

Obrazy lidských snů v kinematografii

Ondřej Klus

Bakalářská práce
2013



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ústav animace a audiovize

akademický rok: 2012/2013

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Ondřej KLUS**
Osobní číslo: **K09208**
Studijní program: **B8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**
Studijní obor: **Audiovizuální tvorba – Režie a scenáristika**
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **1. Teoretická část:
Obrazy lidských snů v kinematografii**

**2. Praktická část:
Dokumentární krátkometrážní film: Euroadtrip 2012,
délka minimálně 10 min., režie**

Zásady pro vypracování:

1. Teoretická část:

Rozsah práce: minimálně 15 normostran textu bez započítání obsahu, rejstříku a obrazových příloh. Formální podoba: 1 ks v pevné vazbě s popisem na hřbetu i horní desce spolu s CD-R. Dále 2 ks práce, které mohou být v kroužkové vazbě. Práci je třeba rovněž odeslat do knihovny UTB Zlín v elektronické podobě ve formátu pdf.

Pokyny k vypracování: prostudujte a analyzujte dostupné materiály z profesního hlediska a formulujte závěry a získané vědomosti.

2. Praktická část: Výstupní dílo:

3 ks DVD ve formátu DVD-video (PAL) s graficky upraveným bookletem,

1 ks MiniDV SD/HD,

1ks datového DVD obsahující: grafický návrh bookletu (PDF/AI, CMYK, 300dpi, texty v křivkách), návrh filmového plakátu formát 70 x 100cm (PDF/AI, CMYK, 300dpi, texty v křivkách),

1ks datového DVD obsahující: film ve formátu SD/HD v odpovídajícím datovém toku a kontejneru MPEG2 ve dvou verzích: 1) česká verze (české znění či titulky vypálené do obrazu), 2) anglická verze (anglické znění či titulky vypálené do obrazu),
3 ks technického scénáře v kroužkové vazbě a jeden výtisk dialogové listiny.
Všechny odevzdávané materiály musí splňovat vnitřní technické normy UAAU pro odevzdávání AV prací a musí být řádně popsány (jméno, název, logo fakulty, formát, rozlišení).

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

Na samotném nosiči CD-R odevzdejte v minimálním počtu 10 kusů obrazovou dokumentaci praktické části závěrečné práce pro využití v publikacích FMK. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga texty v křivkách. V samostatném textovém souboru uveďte jméno a příjmení, login do portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný název práce v češtině i v angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

Rozsah bakalářské práce:

Rozsah příloh:

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

Seznam odborné literatury:

THOMPSON, Kristin a David BORDWELL. Dějiny filmu: přehled světové kinematografie. 2., opr. vyd. Překlad Helena Bendová. Praha: Akademie múzických umění, 2011, 827 s. ISBN 978-80-7331-207-7 (Váz.).

MONACO, James. Jak číst film: svět filmů, médií a multimédií : umění, technologie, jazyk, dějiny, teorie. 1. vyd. Praha: Albatros, 2004, 735 s. Albatros Plus. ISBN 80-000-1410-6.

KUČERA JÁN: Skladba ve filmu a televizi, Praha: 1969

BRODWELL DAVID: The way Hollywood tells it, Story and Style in Modern Movies, University of California Press, 2006

FIELD SYD: Screenplay, 1979

Vedoucí bakalářské práce:

doc. Mgr. Ludovít Labík, ArtD.

Ústav animace a audiovize

Datum zadání bakalářské práce:

4. prosince 2012

Termín odevzdání bakalářské práce:

14. května 2013

Ve Zlíně dne 4. prosince 2012

doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.

děkanka



Mgr. Libor Nemeškal

ředitel ústavu

Děkuji svým rodičům a přátelům za pečlivé vyhledávání chyb v mé práci a Magdaléně za boj s mou náladou.

Prohlašuji, že odevzdaná verze bakalářské/diplomové práce a verze elektronická nahraná do IS/STAG jsou totožné.

Ve Zlíně dne: 14.5.2013

Andrej Krb

ABSTRAKT

Tato práce se zabývá spojitostmi mezi lidským sněním a filmovou tvorbou. Sen, jako odraz skutečnosti v podobě imaginací tvořených naším vlastním podvědomím, je pro film nevyčerpatelným tématem a motivem, který se objevuje ve filmové tvorbě už od jejího vzniku. Pomocí denního i nočního snění, lze vybudovat hloubku postavy, ukázat její vnitřní obavy, jak z minulosti, tak z budoucnosti a lze s jejich pomocí posouvat i samotný děj. Práce se zabývá vývojem používání snů v kinematografii a rozbořem filmů, v nichž byl tento motiv použit nejkompexněji.

Klíčová slova: sen, snění, komplexní film, imagince, představa

ABSTRACT

This work deals with connection between human dreaming and filmmaking. Dream, as a reflection of reality created by our own subconscious, is bottomless theme and motive that is shown in cinematography since its beginnigs. Using night dreaming it is possible to build up depth of main character, show its inner fears, both from past and future and move the main plot. This work shows development of using dreams in cinematography and analyzes films that use this motiv in most complex ways.

Keywords: dream, dreaming, complex film, imagination, idea

OBSAH

ÚVOD	8
1 SNY MIMO FILMOVÉ PLÁTNO	11
1.1 PŮVOD A VÝZNAM SNŮ.....	11
1.2 VÝKLADY SNŮ	11
2 STRUČNÁ HISTORIE FILMOVÉHO SNĚNÍ	13
3 OBRAZY SNŮ VE FILMECH	15
3.1 DEFINICE FILMOVÉHO SNU	15
3.1.1 Snové prostory	15
3.1.2 Realita nebo sen	15
3.1.3 Intelektuální výzva komplexních příběhů	16
3.1.4 Atributy výběru	17
4 ROZBORY FILMŮ	18
4.1 VĚČNÝ SVIT NEPOSKVRNĚNÉ MYSLI – MICHAEL GONDROY	18
4.2 PAN NIKDO – JACO VAN DORMAEL	23
4.3 POČÁTEK – CHRISTOPHER NOLAN.....	28
5 VÝSLEDKY	33
5.1 PROSTŘEDKY PRO UDRŽENÍ DIVÁKOVY ORIENTACE VE SNU A REALITĚ	33
5.1.1 Efekty a mizascéna.....	33
5.1.2 Jak postavy usínají	35
5.1.3 Sny a pravidla.....	35
5.1.4 Rytmus stříhový a hudební.....	36
ZÁVĚR	37
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY	38
SEZNAM OBRÁZKŮ	39

ÚVOD

„Lidské sny jsou to, co dělá lidem problémy. Když nebudete mít sny, nebudete mít problémy, protože budete brát prostě jen to, co je. Ale pak budete postrádat lásku, protože láska je nalézání svého snu v lidech, kteří jej nemají.“

Andy Warhol

Jako téma své bakalářské práce jsem si vybral „Obrazy lidských snů v kinematografii“. Mým záměrem je poukázat na zvyšující se schopnost diváka vnímat příběhy odehrávající se pouze v lidské mysli a to hned v několika úrovních vnímání. Zároveň chci rozebrat schopnost filmařů takovéto mnohavrstvé světy tvořit. Tématika snů je jak pro filmaře, tak pro diváky velmi lákavá. Režisér může pomocí snů zobrazovat i ty nejšílenější a nejtajnější zákoutí lidské mysli. Ve správných rukou je sen dveřmi do duše hlavního hrdiny. Divák je pak lákán představou o hloubkách vlastního nitra a možnostech procházet se po abstraktních světech, které by mu vytvořila jeho mysl. *„Když jsou jednou obrazy, zvuky a texty digitalizovány, je možné vše. Rozpor mezi tím, co bychom chtěli, aby pro nás médium udělalo, a tím, co je schopné udělat, skončil. Nebo je tento rozpor přinejmenším bezvýznamný. V analogovém světě existovala jasná omezení: s kusem dřeva nebo s houslemi můžeš dělat jen to, co jsou schopné dělat. V digitálním světě neexistují fyzická omezení: vše je jen otázkou kapacity paměti, rychlosti procesoru a propustnosti komunikační sítě. Digitální revoluce završuje intelektuální revoluci, která začala před tisíci lety, když někdo začal malovat na skálu.“*¹

Jako hlavní záměr mé práce jsem zvolil hledání prostředků, jež se u filmů s tematikou snů používají k docílení přehlednosti příběhu. Na rozdíl od pouhého střídání časových linií, mohou mít činy probíhající v hlavě postavy, například prostřednictvím snů, dalekosáhlejší dopady na její chování. Běžný příběh je o hrdinovi zapleteném do strastiplných událostí. Protagonista má zpravidla jasně daný charakter a s překážkami se po svém vyrovnává. Ve scénách odehrávajících se v jeho hlavě můžete například mazat vzpomínky, podle kterých se rozhoduje nebo mu ukazovat, jak věci dopadnou. Divákovi je pak třeba sdělit, jak rozlišovat, co byla představa vložená a co skutečný čin.

Vidím proto potřebu vymezení těchto filmových prostředků. Čím více jich bude známo, tím lepší základ bude mít tvůrce pro založení komplexního světa snů a reality tak, aby ho divák zvládal sledovat. Tyto prostředky se pokusím najít analýzou filmů z poslední dekády, které osobně vnímám jako ty, jež tuto problematiku zvládly nejlépe. Jedná se o filmy: *Věčný svit neposkvrněné mysli (2004)* Michaela Gondryho, *Pan Nikdo (2009)* Jaca van Dormaela a *Počátek (2010)* Christophera Nolana.

¹ MONACO, James. *Jak číst film: svět filmů, médií a multimédií: umění, technologie, jazyk, dějiny, teorie*. 1. vyd. Praha: Albatros, 2004, s. 551. Albatros Plus. ISBN 80-00-01410-6.

Je až k neuvěření, kolik podobností najdeme mezi sněním a filmovou tvorbou. Mají shodnou vizuální podstatu, nekonečnou možnost pohybu v prostoru a čase a návaznosti se v obou případech tvoří spíše na základě imaginace a blízkosti, než logických vodítek. Tak jako ve snu, ani ve filmu se nikdy nemluví jasně, ale pouze v náznacích. Dokonce lehké omámení při odchodu z kina je podobné polospánku člověka, který nechce svůj sen opustit a rád by jej protáhl.²

Snům nelze nastavit hranice. Způsobů jejich interpretace je nekonečné množství, stejně jako příběhů, které v nich můžeme zažít. Snaha jedince rozlišit mezi snem a realitou je pro člověka lákavá a ani věda zatím nepomohla s definicí tohoto aspektu našeho vnímání. Jak potom můžeme vědět, zda to co vnímáme, je realita? Jak je zobrazeno ve filmu *Waking life (2001) Richarda Linklatera*: když člověk zemře, stále mu zbývá 5 až 7 minut mozkové aktivity ve stavu podobném REM fázi spánku, ve které se člověku běžně zdají sny. Pokud tedy čas ve snu plyne opravdu rychleji než v realitě, je možné, že můžeme prosnít celý další život. Jak bychom v tomto snu poznali, že je to sen?

² CASETTI, Francesco. *Filmové teorie 1945-1990*. 1. vyd. Překlad Helena Giordanová. V Praze: Akademie múzických umění, 2008, 406 s. ISBN 978-807-3311-438

1 SNY MIMO FILMOVÉ PLÁTNO

1.1 Původ a význam snů

Při snění náš mozek vyvolává společně s naší pamětí iluzorní, obrazové a zvukové vjemy. Sny jsou mimo kontrolu spícího a ukazují nám světy, bytosti a situace, které jsou v realitě nemožné. Vycházejí z našeho podvědomí a vnitřních pocitů. „*Pri snoch nejde o jednoduché spájanie jednotlivých fragmentov našej pamäti dohromady. Sny skôr reprezentujú naše aktívne snahy o spracovanie našich skúseností vo svetle spracúvanie našich minulých zážitkov.*“³

Sny jsou často spojeny se silnými emocemi. Dokáží v lidech vyvolat radost přecházející v extázi nebo strach až děs. Snít mohou jak lidé, tak zvířata. Dokonce sní i nevidomí, kteří nezískali žádné obrazové zážitky. I přes důležitost tohoto procesu pro člověka, věda stále nemá odpověď na otázku, jakou funkci sen plní. „*Aj keď bolo vyvinutých veľa teórií o funkciách snov, v súčasnosti nikto s určitosťou nevie, prečo snívame. Niektoré teórie predpokladajú, že funkciou snov je vyjadrenie nevedomých želaní, iné uvádzajú, že sny majú fyziologickú funkciu, kým ďalšie hovoria o tom, že funkciou snov je spracovávanie informácií alebo emócií.*“⁴

1.2 Výklady snů

Sigmund Freud ve své knize Výklad snů, přišel s první vědeckou a obecně uznávanou metodologií pro práci se sny. V knize interpretoval 40 svých vlastních snů a vysvětlil rozdělení mysli na vědomí, podvědomí a nadvědomí. Jeho práce ovlivnila nejen psychologickou praxi, ale i způsob nahlížení na podstatu samotného člověka ve společnosti. Tato změna se odrazila i ve filmové tvorbě a vyobrazení snů ve filmu se často řídí zákonitostmi, jež nastavil právě Sigmund Freud. Samotný surrealismus by možná nevznikl bez znalosti Freudovy práce.

Kromě Freudova uznávaného výkladu snů můžeme najít také snahu o jejich výklady v mnoha nevědeckých podobách. Existuje velké množství mytologických příběhů,

³ HILL, Clara E. *Práca so snami v psychoterapii*. Trenčín: F, 2008, 70 - 71. Praktikujúci profesionál. ISBN 9788088952497

⁴ HILL, Clara E. *Práca so snami v psychoterapii*. Trenčín: F, 2008, 27. Praktikujúci profesionál. ISBN 9788088952497

například v Bibli, kde se výkladem snů předpovídala budoucnost. Tuto schopnost snům připisovali věštcí jako Nostradamus či Sibyla, a také všechny dnešní „magické“ vědy v podobě kartářství či numerologie. Sen může ukazovat vzdálené světy či reálné situace, které se ovšem nikdy nestaly. Není tedy divu, že je lákavé těmto obrazům dávat vyšší význam. I filmaři tohoto rádi „zneužijí“.

Takzvaný symbolický výklad snů je rozšířen i v dnešní společnosti, přesto že jeho výsledky jsou vědecky nepodložené. Jedná se o metodu, kdy je určitým symbolům přiřazován konkrétní význam. Důležitost jednotlivých prvků snu je však určena subjektivním pocitem. Snové symboly můžeme interpretovat nekonečným množstvím způsobů. Freud nejčastěji nacházel falické a vaginální projekce. Jung viděl ve snech své archetypální postavy a často se dnes setkáváme s abstraktním výkladem, kdy had může být předpovědí například zrady přítele. O tomto symbolismu v souvislosti s filmem se vyjadřuje i Blažejovský: „*Obdobně jako ve výtvarném umění, nacházejí ve filmu rozsáhlé uplatnění náboženské symboly: jablko, had, strom, ryba. Jak jsme již konstatovali, nejkonvenčnějším znakem božské přítomnosti, použitým v mnoha filmech je záběr slunce prosvítajícího mezi mraky. Naprostá většina filmů, které intertextové odkazy a symboly používají, má se spirituální intencí společného velmi málo.*“⁵

Snění má tedy v lidském životě nemalý význam, a to jak denní, tak mnohem záhadnější snění ve spánku. Denní sny překládají naši minulost a spojují minulé události s těmi současnými a ukazují nám, jaká by současnost mohla být. Často se v našich myšlenkách dostáváme do budoucnosti a hledáme všechny možnosti a scénáře, které by mohly nastat za určitých okolností - tzv. "co by bylo, kdyby bylo". Noční snění vyvolává i zdánlivě nepodstatné obrazy z našeho podvědomí a skládá je do neuvěřitelných kombinací.

⁵ BLAŽEJOVSKÝ, Jaromír. *Spiritualita ve filmu: story and style in modern movies*. 1. vyd. Brno: Centrum pro studium demokracie a kultury, 2007, s. 90. ISBN 978-80-7325-132-1

2 STRUČNÁ HISTORIE FILMOVÉHO SNĚNÍ

Jak představy a vzpomínky, tak noční snění, využívají filmaři téměř od počátku svého řemesla. Obrazy z minulosti v podobě flashbacků, jsou běžnou součástí dramatického filmového díla. Jejich využití v posledních letech kinematografie dostává nové rozměry. Divákova schopnost vnímat nejenom více dějových linií odehrávajících se v jednom čase, ale dokonce několik různých časů, světů a realit najednou, se rozvinula natolik, že si filmaři v tomto tématu prakticky nestaví žádné hranice a prolínají světy, sny, časy a prostory ve všech možných kombinacích. Tento trend se ovšem vyvíjel postupně. V začátcích filmové tvorby byla experimentem, v dnešní době již běžná, paralelní montáž. I když se film dostával do snových světů, k jejich ladnému propojení s reálnými dějovými linkami se museli filmoví tvůrci mnohému naučit.

Začátky těchto pokusů můžeme najít v expresionistických dílech německých autorů 20. let minulého století. Jejich snaha o vyjádření frustrace z války a zobrazení těch nejhorších zákoutí mysli, nevyhnutelně vedla k interpretaci reality v podobě deformovaných snů a představ. *Kabinet Dr. Kaligariho (1920) Roberta Wiena* je známým příkladem zachycení lidského podvědomí v jeho nejtemnější podobě. „*Stoupenci tohoto uměleckého směru s oblibou užívali extrémní deformaci, aby místo vnějškového vzhledu zachytili skrytou emoční realitu*“⁶

Pokud mluvíme o snech, nemůžeme se vyhnout surrealismu. Nejznámější surrealistický film *Andaluský pes (1929) Luise Buñuel a, Salvador Dalího*, je založen na principu volných asociací a zobrazuje společenské vnímání snů v jeho době. Vidíme v něm velkou dávku sexuality a agrese neboli vlastností, které lidskému podvědomí nejvíce připisoval Freud.

Zajímavým způsobem spojuje Freudův model podvědomí a proces tvorby Švankmajer: „*Základem mé tvorby je vnitřní model, na jehož utváření se podílí jak složka vědomá, tak i nevědomá. Impulz přicházející z okolního světa (z reality), je zpracován v nevědomém kotli vnitřní laboratoře, do jejíchž prostorů nemám přístup. Inspirace je potom zvonkem u domovních dveří, kterým je mně oznámeno, že vnitřní model je hotov a že*

⁶ THOMPSON, Kristin a David BORDWELL. *Dějiny filmu: přehled světové kinematografie*. 2., opr. vyd. Praha: Akademie múzických umění, 2011, s. 112. ISBN 978-80-7331-207-7

*si jej mohu vyzvednout.*⁷ Z jeho slov vyznívá, že jeho tvorba vychází ze stejných míst a možná i způsobů jako se rodí jeho vlastní sny.

Také abstraktní film často vycházel z lidského podvědomí, avšak málokdy v něm najdeme konkrétní spojitosti mezi realitou a zobrazovaným snem. Podobnost přesto můžeme najít v pravidlech, která svým filmům abstraktní umělci dávali. Jak budu popisovat dále, při tvorbě filmu o snech je nutné zvolit pravidla, dle nichž se bude snění postav odehrávat. Oproti tomu v abstrakci autoři určovali pravidla formy, například neměnná délka záběrů či jedna typická deformace použitá na každý záběr.

Specifický filmový žánr, který by se zabýval především snovým světem, nikdy nevznikl. Zřejmě proto, že snění je součástí každé lidské mysli a každé lidské epochy. Příklady vyobrazení snů najdeme jak ve zlaté éře hollywoodského filmu, tak ve francouzské nové vlně.

Necht' je důkazem o propojení filmařů a snů i malá slovní hříčka: centru filmového průmyslu v Hollywoodu se přezdívá „továrna na sny“.

⁷ Odpověď na Anketu Surrealistické skupiny v Československu o poezii, inedit. Sborník *Opak zrcadla*, Praha 1983, str. 153

3 OBRAZY SNŮ VE FILMECH

3.1 Definice filmového snu

Sny ve filmech mohou mít obrovské množství podob, obzvláště pokud nebudeme uvažovat pouze o dílech, ve kterých postava usne a přesune se do vlastního snového světa, ale do analýzy zahrneme i vzpomínání či prosté představy filmových hrdinů.

3.1.1 Snové prostory

Pro práci s tématem, je potřeba filmový sen definovat. Má práce je zaměřena na zkoumání prostředků, kterými autoři udržují diváka v povědomí o tom, zda vidí sen či reálnou část příběhu. Základním atributem takového snu je tedy představa. Aby vznikla představa je zapotřebí postavy, která představu vyvolává, a to "snílka". Pokud máme mluvit o snu ve filmu, musíme jasně definovat, že se bude jednat o děj odehrávající se v něčí mysli. Existuje množství filmů, které zobrazují deformovanou realitu, jež bychom mohli označit za snovou, a však není přiřazena konkrétnímu protagonistovi. V příbězích, ve kterých je realita pouze deformovaná něčí schopností, jako např. ve filmu *Imaginarium Dr.Parnasse (2009)* Terryho Gilliama není potřeba určovat čím tento sen je, protože činění v této snové realitě neovlivňuje přímo vnitřní svět žádné z postav. I umělá realita světa ztvárněná ve filmu *Matrix (1999)* Andyho a Lena Wachowských může být označena za společný sen lidstva, ale schopnost rozlišit mezi "Matrixem" a skutečností nedělá postavám problém, jelikož "Matrix" není výplodem jejich mysli. Aby vznikla potřeba rozlišovat mezi realitou a snem, musí se v této problematice ztráct i snící postava a sen proto musí být osobní.

3.1.2 Realita nebo sen

Filmový sen, jímž se zabýváme, můžeme poznat podle jeho rozdílnosti s hlavní dějovou linkou. Každý sen by měl být podle něčeho odlišitelný. Od hlavní příběhové linie i v případě, když autor před divákem tají, že se jedná o sen. Ve většině případů jde o změnu nereálnou, která ovlivňuje realitu podle zákonů, jež snům autor nastaví. Pokud chce autor vyprávět příběh ze snového vědomí pouze pro zážitek, jak je to zpracováno například ve filmu *Waking life (2001)*, kde hlavní postava prochází z jednoho snu do dalšího. Protože nemá možnost se ze snu dostat, není pro mou analýzu takový typ filmu významný. Důvodem je nepotřebnost rozlišovat realitu a sen. Celý tento film se prakticky odehrává

v jedné rovině, a to rovině snu. Stejně tak tomu je u filmu *Svěrací kazajka (2005) Johnyho Mayburyho*, kde se hlavní postava dostává do jiného světa pomocí snění v deliriu způsobeném drogami. V tomto filmu se však jedná o reálné cestování v čase, kdy činy hlavního hrdiny ve snu nemění pouze vnímání snícího jedince, ale i realitu hlavní dějové linky. Autor si opět nemusí dát práci s rozlišováním "co se děje v čí hlavě", jelikož jde pouze o cestování v čase. „V jádru „skládankových filmů“ je narace očividně zavádějící. Běžně nám ukazují akci, která se zdánlivě odehrává „právě teď“, avšak dříve či později jsme nabádáni, abychom zpochybňovali aktuálnost těchto událostí. Klasické rozluštění záleží na subjektivitě; některé věci, které jsme brali jako objektivní, se ukáží jako fantazie či halucinace postavy.“⁸

3.1.3 Intelektuální výzva komplexních příběhů

Zásadním problémem při střídání linií snů a představ se skutečnou dějovou linií, která vypráví příběh hlavního hrdiny, je nutnost udržet diváka v povědomí o druhu linie, v níž se děj právě nachází. Existuje celá řada prostředků, které byly v kinematografii k tomuto účelu použity. V detailních rozborech se budu zabývat méně zjevnými prostředky pro udržení orientace, které mají za cíl přimět diváka přemýšlet. Filmy v mém výběru jsou známé svou intelektuální výzvou. Ve své knize na to poukazuje Brodwell slovy autora jednoho z filmů: „Přesto mainstreamoví filmaři, kteří si přisvojili komplexní zápletky, čelili problému. Jak mohou být invence podány srozumitelně a příjemně širokému publiku? Extrémy nezávislé tvorby jako jsou *Stranger Than Paradise (1983) Jima Jarmusche* nebo *Slacker (1991) Richarda Linklatera* by se mohly snadno zdát nečitelné a bezpointové. *Charlie Kaufman* přiznával, že originální scénář pro *Věčný svit neposkvrněné mysli (2004)* musel být přepsán, protože se producenti báli, že expozice je příliš matoucí. „To bylo ve studiu vždy předmětem diskuzí. Jak dlouho můžete držet diváka zmateného, než jej ztratíte,

⁸Přeloženo z originálu: „In core cases of the puzzle film, the narration is more flagrantly misleading. Typically, it presents action that seems to be taking place, but sooner or later we ‘are encouraged to doubt the actuality of those events. The usual revelation depends on subjectivity: some things we’ve taken as objective turns out to be character’s fantasy or hallucination.”

jak by na to existoval nějaký matematický vzorec; udržíme si diváky, když toto zatajíme?''⁹

3.1.4 Atributy výběru

Filmy, jež analyzuji, mají několik společných atributů. Představy, které se v nich odehrávají, jsou jasně přiřaditelné jedné konkrétní postavě. I v tak komplikovaném snímku jako je *Počátek (2010) Christophera Nolana*, kde je „snílků“ hned několik a střídají se, můžeme při pečlivém sledování určit, v čím snu se právě nacházíme. V každém mnou analyzovaném filmu lze zjistit, že dějová linka, která byla ve filmu považována za linku reality, nebyla snovými linkami nijak přímo ovlivněna. Vždy bylo ovlivněno pouze vědomí postavy, jež sen prožívala. Dalším atributem mého výběru byly filmy, v nichž je zobrazeno více než jen dvě vrstvy snu a tedy i více než dvě časové osy. Nikdy nejde pouze o postavy, které v noci vidí své sny a přes den žijí v reálném světě. V mém výběru filmů mají hrdinové možnost svůj sen ovlivnit a dostat se v něm hlouběji do své mysli.

Sestavou srovnávaných filmů se snažím nastavit jasný shodný základ, na kterém budu hledat identické prvky a současně vzájemné odchylky jednotlivých děl. Tím je zajištěna použitelnost této práce pro tvorbu scénářů s výše definovanou formou vyprávění.

⁹*Přeloženo z originálu: Yet the mainstream filmmaker who embraced the new complexities of plotting faced a problem. How could innovations be made comprehensible and pleasurable to a wide audience? The extremes of indie risk taking, such as Jim Jarmusch's *Stranger Than Paradise* (1983) or Richard Linklater's *Slacker* (1991), would likely seem unintelligible or pointless. Charlie Kaufman has explained that his original script for *External Sunshine of the Spotless Mind* (2004) needed to be changed because executives worried that his expositions was too confusing: "That was a big discussion with the studio, always. How long can you keep the audience confused before they turn off, as though there's some kind of mathematical formula to it; are we going to lose people if we hold off this thing?"*

BORDWELL, David. *The way Hollywood tell sit: story and style in modern movies*. Berkeley: University of California Press, c2006, s. 73. ISBN 9780520246225.

4 ROZBORY FILMŮ

4.1 Věčný svit neposkvrněné mysli – Michael Gondry

Osamělý a prázdný muž Joel ve filmu potkává impulzivní a excentrickou Clementine. Ta Joelovi změní život, a i přes romantické začátky se jejich vztah rozpadá a Clementine se rozhodne nechat si vymazat Joela z paměti. Joel se po zjištění, že to udělala, rozhodne pro totéž. Experimentální procedura zatočí s Joelovým světem a přítomnost se prolíná s minulostí. Prožije si bláznivý souboj s procedurou, pro uchování vzpomínek. Díky chybě a nedbalosti jednoho z asistentů se mu podaří vztah obnovit, i když na úplně jiné úrovni, než doposud.

Tento příběh o muži, který potkal dívku, je zaobalen do složitého vyprávění, ve kterém se střídají dějové i časové linie. Joel je probuzen zvukem zavírajících se dveří od auta, který je vysvětlen až na konci filmu. Jsou to odjíždějící doktor a jeho asistent, kteří právě vymazali Joelovi dva roky života z paměti. Celá expozice filmu je téměř koncem příběhu. Vidíme v ní seznámení Joela s Clementine, což je ovšem už jejich druhým seznámením. Napovídají nám to dialogové háčky, například když Clementine dokáže odpovídat sama sobě za muže, jehož vidí „poprvé“ v životě. Expozice končí až kolem 17té minuty, kde se teprve objevují úvodní titulky.

Na začátku filmu ve zvuku nalezneme monolog hlavního hrdiny. Ten je celkově ve filmu použit pouze třikrát, a to později uprostřed a ke konci filmu. Působí tedy jako rámeček filmu a uceluje hrdinu a jeho myšlenky. V počáteční sekvenci je monolog použit v kontrastu. Joel zde vypráví o své „neimpulsivnosti“ a přitom se řítí za vlakem na poslední chvíli, přestože ani sám neví proč. Tímto se snižuje důvěryhodnost jednání hlavní postavy.

Z nediegetické hudby nejčastěji film doprovází klavír, který mění svou melodii podle emocí scén. Je většinou používán pouze v přítomnosti hlavních postav. Pokud se jedná o vedlejší příběh, je scéna často bez hudby. Druhým nediegetickým motivem jsou dechové nástroje - flétny, které nejvíce ze všeho podporují trapné situace. Poprvé se s nimi setkáme hned při prvním, divákovi známém, kontaktu Joela a Clementine. Hudba je zde použita přímo v dialogu, a tím je na obsah vět kladen menší důraz a zvyšuje se trapný pocit. Tento prvek je používán v průběhu celého filmu. Hudbou podpořené dialogy často nikam děj neposouvají. Může jít i o nedůležité tlachání, kterému romantická hudba dává citový

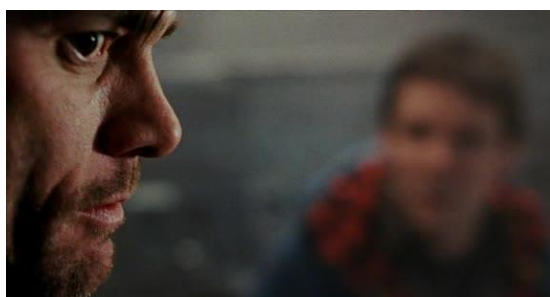
význam.

V titulkové sekvenci vidíme Joela v jeho nejhorších chvílích. Záměrně je tato scéna ze středu dějové linie použita právě po expozici. Joelův smutek může být i vyústěním situace, kterou jsme viděli v úvodu. Jelikož divák neví, že šlo o jejich druhé setkání, myslí si, že šlo o časový skok dopředu a ne zpět.

Joel usíná a začíná procedura vymazávání paměti. Abychom věděli, že se nacházíme ve snu a postupném vymazávání vzpomínek od nejnovějších po nejstarší, vidíme nedůležitou scénu, kde Joel potká souseda těsně před začátkem procedury, znovu hned po jejím začátku. Je to první vzpomínka, o kterou Joel přichází. Paradoxně jde o větu „You are lucky to have Clementine.“ (viz Obrázek 1¹⁰) Aby byli věci ještě komplikovanější,



Obrázek 1



Obrázek 2

režisér se nebojí přecházet z jedné vzpomínky do druhé. Joel v právě vymazávaném rozhovoru s jeho sousedem zmíní jinou situaci, kdy Clementine potkal. (viz. Obrázek 2¹¹) Ostrým stříhem, bez obeznámení s prostorem a časem se dostáváme na obličej Clementine, a po krátké scéně, hned zase zpět. Jediné co divákovi vysvětluje, kde a proč se scéna odehrává, je Joelovo povídání. Dialogy, jako tento, nepodložené hudbou, jsou mnohem podstatnější pro postavy a jejich vývoj. Více odhalují jejich charakter. Jedná se o hádky a často různá vysvětlení, která si navzájem hrdinové dávají.

Kolem 25 minuty se poprvé dozvídáme o možnosti vymazání vzpomínek z paměti hrdiny. Jedná se o první bod zlomu, kde pochopíme, že Clementine si nechala vymazat Joela z paměti a on se chystá udělat totéž. Situace vypadá, jako právě prožívaná, ale nacházíme se stále v jeho vzpomínkách, které jsou vymazávány. Kromě rychlého přeskokování ze scény do scény, tomu však téměř nic nenasvědčuje. Poté nastává první chyba v procesu vymazávání. Kamerovým odjezdem od spícího Joela a přejezdem

¹⁰ *Věčný svit neposkvřené mysli* [film]. Režie: Michael GONDRY

¹¹ *Věčný svit neposkvřené mysli* [film]. Režie: Michael GONDRY

na asistenty, kteří se právě věnují vymazávání, získáváme pocit, že Joel své okolí vnímá. V zápětí je jím narušen i jeho „sen“. Něco se pokazilo a on může sledovat sám sebe ve svém snu. Je to v situaci, kdy jsou mu předkládány předměty, jež mu připomínají Clementine, aby byly postupně vymazány z jeho mysli. Doktor popisuje tento proces jako vytváření mapy. Stejně tak je vytvořena mapa i pro diváka. Každý z předmětů, které mu předkládají, jsou později ve vzpomínkách použity a vymazány. Jeho vzpomínky se začínají míchat a on začíná chápat, že to co prožívá je pouze vzpomínání a může to ovlivnit.

Důležité jsou konkrétní momenty, kdy jsou vymazávané vzpomínky vyjádřeny rozpadajícím se světem kolem. V těchto chvílích jsou použity dlouhé záběry z ruky, aby zvýšily napětí scény. Zároveň Joel více vnímá asistenty, kteří komunikují nad jeho tělem. Ve zvuku je rozpadání podpořeno „hall“ efektem. Kromě padajících aut a rozpadajících se stěn, se ve vymazávaných scénách postupně ztrácí mnohem menší věci. Například, když si Joel a Clementine povídají v posteli a Clementine drží hrnek se svým obrázkem. (viz Obrázek 3¹² a 4¹³) Kamera na chvíli přestane hrnek zabírat, a když se vrátí,



Obrázek 3



Obrázek 4

hrnek je čistě bílý. Dalším prostředkem, kterým je vymazávání podpořeno, je divadelní nasvícení. Scény jsou znenadání nasvíceny jedním ostrým světlem od kamery či shora. To naprosto potlačuje důležitost prostředí a dává nám pocit nekonečného prostoru (viz Obrázek 5¹⁴).

Použití nereálných zvuků doprovází především scény související s hrátkami s pamětí Joela. Už při požití prášků, jež mají zajistit, aby se neprobudil při proceduře, která mu vymaže paměť, slyšíme nereálné zvony, které jakoby slyší i Joel. Tím se více vžíváme do jeho situace, jakoby se nám dělo totéž. Prolínání neharmonické hudby, nepříjemných

¹² *Věčný svit neposkvřené mysli* [film]. Režie: Michael GONDRY

¹³ *Věčný svit neposkvřené mysli* [film]. Režie: Michael GONDRY

¹⁴ *Věčný svit neposkvřené mysli* [film]. Režie: Michael GONDRY

hučivých a elektronických zvuků provází film už při vstupu do Joelových vzpomínek. Tato



Obrázek 5

kombinace vyvolává pocit nereálna. Většinu zmizení konkrétních věcí (první je ztrácející se písmo na vizitce centra pro vymazávání paměti) doprovází nepříjemné elektronické zvuky. Je zvláštní, že u zmizení Clementine ze vzpomínek Joela tento zvuk ze začátku není a zmizení se děje více mimo obraz. Tím vidíme naději, že se Clementine ještě objeví.

Zhruba uprostřed filmu se Joel rozhodne vzít věci do svých rukou a vymazávání přerušit. Rychlost střihu a přecházení mezi vzpomínkami graduje. Příběh se tak dostává do nejakčnější části, kde se Joel snaží zachovat alespoň jednu vzpomínku na Clementine.

Zajímavý zvukový prvek ve filmu je hudba z rádií či přehrávačů. První použití je ve scéně, kdy Clementine pozve Joela k sobě domů. Tato hudba přidává situaci na reálnosti, jako by se opravdu někde právě teď odehrávala. Tento motiv se opakuje ve scéně před jejich rozchodem, kdy Joel vyhodí kazetu, která mu hrála v autě z okna. Díky tomuto opakování je jasné, že kazeta souvisela s Clementine. Tento motiv je ukončen v poslední scéně, kdy je slyšet v autě a následně v bytě kazety z procedur, které předcházely mazání paměti. Jsou na nich nahrané problémy a věci, jež říkaly hlavní postavy o sobě navzájem před rozchodem.

Ve filmu je použito mnoho způsobů pro přecházení mezi vzpomínkami Joela, jimiž postupně prochází. Někdy zvuky prostředí z další vzpomínky nastoupí dříve než obraz. Díky tomu chápeme, že vzpomínka, ve které se právě nachází, je zrovna smazávána z jeho hlavy. Jindy jsou využívány ostré zvuky jakoby vycházející z počítače, který vymazává vzpomínky.

Druhý bod zlomu se odehrává na pláži, kde se Joel a Clementine seznámili. Je to poslední možnost, kdy může zachránit vzpomínky na jejich vztah. Joel začíná popisovat každý svůj pocit a konečně se Clementine otvírá. Poté se vracíme zpátky na začátek filmu a děj plynule pokračuje. Film zákonitě končí tak jako většina filmů o vztahu muže a ženy:

romantickým během od kamery. Kromě západu slunce sice vidíme zamrzlou pláž, ale na romantičnosti scéna neztrácí.

Prostředí je jeden z prostředků, kterým film udržuje diváka v informovanosti. Nejdůležitější prostředí jsou používána pravidelně a zřetelně. Prostředí, která nejsou dějově významná, jsou svícením a kompozicí potlačena, aby se jimi divák zbytečně nezaobíral.

Stříhově se film záměrně vyhýbá klasickým postupům. Nevidíme v něm klíčové celky, které by nám představily prostředí. Scény mezi sebou přechází bez ukončení první scény rovnou do akce ve scéně druhé. Často jsou na sebe stříhány i stejné velikosti záběrů s podobným obsahem, a přesto divák není vyrušen. Ve snových dialozích se často stříhově skáče bez dodržení kontinuity. Jako by si režisér vybíral pouze nejzajímavější části dialogu. Záměr tohoto postupu je pravděpodobně parafráze na funkčnost paměti. Z většiny rozhovorů si vždy pamatujeme jenom ty nejzajímavější úryvky.

Stříh nedodrží ani pravidlo shodného a rozdílného nebo pravidlo kamerové osy. V jedné scéně, kde se Joel a Clementine převalují ve sněhu, je čtyřikrát za sebou stříženo na záběr ve stejné velikosti i se stejným obsahem. Jednou si dokonce Joel a Clementine prostě prohodí místa. Tento postup nejspíš dokazuje, že jakmile je divák vtažen do snu, dokáže přijmout mnohem více experimentálních stříhů a postupů, než když je mu předkládán reálný příběh.

Ve snových částech je použita převážně ruční kamera. Kompozice je často nedokonalá; výjimečné nejsou záběry, kde je ruka ohraničena kantnou v pŕlce nebo je nad hlavou zbytečně mnoho místa. Ziskáváme tím pocit nezávislého pozorovatele, člověka, který sedí opodál a situaci pozoruje. Opět se jedná o postup pro podporu snového pocitu. Ve snech a vzpomínkách jsme taky často jen pozorovatelé.

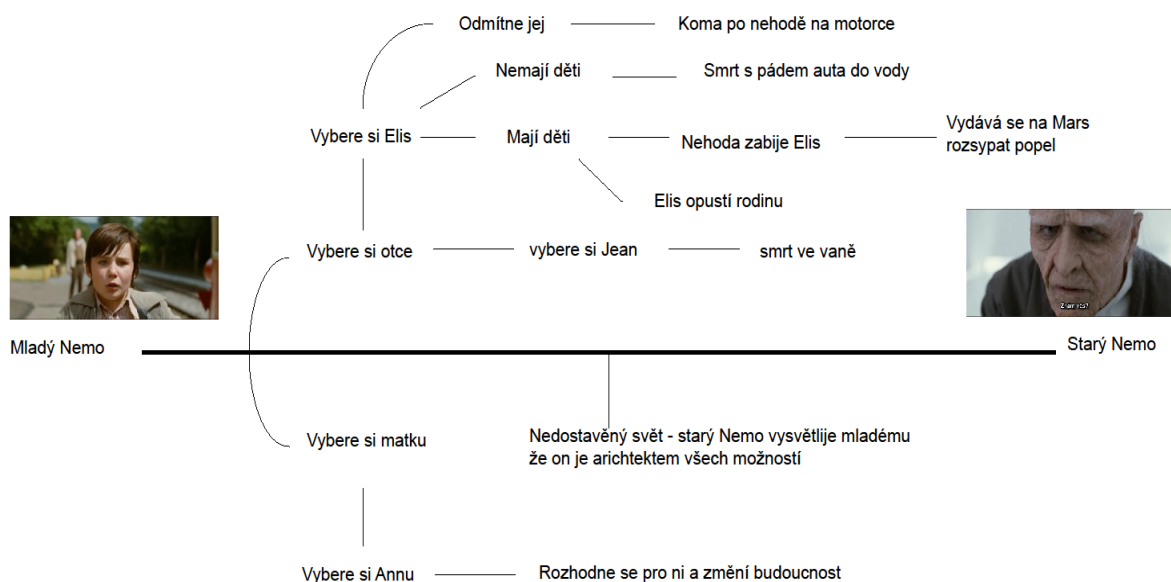
U Joelovy postavy, kdy vše co prožil ve snu, bylo vymazáno, by se mohlo zdát, že procházení jeho hlavou nezpůsobilo žádné charakterové změny. Druhá šance v jeho vztahu s Clementine mu byla dána právě díky technologii vymazávání. Avšak opak je pravdou. V poslední snové scéně, díky které se také další den vypravil na další setkání s ní, si kromě místa kam se má vypravit, zachoval ještě jedno zjištění. Nemá smysl snažit se vztah neustále zachraňovat, je lepší jej prožívat. Právě díky této charakterové změně mohlo dojít k romantickému konci.

Film Věčný svit neposkvrněné mysli je pro mne výjimečné dílo, které mistrovsky zvládá přeskokování v čase bez ztráty pozornosti diváka.

4.2 Pan Nikdo – Jaco van Dormael

„Před tím, než se narodíme, naše duše ví vše, zná všechnu budoucnost i minulost. Když je duše připravena sestoupit na zem, andělé zapomenutí k nám přistoupí, přiloží svůj prst na naše ústa. V té chvíli, vše zapomeneme“¹⁵

Hlavního hrdinu filmu Nema, však andělé vynechali a tím mu zůstala schopnost vidět budoucnost. Nemo si prochází světy, které mu jeho schopnost vytvořila při rozhodování se o nerozhodnutelném. Jeho rodiče rozdělili své životy a volbu, se kterým z nich zůstane, nechali na něm. Jeho schopnost mu umožnila prožít si řadu možných budoucností, které vyplývají z jeho rozhodnutí, která udělal (viz Obrázek 6). Film v sobě spojuje několik žánrů, velké množství dějových linií a filozofické otázky o způsobech jakými vnímáme svět. Často se v něm také pracuje s tzv. efektem motýlích křídel, který je v něm názorně vysvětlen a použit. Jednou z hlavních myšlenek, která by měla diváka při sledování filmu provázet, je porovnávání významu našich rozhodnutí s věcmi, které se nám prostě stanou. Z mého pohledu je film důležitý kvůli své schopnosti vyjádřit komplikovanou myšlenku mnoha světů v jedné mysli, v časově i prostorově



Obrázek 6

¹⁵Pan Nikdo [film]. Režie: Jaco van DORMAEL

nejednotném prostředí vzpomínek a představ a zachovat přitom pochopitelnou hlavní linku a emoční náboje jednotlivých scén.

Úvodní sekvence nám nastavuje režisérův způsob vnímání reality, ve kterém chce divák nechat rozhodovat se, zda za činy hlavní postavy může ona sama nebo nějaká vyšší síla, o které nevíme a jenom se snažíme přisoudit svým činům větší důležitost. Tento základní konflikt filmu je jednoduše a jasně vysvětlen hlavní postavou komentovaným videem, které zobrazuje experiment s holubem. Způsob přímého vysvětlování je ve filmu použit vícekrát, a přímo za tímto účelem byla pravděpodobně vytvořena jedna z verzí hlavní postavy v povolání komentátora vědeckého pořadu. To je využito pro přehlednost myšlenek filmu a také, aby jim dodal vědecké vyznění.

Hned po úvodní myšlence se nám představí protagonista Nemo ve všech jeho verzích. Dějové linie se však již teď prolínají, jako by šlo o jednu linii, ve které se hlavní postava stále probouzí do dalšího a dalšího snu. To je docíleno mnoha dialogovými háčky, kdy dvě postavy z úplně jiných linií řeknou stejnou větu, kterou hlavní postava rozezná, či výkřikem hlavní postavy "Musím se probudit"(viz Obrázek 7¹⁶ a 8¹⁷) a jejím probuzením v další scéně. Dalším důležitým motivem je voda. První představení hrdiny je v autě na dně



Obrázek 8



Obrázek 7

jezera a druhým je smrt ve vaně. Voda je hned v prvních scénách nastavena jako "problém" postavy.

Linii, které se věnuje úvod asi nejvíce, je 92 letý muž, poslední smrtelník v budoucnosti naší země. Lékař jej nutí vzpomínat na události z jeho života. Tímto prostředkem nastavuje autor otázku, jaký je rozdíl mezi vzpomínkou a představou a kterou z těchto možností vlastně postava prožívá. Tento krok je odvážný, divák na tuto otázku není schopen odpovědět, čímž je držen v nejistotě. Každá scéna tím získává dva rozměry.

¹⁶Pan Nikdo [film]. Režie: Jaco van DORMAEL

¹⁷Pan Nikdo [film]. Režie: Jaco van DORMAEL

Můžeme o nich uvažovat jako o vzpomínkách či představách. Později se divák dovídá, že ani tato postava neví, která z těchto variant je správná.

Poslední linií je zvláštní nedostavěný svět, plný jednoduchých vzorů. Hlavní protagonista je v něm tlačěn k akci různými znameními. Jedná se o záchranný prostor, ze kterého jej jeho podvědomí vede z představ zpět do reality. Jako jedinou dějovou linii ji můžeme považovat za opravdu nereálnou (viz Obrázek 9¹⁸) a je jasně oddělena svými nepřirozeně se opakujícími prostředími, barvami a zdánlivě náhodnými nápovědami, které



Obrázek 9

se kolem Nema objevují. Za důležitý prvek nereálnosti a pokusu oddělit tuto realitu od ostatních, jsou i dva ostré stíny, jež postava vrhá.

Prolínání představy a vzpomínání je podpořeno zvukově, kdy hudba ze scény z mládí je přerušena až rozkopnutím figurek šachů, které způsobil mladý novinář snažící se o rozhovor se starým pánem Nikdo. Předchozí scéna končí háčkem vysloveným matkou: "Přestaň se ptát proč. Je to moc komplikované." Tím nastavuje v divákovi další otázky "kdyby" a "proč". Kdybychom neměli schopnost vymýšlet si různé varianty budoucnosti nebo se ptát proč se věci udály, žili bychom život jinak? Mladý novinář, který stejně jako lékař nutí hlavní postavu ke vzpomínání, si sám neuvědomuje složitost volby, protože lidé v jeho době jsou věkem nesmrtelní. Stejnou myšlenku dá autor vzápětí i do úst mladému Nemovi. Kromě toho nám těsně před prvním bodem zvratu dá autor dalším vědeckým výstupem na vědomí, že čas může jít dvěma směry.

Zbývá už jen představit protagonistovu lásku, která je vedlejším motivem celého filmu a hlavní hybatel Nemových rozhodnutí. Jeden z důvodů jeho lásky k Anně je jednoduše představen v její schopnosti plavat, neboli bojovat s protagonistovým

¹⁸ *Pan Nikdo* [film]. Režie: Jaco van DORMAEL

nepřítelem, vodou. Tento problém je ve filmu často opakován a je spojen s každým protagonistovým problémem. Flashbacky často opakují jeho smrt v autě, v jezeře či zastřelení ve vaně, aby divák nezapomněl na toto propojení. Ve verzi hrdiny, kde se stará o nemocného otce, je scéna, ve které jej musí sprchovat a umývat. To je očividně pro mladého muže krajně nepřírozená činnost a spojení s vodou je na místě.

Prvním bodem zvratu je již zmíněná volba mezi otcem a matkou. Zde se projevuje i starcova neschopnost říct, která z realit je ta pravdivá. Scéna je také ostrým stříhem proložena scénou z výroby bot. V této továrně byla vyrobena bota, kterou kluk běžící za matkou ve vlaku ztratí, a pravděpodobně kvůli tomu vlak nedohoní. Manažer továrny se totiž rozhodl použít nekvalitní tkaničky. Zde opět nasazuje režisér otázku náhody či efektu motýlích křídel, který může hrát v životě větší roli než rozhodnutí. Tento záměr potvrzuje i věta mladého Nema, která scénu předchází "Tati, je to moje vina?"¹⁹

Vedlejší linii, ve které se Nemo vydává na Mars, divákovi režisér ze začátku nevysvětluje, a nechává si ji jako otazník. Pravděpodobně k ní mohlo dojít i jako výsledek různých linií.

Všechny linky jsou již rozehrané a začínají se odvíjet příběhy jednotlivých Nemových verzí. Ve filmu se objevují i krátké epizody, které pouze zobrazují jednu uzavřenou možnost a nejsou později rozvíjeny. Například se jedná o předpověď budoucnosti po prvním neúspěšném setkání s dívkou, se kterou měl v životě možnost být. Tyto uzavřené linie jsou exponovány kamerovým nájezdem na oko hrdiny a jeho vnitřním monologem.(viz. Obrázek 10²⁰)



Obrázek 10

¹⁹ *Pan Nikdo* [film]. Režie: Jaco van DORMAEL

²⁰ *Pan Nikdo* [film]. Režie: Jaco van DORMAEL

Další z důležitých událostí ve filmu je nehoda, jež se stane v jedné z Nemových verzí, po které se Nemo dostane do kómatózního stavu. Jiné události můžeme vnímat jako představy možných vztahů a jejich dopadů. Nejlepší variantou lásky pro Nema je Anna. Ostatní dva vztahy jsou vyjádřením chybných rozhodnutí. Jeden zobrazuje situaci, kdy je Nemo zamilovaný a jeho žena miluje někoho jiného a druhý zobrazuje opak, kdy jej žena miluje, ale on si ji vzal bez lásky. Obě tyto reality končí katastrofami, které jsou často opakovány.

K druhému bodu zvratu se dostáváme podobně jako k tomu prvnímu. Hrdina prochází "nedostavěnou" realitou, ve které se jej snaží jeho podvědomí někam navést. Je možno sledovat dokončení časových linií nepovedených vztahů, které nám vysvětlují, jak došlo ke smrtím ze začátku filmu. Poté se vracíme ke kómatu a dokončení dalších verzí. Bod zvratu nastává po vysvětlení možnosti, že čas se může vracet zpět a ve sci-fi linii, kdy se od Anny dozvíme, že se tak stane v roce 2092. Linie se provazují a z jedné přecházejí prvky do druhé. Nejdůležitější je část, kdy starý Nemo vysvětlí v nedostavěné realitě sobě samému téměř samotnou pointu filmu, když označí dítě jako architekta všech realit. Myšlenku potvrzuje i mladému novináři.

Když nakonec hlavní postava foukne do listu a tím si zajistí budoucnost, kterou si vybrala, jde o propojení efektu motýlích křídel se silou lidských přání a snahy dosáhnout našich cílů. V mých očích jde o tvrzení ze strany autora, že obojí má v životě vyvážený význam. Mladý Nemo díky svým představám došel k rozhodnutí, jakou budoucnost si zvolit. Snění hlavního hrdiny v tomto příběhu ovlivnilo přímo jeho rozhodnutí, už méně pak jeho samotný charakter. Ten si ovšem svým rozhodnutím vybral. Poslední scénou, kde lidé mohou prožívat čas pozpátku, nabízí divákům druhou šanci, kterou by si ve svých životech přáli mnozí.

Důležitými prvky pro zachování přehlednosti děje, byl také velmi výrazně měnící se hlavní hrdina. Prošel si mnoha styly, účesy, jizvami a různými druhy brýlí, aby každá linie byla jednoduše rozpoznatelná. Jeho obličej byl rovněž velmi častý propojovací prvek, na kterém začínaly a končily jednotlivé scény. (viz Obrázek 11²¹ a 12²²)

²¹ *Pan Nikdo* [film]. Režie: Jaco van DORMAEL

²² *Pan Nikdo* [film]. Režie: Jaco van DORMAEL



Obrázek 11



Obrázek 12

Velmi významným prostředkem, který bych v tomto filmu rád vyzdvihl je přímé vysvětlování myšlenek, fyzikálních problémů a dokonce i pointy samotného filmu. Vše bylo divákovi doručeno přímo "na talíři", a přesto se podařilo zachovat iluzi vyprávění. Roli vysvětlovatele dal autor do povolání jedné z verzí. A vzpomínání nejstarší verze umožnilo nastavení tématu, kterému se další část děje autor věnoval.

V neposlední řadě je potřeba pro dílo takovéto složitosti neustálé opakování. Téměř každý bod zvratu, každá jednotlivá linie byly několikrát zopakovány.

4.3 Počátek – Christopher Nolan

Jak hluboko se můžeme dostat do lidské mysli prostřednictvím snů? Co vše tam můžeme člověku provést? Na tyto otázky nám odpovídá film *Počátek* (2010) režiséra Christophera Nolana. V reálném světě je problém hlavního hrdiny Doma Cobba v podstatě jednoduchý a také neřešitelný. Za údajnou vraždu své manželky se nemůže vrátit do států ke svým dětem. Díky jeho nebezpečnému povolání extraktora, specialisty na hry se sny, ve kterých je schopen ukrást i největší tajemství člověka, dostane nabídku na druhou šanci. Tentokrát však je cíl opačný, myšlenku vnuknout. Za takovým účelem musí jít Cobb velmi hluboko do mysli své oběti a také sám do sebe, kde na něho čeká projekce jeho ženy, která zná každý jeho krok ještě před tím, než ho udělá. Film dokonale využívá snové reality a mýtů, které jsou kolem snů vytvořeny; například, že ve snech plyne čas pomaleji. Popisuje divákovi komplexní svět s několika rovinami a pouze jednou časovou osou, vše se děje v jednom čase. Každá událost ve vrchních vrstvách, ovlivňuje události v těch hlubších. *Počátek* se tak pro mou práci stává dokonalým nástrojem pro popsání prostředků, jež jsou použity pro udržení přehlednosti.

Hned v prvním dialogu, je hlavní postavou jasně vysvětlen princip extrakce a v zápětí se dozvídáme, že se zrovna o tuto extrakci snaží. Divák tak nemusí tolik přemýšlet

nad konáním postavy. Jako otazník nastavuje Nolan postavu ženy, která se mu snaží překazit plány. Důležité je také povšimnout si dialogů postav při akcích. Jednotlivým akcím velmi často předchází vysvětlení; například když Mal Cobbova žena postřelí jeho společníka a vysvětluje, že pokud by ho zabila, pouze ho probudí. Jejím záměrem bylo pouze způsobit bolest. Tyto skutečnosti pravděpodobně každá postava na scéně ví, jedná se tedy o informaci především pro diváka.

Každý přechod ze snu do snu je vyjádřen velmi explicitně, aby nedošlo ke zmatení diváka. Když Cobba probouzejí z prvního snu pomocí pádu do vany, je v jeho snu názorně zobrazeno zaplavování. Mnohá probouzení jsou zachycena detailním záběrem na obličej.(viz Obrázek 13²³ a 14²⁴)



Obrázek 14



Obrázek 13

Prvním bodem zvratu je nabídka práce, která umožní Cobbovi vrátit se za dětmi. Jedná se o poměrně jasné "Call to action": pokud se mu podaří uskutečnit „vnuknutí“ bude mu smazán trestný rejstřík. Hned poté se Cobb vydává hledat postavu více potřebnou pro diváka než pro samotný příběh. Je jím nováček v oboru, kterému je nutné vysvětlit všechny zákonitosti snových světů, jenž se díky němu může dozvědět i divák. Nolan vybírá postavu značně zvědavou, nabourávající mysl hlavního aktéra a tím odhalující jeho charakter. Tato postava mladé architektky se stává ultimátní zbraní pro vysvětlování komplexních myšlenek a pojmů. Tak jako divákovi, i jí musí být vše názorně vysvětleno a popsáno a na vše co se jí stane, se ptá místo diváka.

Cobb rychle sestavuje tým a chystá plán. Na rozdíl od častých „vloupačských“ filmů, je v Počátku velmi jasně vysvětlen každý krok akce, na kterou se postavy chystají. Autor se zdaleka nesnaží zatajovat informace a nechávat nedořečené věty, jejichž výsledek by se ukázal až v akci. Celý následující proces vysvětlí krok za krokem, a i když se díky

²³ *Počátek* [film]. Režie: Christopher NOLAN

²⁴ *Počátek* [film]. Režie: Christopher NOLAN

nečekaným problémům akce musí hned po jejím začátku změnit a urychlit, základní body zůstávají stejné.

K problémům dojde hned po zahájení akce, přesně uprostřed filmu. Tento prvek je tam dodán ke zvýšení napětí, avšak ke změnám v plánu příliš nedochází, aby divák stále věděl, s jakým záměrem hlavní postavy jedná. Problémy vycházejí z vnitřního světa hlavního hrdiny. To před čím byl varován před akcí, se také vyplnilo. Divák však neví, že v tomto snu úmrtí člověka neprobudí, ale pošle ho nejhluběji do snu, jak to jen jde. Z akce tak již není cesta zpět.

Během akce a prolínajících se událostí je často zopakován motiv zpomaleného záběru v jedné vrstvě snu a střih na reakci prostředí v hlubší vrstvě snu. Někdy je toto spojení podpořeno i dialogem. Nolan opakovaně používá neznalou postavu pro vysvětlení nejasností. Muž, kterému se snaží myšlenku vnuknout, má pouze povrchní znalosti o snových světech, a to umožňuje další popisování aktuálních událostí.

Velmi důležitým prvkem k udržení přehlednosti je hudba. Skladatel Hans Zimmer se použitím skladby od Edith Piaf v tomto filmu stal legendou, hlavně pro jednoduchost a zároveň geniálnost nápadu zpomalit tuto hudbu v nižších úrovních snu ve zpomalené verzi. Hudba působí dojmem, že je komponovaná přímo na situaci. Neuvěřitelně podpořila dramatickosti situace, zároveň však zobrazila realnost zpomaleného času v nižších úrovních snů a tím i podpořila divákovu orientovanost.

Druhým bodem obratu je prošvihnutá šance celé skupiny dostat se zpět do reality a vyhrocení situace do extrému. Na každé úrovni snu dochází k negativním zvrátům, čas se stále více zkracuje, a proto musí jít hrdina ještě hlouběji, kde bude zřejmě konfrontován se svou ženou. V této fázi již autor spoléhá na orientaci diváka a téměř bez háček nebo náznaků skáče z jedné reality do druhé a ukazuje události odehrávající se v jednotlivých vrstvách. Využívá této možnosti i k časovým zkratkám jednotlivých vrstev.

Ukončení snu je Nolanovou velkou otázkou, se kterou nejspíše chtěl diváka poslat z kina domů. Zůstal protagonista ve snu nebo se probudil v realitě? Všechny postavy kromě Cobba zabíral při probuzení v detailu na tvář a takto je doprovodil prakticky až k



Obrázek 16



Obrázek 15

realitě.(viz Obrázek 15²⁵ a 16²⁶) Cobb se, ale z nenadání dostal z nejhlubší vrstvy snu až na povrch a vše se v podstatě odehrálo, jak si přál a on se opravdu setkal se svými dětmi. Otevřeným koncem, slavným a diskutovaným záběrem na totem, pomocí něhož hlavní postava určovala, zda je ve snu nebo ne, Nolan podpořil otázku reálnosti scény. Jeho totemem byla „káča“, která se ve snu nikdy nepřestala točit. Zda se dotočila v poslední



Obrázek 17

scéně, díky chytrému odstříhu nevíme.(viz Obrázek 17²⁷)

Cílem poslední scény je ukázat divákovi, jak se hlavní postava Cobb přestala hnát za věděním, zda se nachází v realitě či ve snu a rozhodla se věnovat svým dětem. I divák by se měl zamyslet, zda by se neměl více věnovat věcem, které jsou kolem něj a přestat se „hnát za snem“.

Výjimečným prvkem *Počátku* (2010) oproti předchozím analýzám je prostředí. Zatímco v prvních dvou filmech by bylo prostředí jednotlivých linií zaměnitelné, v tomto případě si režisér pro každou linii zvolil specifické prostředí. Jedna se odehrává v deštivých městských ulicích, druhá v krásném hotelu, třetí na zasněžené vojenské základně a v té nejhlubší vidíme rozpadající se futuristické velkoměsto postavené na břehu moře.

²⁵*Počátek* [film]. Režie: Christopher NOLAN

²⁶*Počátek* [film]. Režie: Christopher NOLAN

²⁷*Počátek* [film]. Režie: Christopher NOLAN

Mistrovství Nolana vidím v jeho schopnosti podávat přehledně informace divákovi. Ve filmu bylo nepřehledné množství pojmů, souvislostí a pravidel. Kromě toho postavy často lhaly a podváděly, nebo dokonce měnily svoji podobu. Mimo vnitřního světa hlavní postavy si Nolan nenechával nic pro sebe a každou zákonitost či změnu nebo lež divákovi jasně a trpělivě vysvětloval ústy a akcemi postav. Vše za plynulého běhu děje.

5 VÝSLEDKY

5.1 Prostředky pro udržení divákovy orientace ve snu a realitě

Při hledání správného výběru filmů jsem narazil na velké množství pro diváka jednoduše rozeznatelných prostředků, jimiž autoři sny navozují. Tyto jednodušší způsoby v dalších kapitolách porovnám se těmi sofistikovanějšími, které jsem objevil při svých analýzách.

5.1.1 Efekty a mizascéna

Jedním ze způsobů jak navodit snovou atmosféru je použití stříhových či kamerových efektů. Tak jako sny reálného člověka, i sny filmové postavy se často deformují širokouhlými objektivy či kamerovými filtry, jež zjemňují obraz. Deformace musí odpovídat emoci, kterou se sen snaží navodit. Obrazový a stříhový kontrast s předchozí scénou, nám může nabídnout předpověď emoce snu. Velmi slavným příkladem může být *Čaroděj ze země Oz* (1939) Victora Fleminga, který realitu od pohádkového světa oddělil černobílým a barevným filmem. Často je ovšem použita pouze barevná stylizace. Kterým směrem jsou barvy a scenérie posunuty záleží vždy na žánru filmu. V komediích a dobrodružných filmech se většinou jedná o barevné a pestré světy plné zbytečných, nesmyslných kombinací, jak můžeme vidět např. ve snech hlavního hrdiny filmu *Big Lebowski* (1998) od Joela a Ethana Coenových. V žánru mystery či thriller jsou zákoutí lidské mysli zobrazena jako temná místa plná nebezpečí, která si člověk ve strachu vytváří sám ve svém vlastním nitru. Důležitost mizanscény pro identifikaci scény dokonale popisuje Monaco: „*S možností volby máme i možnost vlastní interpretace. S touto koncepcí hodnoty mnohoznačnosti jsou úzce spojené dvě koncepce přítomnosti a reality prostoru. V pozdější esejí Bazin dovozuje, že zásadní rozdíl mezi divadlem a filmem spočívá v této oblasti. Je jenom jedna realita, kterou filmu nelze upřít – realita prostoru. Naopak na jevišti prostor snadno může být iluzorní; ona realita, kterou zde nelze popřít, je přítomnost herce a diváka. Tyto dvě redukce představují základy příslušných uměleckých oborů.*

Důsledky pro film jsou, že jelikož neexistuje žádná neredukovatelná realita přítomného, „nic nám nebrání se v představivosti identifikovat s pohyblivým světem před

námi, který se stává naším světem.“ Identifikace se potom stává klíčovým slovem ve slovníku filmové estetiky. Navíc jedinou neredukovatelnou realitou je prostor. Filmová forma je tedy intimně zapojena do prostorových vztahů: jinými slovy mise-en-scène.“²⁸

Pokud je tedy divákovi jasně předestřeno, že vstupuje do snu, identifikace s deformovaným prostředím není problém. Emoce mizacény nastaví i emoci snové linie.

Problém ovšem nastává, když se rozhodneme nezachytit pouze sen jako imaginární svět. V případě, že se příběh odehrává ve snové linii, která si zachovává některá pravidla reality jak je tomu v analyzovaných filmech, nelze tyto efekty jednoduše použít. Rozdíl mezi deformovanou realitou a prostorem, který zachycuje „něco víc“ než jen realitu, výstižně popisuje Blažejovský: „*Prostor světa můžeme uvažovat jako nejvýše nadřazenou množinu, z níž lze vybrat prostor realizace a prostor příběhu. Existují příběhy, které se odehrávají ve vymyšlených prostorech; potom by opozicí prostoru nebyl prostor transcendentní, ale prostor fantazie. Ale jako se do času příběhu vejde čas mýtický, vejde se i do prostoru příběhu prostor fantazie či – jako v případě Bergmanovy Sedmé pečeti – prostor alegorie. Transcendentní prostor, který má existovat, by snad měl být něčím „zcela jiným“; v tom případě se ale vymyká zachycení kamerou. Nemožnost filmového média zaznamenat transcendentní prostor jako něco „zcela jiného“ se v praxi mimo jiné projevuje žalostným efektem všech pokusů o zobrazení nadpřirozených bytostí.“²⁹*

Věčný svit neposkvrněné mysli (2004) využívá méně nápadných kamerových prostředků, jako je divadelní svícení, či barevné korekce. Kamera se ve snech vyhýbá širokým nebo dlouhým záběrům, protože se snaží jednotlivé scény oddělit. V realitě vidíme propojující záběry, které nám umožňují mít orientaci v čase. Mizascéna je pak autorovou hlavní zbraní. Každá vzpomínka je pomalu ochuzována o detaily např. plakáty mizí ze stěn a knihy v knihovně zbělají. Film *Pan Nikdo (2009)* kamerových efektů prakticky nevyužívá a všechny linie jsou si skladebně podobná. Prostory se mění spíše na základě děje, než potřeby odlišit linky snu, jak je tomu v *Počátku (2010)*. V jeho případě jsou prostory linek voleny pro jejich odlišnost. Pro příběh by nejspíše nebyl problém aby se vloupání do sejfu odehrávalo pevnosti na pláži místo sněhové pustiny, avšak pláž by se mohla divákovi plést prostředím v limbu.

²⁸ MONACO, James. *Jak číst film: svět filmů, médií a multimédií: umění, technologie, jazyk, dějiny, teorie*. 1. vyd. Praha: Albatros, 2004, s. 551. Albatros Plus. ISBN 80-00-01410-6.

²⁹ BLAŽEJOVSKÝ, Jaromír. *Spiritualita ve filmu: story and style in modern movies*. 1. vyd. Brno: Centrum pro studium demokracie a kultury, 2007, s. 90. ISBN 978-80-7325-132-1

5.1.2 Jak postavy usínají

Asi nejznámějším prostředkem navození snů je detailní záběr na usínající postavu, s následným vyobrazením jejího neklidného spánku. Pomocí prolínačky se pak dostáváme do snu postavy. Tento prvek je jasnou potřebou přiřadit sen ke „snílkovi“. Většinou je nutné vědět, které postavě se sen zdá, protože nám odhaluje něco, z jejího podvědomí. Zpětně by si divák nemusel motivy přiřadit, i kdyby se po skončení snu dozvěděl, které postavě patřil.

Tomuto prostředku se v žádné z analyzovaných filmů autoři nevyhnuli, i když si jej často upravují. Ve *Věčném svitu neposkvrněné mysli (2004)* připomíná Gondry divákovi snícího Joela detailem na jeho tvář až v průběhu jeho snění a ne při jeho usínání. *Pan Nikdo (2009)* téměř neusíná, většinou rovnou umírá a detailním záběr na tvář scény většinou začínají, než aby jimi končily. Je to právě hercova tvář, která nám vždy jako první napoví, kde v příběhu se nacházíme, jelikož v každé linii má jisté specifikum jako brýle, vousy nebo jiný účes. Nolan v *Počátku (2010)* toto pravidlo využívá sporadicky a těžko v něm nacházím pravidelnost. V záběrech na tvář většinou zabírá pouze probouzení postav.

5.1.3 Sny a pravidla

Důležitým prvkem, jenž zaručuje divákovu orientaci, je jasné nastavení pravidel, podle nichž se budou sny odehrávat. Každý autor pracuje se sny ze svého pohledu a přikládá jim jinou moc. V běžném filmu jsou hranice snu nastaveny podvědomím postav. Ve *Věčném svitu neposkvrněné mysli (2004)* je snění především vyjádřeno jako vzpomínání a procházení pamětí. Svět, ve kterém se příběh odehrává, je sestavený z reálných událostí, ale deformovaných subjektivním vnímáním hlavního hrdiny. Ve filmu *Pan Nikdo (2009)* jsou podmínky nastavené téměř opačně. Hlavní hrdina Nemo si představuje, jaké různé budoucnosti by mohl prožít. Časově se v nich může pohybovat, jak se mu zlíbí. Přesto mají oba filmy velmi podobné prvky. Film *Počátek(2001)* nastavil naopak pravidla snu podle obecně uznávaných teorií o snění. Sen má své vrstvy a čas v každé hlubší plyne pomaleji. V každém z těchto filmů je vše podstatné pro orientaci diváka vysvětleno některou z postav, protože bez jasných pravidel hry hrát nelze.

5.1.4 Rytmus stříhový a hudební

Velmi důležitou roli hraje rytmická změna při přechodech z jedné vrstvy do druhé. Obecné pravidlo by se dalo zúžit na nutnost změny rytmu. Zvýšenou pozornost musíme věnovat hudbě. Ve velmi explicitních případech může být sen uveden konkrétním zvukem nebo ve snu může hrát výrazně jiná hudba. Tento násilný způsob však již v moderní kinematografii nenajdeme. Často dochází k deformaci zvuků a jejich stylizaci, jako by přicházely z velké dálky. Můžeme najít i příklady přidání nereálných zvuků či zvuků niediegetických, nezapadajících do prostředí, v nichž se scéna odehrává.

Výborným příkladem je právě *Věčný svit neposkvrněné mysli (2004)*, ve kterém je sen i realita podána roztřesenou kamerou s rychlejším stříhem. Při přechodech však režisér často používá delší pohyb kamery, aby dal divákovi čas se přeorientovat. Vedle toho mistrně pracuje se zvukem a každý zvuk z reálné linky stylizovaně přenese do Joelových snů. *Pan Nikdo (2009)* používá pouze překrývání zvukových stop z jedné scény do druhé. Jeho hudební dramaturgie je vynikající a texty použitých písniček se často vztahují ke snění (*Where is my mind – Pixies*), ale k udržení orientace příliš nepřispívají. *Počátek (2010)* využil jedné písničky a její deformace jak pro orientovanost postav ve filmu, tak pro orientovanost diváka, avšak celkově se ve zvuku a hudbě příliš neliší od klasického hollywoodského stylu.

ZÁVĚR

Potřeba používat mnoho prostředků pro orientaci diváka ve filmech zabývajících se sny je z rozborů filmů poměrně jasná a uvědomovali si ji především samotní filmoví tvůrci. Kvůli správnému pochopení a orientování se v díle divákem jsou schopni do filmu přidávat postavy, stavět hlavního hrdinu do dialogu se sebou samým, ve kterém hrdina sám sobě osvětluje děj filmu, a především při každé příležitosti opakují scény z jiných částí filmu.

Při analýze jednotlivých děl jsem si uvědomil, jak je nutné jasně vytýčit hranice reality, ve které se film pohybuje. Bylo pro mě až překvapivé, jak často bylo v tématické snů porušováno scénářistické pravidlo varující před informativními dialogy. Postavy v analyzovaných filmech až nereálně vysvětlují svou činnost, svět i emoce. Tato vodítka jsou pro diváka nezřetelná, protože situace, ve kterých se postavy nacházejí, jsou dostatečně složité na to, aby je objasnily nejen divákovi, ale i samy sobě. Další nutností je neustálé opakování informací v podobě flashbacků. Nejčastěji k němu docházelo před hlavními body zvrátů. Velkou důslednost věnují režiséři také propojení snu a „snílka“. Detaily na klidnou tvář spícího hrdiny, měnící se ve zmatený výraz probuzeného člověka nacházím v mých analýzách neustále. Za zmínku stojí i tato podobnost: v každém z rozebíraných filmů nalezneme moment, kdy autor velkou část prvků přestane používat a věnuje se pouze dějům. Z toho lze říci, že se správnou přípravou je možné diváka plynule provázet velkým množstvím dějových linií. Na rozdíl od mnoha jiných žánrů, v tomto jsou autoři velmi sdílní s informacemi o světě a méně spoléhají na „krásu nevyřčeného“.

I přes mnohé podobnosti mělo každé dílo své osobité prvky orientace. Gondry přidal do svých filmů propojení skrze rekvizity, Dormael se zaměřil na změny hlavního herce a Nolan využil měnící se prostředí. Má práce snad přispěje dalším režisérům pro nalezení vlastních, osobitých prvků.

O nutnosti použití těchto prostředků nepochybuji, jelikož i pozornému divákovi těchto filmů mohou často uniknout důležité a především zajímavé spojitosti, přestože film chápe jako celek. Ne nadarmo se o filmech, kterými jsem se zabýval, často říká, že je musíme shlédnout vícekrát. Jak by takové filmy dopadly bez použití pomůcek, které jsem studoval?

Pokud se filmový tvůrce, jdoucí krajinou filmových snů, dostane k mé práci, pevně věřím, že nalezené prostředky i jemu pomohou neztratit divákovu orientaci v jeho příběhu.

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

- BLAŽEJOVSKÝ, Jaromír. *Spiritualita ve filmu: story and style in modernmovies*. 1. vyd. Brno: Centrum pro studium demokracie a kultury, 2007, s. 90. ISBN 978-80-7325-132-1
- BRODWELL DAVID: *The way Hollywood tells it, Story and Style in Modern Movies*, University of California Press, 2006
- CASSETTI, Francesco. *Filmové teorie 1945-1990*. 1. vyd. Překlad Helena Giordanová. V Praze: Akademie múzických umění, 2008, 406 s. ISBN 978-807-3311-438
- FIELD SYD: *Screenplay*, 1979
- HILL, Clara E. *Práca so snami v psychoterapii*. Trenčín: F, 2008, 70 - 71. Praktikujúci profesionál. ISBN 9788088952497
- KUČERA JÁN: *Skladba ve filmu a televizi*, Praha: 1969
- MONACO, James. *Jak číst film: svět filmů, médií a multimédií: umění, technologie, jazyk, dějiny, teorie*. 1. vyd. Praha: Albatros, 2004, 735 s. Albatros Plus. ISBN 80-000-1410-6.
- ŠVANKMAJER, Jan a František DRYJE. *Síla imaginace: režisér o své filmové tvorbě*. Vyd. 1. Praha: Mladá fronta, 2001, 271 p. ISBN 80-204-0922-X
- THOMPSON, Kristin a David BORDWELL. *Dějiny filmu: přehled světové kinematografie*. 2., opr. vyd. Překlad Helena Bendová. Praha: Akademie múzických umění, 2011, 827 s. ISBN 978-80-7331-207-7 (Váz.).

SEZNAM OBRÁZKŮ

Obrázek 1	19
Obrázek 2	19
Obrázek 3	20
Obrázek 4	20
Obrázek 5	21
Obrázek 6	23
Obrázek 8	24
Obrázek 7	24
Obrázek 9	25
Obrázek 10	26
Obrázek 11	28
Obrázek 12	28
Obrázek 14	29
Obrázek 13	29
Obrázek 16	30
Obrázek 15	30
Obrázek 17	31