pak symbolickým vypořádáním se *Freda* za nevěru mezi ním a *Renné*.

Dezintegrace *Peteho* jako vedoucí osobnosti pokračuje. Náznaky jsou vidět jak na fotce na stole, kde vidíme *Alici* s *Andym* a panem *Eddym*, tak i ženu *Renné*. Jde o artefakt, který spojuje obě části *Fredovi* osobnosti. Následuje návštěva ložnice, kde *Renné* souloží s cizím mužem, nejspíše s *Andym*.

Pete a *Alice* se rozhodnout utéct. Cesta do pouště symbolizuje cestu do hlubší části *Fredova* nevědomí. Tam naráží na opuštěný dřevěný dům. Ten se po výbuchu dává opět dohromady. Tento symbolický výjev by se dal vyložit jako sídlo stinné postavy, *Šedivého muže*. Po příjezdu k opuštěnému domu dochází mezi *Alicí* a *Petem* k sexu, při kterém *Petemu* *Alice* pošeptá, že jí nikdy nedostane a odchází do domu. Následně se z *Peta* opět stává *Fred*. Fred, ani *Pete* neuspěli ve zmocnění se stinné animy. V očích *Freda* to znamená to, že jeho druhý pokus o nápravu

narušeného mužství se nezdařil. Fred se tedy střetává se svým stínem, před kterým prchá. Stinná postava drží v ruce kameru, symbol, jenž ukazuje a zaznamenává reálné činy *Freda* vůči *Renné*, tedy to, že je *Fred* vrah. To lze vidět i na třetí kazetě, kterou dostali *Fred* a *Renné* v první třetině filmu. Neschopnost *Freda* postavit se svému stínu vede jeho činy k další katastrofě. Hnán žárlivostí se *Fred* vydá za milencem *Renné Dickem Laurantem*. *Fred* *Dicka* unáší a v poušti se ho pokusí zabít. K tomuto činu mu pomáhá jeho stín. Aby jeho nadvláda nad *Fredem* byla úplná, podá *Fredovi* nůž, aby měl čím zabít *Dicka*, a zároveň podá důkaz o vztahu mezi ním a *Renné* pomocí malé přenosné televize. Na závěr pošeptá *Fredův* stín *Fredovi* něco do ucha a jeho psychotická nadvláda nad *Fredem* je naplněna.

8.4 Návrat

Tak jako předešlé kapitoly, které se zaobírali filmem *Lost Highway*, tak ani část o návratu nebude klasickým závěrem mytologické cesty hrdiny, v tomto případě jakýmsi symbolickým uzavřením kruhu. Náš hrdina *Fred* propadl své psychóze a kontaktuje *Freda* v „minulosti“. Sled událostí se neodehrává tak, jak se udál a časová linka je tak nelineární. Zde se tak jako u klasického mýtu nebo i narativního filmu nesetkáváme s hlavní postavou, která prošla nějakou změnou a stala se lepší bytostí. Vyústěním filmu *Lost Highway* je studie, kdy se člověk nechá pohltit svými hlubokými strachy a propadne tak do šílenství a psychózy.

9 Realita

„Nesmělému filmaři Jasonovi se může splnit sen. Bohatý producent Bob Marshall souhlasí, že zafinancuje jeho hororový film. S jedinou podmínkou: Jason má 48 hodin na to, aby objevil nejlepší výkřik v historii filmu. Jeho hledání se však postupně mění v noční můru...“²² (oficiální text distributora)

Film *Lost Highway* nám ukázal vědomé užití psychologické linky jako vyprávěcího prostředku, kdy se autor snaží zobrazit temná zákoutí mysli hlavního hrdiny. Pakliže máme uvažovat o obecné použitelnosti teorie psychologické linky jako o vyprávěcím prostředku, musíme si zvolit další film, který vykazuje pokus o vytvoření psychologického světa hlavní postavy, anebo snahu pracovat se snovou logikou.

Pro mojí analýzu jsem si zvolil film *Realita* francouzského režiséra *Quentina Dupieux*, známého také pod přezdívkou *Mr. Oizo*. V *Dupieuxově* filmu *Realita*, na rozdíl od *Lynchovi Lost Highway*, nevidíme na první pohled tolik propracovaný psychologický systém. Snímek se totiž nesnaží zprostředkovat přímý zážitek s psychotickou myslí hlavního hrdiny. Za to ale velmi dobře pracuje se snovou strukturou, která může hodně napovědět o vnitřním světě postavy či postav. Tato skutečnost je pozoruhodná a proto jsem se rozhodl tento film podrobit analýze z pohledu psychologické linky a ověřit, zda moje domněnky o obecném užití budou správné či nikoli. Film *Realité* se svým vyprávěním a formálními prvky dosti vymyká filmům *Davida Lynche*, který mě k této myšlence psychologické linky přivedl.

9.1 Postavy

První velký rozdíl mezi filmem *Realita* a *Lost Highway* můžeme vidět v užití postav. V *Lost Highway* jsou v podstatě všechny hlavní postavy personifikovanými součástmi psychiky protagonisty. Jejich následná interakce mezi sebou nám dává nahlédnout do duševních procesů hlavního hrdiny. V případě *Reality* tomu tak není. Jsou zde zdánlivě dvě hlavní postavy. První je *Jáson Tantra*, druhou je dívka

²² Česko-Slovenská filmová databáze | ČSFD.cz [online]. Dostupné z: <https://www.csfd.cz/>

jménem *Realita*. Film, nemá v úmyslu ukázat složitost a temnou stránku psychotické mysli, spíše má dát humorným způsobem zažít jaké to je, když se autor pokouší utvořit svoje umělecké dílo, až z toho zešílí. Přes odlišný přístup i tento film obsahuje velké množství archetypálních postav. Pro lepší orientaci si linky obou hlavních postav rozdělíme, přestože jsou ve filmu propojeny. Z našeho pohledu je nejdůležitější linka kameramana Jásona. Nejprve se tedy podíváme na jednotlivé postavy a jejich možnou interpretaci v dané lince.

Jásonovým snem je natočit sci-fi film *Vlny*, setkává se proto se svým dávným přítelem, producentem *Bobem Marshalllem*. Tato postava je velmi roztěkaná a neurotická. Dala by se připodobnit stinné postavě pomocníka rádce *Jásona*. Ten dává hrdinovy rady, jak docílit jeho snu. Ty jsou však nespílitelné a mají hrdinovy spíše uškodit než mu pomoc. Stinná stránka *Boba* se ukazuje také v situaci, kdy střílí pro zábavu na surfaře ze své vily. Další část Jásonovi osobnosti představuje moderátor *Dennis*. Tato postava trpí ekzémem, který je ale, jak se dovídáme od dermatologa, v jeho hlavě. Ten je naopak atopickým ekzémem pokrytý od hlavy až k patě. *Dennis* je část *Jásona*, která představuje psychickou nemoc, která se rozrůstá v závislosti na Jásonově potřebě najít nejlepší filmový výkřik. Další důležitou postavou je Jásonova žena, psychoanalytička. Tvoří Jásonovo racio, které se snaží bojovat s chaotickým světem jeho nevědomí a pomáhá mu uvědomovat si svoje iracionální chování. Tato postava je spíše mateřský archetyp, který se snaží na Jásona dohlédnout, než aby přestavovala jeho animu.

Nejpodstatnější postavou, která zprvu patří do linky holčičky *Realité*, je režisér *Zog*. Ten představuje archetyp moudrého muže, který odhaluje skutečnost, ve které se nachází *Realita* a *Jáson*. Pro obě postavy hraje stejnou roli. Mezi *Bobem* a *Zogem* je od začátku filmu určitá animosita. I když oba mluví anglicky, používají pro svojí komunikaci prostředníka. Tento komunikační problém se odblokuje teprve, když se oba tyto archetypy začnou integrovat do Jásonovi mysli. *Henri*, muž, který se převléká za ženu, může býti právě onou animou. Ve většině hrdinských eposů, i v individuaci jak nám jí předkládá Jung, jsou stinná anima a její integrace důležité pro další vývoj osobnosti. Zde se ale setkáváme jen s prezentací tohoto archetypu a s její nezpracovanou formou.

9.2 Odchod

Jáson Tantra se rozhodl, že být kameraman ho neuspokojuje a chce natočit svůj film, na kterém pracuje už roky. Jeho námět si vyslechne *Bob* a nabídne mu, že jeho film *Vlny* natočí pod jednou podmínkou: *Jáson* musí natočit nejlepší filmový výkřik. Tady začíná cesta hrdiny, který přijímá volání po dobrodružství, jenž ho má dovést vytoužené odměně a slávě. *Jáson* se tak snaží natočit nejděsivější výkřik. Při tomto komické hledání skřeků děsí pacienta *Henriho*. *Jásonova* manželka *Alice* se snaží pomoc svému manželovi, aby se nenechal strhnout touto podivnou hrou, ten, však čím dál více propadá do své iluze. Zajímavý je *Jásonův* sen, který prozrazuje, že i kdyby *Jáson* vyhrál Oskara za nejlepší výkřik, nemůže si jej převzít. Tento varovný sen ukazuje pošetilost *Jásonova* jednání.

Jako překročení prahu lze vnímat scénu, kdy jde *Jáson* se svojí manželkou do kina a tam vidí na plátně svůj film. Uvědomuje si, že je film vlastně dost špatný a dostává se do spirály svého nevědomí, kde se začnou asociativně vrstvit předešlé události a propojení mezi *Realitou* a *Jásonem* dostává novou podobu.

Proto se vrátíme na začátek dějové linky *Reality*. Dívka po návratu z lovu, kde byla s otcem, spatří ve vnitřnostech vyvrženého kance modrou kazetu. *Realita* se rozhodne, že chce zjistit, co na záhadné kazetě je. Než k tomu však dojde, diváci zjišťují, že dívka *Realita* je součástí filmu, který natáčí režisér *Zorg*. Tak jako v *Lynchově* filmu *Lost Highway*, tak i v tomto případě jsou kazeta i film medium, které přenáší informace mezi dvěma světy, vědomím a nevědomím. V *Realitě* je však jeho funkce přece jenom trochu odlišná a to v propojování několik vrstev nevědomí *Jásona*. Oba dva světy se neodehrávají v reálném světě, nýbrž v hlavě protagonisty. *Realita* je vnitřní dítě *Jásona*, což se dovídáme na konci filmu, kdy *Realita* konečně zjišťuje, co je na kazetě. V tomto momentu se vyskytuje i archetyp moudrého muže, režiséra *Zorga*, který seznamuje ostatní části duše *Jásona* s jeho psychickým stavem a vzniká mezi nimi komunikace.

9.2 Inicie

Jásonova iniciace začíná při jeho konfrontaci v kině po zhlédnutí jeho nere realizovaného filmu *Vlna*. Zde se Jásonova realita začíná rozpadat. Děje, které předtím byly oddělené, se spojují a vrství se přes sebe. Předešlé situace jako návštěva u producenta *Boba*, která se opakuje, se najednou odehrává v lese a *Bob* mluví se dvěma *Jásony*. Toto rozdělení Jásonovi linky, jeho osobnosti, by se dalo vnímat jako signál, že jedna část Jásona si začíná uvědomovat svoji psychickou nemoc, ta druhá je však stále ve vleku nevědomí a stinných procesů. *Jáson* po několika peripetiích v lese, kde absurdita z nahrávání jekotu dostává novou úroveň v podobě *Alice*. Ta komentuje bolestivý projev *Jásona*, který je postřelen otcem *Reality* při sledování kance, který se snaží sníst modrou kazetu. Přesto všechno se *Jáson* sám snaží svůj projev nahrát, zapomene však jak jeho jekot zněl. Všechny tyto situace se propojují se zdánlivým snem *Reality*, která je režírovaná *Zorgem* aby ještě spala, že není ještě čas, aby se podívala, co je na kazetě.

Jáson v práci potkává sama sebe a upadá do mdlob. Spící *Jásona* se nachází na všech místech, kde se snažil nahrát svůj nejlepší výkřik, nebo v kině, kde viděl svůj dosud neexistující film. Jako Fénix povstává z popela, tak i *Jáson* si po probuzení začíná uvědomovat, že není v pořádku. Jeho osobnosti se pomalu začínají spojovat a komunikovat spolu. Příkladem je setkání *Jásona* a moderátora *Dennise*, který potvrzuje domněnku, že je částí Jásona samotného. Mezi tím si *Realita* pouští modrou videokazetu. Dochází k rozhovoru mezi *Bobem* a *Zorgem* o tom, co je na kazetě - jde o situaci, kdy vnitřní dítě chápe co se s Jásonem vlastně děje, ale *Bob* jako stinná postava si není vědoma toho, co způsobuje Jásonovi.

9.3 Návrat

Ani zde návrat není návratem z podsvětí či břicha velryby. Podobně jako ve filmu *Lost Highway* i zde hrdina *Jáson* propadá svému psychotickému stavu. Rozdíl mezi *Realitou* a *Lost Highway* spočívá v tom, že si postava *Jásona* začíná uvědomovat, že není v pořádku a vyráží do léčebny a v tento ojedinělý moment se všechny vrstvy osobnosti *Jásona* propojují. Dalo by se říci, že pro postavu *Jásona* to je světlá chvíle, jelikož pak své nemoci opět propadne. V projekčním sále

producenta *Boba* vidíme, že dívka *Realita* vidí na videokazetě *Jásona*, který leží v léčebně a právě telefonuje *Bobovi*, jenž sedí v projekci a dívá se na film s *Realitou*. Zorg a Bob spolu začnou hovořit mluvit a bariéry mezi nimi padají. Film se pak dostává na začátek, kdy šel *Jáson* poprvé k *Bobovi* se svou ideou o filmu *Vlna*. Opět se tak setkáváme s vyprávěním, které se točí v kruhu. Tak jako v *Lost Highway*, i zde si *Jáson* stále neuvědomuje rozsah své nemoci a točí se v kruhu. Nepochopení stavu potvrzuje i epilog filmu - dermatolog v roli krysy, kterou ztvárňoval *Dennis*, potvrzuje zmatenému *Dennisovi* domněnku, že se skutečně jedná o ekzém. Nejedná se však o vnější ekzém, nýbrž o ekzém v hlavě.

10 Závěr analýz filmů

Jak je vidět, v klasickém narativním filmu můžeme velmi dobře vysledovat mýtickou cestu hrdiny za svým poznáním, jeho individuaci. Proto se narativní film stává dalším stupněm ve vývoji mýtu a předáváním poznatku o cestě jak se stát lepším člověkem.

Filmy s psychologickou vyprávěcí linkou však neukazují cestu hrdiny jak se stát lepším členem společnosti, nýbrž odhalují temné zákoutí mysli protagonisty, který svojí mýtickou cestu mění v lepším případě za poznání své choroby. V horším případě sledujeme cestu do hlubin nevědomí, až k samotnému pomyslnému, dnu kde se protagonista stává psychotikem.

Společným jmenovatelem obou skupin filmů je odhalení psychologické cesty a jejího cíle. V prvním případě je tedy odhalování pravého Já nejvyšším možným psychickým rozvojem duše podle učení Junga. Ve druhém případě jde o hluboké ponoření se do nemocné mysli hrdiny, který propadá svým problémům. Tak jako mýtus, i film promlouvá v obou případech jazykem nevědomí a snů. Tento jazyk, který spojuje obrazy, zvuk a pracuje s odkazem na realitu kolem nás je tu proto, aby něco ukázal, poodhalil a varoval.

11 Závěr

Při zpětném nahlédnutí na analýzu psychoanalytických symbolů ve filmu můžeme říci následující. Film jako umění, které vychází přímo z naší lidské podstaty, může být nástrojem k lepšímu pochopení nevědomých procesů. Archetypální symboly, které jsou nedílnou součástí celé lidské rasy, nám mohou pomoci nahlédnout, jak být lepším člověkem a film se může stát nástrojem k pochopení těchto pochodů.

Zároveň může pomoci nahlédnout do zákoutí duše a varovat nás o tom, co se může stát, pokud tyto nevědomé procesy nezpracujeme a neintegrujeme do svojí psyché. Film se tak stává dalším stupněm mytického významu s potenciálem měnit společnost a její vývoj. S nástupem internetu je však takový vliv filmu dosti omezen a síla audiovizuálního sdělení se transformovala do volných medií (YouTube a další), kde již, na rozdíl od filmu, není tolik propracovaná umělecká interpretace archetypů, ale volné pole, které může kdokoliv opanovat a stát se tak novým stvořitelem „mýtu“.

POUŽITÉ ZDROJE

1. Berne, Eric, *Co řeknete, až pozdravíte*, Nakladatelství Portál, Praha, 2013, ISBN 978-80-262-0486-2
2. Campbell, Joseph, *Tisíc tváří hrdiny*, Nakladatelství Portál, Praha, 2000, ISBN 807-17-835-44
3. Gabbard, Glen, *Psychoanalysis and Film*, Nakladatelství Karnac Books, New York, 2001, ISBN 978-1-85575-275-7
4. Jacobi, Jolande, *Psychologie C. G. Junga*, Nakladatelství Portál, Praha, 2013, ISBN 978-80-262-0353-7
5. Jung, C. G., *Výbor z díla VIII.: Hrdina a archetyp matky*, Nakladatelství Tomáše Janečka, Brno, 2009, ISBN 978-80-87171-10-3
6. Jung C.G., *Člověk a jeho symboly*, Nakladatelství Portál, Praha, 2017, ISBN 978-80-262-1259-1
7. Mcgowan, Todd, *Psychoanalytcs Film Theory and The Rules of the Game*, Bloomsbury Academic, New York, 2015, ISBN 978-1-6289-2084-0
8. Nakonečný, Milan, *Základy psychologie*, Nakladatelství Academia, Praha, 2002, ISBN 80-200-0689-3