

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE

FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA

Magisterský studijní program

obor stříhová skladba

DIPLOMOVÁ PRÁCE

**POZNÁMKY K PSYCHOLOGII FILMOVÉ MONTÁŽE
NARATIVNÍCH STRUKTUR**

Dominik Krutský

Vedoucí práce : RNDr. Martin Čihák, PhD.

Oponent práce: doc. PhDr. Ladislav ŠERÝ

Datum obhajoby: 8.6.2016

Přidělovaný akademický titul: MgA.

Praha, 2016

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem magisterskou práci na téma

Poznámky k psychologii montáže narativních struktur

vypracoval(a) 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

abstrakt:

Příběhy nás nejen obklopují, ale do určité míry lze říci, že v příbězích žijeme. Nakolik jsou skutečné a nakolik naším vědomím smyšlené, nelze jednoznačně určit. Nicméně, díky experimentálně potvrzeným podobnostem zpracování přijatých informací, které lidské myšlení vykazuje, je možné vyzorovat momenty, kdy nás naše vědomí při vnímání příběhů obelhává. Do určité míry je toto obelhávání (domýšlení souvislostí, vytváření spojení které ve skutečnosti neexistují) žádoucí. Díky zmíněnému obelhávání je možné, aby vyprávění příběhů fungovalo tak, jak funguje. V této práci se tak zaměříme na tyto momenty, kdy, jak a proč naše mysl vnímá narativní struktury a to jak při jejich tvorbě, tak ale hlavně při jejich vnímání skrze vyprávění, především filmovém.

abstract:

We are not only surrounded by stories, to a certain point we can even say we live within them. It's impossible to determine how far are these stories real or how far are they made up by our consciousness. However, thanks to experimentally confirmed similarities with collecting information, shown by human thinking, we can observe our consciousness deceiving us during stories perception. Such deceiving (context speculating, creating nonexistent connections) is desirable to a certain point. Thanks to mentioned delusion (deceiving), the storytelling can function the way it does. This work is focused on these moments, when, how and why do our minds notice the narrative structures during its creation but mainly during the perception through storytelling, especially the cinematographic.

obsah

PROLOG	7
EXPOZICE	8
KOLIZE	10
• Automatický a záměrný systém	
KRIZE	13
• Biasy automatického myšlení	
• Automatický a záměrný systém při vnímání narativních struktur	
• Prostorové iluze	
PERIPETIE	22
• Dvě polohy vlastního uskutečnění	
• Vlastní uskutečnění v obrazu skutečnosti	
KATASTROFA	26
• Prožívaná skutečnost	
• Obraz skutečnosti jako příběh	
• Různorodost pohledu	
KATARZE	30

Člověk žije z pětasedmdesáti procent z fantazie
a pouze z pětadvaceti procent ze skutečnosti.
V tom tkví jeho síla i slabost.¹

Člověk je z více než šedesáti procent voda.
Lidské tělo dospělého člověka obsahuje tolik
tekutiny jako čtyřicetilitrový sud.²

¹ Erich Maria Remarque: *Černý obelisk*. Praha:Naše Vojsko, 1972. str. 20

² Jane Elliott, Colin King: *Usborne dětská encyklopedie*. Bratislava:Obzor, 1991. str. 53

PROLOG

Obraz světa si vytváří každý člověk, ať už vědomě či nevědomě. Je to způsob, jak sami sebe začleňujeme do prožívání skutečnosti. Jak pozoruhodným způsobem dotváříme skutečnost, která se uskutečňuje teprve operací naší myšlenky. V tomto pohledu pak každý z nás vytváří obraz světa podle vlastních více či méně konkrétních zkušeností. Způsob jak vnímáme a jak interpretujeme svět³ je velmi blízký s tím, jak vnímáme a interpretujeme narativní příběhy. Vyprávění je pro nás nejpřístupnější uchopení skutečnosti, protože v příbězích žijeme. Narativní struktury lze tedy chápat také jako pomůcku pro vytváření kolektivní zkušenosti se skutečností. Jako jeden z prostředků pro vytváření stále se proměňujícího obrazu světa.

3 V rámci určitých kauzálních procesů od momentu singularity času i prostoru až po současný model vesmíru a prognózy do budoucnosti. Všechny modely universa, ať již fyzikální či filozofické, smysluplné či naše dosavadní zkušenosti popírající, jsou popisovány jako příběhy vyvíjející se v čase. Jako bychom všichni byli součástí jednoho příběhu, který sami svou interpretací rozvíjíme, a který svým vlastním pozorováním uskutečňujeme.

EXPOZICE

Rozhodování je nedílnou součástí každého z nás. V každý moment se o něčem rozhodujeme. Někdy se jedná o závažné rozhodnutí (nebo si alespoň myslíme že se jedná o závažné rozhodnutí), jindy o každodenní rutinu. Při sestřihu filmu je rozhodování nad tím či oním záběrem či scénou v podstatě náplň střihačovy práce. Tato činnost pochopitelně využívá celou škálu kognitivních i emočních procesů nicméně alespoň úvaha či částečné pochopení, jakým způsobem se rozhodujeme, by mohlo pomoci nejen ulehčit práci ve střižně, ale mohlo by mít i vliv na výsledné dílo. Vystříhání se zbytečných omylů může ovlivnit i schopnost porozumět více sami sobě.⁴

Existuje mnoho konceptů jak nahlížet na člověka a jeho způsob uvažování (rozhodování). Pro účely této práce se zaměřím na konfrontaci a propojení úvah Daniela Kahnemana, jež popsal v knize *Myšlení rychlé a pomalé*⁵ se svými vlastními zkušenostmi při praktickém (i teoretickém) řešení tvorby audiovizuálních děl (primárně narativních filmů). Z myšlenek Daniela Kahnemana budu využívat především jeho dva koncepty, jak nahlížet na lidské rozhodování.

Jeho první koncept se vztahuje ke způsobu rychlého a pomalého myšlení, neboli automatického (intuitivního) systému a systému záměrného (přemýšlejícího). Druhý koncept vychází z podstaty dvou odlišných *já* v každém z nás, která (ač se na první pohled zdají nerozlučně spojená) vykazují značné rozpory v nahlížení jak na situace přítomné, tak i situace minulé, a vytváří tak střet zájmů. Z *já* prožívajícího a *já* pamatujícího. Jinými slovy *já*, které v toku času není postižitelné, neboť už nyní je uvažování o tomto *já* minulostí. A *já*, které si za pomoci určitého algoritmu vybavuje prožité situace a s nimi spojené emoce. Způsob, jakým si tyto emoce vybavujeme, nemusí nutně souhlasit s tím, co se doopravdy dělo.

Pokračující výzkum lidského uvažování dává do souvislosti nové poznatky a konfrontuje je se zarytými stereotypy. Míra svobodné volby jednotlivce se u některých vědců redukuje zcela na minimum a upoutává tak člověka mezi jeho genofond a sociokulturní prostředí. Přestože je tento pohled na lidské uvažování do určité míry prokazatelný, je možné různými postupy tuto předurčenost korigovat. Na příkladě dvou odlišných systémů v naší mysli lze dobře demonstrovat přinejmenším to, jak by člověk měl postupovat, aby byl alespoň zpětně schopen nahlédnout na situaci, jak se odehrála ve skutečnosti⁶ a ne tak, jak ji vidělo subjektivně naše vědomí. Je to v podstatě souboj těchto dvou odlišných systémů, které využíváme při uvažování. Systému rychlého myšlení, který funguje automaticky a produkuje rychlé závěry a systému záměrného,

2 V době, kdy jsou střižny zaplavovány „nabobtnaným“ materiálem, je zapotřebí soustředit se zvláště na první fázi střižny, která spočívá v předvýběru. Vzhledem k termínům zavazujícím ke zrychlenému způsobu práce však není čas na důsledné a třeba i vícenásobné shlédnutí všeho, co bylo natočeno. Je třeba si tedy vytvořit systém, jak co nejlépe a nejefektivněji vyhodnotit, co zachovat a co nenávratně zahodit. Zdlouhavé a opakované prohlížení už tak objemného počtu hodin zdrojového materiálu, odvádí střihače od *pohledu zvenku*, což je jedna z jeho stěžejních funkcí. Pohled režiséra, který velmi často není schopen již rozpoznat přesný význam natočeného materiálu, přestává střihač korigovat jakmile ztratí dostatečný odstup.

5 Daniel Kahneman, *Myšlení rychlé a pomalé*. Brno: Jan Melvil Publishing Brno 2012.

6 Jednoznačná definice "skutečnosti" je pochopitelně velmi problematická. V této práci pod pojmem "skutečný" budeme uvažovat jako "co nejvíce objektivně posouzený".

který již není automatický a lidská mysl ho musí sama aktivovat a patřičně korigovat (pouze za určitých podmínek, především v ohrožení, se aktivuje automaticky). Detailnější vysvětlení funkce a způsobu práce obou těchto systémů bude popsáno v následujícím textu.

Základní předpoklad fungování filmové narace tkví v tom, že se odkazuje k vyprávění životních příběhů tak, jak je vnímáme v běžném životě. Budeme se tedy také zabývat tím, jak vůbec o životě přemýšlíme. Jakou funkci má v tomto uvažování náhoda a jakou kauzalita – příčina důsledek. Člověk je vybaven schopností automatického hledání kauzalit. Lidské kauzální myšlení ale neprobíhá na statistickém základě, tudíž se mnohdy dopouští odchylek od skutečnosti, které ale zase podávají lepší (koherentnější) vysvětlení jinak těžko poskládatelných souvislostí.

KOLIZE

Automatický a záměrný systém

Pro potřeby této práce je rozdělení automatického a záměrného systému v podstatě ukázkou způsobu, jak přemýšlí a jak samo sebe obelhává naše prožívající *já*. Jak vnímáme jednotlivé úseky narativního řetězce? Od jednotlivých scén přes samostatné záběry až po nejmenší část filmového vyprávění – jednoho okénka.

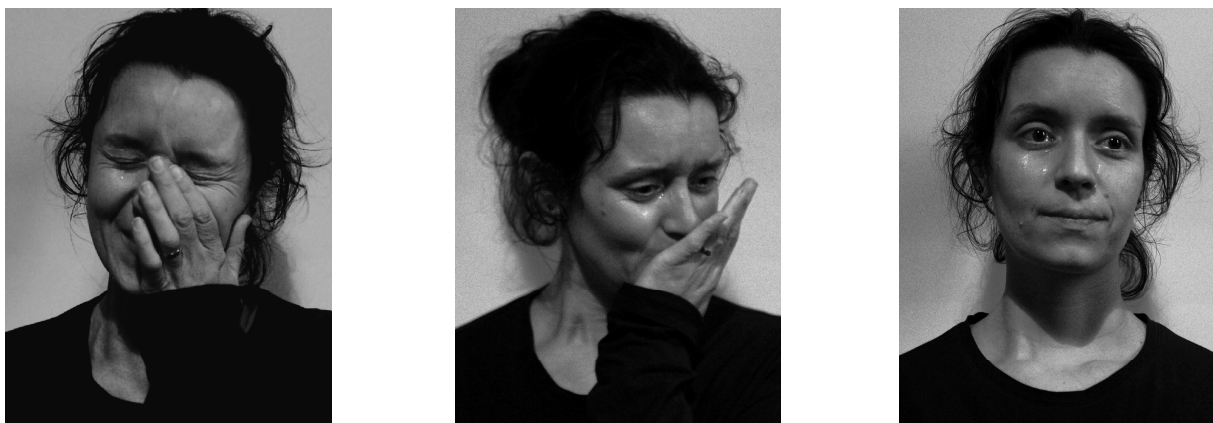
Jako všechna označení, která vytvořil člověk, je i automatický a záměrný systém pouhou lingvistickou pomůckou pro složitější a těžko postižitelné jevy v naší mysli. Rozlišení obou je v některých případech zcela jednoznačné, ale najdou se i takové případy, v nichž si nemůžeme být zcela jisti, zda ještě využíváme automatický či již záměrný systém. A pochopitelně není možné onu hranici stanovit obecně pro všechny.⁷

Nejjednodušší způsob, na kterém lze odlišnosti obou ukázat, je následující. Zkuste vyřešit příklad 7×7 . Nad výsledkem jste nijak nepřemýšleli, přestože sedmkrát za sebou sečíst sedm by vám jistě zabralo nějakou dobu. Váš automatický systém odhadl odpověď, aniž byste tomu museli věnovat větší úsilí. V mnoha případech si výsledek tohoto příkladu pamatujete nazpaměť. Pokud byste ale měli vyřešit příklad 77×77 , nedostali byste se k výsledku tak snadno (pochopitelně pokud nejste matematik, který zvládá z hlavy násobit dvouciferná čísla). Nejspíše byste si přibrali na pomoc tužku a papír. Ale hlavně byste museli zapojit záměrné myšlení, a s jeho pomocí příklad vyřešit. Hlavní rozdíl mezi automatickým a záměrným systémem je tedy ve způsobu použití. Zatímco automatický systém je schopen vyřešit jednoduché úkoly (svou roli také hraje to, čeho se daný úkol týká a jak často podobné úkoly řešíme), záměrný systém nastupuje ve chvíli, kdy si automatický systém neví rady, nebo tehdy, když sami svým mentálním úsilím vybudíme jeho činnost pro námi zvolený účel.⁸

7 Daniel Kahneman ve své knize používá pojem intuitivní také jako synonymum k automatickému. Pro komplikovanost spojení těchto dvou pojmů budu v této práci používat pouze pojem automatický, který souvisí s rozumem nabytými zkušenostmi více než intuice, která je primárně označována jako vcítění či poznání vnuknutím, nebo i vidění duševním zrakem.

8 Například ve stresu se záměrný systém blokuje. Stres jako určitá hrozba pro organismus je schopný vybudit enormní úsilí a koncentraci na konkrétní problém. V takový moment však používá jen rychlé myšlení, což souvisí s nutností činit ve stavu ohrožení rychlá rozhodnutí. Ale právě kvůli omezeným možnostem automatického myšlení vede stres často k panice, kdy nejsme schopni nalézt uspokojující řešení.

Uvedu další příklad, který již více souvisí s filmovou tvorbou. První, co z předložených fotografií vyčtete, aniž byste o tom museli přemýšlet, jsou různé fáze psychického rozpoložení jedné ženy. Okamžitě jste schopni vyhodnotit emoce, které prožívá.



tři fotografie pořízené autorem k účelům této práce

Pokud se však pozorněji zadíváme na třetí fotografii, můžeme si všimnout že emoční rozpoložení není tolik jednoznačné, jelikož slzy mohou být i projevem štěstí. Třetí fotografie tak může evokovat dojetí, které ale na první pohled nepřichází v úvahu, jelikož dvě předchozí fotografie odkazují k neštěstí.

Kromě emocí, které vnímáme,⁹ rozpoznáme na první pohled také barvu vlasů, přibližný věk a přestože jsou fotografie černobílé, dokážeme odhadnout i barvu pleti. Problém by nastal ve chvíli, kdy byste měli určit, zda je tato žena již matkou. Pro tuto otázku v podstatě nemáme žádné relevantní informace a tedy jediné, co bychom mohli použít, je statistika napovídající, že s narůstajícím věkem je pravděpodobnější, že již děti má. Tento odhad je někde mezi automatickým uvažováním a záměrným přemýšlením, zkoušejícím najít logické řešení pro otázku, na kterou není jednoznačná odpověď. Na otázku, jaké je její povolání, bychom odpověď z těchto informací odhadovali ještě obtížněji.

Ve filmové naraci jsou hlavní postavy a postavy pro vyprávění podstatné (nebo by alespoň měly být) dostatečně exponovány. Vnější fyziognomické rysy herců by měly co nejvíce odpovídat fyziognomii představované fiktivní postavy, protože od první chvíle, kdy je divák uvidí, jim začne podle jejich vzhledu, chování atd. přisuzovat určitou charakteristiku. Méně významné postavy, které nemají dostatek prostoru pro plnohodnotnou expozici, je pak třeba vizuálně charakterizovat přesně podle jejich osobnosti a všechny zavádějící informace eliminovat¹⁰. Velmi také záleží na místě, ve kterém záběr s danou postavou začne a v jakém skončí. Detail několika málo jednotlivých filmových oken (či v některých případech samotné filmové políčko) může podstatně měnit jak hereckou akci tak i jejich charakteristiku.

Vždy záleží na tom, kolik a jaké informace budou divákovi poskytnuty. V případě předložených fotografií, kdy se musíme obejít bez zvukové informace, nezbyvá než se spokojit s vizuálním odhadem. Ale přesně stejný formální prvek můžeme použít i ve filmu. Že je film

⁹ Jeden z novějších poznatků neurovědy jsou tzv. zrcadlové neurony. Ty jsou v naší mysli aktivovány při pohledu na určitou situaci a odpovídají přesně těm neuronům, které by byly aktivní při vlastním prožívání této situace. viz např. Vesmír 95, 2016/5. str. 280

¹⁰ Snad ještě precizněji než u protagonistů, jelikož jejich čas ve filmovém vyprávění, a tedy čas ve kterém divák může postavu charakterizovat, je oproti hlavním postavám daleko kratší.

audiovizuální dílo neznamena, že cílená absence zvuku tuto jednotu poruší. V mnoha případech je tomu naopak. Váš automatický systém přijímá informace ze všech smyslových receptorů najednou a okamžitě vyhodnocuje jejich souvislosti. Bez potřeby zapojení záměrného myšlení jste schopni interpretovat jak jednotlivé obrazy, tak i probíhající děj kauzálního vyprávění. Pokud chybí zvuk, soustředíte se o to více na obraz a naopak.

Pro potvrzení předchozí myšlenky, že každé filmové okénko rozhoduje o významu záběru a také, že automatický systém lze jednoduše obelhat, dodám už jen poslední. Přestože tato triáda evokuje zřejmý postup od zoufale nešťastné ženy až po její pláč (snad i "jen"z dojetí), je první fotografie vybrána ze situace, ve které měla záchvat smíchu¹¹. Z několika sekvenčně snímaných fotografií byla vybrána taková, která váš automatický systém nejlépe obejde a v kombinaci s druhými dvěma fotografiemi jí dodá ještě navíc na dramatičnosti.¹²

11 Pochopitelně je možné namítnout, že žádná z těchto emocí nebyla skutečná, jelikož se jedná o herečku, která dané emoce svým projevem ztvárňuje, nicméně to pro účely této práce není podstatné.

12 Z vlastní zkušenosti bych k tomu rád dodal, že stejným způsobem jakým zde fungují fotografie, funguje filmový záběr. Smích a pláč je velmi často rozpoznatelný právě podle toho jakým způsobem je začleněn mezi okolní záběry.

KRIZE

Biasy¹³ automatického myšlení

Nyní si představte běžný narativní film (za běžné narativní filmy považuji takové, které se primárně soustředí na kauzální vyprávění a pracují s některou z klasických narativních struktur (např. filmy Alfreda Hitchcocka). Od prvního okamžiku až po koncové titulky jeden záběr střídá druhý. Několik záběrů dohromady vytvoří určitou situaci, scénu, na kterou na jejím konci okamžitě navazuje další. Informace z jedné scény, které si nezapamatujete, které se vám nevryjí do paměti, které nepochopíte, budou navždy ztraceny. Jelikož tedy není čas zapojovat záměrný přemýšlející systém, je film v první řadě vnímán automatickým systémem. Při sledování filmů není prostor pro záměrný systém. I pro detektivní příběhy, které jsou často založeny na divákově participaci při odhalování zločinu, jsou rozhodující detaily, které tvůrce poodhalí a jež diváka navedou tam, kam autor chce. Čas na přemýšlení, který má Peter Falk jako Colombo není čas, který má divák při sledování jeho geniálního uvažování.

Pochopitelně je možné namítnout, že jsou filmy, ve kterých tvůrce dává divákovi záměrně čas, aby mohl také přemýšlet, ale hledání této hranice, kdy již divák zapojuje záměrný systém na dekódování filmového vyprávění, není předmětem této práce. Jak jsem již také uváděl, není možné pro každého stanovit jasnou hranici kdy a jak používá záměrný a kdy automatický systém. Je však třeba si uvědomit že divák nebude mít čas ani prostor k řešení příkladů typu 77 x 77. Natož, když k tomu nejsou poskytnuty jasné indicie, po divákovi chtějí, aby v těchto číslech hledal nějaký význam, nějakou souvislost (například biblickou) s vyprávěním.

Pokud bude autor přehlcovat film příliš složitými souvislostmi a nedá dostatek prostoru pro jejich vyřešení (na což ani diváci nejsou primárně připraveni), vyprávění se mu zhroutí. Ve chvíli, kdy se naše automatické hledání kauzalit dostane do situace, ze které nenajde logické východisko, kapituluje a vyhodnotí současný stav jako chaotický. V tento moment okamžitě nastupuje negativní emoce, protože být ztracený, nevědět kdo a kde jsem, je jedna z nejtraumatičtějších zkušeností v lidském životě.¹⁴

Jako příklad pro tento stav bych připomněl film Martina Scorseseho *Shutter Island*¹⁵, v němž je divák veden kauzální návazností, která ale vrcholí naprostým zmatkem a divák se dostává do pocitů hlavního hrdiny, jehož komplexní svět se hroutí. Pocity úzkosti, vyvstávající z nemožnosti logicky najít ukotvení, se dostávají do roviny šílenství neustále připomínané blázcem, ve kterém se většina děje odehrává. Na každého bude *Shutter Island* působit odlišně, ale fyzické pocity úzkosti vyplývající právě z principu automatického hledání kauzalit a nemožnosti tyto kauzality poskládat dohromady, jsou častým jevem popisovaným diváky tohoto filmu.

13 Bias - systémová chyba při sběru a analýze dat. V případě této práci se jedná o systémovou chybu myšlení, které vede ke zkresleným výsledkům interpretace pozorovaných skutečností.

14 Patologické spisy různých psychických poruch tento stav poměrně dobře popisují.

15 *Shutter Island* Martin Scorsese 2010

Je potřeba si uvědomit, že při sledování filmu využíváme jiný způsob myšlení než při jeho sestřihu - montáži. A že tyto dva způsoby vykazují značné odlišnosti ve svých možnostech. Doba, během které se na sestřihu - montáži filmu pracuje, dává možnost promýšlet důkladně jednotlivé části děje, vymýšlet nová spojení a případně i domýšlet nekonzistentní vyprávění. Střihač však nikdy nesmí zapomenout, že ději, kterému on rozumí v čase, jenž je poskytnut jemu, nemusí porozumět divák.¹⁶ Což je také jinými slovy popsáný odstup od natočeného materiálu, který by měl mít střihač oproti režisérovi a díky kterému může střihač korigovat vyprávění takovým způsobem, aby bylo srozumitelné všem¹⁷. Nicméně hlubší úvaha o psychologii montáže narativních struktur ukazuje, že pouhý odstup nevyřeší nepochopení či špatné pochopení narativních kauzalit v důsledku odchylek rychlého, automatického myšlení. Řečeno obecněji: automatický systém často vytváří reprezentace skutečnosti, které se ale nemusí zakládat na pravdě. Při stříhové skladbě je třeba se těchto momentů vyvarovat, anebo je záměrně využít do skladby celého díla a počítat s tím jak na diváka budou působit.

Zkuste nyní z hlavy, bez zapojování záměrného myšlení, odpovědět na následující jednoduchou úlohu:

Pingpongová páčka a míček stojí dohromady 110 korun.
Páčka je o 100 korun dražší než míček.
Kolik stojí míček?

Automatická odpověď je samozřejmě 10. Pokud by tento příklad byl ve filmu, kde správná odpověď hlavního hrdinu zachrání, zatímco špatná zahubí a děj bude dostatečně napínavý, také nebudete mít čas nad příkladem dlouze bádát. Váš automatický systém vyhodnotí odpověď a na kontrolu záměrným systémem myšlení nebude čas. Tento příklad byl testován na mnoha univerzitách a odpověď, že míček stojí 10 korun, převyšovala 80 procent dotázaných. Pro správný odhad nepomohla ani sociální nápověda až příliš lehkého úkolu. Po zamyšlení se nad příkladem většina respondentů svou odpověď opraví a dojde ke správnému výsledku, že kdyby míček stál 10 korun, páčka o 100 korun dražší by stála 110 korun. Dohromady by tedy páčka a míček stály 120 korun. Míček musí stát 5 korun. Nicméně na této úloze je patrné, jak rychle a jak jistě je automatický systém schopen vyhodnotit výsledek a jak bez záměrného systému není většina lidí schopna korigovat tuto odchylku. Je to způsobeno také tím, že většina lidí příliš důvěruje své intuici.

Jiný příklad podobného rázu je tento. Určete zda je následující tvrzení logicky platné:

**VŠECHNY RŮŽE JSOU KVĚTINY.
NĚKTERÉ KVĚTINY RYCHLE VADNOU.
TUDÍŽ NĚKTERÉ RŮŽE RYCHLE VADNOU.**

16 Proces sestřihu celovečerního filmu průměrně trvá od jednoho do dvou měsíců. Vyjádřeno matematicky je to 360 hodin střihače ku 1 až 2 hodinám diváka. Pochopitelně je tento časový údaj čistě statistický a neříká nic jiného, než že to může být i méně i o dost více podle složitosti námětu, komunikace s režisérem či termínovým během na krátkou trať určenou producenty. S čímž souvisí ještě jeden údaj, a to počet hodin natočeného materiálu, který stále častěji přesahuje 100 hodin hrubého materiálu, což už jen při výběru materiálu bere střihačovi třetinu času na celkovou práci oproti dřívějšímu způsobu práce, ve kterém bylo běžné mít okolo 10 až 30 hodin hrubého materiálu, při stejném času na sestřih filmu.

17 Obdobně lze tuto skutečnost demonstrovat na odlišných možnostech vnímání filmu a literatury, potažmo filmu a literárním scénáři k filmu. V literatuře je možné využívat daleko komplikovanějších příběhových struktur a vazeb mezi jednotlivými postavami, jelikož je kdykoliv možné čtení zastavit a začít využívat záměrný systém na pochopení souvislostí, které náš automatický systém nebyl s to přijmout. V této odlišnosti mezi filmovým literárním scénářem a filmem je také velmi dobře vidět proč v mnoha ohledech scénář, který se po přečtení zdá být precizně a zajímavě propracovaný, není možné převést do filmu.

Automatický systém pracuje tak, že nejprve usoudí výsledek a pak teprve přenechá práci záměrnému systému, který pro to hledá logické argumenty. Je to také obdoba toho, že v první řadě předkládaným faktům věříme a až posléze je můžeme přehodnotit – stejně tak ve filmovém vyprávění je nejdříve vše pravda, vypravěč má vždy pravdu a případný opak musí být v logice věci ukázán. Tvrzení o různých platné není. Odporuje logické návaznosti, přestože na první pohled je vše v pořádku. Shodneme se na tom, že všechny růže jsou květiny. Že některé květiny rychle vadnou, je také pravda. Nicméně nikde není explicitně napsáno, že mezi květinami, které rychle vadnou, jsou také růže. Poslední tvrzení tedy nemůže vyplývat z předchozích.

Sklon nadměrně důvěřovat svojí intuici (odborně nazývaný "korekce přehnané emoční koherence" nebo i "haló efekt"), je třeba korigovat po celou dobu střihu. Automatické myšlení nejprve vyvodí závěr a až poté hledá argumenty. Při posuzování záběrů se v první řadě musí zjistit jejich faktický obsah. Je třeba najít případné chyby a nenechat se unést pocitem „líbí – nelíbí“ (haló efekt¹⁸). Záběr musí zapadat do celkového kontextu, který v danou chvíli (konkrétně při výběru hrubého materiálu) nemáme k dispozici. Automatický úsudek nemáme zavrhnout, ale přistoupit k němu až ve chvíli, kdy podrobíme záběr objektivnímu zkoumání. Tedy až poté, co zjistíme jeho informativní hodnotu – to, co skutečně obsahuje. Chcete-li se vyhnout haló efektu a vybírat záběry, které budou nejlépe vystihovat myšlenku či návaznost ve filmovém vyprávění, je dobré si dopředu ujasnit, co přesně hledáte, co přesně potřebujete, co by v daném záběru mělo být obsaženo. Poté, než se při výběru rozhodnete, zjistěte, nakolik daný záběr obsahuje to, co jste si dopředu vytkli jako podstatné.¹⁹ I když objevíte sebepůsobivější kompozici či hereckou akci, která ale neobsahuje vámi daná kritéria, tento záběr vyhod'te. Nebo ho alespoň zařaďte do nerozhodných. Až zhlédnete film vcelku, s největší pravděpodobností ho nevyužijete, ale nebudete mít špatný pocit, že jste s tak povedeným záběrem udělali rychlý konec. Zásadní je, co je v konkrétním záběru obsaženo, ne jak na první pohled vypadá.²⁰

Logické argumenty jsme také schopni vnímat automatickým myšlením jen do určité míry. Ve chvíli, kdy nám filmové vyprávění a jeho kauzální návaznost nic neruší, jsme schopni přehlédnout určité nesrovnalosti. Čím kratší pak bude čas, ve kterém bychom případné nesrovnalosti mohli postřehnout, tím spíše nebude moci náš záměrný systém odhalit chybu. S tím pochopitelně souvisí i výběr velikosti záběru, složitost kompozice, případně vertikální skladba zvuků a ruchů. Čím složitější záběr bude, tím více zaměstná naši pozornost dekodování viděného²¹ a zbude méně času na řešení kauzalit vyprávění (což zase v extrémním případě může znamenat, že divák nestihne přečíst vše, co autor považoval za důležité, a nebude s to všemu porozumět).

Zkuste ještě jeden odhad.

Kolik kusů od každého zvířete vzal Mojžíš do své archy?

18 Haló efekt je primárně definován jako ovlivnění jednotlivce v rámci prvotní zkušenosti. Ta hraje velmi důležitou roli v celkovém vnímání dané situace, která se ne řídí právě oním prvotním dojmem.

19 Z mé vlastní zkušenosti je k tomuto výběru velmi nápomocné třístupňové rozdělení. Obsah záběru sděluje co má – zachovat. Obsah záběru sděluje co má, ale jsou v něm chyby – založit do jiné složky. Obsah záběru nesděluje co má – vyhodit. Pokud se budete snažit dělat více kategorií, je pravděpodobnější, že bude náročnější vystavět celkový smysl filmu.

20 Člověk se pochopitelně po letech praxe stává expertem ve svém oboru a proceduru, kterou jsem popsal, nedělá vědomě. Natolik si vycvičil svůj asociativní systém a má tolik zkušeností, aby mohl věřit své intuici. Nicméně i expert se může dostat do situace, kdy si na první pohled nebude vědět rady a začne postupovat stejným způsobem. Nikdo vám neřekne, po jaké době se z vás stane expert, nebo zda-li vůbec. Například průměrná doba na dosažení nejvyšších úrovní v šachu se odhaduje na 10 000 hodin. Což odpovídá 5 ti hodinám denně po dobu 6 ti let.

21 Pro příklad uvádím jeden experiment, který je celý popsán v následujícím odkazu:
<<http://www.youtube.com/watch?v=vJG698U2Mvo>> [cit.19.12.2013]

Sociální náповěda je v tomto případě natolik velká, že se chyba, které se dopouštělo tolik tázaných lidí, začala nazývat Mojžíšova iluze. Vysvětlení, že ne každý zná Bibli dopodrobna, zde také není na místě. Pojem Noemova archa a celá potopa světa je natolik známá i v profánním prostředí, že i zde jde o projev chyby automatického myšlení. Mojžíš nechal do archy žádné zvíře. Automatické myšlení se přeneslo přes zjevnou chybu také proto, že Mojžíš i Noe jsou vázáni biblickým kontextem, oba jsou důležitými postavami Bible a mají ve jménech stejný počet slabik. Všechny tyto drobnosti hrají ve výsledku zásadní roli. Kdyby otázka zněla kolik kusů od každého zvířete vzal do své archy Miloš Zeman²², je jisté, že aniž by bylo třeba aktivovat záměrný systém, odpověď by byla správná.

Kromě záludnosti automatického myšlení je zde také dobře znázorněna důležitost výběru jmen jednotlivých postav. Obecně platí, že kognitivní snadnost vyvolá pozitivní emoce, zatímco zvýšené úsilí naší mysli vyvolá emoce negativní. Jméno, které si nejsme schopni zapamatovat, nás bude podvědomě znepokojovat. S postavou, jejíž jméno si zapamatujeme hned, se budeme moci snadněji ztotožnit. Pokud bude v příběhu příliš mnoho podobných jmen, budeme muset vyvinout větší úsilí pro jejich identifikaci a v momentech, ve kterých se využívá více mluveného vyprávění než herecké akce, může vzniknout nepochopení nebo zkreslení příběhu.²³

Obecně lze říci, že osobní zkušenosti jsou v paměti dostupnější než věci zprostředkované. Pokud máme možnost, je téměř vždy lepší vyjadřovat se prostřednictvím situací než popisem.²⁴ Stáváme se součástí situace, jíž jsme svědky – a to jak ve skutečnosti, tak i ve filmu. Pokud bychom totéž pouze slyšeli – ať již ve skutečnosti nebo od vypravěče (či kterékoliv postavy filmu) – zůstane nám informativní hodnota výpovědi, ale emotivní zážitek bude daleko nižší. Nehledě na to, že se s takovou situací budeme těžko sžívat a daleko hůře si ji při vyprávění budeme pamatovat.

Určité detaily jsme schopni přehlédnout. Ve vyprávění, které nevykazuje příliš velké odchylky od kauzální návaznosti, je divák schopen si určitý vývoj domyslet. Mimo jiné i díky tomuto jevu tak dobře funguje filmová elipsa, kdy se vyprávění může přenést přes celá staletí, a divák se v logické návaznosti neztratí. Jak jsem již poznamenal, lidská mysl je vybavena automatickým domýšlením kauzalit, náš mozek je tedy schopen narativní trhliny lehce zaplnit. Při příliš složitých konceptech a nedostatku času však není schopen souvislosti jednotlivých prvků vyřešit a ztrácí orientaci. V kině pak ztrácí důvod, proč by měl nadále sledovat vyprávění, jemuž nerozumí.

22 Miloš Zeman, prezident České republiky od roku 2013. V době psaní této práce prezidentem nebyl, tedy veškeré souvislosti které nyní (v roce 2016) vytváří jeho projevy a představa kolik kusů zvířat od každého druhu by zachraňoval, je "jen" výsledek kauzálního myšlení, které se pochopitelně uplatňuje při jakémkoliv spojování přijatých informací.

23 Zajímavý je v tomto pohledu kulturní rozdíl, který vzniká při sledování zahraničních filmů, především ze zemí, jejichž jména v našem prostředí nejsou téměř vůbec zastoupena – Čína, Indie, Japonsko a jiné.

24 Tuto skutečnost připomíná například Jan Kučera: "Děj se nevypravuje tím, že se popisují obrazy a jeho fáze, nýbrž se vytváří před divákem skutečným střetáváním se reálných hodnot. Divák se o ději nedovídá ze sdělení, nýbrž tím, že fakticky před ním probíhá, existuje." Jan Kučera: *Střihová skladba ve filmu a televizi*. Praha: Nakladatelství AMU, 2002. str. 208

Automatický a záměrný systém při vnímání narativních struktur

V předchozí kapitole jsme již upozornili na rozdíl ve vnímání narativních struktur při jejich tvorbě (od psaní scénářů až po sestřih filmů) oproti vnímání při jejich prezentaci (projekce v kině, aj.) Rozdíl, který je daný mimo jiné využíváním záměrného oproti automatickému systému naší mysli. K této problematice nyní uvedu jeden příklad z vlastní zkušenosti. V rámci své práce jsem se jeden čas dostal k tvorbě filmových trailerů, což byl v mnoha ohledech proces, ze kterého vyplynuly předchozí úvahy o způsobu, jakým jsme schopni vnímat narativní struktury.

Vzhledem k požadavku zadavatele, vytvoření většího množství filmových trailerů v krátkém čase, bylo třeba poměrně rychle²⁵ vybrat z daných filmů zajímavé situace, nejlépe jednozáběrové, které vystihují děj a k tomu jsou vizuálně poutavé.

Zvolil jsem pro tento účel metodu zrychleného přehrávání, během kterého jsem jen zaznamenával časové údaje o daných záběrech a situacích (v podstatě velmi podobný proces jako při probírání hrubého materiálu, avšak v tomto případě byl hrubým materiálem již sestřižený film). Z každého filmu tak vznikl jakýsi graf, který ukazoval, ve kterých místech byla kumulace záběrů/situací vyhovující daným kritériím. Ze zhruba padesáti²⁶ takto zpracovaných filmů se ukázalo několik zajímavých skutečností.

grafická ukázka rozložení dějově podstatných scén ve vybraných filmech²⁷

tříaktová struktura vyprávění

Hanibal



Kamarád do deště



Úkryt



Falešná pravda



Let 93



Smrt jí sluší



Den poté



epická struktura vyprávění

Konzultant



mozaiková struktura vyprávění

Housata



epizodická struktura vyprávění

"Tenká červená linie"



²⁵ času na zhlédnutí bylo často méně než délka filmu

²⁶ filmy jsou uvedeny zvlášť v seznamu citovaných filmů

²⁷ horizontální osa grafů vyjadřuje délku celého filmu bez rozdílu časových údajů. Což potvrzuje, že časová rozdílnost filmů, nemá vliv na proporční rozmístění dějově podstatných momentů.

Za normálních okolností během sledování filmu vnímáme jednotlivé části děje a jeho souvislosti převážně automatickým systémem. Avšak během výběru zajímavých a dějově nosných situací je třeba používat záměrný systém, neboť je třeba stále promýšlet zda tento či onen záběr odpovídá mnou zvoleným kritériím. V tomto způsobu percepce filmu je problematické nechat se vtáhnout do fiktivního světa jeho děje, neboť podvědomé vnímání kauzalit, tak jak bylo pro diváka vystavěné, je neustále narušováno promyšlením nových spojení potřebných k vytvoření traileru.²⁸

Sledování filmů za pomoci záměrného systému je také náročnější, neboť udržet záměrný systém stále aktivován při činnosti, při které běžně využíváme systém automatický je nepřirozené a vyžaduje mentální úsilí udržení koncentrace. Emotivní účinek filmu a jeho vyprávění se pochopitelně nenaplní. Tyto skutečnosti tak mimo jiné potvrzují úvahu o tom, který systém je aktivován během tvorby a který během sledování audiovizuálních děl.

Z podobnosti grafů vytvořených za účelem výběru zajímavých a dějově nosných scén, se také ukázalo rozložení pozic ve filmu, kde se tyto záběry či scény nejčastěji nacházejí. V převážné většině jsou obsaženy do třetiny až poloviny filmů a vrací se ve větší koncentraci na okamžik před koncem. Tato skutečnost ukazuje jak moc je třeba se soustředit na vystavění expozice a prvního dějství, neboť v této části se vytváří svět filmu a nastavení jeho kauzalit, které nás bude provázet po celý čas vyprávění.²⁹

Zároveň je ale tato skutečnost také podpořena fyziologickou schopností člověka soustředit se na určitou činnost. Pro zvýšení snadnosti sledování filmu je pochopitelně nejvýhodnější nemuset se vůbec vědomě soustředit na daný děj. Nemuset zapojovat záměrný systém a domýšlet souvislosti, které automatický systém nebyl schopen propojit (samozřejmě pokud to není záměr autora!). Pokud je dějová linka i způsob jakým je převedena do filmové řeči, precizně vystavěna a vývoj souvislostí je dostatečně poutavý - diváka skutečně zajímá, co se bude dít dál - s největší pravděpodobností³⁰ nebude zapotřebí vynakládat mentální úsilí pro vědomé udržení koncentrace. Automatický systém bude spokojeně zpracovávat informace přijaté z filmového vyprávění.

Výběr scén a záběrů pro sestřih trailerů však byl podmíněn vědomým úsilím koncentrovat se na tuto činnost. Udělat co je třeba a to ještě v co nejkratším čase. V důsledku toho se tak na grafech mohl projevit i tento vedlejší jev úpadku koncentrace podmíněný neschopností se dostatečně soustředit. Druhý vedlejší jev působící ve výsledku stejně, bylo podvědomé převážení automatického systému ve chvíli, kdy se děj stal natolik zajímavým, že záměrný systém, plnící předem daný úkol, byl odpojen, aby mohlo být do důsledků naplněno emoční vypětí obsažené v daném vyprávění (v daném filmu).

V neposlední řadě také grafy ukázaly, jak moc jsou rozdílné narativní příběhové struktury co se týče rozložení dějově nosných scén³¹ ve filmovém vyprávění. Procentuální podíl tříaktové struktury v těchto náhodně vybraných filmech odpovídá předpokladu dominance tohoto způsobu vyprávění nad všemi ostatními strukturami³². Co se pak týče umístění dějově nosných scén, lze tento způsob vyprávění poznat právě díky jejich koncentraci do zhruba třetiny až poloviny filmu a pak na konci dějové linky. Všechny ostatní příběhové struktury mají narativně i jinak důležité momenty rozložené po celé délce filmu, což také logicky vyplývá ze skutečnosti způsobu vyprávění, ve kterém se děj nemusí odehrávat v přímých kauzálních návaznostech - vývoj není podmíněn souvislostmi vztahující se k jedné dějové lince.

28 V rámci dlouhodobého opakování dané činnosti - výběru scén, situací a záběrů pro filmový trailer - se může stát, že takovéto narušování vnímání děje může působit i podvědomě během běžného sledování filmů.

29 Kumulace podstatných momentů před koncem děje ukazuje také na důležitý princip lidského pamatování příběhů - odb. peak-end - který bude podrobněji popsán v dalších kapitolách.

30 Svou roli zde také hraje momentální psychický stav, prostředí i okolní souvislosti mimo filmovou projekci.

31 Takových scén, které vytváří koherentnost filmového vyprávění. Tato koherentnost pak nemusí nutně znamenat souvislost jednotlivých částí jako spíše soudržnost a smysluplnost vyprávění - např. v mozaice, ve které její jednotlivé části nemusí mít vnějškově žádnou spojitost, ale významově jsme schopni tyto části propojit.

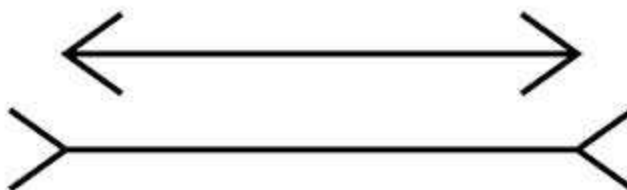
32 epická, epizodická, mozaiková, lepopelo

Díky těmto poznatkům by mohlo být nyní zřejmější, jakým způsobem náš automatický a záměrný systém vnímá kauzalitu vyprávění a jakým způsobem jsou oba tyto systémy nastaveny pro vytváření, dotváření a pochopení narativních struktur. Smysluplnost dějové linky pak vyvstává jako zřejmý předpoklad pro kladné přijetí vyprávění naším vědomím vyžadujícím srozumitelné vrstvení informací - kauzalitu, umožňující emotivní působení.

Prostorové iluze

Doposud jsme se zabývali kognitivními iluzemi, kdy náš automatický systém na základě dodaných informací vyhodnotil zkreslený výsledek, aniž bychom pociťovali jakoukoliv nesrovnalost. Výraznější a na první pohled poutavější jsou iluze optické, které se ve filmové tvorbě vyskytují daleko častěji. Vzhledem k abstrakci trojrozměrného světa do dvourozměrného plánu není divák schopen rozpoznat určité odchylky, které by jinak ve skutečnosti působily nevěrohodně. Nejčastěji se jedná o různé postavení kamery, která kvůli kompozici či nemožnosti určitého pohledu může být volně přemístěna, stejně jako může být celá scéna do určité míry pozměněna, aniž by divák pociťoval jakoukoliv změnu. V určitých případech (například kvůli dodržení osově návaznosti) je dokonce taková změna scény žádoucí a naopak přesné dodržení proporcí a pohledů kamery může působit nevěrohodně. Je třeba brát v potaz náš automatický systém, který nezkoumá (a v případě dvourozměrného obrazu představujícího prostor trojrozměrný ani nemůže) podrobnosti ohledně přesných postavení herců a jednotlivých předmětů na scéně a který potřebuje vnímat prostor jednotně. Sebepřesněji sestřižené záběry z jedné scény (následující po sobě), tak aby scénu reálně kopírovali, budou vždy vnímány nesourodě, když nebudou v souladu s tím, jak vnímá koherentní prostor náš automatický systém (např. návaznost záběru ze stejného úhlu o jiné velikosti – skok po ose nebo střížení detailu, jehož přítomnost jsme v předchozím celkovém záběru nezaznamenali a není nic, co by ho k němu vázalo – vždy bude brán jako záběr odjinud, přestože ve skutečnosti může být na stejném místě).

Názornou ukázkou této skutečnosti můžeme pozorovat v Müller-Lyerově iluzi. Všichni ji známe a všichni víme, že spodní čára není o nic delší než horní, ale nemůžeme jinak než použít náš záměrný systém a vyhodnotit, že náš automatický systém udělal chybu. Nemůžeme se přinutit vidět spodní čáru stejně dlouhou.



Müller-Lyerova iluze

Ať už se jedná o perspektivní iluze (viz tři fotosky z filmu *Moře které myslí*³³), či iluze způsobené důmyslným převedením trojrozměrného prostoru do dvourozměrného tak, že popírá naši běžnou zkušenost, vždy zde dochází k obelhání automatického systému. Pokud je obraz (filmový záběr, fotografie, kresba aj.) dostatečně čitelný a naše mysl je schopna v něm vidět určitou reprezentaci skutečnosti, bude ho náš percepční systém automaticky interpretovat jako trojrozměrnou scénu. Je zajímavé, že tento způsob vidění jsme si vypěstovali díky konceptům eukleidovského prostoru a perspektivní zkratky. V kulturních prostředích, kam se ještě tento způsob zobrazování nedostal (izolované domorodé kmeny), vnímají úběžné linie obrazu čistě graficky a

³³ *Moře které myslí* (*Zee die denkt*) Gert de Graaf 2000

nejsou schopni v něm rozpoznat námi představovanou trojrozměrnou scénu. Je otázkou, zda byl tento způsob vidění zakódován v lidské mysli od pradávna a opakovaným sledováním obrazů reprezentující trojrozměrnou scénu jsme ho "jen" aktivovali. Jisté je, že nyní automatický systém vyhodnotí podobnosti se zásobou vzpomínek a zkušeností a převede obraz do námi pochopitelné, smysluplné formy. Obrazy M. C. Eschera pak vždy budou působit znepokojivě, neboť náš automatický systém si nebude vědět rady. Namísto něj se poté aktivuje záměrný přemýšlející systém, který bude hledat vysvětlení těchto paradoxů.



tři fotosky z filmu Moře které myslí

Při stříhové skladbě je tedy třeba soustředit se na možnosti a fungování automatického systému i v rámci vytváření prostorových vazeb. Cíleně můžeme vytvořit situace, ve kterých se divák bude ztrácet, ve kterých budeme popírat kauzální návaznosti. Nesmíme však zapomenout, jakým způsobem tyto jevy bude vnímat divák.

Například scéna při výslechu na policejní stanici ve filmu *Pozice dítěte*³⁴ je téměř celá vystavěna na přesosových záběrech (oproti směrově precizně dodržované následnosti záběrů v celém filmu). V tomto případě je tento postup použit zcela záměrně a dodává situaci při výslechu značnou nervozitu. Nicméně ve chvíli, kdy divák ztratí orientaci a ztratí se ve smyslu spojených záběrů, potažmo ve vyprávění, ztratí s velkou pravděpodobností i zájem nadále sledovat sebehezčí kompozice a poutavé herecké akce.

34 *Pozice dítěte (Poziția copilului)* Calin Peter Netzer 2013

PERIPETIE

Dvě polohy vlastního uskutečnění

Doposud jsme se zabývali odchylkami, které generuje dvojaká povaha našeho myšlení. Jak konkrétní jevy či události vnímáme v závislosti na využívání automatického a záměrného systému, které přestože vycházejí z jednoho myslícího centra, vykazují značně rozdílné výsledky v interpretování subjektivního pohledu. Nyní se zaměřím na to, jak naše myšlení zkresluje sled událostí jdoucích po sobě, jak jsou v naší mysli zkreslovány příběhy – jinými slovy, jak v rámci psychologie vnímání funguje narativita. Narativní struktury se ve svém základu vztahují k životu tak jak ho známe. V první řadě si tedy musíme položit otázku, jak vnímáme náš život, jak jsme o něm schopni uvažovat, a jak mluvit.

Já prožívající a *já* pamatující jsou dvě odlišné veličiny naší mysli. Přestože by se mohlo zdát, že jsou na sobě zcela závislé, ve skutečnosti obě fungují nezávisle a každá se řídí jinými mechanismy. Prožívající *já* indikuje okamžitý pocit, náladu nebo stav, ve kterém se právě nacházíme. Přizpůsobuje naše emoce všemu, co nás v daném okamžiku obklopuje. S každým okamžikem se ale tento stav mění. Je to stejné jako když o něčem řeknete, že se to stalo právě teď. Teď už je minulost a minulost je i *ted'*, které jste přečetli na začátku věty. Čas, který jste strávili čtením tohoto textu, už nikdy nezopakujete.

Z vědeckých výzkumů pak vyplývá překvapivá skutečnost, že pamatující *já* nečiní průměr toho, co prožívající *já* zaznamenalo, nýbrž si vybaví největší extrém a v kombinaci s posledním prožitkem vytvoří vzpomínku na danou událost. Mnohdy se pak může stát, že jsou naše vzpomínky velmi zkreslené.³⁵ Prožívající *já* existuje v čase, přestože ho nejsme schopni vlastním vědomím nijak zaznamenat, zatímco pamatující *já* ignoruje délku trvání jednotlivých situací a vytváří vzpomínky způsobem „největší výkyv – konec“ (v odborné literatuře tzv. peak-end).

Pro příklad uvedu jeden z častých případů. Tím jsou příliš špatné vzpomínky na rozpadlé manželství. Ty jsou dány především jeho komplikovaným až nepříjemným ukončením. V dnešní době je míra rozvodovosti natolik velká, že pro více než dvě třetiny manželství by měla být dopředu přijatelná možnost špatného konce. Přesto ve svatební den takto neuvažuje téměř nikdo. Ve chvíli, kdy se postupem času věci vyvíjejí odlišně či zcela opačně než si oba představovali, jejich míra spokojenosti v manželství začne klesat. Pokud se nenajde řešení, jak problémům čelit, dochází většinou na fázi útoku jednoho na druhého a v souvislosti s intenzitou a délkou trvání tohoto období

35 Tento příklad popisuje experiment tzv. "studené ruky". V něm bylo s 80 procentní pravděpodobností dokázáno, že si lidé jsou za určitých podmínek - vytvoření pozitivnějšího pocitu při konci nepříjemné situace - schopni vybrat delší působení bolesti než kratší. Průběh tohoto experimentu je popsán v knize *Myšlení rychlé a pomalé*, s. 408.

pak vzpomínka na rozvod určuje míru spokojenosti (či spíše nespokojenosti) se současným stavem života. Ale i tak je to stále jen dílčí prvek všeho, co nás obklopuje, a jen tím, že intenzita prožitků v mezilidských vztazích přesahuje emocionálně všechny ostatní, budeme si pamatovat právě tyto zážitky. To, jestli jsme v dané době byli skutečně nešťastnými, můžeme těžko ve stínu extrémních prožitků porovnat se skutečností.³⁶

Také se nedozvíte, jak by vypadal život obou, kdyby se rozhodli manželství neuzavřít. Z rozsáhlé studie vdaných a svobodných žen vyplynulo, že sňatek v obecném měřítku nepřinesl ani zhoršení ani zlepšení celkové situace. Každá ze skupin měla jiné pozitivní a jiné negativní zážitky, které ale ve výsledku daly velmi podobný procentuální výsledek pro celkovou spokojenost se životem.

Ve chvíli, kdy si položíme otázku, jak jsme spokojeni se svým životem jako celkem, musíme brát v potaz, jakým způsobem naše myšlení odpovídá. Vzhledem k tomu, že se jedná o nijak jednoduchou otázku, jež vyžaduje zhodnocení nejrůznějších aspektů, s největší pravděpodobností využijeme heuristiku úsudku (záměna příliš komplikované otázky za otázku jednodušší, která ale neodpovídá přesně na položenou otázku) a použijeme k němu své pamatující *já*. Jak již bylo řečeno, pamatující *já* ignoruje plynoucí čas a délku trvání jednotlivých vzpomínek a soustředí se především na extrémní výkyvy v kombinaci s posledními zážitky. V tomto pohledu pak není způsob, kterým uvažujeme o spokojenosti před a po uzavření manželství (nebo po rozvodu) natolik znepokojující. Více než skutečný dopad uzavření sňatku totiž reflektuje způsob, kterým funguje naše hodnocení komplexních jevů. Složitou otázku, na kterou bychom jen stěží dokázali podat vyčerpávající odpověď, nahradíme otázkou snazší – s menším počtem proměnných – a na tu odpovíme v souladu s tím, jak dokážeme přemýšlet o vlastním životě.

Vlastní uskutečnění v obrazu skutečnosti

Jedna ze základních potřeb člověka je sebepoznání (sebezačlenění do skutečnosti tady a teď), ať už na kterékoliv úrovni. Každopádně ale jeden z velmi efektivních způsobů jak sami sobě porozumět, jak si vytvořit koherentní obraz skutečnosti (vědomě i nevědomě), je v sebereflexi v rámci svého okolí. V rámci lidí, kteří nás obklopují. A způsob, jak je nejlépe možné jejich zkušenosti přijmout, je skrze jejich osobní zkušenosti. Skrze jejich příběhy.

Vzhledem k tomu, že hodnocení peak-end se nevztahuje jen na prožité okamžiky, ale i na delší časové údobí, potažmo na celý život, funguje tento mechanismus i při vyprávění příběhů. Proč nás tolik emotivně zajímá, zda milenec Viollety v *La Traviatě*³⁷ stihne přijet včas, aby s ní pobyl jejich posledních deset minut života a tím i urovnal křivdu, která na ní byla spáchána?³⁸ Ve výsledku těchto deset minut podstatně nezmění její život. Člověk si však vypěstoval velmi citlivý indikátor právě na tyto situace a vzhledem k tomu, že pamatující *já* bude uspokojeno právě těmito posledními deseti minutami (peak - end), máme silné nutkání si přát, aby Violetta ještě naposledy spatřila svého milého.

Podobný příklad, avšak převrácený naruby (snad i proto více emotivní), je ukončení filmu Stanleyho Kubricka *The Killing*³⁹. Po celou dobu se divák ztotožňuje s hlavním hrdinou, po celou dobu napínavého dobrodružství mu přeje, aby nakonec jeho složitý plán vyšel. Když se pak

36 Odosobněné a nepříjemné prostředí rozvodových soudů pak pochopitelně vytvoří silně negativní emoci na závěr celého procesu, což právě také tolik určuje, jak budeme nahlížet na celé manželství.

37 *La Traviata* Giuseppe Verdi 1853

38 Podrobný rozbor tohoto příběhu je uveden v knize *Myšlení rychlé a pomalé* v kapitole "Život jako příběh" od str. 412.

39 *The Killing* Stanley Kubrick 1956

po hodině a půl koncentrovaného napětí a zvrátů vysype kufr s penězi na letištní runway, podobně jako hlavní hrdina se ani divák nedokáže ubránit silným emocím deziluze z nenaplněné představy. A velmi podobný je také přístup k dovětku filmu – že už hlavnímu hrdinovi příliš nezáleží na tom, zda půjde či nepůjde do vězení. I divák je vůči tomuto sdělení v podstatě imunní, jelikož v daný moment je natolik emotivně vyčerpaný, že se nedokáže odpoutat od onoho okamžiku, který natolik zásadně ovlivnil jeho současné rozpoložení. Přemýšlení nad skutečností, že pokud by nešel do vězení, mohl by třeba zkusit nový plán, není v možnostech automatického myšlení. Příběh skončil, prožívající *já* vstřebává silné emoce a další osudy hlavního hrdiny pro nás nejsou důležité.

Z toho je také vidět že pro naše pamatující *já* je zcela irelevantní, zda se jedná o posledních deset minut, týden či rok. Hlavní hrdina Kubrickova filmu nastoupí do vězení, ale nám už je jedno na jak dlouho. Zásadní by byla pouze změna vyvrcholení příběhu – kdyby se mu podařilo i s penězi uprchnout. Podobně kdyby v *La Traviatě* milenec Violetty přišel pozdě, příběh by pro nás měl zcela jiné vyznění. Doba, po kterou bude s ještě živou Violletou, není podstatná. Naopak, kdyby nešlo o posledních deset minut, nýbrž o celý rok, emocionální vypětí by ochablo, jelikož ze zkušeností víme, že delší doba by přinesla určitě ještě nové nesnáze. Tedy krásných posledních deset minut může změnit celkový pozitivní dojem na jinak obtížný život.⁴⁰ Zásadním prvkem každého příběhu jsou jen významné a zásadní události, nikdy ne délka času příběhu. Ten je z hlediska pamatujícího *já* nepodstatný a pokud se na něj příliš zaměříme, spíše ubírá emočnímu napětí zajímavých okamžiků. Elipsa je jedním ze základních prvků opomíjení doby trvání. V příbězích celkový charakter často určuje jeho zakončení. A v tento moment už tedy nebude překvapením, že se stejné klíčové vlastnosti objevují ve vyprávění fiktivních příběhů, vyprávění vzpomínek na skutečně prožité události ve filmu i na divadle.

Experimentální potvrzení této hypotézy provedl Ed Diener, když vytvořil životopis fiktivní ženy. Ten byl pozměněn do několika verzí (v jedné umřela když jí bylo 30 v jiné 60, v jedné umřela náhle v jiné umírala dlouho a bolestivě atd.), jež nechával hodnotit různými generacemi respondentů. Došel k předpokládanému závěru opomíjení délky života a principu peak-end vzhledem k jeho celkovému hodnocení.

Zdvojnásobení délky života fiktivní ženy nemělo vůbec žádný vliv na pozitivní hodnocení, zatímco přidání pěti let před smrtí, které nebyly tak skvělé jako celý její život, podstatně zhoršily vnímání naplněnosti jejího života v celkové míře. Z experimentu vyšel najevo prototypický model vnímání života jakožto reprezentace momentů, nikoliv jako sekvence časových úseků. Spokojenost či celkové štěstí – jak v reálném životě tak i ve fiktivních příbězích – nehodnotíme součtem, integrálem štěstí za dobu trvání života, nýbrž jako určitý průměr (které si pamatujeme) s přidanou hodnotou, jak byl ten či onen životní příběh ukončen.

Fotografování během intenzivních prožitků také ukazuje na zřejmý rozpor mezi prožívajícím *já* a pamatujícím *já*. První se bez fotografií v daném okamžiku obejde, naopak do značné míry tato činnost může narušovat okamžitý prožitek. Nicméně pamatující *já* moc dobře ví, že je potřeba zachovat nejintenzivnější vzpomínky a že fotografie mohou k tomuto účelu být nápomocné. Pamatující *já* tedy podněcuje prožívající *já* k činnosti, kterou vlastně vůbec nechce dělat. Zároveň ale také prožívající *já* pomocí fotografií vědomě koriguje vytváření otisků skutečnosti, které by se nemusely dostat do vzpomínek. Svým způsobem je to jediný způsob, jak prožívající *já* může za pomoci technických extenzí zaznamenat situaci, kterou nechce zapomenout a která tedy následně bude jednou z pomůcek pro utváření celkového dojmu z té či oné etapy života.

40 Na tomto principu podle všeho fungují filmové "happy endy", které se zdají být nesmrtelnou filmovou figurou.

Kdyby se divák zamyslel nad tím co bude následovat po šťastném shledání dvou milenců, kteří se celý film (nejlépe ještě během nějakého válečného konfliktu) hledali, nejspíš by vyhodnotil, že jejich následující štěstí po celý život bude záviset na mnoha okolnostech. A čistě podle statistických výsledků by příliš mnoho šancí na společný šťastný život až do smrti neměli. Vzhledem k lidskému způsobu utváření vzpomínek je ale podstatné, jak je ten či onen příběh ukončen a další pokračování vlastně neexistuje – i zde se uplatňuje princip „všechno co vidíš, je všechno co je“, o čemž bude zmínka dále v textu.

Na stejném principu fungují i prožitky z extrémních či extrémnějších cest, kdy cesta džunglí či šplhání na vysokou horu představuje sice komplikace pro prožívající *já*, ale pamatující *já* se o to více uspokojí při dosažení stanoveného cíle. Útrapy z cesty se poté vymažou a nás láká stav z vrcholu opakovat.

KATASTROFA

Prožívaná skutečnost

Máme v sobě silně zakořeněnou touhu po celistvosti, po smyslu veškerého dění okolo nás. Naše vnímání chodu dějin také evokuje řád určující, co následuje po čem. Těžko říci, zda je to skutečně naše touha po celistvosti, která nás vede ke hledání kauzálních návazností, a těžko se smiřuje s pocitem, že by vše určovala náhoda. Na druhou stranu se některé etapy z lidských dějin tak názorně opakují a ukazují zřejmý směr, kterým se daná společnost vyvíjí (vyvíjela), že element náhody, zastoupený významnou osobností či vědeckým objevem, mění celou situaci, jsme schopni připustit. Těžko bychom mohli řešit historii Českých zemí 20. století, kdybychom opomenuli Masaryka, Hitlera, Beneše či Stalina. Kdokoliv z nich se ale mohl s padesátiprocentní pravděpodobností narodit jako žena, což by v dané době některé souvislosti vyloučilo. Z určitého pohledu se tak může náhoda jevit jako zásadní determinant při fungování universa.⁴¹

Prozatím by tedy bylo dobré zjistit, jak o našem životě uvažujeme. Jak vnímáme situace nahodilé a jak a kdy jim dodáváme smysluplný postup. Děj, který vytváříme sami sobě, jakožto autoři vlastního životního příběhu. Otázku jak vnímat situace, kterých jsme svědky a které se nám zdají být natolik nepravděpodobné, že už je nepovažujeme za náhodu, ale za vyšší princip, bych nyní nechal stranou. Jisté je, že jim podvědomě potřebujeme dát určitý smysl. Jako protiklad k náhodě bych jen zmínil úvahu T.G. Masaryka o tom, že člověk nemůže ze své podstaty naprosto a do důsledku popírat řád ve světě a účelnost všeho včetně jeho vlastního života.

„Sám rozum přece zjišťuje a konstruuje rozumný řád ve všem, co poznává, rozum už svou náturou jde za pořádkem a účelností, sám klade účely, mluvit o náhodě a bezcílnosti světa je proti rozumu, rozum sám je orgánem řádu a teleologie. Účelný řád světa je dán rozumem, naše poznání samo je teleologické.“⁴²

Co je zřejmé, je že kauzální návaznost hledáme ve vyprávěných, filmových nebo i jakýchkoliv jiných příbězích. Jinými slovy, ve filmu hledáme stejnou logiku jako v životě z důvodu jeho odkazu k prožívané skutečnosti. Hledáme logiku jak příběhu, tak jednání jednotlivých postav.⁴³ Pokud jí nenalzáme, zkusíme ji sami doplnit. A do určité míry toho jsme schopni bez větších problémů. Pokud logice filmu nerozumíme, jsme rovnou ztraceni.

41 Podle Daniela Kahnemana vnímáme svět díky automatickému systému logičtější, než ve skutečnosti je. Jeho teorie vyplývá ze statistik a na základě čísel vysvětluje nejrůznější těžko vysvětlitelné jevy. Pokud pak něco absolutně vybočuje z vypočítaných schémat, přisuzuje tomu náhodný, avšak možný výskyt v rámci neurčitosti a nemožnosti postihnout všechny principy fungování světa najednou. Podle mého názoru produkuje statistika velmi zajímavé a v mnohých ohledech i velmi poučné poznatky. Nicméně domněnka, že se podaří život a jeho souvislosti spočítat, zařadit do tabulek a poté vyhodnotit nejlepší možnou cestu pro každého jedince, se již v dějinách lidstva několikrát objevila. Co se týče nových vědeckých objevů, také zjišťujeme, že téměř každá odpověď znamená další otázky.

42 Karel Čapek, *Hovory s T.G. Masarykem*. Praha: Fr.Borový1937.,

43 „Ve své knize *The Black Swan*, zavádí Nassim Taleb pojem klam narativnosti, kterým popisuje, jak zkreslené příběhy o minulosti utvářejí náš pohled na současný svět a naše očekávání ohledně budoucnosti. K narativním klamům dochází neustále, neboť nevyhnutelně vyplývají z naší potřeby, aby všechno dávalo smysl. Vysvětlující příběh, který je pro lidi zajímavý, bývá jednoduchý, je spíš konkrétní než abstraktní, přisuzuje větší roli talentu, hlouposti a úmyslům než štěstí a zaměřuje se vždy spíš na několik závažných událostí, které se staly, než na bezpočet událostí, které se nestaly. Jakákoliv nedávná výrazná událost je kandidátem stát se jádrem kauzálního vyprávění.“ Daniel Kahneman, *Myšlení rychlé a pomalé*. Brno: Jan Melvil Publishing 2012, s. 213.

Obraz skutečnosti jako příběh

V první řadě je třeba si uvědomit, že jádrem příběhu je sdělení, ale zároveň, že základním prostředkem pro sdělení filmu je jeho příběh. Takovým základem může být zpráva v novinách, příběh, který jste slyšeli vyprávět, či fiktivní zápleтка. Synopsi filmu na rozdíl od novinové zprávy od začátku věříte. Nebo lépe řečeno ani nepřemýšlíte nad tím, že byste jí neměli věřit. Věříte jí proto, aby jste ji mohli vnímat jako příběh, jako skutečnost, díky které nabudete určité emoce.

Pokud chceme vytvořit srozumitelný, a tudíž dobrý příběh, je vhodné ho stavět na jednoduchém a koherentním základě. Vždy musí být zřejmé, z jakého důvodu jednotlivé postavy jednají, tak jak jednají. K čemuž se váže srozumitelnost jejich uvažování. Aby se nestalo, že je divák něčím znejistěn, je potřeba si uvědomit, z čeho celý příběh konstruuje. Ve filmu (stejně jako v životě) platí jednoduchý princip – co vidíš, je všechno co je.⁴⁴ Naše mysl při vnímání rychlého sledu obrazů za sebou pracuje jen s tím, co si dokáže automaticky vybavit. Složitě souvislosti a možnosti, o kterých neví, ale které by v případě zapojení záměrného myšlení mohly vyjít najevo, v danou chvíli neexistují. Pro diváka je také nepřijatelné měnit pravidla, která autor na začátku fiktivního příběhu nastavil. Pokud představíme nějakou postavu ve filmu jako protagonistu a jinou jako antagonistu, je nutné tyto role dodržet. Zmizení protagonisty v půlce filmu vnímáme jako narušení fiktivního světa, který nám byl představen. Nejasné rozdělení hlavních postav a zmizení domnělého protagonisty můžeme vidět ve filmu *Pouta*⁴⁵. Oproti tomu bych uvedl případ zmizení antagonistky ve filmu Alfreda Hitchcocka *Vertigo*⁴⁶. V momentě, kdy spáchá sebevraždu, vyvstává v divákovi pocit konce filmu. Vzniká pocit, že tajemnou záhadu se již nepodaří rozluštit. Hitchcock, který je na vyprávění příběhů expert, však nechá do filmu okamžitě vstoupit její dvojnici, čímž zaplní prázdné místo. Když se pak na konci příběhu ukáže, že sebevražda byla jen fingovaná a tudíž tedy antagonistka nikdy nezmizela – jen na nějaký čas v myslí diváka –, dostáváme od Hitchcocka další lekci v možnostech práce s filmovou narací.

Kognitivní snadnost sama o sobě vyvolává dobré pocity. Ale především s menším počtem proměnných je vždy jednodušší práce. Jak při tvorbě, tak při percepci díla. Pochopitelně to neznamená, že film s rozsáhlým dějem, komplikovanou zápletkou a velkovýpravou bude horší než komorní drama o dvou postavách. Je třeba neslučovat v tomto případě pojmy “jednoduchý” a “banální”. Jednoduchý příběh neznamená, že je celý předvídatelný a doslovný, nýbrž že základní motivace postav a vývoj děje stojí na jednoduchém základě, který je srozumitelný pro každého diváka. Zároveň také méně je více platí o jednotlivých scénách, ve kterých mnohdy není třeba vše dovysvětlovat. Důležité je často to, co vidět není. Je lepší méně popisovat situace dialogem. Je lepší najít spojení významových záběrů, které budou fungovat stejně, jako kdybychom danou situaci vysvětlovali slovem.

S tím také souvisí jiný způsob, jak divák vnímá předkládané vyprávění. Velmi těžkopádně například vypadá stylizace vedle autentických záběrů, nebo nedůvěryhodné herecké ztvárnění postav kombinované s dokumentárním stylem. Je samozřejmě možné oba principy použít dohromady, jen je nutné najít způsob a správnou míru, aby se vyprávění spojilo a nepůsobilo jako dva různé filmy. Divák je schopen přijmout poměrně širokou škálu vyprávěcích prostředků. Od autentických záběrů skutečnosti (dokumentární natáčení) až po zcela stylizované fiktivní obrazy (animované neživé předměty, jejich levitace či jiné vizuální efekty). Věrohodnost a množství informací, které k vytvoření příběhu dostaneme, není pro náš automatický systém podstatné. Co je pro něj podstatné, je úspěšné splnění úkolu v podobě vytvoření koherentního příběhu. Z mnoha různých autorů, například již zmiňovaného Stanleyho Kubricka, bych v tento moment znovu připomněl Alfreda Hitchcocka, který svůj styl přímo vystavěl na precizním vedení divákovy

44 Danil Kahneman pro tento termín používá zkratku WYSIATI – what you see is all there is. Což je také parafráze na akronym používaný v informačních technologiích WYSIWYG – what you see is what you get.

45 *Pouta* Radim Špaček 2009

46 *Vertigo* Alfred Hitchcock 1958

pozornosti. V jeho filmech jsou kauzální návaznosti natolik zřejmé, že je téměř nemožné se v nich ztratit. Přestože často naschvál vyprávění komplikuje a zavádí diváka na mylnou cestu (např. *Okno do dvora*⁴⁷) vždy závčas objasní souvislosti a nenechá diváka tápat v nevědomí. Napětí, které jeho dílem prostupuje od začátku až do konce, je přímo úměrné způsobu, kterým je schopen při kognitivní snadnosti vytvořit komplikované koherentní vyprávění, jehož se divák stává přímým účastníkem.

V tento moment se nám tedy také vyjevují dvě zdánlivě protichůdné teze. První z nich říká, že z méně informací jsme schopni postavit smysluplnější příběh než z více souvislostí, nad kterými bychom museli dlouho přemýšlet. Tedy komplikovanost příběhu brání v jeho přijetí divákem. Zároveň ale atraktivnost příběhu spočívá v jeho nepředvídatelnosti. Příliš jednoduchý děj bez zvratů, kdy divák ani dopředu netouží po dalším vývoji, netouží zjistit, co se stane dál, se po chvíli stane banálním a podobně jako v případě nepochopení narativních souvislostí, přestane být pro něj zajímavý – nebude mít motivaci děj dále sledovat. V případě narativních filmů je tedy potřeba najít hranici srozumitelnosti v kombinaci s vytvořením nepředvídatelných spojení a vývoje děje. Což je práce také pro střiháče, který se musí oprostít od vědomí všeho co ví a sledovat film jako divák – používat pouze informace, které dostává ze sestřihu filmu a vytěsnit vše ostatní, co ví z natočeného materiálu a zbožných přání režiséra – materiálu nenatočeného. Zároveň musí mít napaměti, že míra nepředvídatelnosti a pochopitelnosti se mění v rámci mnoha různých odvětví. Hraje v ní roli sociokulturního prostředí, věk, vzdělání, znalost filmové historie a mnoho dalších.

Různorodost pohledu

Do této chvíle jsme se zabývali především klasickou narativní tvorbou, jak byla popsána ze začátku této práce. Nicméně i filmy, které se klasické naraci vyhýbají, využívají mnoho z jejich jejích praktik. Což znamená, že je nikoliv nedodržují, ale například cíleně porušují. Různorodost divákova pohledu je v těchto filmech nevyhnutelná a do jisté míry žádoucí. Jako obecně známý příklad bych uvedl některé filmy Andreje Tarkovského. Respektive počínaje *Zrcadlem*⁴⁸ všechny jeho filmy až po *Obět'*⁴⁹. Těžko bychom hledali dramatickou zápletku *Zrcadla*. Sám autor v knize *Zapečetěný čas*⁵⁰ označuje jako hlavní zvrat filmu dokumentární záběry vojáků brodících se po pás ve vodě a v bahně natočené roku 1943 při přechodu zátoky Sivaš. Přestože obsahují silné emocionální napětí minulosti, ke které se celé *Zrcadlo* odkazuje, lze tuto sekvenci jen velmi těžko kauzálně napojit na předchozí děj.

A lze vůbec ostatní montáž sekvencí dohromady nesourodých situací považovat za děj? Přitom v mnoha momentech cítíme napětí a dramatičnost, i když nevíme přesně z čeho. Filmové vyprávění může mít mnoho podob a obecně mozaikovitá příběhová struktura může vykazovat větší nesourodost jednotlivých částí. Přesto o těchto filmech nemůžeme říci, že nevyužívají narativní principy. Od klasické narativní tvorby se liší především tím, že filmové prostředky nevyužívají k zobrazení, kopírování reality, ale k vyjádření myšlenek, pocitů a stavů, které se těžko dají popsat. A pochopitelně nejde o pouhý popis, ale především o emotivní prožitek.

Pro lepší pochopení této úvahy bych pozměnil již zmiňovaný pojem "všechno co vidíš, je všechno co je", na "všechno co vidíš, je to co není". Ve *Stalkerovi*⁵¹ pozorujeme cestu tří postav kamsi, za čímsi, ale je ona cesta skutečně hlavním motivem pro jednání a vývoj jednotlivých

47 *Okno do dvora* Alfred Hitchcock 1954

48 *Zrcadlo (Зеркало)* Andrej Tarkovskij 1975

49 *Obět' (Offret)* Andrej Tarkovskij 1986

50 Andrej Tarkovskij, *Zapečetěný čas*. Příbám: Camera obscura, 2009.

51 *Stalker (Сталкер)* Andrej Tarkovskij 1979

postav? Podobně v Angelopoulosově *Krajíně v mlze*⁵² je hlavní motiv filmu cesta dvou malých dětí za jejich otcem do Německa. Ale je to skutečně otec, koho hledají? A skutečně někam cestují? Felliniho *Silnice*⁵³ může být také považována za "obyčejnou" road movie.⁵⁴ Narace v těchto filmech slouží jako pomůcka pro diváka právě proto, aby měl pocit, že se neztrácí. Že vše zapadá do jemu známých souvislostí. Že se děj kauzálně vyvíjí. Časoprostor, který se v těchto filmech vytváří, však není ten, co nás obklopuje v běžném životě. Nebo alespoň ne ten, co se na první pohled jeví, že nás obklopuje. Daleko více se dostává do abstraktní roviny pocitů, které jsou těžko postižitelné. Daleko hlouběji uvažuje o tom, co se skutečně děje pod povrchem domnělých každodenních situací.⁵⁵

V rámci studia porozumění řeči vyplynula zajímavá skutečnost. Od určitého věku je člověk schopen vnímat řeč velmi rychle. V podstatě téměř okamžitě transformujeme význam jednotlivých slov do celkového významu sdělení, tedy do abstraktní roviny dané převodem řeči do myšlenky, kterou chceme sdělit. Navíc reprezentace této myšlenky již nedbá na to, zda byla přijata v aktivní či pasivní formě a především (pokud k tomu nevznikne nějaký podnět) nerozlišuje, co z řečeného vyplývalo, od toho, co se předpokládalo, že z řečeného vyplývat bude, nebo co bylo skutečně řečeno.

Vnímání filmového sdělení je v tomto ohledu velmi podobné. Po přečtení záběru vyhodnotíme jeho sdělení stejně jako při vnímání řeči. Význam přetransformujeme do abstraktní roviny a dále nepracujeme jen s reminiscencí na vizuální či auditivní vzpomínku viděného či slyšeného, ale především s abstraktním významem sdělení, které nám onen záběr zanechal.

Jednoduchý děj, kdy se drama odehrává v herecké akci a poté také v divákově psychice, tedy nemusí nutně znamenat, že bude nezajímavý a nudný. Jen je třeba o to více dbát na souvislosti, které by mohly nechtěně vyplynout, a na souvislosti, které vyplývají jen v myšlenkách tvůrců. Mnohdy se bohužel stává, že ani režisér ani střiháč nedokáží správně odhadnout výpovědní a emocionální hodnotu sestřižených záběrů a domnívají se, že v dlouhém pohledu do obličeje herce se vyvíjí celý vesmír. Ve chvíli, kdy nedokážeme odhlédnout od pohledu autora filmu, je velmi pravděpodobné, že mnohé co vidíme, neuvidí a neprocítí už nikdo jiný.

V případě filmů, které nevyužívají klasickou narativní strukturu a snaží se odkazovat ke komplikovanějším souvislostem, je o to více třeba rozumět pravidlům kauzálního vyprávění a dbát na to, kdy je můžeme porušit, kdy obejít a kdy přeskočit. Čímž se vracíme oklikou zpět k úvodním myšlenkám, že v první moment důvěřujeme všemu, co pochopíme a chybějící nebo neúplný popis si domyslíme. Díky tomu jsme schopni sledovat příběh filmu, ve kterém musíme činit rychlé závěry, jinak bychom se v toku informací začali ztrácet. Nicméně pokud není vyprávění koherentní a divák má možnost skládat kauzální návaznosti různými způsoby, vytvoří si je podle svých vlastních životních zkušeností. Což málokdy bývají stejně zkušenosti autora nebo autorů filmu.

Ve většině případů nám princip "co vidíš je všechno co je" pomáhá dosáhnout koherence a kognitivní snadnosti – nenáročného myšlení, které nám dává lepší pocit, že vše do sebe jednoduše a smysluplně zapadá. Určité tvrzení nebo kauzální návaznost ve vyprávění také akceptujeme jako pravdivé, nehledě na jeho věrohodnost. V podstatě je díky tomuto principu automatický systém schopen vnímat filmový příběh, ale stejně tak, jak dobře odhadne správný kauzální postup, je uzpůsoben generovat odchylky a zkreslení v našem úsudku, které vyprávění znejistí, či odvedou jiným směrem, než je záměr autora.

52 *Krajina v mlze (Topio stin omichli)* Theodoros Angelopoulos 1988

53 *Silnice (La strada)* Federico Fellini 1954

54 Tento způsob tvorby se plně rozvíjí koncem padesátých let, "kdy nastává ve světové kinematografii další podstatná změna. Někteří tvůrci se osvobozují od nápodoby skutečnosti (Fellini, Pasolini, Godard, Resnas, Jan Němec aj.) a rozšiřují kauzální řetězy plynoucí skutečnosti, známé z utilitární zkušenosti. V jejich filmech poprvé vyjadřuje kinematografie myšlenky tak, že výroky tvůrců nelze překládat do mluvené řeči. Vzniká samostatný, smysluplný, jinými výrazovými prostředky nevystižitelný umělecký projev, podobný projevu hudebního díla." Jan Kučera: *Střihová skladba ve filmu a televizi*. Praha: Nakladatelství AMU, 2002. str. 12

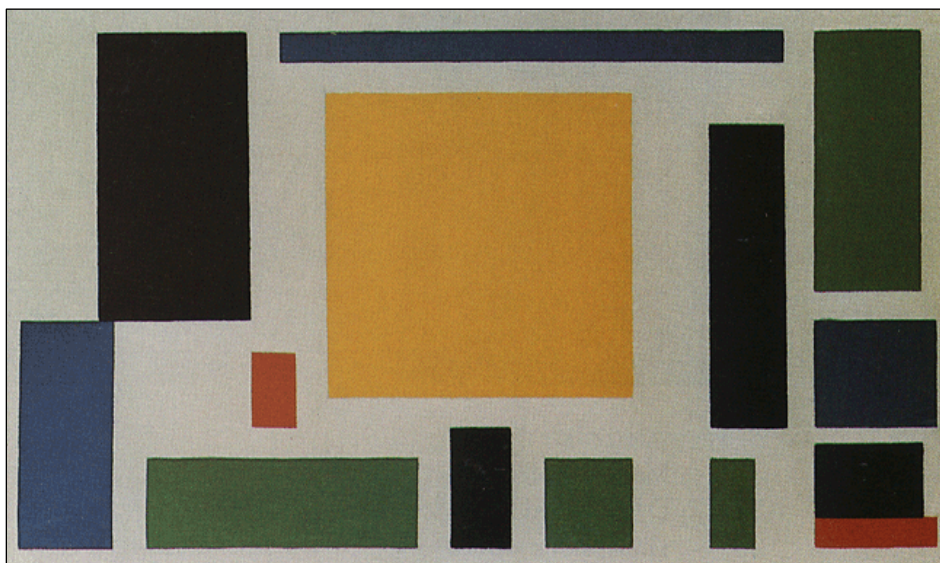
55 „Ukázat TO (něco co je těžko postižitelné) lze jen na něčem velmi konkrétním, ale o TOTO něco nakonec vůbec nejde.“ Jiří Fiala, Origamová geometrie. *Vesmír* 92, 2013, s. 645.

KATARZE

Základní mentální funkcí střiháče je rozhodování a schopnost si své rozhodnutí obhájit. V další fázi je třeba, aby si uvědomil, že při sledování filmu je zapojen především automatický systém, je tedy třeba při tvorbě správně zapojit záměrný systém pro funkční vedení divákovy pozornosti.

Psychologie montáže narativních struktur nám ukazuje místa, ve kterých naše myšlení obelhává samo sebe a mění objektivní pohled na subjektivní. Jednotlivé odchylky vnímání okolních situací i příběhů ukazuje jeden ze způsobů, jak vytvářet osobitý obraz skutečnosti, obraz světa a možnost podrobovat všechny ostatní obrazy světa neustále se vyvíjející a měnící kritické reflexi v rámci odhalených biasů našeho vědomí. Jinými slovy, umožňují nám korigovat způsob nahlížení na subjektivní pojem skutečnosti.

Z důvodu našeho horlivého snažení hledání kauzálních návazností často přehodnocujeme nahodilé souvislosti jako zcela zapadající do celkového obrazu naší skutečnosti. I pro věci zcela náhodné hledáme příčiny či důvody, a když se spolehlivého vysvětlení nemůžeme dobat, obracíme své myšlenky k lidskému uvažování, jež přesahuje rozumové vysvětlení, k nadpřirozenu, jiným dimenzím, Bohu.⁵⁶ Odkud se ale tato vlastnost spojování a hledání souvislostí vzala? Je to skutečně důsledek evoluce a statistických výpočtů jak nejlépe přežít? A jak se potom můžeme postavit k celému světu a samotné evoluci jako k náhodnému procesu bez kauzálních příčin? Jsou pocity o celistvosti a smyslu falešné? Je intuice jen automatismus, vypěstovaný evolucí za účelem co nejefektivnějšího přežití? Pokud připustíme, že náš automatický systém mnohé domýšlí, jak zjistíme, co je skutečnost a co jsme si vyfabulovali?



Theo van Doesburg, *Kráva na zelené louce* (1917)

56 „Naše vrozená přirozenost oddělovat fyzickou a intenciální kauzalitu vysvětluje vzájemně blízkou univerzálnost náboženských principů. Vnímáme svět objektů jako v zásadě oddělený od světa myslí, takže je pro nás možné představit si těla nemající duši a duše nemající tělo.“ Paul BLOOM: *Is God an Accident?*, In: *Atlantic*, 12 2005

Při zohlednění všeho, o čem jsem v tomto textu psal, mi tedy nakonec vyvstává otázka: může být vedle sebe náhoda i kauzalita, nebo se vzájemně vylučují? Jestliže by jedna popírala druhou, nastal by obdobný paradox. Neboli, jak může být nic v něčem? Otázka by tedy mohla také znít, zda naší subjektivní zkušenosti, našemu poznání, odpovídá nějaká skutečnost objektivní, nebo zda jde vždy jen o výtvar naší mysli.⁵⁷

Narativní struktury vykazují mnohé podobnosti s tím jak vnímáme svět. Obraz tohoto světa si vymýšlíme proto, abychom jsme se v něm neztratili. Některý je více konkrétní, jiný více abstraktní. Některý je v měřítku nekonečný, jiný je ohraničený určitou kulturou, státem či jiným společenstvím. Jednomu se říká model vesmíru, jinému komplexní systém. Nicméně každý takový obraz světa, ať už matematický, biologický či teologický, je vždy odvislý od určitého příběhu, od určitých kauzálních návazností, co čemu předcházelo a kam směřuje.

57 Pokud pak ještě připustíme, že naše mysl je výtvar okolní skutečnosti, dostaneme se do paradoxní smyčky.

Seznam literatury:

- Andrej Tarkovskij, *Zapečetěný čas*. Příbám: Camera obscura, 2009.
- Daniel Kahneman, *Myšlení rychlé a pomalé*. Brno: Jan Melvil Publishing Brno 2012.
- Ernst Fischer, *O nezbytnosti umění*. Praha: Svoboda 1967.
- Federico Fellini, *Pět scénářů*. Praha: Odeon, 1966.
- Jan Císařovský, *Základy dramaturgie*. Praha: Namu 2009.
- Jan Kučera: *Střihová skladba ve filmu a televizi*. Praha: Nakladatelství AMU, 2002.
- Jiří Fiala, *Origamová geometrie*. Vesmír 92, 2013.
- John D. Barrow, *Kniha vesmírů*. Praha: Paseka, 2013.
- Karel Čapek, *Hovory s T.G. Masarykem*. Praha: Fr.Borový1937.
- Nassim Taleb, *Černá labuť*. Praha: Paseka, 2011.
- Vlastimil Jiřík, *Kinematografický obraz*. Praha: AMU 1994.

Internetové zdroje:

<<http://www.youtube.com/watch?v=vJG698U2Mvo>> [cit. 19.12.2013]

Seznam citovaných filmů:

- Krajina v mlze (Topio stin omichli)* Theodoros Angelopoulos 1988
- Moře které myslí (Zee die denkt)* Gert de Graaf 2000
- Oběť (Offret)* Andrej Tarkovskij 1986
- Okno do dvora* Alfred Hitchcock 1954
- Pouta* Radim Špaček 2009
- Pozice dítěte (Poziția copilului)* Calin Peter Netzer 2013
- Shutter Island* Martin Scorsese 2010
- Silnice (La strada)* Federico Fellini 1954
- Stalker (Сталкер)* Andrej Tarkovskij 1979
- The Killing* Stanley Kubrick 1956
- Vertigo* Alfred Hitchcock 1958
- Zrcadlo (Зеркало)* Andrej Tarkovskij 1975

Seznam filmů, zpracovávaných do grafů:

- 127 Hodin (127 Hours)* Danny Boyle 2010
- Angel Heart* Alan Parker 1987
- Bod zlomu (Point brake)* Kathryn Bigelow 1991

Božský Evan (Evan allmighty) Tom Shadyac 2007
Cesta do Sonory (Parola di un fuorilegge... è legge!) Antonio Margheriti 1975
Černá díra (Helden - Wenn Dein Land Dich braucht) Hansjörg Thurn 2013
Den poté (The day after tomorrow) Roland Emmerich 2004
Děti moje (The descendants) Alexander Payne 2011
Dvojčata (Twins) Ivan Reitman 1988
Falešná pravda (In her defense) Sidney J. Furie 1999
Hannibal Ridley Scott 2001
Hledáme ydol (American Dreamz) Paul Weitz 2006
Housata Karel Smyczek 1979
Chyťte ho! (Ger shorty) Barry Sonnenfeld 1995
Inkvizitor (The mechanic) Dolph Lundgren 2005
Jak básníkům chutná život Dušan Klein 1987
Kamarád do deště Jaroslav Soukup 1988
Kapsy plné dynamitu (Giù la testa) Sergio Leone 1971
Když si Chuck bral Lerryho (I Now Pronounce You Chuck and Larry) Dennis Dugan 2007
Konzultant (The counselor) Ridley Scott 2013
Let 93 (Flight 93) Peter Markle 2006
Master and Commander: Odvrácená strana světa Peter Weir 2003
Mission: Impossible 2 John Woo 2000
Mission: Impossible 3 J.J. Abrams 2006
Nadějný rok (The big year) David Frankel 2011
Na ostří nože (The edge) Lee Tamahori 1997
Na sever Aljašky (Nort to Alaska) Henry Hathaway 1960
Nejvyšší nabídka (The best offer) Giuseppe Tornatore 2013
Nejdelší den (The longest day) Darryl F. Zanuck 1962
Odtud až na věčnost (From here to eternity) Fred Zinnemann 1953
Oheň (Backdraft) Ron Howard 1991
Ostrov doktora Moreaua (The Island of Dr. Moreau) Don Taylor 1977
Pidihajzlík (Littleman) Keenen Ivory Wayans 2006
Potomci lidí (Children of Men) Alfonso Cuarón 2006
Podivné dědictví (Man of the east) Enzo Barboni 1972
Pumpaři od Zlaté podkovy Otakar Fuka 1978
Stalo se (The happening) M. Night Shyamalan 2008
Smrt talentovaného ševce Jan Schmidt 1982
Smrt jí sluší (Death becomes her) Robert Zemeckis 1992
Šest týdnů strachu (Verschleppt - Kein Weg zurück) Hansjörg Thurn 2006
Tanec na vlnách (Out to sea) Martha Coolidge 1997
Tenká červená linie (The thin red line) Terrence Malick 1998
Total Recall Len Wiseman 2012
Úkryt (Panic room) David Fincher 2002
Útěk v řetězech (The defiant ones) Stanley Kramer 1958
V žáru noci (In the heat of the night) Norman Jewison 1967
Žoldněř (il Mercenario) Sergio Corbucci 1968