

Mojmír Sedláček

PSYCHO LOGIE V KINĚ

PORTÁL 

**Co s námi dělají filmy jako
Psycho, Kmotr a Matrix**



Mojmír Sedláček

PSYCHO LOGIE V KINĚ

**Co s námi dělají filmy jako
Psycho, Kmotr a Matrix**

Lektoroval: Mgr. Radomír D. Kokeš, Ph.D.
Odborně recenzovali: Mgr. Jan Černík, Ph.D.,
a Mgr. Bc. Juraj Jonáš, Ph.D.

© Mojmír Sedláček, 2025
© Portál, s. r. o., Praha 2025

ISBN 978-80-262-2372-6

Obsah

Úvod: Jak se dívat na filmy	7
1. Vnímání filmu	14
2. Emoce jako jádro prožitku	50
3. Porozumění vyprávění	64
4. Postava jako klíč k příběhu	111
5. Důležitost žánrů	137
6. Filmařské techniky	185
Závěr: Film jako věda i magie	228
Vybraná literatura	231



Úvod: Jak se dívat na filmy

Jaký film jste v poslední době viděli? A vzpomenete si, jak na vás nějaká konkrétní scéna zapůsobila? Plakali jste dojetím, hrůzou vám běhal mráz po zádech, anebo jste se od plic zasmáli? V této knize si všechny podobné projevy představíme, navíc si ale také ukážeme, že nejde pouze o to, co s námi filmy „dělají“ – snad ještě důležitější je totiž to, co s nimi „děláme“ my.

Pokud by nás totiž filmové médium zasahovalo s takovou silou, jak se zhruba před sto lety předpokládalo, už dávno by existoval přehledný soupis postupů, kterých se mají filmaři držet, aby dosáhli kýžených účinků. Z libovolné návštěvy kina ale dobře víme, že to takhle jednoduše nefunguje – na utváření zážitku ze sledování filmu se totiž podílí individualita každého z nás. To tvůrcům sice ztěžuje práci, ale zároveň se nám tak otevírá nekonečný horizont možných náhledů na filmové umění: Můžeme si všímat nepřeborného množství detailů v obraze, vytvářet vztahy k fiktivním protagonistům či prožívat pestrou paletu emočních projevů.

A tak když si sekretářka Marion Crane, pohroužená do svých myšlenek, jde dát očištnou sprchu, dobře víme, že je zle a že nás brzy čeká jedna z nejslavnějších vražd, jaké se na stříbrném plátně kdy objevily. Vnitřně rozpolcený Michael Corleone se na nepříteliš vydařené obchodní schůzce s konkurenčním gangsterem a zkorumpovaným policistou definitivně rozhoduje o své budoucnosti, aby ji zasvětil rodině – ačkoli za to bude muset zaplatit obrovskou daň. A co všechno teprve

čeká zprvu nenápadného hackera Thomase Andersona během záchrany přítele Morpheea a stávání se Vyvoleným? Ať už je to cokoli, bude si na to muset vzít sluneční brýle, jež se rázem stanou nepřehlédnutelnou součástí popkultury.

Scény z filmů *Psycho* (1960), *Kmotr* (1972) a *Matrix* (1999) nám připomínají, jak rozmanitými způsoby na nás mohou audiovizuální díla působit a jakým prožitkům se jejich prostřednictvím můžeme oddat. Právě tato trojice filmových klasik bude na dalších stránkách zmiňována nejčastěji, takže se vám vyplatí si je připomenout opětovným zhlédnutím – pokud je vůbec nutné vás k něčemu takovému přesvědčovat. Avšak smyslem této knihy není nostalgické vzpomínání na klasiky kinematografie, nýbrž zamyšlení nad tím, jakými všemi způsoby nás může filmové médium ovlivňovat, inspirovat i fascinovat. Cílem je zmapovat reálné působení filmů na publikum, nikoli zevrubně analyzovat jednotlivé audiovizuální obsahy. V této knize tudíž nejde o nalezení ultimátních závěrů ohledně toho, jak věci jsou (což by vyvracelo z kořenů uměleckou povahu filmu), nýbrž spíše o vytvoření prostoru k dalšímu zamýšlení – což snad každý čtenář ocení ve chvíli, kdy čas od času na pár hodin vstoupí do divácké role.¹

Předkládaný text by šlo označit za „Vybrané kapitoly z psychologie filmu“, které by v ideálním případě měly čtenáři umožnit, aby na filmová díla mohl nahlížet novým, snad trochu uvědomělejším způsobem. Kniha se obrací k pragmatickému divákovi, jenž se z různých důvodů rád dívá na filmy a který by chtěl pochopit, co se v něm během sledování snímků

1 „Pokud klademe vědění za úkol, aby se maximálně přiblížilo konkrétnímu, pak je (...) nutné v určitých ohledech postavit umění nad vědu, protože dokáže vyjádřit člověka v jeho konkrétnosti,“ říká filosof Maurice Merleau-Ponty (Strnad, M. 2014. Doslov: Merleau-Ponty a fenomenologie. In: H. Bendová & M. Strnad [Eds.], *Společenské vědy a audiovize*. Praha: NAMU, s. 256–262. Citace ze s. 260.).

odehrává; a tyto poznatky následně přetavit v uvědomělejší a tím pádem bohatší zážitky.

Připomeňme slova populárního kritika Rogera Eberta, který líčí, jak může film pomocí své působivosti zasáhnout ryze humanistické jádro každého z nás: „Pro mě jsou filmy stroji na generování empatie. Pokud je film skvělý, umožní vám trochu více porozumět tomu, jaké to je mít jiný gender, jinou rasu, jiný věk, jinou ekonomickou třídu, jinou národnost, jinou profesi, jiné naděje, ambice, sny a strachy. Pomáhá nám se ztotožnit s lidmi, kteří s námi tuto cestu sdílí.“² A právě k emocím se na následujících stranách budeme vracet nejvíce, jelikož se pokusíme vysvětlit, jak nás filmy dovedou pohltnout (a jindy si zase udržet odstup), kterými prostředky v nás vzbudí přesně ty emoce, jež jsou v danou chvíli žádoucí, anebo jak nás zvládnou napojit na pomyslný vnitřní život postav, které ve skutečnosti vůbec neexistují.

K tomu filmaři často využívají zaběhlých zvyklostí, známých jako neviditelný hollywoodský styl. O nich se mnohokrát zmíníme, jelikož právě tak se nejlépe ukazují filmařské konvence, jež se následně umělecká kinematografie (uznáváte-li zjednodušující dělení na populární a artové snímky) snaží podvracet. Můžeme parafrázovat slavného mystika, filmaře a všestranného podivína Alejandra Jodorowskyho a říct, že do kina nechodíme proto, „abychom utekli před sebou samými, ale abychom naopak obnovili kontakt s tajemstvím, kterým jsme“.³ K návštěvě kina totiž nemusíme přistupovat jen jako k eskapistickému zapomenutí na každodenní problémy, nýbrž i jako k hlasu, jenž nás volá

2 The Editors. 2018. Video: Roger Ebert on Empathy. *RogerEbert.com*, online.

3 Jodorowsky píše o divadle, jež nebere jako pouhou zábavu, nýbrž spíše jako nástroj sebepoznání – a obdobně lze jistě smýšlet i o filmu (Jodorowsky, A. 2015. *Psychomagic: Nástin panické terapie*. Praha: Malvern, s. 47.).

k prožití dobrodružství na povrchně smyslové i hluboce niterné úrovni.⁴ Tím vším se budeme zabývat v šesti hlavních kapitolách. Podíváme se na fyziologická i psychologická specifika vnímání filmu, důležitost emocí pro uspokojivý filmový zážitek či různé roviny, na nichž probíhá porozumění příběhům. Probereme si zásadní úlohu filmových postav v tom, jak k filmům přistupujeme, a přes základy vybraných žánrů se dostaneme k popisu některých technik, jimiž na nás filmaři dovedou působit.

Z tohoto průletu obsahem je též patrné, co zde nenajdete – totiž prvoplánově atraktivní psychopatologické rozbor filmových postav. Určovat klinickou diagnózu na základě chování či nahlédnutí do nitra postav je sice na první pohled zábavným mentálním cvičením, jeho důsledkem je však nepatřičná bagatelizace či rovnou zavádějící dojem o psychických potížích, což nakonec ze všeho nejméně prospívá těm, kteří se ocitají v centru zájmu.⁵ Běžné narativní snímky potřebují

4 Trefně to vysvětluje třeba Carlos Reygadas, jeden z nejzajímavějších filmařů posledních dvou dekad: „Existuje většinová kinematografie zaměřená především na vyprávění příběhu a budování postav – které budou muset čelit zásadnímu konfliktu pojatému na základě morálky dobře rozpoznatelné publikem. Taková kinematografie je ve skutečnosti dramatickou reprezentací, která své mechanismy přebírá z literatury a vyznačuje se jednostrannou artikulací, neboť proudí z plátna k publiku bez nutnosti vracet se zpět: jejím hlavním cílem je diváka pobavit. Jiná kinematografie je otevřenější: její bytí není autonomní, ale uskutečňuje se v subjektivitě prostřednictvím usouvztažení významů s divákem. Jedná se o jev vzájemnosti, neboť k tomu, aby začal platit, vyžaduje individuální interpretaci, jako by vznikal při každém zhlédnutí: jeho význam je vždy mnohočetný. Tato kinematografie se velmi podobá skutečnosti, protože stejně jako ona se nebuduje pomocí autonomních pojmů, ale prostřednictvím tvořivého vztahu.“ (Reygadas, C. 2023. *Přítomnost*. Praha: AMU, s. 78–79.).

5 K tématu však lze samozřejmě přistupovat i tvořivěji. Například filmový historik Thomas Elsaesser hovoří o produktivních patologiích (*productive pathologies*), tedy různých odchylkách od standardních vypravěčských či estetických postupů, a to s cílem zprostředkovat publiku prožitek psychických poruch či symbolického ducha doby (Elsaesser, T. 2021. *The Mind-Game Film: Distributed Agency, Time Travel, and Productive Pathology*. New York: Routledge, především kap. 3: *The Mind-Game Film*.).

vytvářet zajímavé konflikty a dramata, kvůli čemuž musejí obvykle složité a ambivalentní fenomény zplošťovat. Což stejnou měrou platí i pro terapeutické procesy zachycené ve filmu.⁶ Nevyhnutelných zjednodušení se zde bezesporu dopustíme také, avšak s cílem nabídnout čtenáři nový či aspoň podnětný pohled na snímky, které nejspíš dobře zná, ale třeba ho doteď nenapadlo na ně nahlížet ve spojitosti s tím, co všechno se při jejich sledování uvnitř nás odehrává.

Z toho důvodu se největšího prostoru dočká kognitivistická perspektiva, která je pro tyto účely nejvhodnější díky množství snadno aplikovatelných nástrojů k hlubšímu pochopení zhlédnutých děl a také díky propojení filmovědných i psychologických výzkumů. Ve většině kapitol se však uchýlíme i do hájemství jiných, v argumentační opozici stojících pohledů na předkládané problémy. Hlavním kritériem je totiž podnětnost a praktická použitelnost informací pro každodenní sledování filmů, kniha se tudíž nepokouší předložit systematický výklad z pohledu pouze jedné z možných perspektiv. Jako osobití průvodci světem kinematografie se proto projeví i Alfred Hitchcock, Robert Bresson či Carlos Reygadas – tedy tvůrci, kteří navzdory odlišnosti svých režijních stylů nabízejí ve svých literárních dílech a rozhovorech poutavé náhledy na své zkušenosti s médiem i publikem. Filmaře totiž lze považovat za svého druhu lidové psychology, kteří musejí řešit praktické problémy leckdy ještě dříve, než je vědecká obec zvládne výzkumně pojmenovat.

My si však vyřčení palčivých otázek dovolíme: Jak se lidská přirozenost vypořádává s filmovým médiem a v čem

6 „Film podporuje mýtus, že terapie je zázračná, jakmile si vzpomenete na nějakou zasutou věc z minulosti. Ve skutečnosti je to obvykle dlouhodobý proces s malými a smysluplnými postřehy, které postupně vedou k pokroku,“ popisuje psycholog James C. Kaufman (Stringer, H. 2016. *Therapy on camera*. APA.org, online.).

kinematografická díla využívají uspořádání našeho mozku? Co my jako diváci děláme s filmy, a co naopak dělají filmy s námi? Pojdme se na tuto cestu do hlubin divákovy mysli společně vypravit.

Ještě předtím si však neodpustím jednu osobní doušku. Musím totiž poděkovat Radomíru D. Kokešovi za nekompromisně podnětné připomínky ke struktuře celé knihy i jejím dílčím myšlenkám, k nimž se plodně vyjadřovali i Jan Černík a Juraj Jonáš. Dále děkuji i svému filmovému guru Ondřejovi Bínovi, který přede mě postavil první kinematografické výzvy, redaktorce nakladatelství Portál Marii Těthalové za příležitost napsat tuto knihu a kolegům z webu MovieZone.cz za dlouholetou toleranci mých specifických diváckých preferencí. Největší dík však patří mé manželce Lucii, bez jejíž podpory a respektu by kniha rozhodně vzniknout nemohla.

K důslednějšímu rozboru sentimentálních okamžiků se však dostaneme až o pár desítek stránek později, takže toto sebedojímání prozatím ukončíme a vrhněme se raději na rozbor toho, co se s námi po usazení v kině vlastně děje.



1. Vnímání filmu

Světla v kině pomalu zhasínají, okolní ruch ustává a na plátně se objevují první obrazy. Postupně se noříme do předkládaného světa, začínáme se zajímat o postavy a přemýšlíme, kudy se bude děj ubírat dál. Jenže jak je něco takového vůbec možné? Proč by nás patálie jakýchsi virtuálních, reálně neexistujících figurek měly zajímat? Jistě, určitou roli hraje už prvotní závazek – rozhodli jsme se, že vynaložíme čas a peníze na trávení času tímto způsobem. To by ale ke smysluplnému ponoru do předkládaného příběhu rozhodně nestačilo.

Podívejme se, jak začíná třeba *Matrix*. Zpočátku sledujeme ikonický zelený kód, na jehož pozadí slyšíme (v tu chvíli ještě neznámé) hlasy Trinity a Cyphera, kterak se baví o objevení Nea. Trinity, jež se v tu chvíli nachází v simulované realitě Matrixu, je prozrazena a musí se probíjet přes skupinu řadových policistů (což není problém) i několik tajemných agentů (což problém rozhodně je). Podstatný je dialog mezi policejním náčelníkem a agentem Smithem, v němž je první přesvědčen, že jeho podřízení Trinity jednoduše zatknou, na což Smith odtuší, že policisté jsou již mrtví. Když se kamera vzápětí vrací k Trinity a strážcům zákona, jsme plni očekávání: Od důvěryhodně vypadajících agentů jsme se dozvěděli, že proces zatýkání rozhodně nebude formalitou. V navazující akci vidíme, jak hrdinka k úžasu policistů (kontrastujících s chladnou arogancí agentů) porušuje fyzikální zákony, a postupně si uvědomujeme, že o této zdánlivé realitě konce milénia ještě mnoho nevíme.

Prostřednictvím zhruba šestiminutového prologu se seznamujeme s nepříjemně nazelenalým světem, který budeme následně objevovat spíše s postavou Nea nežli zprvu představené Trinity. Základní obrazové a zvukové vjemy tudíž přiřazujeme k objektům a fenoménům, jež známe ze skutečného světa, následně je skládáme do smysluplnějších celků, empaticky se napojujeme na postavy a možná se i snažíme uplatnit znalost žánrových vzorců pro odhad dalšího vývoje.

Aniž bychom si to uvědomovali, probíhá v nás tzv. *mentální tok PECMA*. Jde o zkratku z anglických slov perception, emotion, cognition a motor action, tedy percepce, emoce, kognice a fyzické jednání. Jeho autor, filmový vědec Torben Grodal, navazuje na práce významného neurovědce Antonia Damasia⁷ a kombinuje zpracování audiovizuálních podnětů na vícero úrovních: Po přijetí senzorických informací mozek kognitivně i emočně vyhodnotí situaci, což vede k následné tělesné odezvě. Historicky starší teorie leckdy předpokládaly, že viděné obrazy okamžitě považujeme za pouhé reprezentace lidí a objektů, kterým následně přiřazujeme určité významy. Podle Grodala však to, co vidíme na plátně, považujeme přímo za lidi a objekty, ačkoli jsme si vědomi, že se tak děje nějakým umělým, nepřírozeným způsobem. Praktický rozdíl je v tom, že audiovizuální podněty tak nezačínáme ihned kriticky analyzovat a interpretovat, nýbrž k nim náš mozek přistupuje podobně jako k jevům ve skutečnosti.

Grodal píše o „zhodnocení statusu reality“, a tak se divák neuchýlí k pohybovým reakcím, jaké by měl v případě, že by jej

7 Damasiův důraz na provázanost emocí s tělesnými procesy pomohl překonat zaužívané oddělení rozumu a emocí – emoční procesy se totiž na rozhodování a následném chování podílejí větší měrou, než si většina z nás uvědomuje (a připouští) (Damasio, A. 2000. *Descartesův omyl: Emoce, rozum a lidský mozek*. Praha: Mladá fronta.).

daná situace potkala ve skutečnosti. Tělo nereaguje svalovým napětím, jež je důsledkem simulace pohybů, které by člověk chtěl uskutečnit – namísto toho se může oddat smíchu, pláči, třasu či třeba prožitku husí kůže. Vyjma výsledného tělesného projevu však model PECMA probíhá při sledování filmů podobně jako při interakci s lidmi a objekty našeho každodenního života, díky čemuž je tak snadné a automatické se na běžné narativní filmy napojit – bez ohledu na fantasknost předkládaných světů totiž do značné míry korespondují s tím, co známe z reality.⁸

Nechme se tedy Grodalovým originálním modelem inspirovat a pojdme se postupně podívat na základní senzorycké vjemy a jejich uchopení, dále na kognitivní zpracování přijatých podnětů a na ně navázané emoční reakce až po různé úrovně porozumění vyprávění.

Dispozice zraku

Roku 1825 popisuje britský lékař Peter Mark Roget jev známý jako *perzistence vidění*. Podle něj obraz nějakého objektu nemizí hned poté, co na něj přestanou dopadat světelné paprsky, nýbrž jeho otisk na sítnici ještě chvilku zůstane. Pokud po tomto obrazu v rychlém sledu následuje další obraz, vzniká prý iluze pohybu. Přestože tento jev vysvětluje působení leckterých optických klamů, na filmový pohyb jej (navzdory mnoha dřívějším snahám) univerzálně aplikovat nelze – výsledkem by totiž byl spíše rozmazaný obraz jako při sledování ohnivé show ve tmě; což má k zážitku sledování filmu opravdu daleko.⁹

8 Grodal, T. 2009. *Embodied Visions: Evolution, Emotion, Culture and Film*. New York: Oxford University Press. Modelem PECMA se zabývá druhá polovina knihy.

9 Tan, E. S. 2018. A psychology of the film. *Palgrave Communications*, 4, 1, s. 1–20.

Střihač a mistr zvuku Walter Murch, k němuž se později ještě vrátíme, je zhrozen, že i po dvou stoletích od svého vzniku (a více než století od svého zavržení v přelomovém díle *Photoplay* od psychologa Huga Münsterberga) je perzistence vidění stále leckdy považována za vysvětlení vnímání pohybu, a proto je potřeba na její překonanost upozornit: „Když se díváme na film, nevidíme posloupnost rozmazaných, překrývajících se obrazů (...). Místo toho jsou snímky jednotlivě odlišitelné, pohyb mezi nimi je přesný a iluze pohybu nezávisí na intenzitě světla projektoru.“¹⁰

Za zlom tak lze považovat až tzv. *fi-fenomén* (či také *fi-efekt*), který v roce 1912 popisuje Max Wertheimer. Jeden ze zakladatelů psychologické školy gestaltu zjišťuje, že obrazy promítané na objekty v rychlém sledu budí dojem pohybu, ačkoli člověk nevidí pohyb samotný – pouze jej na základě dřívějších zkušeností vysuzuje. To znamená, že vnímání pohybu je aktivní činností našeho percepčního systému, nikoli pouze pasivním fyziologickým procesem. Na obecné úrovni tak *fi-fenomén* označuje jakoukoli formu zdánlivého pohybu, tedy interpretace našeho percepčního systému, že se nějaký objekt hýbe, ačkoli tomu tak ve skutečnosti není. V užším slova smyslu *fi-fenomén* souvisí s vysokofrekvenčním a nesynchronizovaným výskytem dvou podnětů, jež se nacházejí blízko u sebe, což budí dojem, jako by mezi nimi „přeskakovalo“ světlo. V případě nízkofrekvenčního (tedy pomalejšího) výskytu dvou podnětů po sobě se nám zdá, že jde pouze o jeden objekt. V tomto případě, který známe třeba z kdysi populární mobilní hry *Had*, hovoříme o *beta* pohybu.

Dá se tedy říct, že „filmovému divákovi se dostává přetržitých světelných podnětů, jež vyvolávají pocit plynulosti, a navíc i pocit pohybu uvnitř obrazu pomocí zdánlivého pohybu, jenž je výsledkem různých typů fí-efektu,“ popisuje filmový teoretik Jacques Aumont a dodává, že vedle fí-fenoménu je pro vnímání pohybu ve filmu klíčový i jev *vizuálního stírání*.¹¹ Ten spočívá v tom, že jednotlivá políčka filmového obrazu jsou oddělena tmavou plochou, díky čemuž dva po sobě následující snímky neinterferují, vzájemně se neruší. Z fyziologického hlediska navíc zdánlivý pohyb vnímáme veskrze totožně jako ten skutečný, což se zřejmě také podílí na dokonalosti filmové iluze – kinematografické obrazy tak mohou mít obdobnou působivost jako reálné výjevy.

Vnímání filmových obrazů coby pohybu vysvětlují detektory na sítnici oka, které dovedou vnímat časoprostorové vzorce. Tyto detektory jsou vázané na konkrétní typy pohybů v konkrétních oblastech vizuálního pole, a pokud je sled za sebou jdoucích obrazů stimuluje stejným způsobem jako pohyb ve skutečnosti, důsledkem je zdání pohybu na filmovém plátně. Na tomto procesu se následně podílejí i různé části mozku, a právě ty mohou být v konfliktu, pokud sledujeme film v příliš nízké snímkové frekvenci (frame rate) – dojem trhaného obrazu vzniká tak, že část mozku sled záběrů považuje za pohyb, zatímco jiná část mozku nikoli. Obecně dokážeme odlišit 10–12 snímků za sekundu, vyšší snímkovou frekvenci už považujeme za pohyb.¹² Už ve 20. letech minulého století se jako standard ustavuje počet 24 snímků za sekundu, který s drobnými odchylkami dodržuje

11 Aumont, J. 2005. *Obraz*. Praha: AMU, s. 45.

12 Read, P. & Meyer, M.-P. 2000. *Restoration of motion picture film*. Oxford: Butterworth-Heinemann, s. 24.

většina kin dodnes.¹³ V zájmu plynulejšího pohybu se hlavně v televizi experimentuje s vyššími frekvencemi, které sice mají své opodstatnění třeba u sportovních přenosů, oko zkušeného filmového fanouška si však na ně zvyká jen stěží.¹⁴

Roviny vnímání

Jakkoli intuitivně a samozřejmě může proces dívání se působit, ve skutečnosti můžeme rozlišit hned několik způsobů, jak filmové obrazy vidíme.¹⁵ Nejnižší úrovní je pochopitelně ta fyziologická. Na sítnici našeho oka se nachází tzv. fovea, což je místo nejostřejšího vidění. Abychom nějaký objekt viděli ostře, musíme na něj upřít svou pozornost a okolní prostor je rozmazaný či rovnou v podstatě přehlédnutý. A abychom si tedy udrželi neustálý přehled o svém prostředí, oči se pořád pohybují.

Těmto velmi rychlým, neuvědomovaným a reflexivním pohybům se říká *sakády* a jejich prostřednictvím obraz „čteme“ – vizuální informace tedy přijímáme postupně. Zhruba deseti-
nu sekundy trvající a mimovolné sakadické pohyby tak slouží k přesouvání pozornosti mezi objekty, přičemž po dobu tohoto přesunu vlastně nic nevidíme (čemuž se říká sakadická slepota). Nejsme si toho ale vědomi, jelikož vystavení rozmazaným

13 Mozek dokáže „podržet“ sledovaný obraz po dobu zhruba 50 milisekund, což odpovídá 1/20 sekundy. Murch z toho vyvozuje, že pokud je film promítaný rychlostí více než 20 snímků za sekundu, zvládneme nový snímek porovnat s tím předchozím, čímž v našem mozku vzniká iluze pohybu (Murch, W. 2025. *Suddenly Something Clicked: The Languages of Film Editing and Sound Design*. London: Faber, s. 94–111.).

14 Pazhoohi, F. & Kingstone, A. 2021. The Effect of Movie Frame Rate on Viewer Preference: An Eye Tracking Study. *Augmented Human Research*, 6, 2.

15 Monaco, J. 2004. *Jak číst film: svět filmů, médií a multimédií*. Praha: Albatros, s. 148–154.

barvám a prvkům v prostoru několikrát za sekundu by bylo pro náš mozek zbytečně rušivé a vysilující. Podstatné je také to, že vědomé zpracování senzorických podnětů probíhá zhruba 80–200 milisekund po jejich přijetí, což reálně znamená, že před sebou vidíme odrazy minulosti; zanedbatelně minulé, ale minulosti. Mozek se během této chvilky může se sakadickou slepotou vyrovnat a pro naše vědomí tak vytvářet iluzi spojitého, nepřetržitého pohybu. A s jednotlivými filmovými políčky, které v rychlém sledu vytvářejí dojem pohybu, se to má stejně.¹⁶

Naše oči však vykonávají i jiné než sakadické pohyby.¹⁷ Rozlišit totiž můžeme i pohyby sledovací, určené k nahlížení na pomalu se pohybující předměty, dále kompenzační, jež pomáhají udržet fixaci předmětu i při otáčení hlavy a těla, a také mikrotrhavé, které korigují naše neustálé uhýbání pohledu.

Bez všech těchto pohybů bychom velmi rychle ztratili schopnost rozlišování barev i tvarů, jde tedy o fyziologický základ (nejen) ke sledování filmů a na tuto rovinu následně nasedá i etnografický a psychologický způsob čtení obrazů. Etnografická rovina odkazuje k našemu povědomí o kultuře, jejímiž jsme členy, a vizuálních konvencích, které se v ní uplatňují. To zahrnuje třeba chápání běžně užívaných piktoqramů v dané společnosti či obrazových odkazů na známá umělecká díla. A konečně třetí rovinou je ta psychologická, jež určuje, nakolik dokážeme viděné prvky a v nich obsažené významy interpretovat a zahrnout do svých vlastních mentálních struktur.¹⁸

16 Murch, W. 2025. *Suddenly Something Clicked: The Languages of Film Editing and Sound Design*. London: Faber, s. 94–111.

17 Aumont, J. 2005. *Obraz*. Praha: AMU, s. 26.

18 Monaco, J. 2004. *Jak číst film: svět filmů, médií a multimédií*. Praha: Albatros, s. 148–154.

Z kombinace těchto tří rovin plyne mimo jiné i to, že žád-
ný filmový záběr není bez významu. I pokud by nám filmaři
promítli dlouhý záběr, na němž „nic nebude“ (a uvidíme tedy
třeba pouze bílé nebo naopak černé pole), rozhodně budeme
takový obraz vnímat jinak než „nijak“. Budeme si vědomi
toho, na jaký film jsme vyrazili do kina a kdo jej natočil, což
dopředu značně ovlivňuje naše očekávání. Také jsme si vědo-
mi určitých konvencí, a tak aspoň částečně chápeme, nakolik
je takový výjev typický a co všechno by asi mohl znamenat.
Anebo v nás taková prázdná plocha vyvolá nějakou vzpomín-
ku, jež následně ovlivní naše emoční naladění. Tradiční holly-
woodský styl se pokouší nejednoznačnost eliminovat, filmaři
tvořící mainstreamové snímky totiž nepotřebují, abychom se
nepředvídatelně toulali v myšlenkách a aby se v nás rodily
pocity, jež nekorespondují s promítaným snímkem. Těmto
rušivým proměnným se proto snaží předejít tím, že publiku
nabídnou natolik vtahující a po všech stránkách vycizelova-
nou podívanou, že nezbude čas na vydechnutí, neřkuli nudu.

Naopak umělečtější filmy či třeba observační dokumenty
leckdy nabízejí mnohem syrovější, „méně zpracovaný“ ma-
teriál, který publikum vybízí k toulkám po filmovém plátně
a individuálnímu výběru toho podstatného.¹⁹ Takový zážitek
je v něčem podobný virtuální realitě či videohrám, při nichž
má divák/hráč ještě neomezenější možnosti v prozkoumávání
svého prostoru. Větší divácká svoboda však nemusí znamenat
intenzivnější zážitek – pečlivé vedení divácké pozornosti pro-
střednictvím promyšleného příběhu a systematicky užitých

19 Tento rozdíl zmiňuje filmař Jon Boorstin v souvislosti s odlišným vnímáním filmu
v kině a libovolného obsahu v televizi. Zatímco po velkém plátně v kině musí oči diváka
putovat a hledat informace, televize nabízí pasivnější zážitek, jelikož není problém vidět
celý obraz naráz. Díky tomu se prý na malé obrazovce snese i rychlejší střih (Boorstin,
J. 2019. *Tajemství filmové řeči*. Praha: Euromedia Group, s. 143–147.).

stylistických voleb skýtá pasivnější, avšak ne nutně méně výraznou zkušenost.²⁰

Dva klíčové směry

Zmíněný model PECMA lze označit primárně jako mechanismus *bottom-up* či také *zdola nahoru* – to znamená, že se od dílčích senzorických informací posouváme až k myšlení a nejsložitějším kognitivním procesům. Grodal však neopomíjí ani druhý, souběžně působící percepční model známý z psychologických učebnic, totiž *top-down* (či *sešhora dolů*). Ten naopak předpokládá existenci kulturně a sociálně podmíněných struktur našeho mozku, které společně s individuálními zkušenostmi a očekáváními následně určují, jak smyslové podněty interpretujeme.

Tyto dva přístupy se v různých sférách od sociální psychologie až po třeba designování informačních systémů vyskytují pod rozličnými názvy. Asocianistický *bottom-up* spočívá ve spontánní emotivitě a přímějším vnímání díla, zatímco konstruktivistický *top-down* uspokojuje spíše vyšší kognitivní procesy. Je spojený s věhlasným historikem umění Ernstem Gombrichem, jenž hovoří o „podílu pozorovatele“, tedy že se na umělecké dílo plně přiznaného i nezáměrného symbolismu díváme vždy optikou svých osobních i kulturních znalostí.²¹ Gombricha tak lze považovat za předchůdce pozdějších myšlenek kognitivismu a principu vnímání *top-down*.

K přístupu *top-down* se důsledněji vyjádříme ještě později, teď ještě chvílku zůstaňme u *bottom-up*. Ten totiž nespočívá

20 Shimamura, A. P. 2015. Movies in Mind: Our Addiction to the Screen. *PsychologyToday.com*, online.

21 Gombrich, E. H. 2019. *Umění a iluze: Studie o psychologii obrazového znázorňování*. Praha: Argo. Především třetí část – Podíl diváka.

v tom, že bychom automaticky přijímali úplně všechny podněty, na které naše smyslové orgány narazí. Už v této fázi jsou totiž jednotlivým prvkům při sledování filmu připisovány významy, pomocí nichž dochází ke kategorizaci vjemů. Zmínit můžeme selekci, tedy kladení důrazu na pravděpodobně podstatné informace, či naopak vypouštění těch nadbytečných. Podstatné však je, že podle zastánců tohoto přístupu (v čele s Jamesem J. Gibsonem a jeho ekologickou teorií vnímání²²) se relevantní informace nacházejí už v samotných podnětech. Vnímání audiovizuálních podnětů při sledování filmu podle Gibsona probíhá stejně, jako kdybychom se na danou scénu dívali ve skutečnosti.

Percepce se tak děje přímo, automatizovaně na základě vrozených dispozic (a tak například novorozenci výrazněji reagují na hlasitější zvuky, aniž by se museli učit, že větší hlasitosti mají přikládat větší důležitost). Už při sledování filmových obrazů a poslouchání zvuků tudíž dochází k rozlišování toho podstatného od toho (nejspíše) zbytného – s čímž nám filmaři pomáhají prostřednictvím výše zmíněné snahy o upoutání naší pozornosti směrem k těm prvkům, které sami považují za klíčové. Bottom-up přístup tudíž ovlivňuje zkoumání především pomyslné mikroúrovně filmové formy, jako třeba působivost střihu či jiných rozdílů mezi dvěma scénami; zato top-down k otázce vnímání přistupuje z druhé strany.

Nevinný pohled

Podle Gombricha, zřejmě nejvýznamnějšího historika umění minulého století, vizuální prvky jednak rozpoznáváme, jednak