

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE
FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA

TEORETICKÁ PRÁCE

Pohořelice, 2015

Bc. Martin Matulík

AKADEMIE MÚZICKÝCH UMĚNÍ V PRAZE
FILMOVÁ A TELEVIZNÍ FAKULTA

TEORETICKÁ PRÁCE

**PROPOJENOST VÝRAZOVÝCH PROSTŘEDKŮ
FILMOVÉHO JAZYKA S PSYCHOLOGICKÝMI ASPEKTY
LIDSKÉHO VNÍMÁNÍ**

Bc. Martin Matulík

Pohořelice, 2015

Anotace

Následující práce zkoumá vybrané vyjadřovací prostředky filmového jazyka v souvislosti se základními principy kognitivní psychologie, které umožňují lépe pochopit jejich podstatu. Porozumění způsobům zpracování smyslových podnětů, jejich interpretaci a následnému psychologickému dopadu, tvoří nutný základ pro kvalifikované použití asociací, nebo vhodných metaforických vyjádření, vyvolávajících odpovídající emoční odezvu diváka, případně vnímání aktuálního dění pohledem nezúčastněného pozorovatele, vypravěče, či jednotlivých postav. Postup analýzy filmového díla naopak poskytne lepší porozumění vztahu zvukových a vizuálních prvků s odezvou divákovy vědomí i kontextu sousedních záběrů. Objevíme také univerzální principy, uplatnitelné v různých tvůrčích oblastech, maximalizující výsledný účinek použitých vyjadřovacích prostředků na diváka.

Abstract

The following work investigates selected means of film language expression in relation to the fundamental principles of cognitive psychology, which allows us to better understand their functional basis. The processing of various sensual stimuli, their interpretation and subsequent psychological impact, forms necessary basis for qualified usage of mental associations, or metaphorical expressions, intended to elicit corresponding emotional response of the viewer and perceiving current events from many different points of view (bystander's, storyteller's, character's). Film analysis procedures will provide a better understanding to relations of audio and visual elements with response of the viewer's mind and context of adjacent shots. We also take a glance at universal principles applicable in various creative areas, which maximizes the overall effect of expressive audiovisual means on the viewer.

Klíčová slova

Analogie, asociace, audiovizuální tvorba, čas, diegetický zvuk, divák, doprovodná hudba, dramatická jednotka, filmová analýza, filmový jazyk, fraktál, iluze reality, kinematograf, kognitivní psychologie, kompozice, konstrukce kinosálu, leitmotiv, metafora, mozková aktivita, optická iluze, percepce, poselství, psychoakustika, rytmus, sebe-symetrie, společenský stereotyp, stavy vědomí, stupňování napětí, stylizace, symetričnost, tvůrčí záměr, úhel pohledu, umění světlo-kresby, univerzální principy, vypravěč, výrazové prostředky filmové řeči, vzorce chování, zlatý poměr.

Keywords

Analogy, association, audiovisual production, background music, behavioral patterns, brain activity, cinema, cinematograph, cognitive psychology, composition, creative intent, diegetic sound, dramatic unit, film analysis, film language, fractal, illusion of reality, leitmotif, message, metaphor, optical illusion, perception, phraseology, point of view, psychoacoustics, rhythm, self-symmetry, social stereotype, spectator, states of consciousness, stylization, suspension, symmetry, the golden ratio, the narrator, time, universal principles.

Obsah

PŘEDMLUVA.....	5
ÚVOD: Bouřlivé mládí kinematografu	6
1. PSYCHOLOGIE VNÍMÁNÍ	7
1.1 Smyslná fyziologie.....	8
1.2 Zpracování vizuálních podnětů.....	9
1.3 Stáváme se obrazem.....	10
1.4 Vytváření souvislostí	11
1.5 Aktivita mozku a stavy vědomí	13
1.6 Eliminace rušivých prvků	14
1.7 Utváření osobnosti diváka	15
2. FILMOVÁ ŘEČ.....	16
2.1 Vztahy stereotypních objektů.....	17
2.2 Symbolická vyjádření.....	18
2.3 Montáž asociací	19
2.4 Význam zvukové složky	20
2.5 Hudba jako nástroj	21
2.6 Analýza složek audiovizuálního díla	22
2.7 Stupňování napětí	24
3. UNIVERZÁLNÍ PRINCIPY	25
3.1 Symetrie	26
3.2 Zlatý poměr	27
3.3 Fraktální design.....	29
3.4 Znamení	31
3.5 Rytmus.....	32
ZÁVĚR	34
LITERATURA	35

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obr. 1) <i>Propojení smyslových orgánů s důležitými mozgovými centry</i> ^[22]	8
Obr. 2) <i>Propojení světlo-citlivých buněk s hormonálním subsystémem</i> ^[15]	9
Obr. 3) <i>Francesco Hayez: „Die neue favoritin (Haremsszene)“</i> ^[8]	11
Obr. 4) <i>Vnímání sjednocuje odlišné zrakové podněty do souvislého celku</i>	12
Obr. 5) <i>Přiřazení správného významu deformovaným objektům</i>	12
Obr. 6) <i>Konstrukce kinosálu by měla minimalizovat rušivé elementy</i> ^[27]	14
Obr. 7) <i>Vztahy mezi skupinami objektů</i>	17
Obr. 8) <i>Vliv poměrů stran na estetiku obrazu</i>	27
Obr. 9) <i>Vliv poměrů stran na estetiku obrazu s vyčíslenými poměry</i>	27
Obr. 10) <i>Zlatý řez v ulitě hlemýždě</i> ^[21]	27
Obr. 11) <i>Vitruviánský muž od Leonarda da Vinci</i> ^[5]	28
Obr. 12) <i>Tvorba fraktální antény ve tvaru Sierpiňského trojúhelníku</i>	29
Obr. 13) <i>Sinusoida je grafickým znázorněním periodicky se opakujícího děje</i>	32

SEZNAM TABULEK

Tab. 1) <i>Složky mysli s odpovídajícím druhem mozkové aktivity</i>	13
Tab. 2) <i>Zvukové prvky dle svého zdroje</i>	20
Tab. 3) <i>Zápis jednoduché analýzy filmového díla</i>	22
Tab. 4) <i>Zápis podrobnější analýzy audiovizuálních prvků filmového díla</i>	23
Tab. 5) <i>Návrh kategorií prvků pro detailní analýzu filmového díla</i>	23
Tab. 6) <i>Srovnání cyklů s časovými úseky</i>	32

PŘEDMLUVA

Následující práce objasňuje vybrané principy uplatňované při tvorbě audiovizuálního díla. Protože filmový jazyk vychází ze způsobů vnímání okolního prostředí lidskými bytostmi, i jejich pohledem na svět, začneme naši cestu v oboru psychologie, jejíž koncepty a odkrytá tajemství přinesou své ovoce během objevování způsobů uplatnění výrazových prostředků filmové řeči.

Způsoby získávání podnětů smyslovými orgány, jež pomáhají zprostředkovat důležité údaje o okolním prostředí, i jejich následná interpretace odpovídajícími mozkovými centry, nám tak umožní lépe pochopit, jakým způsobem můžeme na filmovém plátně vytvořit iluzi skutečného života a vnímat uměle vytvořené situace, jako bychom je skutečně prožívali na vlastní kůži. Zpětně poté odhalíme, jak může oddaná činnost tvůrčích pracovníků ovlivnit naše vnímání životních zkušeností během prožívání každodenní reality.

Psychologie nám usnadní porozumění nástrojům filmové řeči. Od konceptů, umožňujících zprostředkovat divákům specifickou zkušenost a sdělit jim tak určité poselství, přes nástroje, kterými toho můžeme dosáhnout i srovnání protikladných řešení dle výsledného dopadu na diváka, až po praktické postupy, jež nám umožní samostatně si rozšiřovat slovní zásobu výrazových prostředků **filmového jazyka**.

Důležitou roli zde bude hrát postava **Vypravěče**, představujícího entitu zrozenou spojeným úsilím všech tvůrčích pracovníků, jejichž činnost spoluutváří výsledný vjem diváka – jeho zkušenost, předané sdělení, i nově nabyté postřehy (asociace, názory).

Protože jednotlivé oblasti tvorby audiovizuálního díla jsou spolu hluboce provázané, je třeba věnovat pozornost také **univerzálním principům** uplatnitelným v různých oblastech, pomáhajících maximalizovat výsledný účinek použitých tvůrčích postupů na diváka.

Důraz je kladen na propojení teoretických konceptů s výrazovými prostředky filmového jazyka. Pro snadnější představu popisovaných jevů jsou *kurzívou* uvedeny konkrétní **příklady** ilustrující praktické uplatnění objasňovaného principu. Stejnou funkci plní také **obrázky**, umožňující lépe pochopit abstraktnější koncepty. Graficky stylizované **tabulky** pak na vhodných místech přehledně uspořádávají jednotlivé prvky rozsáhlejších kategorií, aby bylo možné naprosto jasně spatřit rozdíly jednotlivých skupin i jejich vlastnosti u prvků, které jim náleží.

Práce byla psána maximálně přehledným a srozumitelným jazykem, který umožňuje zachovat rozumnou míru odbornosti, hloubky probíraných témat i rozsahu předávaných znalostí. Proto věřím, že její četba bude příjemnou záležitostí, která pomůže mnoha lidem rozšířit obzory, lépe porozumět teoretickým znalostem, ale také objevit spoustu milých překvapení i nástrojů, usnadňujících vytvoření kvalitnější divácké zkušenosti a přiblížení se původnímu tvůrčímu záměru.

Děkuji Vám a přeji příjemný zážitek,
Bc. Martin Matulík

ÚVOD: Bouřlivé mládí kinematografu

Příběh. Lidé prožívají zkušenosti, které mnohdy zborčí jejich dosavadní přesvědčení, takže musí přehodnotit svůj pohled na celý svět. Své zážitky pak rádi sdílejí s ostatními, ať už chtějí něco získat, nebo naopak předat své poznání, aby se další lidé mohli vyvarovat chyb a dojít kamkoliv chtějí. Způsoby zprostředkování zkušeností nabývaly v čase neustále nových forem, dle nástrojů dostupných v dané epoše. Vývoj tak začínal prostým vyprávěním našich pradávných předků v hřejivé atmosféře planoucích ohnišť, následně pak předáváním pomocí modrého inkoustu na listech papíru, kdy příjemce příběhu již nebyl ve fyzickém kontaktu se samotným vypravěčem, zdrojem celého dění. Ten proto musel nalézt odlišné způsoby sdělování důležitých informací. Dříve k jejich předávání používal zabarvení hlasu, fyzická gesta a mimiku obličeje, ovšem teď bylo nutné objevit pokročilejší nástroje, podporované textovým médiem, které umožňovaly zprostředkovat stejné aspekty vyprávění i skrze neosobní formu chladných vět, ležících na drsném povrchu popsaného papíru.

V určitém bodě, kdy různé formy vyprávění dosáhly dostatečného stupně rozvoje, nastal čas pro jejich spojení do vyššího funkčního celku schopného zprostředkovat cizí zkušenost dosud nevídaným způsobem. Technologický pokrok konce devatenáctého století umožnil přivést na svět zcela nového tvora. Došlo ke zrodu Kinematografu, jehož projev byl zpočátku značně omezený, ale postupem času se naučil hovořit jazykem lidí. Započal dlouhý proces odhalování způsobů, jakými lidé vnímají okolní realitu, interpretují vzájemné souvislosti, či vyjadřují své pocity. Na léta batolení rodinní přátelé vzpomínají s radostným úsměvem, ovšem pouze rodiče si zároveň uvědomují i veškeré strasti spojené s vývojem. Postupně tak Kinematograf, pomocí pokusů a omylů, objevoval první slovíčka. Fyzický rozvoj mu umožnil pokročilejší způsoby vyjadřování - vydláždil cestu pro tvorbu celých vět, schopných srozumitelně vyjádřit vlastní názory, vlastní pocity, vlastní pohled na svět.

Když lidé naslouchali příběhům Kinematografu, hlubokým poselstvím, k nimž se oni sami těžkopádně dostávali celý svůj život, došlo jim, že samotný Kinematograf ve skutečnosti nemá vlastní duši, ale umožňuje skrze svou fyzickou schránku komunikovat celé škále bytostí, rozmanitých jako barevné odstíny podzimního listí. Naslouchali mu pak mnohem pozorněji a dokonce začali vyhledávat jeho společnost. Kinematograf se tak stal slavným dříve, než stačil dospět. Bytosti promlouvající jeho prostřednictvím mohly výrazněji ovlivňovat celé zástupy lidí. Každá z nich pak, dle své povahy, vyprávěním buď pomohla lidem překonat náročné životní zkoušky, nebo zapomenout strasti života a prožívat opravdové štěstí, byť jen na okamžik. Našly se samozřejmě i takové, které Kinematografu zneužívaly k získání cenných zdrojů posluchačů nečestnými způsoby. Spousta z nich pak odevzdala své cennosti těm, kdo pečovali o zajištění hmotných potřeb Kinematografu. Mnoho lidí tak vidělo pouze odvrácenou tvář této úžasné osobnosti, zatímco ostatní slepě naslouchali všemu, co řekla. Její dospívání proto doprovázely bouřlivé reakce, ovšem nikdo ji nedokázal sesadit z jejího blyštivého trůnu, možná protože uměla spojit vše, co do té doby bylo rozdělené, v jeden harmonický, vzájemně se doplňující celek.

Zda někdy dokáže opravdu dospět? To záleží na všech, kdo jejím prostřednictvím promlouvají k lidem, naslouchajícím jejímu podmanivému hlasu...

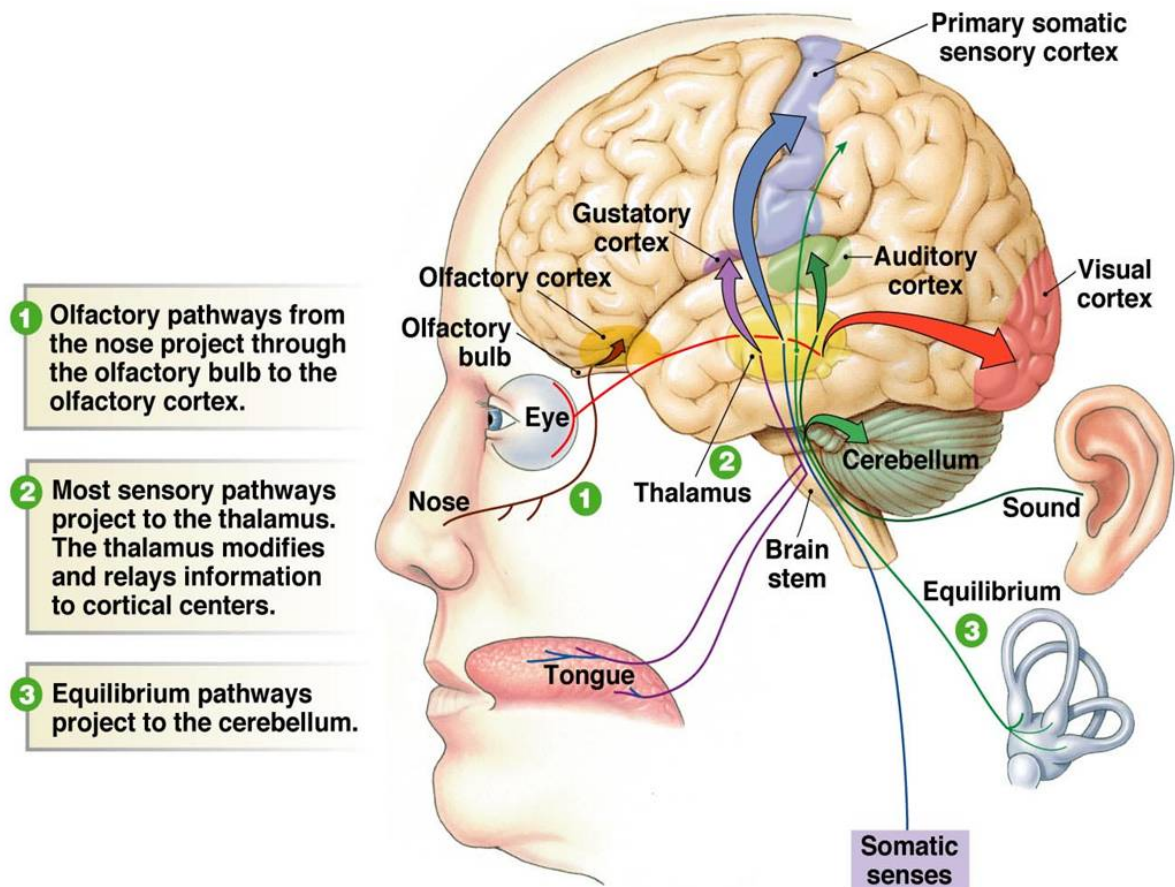
1. PSYCHOLOGIE VNÍMÁNÍ

1.1 Smyslná fyziologie

Svět poznáváme na základě dat dostupných našim sensorickým orgánům: Světelný tok viditelného světla přicházející do oka, zvukové vlny rozechvívající bazilární membránu hlemýždě ucha, molekuly parfému nesoucí opojnou vůni až dovnitř nosu ke strukturám čichového epitelu, případně složky lahodného dezertu aktivující chuťové pohárky, stejně jako propracovaná struktura sochy poskytující stále nové podněty receptorům ve vnitřní vrstvě kůže.

Všechny tyto údaje jsou následně přeneseny nervovými drahami do centrální nervové soustavy, kde podléhají dalšímu zpracování. Z nepřeberného množství podnětů jsou pro vědomou část naší mysli následně vybrány pouze ty, kterým v danou chvíli přikládáme největší důležitost – ostatní budou odfiltrovány, aby nedošlo k přehlcení rozhodovací složky vědomí spoustou nerelevantních údajů.

Zároveň jsou ovlivňovány biologické procesy regulující produkci různých látek, které umožňují našemu organismu adekvátně reagovat na aktuální situaci: Adrenalin se uvolní v případě, kdy vidíme rozlíčenou šelmu běžící naším směrem, žaludeční šťávy schopné natrávit šťavnatý biftek po výživném obědu, nebo nastanou změny elektro-chemického gradientu nervových buněk, dodávající impulzy k uvolnění stažených svalů během relaxační masáže.

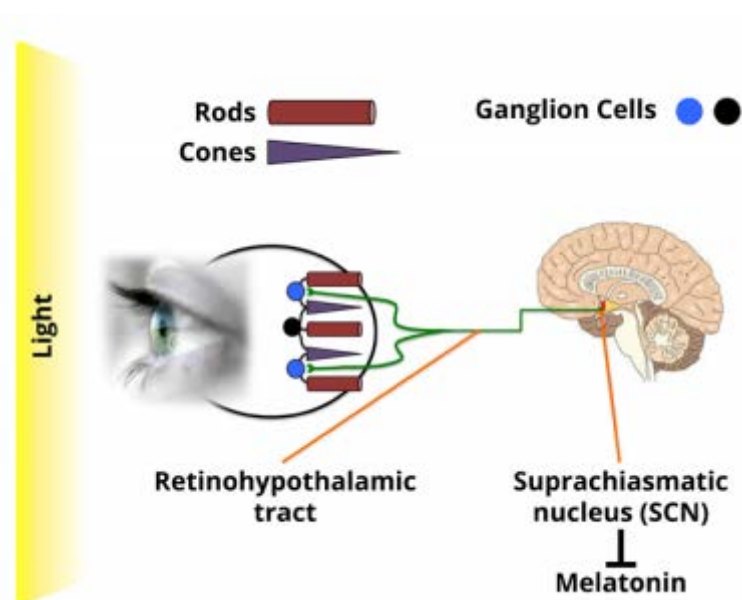


Obr. 1) Propojení smyslových orgánů s důležitými mozkovými centry^[22]

1.2 Zpracování vizuálních podnětů

Obraz okolního světa začíná být zpracováván na sítnici našeho oka, kam dopadá ve formě světelného toku – elektromagnetického záření z oblasti viditelného spektra frekvencí. Nalezneme zde několik druhů světlo-citlivých buněk, které převádějí obraz ve formě světla do podoby elektrochemických informací. Tyčinky reagují rychle na změny intenzity dopadajícího záření, i když poskytují pouze relativně jednoduchý černobílý obraz. Čípky naopak zpracovávají detailnější obsahy scény, zejména pak barevnou složku. Všechny tyto informace jsou shromažďovány **gangliálními buňkami**. Tyto speciální druhy neuronů je pak pomocí akčního potenciálu odešlou části mozku, jež tyto informace roztřídí, připraví k dalšímu zpracování a přemístí dále do týlového laloku, kde už probíhá samotná přeměna signálů na rekonstruovaný obraz.

Některé gangliální buňky obsahují světlo-citlivý pigment melanopsin (ipRGCs), umožňující přímou interakci s elektro-magnetickým zářením v podobě modrého světla. Na rozdíl od tyčinek a čípků reagují mnohem pomaleji, zato však poskytují déletrvající informaci o intenzitě okolního osvětlení („citlivost“ oka). Tu pak prostřednictvím akčních potenciálů posílají přímo do supra-chiasmatického jádra, zodpovědného za řízení kolísavosti denní aktivity - cirkadiánních rytmů.



Obr. 2) Propojení světlo-citlivých buněk s hormonálním subsystémem^[15]

Oko tak zpracováním světelného toku plní dva důležité úkoly:

- Dodává mozku podklady pro rekonstrukci obrazu okolního světa.
- Žlázám poskytuje bio-chemické signály regulující produkci různých hormonů.

Zejména chemické změny v hypofýze, žláze s vnitřní sekrecí nadřazené všem ostatním, mohou velmi závažným způsobem ovlivňovat důležité systémy našeho organismu. Hormony, jakožto důležité nosiče bio-chemických informací, se při porovnání s nervovými impulzy přenášejí poměrně pomalu, zato však působí dlouhodobě v řádu hodin, až dnů. Přijímané světlo tak přímo ovlivňuje naše pocity, stejně jako aktuální fyziologický stav organismu.

1.3 Stáváme se obrazem

Přeměna světla na elektro-chemickou informaci světlo-citlivými buňkami, společně s její následnou interpretací do podoby obrazu předloženého vědomé části naší mysli, je v podstatě biologickým druhem **umění světlo-kresby**. Při sledování filmu nás dokáží zaujmout dílčí prvky (akce postav, kompozice, zvukomalba), podobně jako jednotlivé údaje o okolním prostředí, poskytované našimi smyslovými orgány. Zároveň si můžeme dílo vychutnat v celé jeho celistvosti, kde všechny prvky spolu vzájemně interagují k vytvoření vyššího funkčního celku, sdělujícího určité poselství. Náš mozek dokáže tímto způsobem vnímat nejen dramatické dílo v audiovizuální formě, ale také vše, co během života potká. Od kombinace podnětů smyslových orgánů, přes vědomou vizualizaci vlastních představ, až po skryté obsahy nevědomí, vyplouvající na povrch během hlubších fází kvalitního spánku.

Zatímco dílčí zpracování světelných podnětů ovlivňuje fyziologické subsystémy našeho těla, ucelený soubor údajů v podobě obrazu působí na poznávací funkce vyššího řádu (poznání, že tento shluk válečků, trojúhelníků a chlupů je ve skutečnosti sousedův vlčák, běžící znepokojivou rychlostí mým směrem, proto bych měl co nejdříve vzít nohy na ramena):

*Vliv vlastní představivosti na ovlivnění motorických dovedností byl předmětem zájmu studie basketbalových hráčů, kteří zůstali rozděleni do tří skupin: První skupina fyzicky procvičovala trefování koše míčem, druhá cvičila pouze ve své mysli, zatímco třetí zůstala bez cvičení jako kontrolní vzorek. Zpracováním naměřených dat vyšlo najevo, že u prvních dvou skupin došlo ke **statisticky významnému zlepšení výkonu ve srovnatelné míře**, zatímco výsledky kontrolní skupiny byly prakticky shodné s původním měřením.^[20]*

Tato studie z roku 1967 prakticky ukázala schopnost obrazu ovlivnit fyziologické systémy těla. V širším měřítku se vlivem duševní složky člověka na tělesný stav organismu zabývá **psychosomatika**. Technika tréninku různých dovedností pomocí vlastní představivosti nachází uplatnění například jako průpravné cvičení vrcholových sportovců, vedoucí ke zlepšení výsledků a následně pravděpodobnosti vyššího umístění během konání sportovních mistrovství, či Olympijských her.

Postupně tak adoptujeme vlastnosti objektů, kterým věnujeme svou pozornost, vzorce chování ostatních lidí, i charakteristické rysy našich vlastních představ. „V širším slova smyslu se doslova stáváme obrazy, které vidíme. Mozek sám o sobě v zásadě nerozlišuje, zda je něco dobré, či špatné - **obrazy prostě jsou**.“^[17] Posuzování vjemů má na práci vědomá část naší mysli, udávající poté náš přístup, který zaujmeme vůči okolnímu světu.

1.4 Vytváření souvislostí

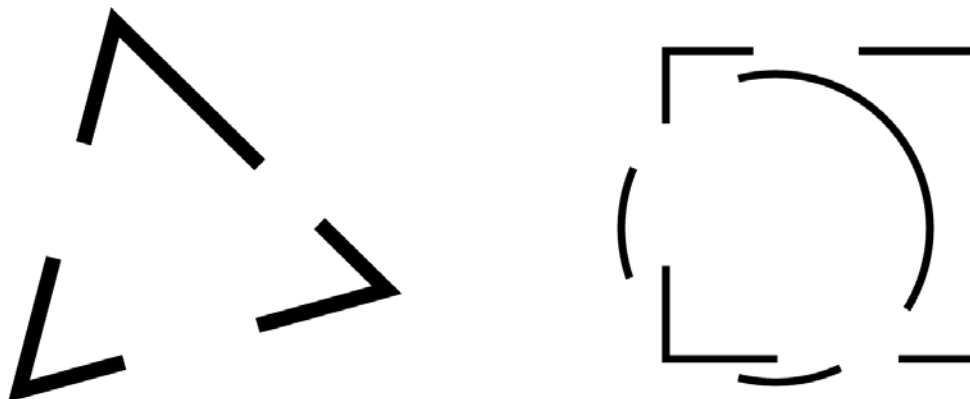
Mozek zpracovává veškerá dostupná data tak, aby nám předložil obraz odpovídající našemu vidění světa. Zatímco světelné podněty na sítnici oka jsou pouze dvourozměrným zobrazením okolního světa, mozek při rekonstrukci viděného obrazu používá určitá vodítka ke správnému vnímání prostorové hloubky. „Hloubka“, jakožto třetí rozměr hmotné reality, je sice objektivní veličina, ovšem **hloubka obrazu**, prezentovaného naším mozkem, bývá stvořena důmyslnou kombinací **optických iluzí**:

Čím má objekt větší velikost vůči ostatním, tím blíže se nám jeví, stejně jako když zakrývá část nějakého „vzdálenějšího“ objektu. Blízké osoby vnímáme jasně, s výraznými obrysy, zatímco daleké spíše mlhavě, bez podrobnějších detailů. Struktura zrnitého povrchu objektu popředí vykazuje větší velikost jednotlivých zrn v delších vzájemných vzdálenostech.^[24] Směrem do pozadí dochází ke stírání rozdílů, až nám objekt dává dojem hladké, jednolité plochy. To platí samozřejmě i pro další typy strukturovaného povrchu. Souběžné linie, vedoucí od popředí dovnitř obrazu (k horizontu) začínají postupně konvergovat. Střídání světlých částí obrazu s tmavými oblastmi scénu dále prohlubuje, ať už vidíme ostrůvky světla v tmavé chodbě, protikladné kostýmy postav (černý pánský oblek vs. bílé dámské šaty), nebo ostré stíny vykreslené nízko položeným kotoučem zapadajícího slunce, či zjemněné do šera krátce po jeho západu.



Obr. 3) Francesco Hayez: „Die neue Favoritin (Haremsszene)“^[8]

K rozpoznávání konkrétních objektů už obvykle potřebujeme také kognitivní procesy vyššího řádu: Mozek dokáže například domyslet chybějící části známého tvaru, nebo dát do souvislosti určité fyzicky oddělené objekty, zatímco jiné za stejných podmínek vyřadí:



Obr. 4) Vnímání sjednocuje odlišné zrakové podněty do souvislého celku

Zatímco počítač potřebuje k rozeznání konkrétního objektu totožnou **předlohu** a není schopen „domyslet“ tvar poškozeného obrazu (při použití sledu jednoduchých aritmeticko-logických operací), mozek spíše používá **prototyp** – příkladný exemplář určité třídy předmětů, zahrnující charakteristické znaky prostorového uspořádání dílčích prvků typického představitele („vektorová“ reprezentace objektu).

Shluku čar poté přiřadí význam námi rozpoznávaného objektu z minulosti, který svým tvarem nejvíce připomíná. Podobné procesy probíhají také při zpracování obrazové informace v textové podobě: Význam vodorovného dopravního značení si dokážeme domyslet i v případě, že část textu zcela neodpovídá uspořádání, na které jsme obvykle zvyklí:



Obr. 5) Přiřazení správného významu deformovaným objektům

Mozek dokáže dávat smyslové podněty **do kontextu** s dalšími vjemy, či dřívějšími zkušenostmi. Vůně jahodové zmrzliny nám tak může připomenout krásný letní den strávený s našimi přáteli, nebo bolavá záda z úmorné brigády pod nelítostně pražícím sluncem. Vzhledem k našim dřívějším zkušenostem si vytváříme **asociace** mezi přijatými vjemy, vlastními představami a souvisejícími pocity.

1.5 Aktivita mozku a stavy vědomí

Mozková aktivita, na úrovni elektrických signálů, může být reprezentována různými frekvenčními pásmy, dle způsobu, jakým mozek zpracovává aktuálně dostupná data. Během dne tráví většinu času v pásmu **beta** (12 - 30 Hz), které umožňuje zaměřit naši pozornost na podněty vybrané vědomou částí mysli a aktivně řešit různorodé úlohy. Pokud se uvolníme, zavřeme oči, dáme šlofíka, po chvíli budeme v pásmu **alfa** (8 – 12 Hz), kdy vstřebáváme vnější podněty, aniž bychom je kriticky hodnotili. Vnímáme silněji vlastní pocity, obvykle dochází ke zlepšení nálady. Vhodný stav pro urychlení pasivního způsobu učení, zapamatování velkého objemu informací (slovíčka cizích jazyků), případně vyčištění krátkodobé paměti a revitalizaci duševních sil. Během hlubších fází spánku se naše mozková aktivita dále zpomaluje do oblasti **théta** (4 – 8 Hz). Mysl zde nabírá síly pro další celodenní práci. Dosažení stavu hluboké relaxace bývá jedním z cílů základních technik práce s vlastní myslí (meditací). Zpřístupnění požadovaných informací, maximální síla vědomí. Právě zde dochází k řešení „neřešitelných“ problémů, zrodu nových vynálezů, tvůrčím vhledům. Na pomezí alfy a thény nalezneme základní složku **Schumannovy rezonance** (7,83 Hz), „srdeční tep“ planety země, který pomáhá synchronizovat biologické rytmy vůči zemským 12hodinovým změnám dne a noci. V nejhlubších fázích spánku pak mozková aktivita dosáhne až do oblasti **delta** (0,5 – 4 Hz), kde nastává uvolňování opiátů i analgetik, zejména endorfinů (tělem produkováných látek podobných morfinu). Nejsilnější dosažitelný pocit štěstí, propojení s veškerým bytím, celostní regenerace.

δ <ul style="list-style-type: none">• Pocit jednoty• Uvolňování opiátů• Celostní regenerace	NEVĚDOMÍ
τ <ul style="list-style-type: none">• Nabírání sil• Síla vědomí• Tvůrčí vhled	NADVĚDOMÍ
α <ul style="list-style-type: none">• Uvolnění• Vstřebávání• Revitalizace mysli	PODVĚDOMÍ
β <ul style="list-style-type: none">• Bdělost• Selektivní pozornost• Řešení úloh	BDĚLÉ VĚDOMÍ

Tab. 1) Složky mysli s odpovídajícím druhem mozkové aktivity

1.6 Eliminace rušivých prvků

Proč po zhlédnutí kvalitně zpracovaného filmu míváme dojem, jako bychom celou událost prožili na vlastní kůži?

Odpověď můžeme nalézt v gramotném použití filmové řeči, která vychází ze způsobů vnímání okolního světa člověkem, interpretaci přijatých podnětů a následnou reakcí reprezentovanou změnou aktuálně prožívaných pocitů s případným doplněním fyzické akce¹. Přesto však prožitek dramatického díla, promítaného na velké plátno dobře řešeného kinosálu s perfektní akustikou, bude mnohem hlubší, než zhlédnutí stejného snímku na maličkém displeji uťapkaného mobilního zařízení, během čekání na příjezd městské hromadné dopravy uprostřed ruchu dopoledního shonu centrální části velkoměsta.

Sledování filmu v kinosále obvykle probíhá za poměrně specifických podmínek, zajišťujících co nejlepší požitek z celé podívané. Základem je minimalizace rušivých elementů, které odvádí pozornost od probíhajícího děje. Naprostá tma navádí náš pohled na jediné světlé místo celého kinosálu: filmové plátno. Oči jsou fixovány jedním směrem, podobně jako naše tělo. Jediný slyšitelný zvuk má odpovídat zvukové složce audiovizuálního díla, kterou zprostředkovává ozvučovací soustava místnosti. Ruchy vnějšího prostředí by měly být v maximální možné míře utlumeny konstrukcí kinosálu, zejména zdmi s adekvátně použitými absorpčními materiály. Samotní diváci celé podívané pak obvykle dodržují společenskou konvenci, kdy omezují své zvukové projevy, aby se tak nestali zdrojem rušivých elementů: dokážete si představit sledování filmu, během jehož projekce by v kinosále probíhaly hlasité rozhovory?



Obr. 6) Konstrukce kinosálu by měla minimalizovat rušivé elementy^[27]

¹ Podrobnější zamyšlení nad vybranými aspekty filmové řeči jsou uvedeny ve druhé kapitole.

1.7 Utváření osobnosti diváka

Absence větší míry různorodých podnětů, které náš mozek musí během každodenního života zpracovávat, tak umožňuje zklidnit mozkovou aktivitu do frekvenčního pásma odpovídajícího alfa vlnám. Ve srovnání s běžnými aktivitami jsme poměrně klidní a soustředěně vnímáme aktuálně probíhající dění na filmovém plátně. Všechny dostupné podněty vstřebáváme, aniž bychom věnovali příliš mnoho pozornosti jejich posuzování (o obsahu shlédnutého snímku přemýšlíme obvykle až po skončení projekce). Veškeré pocity, vyvolané kombinací zrakových a sluchových vjemů, prožíváme intenzivněji, než když podobné dění vidíme „na ulici“.

Smyslová deprivace, vyvolaná minimalizací rušivých podnětů uvnitř kinosálu, tak navozuje určitý typ **hypnózy**. Všechno dění se následně ukládá do podvědomí diváka, kde zůstává uloženo v podobě myšlenkových konstruktů a vzorců chování. Dochází k posilování návyků, které jsou ve shodě s dodanými informacemi, zatímco protichůdné bývají oslabovány. Pokud převládne vliv vnějších informací nad vzory utvořenými osobními zkušenostmi, diváci mohou v běžném životě začít výrazněji jednat určitým, stereotypním způsobem, aniž by si to uvědomovali, případně být udiveni svými reakcemi, které jsou v rozporu s jejich aktuálním přesvědčením.

Audiovizuální dílo, kombinované se smyslovou deprivací, tak dokáže ovlivnit zaběhané návyky, chování během stereotypních situací, pohled na určitá témata, případně celý názorový systém diváka. Filmové umění doslova pomáhá utvářet osobnost jednotlivých členů publika. Tuto moc může vypravěč záměrně použít k předání vzorů, které divákovi umožní kvalitněji prožívat vlastní život, dokáží pomoci při překonávání škodlivých návyků, nebo dovolí pochopit chování určité skupiny obyvatel a zaujmout vůči ní smířlivější stanovisko. Stejně tak ji lze zneužít k vyvolání jednání, které tvůrci přináší určitou hodnotu na úkor diváka, nebo pro systematické vytváření žádoucího společenského vědomí, například zesilováním určitého postoje vůči skupině obyvatel (propaganda).

Vypravěč by si tak měl uvědomovat svou zodpovědnost vůči divákům a dostupné prostředky používat uvážlivě. Uvedené principy platí samozřejmě i tehdy, když o jejich existenci nemá vypravěč sebemenší ponětí. V obou případech však používá nástroj, který jednoznačně určuje povahu díla a současně usměrňuje použité prostředky určitým způsobem.

*Tím klíčovým prvkem, který jednoznačně předurčuje povahu celého díla, je **ZÁMĚR**, umožňující jasně definovat **poselství**, které má příběh divákům zprostředkovat.*

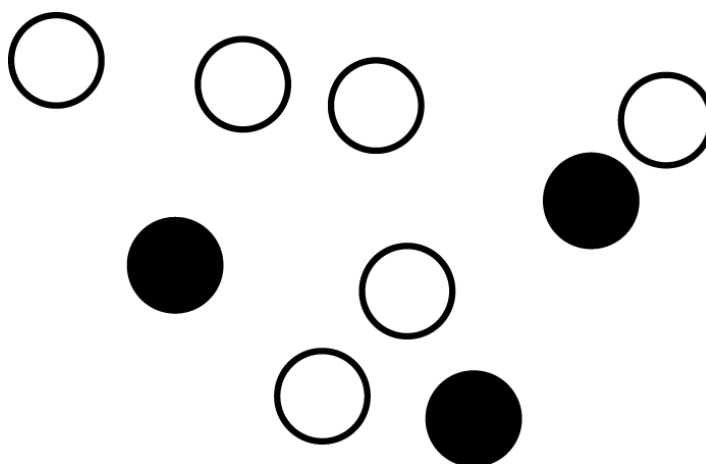
2. FILMOVÁ ŘEČ

2.1 Vztahy stereotypních objektů

Tvorbu i vyvolávání asociací používáme během všech důležitých fází utváření příběhu celého audiovizuálního díla. Důležité postavy příběhu mají obvykle komplikovanou, propracovanou osobnost, zatímco vedlejší „ploché“ postavy můžeme znázornit prakticky stereotypně, jako typické představitele určité skupiny (padouch, boháč, princezna, semetrika, žebrák). Lze pak u nich mnohem jasněji spatřit konkrétní archetypální znaky. Jejich charakteristické vlastnosti mohou sloužit k **metaforickému znázornění** různých složek osobnosti hlavní postavy, nebo překážek bránících dosažení vytouženého cíle. Jako takové nás dokáží upozornit na skryté aspekty aktuálního dění, případně odhalit skutečné poselství celého příběhu:

Hrdina musí překonat hlubokou propast pomocí vratkého mostu, aby uprchl z otroctví, které ve skutečnosti představuje strach z výšek, zatímco vytoužená svoboda je metaforou spousty nových možností, které se překonáním sama sebe hrdinovi následně zpřístupní.

Přiřazení archetypálních vlastností aktérům jednotlivých scén pomůže jasněji ztvárnit skutečný význam celého dění i vzájemné vztahy jednotlivých postav. Jejich prostorové uspořádání na scéně, v kombinaci s jasně ztvárněnou příslušností určitému stereotypu, umožňuje tyto vztahy odhalit vkusným, přirozeným způsobem:



Obr. 7) Vztahy mezi skupinami objektů

Pozornost, zaměřená na stejně vypadající objekty, nám může pomoci odhalit dříve netušené souvislosti: makroskopický vzor skupiny, případně pochopení logiky jejího chování v určitém prostředí. Blízké objekty budeme mít tendenci již na první pohled sdružovat do skupin, kde jednotliví aktéři vůči sobě vykazují určitý **vztah**. U spodní trojice objektů můžeme vnímat „**alianci**“ bílých kruhů, do níž černé kolečko rozhodně nepatří, zatímco pravá horní polární dvojice evokuje **konfrontaci**. Levé černé kolečko, díky relativně velké vzdálenosti od ostatních objektů a jejich vzájemným vztahům, může vyvolávat dojem nenápadného záškodníka, neodhaleného bílými kruhy.

Místo černých koleček s bílými kruhy si teď můžeme představit planoucí bitvu banditů s mušketýry, nebo společenské setkání dvorních šlechticů. Příslušnost ke skupině může být znázorněna kostýmy se sjednoceným vzhledem – uniformou.

2.2 Symbolická vyjádření

Zatímco příběh určitého dění je často zajímavý, věrná rekonstrukce faktů může divákovi připadat neskutečně nudná. Aby vypravěč dokázal svůj pohled na věc zvýraznit, vyzdvihnout hlavní myšlenky celého díla, má možnost podstatné prvky jednotlivých scén záměrně sestavit tak, že zrcadlí málo zřejmé skutečnosti, případně odhalují hlubší význam. Vkusná stylizace přítomných rekvizit, či projevů herců, nebo pečlivě vybraná lokace, odrážející vnitřní aspekty ústřední složky příběhu, dokáže výrazně zesílit celkový dopad na diváka, který se následně může lépe vcítit do aktuálního vnitřního stavu hlavní postavy:

Sledujeme životní etapu stárnoucího, osamělého muže. Po mnoha letech jej začala navštěvovat dcera, s níž se rozhádal tak, že ho už nikdy nechtěla vidět. I když dělá vše, na co jí síly stačí, starý muž zůstává pořád stejně strohý, nepříjemný, jako dříve. Jediným jeho společníkem je líný, obtloustlý jezevčík, s nímž chodí do nedalekého areálu bývalé vojenské základny. Zašlý betonový kvádr, na kterém obvykle sedává, zatímco jezevčík pomalu očuchává zbytky povadlé vegetace, zrcadlí starcovu chladnou, vyprahlou osobnost, jež zub času postupně drolí i přes její pověstnou tvrdost. Povadlé ostrůvky zeleně, prorazivší si svou cestu ke slunci skrze neudržované části betonového buzerplacu, odrážejí světlejší, zajímavější stránky jeho skutečné povahy. Stejně jako místní vegetace jsou však znavené, utlumené životními rány - nemají sílu na to, aby rozkvetly do své plné krásy, proto postupně uvadají. Jednolitá, šedobílá obloha pak už jen dotváří beztvarý smutek člověka, který ztratil duševní sílu nutnou k jakémukoliv výraznému činu a nejraději by zapomněl, že vůbec žije.

Dokáže jej probudit z letargie situace, při níž půjde skutečně o holý život? Pomůže mu rozpomenout si, že kdysi pro něj existovaly věci opravdu důležité, že ve skutečnosti touží žít a napravit, co dříve pokazil? Vykřeše z něj jiskřičku života, kterou promění ve stabilní plamínek? Zbojuje, odhodlá se k výrazné akci a provede radikální změny svého života, nebo apaticky vyhasne? A odpoví vypravěč na tyto otázky, nebo zanechá diváka s pochmurně neurčitou náladou v nevlídném světě, kde nemá smysl o cokoliv usilovat, cokoliv měnit, nebo vůbec nad čímkoliv přemýšlet?

Publikum podvědomě vnímá, že dobrý příběh zpracovaný audiovizuální formou nemá věrně rekonstruovat životní události, ale **předávat důležitá poselství o pravidlech hry zvané Život.**

2.3 Montáž asociací

Obdobných účinků lze sice dosáhnout také pomocí stříhové skladby asociačním postupem montáže, ovšem celé dění pozbyde část své organičnosti – začne mít nádech estrádnosti uměle vykonstruované iluze reality, namísto přirozeného, nezúčastněného pozorování důležitého období života jednoho člověka, s nímž se divák může vnitřně ztotožnit. Asociační montáž zdaleka neumožní prožívat do takové hloubky aktuální vnitřní stav hlavní postavy našeho vyprávění, případně přirozeně pochopit důležité aspekty její osobnosti. Zato však může zřetelně ukázat stereotyp vybrané postavy **z pohledu vypravěče**:

Pověřený pracovník dostane za úkol vhodnou formou vytvořit prezentaci potravinářského závodu pro výroční sjezd členů představenstva. Během promítání spatříme jednotlivé výrobní úseky, kde panuje činná aktivita, stejně jako důležité meziproducty výroby. Děj v rychlosti popisuje jednotlivé fáze celého výrobního procesu, takže na konci vidíme stylizovanou scénu, jak ředitel tohoto podniku s požitkářským úsměvem konzumuje výsledný produkt. Následuje prudký stříh do vepřína, kde pašáci v detailních záběrech s požitkářským chrochtáním žerou z korýtka. Že šlo o část předchozího, nepovedeného záznamu, který měl být následně přepsán reprezentativním dílem, ovšem jaksi se pozapomnělo na vymazání zbytků dřívější práce, bude pan kameraman řediteli podniku vysvětlovat jen s velkými obtížemi...

I když asociace utváříme uvnitř jediného záběru, mohou být také do očí bijící, čemuž chceme při tvorbě dramatického díla obvykle zabránit, ne tak v případě agresivně stylizovaných reklamních sdělení:

*Pětikilové balení pracího prášku vedle koše s úhledně složeným, běloskvoucím prádlem, pytel zahradnického hnojiva, s ilustrací veselého zahradníka, na čerstvě posečeném, výstavním anglickém trávníčku, stejně jako příslušník výrazného společenského stereotypu, řídící nablýskaný automobil, vytváří v divákově mysli **spojení obou objektů**, takže pak začíná usuzovat, že když bude na svůj trávník pravidelně sypat obsah tohoto pytle s veselým zahradníkem, bude mít stejně krásný anglický trávník i před svým domem! Stejně tak lze vytvořit myšlenkové spojení skupiny, s níž se divák identifikuje, a symbolického reklamního objektu, jakožto společensky uznávaného znaku příslušnosti k dané skupině.*

Mnoho asociací již divák nosí v sobě. Nejde jen o přisuzování určitých vlastností skupině lidí - **společenský stereotyp** (Ital, tchyně, štamgast), ale stejně tak spojujeme různé objekty s jejich typickými vlastnostmi: Květina vyvolává dojem krásy, něžnosti, křehkosti, nevinnosti – obvykle ženských vlastností. Dřevo navodí pohodu rodinného krbu, usazenost (zapuštěné kořeny), klidnou přívětivost, stejně jako určitou pevnost. Poušť naopak vzbuzuje dojem vyprahlosti, žízně, nekonečnosti... Vzhledem ke kontextu dané situace můžeme tyto vlastnosti použít k odhalení skrytých skutečností, případně vyjádření hlubšího významu určité scény:

Květina na poli mezi mnoha podobnými záběry může být prostě jen květinou na poli. Ojedinělý kvítek natočený z nadhledu, pohupující se v lehounkém vánku, dokáže vyvolat pocit osamělosti, zatímco rozkvetlá květinka uprostřed bitevního pole evokuje křehkost života, opravdovou krásu uprostřed nehostinného prostředí, nebo také výjimečnou houževnatost fyzicky i duševně vyčerpaných vojáků.

2.4 Význam zvukové složky

Kromě obrazu máme k dispozici také zvukovou složku audiovizuálního díla. Podkladová hudba, zvukové efekty, či vyřčená slova s určitým tónem a zabarvením hlasu, **dotváří kontext** vnímaného obrazu, nejde tedy jen prostý popis viděného. Umožňuje lépe chápat, v jakém duševním rozpoložení se nachází hlavní postava, odhalit její skutečné úmysly, předpovědět dějově významnou akci důležité osoby, nebo zprostředkovat pohled vypravěče na právě probíhající dění:

Pustošení krajiny stavebními dělníky, v dokumentárním snímku vyzdvihujícím důležitost ochrany životního prostředí, tak nemusí nutně doprovázet srdceryvná skladba, vyjadřující pocit žalostné beznaděje stromů, jakožto přímých aktérů celé tragédie. Rytmická populární hudba, tvořící prudký kontrast ke sledovanému ději, kontrapunkticky zdůrazní postoj dělníků vůči ničení panenské přírody, který dokáže diváka znechutit a spojit prožívané, nepříjemné pocity, s celým aktem výstavby moderního sídliště.

Zvuky, slyšitelné přítomnými postavami (**diegetické**), obvykle dotváří přirozené pozadí natáčené scény. Mohou však mít i významný dramatický účel, jako třeba zvuk výstřelu pistole, následovaný mimoděčným škubnutím tváře jednoho ze zajatců čekajících na popravišti, který si tak uvědomí nevyhnutelnost svého osudu. K pochopení duševního rozpoložení a vcítění do postavy tohoto konkrétního zajatce bude vhodnější následně použít zvuky **nediegetické**, neslyšitelné postavou.

Uměle dodané části zvukové složky dovolují zprostředkovat neuchopitelné části scény, skrytý podtext, či subjektivní vnímání situace (postavou, nebo vypravěčem). Pomalá, skličující melodie nám umožní lépe pocítit tísnivost celé situace, prožívanou tímto konkrétním zajatcem. Různé druhy zvuku nemusí vždy působit současně, ale lze měnit jejich poměr dle míry, do jaké chceme vnímání diváka zpřístupnit pohled objektivního, nezúčastněného pozorovatele aktuálního dění, případně zprostředkovat subjektivní úhel pohledu, či osobní stanovisko určité postavy:

Při sledování dialogu dvou postav na korbě starého armádního nákladáku, přečpaného uprchlíky diskutujícími v cizí řeči, tak zvukovou složku může určitou dobu tvořit pouze řeč hlavních aktérů, čímž si lépe uvědomíme, že obsah hovoru je pro ně důležitější, než cokoliv jiného – v tu chvíli jde o jedinou věc, kterou skutečně vnímají. Návrat do reality dokáže zprostředkovat například bouchnutí těžké dřevěné přepážky během otevírání korby řidičem. Jejich pozornost je náhle upoutána aktuálním děním v bezprostřední blízkosti. Hlavní postavy začínají vnímat své okolí – hatmatilku spolucestujících, kdákání převážených slepic i městský ruch dopoledního shonu místních obyvatel, žijících uprostřed této bohem zapomenuté země.

DIEGETICKÉ	<ul style="list-style-type: none">• Ruchy ulice• Hlasy vedlejších postav• Živá hudba	<ul style="list-style-type: none">• Vnitřní samomluva postavy
NEDIEGETICKÉ	<ul style="list-style-type: none">• Doprovodná hudba• Hlas komentující děj• Hudba navozující emoce postavy	<ul style="list-style-type: none">• Melodie kopírující pohyby

Tab. 2) Zvukové prvky dle svého zdroje

2.5 Hudba jako nástroj

Zrak dodává vizuální podněty, na jejichž základě mozek rekonstruuje obraz okolního prostředí, odpovídající našemu vidění světa. Zvuk pomáhá dále utvářet konkrétní představu o jevech, které hmatatelně nevidíme, přičemž dokážeme hlouběji prožívat atmosféru viděné situace. Podobný účinek může mít však i jen samotná představa sluchového podnětu:

Hlasité kroky neznámého návštěvníka, kráčejícího po dlažbě prázdného kostela. Poryvy šlehajícího větru, zdůrazňující chladnou nehostinnost horského hřebenu. Veselá, i když lehce kakofonní, změt' zvuků jarmareční pouti, hlasů majitelů běžících atrakcí, řvoucích ve snaze překřičet jeden druhého, doplňovaná nadšenými projevy radosti návštěvníků, občas pročišnutými veselým dětským smíchem.

Způsobem vnímání různých zvuků živými bytostmi a jejich následným emocionálním dopadem se zabývá **psychoakustika**. Mozek chce mít vždy jasnou, ucelenou představu o určité situaci, aby ji mohl zhodnotit, vyřešit, načež pak může soustředit dostupné prostředky ke zpracování další výzvy. Zvuk tak pomáhá tvarovat naši představivost při nedostatku ostatních podnětů, na základě představ, které již máme v sobě. Když naznačíme určitý děj, ale záměrně odepřeme dostatečné množství vizuálních podnětů, zvuky usnadní vytahování obsahů podvědomí diváka do vědomé mysli, ve snaze ustanovit kontext dané scény.

Hudba je vhodná pro **vyjádření pocitů** určité postavy, případně jemné naznačení její nálady. Může nastínit blížící se událost, stupňovat napětí vypjaté situace, nebo jen doprovázet výskyt určitého prvku. Společným rysem doprovodných skladeb bývá **refrén**. Společný (leit)motiv doprovází určitou situaci, postavu, nebo její emocionální stav, ať už v nezměněné podobě, nebo spoustě různých variací, odpovídajících dramatickému záměru (přístup postavy k okolnímu světu se pozvolna, ale jistě mění).

Kromě volby různých prvků můžeme pracovat také s jejich vhodným načasováním. V postprodukci bývá nutností gramotné nafázování, ovšem zvuky mohou být použity i jako přirozený nástroj k vytváření přechodů:

Vlídna stařenka prochází útulným pokojem ke starobylému oknu. Zatímco sleduje venkovní dění, začínáme slyšet dětský smích a tlumené křupání krusty namrzlého sněhu pod těžkými sněhulemi. V dalším záběru vidíme děti během veselé zimní koulovačky. Krátký zvukový předstih tak odhalil, co naší stařence vyvolalo úsměv na tváři, ale navíc nám pomohl s „aklimatizací“ na scénu v odlišném prostředí.

Následný střih na tvář chlapce, nepřítomně zírajícího z okna v nudném prostředí školní třídy, zatímco stále slyšíme dozvuky zimních radovánek, nabudí dojem nevyhnutelnosti každodenních povinností, zatímco srdcem a myslí můžeme stále prožívat mnohem zábavnější momenty života. Život tak chvíli vnímáme pohledem jedné z postav, která se právě nachází na dvou místech současně...

Z praktického hlediska by však ani při použití mnoha různých prvků neměla být zvuková složka přehlcená - divák má stále zvládat interpretaci sluchových podnětů (hudební nástroje, zvukový efekt, ruch, a slova dialogu běžící simultánně).

2.6 Analýza složek audiovizuálního díla

Rozepsání pocitově výrazné scény určitého filmu na jednotlivé prvky, které lze spatřit pomocí obrazovky, či slyšet z reproduktorů, umožňuje lépe pochopit elementy, vyvolávající v nás určité pocity, nebo dojmy. Pochopení vzájemných souvislostí obohacuje analytika znalostí dalších prostředků vyprávění příběhu, takže při tvorbě vlastního díla bude mít k dispozici pestřejší repertoár dalších způsobů vyjadřování, podobně jako malíř svou paletu, rozšířenou o různé odstíny základních barev. Dokážeme tak lépe a přesněji sdělit poselství, které má náš příběh zprostředkovat divákovi, případně jasněji naplnit původní tvůrčí záměr.

Pro rychlou analýzu nám postačí papír rozdělený do tří částí:

Amélie z Montmartu		
Dětství (portrét)		
Obraz	Zvuk	Divák
Pokoj staršího muže, sledujícího fotbalové utkání v televizi.	Vypravěč oznamuje, že se Amélie rozhodla pomstít sousedovi.	Kdo je ten muž? Aha, soused. Co s tím Amélie?
Nájezd kamery na holčičku sedící vedle komína s anténou a přenosným rádiem.	Z rádia slyšíme hlas sportovního komentátora (sK), popisujícího průběh fotbalového utkání.	Tváří se pomstychtivě. Její akce bude souviset s vysíláním sportovního utkání. Co má za lubem?
V televizi je fotbalista nachystaný na penaltu. Soused vstává z křesla.	Nesrozumitelný ruch fanoušků z TV. Heknutí dychtivého souseda.	Schyluje se k důležitému momentu utkání. Pro souseda je to důležité.
Amélie uchopí kabel připojený k anténě.	sK: „Anóó...“	Teď přijde ten nejdůležitější okamžik.
Ruka vyškubla kabel.	Žbluňkavý zvuk škusnutí.	Vyškubla ho! Co se stane?
Obraz TV náhle nahradí černobílé zrnění.	Zvuk přerušení signálu. Šum zrnící televize.	Obraz zmizel. Stihla to. Jak zareaguje soused?
Vztekáni souseda. Poskakování, grimasy, neústupné bědování.	Projevy údivu. Vzteké výhružky. Spílání televizoru.	Haha! Naštvala ho. Zasáhla citlivé místo.

Tab. 3) Zápis jednoduché analýzy filmového díla

Tento časově nenáročný postup umožní lépe **porozumět vzájemným vztahům** mezi vizuálními a zvukovými prvky, vlivu kontextu předchozích záběrů na vnímání aktuálních vjemů i odezvu vyvolanou uvnitř divákova vědomí (monolog ve formě proudu myšlenek). Následně tak můžeme, při komponování vlastního díla, opačným postupem sestavit jednotlivé prvky audiovizuálního díla způsobem, který vyvolá požadovanou odezvu, takže vědomí diváka doslova vedeme za ručičku příběhem, zatímco během prožívání celého dění získává námi určenou zkušenost.

K podrobnější analýze můžeme vycházet z předchozí koncepce, kterou rozšíříme:

Amélie z Montmartu					
Dětství (portrét)					
Akce		Obraz		Zvuk	Divák
Starší muž se uvelebjuje v křesle. Sleduje fotbalové utkání v TV.	pC	Těsný, ale útulný pokoj postaršího muže. Na TV leží soška fotbalisty.	V	„Amélie pochopila, že si z ní soused utahoval. Rozhodla se pomstít.“	Kdo je ten muž? Aha, soused. Miluje fotbal. Co s tím Amélie?
Napučená holčička sedí na střeše a poslouchá z rádia průběh utkání.	pC → pD	Nájezd kamery na holčičku sedící u komína s anténou. Vedle leží přenosné rádio. --jízda vpřed-- --změna ohniska--	H	sK: „A teď se proti brance“	Tváří se pomstychtivě. Její pomsta bude souviset s vysíláním sportovního utkání. Co má za lubem?

Tab. 4) Zápis podrobnější analýzy audiovizuálních prvků filmového díla²

Podrobnější formy zápisu poskytují **jasnější představu** o aktuálním dění, akcích postav, kompozici záběru, zvukových složkách, či zdrojích jednotlivých zvuků. Přehledněji rozdělené prvky nám umožňují přesněji určit vliv různých složek audiovizuálního díla na diváka, ale také se snadněji orientovat v rozsáhlejší práci, zatímco jejich tvorba je stále poměrně rychlá, s časovou náročností mírně přesahující jednoduchou analýzu.

Dle potřeby můžeme jednotlivé složky hlouběji rozčlenit na dílčí kategorie, které pomohou blíže odhalit vztahy mezi specifickými prvky a jejich působením na různé oblasti divákovy psyché. Detailní způsob analýzy je časově náročnější, zato odhalí hustou síť užitých výrazových prostředků filmové řeči v jediném záběru:

NÁZEV FILMU									
[Analyzovaná scéna]									
AKTÉŘI			OBRAZ					KAMERA	
Postavy	NevCom	Akce	Velikost	Lokace	Prvky	Kompo	Barvy	FL	Pohyb
ZVUK			DIVÁK						
Hudba	Ruchy	Hlas	Dojem		Pocity		Otázky		

Tab. 5) Návrh kategorií prvků pro detailní analýzu filmového díla

² Vysvětlivky: **pC** Polocelek
pD Polodetail
FL Ohnisková vzdálenost
Kompo Kompozice

V Vypravěč
H Hlas
sK Sportovní komentátor
NevCom Neverbální komunikace

2.7 Stupňování napětí

Porozumění souvislosti podnětu s vyvolanou emoční odezvou nám sice dává do ruky prostředky pro hlubší prožívání děje a vnímání skrytých skutečností, tyto nástroje bychom však měli **používat uvážlivě**:

Strach obvykle nepochází ze známého, ale spíše z neznámého. Pokud například máme v obraze vyděšený obličej náhodného svědka a skutečný děj je naznačen pouze zvukovou složkou, zatímco veškerá důležitá akce probíhá mimo obraz, dochází k silnému stupňování napětí, ale také očekávání, jak celá situace dopadne. Divák touží vědět, co se odehrává, takže záměrným odepřením některých informací dochází k aktivaci obsahů podvědomé části mysli diváka, který se pokouší domyslet skutečný děj na základě kombinace dostupných podnětů: vyděšeného obličeje, zvukových efektů, kontextu předchozích záběrů, ale také vlastních zkušeností, představ i hlubších obsahů nevědomí.

Jde o velmi intenzivní prostředek ke stupňování napětí. Když je však používán příliš často, nebo bez hlubšího významu, výsledný efekt ztrácí účinnost a celé dílo se stává plytké. Pokud stejný přístup zaujmeme i k dalším lidským emocím, zjistíme, že každou z nich můžeme pro její nejsilnější účinek používat jen omezeně, ale jejich vhodnou kombinací dokážeme dále stupňovat celkový dopad na diváka a provést jej celým příběhem, hluboce vtaženého do probíhajícího dění.

Napětí může být stupňováno **odpíráním podnětů** poskytujících informace, případně záměrným matením (ve stylu detektivních příběhů). K výrazné akceleraci dochází také při střídání obrazů protikladů, kdy dobu trvání postupně zkracujeme za současného zvětšování velikosti záběrů (celek – polodetail – velký detail), směřujících k bodu obratu dramatické jednotky (konfrontace, setkání pohledů, výstřel). **Udržováním konstantní délky** paralelních záběrů dvou konvergujících sekvencí budujeme napětí velmi pozvolna, prožitek však může být mnohem intenzivnější. Pro docílení maximálního účinku na diváka je nutné veškeré výrazové prostředky používat ve shodě s jednotlivými principy, kterými se řídí lidské vnímání reality, stejně jako zákonitosti různých systémů:

Můžeme mít například jednoduchý kontrast dvou protikladů (zdůraznění duality) v podobě stereotypních postav, ztělesňujících opačné archetypální vlastnosti. Opakování stejného prvku (leitmotiv), tedy jejich neustálé setkávání na scéně, by mělo probíhat v určitém tempu, buď pravidelného rytmu, nebo postupně konvergovat zkracováním doby mezi jednotlivými střety. Míra symetrie prvků tělesných partií nám zase umožní vhodněji ztvárnit stereotypnost postav, od krásné princezny po ošklivou ježibabu, případně prohloubit kontrast mezi vnějším vzhledem a skutečnou povahou (ošklivé káčátko). Pokud však budeme chtít docílit co nejestetičtějšího obrazu, který má být skutečnou pastvou pro oko, jednotlivé prvky scény uspořádáme tak, aby se jejich vzájemné vztahy odvíjely na základě zlatého poměru. Některé z těchto principů, nacházející uplatnění v mnoha tvůrčích procesech vzniku audiovizuálního díla, blíže prozkoumáme v následující kapitole.

3. UNIVERZÁLNÍ PRINCIPY

3.1 Symetrie

Pokud zkusíme ovlivnit tvar námi zvoleného objektu a ten přesto vypadá stále stejně, je zřejmě odolný vůči určitému typu změny, například mechanické deformaci. Odolnost v čase můžeme označit trvanlivostí, případně „dobou života“ - životností. Když vybraný objekt **transformujeme** otočením, zrcadlením, nebo zvětšením, ale přesto si dokáže zachovat svou původní podobu, vykazuje **symetričnost**. Běžným příkladem může být papír, jehož levá polovina vypadá stejně jako pravá, pouze zrcadlově otočená.

V přírodě běžně nalezneme listy stromů se stejně vypadajícími polovinami, nebo kruhově symetrické květy, podobně tak i sněhové vločky. Dokonce různé druhy nerostů, které jsou z vnějšího pohledu zjevně nesymetrické, vykazují strukturu tvořenou pravidelným, symetrickým uspořádáním molekul. Živočichové mají obvykle zrcadlově symetrickou levou a pravou polovinu těla, i když vnitřní uspořádání některých orgánů může být zdánlivě asymetrické – pro každou takovou část však existuje komplementární partner (hlava vs. pohlavní orgány, srdce vs. mozek).

V reálném životě však jednotlivé části lidského těla vykazují určitou míru **nepravidelnosti**, vlivem působení nepříznivých vlivů okolního prostředí a následného vzniku pozorovatelných deformací. Stejně tak poškození DNA genotoxickými látkami, případně různými viry, způsobí chyby při dělení napadených buněk, což může vést ke vzniku asymetrických struktur na vnější vrstvě naší pokožky. Lidé pak instinktivně vnímají symetricky vypadajícího člověka, jako fyzicky velmi přitažlivého. Předpokládají u něj pevné zdraví, fyzickou vitalitu i vysokou kvalitu genetického materiálu, který dokáže zajistit dobrý základ také všem potenciálním potomkům.

Během utváření postav našeho příběhu tak můžeme částečně odhadnout některé charakteristické rysy vzhledu herců, jimž určitá postava padne přímo na tělo:

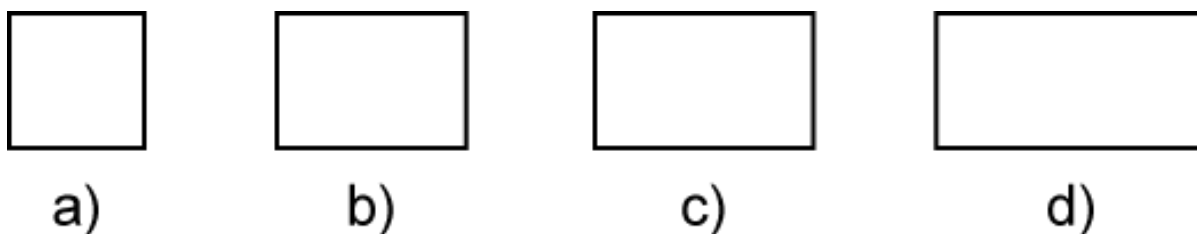
Hlavní roli sympatické princezny dokáže věrohodně ztělesnit děvče s pěknou, symetrickou tváří, zatímco nemocnou, otrhanou žebračku lépe ztvární tvář stařeny, do které život vepsal těžké rány nelehkého osudu. Pokud má být hlavní hrdinkou v jádru dobrosrdečná žebračka, vybereme raději ženu, která má symetrický obličej, zatímco ulicí pošramocené zdraví můžeme znázornit nepravidelně rozmístěnými škrábanici, zaschlým blátem, či rozčuchanými vlasy. Poté co ji zachrání bohatý princ, bláto zmizí, škrábanice čas zahojí a učesaná princezna s tváří zalitou nazlátlým, měkkým světlem naplno odhalí skutečnou povahu této úchvatné bytosti, jejíž nelehký osud žebračky připomíná již pouze jednoduchý kovový prstýnek, který nosí jako památku po své zemřelé matce...

Symetrii nalezneme dokonce i v mezilidských vztazích: Od používání palindromických frází, přes klasický dialog, až po zrcadlově vyváženou reakci ve formě pomsty. Vhodným zakomponováním odpovídajících reakcí tak opět činíme příběh vyváženým, harmonickým, což divákovi dává dojem dokončeného děje, zodpovězení důležitých otázek („*Vrahem je skutečně zahradník!!!*“) a následně mu tak přináší pocit spokojenosti, jako po právě spořádané vydatné večeři.

Ve vzájemné komunikaci může symetrie značit rovnocenné postavení, ale musí být vhodně užitá, aby nedošlo ke zploštění dialogu na nevhodných místech.

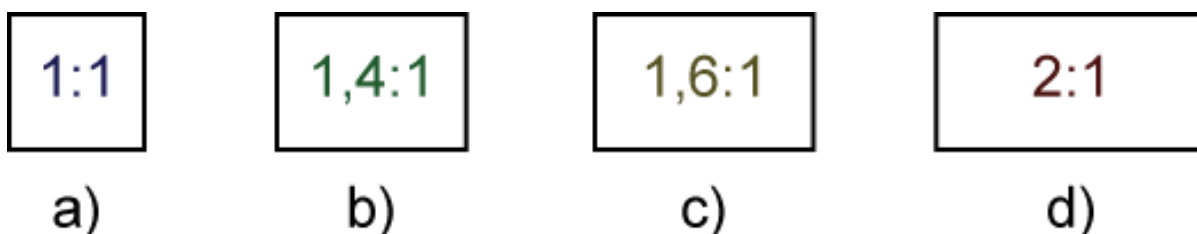
3.2 Zlatý poměr

Chtělo by se skoro říci, že čím vyšší míru symetrie objekt vykazuje, tím více nám bude připadat přívětivější, ale zkuste předtím z následujících obdélníkových útvarů pocitově vybrat takový, který považujete za nejestetičtější:



Obr. 8) Vliv poměrů stran na estetiku obrazu

Čistě dle pravidel symetrie bychom měli zvolit čtverec (a), ovšem většina z nás bude jako nejpřívětivější považovat třetí obdélník zleva (c). Jediným rozdílem mezi obrazci je poměr jejich stran:



Obr. 9) Vliv poměrů stran na estetiku obrazu s vyčíslenými poměry

Třetí obrazec zleva (c) má poměr stran přibližně odpovídající **zlatému řezu**:

$$\varphi = 1,618$$

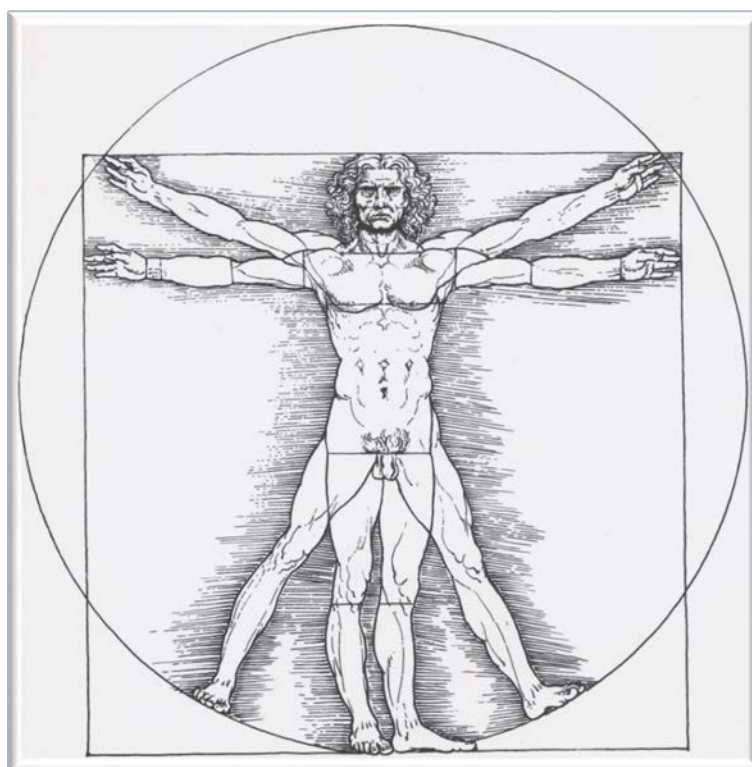
Objekty, jejichž rozměry proporčně odpovídají zlatému poměru, máme tendenci preferovat před ostatními. Pokud v obchodě s potravinami přijdeme k regálu se čtyřmi druhy másla v obalech s výše uvedenými proporcemi, které z nich ve spěchu popadneme a hodíme do košíku?

Rostliny mají tímto způsobem rozmístěny listy vůči stonku, struktura jejich „cévního“ systému bývá tvořena podobně. Zlatý poměr nalezneme i ve spirálovitém uspořádání semen slunečnice, nebo ulitě roztomilého hlemýždě.



Obr. 10) Zlatý řez v ulitě hlemýždě^[21]

Zatímco levá polovina lidského těla je zrcadlově symetrická s pravou, proporce jednotlivých částí i jejich vzdálenosti přibližně odpovídají zlatému řezu:



Obr. 11) Vitruviánský muž od Leonarda da Vinci^[5]

V audiovizuální tvorbě nachází zlatý poměr uplatnění zejména při utváření kompozice záběrů. Vhodným rozmístěním objektů uvnitř záběru tak můžeme docílit pro oko velmi potěšujícího obrazu. Zlatý řez však můžeme použít také všude tam, kde existuje poměr dvou částí. Od určování délky sousedních záběrů během střihové skladby (postupné zkracování pro eskalaci napětí před bodem obratu scény), přes četnost výskytu prvků leitmotivu v celém rozsahu dramaturgického díla, až po hlasitost vybraných hudebních nástrojů zvukové složky.

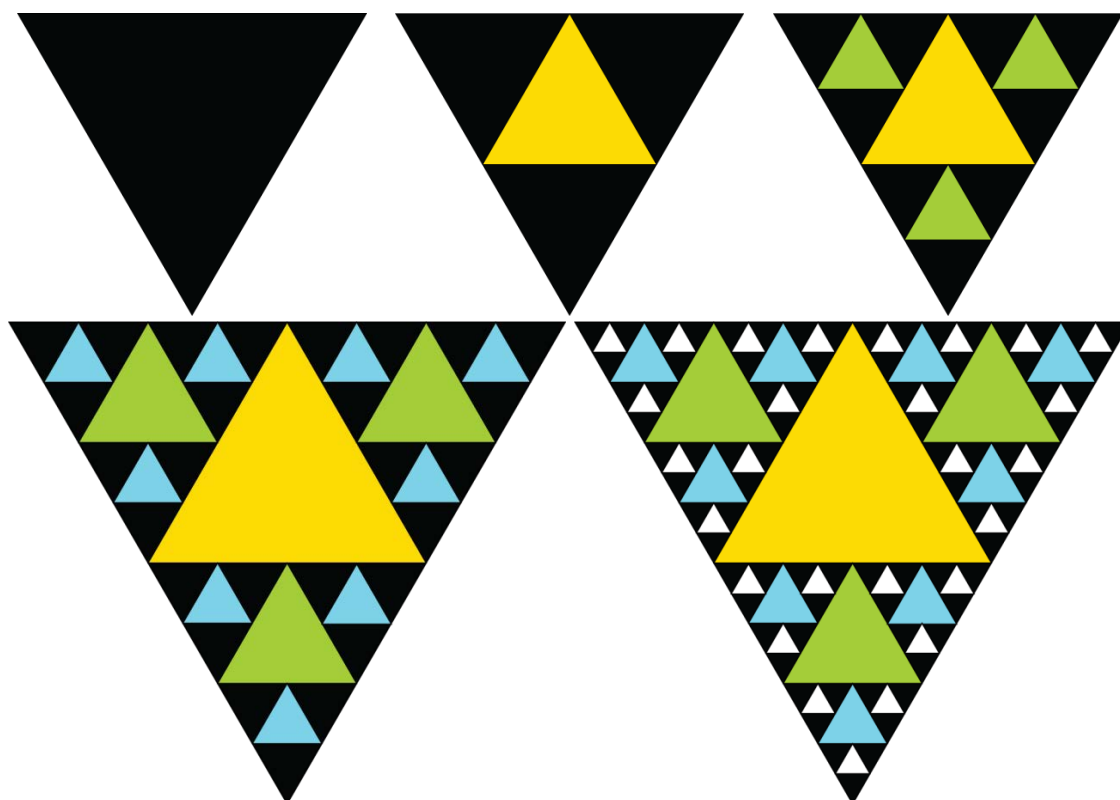
3.3 Fraktální design

Pokud se stejný vzor neustále opakuje na více úrovních jednoho systému, hovoříme o **fraktální struktuře**.^[6] Spirálovitá ulita šneka neustále vytváří další a další kruhové vrstvy, které jsou odlišné pouze velikostí. List kapradí tvoří dílčí „lístečky“ stejného tvaru, jež tvoří ještě menší lístečky, tvořené úplně malilinkatými lístečky...

Klasická fraktální struktura kapradiny může být reprezentována stejným tvarem „lístečků“ na všech úrovních struktury listu, kdy má každá z nich lístečky jiné barvy. Jestliže mají jednotlivé lístečky na všech úrovních stejnou barvu, máme před sebou **sebe-symetrickou** strukturu, u níž opětovně nalézáme zcela totožný vzor.

Když shodné principy nalezneme u dvou různých, zdánlivě nesouvisejících systémů, mluvíme o **analogii**. Elektrony obíhají kolem jádra atomu podobným způsobem, jako jednotlivé planety sluneční soustavy obkružují zářící slunce. Pochopením zákonitostí jednoho systému dokážeme porozumět i systému druhému, případně díky takovému poznání vytvořit obdobně fungující systém v odlišné oblasti:

Pro příjem vysílání rádiových, či televizních stanic je potřeba anténa vhodného tvaru, která dokáže absorbovat energii frekvencí elektromagnetických vln, pomocí nichž vysíláme informaci o zvuku, jež má být reprodukována, stejně jako obraz na stínítku klasické televize, případně LED diodách panelu ploché obrazovky. Jednoduchá konstrukce, pokrývající požadované frekvenční spektrum, by zabírala spoustu prostoru a zároveň vyžadovala velké množství materiálu (dražší výroba). Přirozeně tedy budeme preferovat anténu, která dokáže přijmout signál stejného spektra frekvencí, ale s konstrukcí mnohem menších rozměrů. Toho dosáhneme fraktálním, sebe-symetrickým uspořádáním dílčích prvků. S každou další úrovní komplexity roste množství frekvencí, které anténa dokáže zpracovat.



Obr. 12) Tvorba fraktální antény ve tvaru Sierpiňského trojúhelníku

Fraktální umění je v dnešní době spojováno s digitálně vykreslovanými obrazy nových médií, i když provází lidstvo od nepaměti. Nalezneme je u ručně vyšíváných indických koberců, stejně jako v malbách kupolí náboženských chámů.

Použití stejného prvku na různých místech dramatického díla může být dobré k **odhalení nečekaných spojitostí** mezi zdánlivě nesouvisejícími objekty:

Policejní komisařka vyšetřuje vraždu svého kolegy. Během druhého jednání vyslechne konverzaci padouchů ve skladišti, ale nepodaří se jí je zatknout – zloduchové prchají. Vyvrcholení třetího jednání nastává při rozhovoru s nadřízeným, který mimoděk vysloví stejnou frázi, jakou vyslechla ve skladišti. V tu chvíli si uvědomí, kdo má na svědomí vraždu jejího milovaného kolegy a šokovaný divák dostává prostor, aby položil jedny z posledních důležitých otázek (jak s novým poznáním naloží? Zvládne padoucha přemoci, nebo se mu podaří vyvázat? Pokud jej zabije, jak ji to ovlivní? Dokáže se s tím vypořádat?).

Opakování stejného vzoru (fráze padouchů) na různých místech příběhu nám tak umožnilo propojit dvě dříve naprosto neslučitelné úrovně („zločinci“ vs. „policejní náčelník“) a vytvořit bod obratu, který divákovi umožní uvědomit si ohromující komplexnost celé situace (provázanost světa organizovaného zločinu s policejními složkami), podobně jako když poprvé spatříme stejný vzor na listu kapradiny i jejích dílčích částech.

Během komunikace dvou postav můžeme také **stupňovat vzájemné napětí** asymetrií: Na začátku obě postavy mluví stejně dlouho, s každou další výměnou názorů však jedna z nich mluví déle, než druhá. V závislosti na kontextu se tak dostává buď do dominantní, útočné pozice, nebo naopak submisivní, pokud zkouší ospravedlnit předchozí činy, nebo přemluvit jasně rozhodnutého člověka. Rozdíl v postavení postav, i povaha jejich osobností, je vidět stále výrazněji - zvyšujeme jejich kontrast. Kromě délky projevu lze k podobnému účelu použít také například intenzitu hlasu – od tichého šepotu, až po hlasitý řev.

Fyziologickou podobností je možné vkusně **naznačit biologickou příbuznost** postav (otec – syn). Pokud nelze využít charakteristických rysů, uvážené použití stejných gest i mimiky obličejů by mělo vyvolat dojem vzájemné souvislosti (pokud má být příbuznost odhalena až v pokročilejší fázi příběhu). Působivou formu analogie mezi mikrokosmem a makrokosmem můžeme použít při budování struktury sociálního dramatu, zvláště pak realizovaného dokumentární formou:

Pozorováním osobního příběhu dvou postav, prožívajících manželství v arabském světě, poznáváme zároveň zvláštnosti odlišné kulturní tradice, průvodní jevy z ní vycházejících behaviorálních stereotypů i jejich dopad na jednotlivé aktéry. Následně můžeme odhalit širší pohled, kde jedna skupina lidí v této oblasti (muži) vykazuje stejné obecné přesvědčení vůči druhé skupině (ženy), jako jsme to mohli spatřit na osobní úrovni dvou postav.

Analogické propojení světa jednotlivých lidí s masou určité skupiny obyvatel nám tak pomůže předat důležité poselství o tom, že na základě životních postojů lidí v určitém prostředí se dlouhodobě utvářejí společenské stereotypy, které zpětně ovlivňují jednotlivé aktéry.

3.4 Znamení

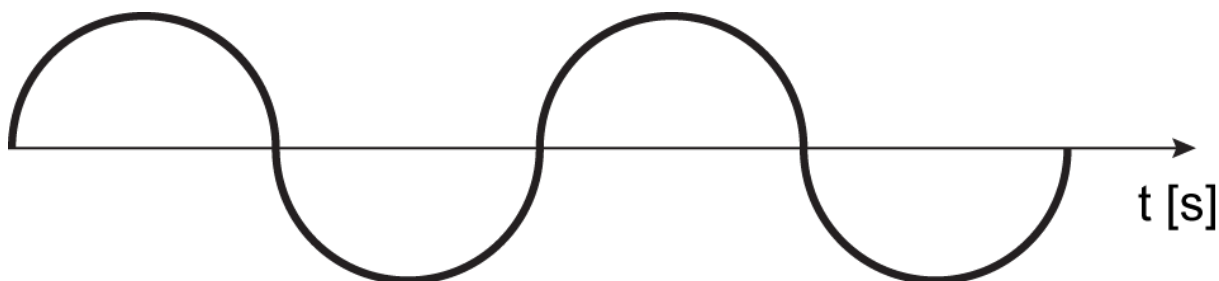
Leit-motiv ve formě znamení dokáže vyvolat jak působivé, tak i komické zvraty:

Hlavní hrdina jde v zimě po chodníku, uvidí ve sněhu zašlapaný reklamní leták s třemi červenými křížky, pokračuje dál, přemýšlí nad proběhlými událostmi v práci, najednou uklouzne a zlomí si nohu. Nasedne do auta, s vypětím všech sil odjíždí směrem do nejbližší nemocnice, předjede jej nákladní auto s legrační nálepkou a třemi červenými křížky, což jej sice udiví, ale pokračuje v cestě. Na další křižovatce do něj vrazí sypač. Omráčený nešťastník se probírá na pokoji s nohou v sádře. Pečuje o něj sestřička, která nosí ve vlasech stuhu prošitou třemi červenými křížky. Postupně se sbližují a v nejdůvěrnějších chvílích zjistí, že je ve skutečnosti mužem. Propuštěný z nemocnice nemá ani na taxíka, protože peněženka zůstala v autě, které bylo mezitím sešrotováno. S nohou v sádře vyráží k nejbližší vlakové stanici. Když už má pocit, že umrzne, vidí světlo příjíždějícího vlaku, jež mu vlije naději do žil. Jak vlak začíná zpomalovat, upoutá jej graffiti na třetím vagónu zastavujícího těsně před ním, na němž neznámý umělec dovedně znázornil tři roztomilé červené křížky...

Na otřeseného hrdinu je to příliš, takže s náladou pod psa odchází z nástupiště. Jak tak pajdá podél cesty směrem k domovu, zkouší stopovat auta. Když mu troubící kamion ohodí obličej směsí špíny, bláta a posypové soli, znechuceně odvrátí tvář, díky čemuž spatří vývěsní štít útulně vyhlížející hospůdky (bez křížků). Vejde dovnitř, kde propije všechny drobné, které posbíral v kapsách svých kalhot. Následující ráno je vykopnut na ulici, takže pokračuje směrem k domovu. Letmo si prohlédne stánek s novinami, kde jej upoutá titulní strana regionálního deníku. Přejde k němu blíž, požádá prodavače o jeden výtisk, který ho nabručeně vytáhne zpod špinavého pultu. Hrdina jen nevěřícně zírá – ten pomalovaný vagon pozná i ze špatné fotografie, zachycující jeho pozůstatky po srážce s kamionem. Z šoku jej vytrhne až nervózní výzva prodavače, zda si ty noviny už konečně koupí, nebo tam hodlá postávat ještě dlouho. Hrdina deník bleskurychle zavře a vrátí prodavači s tím, že takové bulvární plátky nečte. Sprška nadávek, mířená na jeho vzdalující se siluetu, mu po tváři rozlívá spokojený úsměv...

3.5 Rytmus

Pravidelné opakování určitého děje, případně střídání protikladů označujeme jako **rytmus**,^[19] i když v různých kontextech používáme specifické názvy k popsání dalších jevů, založených na tomto principu. Časté opakování určitého vzoru známe jako **leitmotiv**, v případě hudby hovoříme o **refrénu**.



Obr. 13) Sinusoida je grafickým znázorněním periodicky se opakujícího děje

Frekvencí pak rozumíme počet opakování základního motivu za určitou dobu (sekundu, minutu, dobu trvání filmu), zatímco perioda komplementárně udává dobu trvání základního motivu.

Krásným příkladem rytmického děje je **čas**. Obvykle jej vnímáme **lineárně**, neustále pokračující dopředu, podobně jako hudební skladbu. Na určitých místech pak rozeznáváme stejný, neustále se opakující motiv – refrén. V rytmické hudbě může docházet k opětovnému střídání vícero stejných úseků. Pokud z nich utvoříme nekonečnou smyčku, získáme model, jakým vnímalo čas mnoho starověkých kultur, i když některé jeho prvky používáme dodnes.

Cyklické pojetí času odpovídá neustálému střídání protikladných etap (čtvoro ročních období). Zatímco v běžném životě používáme krátkodobější cykly (den/noc), lze mluvit i o rytmech, probíhajících v tisíciletích, případně delších úsecích (doba oběhu sluneční soustavy kolem středu galaxie). K přesné synchronizaci kratších dějů pak používáme dohodnuté **časové úseky** (sekunda, minuta, hodina).

PROTIKLADY	Noc - den
	Nov - (růst) - úplněk - (ubývání)
	Zima - jaro - léto - podzim
ÚSEKY	
sekunda - minuta - hodina - den - týden - měsíc - rok - dekáda - století	

Tab. 6) Srovnání cyklů s časovými úseky

Jednotliví členové symfonického orchestru hrají na své nástroje s různými rytmy. Celá symfonie může obsahovat refrén, kdy rytmy hráčů musí být vzájemně sladěny, případně existují vybrané úseky, kde dochází ke sladění pouze některých členů. Stejně tak pravidelné rytmy tvoří neodmyslitelnou, organickou součást filmové řeči, která se jako červená nit táhne různými složkami audiovizuálního díla.

Důležité prvky tvoří **refrén hudebních skladeb** i jejich tempo, případně výskyt melodií na různých místech díla (s opakovaným příchodem postavy na scénu), stejně jako **pravidelné vzory mluveného projevu** (repetice stejných slov). Výskyt herců v různých částech filmu, změna jejich nálady, nebo opakování typických projevů stereotypu také může vykazovat určitou míru symetrie. Rytmy obrazové složky nalezneme v **pohybech kamery** (švenky, jízdy), či **způsobu střihové skladby** (střídání dlouhých záběrů s krátkými, opakované změny tempa, periodické obměny velikostí záběru). Z pohledu autora pak stále znovu stavíme dramatické jednotky, případně jejich dílčí části, dokud nevytvoříme nové filmové dílo.

Výrazným způsobem uplatnil rytmus Stanley Kubrick ve filmu „The Shining“ k pomalému stupňování napětí, vytvoření pocitu falešného bezpečí a nečekaného šoku. Zatímco se Jack Nicholson potácí různými částmi hotelu, Scatman Crothes přichází mnohem pomaleji, protože záběry na sebe plynule navazují - vidíme přechody mezi různými druhy prostředí. Poté, co vstoupí do hotelu, následuje střih na Jacka, který slyší jeho volání. Mírně, zato vytrvale, vzrůstá napětí, ale vzhledem ke srovnatelné délce záběrů očekáváme, že vzájemné přibližování obou postav bude ještě nějakou dobu pokračovat. Sledujeme tak sice napjatou, ale relativně poklidnou scénu, když tu se najednou zpoza sloupu vynoří řvoucí Jack Nicholson, aby do nic netušícího Scatmana Crothese zarazil sekeru... K vystupňování napětí podobného typu konfrontace bychom očekávali postupné zkracování délky záběrů obou sekvencí, za současného zvětšování jejich velikosti. Udržování obdobné délky záběrů vytvořilo prostor pro nečekanou akci, zanechávající diváka v totálním šoku.

Rytmus dokáže integrovat dříve uvedené principy k maximalizaci specifického účinku. Základ mohou tvořit různé formy symetrie v podobě opakování jednoduchého leitmotivu, komplementárního výskytu prvků, nebo kontrapunktického zdůraznění absurdnosti situace. Uplatnění zlatého poměru v kombinaci s rytmem bude o něco méně časté, ale pokud existuje soulad principu s ovlivňovanou složkou díla, může v odůvodněných případech přinést své ovoce (postupné zkracování délky záběru pro rychlou eskalaci napětí). Fraktální design pak rozšiřuje pravidla symetrie na vyšší, systémovou úroveň. Zatímco objevíme v mikro-systému určitou zákonitost, stejnou analogicky odhalíme u makro-systému. Celý postup následně opakujeme i pro několik dalších zákonitostí.

Univerzální principy můžeme sice uplatnit prakticky ve všech oblastech tvorby audiovizuálního díla, ovšem vždy by měly být v souladu s tvůrčím záměrem a podporovat jej maximalizací účinku vhodně použitých výrazových prostředků, ne je slepě svazovat, aby za jakýchkoliv okolností odpovídaly těmto pravidlům!

**Nejdůležitější při tvorbě jakéhokoliv díla je vždy ZÁMĚR.
Veškeré dostupné prostředky pak mají být efektivně použity
pro co nejlepší naplnění zamýšleného účelu.**

ZÁVĚR

Ve stručnosti jsme prošli vybrané oblasti tvorby audiovizuálního díla s výraznějším zaměřením na propojení výrazových prostředků filmového jazyka, principů lidského vnímání okolní reality, z nichž tyto prostředky vycházejí, ale také univerzálních zákonitostí, nacházejících uplatnění ve zdánlivě odlišných oblastech.

Mozek dává jednotlivé smyslové podněty **do kontextu** s dalšími vjemy, dřívějšími zkušenostmi i vlastními představami, takže citlivé používání **asociací** tvoří výjimečný výrazový prostředek filmové řeči, protože divák nejen vnímá stávající koncepty, ale odnáší si po zhlédnutí filmu i zcela nové, obvykle ve formě názorů, nebo stereotypů osobnosti.

Pochopení způsobů vnímání reality, například vytvářením souvislostí podnětu s určitou emoční odezvou, nám dává do ruky nástroje pro přesnější naplnění původního tvůrčího záměru i jasnější ztvárnění skrytých skutečností. Proto lze také důležité prvky příběhu **vkusným způsobem zdůraznit** (stylizovat), což by mělo být provedeno organicky použitím přirozených prostředků, vycházejících ze specifických aspektů konkrétní scény.

Publikum podvědomě vnímá, že dobrý příběh v audiovizuální podobě nemá být pouze věrnou, faktickou rekonstrukcí okolní reality, ale spíše vhodným prostředkem k **předávání důležitých poselství** o pravidlech hry zvané Život. I přesto bychom měli vždy zvážit potenciální přínos stylizace pro zvýraznění důležitých aspektů příběhu, stejně jako výsledný dopad na diváka.

Objevili jsme, jakým způsobem dokáže Vypravěč divákům zprostředkovat jedinečnou zkušenost, spoluutvářející jejich osobnost, takže by si měl **uvědomovat svou odpovědnost** a dostupné prostředky používat uvážlivým způsobem.

Audiovizuální dílo může být použito k celé řadě různých účelů, ovšem tím nejdůležitějším prvkem, jednoznačně předurčujícím povahu celého díla, je **ZÁMĚR** vypravěče, který jednak určí směr, kterým se práce bude ubírat, ale také umožní jasně definovat poselství, jež má příběh v této podobě divákům zprostředkovat. Výrazové prostředky filmového jazyka i další dostupné nástroje by pak měly být účelně vynaloženy k co nejlepšímu naplnění původního záměru minimem užitých prostředků.

LITERATURA

- [1] ANDRIKANIS, Jekaterina a Sergej KONDAKOV. *Homevideo III.: aneb, Sám sobě stříhačem*. 1. vyd. Praha: Grada, 2008, 140 s. Audio-video. ISBN 978-80-247-2191-0.
- [2] ANDRIKANIS, Jekaterina. *Homevideo I.: aneb, Sám sobě režisérem*. 1. vyd. Praha: Grada, 2008, 118 s. Audio-video. ISBN 978-80-247-2193-4.
- [3] ARTIS, Anthony Q. *The shut up and shoot documentary guide*. Oxford: Focal, 2007. ISBN 978-024-0809-359.
- [4] Binaural Beats. *BahaiStudies* [online]. 2012 [cit. 2015-08-29]. Dostupné z: <http://www.bahaistudies.net/asma/binaural.pdf>
- [5] DA VINCI, Leonardo. Vitruvian man. *Wikimedia Commons* [online]. 1490 [cit. 2015-08-29]. Dostupné z: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Vitruvianischer_Mann.jpg
- [6] Fractal. *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2015 [cit. 2015-08-29]. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/Fractal>
- [7] Golden ratio. *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2015 [cit. 2015-08-29]. Dostupné z: https://en.wikipedia.org/wiki/Golden_ratio
- [8] HAYEZ, Francesco. Die neue Favoritin (Haremsszene). *Wikimedia Commons* [online]. 1866 [cit. 2015-08-29]. Dostupné z: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Francesco_Hayez_016.jpg
- [9] HÖDLMAYR, Werner. FRACTAL ANTENNAS. In: AntenneX Online Issue No. 81 [online]. 2004 [cit. 2015-08-22]. Dostupné z: <http://thehuwaldtfamily.org/jtrl/research/Fractal%20Antennas.pdf>
- [10] CHERRY, Neil. *Schumann Resonances: a plausible biophysical mechanism for the human health effects of Solar/Geomagnetic Activity*. Canterbury, 2001. Lincoln University.
- [11] JEUNET, Jean-Pierre. *Le Fabuleux destin d'Amélie Poulain* [DVD]. Francie, Německo: UGC-Fox Distribution, 2001 [cit. 2015-08-29].

- [12] KENWORTHY, Christopher. *MASTER SHOTS: 100 advanced camera techniques to get an expensive look on your low-budget movie*. Studio City, CA: Michael Wiese Productions, 2009. ISBN 978-193-2907-513.
- [13] KUBRICK, Stanley. *The Shining* [DVD]. USA, UK: Warner Bros, 1980 [cit. 2015-08-29].
- [14] Leitmotif. *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2015 [cit. 2015-08-29]. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/Leitmotif>
- [15] Light receptors and brain. *Lumostech* [online]. 2015 [cit. 2015-08-29]. Dostupné z: <http://lumostech.co/blog/>
- [16] MANADAS, Bruno a Joao MALVA. Vision: Light and Neuronal Activity. *YouTube: BioMedicalMovies* [online]. 2008 [cit. 2015-08-29]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=AuLR0kzfwBU>
- [17] MANDER, Jerry. *Four arguments for the elimination of television*. New York: Morrow, 1978. ISBN 06-880-3274-5.
- [18] RABIGER, Michael. *DIRECTING: Film Techniques and Aesthetics*. Fourth edition. Oxford: Focal Press, 2008. ISBN 978-0-240-80882-6.
- [19] Rhythm. *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001. [cit. 2015-08-29]. Dostupné z: <https://en.wikipedia.org/wiki/Rhythm>
- [20] RICHARDSON, Alan. Mental Practice: A Review and Discussion Part I. In: *Research Quarterly*, 1967. [cit. 2015-08-29]. Volume 38: Issue 1. DOI: 10.1080/10671188.1967.10614808.
- [21] ROSS, Timm. Grapevine snail. *Wikimedia Commons* [online]. 2009 [cit. 2015-08-29]. Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Soubor:Grapevinesnail_01a.jpg
- [22] Sensory system. *AustinCC* [online]. 2014 [cit. 2015-08-29]. Dostupné z: <http://www.austincc.edu/apreview/NursingPics/PNSafferentp1Pics/Picture4.jpg>
- [23] Stereotyp. *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2015 [cit. 2015-08-29]. Dostupné z: <https://cs.wikipedia.org/wiki/Stereotyp>

- [24] STERNBERG, Robert J. *Kognitivní psychologie*.
Vyd. 1. Praha: Portál, 2002, 636 s. ISBN 80-7178-376-5.
- [25] Symmetry. *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA):
Wikimedia Foundation, 2015 [cit. 2015-08-29]. Dostupné z:
<https://en.wikipedia.org/wiki/Symmetry>
- [26] Time. *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA):
Wikimedia Foundation, 2015 [cit. 2015-08-29]. Dostupné z:
https://en.wikipedia.org/wiki/Time#Linear_and_cyclical_time
- [27] YUKI, Hide. 座席. *Wikimedia Commons* [online]. 2011.
[cit. 2015-08-29]. Dostupné z:
<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:%E5%BA%A7%E5%B8%AD.jpg>