

# Vizinavozující prostředky audiovizuálního díla

Martin Janoušek

Bakalářská práce  
2017



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

## ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Martin Janoušek**  
Osobní číslo: **K14203**  
Studijní program: **B8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**  
Studijní obor: **Audiovizuální tvorba – Režie a scenáristika**  
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **1. Teoretická část:**  
**Viznavozující prostředky audiovizuálního díla**

**2. Praktická část:**  
**Bakalářský film "Červená", 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 a nahrát do příslušné složky na NAS-FMK.

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

#### 2. Praktická část: Výstupní dílo:

a) 2 ks DVD ve formátu DVD-video (PAL) s graficky upraveným bookletem.

b) Písemná explikace z pohledu dané specializace. Minimální rozsah: 2x normostrany.

c) 3 ks technického scénáře v kroužkové vazbě.

d) V případě, že je dílo autorským počinem nebo není součástí praktické části SZZ

studenta produkce, je nutné dodržet dále zásady: a – h (dle zadání praktické části práce na oboru Produkce). Tyto data odevzdává za projekt vždy jeden člověk nutná konzultace s vedením AAV.

Všechny odevzdávané materiály musí splňovat vnitřní technické normy AAV pro odevzdávání prací a musí být řádně popsány (jméno, název, logo fakulty, formát, rozlišení). Součástí závěrečné práce je vytištěný a podepsaný formulář "Údaje o bakalářské práci studenta".

V samotné složce na AAV-NAS, označené "Podklady pro katalog FMK UTB ve Zlíně" 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 a 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 e-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:

ŠINDELÁŘ, Dušan. *Krása v nás a kolem nás*. V Praze: Albatros, 1981.

BLAŽEJOVSKÝ, Jaromír. *Spiritualita ve filmu*. Brno: Centrum pro studium demokracie a kultury, 2007. ISBN 978-80-7325-132-1.

ČIHÁK, Martin. *Ponorná řeka kinematografie*. V Praze: Akademie múzických umění, 2013. ISBN 978-80-7331-283-1.

ULVER, Stanislav. *Západní filmová avantgarda*. Praha: Československý filmový ústav, 1991.

HUXLEY, Aldous. *Brány vnímání: Nebe a peklo*. Přeložil Milan PROCHÁZKA, přeložil Jiří PLESNIVÝ. Praha: Maťa, c2011. *Nové trendy*. ISBN 978-80-7287-147-6.

THOMPSON, Kristin a David BORDWELL. *Dějiny filmu: přehled světové kinematografie*. 2., opr. vyd. Přeložil Helena BENDOVIÁ. V Praze: Akademie múzických umění, 2011. ISBN 978-80-7331-207-7.

BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. *Umění filmu: úvod do studia formy a stylu*. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011. ISBN 978-80-7331-217-6.

O'PRAY, Michael. *Avant-garde film: forms, themes and passions*. Repr. London [u.a.]: Wallflower Press, 2003. ISBN 1903364566.

SITNEY, P. Adams. *Visionary film: the American avant-garde, 1943-2000*. 3rd ed. New York: Oxford University Press, 2002. ISBN-10: 0195148851

BRAKHAGE, Stan. *Metaphors on Vision*, 2nd ed. *Anthology Film Archives*, 1976 ISBN-10: 0317559567

Vedoucí teoretické části:

**MgA. Irena Kocí**  
Ateliér Audiovize

Vedoucí praktické části:

**Ing. MgA. Roman Vávra**  
Ateliér Audiovize

Datum zadání bakalářské práce:

**1. prosince 2016**

Termín odevzdání bakalářské práce:

**9. května 2017**

Ve Zlíně dne 1. prosince 2016

doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.

*děkanka*



*Bébarová!*  
Mgr. Jana Bébarová  
vedoucí ateliéru

## PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

- odevzdáním bakalářské/diplomové práce souhlasím se zveřejněním své práce podle zákona č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, bez ohledu na výsledek obhajoby<sup>1)</sup>;
- beru na vědomí, že bakalářská/diplomová práce bude uložena v elektronické podobě v univerzitním informačním systému a bude dostupná k nahlédnutí;
- na moji bakalářskou/diplomovou práci se plně vztahuje zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, zejm. § 35 odst. 3<sup>2)</sup>;
- podle § 60<sup>3)</sup> odst. 1 autorského zákona má UTB ve Zlíně právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla v rozsahu § 12 odst. 4 autorského zákona;
- podle § 60<sup>3)</sup> odst. 2 a 3 mohu užit své dílo – bakalářskou/diplomovou práci - nebo poskytnout licenci k jejímu využití jen s předchozím písemným souhlasem Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně, která je oprávněna v takovém případě ode mne požadovat přiměřený příspěvek na úhradu nákladů, které byly Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně na vytvoření díla vynaloženy (až do jejich skutečné výše);
- pokud bylo k vypracování bakalářské/diplomové práce využito softwaru poskytnutého Univerzitou Tomáše Bati ve Zlíně nebo jinými subjekty pouze ke studijním a výzkumným účelům (tj. k nekomerčnímu využití), nelze výsledky bakalářské/diplomové práce využít ke komerčním účelům.

Ve Zlíně ..... 3.5.2017 .....

  
..... MARTIN JANOUŠEK .....

Jméno, příjmení, podpis

1) zákon č. 111/1998 Sb. o vysokých školách a o změně a doplnění dalších zákonů (zákon o vysokých školách), ve znění pozdějších právních předpisů, § 47b Zveřejňování závěrečných prací:

(1) Vysoká škola nevydávající zveřejňuje bakalářské, diplomové, disertační a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostřednictvím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy. Vysoká škola disertační práce nezveřejňuje, byla-li již zveřejněna jiným způsobem.

(2) Bakalářské, diplomové, disertační a rigorózní práce odevzdané uchazečem k obhajobě musí být též nejméně pět pracovních dnů před konáním obhajoby zveřejněny k nahlédnutí veřejnosti v místě určeném vnitřním předpisem vysoké školy nebo není-li tak určeno, v místě pracoviště vysoké školy, kde se má konat obhajoba práce. Každý si může ze zveřejněné práce pořizovat na své náklady výtisky, opisy nebo rozmnoženiny.

(3) Platí, že odevzdáním práce autor souhlasí se zveřejněním své práce podle tohoto zákona, bez ohledu na výsledek obhajoby.

(4) Vysoká škola může odložit zveřejnění bakalářské, diplomové, disertační a rigorózní práce nebo jejich částí, a to po dobu trvání překážky pro zveřejnění, nejdéle však na dobu 3 let. Informace o odložení zveřejnění musí být spolu s odůvodněním zveřejněna na stejném místě, kde jsou zveřejňovány bakalářské, diplomové, disertační a rigorózní práce, již se týká odklad zveřejnění podle věty první, jeden výřez práce k uchování ministerstvu

2) zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 35 odst. 3:

(3) Do práva autorského také nezasahuje škola nebo školské či vzdělávací zařízení, užije-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní učitelské potřebě dílo vytvořené žákem nebo studentem ke splnění školních nebo studijních povinností vyplývajících z jeho právního vztahu ke škole nebo školskému či vzdělávacímu zařízení (školní dílo).

3) zákon č. 121/2000 Sb. o právu autorském, o právech souvisejících s právem autorským a o změně některých zákonů (autorský zákon) ve znění pozdějších právních předpisů, § 60 Školní dílo:

(1) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení mají za obvyklých podmínek právo na uzavření licenční smlouvy o užití školního díla (§ 35 odst. 3). Odpírá-li autor takového díla udělit svolení bez vážného důvodu, mohou se tyto osoby domáhat nahrazení chybějícího projevu jeho vůle u soudu. Ustanovení § 35 odst. 3 zůstává nedotčeno.

(2) Není-li sjednáno jinak, může autor školního díla své dílo poskytnout jinému licenci, není-li to v rozporu s oprávněnými zájmy školy nebo školského či vzdělávacího zařízení.

(3) Škola nebo školské či vzdělávací zařízení jsou oprávněny požadovat, aby jim autor školního díla z vděku jim dosaženého v souvislosti s užitím díla či poskytnutím licence podle odstavce 2 přiměřeně přispěl na úhradu nákladů, které na vytvoření díla vynaložily, a to podle okolností až do jejich skutečné výše; přitom se přihlídnou k výši výdělku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.



## **ABSTRAKT**

Tato bakalářská práce zkoumá smyslové vnímání, vybrané stavy vědomí a druhy reakcí na počítky a vjemy ve formě emocí, pocitů nebo činností u lidské bytosti z biologické, psychologické a spirituální podstaty a bádá po původu a vzniku zobrazovacího umění a jeho funkci ve společnosti. Veškeré toto zkoumání je nezbytné ke studiu audiovizuálního média, jakožto média disponujícího širokou škálou prostředků a technik, které jsou schopny zmíněné reakce či změny stavu vědomí navodit. Práce se dále věnuje převážně studiu experimentální kinematografie a video artu, kde se tyto prostředky vyskytují nejhojněji. Sleduje také jejich vztah s vybranou řadou psychedelických látek, jakožto dalšího způsobu ovlivňování lidské psychiky a percepce. Na závěr uvádí příklad jedné z těchto technik využití v praktické části bakalářské práce, tedy v krátkém filmu „Červená“, k navození specifické emoce, pocitu nebo dokonce změny stavu mysli diváka.

Klíčová slova:

Život, Člověk, Smysly, Vnímání, Vědomí, Psychika, Psychedelika, Spiritualismus, Umění, Výtvarné umění, Fotografie, Film, Video, Experimentální kinematografie, Video Art, Vize, Audiovize, Vizinavozující, Červená

## **ABSTRACT**

This bachelor thesis researches sensual perception, selected states of mind and kinds of reactions on informations from outer universe in form of emotions, feelings or actions in case of a human being and its biological, psychological and spiritual nature, also origins and birth of fine arts and its function in society. All of these researches are necessary for a deeper study of audiovisual media as a media featuring a large scale of tools and techniques, that are able to induce mentioned reactions and changes of human mindset. The work continues in study of experimental cinema and video art, where these tools mostly appear. It also observes their relation with psychedelic substances as another form of manipulation with the spectators state of consciousness. By the end, I append an example of one of the techniques that I plan to use in practical part of my bachelor work, in a short movie called „Red“, for the specific induction of an emotion, feeling or even different state of mind of the spectator.

Keywords:

Life, Human, Senses, Perception, Consciousness, Psyche, Psychedelics, Spiritualism, Art, Fine Arts, Photography, Film, Video, Experimental Cinema, Video Art, Vision, Audiovision, Visionary, Red

## PODĚKOVÁNÍ

Chtěl by poděkovat především profesorce Esperanze Collado za nepřímou, ale velkou pomoc při psaní této bakalářské práce. Její obohacení mého ducha o znalost nesčetných děl experimentální kinematografie a samotné studium v jejích hodinách mi přinášelo chvíle fascinace nad uměním audiovizuálního média, do textu umožnilo zasadit několik konkrétních příkladů a zpříjemnilo celý pobyt ve Španělském království.

Dále magistře Ireně Kocí za neméně velkou pomoc, důvěru a toleranci jak při vedení této teoretické části bakalářské práce, tak při konzultaci scénáře ke krátkému filmu „Červená“, jenž je posuzován jako část praktická.

Další velký dík patří mému spolužáku Petru Januschkovi, za neméně důležitou pomoc ve snaze vysvětlit chod byrokracie Univerzity Tomáše Bati ve Zlíně z pozice studenta odevzdávajícího bakalářskou práci a za následnou empatii ve vnitřním zmatení a osobní frustraci z celkové nedostatečné informovanosti. To díky němu jsem byl schopen tuto práci odevzdat navzdory mé nepřítomnosti v mateřské zemi.

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

# OBSAH

<b>ÚVOD.....</b>	<b>9</b>
<b>I TEORETICKÁ ČÁST.....</b>	<b>10</b>
<b>1 VÝVOJ ČLOVĚKA.....</b>	<b>11</b>
1.1 NA POČÁTKU BYL ŽIVOT.....	11
1.2 ČLOVĚK JAKO DRUH.....	12
1.3 POZNÁNÍ A TO, CO NÁS VEDE KUPŘEDU.....	13
1.4 VZNIK UMĚNÍ.....	15
<b>2 LIDSKÉ SMYSLOVÉ VNÍMÁNÍ.....</b>	<b>16</b>
2.1 ZVUK A SLUCH.....	16
2.2 HUDBA.....	17
2.3 SVĚTLO, BARVY A ZRAK.....	18
<b>3 UMĚLE VYVOLATELNÉ POCITY A STAVY VĚDOMÍ.....</b>	<b>21</b>
3.1 POCITY VE VZTAHU K PAMĚTI.....	21
3.1.1 Déjá vu.....	21
3.1.2 Jamais vu.....	21
3.1.3 Presque vu.....	21
3.1.4 Amnézie.....	22
3.2 STAVY VĚDOMÍ VE VZTAHU K AUDITIVNÍMU A VIZUÁLNÍMU VNÍMÁNÍ.....	22
3.2.1 Epilepsie.....	22
3.2.2 Hypnóza.....	22
3.2.3 Trans.....	23
3.2.4 Halucinace.....	23
3.2.5 Účinky halucinogenních látek.....	23
<b>4 SPECIFICKÁ VĚTEV UMĚNÍ, VEDOUcí K AV MÉDIU.....</b>	<b>25</b>
4.1 MALÍŘSTVÍ A KRESBA.....	25
4.2 FOTOGRAFIE.....	26
4.3 FILM A VIDEO.....	27
4.4 EXPERIMENTÁLNÍ KINEMATOGRAFIE A VIDEO ART.....	29
<b>II PRAKTICKÁ ČÁST.....</b>	<b>31</b>
<b>5 PROSTŘEDKY A TECHNIKY KONKRÉTNÍCH AV DĚL, NAVOZUJÍCÍ SPECIFICKÉ POCITY A STAVY VĚDOMÍ.....</b>	<b>32</b>
5.1 STROBOSKOPICKÝ EFEKT.....	32
5.2 HYPNOTICKÉ OBRAZY.....	33
5.3 OPTICKÉ KLAMY, HALUCINOGENNÍ OBRAZY.....	35
5.4 VIZUALIZACE HUDBY.....	36
<b>III PROJEKTOVÁ ČÁST.....</b>	<b>37</b>
<b>6 KRÁTKÝ BAKALÁŘSKÝ FILM „ČERVENÁ“.....</b>	<b>38</b>
<b>ZÁVĚR.....</b>	<b>39</b>
<b>SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....</b>	<b>40</b>
INTERNETOVÉ ZDROJE.....	40
<b>SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK.....</b>	<b>41</b>
<b>SEZNAM OBRÁZKŮ.....</b>	<b>42</b>



## ÚVOD

Svou bakalářskou prací nejprve zkoumám historický vývoj člověka jako živé bytosti, definované zákony a silami přírody, a to v kontextu vzniku a vývoje umění. Jmenuji základní aspekty umění, co vznik umění zapříčinilo, jaké má funkce a schopnosti a jak se v průběhu času projevovalo.

Dále se věnuji nejen lidskému smyslovému vnímání, čili percepci člověka, ale také jeho fyzickým a mentálním reakcím na specifické počitky a vjemy. Mimo ostatní lidské smysly se zaměřuji především na zrak a sluch, jakožto smysly úzce svázané s audiovizuálním médiem. Jak tyto smysly a jejich orgány fungují, jakým způsobem jsou mozkiem řízeny a jak a proč se spolu s naším vnímáním vyvinuly v průběhu času, od pradávna do současnosti.

Rád bych vyjmenoval některé zvláštní uměle vyvolatelné stavy vědomí, které řídí naše emoce, pocity, paměť a chování nebo dokonce boří naše hranice vnímání objektivní reality. Dále chci najít odpovědi na otázky: Jak souvisí spiritualismus a užívání psychedelických látek s lidskými smyslovými orgány, lidskou percepcí, se změnami a navozením rozličných stavů vědomí a uměním obecně? Jaké odlišné stavy mysli známe a jaké z nich jsme schopni navodit pomocí jakých audiovizuálních prostředků?

Závěr patří výzkumu převážně oněch vizinavozujících prostředků, tedy audiovizuálních prostředků a technik se schopností měnit stav vědomí diváka - např. stimulovat smysly pro vyvolání epileptického záchvatu, závratě, hypnózy nebo transu, navodit intenzivní psychický až transcendentní prožitek či simulovat účinky halucinogenních látek. Jaké z těchto prostředků využívají konkrétní díla experimentální kinematografie a video-artu, jakožto audiovizuálních odvětví nejbližších tomuto zkoumání?

Mým záměrem je postupovat lidskou evolucí, od historických prázákladů člověka, přes postupný přelom v jeho vnímání světa a sebe samotného a vznik umění, až po jeho současnou specifickou část, a to právě experimentální kinematografii a video art, obsahující a využívající tyto prostředky k dosažení záměru autora. Primárním zdrojem mých informací jsou odborné publikace, zmíněné v seznamu na konci práce a široký svět internetu. V postupu vyvozování závěrů, stavění svých tezí a směřování k cíli se chci opřít především o svou vlastní formální logiku, rozum, vzdělání a osobní zkušenosti.

Cílem práce je nejen vyjmenování konkrétních stavů mysli, navoditelných pomocí vizinavozujících prostředků audiovizuálního média, ale především nalezení adekvátního prostředku k simulaci silného transcendentního prožitku člověka, který by měl být použit v praktické části mé bakalářské práce, krátkém filmu "Červená". Jelikož hlavní postava díla prociťuje radikální změnu stavu vědomí ve filmovém světě, pomocí svých poznatků chci co nejdříve zreprodukovat tento jev divákovi ve světě reálném.

## I. TEORETICKÁ ČÁST

# 1 VÝVOJ ČLOVĚKA

## 1.1 Na počátku byl život

Důvod a princip vzniku života není dostatečně znám a chápán dodnes. Velmi totiž záleží na definici slova "život". Budeme-li postupovat měřítkem směrem do mikroskopického světa, můžeme konstatovat, že každá živá bytost se skládá z těch nejmenších definovaných žijících objektů, tzv. buněk, které se časem naučily tvořit i více komplexní mnohobuněčné organismy jako jsme my a ostatní zvířata, rostliny, houby apod. Dále mezi námi existuje ostatní hmota jako bakterie a viry, které doteď nejsou rozlišené mezi živé či mrtvé, a všechna ostatní neživá hmota, kterou známe.

Existují určité vlastnosti, které máme s každou živou bytostí společné: vlastníme určitou stěnu či membránu, oddělující a rozlišující nás od okolí a umožňující nám nezávislý pohyb; regulujeme se na určitou teplotu a máme snahu setrvat v rovnovážném stavu; absorbujeme hmotu či záření, tedy energii, rozkládáme ji v sebe samotné a zase vylučujeme; přetváříme neuspořádané k uspořádanému podle našeho vlastního obrazu; rozmnožujeme se; transformujeme se v průběhu života; evolučně se vyvíjíme a reagujeme na prostředí.

Dalo by se dokonce i posoudit, zda celá planeta není také jeden takový organismus, až na ono rozmnožování a snad i nezávislý pohyb. Avšak proč by planeta nemohla mít své měsíce za své děti a není její pohyb taky jen jednoduše determinován působením jejího prostředí?

Ale zpět k buňce. Žádné části, ze kterých se buňka skládá, nemají tyto vlastnosti samy o sobě. Molekuly látek uvnitř těla buňky reagují vůči sobě a vyvolávají další řetězce chemických reakcí. Můžeme tedy prohlásit, že nejsou samy o sobě živé, pokud životu tyto vlastnosti nepřidružíme. Tady je tedy zatím definována hranice života. Co má však každá buňka společné je DNA, které také samo o sobě živé není, je to jen hmotná genetická informace či instrukce k uspořádání okolních látek, stavbě a řízení organismu. Jako kód, podle kterého buňka pracuje a poznává své druhy.

Dokonce i námi vytvořenou umělou inteligenci lze možná považovat za živou. Možná necítí a nevnímá naším způsobem, ale to už pak závisí na funkci smyslů a vjemů, z jejich informace vyvozených, v objektivním slova smyslu. Pokud se k senzorům reagujícím na prostředí přivlastní tělo z určitého materiálu, které se také bude pohybovat dle jejich informací, a tento stroj bude schopen reprodukovat sám sebe, můžeme se snad domnívat, že jsme stvořili život. A co třeba takový internetový virus? Člověk mu vštípl DNA ve formě kódu a jeho prostředím je internet. Dnes lidé pracují na umělé inteligenci, která se bude schopna i učit ze svých chyb, tedy bude mít schopnost evolučně se rozvíjet. Lidé jí naprogramují další algoritmus popisující jako chybu veškerou činnost, která brzdí nebo znemožňuje její přežití. Dalo by se totiž konstatovat, že dle lidského pohledu je primárním smyslem a úlohou života prostě za každou cenu žít, a to nejen v rámci jedince, ale i druhu.<sup>1</sup>

## 1.2 Člověk jako druh

Zaměříme se teď pouze na jednu z žijících bytostí, člověka. Člověk je jako většina organismů duální, jelikož se prapůvodem vizuálně skládá ze dvou zrcadlově totožných stran (v ideálním případě). Samozřejmě až na některé orgány, které se svým objemem nachází více na jedné či druhé straně. Tyto tělesné odchylky se vyvinuly v řádech milionů let. Stejně tak rozdělení na pohlaví.

V určitém období svých dějin se člověk vyvinul natolik, že již nebyl ve svém veškerém čase vázán pouze na shánění potravy a ukájení ostatních primárních pudů jako nalézání způsobu, jak se zahřát, bezpečně usnout, rozmnožovat se a vůbec přežít. Díky ovládnutí ohně jsme prodloužili naše dny, odehnali predátory a zefektivnili lov, obohatili naši potravu, a tím umožnili mozku další rozvoj. Naučili jsme se větší zručnosti, skupinové soudržnosti, výrobě propracovanějších předmětů a technik. Začali jsme spolu komunikovat v komplexnějších znacích a kódech. Mimo mimiku, primitivní zvuky a malbu jsme začali mluvit, vyprávět a později psát. Naše moudrost se tím byla schopna šířit a posouvat dalším generacím, které mohly na učení svých předků dále stavět. Díky vzniku zemědělství, řemesel, složitější kultury a technologiím jsme získali více času pro přemýšlení, které náš vývoj urychlilo ještě více. V našich očích se dá říci exponenciálně.<sup>2</sup>

---

<sup>1</sup>Pro sesumírování myšlenek o různých obecných tématech účinně slouží kanál ze serveru Youtube, jménem Kurzgesagt (V překladu „V kostce“). V tomto případě mi dopomohlo konkrétní video: Kanál Kurzgesagt - In a Nutshell, Video "What Is Life". In: *YOUTUBE* [online] 11.12.2014 [cit. 2017-02-07]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=QOCaacO8wus>

<sup>2</sup>Kanál Kurzgesagt - In a Nutshell, Video "What Happened Before History? Human Origins". In: *YOUTUBE* [online] 23.06.2016 [cit. 2017-02-07]. Dostupné z: [https://www.youtube.com/watch?v=dGiQaabX3\\_o&t=367s](https://www.youtube.com/watch?v=dGiQaabX3_o&t=367s)

A konečně jsme se mohli poprvé nudit. Ano, nuda také byla a je jedním z faktorů vedoucích k umění. Tedy investování energie do produkce objektů či akcí vedoucích k prožitku, který je nadbytečný našemu bezprostřednímu individuálnímu přežití a slouží převážně ke stimulaci smyslů, intenzivnímu psychickému prožitku, fascinaci krásou, atrakci, památce, zábavě, učení, obohacení ducha nevídaným obrazem či neprožitým pocitem nebo, a to je téma doby poslední, k ničemu, kdy se dílo v lidských očích stává věcí samou o sobě a člověk z ní tak nezískává novou zkušenost přímo, nýbrž pouze ze samotného přemýšlení nad touto skutečností.

Vznikly tedy první z forem umění. Malba, socha, hudba, akrobacie, tanec, herectví, písmo. Rozvinula se řemesla sloužící vyloženě k motivaci, pobavení, euforii, dojetí, uklidnění, zamyšlení, ale i třeba k manipulaci či propagandě. Vždy jsou však tyto pocity a emoce vyvolány nejprve poznáním díla a následnou subjektivní reprodukcí skutečnosti v mysli každého pozorovatele.

Vznikla i první náboženství. Lidé začali přemýšlet o vlastní existenci a hledali východisko. Pátrali po smyslu a poslání vlastního života. Se vznikem filosofie a věd se pak začalo mluvit i o původu a cíli celého universa, jehož jsme součástí. Pomalu se nám otevíraly dveře k vyspělejším technologiím a specializacím díky našemu počtu a oné schopnosti předávat své poznání dalším. Tak jsme byli schopni postupovat kupředu, jako stále rozvinutější a komplexnější druh.

### 1.3 Poznání a to, co nás vede kupředu

S dostatkem volného času na ostatní činnosti, než-li jen zaopatření přežití, si člověk začal všimnout například detailů či krajin a začal všeobecně hlouběji vnímat a přemýšlet nad svými vlastními počitky a vjemy, určujícími naše pocity a nálady. Některé tyto vjemy si oblíbil, jelikož jeho reakce na ně, ať už tělesná nebo duševní, byla pozitivní. Tak máme rádi například blahodárny pocit, když se žízniví napijeme, chuť dobrého jídla, které jíme, se všemi potřebnými látkami, které naše tělo aktuálně potřebuje, nebo sex, který všichni dobře víme, k čemu slouží, dále pohodu a blažený pocit uvolnění po těžké námaze nebo bolesti, či jen příjemný pocit tepla v zimě, podvědomě spojený s bezpečím přežití. To jsou počitky primární. Se svou vzrůstající všedností a stále jednodušší dosažitelností se k nim však přidaly další.

Začali jsme se tedy více sami sebe ptát, proč existujeme, a mimo náboženství, které je v podstatě formou filosofie předchozích generací, jsme se také ponořili do blažených pocitů ve změněných stavech vědomí. Už od pradávna lidé užívali rozličné látky, které se jim do trávicího ústrojí dostaly ať už vědomě, díky experimentům, či nevědomě. To poznání nás vede kupředu a je také od pradávna hnací silou, společně se strachem, který dříve sloužil převážně k přežití, načež dnes u populace vzrůstají transfigurované formy strachu, například z nedostatečné seberealizace nebo postavení ve společnosti. Vše se velmi pojí ke trojúhelníku potřeb člověka. Konkrétně popsanému jako tzv. Maslowova pyramida.<sup>3</sup>

<sup>3</sup>Více informací na: Maslowova pyramida In: *Wikipedia* [online]. 06. 12. 2016 [cit. 2017-02-07]. Dostupné z: [https://cs.wikipedia.org/wiki/Maslowova\\_pyramida](https://cs.wikipedia.org/wiki/Maslowova_pyramida)

Všechny emoce a pocity jsou důsledkem chemických reakcí látek v našem mozku a naše myšlenkové pochody i fyzická činnost se tedy od těchto reakcí odvíjí. Některé látky můžeme pozřít třeba orálně, jiné se v našem mozku vytvoří přirozeně, tedy reagují čistě na působení z okolního světa skrze naše smysly. Proto, když například zkusíme držet hladovku, po určitém čase nám v mozku klesne hladina cukru natolik, že se přepne do určitého nouzového stavu, ve kterém se cítíme podobně, jako při účincích některých drog. Podobné je to s nedostatkem spánku, mozek při tom šetří energii.<sup>4</sup>

Takže, když například vidíme něco, o čem usoudíme, že je krásné, souhra fotonů přicházejících z vnějšího prostředí, tedy mechanicky ovlivňujících a reagujících v řádech látek a polí či atomů, molekul a sloučenin s buňkami v našich zrakových orgánech a následně v mozku, v nás vyvolá reakci ve formě blaženého pocitu z vizuální krásy. Naši projevující se činností je zvýšená pozornost a koncentrace zrakových smyslů na daný objekt, kterému věnujeme více času a zaostřujeme na něj naše oči. Podobně jako se třeba zaposloucháme do nádherné hudby, kdy oči příležitostně zavřeme, aby si náš mozek umožnil zvýšit svou koncentraci primárně na vjemy z orgánů sluchových.<sup>5</sup>

Právě vizuální krása je zakotvena v nevšednosti obrazu či hlouběji v obrazu nepoznaném nebo nepředvídaném. Tak jako nás například upoutává pohled na osvětlený tetelící se kouř před tmavým pozadím nebo stejně nasvícený prach vířící a vyčleňující se v prostoru. Čířící a blyštící se voda. Nepředvídatelný tanec drapérií ve větru. Ona nepředvídatelnost jejich pohybu je to, co nás fascinuje. Vyčleněnost, rámování objektu a kontrast hrají v našich vjemech důležitou roli, proto tak rádi koukáme i do ohně.

Existují i pocity sebereflexe či hlubokého uvědomění vlastní existence odtržené od každodenního racionálního a pragmatického způsobu vnímání reality či od primárních fyziologických potřeb. Když například spatříme obraz majestátní hory, samotný obraz nemusí mít žádný vliv na naše bezprostřední přežití, a stejně nám může připadat hluboce krásný až transcendentní, jelikož nás přivádí k řetězci myšlenek vedoucí ke stvořiteli něčeho tak neuchopitelného jako je samotná existence jakéhokoliv jsoucna.

<sup>4</sup>Aldoux Huxley se o těchto fenoménech více vyjadřuje ve své eseji *Nebe a peklo*.

<sup>5</sup>Viz Dušan Šindelář a jeho *Krása v nás a kolem nás*.



## 1.4 Vznik umění

Potom, co se pračlověk jednoho dne najedl ve své jeskyni, a to není vyloučeno, že součástí jeho chodu nemohly být nedopatřením mimo jiné i psychotropní houby nebo rostliny, poprvé ve svém vývoji udělal něco, co mu přímo nepomohlo nadále přežít. Zreprodukoval něco, co viděl, zažil či poznal na stěnu svého příbytku pomocí čehokoliv, o čem věděl, že zanechává permanentní barevné stopy. Poprvé tak objevil hranice své vlastní percepce. Jak dlouho musí člověk malovat konkrétní objekt, aby k němu vytvořil asociaci? Jak se z abstraktního stane konkrétní? Kolik tahů je potřeba? Tento čin měl poprvé čistě estetickou povahu, podobnou v pozdějších dobách oblékání se do šatů a vzniku módy a nošení šperků a ozdob na těle pro zvýšení atraktivity. Zprvu sloužily kožešiny a zvířecí zuby na krku jen jako důkaz síly a bezpečí, znak dobrého genetického materiálu. Až se vznikem peněz a složitějšího společenského řádu byla funkce ošacení doplněna o důkaz materiálního bohatství, a tedy zabezpečení v sociálním systému. Později nabyla také estetického významu a až dnes móda slouží čistě jako jedno z moderních uměleckých odvětví, která také tvoří díla se smyslem v sobě samém.

Jedním z důvodů onoho pralidského činu mohl být i ten, že si chtěl tímto způsobem připomínat nějaký památný moment vysoké hladiny adrenalinu v krvi, například při společném lovu. Zaznamenat událost na delší dobu než je schopna jeho vlastní paměť. Nebo se poprvé pokusil zamyslet se nad tím, proč existují rozdílné barvy. A pokud znal materiály, které mohly své barevné stopy zanechávat na jiných materiálech, kde je ta hranice, kdy pochopil, že může nakreslit obraz, který mu něco připomíná? Malba byla jednou z prvních forem komunikace mezi lidmi. Mohla sloužit ke znázorňování tras při migraci, primitivní explikaci. Do písku, hlíny, kůry či kamene. Každopádně to byly první známky malířství a později písma a literatury, které se také později vyvinulo v umělecké řemeslo. Mimo estetickou, informativní, kulturní, náboženskou, politickou či komerční může nyní zastávat také i funkci samo pro sebe.

Dlouho jsem přemýšlel nad tím, lze-li považovat (či snad v tomto případě považovat) i vaření za druh umění, pokud se zamyslíme nad tím, že vaříme se snahou docílit co nejlepší možné chuti a vůně, a tedy doplnit hlavní funkci jídla nasytit jedince o funkci čistě prožitkovou, využívající smyslů chuti a čichu, a k tomu přičteme samotné zamyšlení se nad procesem vaření jako vytváření estetického uměleckého díla, které se nakonec třeba vůbec nemusí sníst a může také existovat jen jako věc sama o sobě. A co teprve milovníci pálivého jídla, kteří orgasmicky snášejí bolest při jeho konzumaci.

Taktéž parfumerie, která je zacílena především na náš čich. Je prazáklad jejího požitku v květinách a rostlinách, které pro naše přežití měly zásadní roli? Nebo snad v přirozených lidských vůních majících za úkol přilákat opačné pohlaví? Vůně mají také moc vyvolat v nás vzpomínku. Někdy si však pouze uvědomíme, že danou vůni známe, ale již si nedokážeme vybavit odkud.

O hudbě se zmíním níže v samostatném oddíle.

## 2 LIDSKÉ SMYSLOVÉ VNÍMÁNÍ

### 2.1 Zvuk a sluch

*“Zvuky jsou podobně jako barvy subjektivní psychickou zkušeností. Ve vnější realitě žádné zvuky neexistují. Důmyslný lidský sluchový orgán transformuje fyzikální podněty do podoby nervových impulsů, které mysl interpretuje jako zvukové vjemy.”<sup>6</sup>*

Zvuk ve své podstatě není nic jiného než vibrace hmotného prostředí. To, co nazýváme zvukem, je naše schopnost zaznamenat vlnění prostředí touto vibrací způsobené a rozlišit jeho rozdílnou frekvenci a barvu. Sluchovými orgány jsou dvě uši s tvarem rozšířeného boltce pro zachycení většího množství okolních zvukových vln. Slyšitelné zvuky pak dělíme na tóny a hluky podle pravidelnosti jejich vlnění, tedy na harmonické a neharmonické. A nakonec samotná frekvence: „*Frekvence zvukové vibrace ovlivňuje výšku neboli vnímání toho, zda je zvuk vysoký, či hluboký.*“<sup>7</sup>

Věřím, že lidská mysl je při narození z určité části tabula rasa, ale jsem současně přesvědčen, že jsou v nás evolučně zakořeněny specifické asociace zvuků, které v nás mohou vyvolat příjemný nebo naopak negativní pocit. Například šumění listů korun stromů ve větru, déšť, vlny moře šumící na břehu pevniny. Kdo ví, jak dlouho sluch u živočichů existuje. Navíc se ve vodě zvuk šíří až trojnásobně rychleji než ve vzduchu.

Pro nás pro lidi znamená sluchový vjem asociaci s věcí, která zvuk vykonává. Ať už je to matčin hlas, bzucení hmyzu, vytí vlků. Primární asociace má zakořeněny každá lidská bytost. Další se snad mohly i evolučně vyvíjet, jako praskání ohně nebo řeč. Některé jsou spojeny s biologickými potřebami a instinkty, jiné jsou zajímavé svou novotou.

Pak jsou tu také zvuky, které si lidská bytost s velkou pravděpodobností zapamatuje během a do konce svého života. Například výstřel, exploze, specifická sdělení nejbližších lidí nebo vyjádření, nejčastěji slyšená při nejintenzivnějších zážitcích nebo traumatech, subjektivně oblíbené zvuky nebo hudba. Každý, kdo kdy slyšel krásně a harmonicky hrát kytaru, nadlouho kytaru pozná. A zvuky, které v našem životě slyšíme běžně, už bereme jen jako ověření vizuální reality a vlastního úsudku. A každá doba má jiné zvuky - pípnutí mikrovlnky, sms, blinkr, lokomotiva, řehtání koně, řinčení meče nebo vrzání dveří.

<sup>6</sup>PLHÁKOVÁ, Alena. Učebnice obecné psychologie. Str. 115. Academia, 2015. ISBN 978-80-200-1499-3.

<sup>7</sup>BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. Umění filmu: úvod do studia formy a stylu. s. 350. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011. ISBN 978-80-7331-217-6.

Zajímavé je vyjádření Plhákové o hluku: „*O hluku mluvíme tehdy, když na nás působí zvukové vlny s různou frekvencí, které nevytvářejí harmonický souzvuk. Za hluk považujeme také nežádoucí zvuky, které se nám jeví jako příliš hlasité, nečekané nebo je nemáme pod kontrolou. Rušivě působí, chceme-li v knihovně studovat a poblíž se polohlasně bavit dva lidé. Většinu učitelů zatěžují hlasité zvukové projevy žáků. Někteří lidé jsou alergičtí na zvonění mobilního telefonu. V této oblasti však existují značné individuální rozdíly.*“<sup>8</sup>

## 2.2 Hudba

Velmi zvláštní postavení ve zvuku a umění však zaujímá hudba. Chtěl jsem se o ní zmínit ve speciálním oddíle. Má totiž převážně funkci estetickou, tedy navozující blažený pocit čistě z uvědomění, že nám připadá krásná. Musí se hrát v přesném rytmu a s přesně periodickou vibrací, aby byla libozvučná. Proto se kůže na bubnech a struny na kytarách pnou, aby při úderu či natažení vibrovali v co nejdelší, a tím co nejsynchronnější frekvenci. Využívá se samozřejmě i jiných vibrujících objektů jako hlasivek, rtů či jen samotného tření proudícího vzduchu přes ostrou hranu. Barva a výška tónů tvořících melodii, souhra akordů a intenzit nám pak dokáží navodit nejen pocity radosti a euforie, projevující se chůzí k pohybu, tedy tancem, vedoucím k uvolnění tělesných látek, dovolujícím nám cítit se ještě lépe. Pocity melancholie, hrdosti a síly, vášně, dojetí, ale co především, onen extatický pocit naskakující husí kůže a ježících se vlasů, který je tak silně fyzický, a který nastane jedině při poslechu opravdové harmonie všech hudebních aspektů.

„*Málokdy slyšíme čisté tóny, které jsou vyvolané vzduchovými vibracemi jediné frekvence. Téměř čisté tóny vydává zvuková ladička. Jinak prakticky všechny hudební nástroje vydávají zvuky, v nichž dominuje jeden hlavní tón, který doprovází celá řada dalších, jejichž kmitočet je násobkem nebo podílem základního tónu. Těmto komplexním zvukovým vzorcům říkáme témbra (timbre) neboli zabarvení. Rozdíly v konstrukci hudebních nástrojů způsobují, že vydávají zvuky rozdílného témbra. Hudbu lze definovat jako harmonickou kombinaci tónů. Kromě výšky, hlasitosti a témbra člověk ještě rozpoznává, odkud zvuky přicházejí, kdo nebo co je vydává atd.*“<sup>9</sup>

<sup>8</sup>PLHÁKOVÁ, Alena. Učebnice obecné psychologie. Str. 117. Academia, 2015. ISBN 978-80-200-1499-3.

<sup>9</sup>Tamtéž.

Hudba dříve měla a stále má rituální funkci. Lidé se skrze ni přibližovali bohům, tedy všemu neznámému. Dostávali se do stavů extáze. Nabízela jim pocit transcendence, tedy přesunu vědomí mimo objektivní realitu. Je možné nazvat ji zázrakem, něčím neuchopitelným, nepoznaným. Hudba byla a je přímým spojením s něčím nevysvětlitelně dobrým a krásným. V Africe se dokonce pomocí rituální hudby někteří lidé stále dostávají do stavu transu. Už v samotných názvech trans či extáze jsou obsaženy výrazy jako přenos, přesun, převedení, změna. Hudba má vskutku přenášející vlastnosti. Způsobuje zapomnění na okolní prostředí a fyzickou kondici posluchače, který je schopen ponořit se do svého vnitřního světa, ve kterém setrvává, až pod kontrolou svého nevědomí. Je schopen hlubšího vnímání jevu, který jej fascinuje. Může si třeba vybavit vzpomínku, hudbu si vizualizovat nebo se jen koupat ve své podpořené fantazii. Hudba je snadná, jednoduchá a pro všechny.<sup>10</sup>

Nikdy jsem snad nezažil negativní reakci na harmonickou hudbu, tzn. opravdový negativní pocit jako například úzkost, bolest či strach, pokud pomineme otázku extrémně vytríbeného hudebního vkusu, kdy může dojít k upřednostnění ticha, nebo příliš velké intenzity, kdy nás již bolí ušní bubínky. Tyto pocity jdou navodit jen hudbou špatně slyšitelnou či zkombinovanou, neharmonickou, příliš hlasitou nebo negativní vzpomínkou, kterou může i harmonická hudba vyvolat.

A kolik úderů či dob potřebuje člověk k zaznamenání pravidelného rytmu? Nejméně tři. Dva totiž jen stanovují prodlevu úderů mezi sebou. Až ve třech je obsažena i ta informace, že se jedná o pravidelný rytmus, jelikož si uvědomíme, že obě po sobě jdoucí prodlevy jsou stejně dlouhé.

### 2.3 Světlo, barvy a zrak

Zobrazovací umění, nebo-li mimické, mezi které spadá například malířství, šperkařství a móda, sochařství, architektura, fotografie, film, video nebo i videohry a virtuální realita stimulují náš nejhlavnější smysl - zrak, ke kterému se v pozdějších uměleckých řemeslech přidal i sluch a v nejposlednější době, právě v případě virtuálních realit, i hmat.

Zaměříme se ale nejprve na samotné obrazové vidění, závislé na světle. Člověk je schopen vnímat a zaznamenat pouze určitou část elektromagnetického záření, nazývanou viditelné světlo. Je tomu tak díky našim nejstarším předkům, viditelné světlo je totiž jediná část elektromagnetického vlnění s frekvencí, která je schopna šířit se skrze vodu. Proto byli první vodní organismy světlem ovlivňovány a schopny s ním interagovat. Kolébkou života je totiž voda.<sup>11</sup>

---

<sup>10</sup>O zvláštních vlastnostech hudby se také vyjadřuje Aldous Huxley ve svých proslule známých esejích *Brány Vnímání* a *Nebe a peklo*.

<sup>11</sup>Kanál Kurzgesagt - In a Nutshell, Video "What Is Light?". In: *YOUTUBE* [online] 15.10.2015 [cit. 2017-02-10]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/watch?v=IXxZRZxafEQ>

Viditelná část spektra se dělí na barvy, mezi nimiž jsou plynulé přechody. Barvy se rozlišují podle určitých vlnových délek. Viditelné záření s největší vlnovou délkou má barvu červenou, s nejnižší naopak fialovou. Obecně platí, že čím větší vlnová délka, tím menší frekvence vlnění. Amplituda, tedy výška vlny, pak udává intenzitu záření jako u zvuku hlasitost.

Tedy člověk je schopen vidět omezenou škálu tohoto záření a tedy i barev. Barva sama o sobě však může být jen způsob naší percepcie jak frekvence vlnění rozlišovat mezi sebou. Nicméně, v průběhu evoluce jsme si barvy asociovali s obecnou vlastností pozorovaných objektů, ke které jsme přidružili také specifickou reakci, vedoucí primárně k našemu přežití v přírodě. Například zelená, nacházející se uprostřed viditelného spektra, je pro nás přirozená a uklidňující důsledkem našeho dlouhého života závislého na rostlinách a stromech. A protože pocházíme z vody, ani prastará modrá pro nás není tak zneklidňující a dráždivá jako barva červená, které jsme přidružili vlastnosti znamenající napětí, nebezpečí a strach, právě pro její vzácný výskyt v našem přirozeném prostředí. Žlutá se v našem vnímání usadila jako známka slunce a později i ohně, tedy tepla a bezpečí.

Zrak je naším nejhlavnějším smyslem. Díky němu totiž zpracováváme drtivou většinu informací z okolního prostředí. Jeho orgánem je oko, přesněji dvě oči, pomáhající nám precizněji určit vzdálenost pozorovaného objektu a lépe se orientovat v prostoru. V očích se vyskytují tyčinky a čípky, obsahující látky citlivé na množství a vlnovou délku fotonů. Jako savci bychom měli vládnout pouze dichromatickým viděním, tzn. být citliví pouze na modrou a zelenou barvu. Jako primáti jsme však obdařeni viděním trichromatickým, přidávají se tedy odstíny barvy červené. Oko je v podstatě přírodní objektiv využívající principů optiky. Světlo, a tedy i pozorovaný objekt, se po průchodu naší čočkou převrátí vzhůru nohama a zrcadlově. Navíc skrze oční nervy putuje jiná obrazová informace do každé ze dvou hemisfér mozku. Ten je pak schopen obraz znovu převrátit a spojit do vidění nám známého.

Zvláštní aspekt viditelného záření je, že je jeho vlnění kombinovatelné pomocí interference. Tím pádem je pomocí tří základních barev - červené, modré a zelené, možné namíchat barvy všechny ostatní. Základní esence malířství a kresby.

*„Světelné podněty různé vlnové délky, které při samostatném působení vyvolávají rozdílné barevné počítky, se při současném působení kombinují tak, že vzniká nová percepční zkušenost, tedy nový barevný odstín. Například směs zeleného a červeného světla vnímáme jako žlutou barvu. Bílé světlo vzniká nejen míšením všech barev spektra, ale také při současném působení podnětů, které odpovídají tzv. komplementárním (doplňkovým) barvám.*

*Existují dva základní druhy míšení barev, a to aditivní a subtraktivní.*

*O aditivním míšení mluvíme tehdy, kombinují-li se světla různé vlnové délky, jejichž působením vzniká nový vjem, který neodpovídá žádné z čistých vlnových délek. Aditivním míšením světelných podnětů, které odpovídají monochromatické modré, zelené a červené barvě, vzniká velký počet barevných odstínů. Na tomto typu míšení je založena percepcie barevného televizního obrazu, který tvoří asi milion modrých, zelených a červených teček.*

*O subtraktivním míšení mluvíme tehdy, když se dohromady míchají například vodové nebo olejové barvy. Subtraktivní míšení provádí malíř na své paletě nebo žáci při hodině kreslení. Subtraktivní míšení se řídí jinými pravidly než aditivní, které je hlavním předmětem zájmu psychologů. Při aditivním míšení se kombinují senzorické podněty v lidském zraku. Při subtraktivním míšení se mění fyzikální podněty ve vnější realitě.<sup>12</sup>*

---

<sup>12</sup>PLHÁKOVÁ, Alena. Učebnice obecné psychologie. Str. 112. Academia, 2015. ISBN 978-80-200-1499-3.



### 3 UMĚLE VYVOLATELNÉ POCITY A STAVY VĚDOMÍ

#### 3.1 Pocity ve vztahu k paměti

Podle Aleny Plhákové lze paměť v nejšířším slova smyslu popsat jako „*schopnost zaznamenávat životní zkušenosti*“. Dále uvádí, že zaznamenaná informace prochází v paměti třemi fázemi: vštípením (kódováním), uchováním (retencí) a vybavením (reprodukcí). My se však nadále zabývejme pouze pocity, které souvisí s navození-schopností audiovizuálního média.

##### 3.1.1 Déjà vu

Déjà vu je jev, při kterém máme i několikasekundový pocit, že jsme aktuálně viděnou či slyšenou skutečnost už zažili, tedy dvakrát přijali tentýž vjem, aniž bychom si však pamatovali kdy. Déjà vu pochází s francouzštiny a znamená „*již viděné*“. Existuje více vysvětlujících teorií: od parapsychologických, kdy je déjà vu definováno jako schopnost jemného náhledu do budoucnosti, po ty více pragmatické, kdy se soudí, že jde o krátké selhání komunikace mezi oběma hemisférami mozku, způsobené například únavou, stresem nebo jiným psychickým vypětím. Nedominantní strana mozku zašle informaci té dominantní s lehkým zpožděním, dominantní strana tím dostane tuto informaci dvakrát, nejprve přímo ze smyslových orgánů a poté znovu od nedominantní strany. Normálně tento proces probíhá současně.

Snímků simulujících či jinak pracujících s pocitem déjà vu je mnoho. Ve většině z nich jde v podstatě o zopakování téže scény či záběru. Jako typický příklad z klasických filmových děl uvedu snímek *Matrix* (1999). Ve známém obraze je zopakován subjektivní záběr na procházející černou kočku ze stejného jetí, avšak z druhé vzdálenější kamery. Mezi oběma záběry se použije pouze prostřihu procházející postavy (subjektu), která stoupá do schodů a déjà vu vnímá.

##### 3.1.2 Jamais vu

Jamais vu je jev opačný déjà vu, dobře si pamatujeme a známe určitou skutečnost, objekt či jev, máme však při pohledu na ně pocit, jako bychom je viděli poprvé nebo jim přisuzujeme úplně jiný význam, než předtím. Proto nelze jamais vu zaměňovat s amnézií, při níž se jedná o skutečné zapomnění. Jamais vu je pouze pocit naprosté novosti u věci, která je z naší vědomé zkušenosti běžná. Je navíc uměle vyvolatelným pocitem. Stačí třeba dostatečně dlouho psát nějaké slovo nebo pozorovat nějakou věc, abychom nabyli pocitu, že ji vlastně vůbec neznáme, nebo ji chápeme úplně jinak, než předtím. Tento jev, společně s amnézií, doprovází člověka také při prvních momentech po probuzení z epileptického záchvatu.

##### 3.1.3 Presque vu

Presque vu je jamais vu velmi podobné, jde o pocit, že něco velmi dobře známe, dokonce se nám mohou vybavovat i vlastnosti a charakteristiky oné věci nebo pojmy či výrazy podobné jejímu názvu, ale i přesto nemůžeme danou věc najít v paměti. Tento pocit může být jen dočasný, dokud si nevzpomeneme. Zažívají ho snad všichni lidé.

### 3.1.4 Amnézie

Nakonec je zde amnézie, což je naprostá ztráta paměti v dané oblasti. Může být způsobena těžkým zraněním mozku, traumatem, mozkovou chorobou nebo intoxikací látky, jakou je třeba alkohol.<sup>13</sup>

Pocity *déjà vu* a *jamais vu* jsou také navozovány v experimentální kinematografii a video artu. V případě *déjà vu* např. při rapidních montážích, kdy je nám v přívalu informací ukázán nějaký motiv (klidně i pouze na jednom snímku), který je poté zopakován na delší, zaznamenaní schopnější dobu, navozující tento pocit divákovi. V případě dosažení pocitu *jamais vu* jde o nepřetržité, dostatečně dlouhé opakování toho samého motivu, dokud divák nezačne tento motiv chápat s jiným významem. Tento jev se hojně vyskytoval ve strukturálním filmu nebo letrismu.

## 3.2 Stavby vědomí ve vztahu k auditivnímu a vizuálnímu vnímání

### 3.2.1 Epilepsie

Epilepsie je neurologická nemoc mozku. Taky se jí říkávalo svatá nebo božská nemoc, protože byla v minulosti spojována s okultismem a spiritualismem. U postižených se projevuje ve formě záchvatů, které mohou mít různou intenzitu. Postižený není schopen uvědomělého chování a v průběhu záchvatu se stává více či méně vězněm svého vlastního těla. Podle moderního dělení existují čtyři stupně záchvatů dle intenzity: od nejnižšího, kdy je zachováno plné vědomí a mozek postihne jen krátký výpadek myšlení či zhoršení smyslového vnímání, přes těžší, psychomotorické, kdy postižený může vykonávat na pohled neprospěšnou, tedy dle člověka nesmyslnou, činnost, a po skončení záchvatu si to nemusí pamatovat, až po nejtěžší, tzv. generalizované záchvaty, kdy může oběť upadnout do bezvědomí, dokáže samu sebe pokousat nebo se pomočit, může trpět křečemi většiny hlavního kosterního svalstva, nedokáže nic vědomě ovlivnit a nic si poté nepamatuje.

### 3.2.2 Hypnóza

Hypnóza je uměle navoditelný psychický stav, díky kterému se může pohroužená osoba dostat hlouběji do svého nevědomí. K procesu hypnózy je však zapotřebí hypnotizér nebo alespoň jeho slyšitelný hlas. Hypnóza sugestivně umožní zhypnotizovanému hlubší ponor do pocitů a emocí ze svých zážitků, vybavení si dávno zapomenutých vzpomínek, a dokonce dokáže podvědomě vsugerovat reakce na počítky a vjemy ve formě automatické činnosti. Stěžejní je však tzv. hypnabilita subjektu, což je v podstatě míra schopnosti pohroužit se do hypnotického stavu. Ne všichni lidé jsou hypnabilní, a také záleží na jiných faktorech, jako podvolení se a důvěra v hypnotizéra.

---

<sup>13</sup>Spousta stručných definic a informací o pojmech přímo nesouvisejících s mým předmětem zkoumání jsem pro efektivitu parafrázoval z portálu [www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com) a jiných serverů.

Fenomén hypnózy je také použit v mnoha klasických narativních dílech jako např. již v *Kabinetě doktora Caligariho* (1920), Tarkovského *Zrcadle* (1975) nebo třeba *Hypnotizérovi* (2012).

### 3.2.3 Trans

Trans je taktéž jeden ze zvláštních stavů vědomí, kdy se jedinec, například v těžké nemoci nebo za dostatečně dlouhého působení rychlé rytmické hudby, dostává pryč ze svého já, tedy odpoutává se od svého ega, a dokonce může na čas ztratit i pojem o vlastní identitě. Vyvolávání transu mělo náboženskou a rituální funkci a je stále provozováno především v afrických zemích.

### 3.2.4 Halucinace

Halucinace je vjem, o kterém si subjekt myslí, že skutečně přichází z venkovního světa, přičemž to nemusí být pravda nebo to není schopn určit. Pokud je o klamnosti tohoto vjemu přesvědčen, mluvíme o tzv. pseudohalucinaci. Pokud se halucinace po svém odeznění vrací, jedná se o blud, který je už však příznakem psychické poruchy.

Halucinace lze navodit několika způsoby – pozřením halucinogenní látky, těžkým onemocněním, doprovázeným horečkou nebo i jen smyslovou deprivací, což znamená umělým potlačením smyslového vnímání, tedy přílišnému úbytku informací o okolním světě, například vyskytujeme-li se v naprostém tichu a tmě. Od vizuální iluze se halucinace liší tím, že není nutně vyvolána vnějším působením, třeba při dlouhodobějším pozorování optického klamu. Je spíše důsledkem vnitřních procesů mozku, než že by souvisela s hranicemi lidské percepce.

### 3.2.5 Účinky halucinogenních látek

Mezi halucinogeny patří například psilocin a psilocybin, vyskytující se v lysohlávkách; meskalin, nacházející se v kaktusech peyotl<sup>14</sup>; dále salvinorin A z pryskyřice šalvěje divotvorné; THC v konopí nebo DMT, kterým je obdařena mimojiné jihoamerická rostlina ayahuasca. Halucinogenní účinky mají také rostliny jako durman, iboga, pepřovník opojný nebo houba muchomůrka červená. Není pochyb, že celá tato široká škála magických rostlin a hub zaujímá historicky významné místo v jídelníčku člověka. Dále existují syntetické a polosyntetické halucinogenní látky, člověkem nedávno uměle vytvořené. Patří sem LSD nebo MDMA.

<sup>14</sup>Převážně o účincích meskalinu píše Aldoux Huxley ve své eseji *Brány vnímání*. Za svého života podstoupil několik kontrolovaných experimentů pod vlivem této látky, načež sepsal své poznatky a přirovnání. *Brány vnímání* jsou nejznámějším spisem z jeho sbírky.

Všechny tyto látky jsou díky svým účinkům přímou branou ke změnám stavu vědomí, tedy transcendenci. Vyvolávají návaly emocí a pocitů a tím také z nich vyvozenou činnost. Odpoutávají od každodenního vnímání reality, vlastního těla a dokonce i samotného vědomí či ega. Účinky a vlastnosti těchto stavů se mnohdy nedají popsat našimi zaběhlými znaky ve formě slov. Dají se jen lehce přirovnat například k projevům holotropního dýchání, hluboké meditace, lucidního či přirozeného snění, deliria či dalších již zmíněných stavů mysli.<sup>15</sup>

U konzumace těchto látek jsou velmi důležité dva pojmy převzaté z angličtiny, set a setting. Reprezentují náladu a společnost, se kterou subjekt látku požije a prostředí, kde si hodlá prožít svůj trip, tedy psychedelickou zkušenost. Tato zkušenost nemusí být vždy pozitivní a může se člověku vymstít, podcení-li tyto dva pojmy. Halucinogeny jsou totiž látky, které ovlivňují vnímání počitků a vjemů v našem mozku na bázi chemických reakcí, vyvolaných bezprostředně. Chci tím říct, že ony změny vědomí nejsou způsobeny jen vjemy a počitky samotnými, přenesené sensorickým způsobem pomocí našich smyslů, jejichž důsledkem si pak mozek potřebnou reakci svých látek vyvolává sám, ale že jsou způsobeny přímou implikací externích látek do těla. Jsou tedy mnohem více nevyhnutelnější a neodvratitelné. Čím více bude člověk akceptovat vše, co se stane po tom, co nějakou z těchto látek pozře, tím jednodušší pro něj bude průchod jeho následnou zkušeností. Není to ale jisté tvrzení, tak jako není filosoficky jisté nic. Oblast halucinogenních drog je dosud pramálo prozkoumaná a zaznamenaná. Největším zdrojem informací je stále individuální zkušenost.

Klasických filmových děl prezentujících téma halucinogenních drog či simulujících jejich účinky existuje celá řada. Jako příklady některých z nich uvedu tyto: *Trainspotting* (1996) Dannyho Boyla, *Enter the Void* (2009) Gaspara Noého, *Fear and Loathing in Las Vegas* (1998) Terryho Gilliana, dále *Requiem for a Dream* (2000) Darrena Aronofského, *A Scanner Darkly* (2006) Richarda Linklatera nebo *Taking Woodstock* (2009) Anga Leeho.

---

<sup>15</sup>Více o změnách stavů vědomí v *Učebnici obecné psychologie* od Aleny Plhákové. Kapitola 3.1.6, str. 65. Dále pak tamtéž o percepčních iluzích v kapitole 5.7, str. 149.

## 4 SPECIFICKÁ VĚTEV UMĚNÍ, VEDOUCÍ K AV MÉDIU

### 4.1 Malířství a kresba

Upustím od ostatních zobrazovacích umění a vydám se větví nejbližší k filmu. Započnu malířstvím. Za nejstarší známky malířského umění jsou považovány nástěnné malby pravěkých lidí. Není však pochyb, že pračlověk maloval již dříve do písku, hlíny, či jiných materiálů, využívajíc byť už jen kontrastu, na který je jeho zrak obzvláště citlivý, nebo i barev. Možná za vším stála nejprve náhoda, když poprvé spatřil něco, tvar čehokoliv, co mu připomínalo jiné, tedy navodilo asociaci. Jelikož byl a stále je bytostí mimickou, tedy reakcí napodobující své okolí, což sloužilo a stále slouží především jako pomoc při komunikaci mezi druhy, pochopil, že může tvar zreprodukovat vlastními silami. Nakreslil první obrázek. Vzniklo malířství.

Malířství je totiž společně s kresbou, fotografií, filmem a videem umění využívající rámu obrazu. To znamená, že z reality kolem umělce zaznamenává jen určitý ohraničený úsek, a to pouze dvourozměrně. V moderní době to už však přestává platit díky nástupu brýlí pro virtuální realitu a 360° kamer. Zůstaňme ale zatím stále trošku při zemi. Postupem své dlouhé historie se chápání a studium tohoto uměleckého odvětví vyvíjelo. Mám za to, že šlo především nejprve o snahu zobrazit viditelné okolí co nejpřesněji a nejrealističtěji, tedy o formu reálné dokumentace. Malířství však sloužilo jako jedním z prvních samozřejmě náboženství a církvím jako prostředek ke znázornění (podle vlastních slov však často nezobrazitelného) vnějšího božského světa. Tento úkol byl samozřejmě ze své podstaty sám nereálný, a tak malíři stále využívali reálných aspektů, objektů a barev. Dále pak mělo malířství funkci dekorativní - na zdech, látkách nebo na předmětech denní potřeby.

Až s nástupem renesance a humanismu se lidé obraceli k vizuálním výjevům jako k branám reprodukcí či zdůrazňujícím životní krásu. Tedy využívajícím aspektů, které člověk považuje za krásné zde na Zemi. Došlo k rozdělení na malbu, kresbu, rytinu a na další odvětví, využívající rozličné nástroje, techniky a povrchy. V průběhu všech známých slohů se vystřídaly všechny známé styly, stále pokoušející a posouvající hranice lidské percepce. Malířství nadále ztratilo svou důležitost v záznamu či dokumentaci objektivní reality po nástupu fotografie a zaměřilo se tedy především na konceptuální zobrazování reality. S nástupy stylů jako impresionismus, fauvismus, expresionismus, kubismus, surrealismus a dadaismus se malířství pokoušelo o jakousi transformaci percepce, tedy navození nevšedního pocitu nebo asociace pomocí rozličných technik zobrazujících subjektivní vidění autora. V moderních časech by se i mohlo zdát, že se malířství potácí bez funkce. Ta je však viděna znovu konceptuálně, mísí se s dalšími formami umění, rozbíjí svou starou zaběhlou formu a funguje byť už jen jako blahodárná meditativní činnost nebo dílo samo pro sebe.

## 4.2 Fotografie

Od světla a malířství se dostáváme k fotografii. Fotografie je úzce vázána s audiovizí nejen jako její nutný předchůdce, ale i v rozdělení ve způsobu záznamu na klasický, tedy využívající světlocitlivého materiálu, a na formu záznamu pozdější, digitální, využívající elektronického čipu. Princip elektronické fotografie je v množství vedle sebe seřazených miniaturních světlocitlivých bodů na čipu, tzv. pixelů, které také mohou tvořit výsledný obraz na obrazovce, či na vytištěném papíře, jsou-li v dostatečném množství a viděny z určité vzdálenosti, aby si člověk z obrazu vytvořil konkrétní asociaci. Každý pixel je v podstatě sám o sobě jeden malý obrázek, který však podává informaci jen v intenzitě třech základních barev - červené, modré a zelené.

Tak rozdělujeme fotografii na analogovou a digitální. Jak už jsem zmínil, vznik fotografie v podstatě znamenal zánik či stagnaci realistické malby. Nebylo jí totiž více potřeba. Fotografie byla schopna přirozeně zastoupit její funkci v mnohem přesnějším a realističtějším měřítku. Navíc je mnohem více efektivní a dnes již snadno opatřitelná.

Vznik fotografie je také důsledkem objevení lomu světla a optiky. Ta nejprve sloužila jako pomůcka malířství. Jednoho krásného alchymistického dne lidé objevili materiály a sloučeniny citlivé na světlo a pomocí experimentů našli a stanovili onen práh času, směřování a intenzity světla nutný k preciznímu zobrazení na co nejlepším materiálu. Hlavními termíny jsou čas, clona a citlivost filmu. Ty v podstatě jen kontrolují množství dopadajícího světla na filmovou surovinu, tedy tzv. expozici.

Dnes je už fotografie chápána i jako malířství kdysi, pomocí softwarové techniky jsme schopni dovést snímek do estetické dokonalosti. Nejde pouze o reprodukci reality a pokud ano, má prakticky jen památeční charakter. Je stěžejním médiem v zobrazování krásy i bezprostřední reality a velmi se prolíná s ostatními formami umění, jelikož je dnes tak snadno produkovatelná.



### 4.3 Film a video

Ve svém filmu *Vojáček* (1963) pravil velmi významný filmař francouzské nové vlny, Jean-Luc Godard, že „*fotografie je pravda a film je 24krát pravda za vteřinu*“. Film je jednoduše série fotografií jdoucích po sobě dostatečnou rychlostí, abychom byli sensometricky schopni pojit tyto obrazy v kontinuální pohyb. V podstatě jsme objevili rychlost čtení a rozlišování obrazové informace v našem mozku na kontinuální či ne, u audiovizuálního média. Právě kolem 24 snímků za vteřinu se točí tato hranice, kdy při vyšší rychlosti již přestáváme vnímat blikání obrazu, či-li tzv. mezifáze, prodlevy mezi snímky.

Rozdíl mezi filmem a videem je v médiu, na kterém jsou snímky zprostředkovány. Film využívá filmové suroviny, tedy pásu celuloidu se světlocitlivou vrstvou emulze, většinou halogenidů stříbra. Jednotlivé snímky jsou exponovány a promítány svrchu dolů za sebou. Pro ukázání natočeného materiálu je nutné surovinu chemicky vyvolat a promítnout pomocí promítačky. Nejprve byl na pásu pouze obraz, později na jedné straně přibyl zvuk ve formě grafické křivky, která je na promítačce snímána zvlášť, ale současně, a to převážně opticky. Základní šířky filmových páسů jsou 8mm, 16mm, 35mm a 70mm.

Video je zprostředkováno digitálně, jako digitální fotografie, tedy pomocí čipu využívajícího fotoefekt k zaznamenání a přenesení obrazové informace z jednotlivých oddílů, tedy pixelů, ve formě binárního kódu. Sousední snímky jsou buďto do sebe prokládány řádky nebo jsou promítány kontinuálně za sebou. Jednotlivé pixely se však z čipu čtou zleva doprava a po řádcích dolů.

Manipulace s digitální informací a taktéž celková digitální filmová produkce je značně efektivnější a rychlejší. Film sice není potřeba stříhat manuálně, a v elektronické střížně zabere drtivá většina úkonů několikanásobně méně času, na začátku vývoje digitálního obrazového záznamu se však video nemohlo rovnat s filmem ve své kvalitě. Až postupem času technologie pokročila natolik, že se kvalitativní rozdíly smyly. Místo hmotného pásu filmu vlastníte elektronický video soubor, nebo náboj u pásu magnetického, který neztrácí po každé projekci na jakémkoliv počítači nebo projektoru svou kvalitu, nebo energii, jako když promítačka neustále stírá emulzi z celuloidu. Rozdíly mezi oběma médii jsou také v tzv. šumu nebo zrně, je-li čip či film nedostatečně citlivý.

Film si však v sobě stále ukrývá jakousi manuální, tedy analogovou nepředvídatost. Řekl bych, přírodní divokost a hravost. Jistý faktor, nekontrolovatelný člověkem. Ve videu člověk dokáže digitálně plně barevně ovlivnit každý pixel, jelikož je jeho informace zapsána vždy přesnou limitovanou hodnotou v určitém čase. Film ale není takto uspořádaný. Jeho analogová křivka není čtena pomocí vzorkovací sítě. Tak jako když malíř nikdy neudělá pravidelný a přesný tah štětcem, film v sobě bude vždy skrývat určitou část mikroskopického světa, který nebudeme schopni vnímat, a přece nebudeme pochybovat o tom, že tam je. Jsou to opravdu dvě rozličná vizuální média, která při pojení se zvukem či hudbou, dotváří médium audiovizuální.

Pokud se budeme bavit o klasické kinematografii ve vztahu s naším tématem spiritualismu či transcendence a prostředků, navozujících pocity s nimi spjaté, je dobré zmínit Jaromíra Blažejovského a jeho disertační esej *Spiritualita ve filmu* (2006). Blažejovský se v ní totiž vyjadřuje k tzv. *spirituálnímu modu*:

*„Pro souhrn operací, jimiž může být narativní svět [srov. Doležel, 2003] uváděn do vztahu k numinózní transcendenci, navrhuje (nepříliš vzdáleni od „posvátného modu“ Petera Fräsera) pojem spirituální modus. Představujeme si jej jako dvojpólovou veličinu, jež má svůj aspekt syntaktický i pragmatický: týká se jak procesu kódování, tak dekódování. Film totiž může být autorem koncipován ve spirituálním modu, avšak nemusí být takto konkrétním divákem recipován; stejně tak ovšem může kompetentní divák (nemusí jít nutně o náboženského člověka) ve spirituálním modu vnímat dílo, které s touto intencí vytvořeno nebylo. [...] Stručně řečeno, spirituální modus není jen to, na co se díváme, ale i to, co přitom máme prožívat nebo co prožíváme: svět obohacený přítomností posvátna.“<sup>16</sup>*

Podle něj je spirituální modus charakterizován mimo jiné tzv. *atributem pasivity*, který se uplatňuje několika elementárními filmovými prostředky:

1. Rámování obrazu je ve vztahu k postavě více distanční. Větší význam tím získává prostředí, ve kterém se nachází.
2. Úhel kamery nemá podobu lidského zorného úhlu. Kamera je často na místech, která jsou pro člověka neběžná.
3. Prodlužování času záběrů i poté, kdy jsou jeho základní informace již sděleny.
4. Herecké ztvárnění postavy připodobňuje loutku. Jakoby postava jednala nevědomě, náměsíčně či byla někým kontrolována. Typickou hereckou akcí je tanec.
5. Hudební doprovod kontrastuje s akcí. Využívá se i dlouhé stereotypní opakování stejného rytmu či motivu (navozování transu).

Autor uvádí za příklad dokonce i jedno legendární dílo z odvětví experimentální kinematografie:

*„Ve známém strukturálním filmu Michaela Snowa Wavelength (1967) kamera, mikroskopicky se posunující vpřed, snímá během 40 minut jednu místnost a zvolna se přibližuje ke stěně, na které jsou zavěšeny tři obrazy; její pohled se nakonec rozplyne v jednom z těchto obrazů, na němž je krajina s mořskými vlnami. Během této dlouhé cesty dojde k několika dramatickým událostem včetně smrti, aniž by tyto události vytrhly kameru z jejího směřování.“<sup>17</sup>*

<sup>16</sup>BLAŽEJOVSKÝ, Jaromír. *Spiritualita ve filmu*. Str. 70. Brno: Centrum pro studium demokracie a kultury, 2007. ISBN 978-80-7325-132-1.

<sup>17</sup>Tamtéž. Str. 109.

#### 4.4 Experimentální kinematografie a Video art

*„Poznání skutečné tváře filmu je nezvratitelné, a proto ten, kdo se chce i nadále opájet sšelmilnou iluzionistickou kinematografií, nechť další stránky vůbec neotvívá.“<sup>18</sup>*

Experimentální film vznikl v podstatě současně s filmem klasickým. Důvod přirozeně tkví v rozvětvení možností po vynálezu filmu a později i videa, který nebyl sám o sobě také ničím jiným, než pochopením fotografie jako možnost animace, která vznikla z hraní ve formě rychlého střídání jemně odlišných obrázků a s prvními formami animace v kresbě.

Nejprve se avantgardní filmaři doslova nazývali a chápali jako „předvoj“ filmu klasického stylu. Když pak pochopili, že se narativní film neotřesitelně drží jako divácky nejúspěšnější, snažili se o vytvoření samostatného paralelního odvětví kinematografie, včetně vlastního sdružení nebo distribuce. To však vyžadovalo velké úsilí v organizaci, na kterou se nenacházeli lidé, právě pro nekomerční (a tím neatraktivní) zázemí. Navíc tím paradoxně vznikal jakýsi undergroundový mainstream. Nakonec se experimentální filmaři smířili s masovou neoblíbeností svého žánru a uchýlili se k osobní fascinaci a zkoumání fenoménu pro obohacení čistě své komunity.<sup>19</sup>

Vždy budou po světě chodit lidé, kteří se na věci budou dívat jinak, tedy nevšedně, neformálně či s hlubším zamyšlením. Je jich nutná menšina. Tito lidé se nevydali kroky jen čistě klasické narace či dokumentace nebo citové manipulace diváka k navození především pozitivních pocitů, což lze využít k materiálnímu výdělku ve formě obchodu, avšak zamysleli se nad samotnou formou, konceptem či funkcí filmového nebo digitálního média v umění. Začali zkoumat a testovat divákovu percepci. Nebo se snažili o zobrazení oné konkrétní souhry fotonů, která přenáší divákovo vědomí pryč z vnímání objektivní reality.

Podle Martina Čiháka se celý experimentální film dělí do šesti základních proudů: avantgardní, abstraktní, čistý, strukturální, sklížený a spontánní film. Znamý audiovizuální umělec a filmař, Jonas Mekas pak historicky dělí experimentální kinematografii na tři doby: první, druhá a třetí filmová avantgarda. Do první spadají všechny evropské avantgardní filmy do roku 1947, přesněji do momentu, kdy Hans Richter dokončil svůj film *Sny na prodej*. Do druhé patří všechny americké avantgardní filmy do roku 1956, tedy „předundergroundové“. A do třetí náleží všechna avantgardní díla poté, převážně však v USA.<sup>20</sup>

<sup>18</sup>Úvodní titulok *Ponorné řeky kinematografie* Martina Čiháka.

<sup>19</sup>Opět parafrázováno z *Ponorné řeky kinematografie*. Tentokrát konkrétně z kapitoly o avantgardním filmu.

<sup>20</sup>ULVER, Stanislav. Západní filmová avantgarda. Praha: Československý filmový ústav, 1991. ISBN 80-7004-071-8.

David Bordwell a Kristin Thompson zase dělí avantgardu dle formy – na abstraktní a asociativní. Abstraktní film pracuje se samotnými barvami, tvary, jejich velikostí a pohybem. Jako příklad abstraktní formy pak uvádějí snímek *Mechanický balet* (1924) dvou filmařů, Dudleho Murphyho a Fernanda Légera.<sup>21</sup>

*„Abstraktní filmy bývají často uspořádány způsobem, který můžeme nazvat 'Téma a variace'. Tento termín se obvykle používá v hudbě: jsme seznámeni s melodií nebo jiným typem motivu a následuje řada různých verzí téže melodie – často s tak výraznými rozdíly v tónině a rytmu, že je původní melodie stěží rozeznatelná. Forma abstraktního filmu může fungovat podobně. Úvodní část nám obvykle ukáže typy vztahů, které bude film využívat jako základní stavební prvek. Další segmenty předvedou podobné typy vztahů, ale poněkud pozměněné.“<sup>22</sup>*

Někteří kritici nazývají abstraktní umění jako „umění pro umění“. Tedy pro svou zdánlivou nezajímavost, kdy nám ukazují „pouze“ různé série zajímavých vzorců, či abstraktní vlastnosti konkrétních rozpoznatelných objektů, na jejichž základě abstraktní filmy často tvoří svou stříhovou skladbu. Může se tak názorově opět stát uměním pro sebe samo.

Naproti tomu asociativní forma nás vybízí k hledání asociací mezi záběry, které společně postrádají konvenční narativní logiku nebo časoprostorovou kontinuitu. Někteří kritici prý mají pocit, že se asociativní forma nejvíce přibližuje lyrické poezii.

Asociativní formu je možné chápat ve třech základních principech:

1. Dílo se skládá z několika více či méně kontrastních částí, které dohromady tvoří jeho ucelenou tvář.
2. Dílo opakuje motivy k posílení asociace, podobně jako je tomu u narativního filmu.
3. Dílo nutí diváka k osobní interpretaci a doplňování významů.

Jako příklad asociativní formy experimentálního filmu uvádějí znovu oba autoři film *A Movie* Bruce Connera.

<sup>21</sup>BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. Umění filmu: úvod do studia formy a stylu. Str. 350, 470-492. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011. ISBN 978-80-7331-217-6.

<sup>22</sup>Tamtéž. Konkrétně z kapitoly o experimentálním filmu (str. 474).

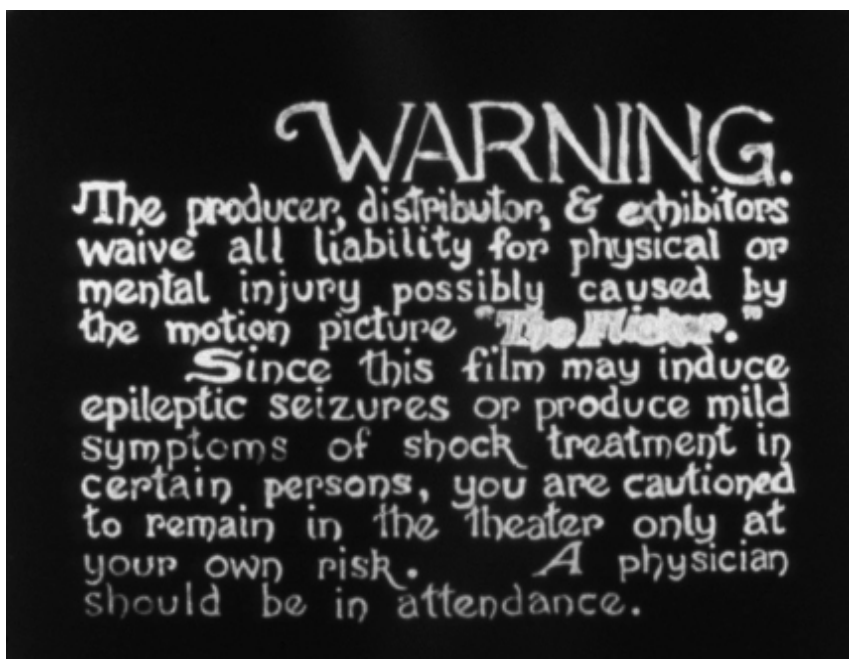
## II. PRAKTICKÁ ČÁST

## 5 PROSTŘEDKY A TECHNIKY KONKRÉTNÍCH AV DĚL, NAVOZUJÍCÍ SPECIFICKÉ POCITY A STAVY MYSLI

### 5.1 Stroboskopický efekt

Epileptický záchvat jde při dostatečně soustředěném pozorování audiovizuálního díla vyvolat pomocí stroboskopického efektu. Stroboskopický jev je druh optického klamu. Vytváří se rytmickým, dostatečně rychlým vysíláním intenzivních impulzů světla na daný objekt a zároveň stále pod určitou frekvencí, kdy je již lidské oko schopno bezprostředně vnímat kontinuální pohyb. Pokud se tento osvětlovaný objekt například otáčí stejnou frekvencí, jakou je osvětlován, zdá se nehybný. Zvýšením nebo snížením frekvence osvětlování pak můžeme měnit zdánlivý směr jeho otáčení.

Stěžejním dílem experimentální kinematografie využívající tento jev je *The Flicker* (1966) Tonyho Conrada (Obr. 1.). Toto filmové dílo se skládá pouze z pěti různých snímků: dva titulkové, jeden čistě bílý, jeden čistě černý a jeden varující před epilepsií. Peter Kubelka, další autor, jehož *Arnulf Rainer* (1960) je podobným dílem se stejnou schopností vyvolat epileptický záchvat, jen v něm nejsou bílé a černé snímky tak pravidelně seřazeny jako u díla předchozího. Bílé a černé snímky jsou promítány nepravidelně, taktéž ve vztahu ke zvuku a tichu. A jako třetího autora zmíním Paula Sharitse - v podstatě s většinou jeho děl, jako například *N.O.T.H.I.N.G* nebo *T.O.U.C.H.I.N.G* (Obr. 2.), která také obsahují stroboskopický efekt, a k nimž se zde přidávají i čistě barevné a konkrétní snímky, se pohybuje na poli testování lidské zrakové percepce. Sharits byl navíc velmi ovlivněn kulturou pop artu.



Obr. 1. Úvodní snímek z díla *The Flicker*, varující před epilepsií.



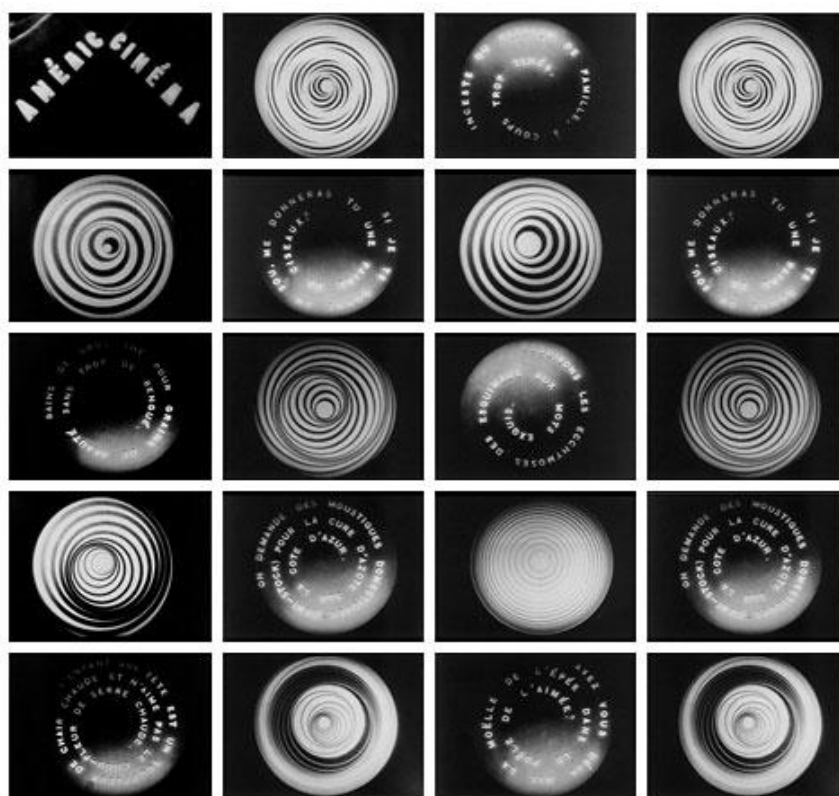


Obr. 2. Vybraná výšeč snímků z *T.O.U.C.H.I.N.G.*, stěžejního díla strukturálního filmu od Paula Sharitse.

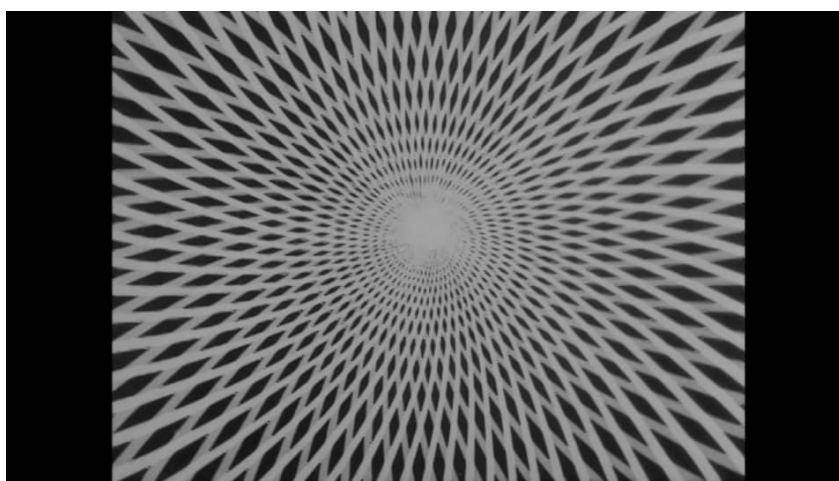
## 5.2 Hypnotické obrazy

Doktor Lester F. Beck byl experimentátor, který si ve 30. a 40. letech 20. století nechal natáčet mimo jiné některé své psychologické pokusy s hypnózou. Například *Photographic Studies in Hypnosis - Abnormal psychology* (1938) nebo *Uncconscious Motivation* (1949). Tyto filmy však nejsou o moc víc než dokumentárními záznamy procesu hypnotizace. Mezi prvními autory, kteří opravdu pracovali s vizuálními prostředky napomáhající navodit hypnotický stav, byli významní umělci Marcel Duchamp se svým *Anemic Cinema* (1926) a Oskar Fischinger a jeho *Spirals* (1926) (Obr. 4.).

Marcel Duchamp poprvé zaznamenal vizuální prostředek, užívaný k prohloubení hypnability diváka, na filmovou surovinu. V *Anemic Cinema* použil několik druhů uspořádání kruhových obrazců, konstantně rotujících na jednu či druhou stranu a využívajících čistě lidské percepce k dojmu trojrozměrného obrazu (Obr. 3.). Zjednodušeně řečeno jako jeden z prvních zaznamenal na toto médium rotující vizuální klam.



Obr. 3. Některé vybrané snímky kulovitých obrazců z díla *Anemic Cinema*, Marcela Duchampa.



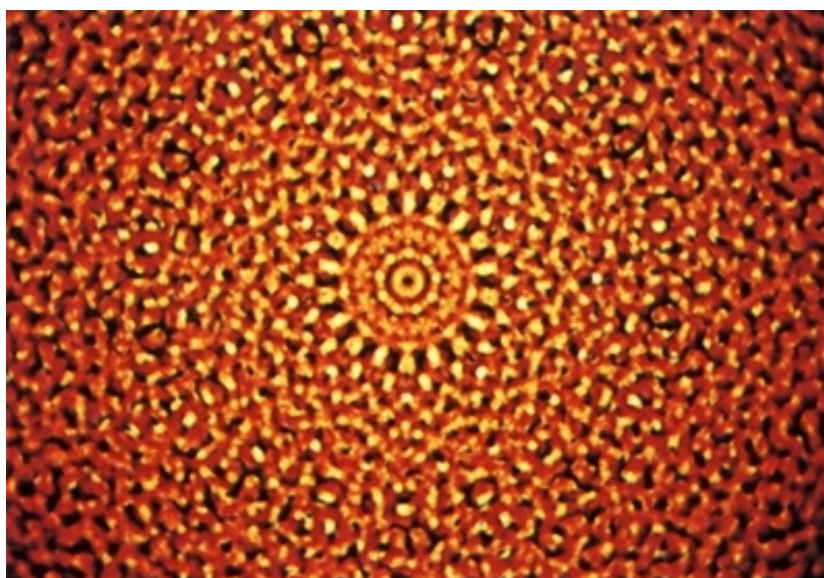
Obr. 4. Snímek z díla *Spirals* umělce Oskara Fischingera.

Nejen tato díla zobrazují linie a tvary v kontinuálním a cyklickém pohybu, povětšinou symetricky komponované a směřující do samotného středu obrazu a točité spirály a kruhy hrající si s lidskou percepcí prostoru a jeho hloubky. S přítomností hypnotizéra nebo i pouze zvukové složky s jeho hlasem by tyto snímky dokázaly i zhypnotizovat diváka.

### 5.3 Optické klamy a halucinogenní obrazy

Existují i díla simulující halucinace nebo vizuální prožitky, podobné navoditelným pomocí halucinogenních látek. Všechna tato díla stále jen pokouší naše hranice obrazového vnímání v čase a využívají k tomu nejen pohyblivých optických klamů, ale i symetrických geometrických obrazců, několikanásobné expozice, plynule se měnících barev a tvarů i stroboskopického jevu.

Za zmínku v tomto odvětví rozhodně stojí bratři John a James Whitney. Oba nejprve spolupracovali, například na krátkých filmech *Five Film Exercises* (1944). James byl a je stěžejní postavou ve světě abstraktní kinematografie a vizualizace hudby. Jeho díla *Yantra* (1957) a *Lapis* (1966) (Obr. 5.) jsou svou rituální hudbou a detailním abstraktním obrazem schopna navodit či připomenout ojedinelý spirituální zážitek. John Whitney se může pyšnit význačnými díly *Catalog* (1961), *Permutations* (1968) a *Matrix III* (1972).

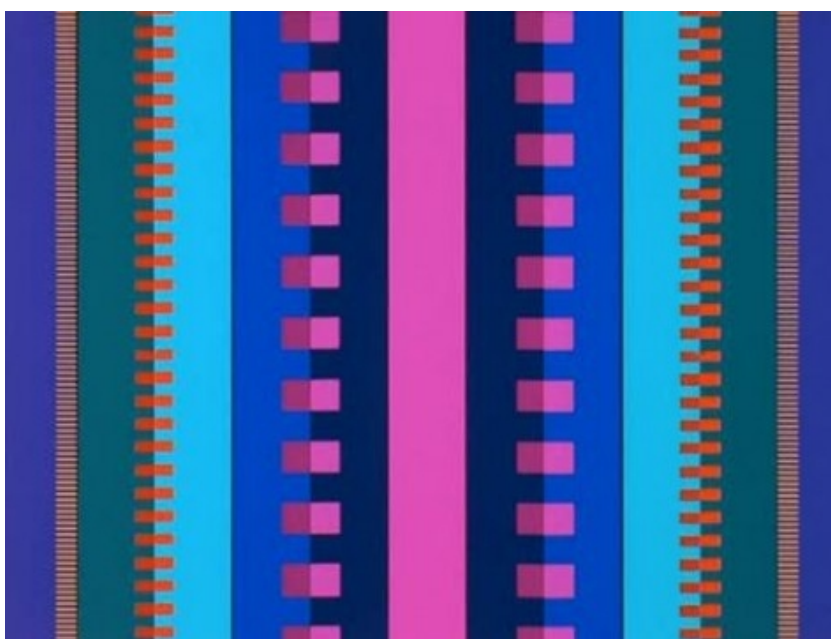


Obr. 5. Snímek z díla *Lapis* umělce Jamese Whitneyho.

Dalším podobně významným tvůrcem je Jordan Belson, který vytvořil přes dvacet experimentálních či abstraktních děl, povětšinou na téma spiritualismu. Všechna tato díla jsou důležitá v tématech spirituální kinematografie, abstraktní animace, experimentu a vizuálních klamů. Umělců v těchto oblastech totiž nebylo mnoho.

## 5.4 Vizualizace hudby

Naprostou klasikou v tomto oboru je dílo významného umělce Oskara Fischingera, *An Optical Poem* (1938), což je nádherně komplexní tanec obrazců, tvarů, světla a barev, tvořících imaginární prostor, na dynamickou hudbu Franze Liszta. Novějším tvůrcem je Norman McLaren, který pracoval se synchronní hudbou v převážné většině jeho pestrých děl. Byl to filmový výtvarník a experimentátor jak s obrazem, tak zvukem. Jeho nejvýznamnějším a dle mého i nejvýstižnějším dílem na téma vizualizace hudby je *Synchrony* (1971), v němž využívá optického snímače projektoru k vytvoření hudby čistě z obrazové složky. Výsledkem je naprosto synchronní hra barevných bloků s hudbou složenou z nich samotných. Jinak řečeno, divák vidí to, co zároveň slyší (Obr. 6).<sup>23</sup>



Obr. 6. Snímek z díla *Synchrony* výtvarníka Normana McLarena.

<sup>23</sup>Prakticky se všemi příklady, které uvádím v celé páté kapitole, jsem byl seznámen při přednáškách experimentální kinematografie profesorky Esperanzy Collado na fakultě výtvarných umění v Cuence ve Španělsku. Mnoho dalších příkladů experimentálních děl zmiňují cizojazyčné odborné publikace jako např.:

O'PRAY, Michael. *Avant-garde film: forms, themes and passions*. Repr. London [u.a.]: Wallflower Press, 2003. ISBN 1903364566.

SITNEY, P. Adams. *Visionary film: the American avant-garde, 1943-2000*. 3rd ed. New York: Oxford University Press, 2002. ISBN-10: 0195148851

BRAKHAGE, Stan. *Metaphors on Vision*, 2nd ed. *Anthology Film Archives*, 1976. ISBN-10: 0317559567

### **III. PROJEKTOVÁ ČÁST**



## 6 KRÁTKÝ BAKALÁŘSKÝ FILM „ČERVENÁ“

V poslední době se v okruhu mých zájmů stále více objevuje experimentální kinematografie a především video art, jakožto odvětví z těchto dvou modernější. Dokonce jsem byl schopen naučit se základům jedné větve video artu zvané glitch art. Glitch art ze svého anglického názvu („glitch“ znamená „chyba“ nebo „závada“) využívá ovlivnitelnosti způsobu datové komprese video souborů k uměleckým záměrům v audiovizuálním médiu. Znamená to, že záměrně porušuje formu a strukturu videa a považuje se tím za zcela nový obor, ve kterém se znovu, taktéž díky míře dynamiky v pohybu kamery při záběru, větví možnosti střihu, asociací, a tím celkového uměleckého záměru.

Jeho princip tkví v tzv. *I*, *B*, a *P* snímcích. *I* snímky jsou klíčové, od nichž se odvíjí snímky *B* a *P*. Když v komprimovaném videosouboru přeoznačíme veškeré *B* snímky na *P*, jelikož vlastní více informací o pohybu a stabilitě pixelů v obrazu, a zároveň vystříháme všechny snímky klíčové, tedy *I*, vyskytující se nutně ve všech střížích mezi záběry, jsme schopni simulovat efekt chyby datového toku videa, který obecně známe třeba ze satelitních televizí nebo při převodu magnetické pásky na digitální nosič.

V poslední části mého bakalářského filmu *Červená* hlavní hrdina prožije do schopnosti změnit stav svého vědomí. Abych na tento fakt diváka přinejmenším upozornil, chtěl bych pro simulaci této změny porušit formu klasického narativního filmu a aplikovat výše zmíněný efekt jako pomoc k divákově pochopení, že hlavní hrdina prožívá intenzivní psychický stav, ve kterém se dokáže odpoutat od svého já, tak jako se plně odevzdaný divák dokáže odpoutat od vcítění se do postavy, příběhu, filmového světa nebo klasické formy videa především.

Věřím, že hranice mezi divákovým přesvědčením, že jde o opravdovou datovou chybu při projekci, a myšlenkou, že je tato „chyba“ jen využita pro umělecký záměr, je tenká. Nepochybuji, že se najdou takoví, kteří si při prvním shlédnutí efektu budou myslet, že se něco porouchalo. Jak už to ale u montáže klasické narace bývá, je-li ve filmu něco opakováno, a přitom je jistým způsobem forma stále zachována, děj pokračuje kupředu, jelikož obraz není zbořen docela a divák je stále schopen registrovat objekty nebo pojmy, které mu jsou schopny navodit asociace potřebné pro plynutí děje, a bude-li efekt decentní a účinně použit, stojím si za svým, že by měl divák následně pochopit, že se jedná o umělecký záměr vedoucí právě k simulaci účinků oné látky.

Tento prostředek již byl navíc jednou použit v klasickém narativním celovečerním filmu *Holy Motors* (2012) francouzského režiséra Leose Caraxe, zpracovaný video artovým umělcem Jacquesem Percontem, takže se již nejedná o novinku v tomto žánru.

Věřím také, že bychom se jako tvůrci neměli bát experimentů a radikálních změn ve vývoji audiovizuálního média. Když se podíváme do historie na příjezd vlaku od bratří Lumiérů nebo třeba první použití vertigo efektu Alfreda Hitchcocka, také byli projekce těchto obrazů, které nám dnes připadají naprosto banální, doprovázeny strachem, nevolností či nejistotou.

## ZÁVĚR

Cílem práce bylo vyzkoumat co nejvhodnější audiovizuální prostředek pro osobní umělecký záměr. Jedním z mých uměleckých záměrů v bakalářském filmu *Červená* je co nejvěrněji zreprodukovat změnu psychického stavu divákovi. Jako adekvátní audiovizuální prostředek potřebný pro tento záměr tedy považuji radikální změnu formy klasického narativního filmu způsobem hojně využívaným v jednom z odvětví moderního video artu, zvaným glitch art a blíže popsáným v projektové části této práce společně s přizpůsobeným kamerovým stylem v klasické filmové formě související se spirituálním modem Jaromíra Blažejovského - tedy pomalou jízdou, odcizením od postavy, změnami ohniskové vzdálenosti apod., dále ambientním hudebním doprovodem a vhodnou střihovou skladbou, resp. montáží dané pasáže. Jakožto jev velmi těžce popsatelný a znázornitelný je tedy změna stavu vědomí zreprodukována především těmito moderními prostředky, které připodobňují alespoň některé společné vjemy jako poruchy vnímání prostoru, kontinuity času a vizuální a zvukové halucinace.

Halucinogeny dokáží svou přímou implikací do těla vyvolat v mozku chemické reakce měnící procesy vyhodnocování vjemů ze smyslových orgánů. Tyto změny jsou pro člověka exaktně zatím neidentifikované docela. Lidský mozek je stále objektem zájmu a stále není dostatečně prozkoumán. Mnozí ze zkušenosti tvrdí, že jde o způsob „rozšíření“ vědomí, jelikož je jejich mozek schopen zpracovat mnohem více informací v čase. Průzkumy ukázaly, že je při tzv. tripu vsutku více zatížen. Tyto informace jsou pro nás předmětem zájmu a poznání tak, jako byl americký kontinent pro naše předky – mořeplavce. Naš mozek není na tak intenzivní přísun informací zvyklý z každodenního života. Vytváří si určité filtry, regulující tento přísun pouze na ty informace, které jsou důležité pro naše přežití. Právě změnami stavů vědomí je schopen tyto „návaly“ informací vnímat jinak a zaznamenávat do své paměti.

Psychotropní látky však nejsou zdaleka jedinou branou do neprozkoumaného kontinentu lidské psychiky. Například právě experimentální kinematografie a video art (můžeme však tvrdit, že i umění obecně) se snaží o přenesení myslí, tedy o jistou změnu stavu vědomí diváka. Jako příklady prostředků, které se pro tento účel využívají, zmíním: stroboskopický efekt, optické klamy, vizualizaci hudby nebo obrazy připomínající halucinace z psychedelických zkušeností.

Právě díky studiu experimentální kinematografie a video artu jsem pochopil, že změny stavu vědomí diváka, tedy v našem případě radikální změny konvenčního chápání filmového díla, lze dosáhnout pomocí radikálních koncepčních změn v jeho formě. Tak jako dokáže halucinogen vyvést vědomí subjektu od objektivní reality, dokážou tyto audiovizuální („vizinavozující“) prostředky vyvést diváka z objektivního vnímání filmového prostoročasu a upozornit ho například na to, že se vlastně dívá na film, jako to například provedl Ingmar Bergman ve svém snímku *Persona* (1966), kdy ukázal divákovi spálení samotného filmového pásu, na kterém je příběh nošen, nebo experimentální filmař Peter Tscherkassky, ukazující ve svých dílech perforaci. Tito umělci tak záměrně porušili strukturu klasické konvenční filmové narace a dokonce samotné vizuální formy, aby navodili divákovi nezvyklé pocity a řetězce nových a svěžích myšlenek.



**SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY**

- [1] HUXLEY, Aldous. Brány vnímání: Nebe a peklo. Přeložil Milan PROCHÁZKA, přeložil Jiří PLESNIVÝ. Praha: Mat'a, c2011. Nové trendy. ISBN 978-80-7287-147-6.
- [2] ŠINDELÁŘ, Dušan. Krása v nás a kolem nás. V Praze: Albatros, 1981. ISBN 13-860-81.
- [3] PLHÁKOVÁ, Alena. Učebnice obecné psychologie. Academia, 2015. ISBN 978-80-200-1499-3.
- [4] BLAŽEJOVSKÝ, Jaromír. Spiritualita ve filmu. Brno: Centrum pro studium demokracie a kultury, 2007. ISBN 978-80-7325-132-1.
- [5] ČIHÁK, Martin. Ponorná řeka kinematografie. V Praze: Akademie múzických umění, 2013. ISBN 978-80-7331-283-1.
- [6] ULVER, Stanislav. Západní filmová avantgarda. Praha: Československý filmový ústav, 1991. ISBN 80-7004-071-8.
- [7] BORDWELL, David a Kristin THOMPSON. Umění filmu: úvod do studia formy a stylu. Str. 350, 470-492. V Praze: Nakladatelství Akademie múzických umění, 2011. ISBN 978-80-7331-217-6.

**Internetové zdroje**

- [8] *Wikipedia: the free encyclopedia* [online]. San Francisco (CA): Wikimedia Foundation, 2001- [cit. 2017-01-22]
- [9] Kanál Kurzgesagt - In a Nutshell. In: *YOUTUBE* [online] 9.7.2013 [cit. 2017-02-07]. Dostupné z: <https://www.youtube.com/user/Kurzgesagt>

## SEZNAM POUŽITÝCH SYMBOLŮ A ZKRATEK

AV	Audiovizuální.
DNA	Deoxyribonukleová kyselina.
THC	Tetrahydrocannabiol.
DMT	Dimethyltryptamin.
LSD	Diethylamid kyseliny lysergové.
MDMA	3,4-methylenedioxy-N-methamfetamin.

## SEZNAM OBRÁZKŮ

*Obr. 1. Úvodní snímek z díla *The Flicker*, varující před epilepsií.*

*Obr. 2. Vybraná výseč snímků z *T.O.U.C.H.I.N.G.*, stěžejního díla strukturálního filmu od Paula Sharitse.*

*Obr. 3. Některé vybrané snímky kulovitých obrazců z díla *Anemic Cinema*, Marcela Duchampa.*

*Obr. 4. Snímek z díla *Spirals* umělce Oskara Fischingera.*

*Obr. 5. Snímek z díla *Lapis* umělce Jamese Whitneyho.*

*Obr. 6. Snímek z díla *Synchromy* výtvarníka Normana McLarena.*