

Univerzita Palackého v Olomouci

Filozofická fakulta

Katedra divadelních a filmových studií

Jan Jílek

Výtvarný obraz zahrnutý do filmového obrazu

(Typologie zahrnutí na základě konstruktivistické teorie prostorové percepce)

Disertační práce

Vedoucí práce: Mgr. Luboš Ptáček Ph.D.

Olomouc 2016

Prohlašuji, že jsem předloženou práci vypracoval samostatně a použité zdroje jsem uvedl v přehledu pramenů a literatury.

Děkuji za pomoc a cenné připomínky Mgr. Luboši Ptáčkovi, Ph.D. a za trpělivost své rodině.

V Olomouci 29. února 2016

Jan Jílek

Obsah

1	ÚVOD.....	6
1.1	TÉMA DISERTAČNÍ PRÁCE	6
1.2	CÍL PRÁCE.....	7
1.3	TEORETICKÁ VÝCHODISKA	8
1.4	STRUKTURA PRÁCE A METODOLOGIE	12
2	BIOLOGICKÁ PODSTATA LIDSKÉ PERCEPCE	18
2.1	PROCES OBECNÉHO PŘÍJMU VIZUÁLNÍ INFORMACE: FYZIKÁLNÍ SVĚT – OKO – MOZEK.....	18
2.2	PROCES PERCEPCE VÝTVARNÉHO OBRAZU	21
2.3	PROCES PERCEPCE FILMOVÉHO OBRAZU	25
2.4	ROLE SAKADICKÝCH POHYBŮ A FIXACÍ BĚHEM VIZUÁLNÍ PERCEPCE.....	27
2.4.1	BIOLOGICKÁ PODSTATA SAKADICKÝCH POHYBŮ A FIXACÍ.....	28
2.4.2	ROZLOŽENÍ SAKADICKÝCH POHYBŮ A FIXACÍ PŘI VNÍMÁNÍ FYZIKÁLNÍHO SVĚTA A OBRAZŮ.....	29
2.4.3	SCHÉMATA FIXACÍ A SAKADICKÝCH POHYBŮ U VÝTVARNÝCH A FILMOVÝCH OBRAZŮ	31
3	PŘEHLED KLÍČOVÝCH PERCEPČNÍCH TEORIÍ 20. STOLETÍ A JEJICH VYMEZENÍ OPROTI KONSTRUKTIVISTICKÉ TEORII PERCEPCE.....	36
3.1	VÝVOJ TEORIÍ PERCEPCE VE 20. STOLETÍ	36
3.2	GESTALTISMUS.....	36
3.3	PROBABILISTICKÝ FUNKCIONALISMUS	42
3.4	EMPIRISMUS	45
3.5	TEORIE PŘÍMÉ PERCEPCE J. J. GIBSONA.....	48
3.6	MARR A JEHO VÝPOČETNÍ PŘÍSTUP K VIZUÁLNÍ PERCEPCI.....	54
4	PERCEPCE PROSTORU VÝTVARNÉHO A FILMOVÉHO OBRAZU Z KONSTRUKTIVISTICKÉHO HLEDISKA	58
4.1	KORPUS KONSTRUKTIVISTICKÉ LITERATURY – ZÁKLADNÍ DÍLA A JEJICH AUTOŘI	58
4.1.1	SPECIFIKA KONSTRUKTIVISTICKÉHO PŘÍSTUPU K ANALÝZE PROSTOROVÉ PERCEPCE	59
4.1.2	SHRNUTÍ KONSTRUKTIVISTICKÉ LITERATURY VYUŽITÉ V TÉTO KAPITOLE	60
4.2	ZÁKLADY KONSTRUKTIVISTICKÉ ANALÝZY PERCEPCE FILMOVÉHO OBRAZU	67
4.2.1	DEFINICE FILMOVÉHO MÉDIA.....	67
4.2.2	MONONOKULÁRNÍ HLOUBKOVÉ PODNĚTY FILMOVÉHO OBRAZU	68
4.2.3	KINETICKÉ HLOUBKOVÉ PODNĚTY	69
4.2.4	PROMĚNNÉ U NATÁČENÍ, FILMOVÉ PROJEKCE A SLEDOVÁNÍ FILMU	71
4.2.5	SPECIFIKA PERCEPCE FILMOVÉHO OBRAZU Z HLEDISKA DIVÁKA	74
4.3	MONOKULÁRNÍ HLOUBKOVÉ PODNĚTY VÝTVARNÉHO A FILMOVÉHO OBRAZU.....	76
4.3.1	ÚVOD A ZHODNOCENÍ LITERATURY	76
4.3.2	INTERPOZICE.....	78
4.3.3	VÝŠKA VE VIZUÁLNÍM POLI.....	82
4.3.4	RELATIVNÍ VELIKOST A GRADIENT TEXTURY	86
4.3.5	LINEÁRNÍ PERSPEKTIVA	93
4.3.6	VZDUŠNÁ PERSPEKTIVA	94
4.3.7	AKOMODACE	96
4.4	MONOKULÁRNÍ HLOUBKOVÉ PODNĚTY VÝTVARNÉHO OBRAZU ZAHRNUTÉHO DO OBRAZU FILMOVÉHO.....	98
4.4.1	ÚVOD A ZHODNOCENÍ LITERATURY	98
4.4.2	INTERPOZICE.....	99
4.4.3	VÝŠKA VE VIZUÁLNÍM POLI.....	102
4.4.4	RELATIVNÍ VELIKOST A TEXTURNÍ GRADIENT	105
4.4.5	VZDUŠNÁ PERSPEKTIVA	107
4.4.6	AKOMODACE	109
4.5	FIGURA VERSUS POZADÍ	110
4.5.1	FIGURA VERSUS POZADÍ VÝTVARNÝCH A FILMOVÝCH OBRAZŮ	110
4.5.2	FIGURA A POZADÍ VÝTVARNÉHO OBRAZU ZAHRNUTÉHO DO OBRAZU FILMOVÉHO	114

4.6	LINIE.....	117
4.6.1	LINIE VÝTVARNÝCH A FILMOVÝCH OBRAZŮ	117
4.6.2	OKRAJOVÁ LINIE	118
4.6.3	TEXTURNÍ LINIE.....	120
4.6.4	LINIE VÝTVARNÉHO OBRAZU ZAHRNUTÉHO DO OBRAZU FILMOVÉHO	121
4.7	HORIZONT	125
4.7.1	HORIZONT VÝTVARNÝCH A FILMOVÝCH OBRAZŮ.....	125
4.7.2	HORIZONT VÝTVARNÉHO OBRAZU ZAHRNUTÉHO DO OBRAZU FILMOVÉHO	128
4.8	PROSTOROVÉ PLÁNY VÝTVARNÝCH A FILMOVÝCH OBRAZŮ	130
4.8.1	ÚVOD A ZHODNOCENÍ LITERATURY	130
4.8.2	FILMOVÝ OBRAZ - PROSTOR VÝHLEDU	131
4.8.3	FILMOVÝ OBRAZ - PROSTOR AKCE	132
4.8.4	FILMOVÝ OBRAZ - OSOBNÍ PROSTOR.....	133
4.8.5	VÝTVARNÝ OBRAZ – PROSTOR VÝHLEDU, PROSTOR AKCE, OSOBNÍ PROSTOR	135
4.9	PROSTOROVÉ PLÁNY VÝTVARNÉHO OBRAZU ZAHRNUTÉHO DO OBRAZU FILMOVÉHO.....	138
4.9.1	ÚVOD A ZHODNOCENÍ LITERATURY	138
4.9.2	VÝTVARNÝ OBRAZ JAKO OBJEKT Z HLEDISKA PROSTOROVÝCH PLÁNŮ FILMOVÉHO OBRAZU	138
4.9.3	VÝTVARNÝ OBRAZ VYPLŇUJÍCÍ RÁMEC Z HLEDISKA PROSTOROVÝCH PLÁNŮ FILMOVÉHO OBRAZU	140
4.9.4	TABLEAU VIVANT Z HLEDISKA PROSTOROVÝCH PLÁNŮ FILMOVÉHO OBRAZU	142
5	TYPOLOGIE ZAHNRUTÍ VÝTVARNÉHO OBRAZU DO OBRAZU FILMOVÉHO.....	143
5.1	ÚVOD	143
5.2	VÝTVARNÝ OBRAZ JAKO OBJEKT	146
5.2.1	ÚVOD	146
5.2.2	ZHODNOCENÍ LITERATURY K TÉMATU	149
5.2.2.1	KOGNITIVISTICKO-KONSTRUKTIVISTICKÁ LITERATURA.....	149
5.2.2.2	LITERATURA K PROBLEMATICE VÝTVARNÉHO OBRAZHU JAKO OBJEKTU ZAHRNUTÉHO DO OBRAZU FILMOVÉHO.....	157
5.2.3	ZÁKLADNÍ KATEGORIZACE ZAHRNUTÝCH VÝTVARNÝCH OBRAZŮ JAKO OBJEKTŮ NA ZÁKLADĚ POPISU PERCEPCE A KONSTRUKTIVISTICKÝCH ZÁVĚRŮ	160
5.2.3.1	ZAHRNUTÝ VÝTVARNÝ OBRAZ JAKO OBJEKT Z HLEDISKA MONOKULÁRNÍCH HLOUBKOVÝCH PODNĚTŮ	160
5.2.3.2	ZAHRNUTÝ VÝTVARNÝ OBRAZ JAKO OBJEKT Z HLEDISKA RÁMU.....	160
5.2.3.3	ZAHRNUTÝ VÝTVARNÝ OBRAZ JAKO OBJEKT Z HLEDISKA INTERPOZICE	164
5.2.3.4	ZAHRNUTÝ VÝTVARNÝ OBRAZ JAKO OBJEKT Z HLEDISKA VÝŠKY VE VIZUÁLNÍM POLI.....	167
5.2.3.5	ZAHRNUTÝ VÝTVARNÝ OBRAZ JAKO OBJEKT Z HLEDISKA RELATIVNÍ VELIKOSTI	169
5.2.3.6	ZAHRNUTÝ VÝTVARNÝ OBRAZ JAKO OBJEKT Z HLEDISKA FIGURY A POZADÍ	171
5.2.4	ZÁKLADNÍ TYPOLOGIE VÝTVARNÉHO OBRAZU JAKO OBJEKTU ZAHRNUTÉHO DO OBRAZU FILMOVÉHO Z HLEDISKA JEHO KOMPOZIČNÍ A SÉMANTICKÉ ROLE VE FILMU	175
5.2.4.1	ZAHRNUTÝ VÝTVARNÝ OBRAZ JAKO OBJEKT V NEPŘÍZNAKOVÉ ROLI	175
5.2.4.2	ZAHRNUTÝ VÝTVARNÝ OBRAZ JAKO OBJEKT V PŘÍZNAKOVÉ ROLI	177
5.3	VÝTVARNÝ OBRAZ VYPLŇUJÍCÍ RÁMEC.....	187
5.3.1	ÚVOD	187
5.3.2	ZHODNOCENÍ LITERATURY K TÉMATU	188
5.3.2.1	KONSTRUKTIVISTICKO-KOGNITIVISTICKÁ LITERATURA.....	188
5.3.2.2	LITERATURA K PROBLEMATICE VÝTVARNÉHO OBRAZHU VYPLŇUJÍCÍHO RÁMEC ZAHRNUTÉHO DO OBRAZU FILMOVÉHO	191
5.3.3	ZÁKLADNÍ TYPOLOGIE ZAHRNUTÝCH VÝTVARNÝCH OBRAZŮ VYPLŇUJÍCÍCH RÁMEC NA ZÁKLADĚ POPISU PERCEPCE A KONSTRUKTIVISTICKÝCH ZÁVĚRŮ	192
5.3.3.1	ZAHRNUTÝ VÝTVARNÝ OBRAZ VYPLŇUJÍCÍ RÁMEC Z HLEDISKA MONOKULÁRNÍCH HLOUBKOVÝCH PODNĚTŮ.....	193
5.3.3.2	ZAHRNUTÝ VÝTVARNÝ OBRAZ VYPLŇUJÍCÍ RÁMEC Z HLEDISKA ZÁKLADNÍCH PERCEPČNÍCH SPECIFIK FILMOVÉHO OBRAZU.....	196
5.3.3.2.1	PŘÍTOMNOST KINETICKÝCH PODNĚTŮ	196
5.3.3.2.2	ZOBRAZENÍ OBJEKTŮ PROSTŘEDNICTVÍM STŘIHU	196
5.3.3.2.3	ZMĚNA JAKO PRINCIP FILMU	197

5.3.3.2.4	ELIPTICKÝ CHARAKTER FILMU.....	197
5.3.3.3	ZAHRNUTÝ VÝTVARNÝ OBRAZ VYPLŇUJÍCÍ RÁMEC Z HLEDISKA PERCEPČNÍCH SPECIFIK VÝTVARNÉHO OBRAZU	198
5.3.3.3.1	NEMOŽNOST ZMĚNY POHLEDU	198
5.3.3.3.2	PODVOJNÁ PODSTATA VÝTVARNÝCH OBRAZŮ	199
5.3.3.3.3	PODNĚTY PLOCHOSTI.....	199
5.3.3.4	ZAHRNUTÝ VÝTVARNÝ OBRAZ VYPLŇUJÍCÍ RÁMEC Z HLEDISKA RÁMU	201
5.3.3.5	ZAHRNUTÝ VÝTVARNÝ OBRAZ VYPLŇUJÍCÍ RÁMEC Z HLEDISKA FIGURY A POZADÍ.....	204
5.3.4	ZÁKLADNÍ TYPOLOGIE ZAHRNUTÉHO VÝTVARNÉHO OBRAZU VYPLŇUJÍCÍHO RÁMEC Z HLEDISKA JEHO PERCEPČNÍ, SÉMANTICKÉ A NARATIVNÍ ROLE VE FILMU	207
5.3.4.1	ZAHRNUTÝ VÝTVARNÝ OBRAZ VYPLŇUJÍCÍ RÁMEC Z HLEDISKA PŘERÁMOVÁNÍ	209
5.3.4.2	ZAHRNUTÝ VÝTVARNÝ OBRAZ VYPLŇUJÍCÍ RÁMEC Z HLEDISKA VYUŽITÝCH FILMOVÝCH PROSTŘEDKŮ.....	210
5.3.4.3	ZAHRNUTÝ VÝTVARNÝ OBRAZ VYPLŇUJÍCÍ RÁMEC Z HLEDISKA DÉLKY PŮSOBNOSTI NA FILMOVOU DIEGEZI	215
5.3.4.4	ZAHRNUTÝ VÝTVARNÝ OBRAZ VYPLŇUJÍCÍ RÁMEC Z HLEDISKA NARATIVNÍ A DIEGETICKÉ ROLE VE FILMU.....	215
5.4	TABLEAU VIVANT.....	218
5.4.1	ÚVOD	218
5.4.2	TABLEAU VIVANT Z HISTORICKÉHO HLEDISKA.....	219
5.4.3	ZHODNOCENÍ LITERATURY K TÉMATU	220
5.4.4	ZÁKLADNÍ TEORIE TABLEAU VIVANT VE FILMOVÉM OBRAZU	222
5.4.4.1	TABLEAU VIVANT NA CESTĚ MEZI VÝTVARNÝM A FILMOVÝM OBRAZEM	223
5.4.4.2	HERECKÁ REPREZENTACE TABLEAU VIVANT	223
5.4.4.3	PROSTOROVÁ REPREZENTACE TABLEAU VIVANT.....	224
5.4.5	TIPOLOGIE TABLEAU VIVANT VE FILMOVÉM OBRAZU	226
5.4.5.1	TABLEAU VIVANT Z HLEDISKA REFERENCE K PŮVODNÍMU VÝTVARNÉMU OBRAZU.....	226
5.4.5.2	TABLEAU VIVANT Z HLEDISKA STATIČNOSTI	231
5.4.5.3	TABLEAU VIVANT Z HLEDISKA KOMPOZIČNÍ A SÉMANTICKÉ ROLE VE FILMU.....	237
6	ZÁVĚŘ	245
6.1	NAPLNĚNÍ CÍLE PRÁCE	245
6.2	PŘÍNOS PRÁCE.....	248
6.3	ZÁVĚREČNÉ STANOVISKO	249
7	PRAMENY A LITERATURA	250
7.1	PRAMENY.....	250
7.1.1	CITOVANÉ FILMY.....	250
7.1.2	CITOVANÉ VÝTVARNÉ OBRAZY	252
7.2	LITERATURA – MONOGRAFICKÉ PUBLIKACE, SBORNÍKY A ČASOPISY	255
7.3	POUŽITÉ INTERNETOVÉ ZDROJE.....	262

1 ÚVOD

1.1 TÉMA DISERTAČNÍ PRÁCE

V malířských biografiích i filmech jiných žánrů jsou filmovými tvůrci často různými způsoby využívány výtvarné obrazy nebo jejich reference. Základním cílem této disertační práce bude vytvoření elementární typologie možných zahrnutí výtvarných obrazů do obrazů filmových, přičemž tato typologie bude postavena na odpovídajícím teoretickém základu, kterému dominuje popis percepčních charakteristik a specifik při sledování takto využitých (zahrnutých) výtvarných obrazů v rámci obrazu filmového. Základním teoretickým a metodologickým východiskem bude konstruktivisticko-kognitivistický korpus, tedy práce kognitivních psychologů konstruktivistického zaměření, kteří se detailně zabývali percepcí fyzikálního světa, výtvarných obrazů a obrazů filmových.

Disertační práce bude navazovat na práce bakalářské a magisterské napsané na Katedře divadelních, filmových a mediálních studií Filozofické fakulty Univerzity Palackého v letech 2005 a 2008. Bakalářská práce představovala první letmé seznámení s tématem ve velmi omezeném rozsahu. Diplomová práce s názvem *Malba ve filmu: Vnímání obrazových reprezentací a klasifikace fúze výtvarného a filmového obrazu*¹ pak představovala další pokus, jak dané mezioborové téma uchopit, jak vytvořit elementární teoretickou a metodologickou bázi pro popis výtvarných obrazů objevujících se v obrazu filmovém a jak klasifikovat praktické manifestace tohoto spojení.² Tato disertační práce tak svým tématem sice navazuje na práci diplomovou, jednotností a propracovaností teoreticko-metodologického aparátu, množstvím citované literatury i detailností analýzy se však dostává na další úroveň.

Základním tématem této disertační práce jsou výtvarné obrazy určitým způsobem zahrnuté do obrazů filmových, analýza jejich percepce a následná typologie možností tohoto zahrnutí. Samotné slovo „zahrnutí“ je termínem autora této práce, kterým se rozumí jakékoliv využití výtvarného obrazu ve filmovém obrazu (což je obraz promítaný na filmové plátno během filmové projekce a sledovaný divákem v kině). Originály výtvarných obrazů jsou objekty s předmětnou podstatou existující

¹ JÍLEK, Jan, *Malba ve filmu: Vnímání obrazových reprezentací a klasifikace fúze výtvarného a filmového obrazu*. Olomouc: 2008. Univerzita Palackého. Filozofická fakulta. Katedra divadelních, filmových a mediálních studií.

² Tato diplomová práce na již rozsáhlejší ploše popisovala základní teoretické přístupy k otázkám percepce výtvarných a filmových obrazů, obsahovala elementární klasifikaci možných využití výtvarných obrazů v obrazu filmovém i desítky praktických příkladů takových využití. Základním nedostatkem této práce však byla absence jednotícího teoretického i metodologického přístupu, který by sjednotil popis jednotlivých aspektů percepce výtvarných a filmových obrazů i jejich spojení a o který by se tak práce mohla jednoznačně opřít. Diplomová práce tak byla z hlediska metodologie výsostně eklektickým textem, v němž bylo využito mnoho metodologických přístupů (různé proudy kognitivní psychologie, strukturalismus, sémiotika, neoformalismus) a kde byla popisována teoretická reflexe celé řady témat (například imaginativní mentální reprezentace, filmové osvětlení, filmový čas, diegetický efekt). Práce tak byla roztržštěná vzhledem k metodologickému konceptu i množství analyzovaných témat a podtémat.

ve fyzikálním světě, a pokud se tyto objekty nebo jejich detaily objeví ve virtuálním prostoru filmového obrazu, dochází k zahrnutí daného výtvarného obrazu do obrazu filmového. Takto zahrnuté výtvarné obrazy získávají určité speciální vlastnosti z hlediska jejich prostorových specifik, hloubkových nápodobí či jednotlivých složek jejich kompozice a tyto vlastnosti určitým způsobem působí na diváka. Takové změny percepčních charakteristik se ovšem nedotýkají pouze zahrnutých obrazů výtvarných, ale také „hostitelských“ obrazů filmových, u nichž se také jistým způsobem pozměňují základní charakteristiky související s prostorovou výstavbou či diegetickou strukturou. Za tři klíčové termíny této práce tedy lze označit následující termíny: „výtvarný obraz“, „filmový obraz“, „zahrnutí výtvarného obrazu do obrazu filmového“. Všechny tyto termíny budou v práci detailně analyzovány prostřednictvím primárního teoretického aparátu konstruktivistického pojetí kognitivní psychologie zaměřeného především na problematiku percepce prostoru.

1.2 CÍL PRÁCE

Základním cílem disertační práce bude vytvoření vlastní typologie možného zahrnutí výtvarných obrazů do obrazů filmových z hlediska prostorové percepce. K tomu, aby byla typologie relevantní a postavená na funkčních teoretických základech, je nutná posloupnost několik po sobě následujících kroků:

- 1) nalezení vhodné zastřešující teorie, která disponuje dostatečným množstvím relevantní literatury použitelné pro téma disertační práce – za tuto teorii byla na základě mnoha důvodů vybrána teorie kognitivistického konstruktivismu
- 2) nastudování základního literárního korpusu příslušné teorie, na jehož základě lze vytvořit dostatečně detailní materiál popisující téma práce a problematiku s ním související
- 3) vytvoření jádra disertace, kterým je analýza souboru základních prvků prostorové percepce – toto jádro práce bude vytvořeno na základě dostupné konstruktivistické literatury věnující se odděleně výtvarnému a filmovému obrazu
- 4) aplikace vymezených základních prvků prostorové percepce definovaných na základě konstruktivistické literatury na hlavní téma této práce, tedy na výtvarné obrazy zahrnuté do obrazů filmových, jejich prostor a percepci tohoto prostoru
- 5) vytvoření funkční typologie možných manifestací zahrnutí výtvarných obrazů do obrazů filmových z hlediska percepce jejich prostoru na základě dříve vytvořeného teoretického jádra práce

Ambicí této práce bude tedy dostatečně detailně popsat, jakým způsobem se od sebe odlišují výtvarné obrazy, filmové obrazy a výtvarné obrazy zahrnuté do obrazů filmových z hlediska percepce jejich prostoru a všech hlavních aspektů s tímto procesem souvisejících. Vzhledem ke kritickému nedostatku česky psané literatury k této tématice bude aplikace konstruktivistických termínů analyzo-

vaných v cizojazyčné literatuře v českém kontextu unikátním pokusem, jak popsat naši percepci daných obrazových typů. Následné vymezení možných využití výtvarných obrazů v obrazech filmových se bude snažit analyzovat, co se z hlediska prostorové percepce děje, pokud se ve filmu objeví výtvarný obraz v některé z možností svých zahrnutí, tak, aby práce uspokojivě odpověděla na následující základní otázky: „Jakým způsobem vnímáme prostor výtvarných obrazů?“, „Jakým způsobem vnímáme prostor filmových obrazů?“, „Jakým způsobem vnímáme výtvarný obraz a jeho prostor zahrnuté do obrazu filmového?“.

1.3 TEORETICKÁ VÝCHODISKA

V české ani zahraniční literatuře neexistují žádné texty, které by se relevantně věnovaly problematice zahrnutí výtvarných obrazů v obrazech filmových z hlediska prostorové percepce. Z tohoto faktu vyplývá, že neexistuje ani žádná ucelená teorie popisující tyto specifické obrazové reprezentace, o kterou by se mohla tato disertační práce opřít. Vzhledem k této situaci bylo nutné hledat odpovídající teoretický aparát, který dostatečně detailně a přesně popisuje alespoň prostorovou percepci jednotlivých základních elementů tohoto zahrnutí, tedy odděleného výtvarného a filmového obrazu.

Po nastudování základního literárního korpusu věnujícího se teorii vizuální percepce (fyzikálního světa nebo výtvarných či filmových obrazů) bylo zřejmé, že nejvhodnějším teoretickým a metodologickým východiskem pro tuto práci bude přístup konstruktivistického proudu v kognitivistické teorii 20. a 21. století reprezentovaný autory jako Julian Hochberg, James E. Cutting či Mary A. Petersonová. Tato disertační práce tak bude primárně vycházet z textů, termínů a teoretických postulátů autorů konstruktivistického proudu, přesto je nutné zdůraznit, že problematika teorie vizuální percepce je tak rozsáhlá a složitá, že v této disertaci budou částečně využívány i termíny a východiska jiných proudů teorie vizuální percepce, které vždy budou náležitě kriticky okomentovány a vztaheny ke konstruktivistické koncepci.

Vývoji teorií vizuální percepce od počátku minulého století bude věnována celá rozsáhlá kapitola této práce, která si bude klást za cíl náležitě rozebrání a zhodnocení jednotlivých vůdčích přístupů k vizuální percepci, jejich východisek, teoretických závěrů, metodologie, a především vzájemného ovlivňování těchto teorií v průběhu času (navazování ne sebe, vymežování se, přejímání termínů apod.). Tato přehledová kapitola nebude jen prostým komentářem k teoretickému vývoji v dané oblasti, ale především si bude klást za cíl vztáhnout jednotlivé popisované teorie vizuální percepce k dominantní konstruktivistické teorii, zdůvodnit v jakých ohledech konstruktivisté na konkrétní teorii navazují či proč se vůči ní vymezují. Konstruktivistická linie bádání v oblasti percepce se nezjevila z ničeho nic, ale organicky vycházela z teorií a přístupů, které se objevovaly v dřívějších dekádách minulého století. Proto budou v této „přípravné“ kapitole náležitě popsány následující směry v teorii vizuální percepce: gestaltismus, probabilistický funkcionalismus, empirismus, teorie přímé percepce,

výpočetní přístup. Každý z těchto směrů bude nejprve popsán sám o sobě a následně vztažen ke konstruktivistické teorii z hlediska přejímání konkrétních termínů (například gestaltismus a jeho dichotomie figury a pozadí, kterou konstruktivisté převzali), souvisejících prvků či naopak z hlediska kritického přístupu. U každého z příslušných směrů budou v závěru kapitoly stručně shrnuty termíny, které jsou využity v rámci této disertace – zde se opět dostáváme k částečně eklektické povaze této práce, která primárně využívá konstruktivistický přístup, ale sekundárně cituje termíny z jiných teoretických směrů, které jsou však vhodné pro popis percepce prostoru filmových a výtvarných obrazů.

Samotná konstruktivistická teorie bude v základech popsána v kapitole následující, přičemž jádro konstruktivistické teorie percepce prostoru fyzikálního světa, výtvarných obrazů a obrazů filmových bude vycházet z dostupné literatury, jejíž data vydání spadají do období od 70. let minulého století po současnost. Tento časový rozptyl ve vydáních jednotlivých textů nabízí možnost sledování vývoje jednotlivých aspektů této teorie a její průběžné kritické zhodnocování. Klíčovými osobnostmi konstruktivistického přístupu jsou američtí teoretici Julian Hochberg a James E. Cutting, kteří se problematikou percepce výtvarných a filmových obrazů zevrubně zabývali několik desítek let, a kteří napsali celou řadu vzájemně provázaných, maximálně relevantních textů k danému tématu. Výjimečné postavení mají Hochberg a Cutting nejen pro intenzitu svého bádání na daném poli, ale také pro soustavný zájem o analýzu percepce výtvarných a filmových obrazů jako specifických obrazových typů určitým způsobem se lišících od objektů fyzikálního světa. Dalšími důležitými autory, citovanými v této části disertace, budou taktéž američtí konstruktivisté H. A. Sedgwick, Sheena Rogersová, E. B. Goldstein, Mary A. Petersonová či Virginia Brooksová – všichni tyto autoři se daným tématem zabývají v omezenější míře, výtvarné a filmové obrazy pro ně nejsou, na rozdíl od Hochberga a Cuttinga, klíčovou oblastí vědeckého zájmu.

Konstruktivistický přístup se v rámci kognitivní psychologie druhé poloviny minulého století vymezil především oproti teorii přímé percepce a perspektivisticko-ekologickému přístupu reprezentovanými J. J. Gibsonem, Josephem Andersonem a dalšími teoretiky, pro něž je jediným východiskem analýzy percepce fyzikálního světa, výtvarných i filmových obrazů a jejich prostoru informace obsažená přímo ve vnímaných předmětech a vnímaném prostředí bez využití procesů vyšší kognice. Konstruktivisté naopak kladou důraz na všechny složky vnímané skutečnosti, tedy na komplexní soubor vnímaných jevů, na rozdíl od představitelů perspektivisticko-ekologického přístupu však neopomíjejí ani procesy vyšší kognice spojené se zapojováním našeho mozku (strukturace dané vizuální informace prostřednictvím mozkových operací, usuzovací a hodnotící procesy, využívání paměti a katalogu uložených děl, interpretace).

Tato disertační práce by měla potvrdit hypotézu o vhodnosti konstruktivistické teorie pro popis prostorové percepce výtvarných a filmových obrazů, a to hned z několika hledisek:

- 1) dostatečné množství literatury věnující se danému tématu (více viz zhodnocení literatury v další části tohoto úvodu) – mezi tento konstruktivistický literární korpus patří jak texty dotýkající se určité specifické problematiky na prostoru několik odstavců, tak rozsáhlé teoretické texty rozebírající otázky percepce výtvarných a filmových obrazů do maximální hloubky
- 2) rozmanitost konstruktivistických textů, díky které je možné jejich prostřednictvím popsat naprostou většinu důležitých aspektů percepce prostoru výtvarných a filmových obrazů
- 3) dostatečný časový rozptyl daných textů, a tím pádem jejich kritické zhodnocování samotnými konstruktivisty
- 4) návaznost na jiné teoretické směry, jejichž přístup je v jistých dílčích ohledech pro otázky prostorové percepce výtvarných a filmových obrazů relevantní (a které se percepcí těchto obrazových reprezentací zabývaly) a jejich dostatečné kritické zhodnocení (například gestaltismus)
- 5) důraz na procesy vyšší kognice a jejich klíčovou roli v percepčním procesu – na mnoha místech této práce bude patrné, že zapojení procesů vyšší kognice je při percepci prostoru výtvarných a filmových obrazů a při percepci výtvarných obrazů zahrnutých do obrazů filmových naprosto esenciální záležitostí

Poslední bod tohoto přehledu hledisek vhodnosti konstruktivistické teorie je klíčovým faktorem konstruktivistického přístupu. Představuje faktor, díky němuž se konstruktivismus vymezuje oproti jiným teoriím vizuální percepce, především oproti Gibsonově teorii přímé percepce. Jejím zásadním limitem je skutečnost, že ke svému relevantnímu základu nepřidává nadstavbu v podobě zapojení sekundárních kognitivních procesů, které jsou nezastupitelné především pro zpracování systému informací obsažených v prostoru výtvarných či filmových obrazů.

Tři po sobě následující kroky konstruktivistické teorie jsou:

- 1) teorie vychází, stejně jako teorie přímé percepce, z biologických a optických předpokladů lidské percepce (a proto jsou tyto předpoklady popsány v kapitole 2)
- 2) základním percepčním materiálem jsou pro ni prostorové informace a nápovědi obsažené ve virtuálních prostorech výtvarných a filmových obrazů (viz další kapitoly této práce a rozsáhlé analýzy monokulárních hloubkových prvků, prostorových plánů, linií, horizontů či objektové percepce)
- 3) zpracování tohoto percepčního materiálu probíhá podle konstruktivistů prostřednictvím procesů primární i sekundární kognice, které jsou spojeny s aktivním divákem, jenž je činitelem vnímajícím a interpretujícím danou vizuální informaci

Konstruktivisté tak vždy primárně vycházejí ze specifík prostoru daného obrazu, následně však zároveň dodávají, jakým způsobem daná prostorová specifika diváka ovlivňují a jakou roli hrají pro jeho pochopení či interpretaci daného obrazu (zde můžeme jako příklad uvést text amerického

konstruktivisty Jamese E. Cuttinga *Reconceiving Perceptual Space*³, kde nejprve definuje jednotlivé prostorové plány filmového obrazu prostřednictvím monokulárních hloubkových podnětů a jejich exaktního měření, a následně analyzuje jejich účinnost na diváka). Konstruktivistický přístup je ve své ucelenosti vhodnější nejen pro popis prostoru výtvarného a filmového obrazu jako oddělených entit, ale také pro popis filmového obrazu se zahrnutým obrazem výtvarným, neboť tento speciální obrazový typ klade větší nároky na diváckou aktivitu, komplexnější percepční analýzu zobrazeného prostoru a jeho interpretaci (například pro kompletní analýzu typu zahrnutí tableau vivant nestačí pouhá percepce prostorového uspořádání daného obrazu, ale je nutné také interpretovat významy a aluze spojené s tímto zahrnutím).

Po kapitole, která detailně představuje konstruktivistický přístup k prostorové percepci, bude následovat rozsáhlá část, jež bude tento konstruktivistický přístup demonstrovat a bude jej aplikovat na konkrétní otázky spojené s percepcí prostoru výtvarných a filmových obrazů. Základy konstruktivistické analýzy percepce filmového obrazu budou vycházet z rozsáhlého textu amerického konstruktivisty Juliana Hochberga *Representation of Motion and Space in Video and Cinematic Displays*⁴, ve kterém autor zevrubně popisuje specifika filmového média, princip filmové projekce, monokulární hloubkové podněty filmového obrazu, kinetické hloubkové podněty filmového obrazu, kanonické uspořádání či specifika percepce prostoru filmových obrazů z hlediska diváka. Tento Hochbergův text je modelovým textem pro tuto disertační práci představujícím jádro konstruktivistického přístupu prezentovaného v tomto úvodu a následně v příslušných kapitolách disertace. Zcela v duchu konstruktivistických východisek se Hochberg v tomto textu věnuje jak samotnému prostoru filmového obrazu a prvkům jeho výstavby, tak divácké aktivitě při několikastupňovém percepčním procesu příjmu a zpracování těchto obrazů. Většinu svých závěrů Hochberg ilustruje i detailními tabulkami, schémata a grafy vycházejícími z exaktních měření a statistik – tímto tak podporuje svojí teorií exaktními verifikacemi.

V kapitole 4 této disertace budou popsány základní prvky výstavby virtuálního prostoru výtvarného a filmového obrazu, přičemž tento popis bude vycházet primárně opět z využitých textů konstruktivistického korpusu. Výtvarné a filmové obrazy budou nejprve rozebrány separátně, na základě konstruktivistického popisu elementárních prostorových nápořádání, jakými jsou monokulární hloubkové podněty, dichotomie figury a pozadí, linie, horizont a prostorové plány. Následně budou

³ CUTTING, J. E. *Reconceiving Perceptual Space*. In: HECHT, Heiko, SCHWARTZ, Robert, ATHERTONOVÁ, Margaret (ed.). *Looking into Pictures – An Interdisciplinary Approach to Pictorial Space*. Cambridge: A Bradford Book, 2003, s. 215 – 239.

⁴ HOCHBERG, Julian. *Representation of Motion and Space in Video and Cinematic Displays*. In: BOFF, Kenneth R.: *Handbook of Perception and Human Performance I – Sensory Processes and Perception*. New York: Wiley, 1986, s. 22-1 – 22-64.

stejně prostorové kategorie popsány také u specifického obrazového typu, který je ústředním tématem této disertace, tedy u výtvarného obrazu zahrnutého do obrazu filmového.

Konstruktivistická teorie slouží v této práci jako teoretický a metodologický základ pro popis elementárních prostorově-percepčních charakteristik výtvarných a filmových obrazů – pro tento popis je relevantní z mnoha způsobů, které byly popsány výše. Cílem této části práce však bude nejen popsat základní prvky percepce prostoru výtvarných a filmových obrazů jako odlišných entit, ale vytvořit dostatečně detailní a rozsáhlý materiál, který je následně aplikován na výtvarné obrazy zahrnuté do obrazů filmových. Tato aplikace konstruktivistického přístupu bude provedena nejprve v rámci popisu jednotlivých elementů prostorové percepce (v modelu: monokulární hloubkové podněty výtvarného obrazu – monokulární hloubkové podněty filmového obrazu – monokulární hloubkové podněty výtvarného obrazu zahrnutého do obrazu filmového) a následně v rámci typologie tří základních typů zahrnutí výtvarných obrazů do obrazů filmových. V rámci těchto typologických kapitol bude využita vždy příslušná část konstruktivistické literatury, která se již bude vztahovat přímo ke konkrétní problematice související s vybraným typem zahrnutí (například teorie percepce objektů konstruktivistky Mary A. Petersonové u typu zahrnutí výtvarný obraz jako objekt).

Protože konstruktivisté se ve svých textech zabývají výtvarným a filmovým obrazem jako oddělenými entitami, bude typologie možností zahrnutí výtvarných obrazů do obrazů filmových, stejně jako aplikace příslušných konstruktivistických textů na jednotlivé typy tohoto zahrnutí vkladem autora této práce. Vzhledem k radikálnímu nedostatku relevantní literatury budou kapitoly popisující základní typy možného zahrnutí výtvarného obrazu do obrazu filmového z teoretického hlediska více eklektické než kapitoly týkající se základních elementů prostorové percepce. Primárním teoretickým východiskem těchto kapitol bude vztažení konstruktivistických textů na specifické případy zahrnutí výtvarného obrazu do obrazu filmového, sekundárním teoretickým východiskem budou pak odlišné koncepce vycházející z jiného metodologického základu (například koncepce pikto-filmu francouzského sémiotika Françoise Josta). Jak bylo uvedeno výše, vzhledem k náročnosti tématu a jeho rozkročení mezi teorií percepce výtvarného obrazu a teorií percepce obrazu filmového je metodologický charakter této práce nutně částečně eklektický. Všechny termíny a výpůjčky z jiných metodologických přístupů budou však vždy náležitě okomentovány a vztaženy k dominantní konstruktivistické teorii.

1.4 STRUKTURA PRÁCE A METODOLOGIE

Struktura disertační práce bude v základu odpovídat výše popsanému tématu a jeho následnému teoretickému uchopení prostřednictvím konstruktivistického teoretického aparátu a vlastní typologie možností zahrnutí výtvarného obrazu do obrazu filmového. Jednotlivé části budou mít za cíl vytvoření logické posloupnosti ve zpracování tohoto mezioborového tématu, které si svou šíří, a rozkročením mezi dva umělecké druhy a obrazové systémy, vyžaduje pečlivý systém strukturace textu.

První kapitola bude věnována biologické podstatě lidské percepce. V této části bude v základu popsán biologický aparát příjmu a zpracování vizuální informace, od dopadu světelné informace na naší sítnici, po činnost jednotlivých korových oblastí našeho mozku při vyšších kognitivních procesech. Cílem této kapitoly bude definovat základní prvky příjmu vizuální informace, který slouží jako aparát a základ pro další popis percepce prostoru výtvarných a filmových obrazů. Nejprve budou z biologického hlediska popsány základy vizuální percepce fyzikálního světa, následně základy vizuální percepce výtvarných obrazů a nakonec základy vizuální percepce obrazů filmových. Důležitým aspektem této kapitoly bude základní naznačení rozdílů mezi jednotlivými teoriemi vizuální percepce, jejichž hlavní proudy se rozcházejí již na této úrovni, tedy na úrovni biologického zpracování vizuální informace. Již v této kapitole tak bude popsán rozdíl mezi konstruktivistickým přístupem k vizuální percepci a teorií přímé percepce, které se rozcházejí v klíčové otázce zapojení procesů vyšší kognice do celku percepčního procesu. S definicí tohoto rozdílů, stejně jako se závěry a důležitými termíny této kapitoly (vzdálený objekt, proximální stimulace, percepční objekt, procesy vyšší kognice, podvojná podstata výtvarných obrazů, rozložení fixací a sakadických pohybů) bude pak v této disertaci dále pracováno.

Další kapitola bude mít za cíl shrnout a zhodnotit vývoj percepčních teorií v minulém století. Každá z dominantních teorií percepce bude podrobena základní analýze, následně bude vztažena ke hlavnímu teoretickému aparátu této práce, tedy ke konstruktivistické teorii, a na závěr budou případně shrnuty jednotlivé termíny využité dále v této disertaci. Hlavním cílem této kapitoly bude vytvoření dostatečně detailního základu pro následný popis konstruktivistického přístupu k vizuální percepci – v tomto případě prostřednictvím ostatních dominantních teorií percepce, proti kterým se konstruktivismus vymezuje (či na ně případně naopak navazuje). Přehled jednotlivých percepčních teorií bude kopírovat knihu *Theories of Visual Perception*⁵ Iana E. Gordona, který ve svém textu vytváří maximálně zevrubnou typologii jednotlivých teoretických konceptů a jejich vzájemných vztahů. Cílem této kapitoly tedy bude shrnutí dominantních přístupů k analýze vizuální percepce a vymezení těchto přístupů oproti konstruktivistické teorii.

Následující kapitola se bude již zcela věnovat konstruktivistické teorii. Nejprve bude vymezen, shrnut a okomentován korpus základní konstruktivistické literatury věnující se prvkům percepce prostoru výtvarných a filmových obrazů a následně bude prezentována esence konstruktivistického přístupu ve formě modelové analýzy percepce prostoru filmových obrazů na základě vybraného textu Juliana Hochberga. Jak již bylo v tomto úvodu komentováno na jiném místě, konstruktivistická teorie bude důsledně popsána jak z diachronního hlediska (základní přehled vývoje tohoto směru a jeho teoretických textů), tak z hlediska synchronního (popis jednotlivých základních aspektů a jejich prak-

⁵ GORDON, Ian E. *Theories of Visual Perception*. Hove, New York: Psychology Press, 2004.

tického využití v citovaných textech). Konstruktivistický přístup zde tedy již nebude vymezen prostřednictvím konfrontace (jak tomu bylo v kapitolách věnujících se biologické podstatě lidské percepce a shrnutí dominantních percepčních teorií minulého století), ale bude podroben analýze postavené na základním korpusu citované literatury. Po představení obecných aspektů konstruktivistické teorie percepce prostoru výtvarných a filmových obrazů bude následovat popis jednotlivých prvků výstavby prostoru výtvarných a filmových obrazů na základě využití konstruktivistické literatury a konstruktivistických termínů. Tímto způsobem budou rozebrány základní prvky výstavby prostoru výtvarných a filmových obrazů a nápovědi pro percepci hloubky těchto konstruovaných prostorů, jakými jsou například monokulární hloubkové podněty. Každý vybraný prvek prostorové výstavby těchto obrazů bude popsán systematicky nejprve z hlediska výtvarného obrazu, následně z hlediska filmového obrazu a nakonec z hlediska výtvarného obrazu zahrnutého do obrazu filmového za využití příslušné konstruktivistické literatury k danému tématu, přičemž všechny popisované prvky budou demonstrovány prostřednictvím četných ilustrací a příkladů z konkrétních výtvarných a filmových obrazů. Tímto způsobem bude zpracován základní materiál k otázkám percepce prostoru výtvarných a filmových obrazů a také výtvarných obrazů zahrnutých do obrazů filmových – tento materiál bude vytvořen na základě textů dominantní teorie této práce a poslouží jako východisko pro další aplikaci.

Touto aplikací bude využití konstruktivistického popisu percepce prostoru výtvarných a filmových obrazů ke klasifikaci tří základních typů možného zahrnutí obrazu výtvarného, které bylo vytvořeno autorem této práce na základě materiálu vytvořeného v předchozí části disertace. Autorem práce budou definovány tři základní typy možného zahrnutí výtvarného obrazu do obrazu filmového:

- 1) výtvarný obraz jako objekt (tento termín je vytvořený a následně definovaný autorem této disertace) – jedním ze základních typů možného zahrnutí výtvarného obrazu do obrazu filmového z hlediska percepčního (i sémantického) je právě tento typ. Nejelementárnější forma možného zahrnutí výtvarného obrazu do obrazu filmového vychází z existence prostého trojrozměrného (nejčastěji) zarámovaného předmětu objevujícího se ve filmové diegezi, a tím pádem i v jeho obrazové složce tvořící percepční materiál pro diváka. Tento trojrozměrný diegetický předmět vychází z trojrozměrného předmětu existujícího v reálném fyzikálním světě, ve světě filmové diegeze však disponuje specifickými percepčními vlastnostmi a charakteristikami. Jak už bylo řečeno, výtvarný obraz jako předmět tvoří základní a ve své podstatě nejméně příznakovou formu zahrnutí výtvarného obrazu do obrazu filmového a jako takový se tedy logicky hodí pro konstruktivisticko-kognitivistický výklad základních prostorových specifik výtvarného obrazu zahrnutého do obrazu filmového.
- 2) výtvarný obraz vyplňující rámec (tento termín je opět vytvořený a následně definovaný autorem této disertace) – druhý ze základních typů možného zahrnutí výtvarného obrazu do ob-

razu filmového z hlediska percepčního (i sémantického). Tato forma možného zahrnutí výtvarného obrazu do obrazu filmového vychází z obrazové plochy daného výtvarného obrazu, která je se ve filmovém obraze objevuje v pozici vyplňující celý rámec filmového plátna, čímž určitým způsobem narušuje a pozastavuje filmovou diegezi. Tento typ zahrnutí je často spojen s efektem přerámování (při kterém je původní rám ohraničující prostor výtvarného obrazu narušen a nahrazen rámcem obrazu filmového) a s využitím filmových prostředků k „rozhybání“ vybraného filmového obrazu (nejčastěji pohyb kamery a střih). Tento typ zahrnutého výtvarného obrazu disponuje specifickými vlastnostmi z hlediska diegeze, tyto vlastnosti a jejich působnost na filmový obraz budou detailně popsány na příslušných místech této kapitoly.

- 3) tableau vivant – třetím ze základních typů možného zahrnutí výtvarného obrazu do obrazu filmového z hlediska percepčního (i sémantického) je tableau vivant. Tato historicky mrtvá obrazová forma našla s nástupem filmu nové uplatnění, především ve filmových malířských monografiích a výtvarně silně stylizovaných snímcích. Její časté a příznakové využívání a s ním související šíře percepčních, prostorových a diegetických konotací tohoto obrazového typu předurčují tableau vivant velmi silnou pozici v typologii a interpretaci základních kategorií možných zahrnutí výtvarného obrazu do obrazu filmového. Michael Schuster definuje ve své monografii Petera Greenawaye tableau vivant jako „scénickou realizaci syžetu malby“⁶, čímž poukazuje na základní charakteristiku tohoto obrazového typu, kterou je úzké propojení s hereckou akcí a tím pádem i filmovou diegezí.

Základní metodologická struktura této typologie bude následující: každý ze tří definovaných typů možného zahrnutí bude v prvním kroku popsán prostřednictvím dříve definovaných prvků prostorové percepce společných pro všechny typy zahrnutí. Tyto prvky byly analyzovány v předešlé části disertace v rámci konstruktivistického teoretického aparátu a v této části práce budou znovu aplikovány na každý z definovaných typů možného zahrnutí výtvarného obrazu do obrazu filmového. Tyto základní prvky prostorové výstavby výtvarných i filmových obrazů a jejich návazné percepce jsou následující:

- 1) monokulární hloubkové podněty – elementární prostorové nápovědi a základní stavební prvky virtuálních prostorů výtvarného i filmového obrazu (především interpozice, výška ve vizuálním poli, relativní velikost)
- 2) rám – problematika rozdílu mezi rámem výtvarného obrazu a rámcem obrazu filmového, efekt přerámování

⁶ SCHUSTER, Michael. *Malerei im Film – Peter Greenaway*. Hildesheim: Georg Olms, 1998, s. 27.

- 3) dichotomie figury a pozadí – gestaltistické rozložení sémanticky zatížených a nezatížených center přejaté a komentované konstruktivisty

Ve druhém kroku bude u každého definovaného typu zahrnutí využita již speciální literatura, úzce se dotýkající vždy jen konkrétního vybraného typu – jedná se buď o další literaturu z konstruktivistického korpusu, nebo literaturu z jiných teoretických přístupů, vždy náležitě okomentovanou a vztaženou ke konstruktivistické teorii. Na základě zhodnocení a následného využití vybraných textů budou definována a popsána percepční specifika každého typu zahrnutí:

- 1) geonická struktura (výtvorný obraz jako objekt)
- 2) segmentace vizuálního pole (výtvorný obraz jako objekt)
- 3) podvojná podstata výtvorných obrazů (výtvorný obraz jako objekt)
- 4) kinetické podněty (výtvorný obraz vyplňující rámeček)
- 5) podněty plochosti (výtvorný obraz vyplňující rámeček)
- 6) stříh (výtvorný obraz vyplňující rámeček)
- 7) filmové triky (výtvorný obraz vyplňující rámeček)
- 8) eliptický charakter filmu (výtvorný obraz vyplňující rámeček)
- 9) herecká reprezentace (tableau vivant)
- 10) prostorová reprezentace (tableau vivant)

Následně bude u každého ze tří typů zahrnutí provedena analýza základních elementů prostorové výstavby a jejich percepce a každý důležitý analyzovaný aspekt a stavební prvek daného typu zahrnutí je představen prostřednictvím odpovídajících příkladů. V závěru každé podkapitoly bude provedena typologie možných podtypů daného zahrnutí z různých teoretických hledisek:

- 1) nepříznaková role (výtvorný obraz jako objekt)
- 2) příznaková role z hlediska délky působnosti na filmovou diegezi (výtvorný obraz jako objekt)
- 3) příznaková role z hlediska žánru (výtvorný obraz jako objekt)
- 4) galerie (specifické prostředí pro zahrnutý výtvorný obraz jako objekt 1)
- 5) výstava (specifické prostředí pro zahrnutý výtvorný obraz jako objekt 2)
- 6) tvorba výtvorného obrazu (specifické prostředí pro zahrnutý výtvorný obraz jako objekt 3)
- 7) z hlediska přerámování (výtvorný obraz vyplňující rámeček)
- 8) z hlediska využitých filmových prostředků (výtvorný obraz vyplňující rámeček)
- 9) z hlediska délky působnosti na filmovou diegezi (výtvorný obraz vyplňující rámeček)
- 10) z hlediska narativní a diegetické role (výtvorný obraz vyplňující rámeček)
- 11) z hlediska reference k původnímu výtvornému obrazu (tableau vivant)
- 12) z hlediska státnosti (tableau vivant)
- 13) z hlediska sémantické a kompoziční role (tableau vivant)

Každé dílčí téma bude v průběhu disertace ilustrováno vybranými příklady. V naprosté většině případů se bude jednat buď o reprodukce referenčních výtvarných obrazů, nebo o tzv. screenshots referenčních obrazů filmových. Každý z těchto obrazových příkladů bude příslušně okomentován v popisku a citován v poznámce pod čarou i v seznamu pramenů. Vzhledem k charakteru této práce, která je postavena na vizuální percepci, je role obrazových příkladů nezastupitelná a organicky doplňuje textový popis, u něž je nemožné vysvětlit některé jevy bez obrazového doprovodu. Příklady nebudou voleny vzhledem k návaznosti na určité období dějin umění nebo filmu, ale vždy s přihlédnutím k funkčnosti a explikačnímu potenciálu.

2 BIOLOGICKÁ PODSTATA LIDSKÉ PERCEPCE

Tato kapitola si klade za cíl v základu popsat rozsáhlý proces lidské vizuální percepce a nastínit důležité termíny, které budou využívány v dalších kapitolách disertační práce. V dalších částech disertace budou rozebírány odlišné teoretické přístupy k vizuální percepci a následně bude provedena konstruktivistická analýza základních prvků percepce výtvarných a filmových obrazů a jejich typologie. Pro všechny tyto části je samotný biologický princip lidské percepce východiskem a elementárním aparát – proto má tato kapitola své nezastupitelné místo v úvodu práce. Zároveň jsou v rámci této kapitoly již naznačený základní rozdíly v hlavních teoretických přístupech k lidské percepci, především rozdíly mezi konstruktivistickým přístupem a teorií přímé percepce. Tyto dva hlavní proudy v přemýšlení o vizuální percepci se rozcházejí již v rámci aparátu biologické podstaty percepce, především v problematice vyšších kognitivních procesů. J. J. Gibson a zastánci teorie přímé percepce pracují primárně s nižšími kognitivními procesy (klíčovým orgánem je pro ně tedy lidské oko), Julian Hochberg a zastánci konstruktivistické teorie zdůrazňují nezastupitelnou roli vyšších kognitivních procesů (tedy kromě oka i role mozku). Tento základní rozdíl objevující se již při popisu biologické podstaty lidské percepce bude následně detailněji popsán v přehledu percepčních teorií a během analýzy základních prvků prostorové percepce výtvarných a filmových obrazů.

2.1 PROCES OBECNÉHO PŘÍJMU VIZUÁLNÍ INFORMACE: FYZIKÁLNÍ SVĚT – OKO – MOZEK

Základní obecnou definici lidské percepce uvedla například britská kognitivní psycholožka Ilona Rothová: „Termín percepce se váže k prostředkům, jejichž prostřednictvím se informace získané činností smyslových orgánů transformují do vjemů objektů, událostí, zvuků, chutí apod.“⁷ Percepce definuje náš vztah s okolím, naše vnímání světa, orientaci v něm, definuje tedy zásadně celou naši existenci. Vzhledem k tomu, že percepční procesy probíhají nepřetržitě (dokonce i ve spánku) a stále, máme tendenci považovat percepci za něco dokonale přirozeného. Ve skutečnosti se však jedná o rozsáhlý komplex procesů. Pro potřeby této disertační práce je nutné v krátkosti popsat základní specifika vizuální percepce, neboť z tohoto popisu a z psychologické reflexe vizuální percepce budou přímo i nepřímo vycházet další části této práce.

Elementární popis příjmu vizuální informace je parafrází popisu kognitivního psychologa Roberta L. Solso uvedeného v knize *The Psychology of Art and the Evolution of Conscious Brain*⁸. Základním orgánem lidské vizuální percepce je oko: „Bez světla by nebylo umění, stejně tak jako bez oka,

⁷ ROTHOVÁ, Ilona. An Introduction to Object Perception. In: ROTHOVÁ, Ilona, FRISBY, John P. (ed.). *Perception and Representation: A Cognitive Approach*. Milton Keynes: Open University Press, 1986, s. 18.

⁸ SOLSO, Robert E. *The Psychology of Art and the Evolution of the Conscious Brain*. Cambridge: The MIT Press, 2003, s. 82 – 89.

keré je schopno toto světlo registrovat.⁹ Světelná informace vstupuje do oka prostřednictvím zornice (pupila), která je kruhovým otvorem uprostřed duhovky (iris). Každý člověk má v duhovce pigmentové buňky, jejichž množství a hloubka uložení určují její barvu (modré mají pigmentu nejméně, hnědé a černé nejvíce). Tato pigmentová vrstva zabraňuje, aby paprsky vnikaly do oka jinudy než zornicí. Za duhovkou je na řasnatém tělísku zavěšena čočka (lens), dvojbypuklá (bikonvexní) spojka s více zakřivenou zadní plochou, která částečně láme přijímané světlo (více než v čočce se však světlo láme ve speciální tekutině rohovky, vyklenutém orgánu v přední části oka). Čočka hraje zásadní roli v procesu akomodace, během něhož jsme v rámci vizuální percepce schopni plynule přeastřovat mezi blízkými a vzdálenými objekty a který je ze své podstaty nezastupitelný také během percepce výtvarných a filmových obrazů.

Klíčovým orgánem lidského oka je sítnice (retina), jemná několikavrstevná blána silná asi 0,3 mm. Sítnice absorbuje světelné paprsky a transformuje je do elektrochemických signálů, které tvoří základní vzorce informací pro lidský mozek. V sítnici se objevují tři základní typy buněk, které jsou nezastupitelné při předávání vizuálních informací do mozku:

- 1) smyslové buňky sítnice, tyčinky rozlišující pouze odstíny šedi, a čípky umožňující barevné vidění – tyto buňky reagují na elektromagnetickou energii světla
- 2) bipolární nervové buňky, které přebírají informaci ze smyslových buněk a předávají jí dál
- 3) ganglionární buňky, které organizují informaci z bipolárních buněk a předávají ji lidskému mozku

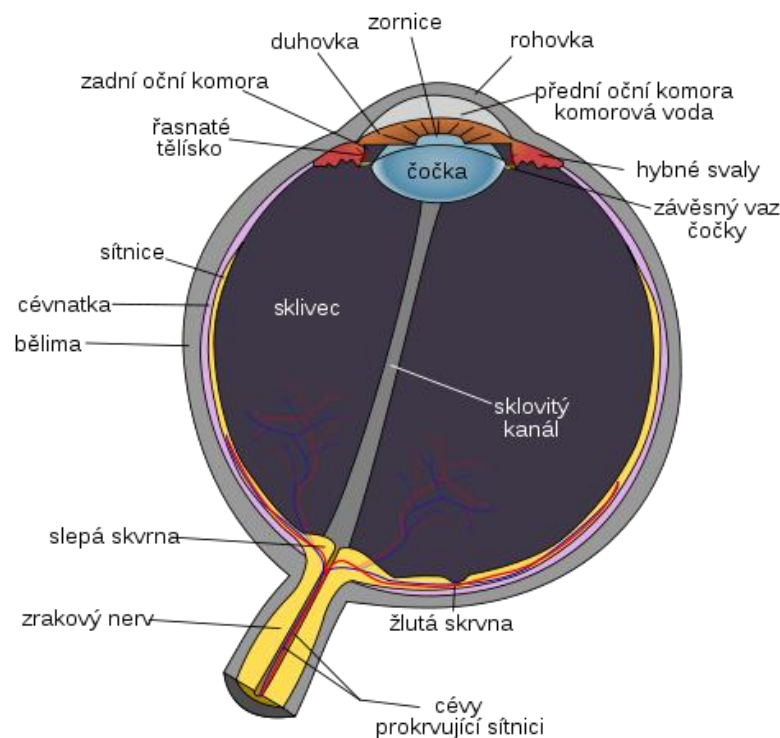
Klíčovým místem nacházejícím se na sítnici je fovea, jamka umístěná uprostřed tzv. žluté skvrny s průměrem pouze 1,5 mm. Fovea je místem, kde se vysktuje nejvíce čípků (více než 50 000). I přes svojí velikost špendlíkové hlavičky je fovea místem s nezastupitelným významem pro vizuální percepci – jedná se o místo nejostřejšího vidění, nejsou zde patrné žádné cévy, také vnitřní vrstvy sítnice jsou odtlačeny ke straně. Je zde maximální nakupení vysoce specializovaných čípků, z nichž každý je následně spojen s jednou bipolární a posléze ganglionární buňkou. Vzhledem k vysokému počtu čípků je fovea místem, přes které probíhá většina lidské vizuální percepce, a jejím prostřednictvím vidíme suverénně největší podíl z fyzikálního světa, jenž nás obklopuje.

Smyslové buňky sítnice jsou zodpovědné také za percepci barev. Percepci barev se věnují například britský kognitivní psycholog Michael W. Eysenck společně s irským kognitivním vědcem Markem T. Keanem v jejich rozsáhlé percepční encyklopedii s názvem *Cognitive Psychology – A Student Handbook*¹⁰. Podle autorů je lidské oko schopné vnímat až 5 000 000 různých barev a barevných odstínů, přičemž klíčovými orgány pro toto vnímání jsou čípky umístěné na sítnici (jejich počet je zhruba

⁹ SOLSO, Robert E. *The Psychology of Art and the Evolution of the Conscious Brain*. Cambridge: The MIT Press, 2003, s. 82.

¹⁰ EYSENCK, Michael W., KEANE, Mark T. *Cognitive Psychology: A Student's Handbook*. Hove: Psychology Press, 2000, s. 43 – 49.

6 000 000). Čípky nám zajišťují percepci barev a také ostrost přijímaného obrazu, zatímco tyčinky (jejich počet je zhruba 125 000 000) zajišťují schopnost vidět při nedokonalých světelných podmínkách a také percepci pohybu. Základními funkcemi barevného vidění a správného rozlišování barev jsou pak dle autorů: „Detekce – barevné vidění nám pomáhá při odlišování objektu a jeho pozadí. Rozlišování – barevné vidění nám zjednodušuje rozlišování mezi různými objekty (odlišíme například zralé a nezralé ovoce).“¹¹ Biologické a optické detaily lidské percepce barev pak rozpracovává řada teorií, z nichž nejznámější a nejcitovanější je trichromatická Young-Helmholtzova teorie vypracovaná britským fyzikem Thomasem Youngem, a následně rozvinutá německým fyzikem Hermannem von Helmholtzem¹², podle které se na sítnici vyskytují tři typy čípků, z nichž každý je specializovaný na percepci jedné ze tří základních barev (modrá, zelená, červená) podle příslušné vlnové délky světla. Z těchto tří základních barev je následně možné „složit“ zmíněných 5 000 000 barev a jejich odstínů.



Základní schéma lidského oka¹³

¹¹ Tamtéž, s. 43.

¹² Vybrané Helmholtzovy spisy vyšly například v roce 1971 (KAHL, Russel (ed.). *Selected Writings of Herman von Helmholtz*. Londýn: Wesleyan University Press, 1971).

¹³ Dostupné z: https://cs.wikipedia.org/wiki/Lidsk%C3%A9_oko#/media/File:Schematic_diagram_of_the_human_eye_cs.svg%29

Vizuální informace z bipolárních a ganglionárních buněk se v následujícím kroku dostávají do dvou zrakových nervů (z pravého a levého oka), které pak vedou do tzv. chiasma opticum, čtvercové plošné, jenž tvoří očním nervům určitou formu mostu nebo překřížení. Na předních rozích do něj vstupují oba oční nervy a na zadních rozích z něj opět vystupují v podobě optických traktů. Oční nervy se v chiasma opticum kříží, což souvisí s kontralaterální povahou příjmu vizuální informace, která odpovídá kontralateralitě většiny mozkové činnosti (pravá mozková hemisféra ovládá levou stranu těla apod.). Po překřížení v chiasmatu vstupují oční nervy do mozkové kůry a dále do mozku.

Primární zraková korová oblast je v současné literatuře označovaná jako V1 („primary visual cortex“) ¹⁴, jedná se o mozkovou kůru s velkou hustotou neuronů. Informace z V1 pokračují do dalších oblastí mozkové kůry (V2, V3) a multineuronální spoje vedené prostřednictvím sekundární zrakové oblasti do parietálního mozkového laloku pak zajišťují prostorové vidění a analýzu pohybu ve zrakovém poli. Spoje vedené do temporálního laloku zajišťují analýzu tvarů a barev. Přilehlé okrsky mozkové kůry jsou pravděpodobně zodpovědné za vyšší zrakové funkce, jako asociační, optickou představivost, zrakovou paměť a další. Napojení na další okrsky mozkové kůry umožňuje mnohotvárné reakce na zrakové vjemy. ¹⁵

2.2 PROCES PERCEPCE VÝTVARNÉHO OBRAZU

V předešlé kapitole byl dán prostor základnímu popisu percepce objektů a dějů fyzikálního světa z biologického či fyziologického úhlu pohledu. V této kapitole je, vzhledem k tématu disertační práce, nutné zúžit obecné otázky vizuální percepce na problematiku percepce výtvarných a filmových obrazů. Americký psycholog ekologického směru James Jerome Gibson ve svém díle *The Ecological Approach to Visual Perception* ¹⁶ vymezil čtyři základní a nezastupitelné prvky procesu percepce výtvarného obrazu: vzdálený objekt, informační médium, proximální stimulace a percepční objekt. Jak bude důkladně analyzováno a revidováno v kapitole 3.5 této práce, Gibsonova teorie přímé percepce se ve své podstatě vymezovala proti konstruktivistickému korpusu přemýšlení o percepci (který je základním teoretickým aparátem této práce), tyto jeho čtyři termíny jsou však pro disertaci důležité pro svoji jednoduchost a možnost uplatnění pro elementární popis základních prvků procesu lidské percepce i v rámci konstruktivistických teorií. Z tohoto důvodu jsou dílčí Gibsonovy termíny přejímány do této práce, kde budou využity pro první a základní fázi popisu percepčního procesu.

¹⁴ TOVÉE, Martin J. *An Introduction to the Visual System*. Cambridge: Cambridge University Press, 2008, s. 64.

¹⁵ Základní popis mozkové činnosti během percepčního procesu předkládají například Tovée (TOVÉE, Martin J. *An Introduction to the Visual System*. Cambridge: Cambridge University Press, 2008) či Solso (SOLSO, Robert E. *The Psychology of Art and the Evolution of the Conscious Brain*. Cambridge: The MIT Press, 2003).

¹⁶ GIBSON, James Jerome. *The Ecological Approach to Visual Perception*. Boston: Houghton Mifflin, 1979, s. 41.

- 1) **Vzdálený objekt:** Objekt existující ve fyzikálním světě, tedy viditelný a hmatatelný trojrozměrný zarámovaný (nebo nezarámovaný) předmět, disponující ohraničenou dvourozměrnou plochou, která je primárním nositelem vizuální informace. Vizuální vlastnosti této plochy – celková kompozice, monokulární hloubkové podněty, uspořádání barev, pastóznost barev, poměr světlých a tmavých oblastí či struktura tahů štětce ovlivňují a uspořádávají informační médium.
- 2) **Informační médium:** Je prostředníkem mezi vzdáleným objektem a smyslovými receptory pozorovatele. V případě vizuální percepce je informačním médiem světlo, které se odráží od plochy obrazu a které je konfigurováno kompozicí vzdáleného objektu.
- 3) **Proximální stimulace:** V momentu, kdy vizuální informace, reprezentovaná viditelným světlem, vstoupí do kontaktu s našimi receptory, dochází k proximální stimulaci. Konkrétní proximální stimulací při zrakové percepci je zachycení specificky uspořádaných částic světla na sítnici našeho oka – podrobnější popis celého procesu přináší předešlá kapitola.
- 4) **Percepční objekt:** Percepčním objektem je potom obraz vzniklý na sítnici, který se nervovými spoji dostává do našeho mozku – podrobnější popis celého procesu přináší předešlá kapitola. Vzdálený objekt existující v reálném světě se následně stává mentálním percepčním objektem.

Tento Gibsonův popis doplňují ve svém textu *The Dual Nature of Picture Perception: A Challenge to Current General Accounts of Visual Perception*¹⁷ němečtí psychologové Reinhard Niederée a Dieter Heyer, kteří se zde poměrně zevrubně zabývají **podvojnou podstatou percepce výtvarných obrazů**. Ta podle nich spočívá v následujícím: „Často používány termín podvojně podstaty percepce výtvarných obrazů lze vysvětlit následovně: percepční obraz obsahuje jak vnímaný povrch daného obrazu chápaný jako součást fyzikálního světa, tak vnímaný konstruovaný prostor samotného obrazu.“¹⁸ Tato podvojná podstata vychází z přítomnosti dvou aspektů, které jsou během naší percepce výtvarných obrazů v koexistenci: planárních (rovinných) aspektů a prostorových aspektů. Tyto aspekty fungují ve vzájemné kooperaci a jejich kombinace je základním předpokladem pro percepci a následnou správnou interpretaci výtvarných obrazů.¹⁹ Niederée a Heyer následně uvádějí přehledný

¹⁷ NIEDERÉE, Richard, HEYER, Dieter. *The Dual Nature of Picture Perception: A Challenge to Current General Accounts of Visual Perception*. In: HECHT, Heiko, SCHWARTZ, Robert, ATHERTONOVÁ, Margaret (ed.). *Looking into Pictures: An Interdisciplinary Approach to Pictorial Space*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2003, s. 77 – 99.

¹⁸ Tamtéž, s. 103.

¹⁹ Jako příklad výjimky v tomto úzu mohou sloužit například tzv. trompe l'oeil – záměrně vytvořené obrazové iluze, které mají vyvolat tak realistický dojem, že vnímáme pouze jejich prostorové aspekty a zapomínáme na aspekty planární. Když nevnímáme jejich planární aspekty, a tím pádem jejich obrazovou plochu, působí na nás ne jako výtvarné obrazy, ale jako homogenní součásti fyzikálního světa, jenž nás obklopuje. Jako

diagram rozšiřující Gibsonovy prvky a detailněji se věnující právě planárním a prostorovým aspektům percepce výtvarných obrazů. Vztah mezi vzdáleným a percepčním objektem u výtvarného obrazu popisuje také představitel empirického psychologického směru Richard L. Gregory, který jej označuje jako paradoxní. Trojrozměrný visící výtvarný obraz s reprezentativní dvojrozměrnou plochou plátna je ve stádiu percepčního objektu vnímán současně jako dvojrozměrný i jako trojrozměrný. Slovy Richarda L. Gregoryho: „Všechny obrazy jsou paradoxní – v tom smyslu, že z hlediska vizuality disponují zvláštní podvojnou skutečností: jsou dvojrozměrnými objekty, jež jsou viděny jako dvojrozměrné a současně jsou vnímány jako docela odlišné trojrozměrné předměty v jiném prostoru. Tato podvojná skutečnost je klíčovým paradoxem všech obrazů.“²⁰

Texty Gibsona a Niederéeho s Heyerem předkládají základní prvky percepce výtvarného obrazu a pouze v obecné rovině analyzují jednotlivé kroky komplikovaného percepčního procesu. Americký konstruktivista Robert L. Solso v knize *The Psychology of Art and the Evolution of Conscious Brain*²¹ popisuje a následně analyzuje tento proces prostřednictvím percepce zvoleného modelového výtvarného obrazu, konkrétně slavného plátna *Noční ptáci*²² od amerického realistického malíře Edwarda Hoppera. Solso nejprve seznamuje čtenáře s dobovým kontextem malby, který se u každé generace diváků mění: „Lidé postižení velkou americkou krizí sledují tento výjev ve světle svých zkušeností, zatímco lidé vyrůstající ve šťastnějším období celou scénu vnímají jako únik do útulného úkrytu před pochmurnou ulicí.“²³ Následně se autor dostává již přímo k popisu percepčního procesu: „V první fázi percepce malby putuje světelná informace naší čočkou, je převrácena a dopadá na sítnici. V této fázi se odehrává hned několik elektrochemických reakcí, během nichž se světelná energie v podobě fotonů mění na nervové impulzy. Tyto impulzy jsou optickým nervem vedeny do primární zrakové korové oblasti našeho mozku. V této oblasti se následně odehrává druhá fáze celého procesu, během níž jsou vizuální stimuly analyzovány podle jejich základních charakteristik jako například přítomnost či nepřítomnost vertikálních a horizontálních elementů, přítomnost či nepřítomnost hran, přítomnost či nepřítomnost křivek. Tyto základní vizuální prvky jsou naším mozkiem rozpoznávány a klasifikovány a následná informace je posílána do dalších částí mozku prostřednictvím paralelních procesujících sítí, z nichž některé se zabývají analýzou barvy, některé analýzou umístění a jiné například analýzou tváří. Právě v této poslední a třetí fázi zpracování vizuální informace, během níž jsou

ilustrace může posloužit známé trompe l'oeil Andrey Pozza, stropní freska v Chiesa di Sant' Ignazio v Římě, která je záměrně provedena takovým způsobem a s tak „falešnými“ monokulárními hloubkovými podněty, že máme tendenci vnímat tuto fresku jako opravdový strop daného kostela.

²⁰ GREGORY, Richard L. *The Intelligent Eye*. Londýn: Weidenfeld and Nicolson, 1970, s. 51.

²¹ SOLSO, Robert E. *The Psychology of Art and the Evolution of the Conscious Brain*. Cambridge: The MIT Press, 2003.

²² HOPPER, Edward: *Noční ptáci* (1942, The Art Institut of Chicago, Chicago).

²³ SOLSO, Robert E. *The Psychology of Art and the Evolution of the Conscious Brain*. Cambridge: The MIT Press, 2003, s. 79.

dané informace a signály rozptýleny do různých částí lidského mozku, vytváříme asociace mezi vnímaným obrazem a obrovským souborem znalostí o nás samých a světě kolem.“²⁴



*Noční ptáci*²⁵

Solsův popis je cenný především díky aplikaci třífázového percepčního procesu popsaného z obecného hlediska v předešlé podkapitole na specifický případ percepce výtvarného obrazu (a zde ještě navíc jedné konkrétně zvolené malby). Solsova příkladová studie předchází jeho dalšímu textu představujícímu a shrnujícímu tzv. INFOPRO („information processing“) paradigma: „Paradigma (nebo model) zpracování informace předpokládá, že vizuální informace je zpracována prostřednictvím několika fází, přičemž v každé fázi jsou prováděny jiné operace. V každé fázi jsou registrovány informace z fáze předešlé, tyto informace jsou zpracovány a následně poslány do další fáze. Slangově se tomuto procesu někdy říká běžící pás.“²⁶ V další části textu pak Solso aplikuje INFOPRO model na specifický případ percepce výtvarného obrazu a dodává tak další charakteristiky ke své krátké analýze percepce Hopperových *Nočních ptáků*.

Percepci výtvarných obrazů tak popisuje Solso následovně: „Percepce vizuálního umění sleduje uspořádanou sekvenci fází zpracování na základě INFOPRO modelu. V první fázi odražená světelná energie (například vyzařující z malby) prochází skrz oční zornici a dopadá na sítnici, přičemž je prostupována fotosenzitivními neurony, které ohraničují vnitřek oční bulvy. V tomto momentu pro-

²⁴ Tamtéž, s. 79.

²⁵ HOPPER, Edward: *Noční ptáci* (1942, The Art Institut of Chicago, Chicago).

²⁶ SOLSO, Robert E. *The Psychology of Art and the Evolution of the Conscious Brain*. Cambridge: The MIT Press, 2003, s. 80.

bíhá fáze základního optického zpracování. Tyto retinální receptory (neurony) spolupracují s dalšími neurony, přičemž některé procesy jsou aktivovány a jiné zabrzdovány. V tomto momentu fascinujícího spojení různých neurochemických akcí jsou zpracovávány informace o liniích, hranách, konturách, kontrastech či barvě. Tyto iniciační procesy probíhají automaticky, bez naší vědomé kontroly a jsou velmi podobné, nebo dokonce stejné, pro všechny zástupce daného živočišného druhu. Čistě subjektivní záležitostí je ovšem výběr místa, na které zaměříme naší pozornost. Světelná energie je transformována do energie nervové, která postupuje do primární zrakové korové oblasti nacházející se v týlním mozkovém laloku.²⁷

2.3 PROCES PERCEPCE FILMOVÉHO OBRAZU

Percepce filmového obrazu je v mnoha základních charakteristikách shodná s percepcí obrazu výtvarného, v některých aspektech se ovšem liší – popis těchto specifik a odlišností bude cílem této podkapitoly disertace. Pokud zůstaneme u základních Gibsonových termínů využitých v minulé kapitole, tak **vzdáleným objektem** je při percepci filmového obrazu plátno, na které jsou filmové obrazy promítány.²⁸ Plátno existuje ve fyzikálním světě, disponuje rámcem²⁹ a dvourozměrnou plochou, která je primárním nositelem vizuální informace. Měnící se vizuální vlastnosti této plochy determinují a uspořádávají **informační médium**. Stejně jako u obrazu výtvarného je u obrazu filmového informačním médiem světlo, které tak plní roli prostředníka mezi vzdáleným objektem a smyslovými receptory pozorovatele a které je konfigurováno měnícím se vizuálním uspořádáním vzdáleného objektu.

K **proximální stimulaci** dochází v okamžiku kontaktu světla s našimi receptory. Zatímco proximální stimulace při vnímání výtvarného obrazu je podobná proximální stimulaci vzniklé vnímáním reálného světa, podstatou filmových obrazů je naše receptory při proximální stimulaci určitým způsobem klamat. O podstatě tohoto klamu píše ve svém textu *Základy filmové estetiky*³⁰ například kanadský estetik Francis E. Sparshott³¹, který přichází s následující základní definicí podstaty filmového

²⁷ Tamtéž, s. 80.

²⁸ Při popisu filmového a výtvarného obrazu je v této disertaci pracováno primárně s jejich základními formami, tedy s filmovými obrazy promítanými v kině a originály výtvarných obrazů. Deriváty filmových a výtvarných obrazů v podobě reprodukcí či médií jako jsou Blu-ray, DVD nebo televize mají oproti klasickým filmovým a výtvarným obrazům deformované určité vizuální vlastnosti (povrch plochy či pastóznost barev u originálu výtvarného obrazu, odlišný poměr stran či nepřítomnost zrna u obrazu filmového) a také disponují jinou působností na svého diváka (nedostatečný vizuální odstup atd.).

²⁹ Více k rozdílu mezi termíny „rám“ a „rámeček“ a k základní charakteristice povahy rámců výtvarných a filmových obrazů bude napsáno v kapitole 5.2.3.3

³⁰ SPARSHOTT, Francis E. Základy filmové estetiky. In: ZUSKA, Vlastimil (ed.). *Sborník filmové teorie 1: Anglo-americké studie*. Praha: Český filmový ústav, 1991, s. 21-34.

³¹ Sparshott ve svých bádáních vychází především z filozoficko-estetického přístupu a nespadá tedy do konstruktivistického korpusu, ovšem jeho základní definice je opět, podobně jako v případě čtyř prvků vizuální percepce J. J. Gibsona, plně aplikovatelná pro tuto práci.

obrazu a jeho percepce: „Film je série nehybných obrazů, které se promítají na projekční plochu tak rychle, že vytváří dojem kontinuálního pohybu pro kohokoli, kdo tuto projekční plochu pozoruje, a to takových obrazů, které vznikají prosvícením odpovídající série obrazů uspořádané na souvislém pásu pružného materiálu.“³² Filmový promítací mechanismus (filmový pás procházející promítačkou) vytváří na vzdáleném objektu takový vizuální obraz, který zajišťuje přesný typ proximální stimulace, jenž našim receptorům umožňuje vnímat souvislý pohyblivý obraz. Základním faktorem naší percepce po sobě následujících filmových políček, je tzv. persistence neboli setrvačnost vidění.³³ Díky této biologické danosti našeho oka nejsme schopni vnímat černé „mezery“ mezi jednotlivými políčky a promítaný filmový obraz vnímáme jako stálou a kontinuálně se pohybující entitu. Persistence vidění způsobuje, že statické obrazy, následující za sebou v dostatečně krátkých a pravidelných intervalech, vnímáme jako obrazy souvislé, a jsou s ní následně úzce propojeny procesy stírání a fí-efektu.

Funkční proximální stimulace filmovým obrazem³⁴ je tak možná pouze díky jisté formě deformace našeho vizuálního vnímání. Základem dojmu kontinuálního pohybu vzniklého při proximální stimulaci filmovým obrazem jsou tedy: **stírání**³⁵, odehrávající se na sítnici našeho oka, a **fí-efekt**³⁶, realizující se v našem mozku. Tyto specifické vlastnosti filmového obrazu ovlivňují také psychologický charakter prožitku filmového diváka: „Percepční prožitek je v případě filmu nespojitý, předpokládá naší fyzickou pasivitu a jeho dominantním rysem je diskontinuita, umělý a neskutečný charakter par excellence.“³⁷ Tyto dva procesy jsou doplněny dalším dějem, tzv. sakadickou supresí, jejímž působením je naše vizuální vnímání záměrně potlačeno krátce před sakadickým pohybem, během sakadického pohybu a krátce po sakadickém pohybu (více v kapitole 2.4.1).

Percepčním objektem je obraz vzniklý na naší sítnici, který se nervovými dráhami (výše popsanými v části věnované percepci výtvarného obrazu) dostává do našeho mozku. V případě filmového obrazu je charakter percepčního objektu determinován fungujícími procesy stírání a fí-efektu – tyto procesy jsou podmínkami správně probíhající percepce. Pokud percepční objekt výtvarného obrazu nebyl konstantní a trvalý, u percepčního objektu filmového obrazu to platí dvojnásob. Perma-

³² Tamtéž, s. 21.

³³ Viz kapitola 4.2.5.

³⁴ Řada filmových tvůrců si vědomě pohrává s našimi limity vnímání. Na konci svého snímku *Klub rváčů* umísťuje režisér David Fincher jediné filmové políčko s šokujícím erotickým obsahem – doba vyhrazená na jeho vnímání (čtyřicetina sekundy) je ale příliš krátká na to, abychom si vytvořili kompletní percepční objekt daného políčka, a tím pádem se uskutečnil třífázový proces příjmu a zpracování vizuální informace. V našem přemýšlení o dané scéně tak zůstává nejasný chaotický pocit faktu, „že jsme něco viděli“, ale v žádném případě nejsme schopni určit, o co se přesně jednalo.

³⁵ Základem principu stírání je fakt, že obraz předmětu viděného lidským okem zůstává na sítnici oka na velmi krátkou dobu (přibližně jedna pětina až jedna dvacetina vteřiny) ještě potom, co byl předmět odstraněn. Princip stírání poprvé vědecky popsal anglický fyzik Peter Mark Roget v roce 1824.

³⁶ Fí-efekt, který poprvé definoval gestaltistický psycholog Max Wertheimer v roce 1912, je obdobou stírání, neodehrává se však na naší sítnici, ale v našem mozku.

³⁷ KSIAŻEK-KONICKA, Hanna. Jazyk filmu jako umělecký jazyk. In: MAREŠ, PETR, SZCZEPANIK, Petr. *Tvořivé zrady: současné polské myšlení o filmu a audiovizuální kultuře*. Praha: Národní filmový archiv, 2005, s. 153.

mentní střídání fixačních fází a sakadických pohybů je u filmového obrazu diktováno jeho dynamickým charakterem, který je vytvářen především pohybem kamery a stříhem (podle některých kognitivistů je jednou ze základních funkcí stříhu a pohybů kamery snaha co nejlépe simulovat sakadické pohyby a fixační fáze)³⁸. O roli fixací a sakadických pohybů během percepce výtvarných a filmových obrazů bude pojednávat další podkapitola.

Paradoxní vztah mezi vzdáleným a percepčním objektem, popsany u výtvarného obrazu, je u obrazu filmového poněkud posunutý. Zatímco u výtvarného obrazu je trojrozměrný visící obraz s reprezentativní dvojrozměrnou plochou plátna vnímán ve stádiu percepčního objektu současně jako dvojrozměrný i jako trojrozměrný (viz výše parafrázovaná podvojná podstata percepce výtvarného obrazu, kterou ve své knize *The Dual Nature of Picture Perception: A Challenge to Current General Accounts of Visual Perception*³⁹ popisují němečtí psychologové Reinhard Niederée a Dieter Heyer), obrazu filmového se prakticky neobjevují diskrepance mezi 2D a 3D u vzdáleného ani u percepčního objektu. Výtvarný obraz funguje ve fyzikálním světě jako trojrozměrný předmět a současně jako pouhé dvojrozměrné plátno uvnitř rámu – filmový obraz se ve fyzikálním světě (jako vzdálený objekt) reprezentuje pouze jako dvojrozměrné plátno, na které jsou promítány filmové obrazy. Filmové plátno sice disponuje trojrozměrnou předmětostí, jeho role média pro promítání filmového obrazu je ale mnohem důležitější. Filmové plátno je závislé na promítaném filmovém obrazu – pokud nejsou filmové obrazy promítány, ztrácí plátno svůj vlastní význam. Filmové obrazy ve formě percepčního objektu vnímáme naopak jako ryze trojrozměrné – takové vnímání je důsledkem úspěšné proximální stimulace za přítomnosti stírání a fi-efektu. Film disponuje mnoha hloubkovými indiciemi (kompozice mizanscény, pohyb kamery, herecká akce uvnitř záběru, stříh) a jeho nejvlastnějším záměrem je vyvolat co nejdokonalejší iluzi trojrozměrnosti.

2.4 ROLE SAKADICKÝCH POHYBŮ A FIXACÍ BĚHEM VIZUÁLNÍ PERCEPCE

Pro percepci filmových a výtvarných vizuálních obrazů, stejně jako pro percepci fyzikálního světa, je z biologické podstaty třífázového procesu zpracování vizuální informace nezastupitelné neustále střídání **sakadických pohybů** a **fixací**. Existence těchto těkavých očních mikropohybů prokládaných fázemi klidu (při kterých dopadá světelná informace na naši sítnici) je podmínkou pro vznik stabilního (alespoň několik milisekund trvajícího) obrazu na naší sítnici, tedy percepčního objektu. Percepčním objektem je potom obraz vzniklý na sítnici, který se nervovými spoji dostává do našeho mozku. Vzdá-

³⁸ Tuto hypotézu uvádí například James E. Cutting (CUTTING, J. E. Perceiving Scenes in Film and in the World. In: ANDERSON, Joseph D., FISHER ANDERSONOVÁ, Barbara (ed.). *Moving Image Theory: Ecological Considerations*. Carbondale: Southern Illinois University Press, 2007, s. 19).

³⁹ NIEDERÉE, Richard, HEYER, Dieter. *The Dual Nature of Picture Perception: A Challenge to Current General Accounts of Visual Perception*. In: HECHT, Heiko, SCHWARTZ, Robert, ATHERTONOVÁ, Margaret (ed.). *Looking into Pictures: An Interdisciplinary Approach to Pictorial Space*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2003, s. 93.

lený objekt existující v reálném světě se stává mentálním percepčním objektem objevujícím se v našem oku a posléze v naší mysli a materiálem pro další kognitivní procesy. Tato kapitola se zabývá biologickými dispozicemi fixací a sakadických pohybů a shrnuje výsledky nejdůležitějších experimentů analyzujících sakadické pohyby při sledování výtvarného a filmového obrazu.

2.4.1 BIOLOGICKÁ PODSTATA SAKADICKÝCH POHYBŮ A FIXACÍ

Za zpracování ostrých a nerozmazaných vizuálních informací nezodpovídá celá sítnice lidského oka, ale pouze její malá část, tzv. fovea, která se nachází v centrální jamce sítnice.⁴⁰ Fovea je bránou mezi fyzikálním světem a naším tělem a protože má v průměru pouhé 2mm a obsáhne pouhé 2° vizuálního úhlu⁴¹, je nutné vnímat fyzikální svět pomocí neustálých těkavých očních mikropohybů (sakadických pohybů) a různě dlouhých fází klidu (fixace), během kterých se na naší fovee objevuje jasný, ostrý a identifikovatelný obraz, který je následně dále zpracováván vyššími kognitivními procesy.

Jak píše konstruktivista E. Bruce Goldstein v *Encyclopedia of Perception*: „Sakadické pohyby jsou rychlé, postupné rotace lidského oka, které přenášejí náš pohled od jedné oblasti zájmu ke druhé. Sakadické pohyby jsou základním činitelem pro přenos obrazů do fovey, ve které je ostrost vidění na nejvyšší úrovni.“⁴² Průměrná frekvence sakadických pohybů je zhruba 3-4 pohyby za vteřinu (jak uvádí například Julian Hochberg ve studii *Looking Ahead (One Glance at Time)*⁴³ nebo Eysenck a Keane v *Cognitive Psychology*⁴⁴), z čehož vyplývá jednak jejich vysoká adaptovatelnost na překotné dění v obklopujícím světě, jednak neuvědomělost těchto pohybů pro naši mysl. Sakadické pohyby jsou prováděny pomocí krátké, ale intenzivní aktivity okulomotorických nervů a délka jejich trvání závisí na informační a sémantické bohatosti vizuálního materiálu, na délce pozorování a vzdálenosti mezi dvěma uzlovými body, do kterých je upřen pohled oka. V extrémním případě mohou sakadické pohyby obsáhnout až 800° za vteřinu, průměrný úhel jednoho sakadického pohybu je zhruba 12°-15° z vizuálního pole, jak uvádí kognitivní psycholog Martin J. Tovée.⁴⁵

⁴⁰ Někdy označována též jako žlutá skvrna podle žlutého zbarvení po smrti.

⁴¹ Jak popisují kognitivisté Wilson a Keil ve své encyklopedii *The MIT Encyclopedia of Cognitive Sciences* během čtení představují 2° vizuálního úhlu zhruba osm písmen daného textu. (WILSON, Robert A., KEIL, Frank C (ed.). *The MIT Encyclopedia of the Cognitive Sciences*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 1999, s. 440).

⁴² GOLDSTEIN, E. B. *Encyclopedia of Perception*. Thousand Oaks: SAGE Publications, 2010, s. 421.

⁴³ HOCHBERG, Julian. *Looking Ahead (One Glance at Time)*. In PETERSONOVÁ, Mary A.; GILLAMOVÁ, Barbara; SEDGWICK, H. A. (ed.). *In the Mind's Eye – Julian Hochberg on Perception of Pictures, Films and the World*. Oxford: Oxford University Press, 2007, s. 396-414.

⁴⁴ EYSENCK, Michael W., KEANE, Mark T. *Cognitive Psychology: A Student's Handbook*. Hove: Psychology Press, 2000, s. 70.

⁴⁵ TOVÉE, Martin J. *An Introduction to the Visual System*. Cambridge: Cambridge University Press, 2008, s. 148.

V průběhu sakadických pohybů dochází k částečnému potlačení vnímání, které je označováno termínem sakadická suprese.⁴⁶ Čistý a ostrý obraz fyzikálního světa (a také výtvarných i filmových obrazů) je možný nejen díky sakadickým pohybům, ale také díky sakadické supresi, jejímž působením je naše vizuální vnímání záměrně potlačeno krátce před sakadickým pohybem, během sakadického pohybu a krátce po sakadickém pohybu. Díky sakadické supresi tak vnímáme obklopující svět pouze ve fázích klidu (fixacích) mezi sakadickými pohyby, a tím pádem nemáme pocit vjemu permanentního pohybu. Sakadická suprese je důležitým faktorem při sledování iluzivního filmového obrazu postaveného na jevech stírání a fí-efektu: její kompenzační funkce napomáhá sítnicové stálosti lidského oka a tím také kontinuální percepci filmového obrazu.

Fixace jsou fáze mezi jednotlivými pohyby, během kterých se ve fovee objevuje stálý, ostrý a zřetelný percepční objekt odpovídající vnímanému výseku fyzikálního světa, přičemž fáze sakadických pohybů (a sakadické suprese) a fixací se neustále střídají. Fixační fáze lze vnímat jako fáze klidu, ve kterých se percepční objekt objevuje ve fovee a je materiálem pro další zpracování, přesto i během fixací jsou permanentně přítomny pohyby aktivizující naše oko a především jeho sítnici a foveu.⁴⁷ Proto kognitivističtí autoři neoperují s pojmem stálého obrazu během fixací, ale daleko častěji používají termín „relativně stálý obraz“⁴⁸. Kognitivní psycholožka z univerzity v Lundu Jana Holšánová zkoumala empiricky délku fixací u jednotlivých percepčních aktivit a zaznamenala drobné rozdíly mezi jednotlivými typy percepčních činností.⁴⁹ Nejkratší průměrná doba fixací byla zjištěna u čtení (průměrná fixace: 225ms), nejdéle pak u sledování filmu (367ms) a psaní na stroji (400ms). Z uvedených údajů vyplývá, že délky průměrných fixací se diametrálně (např. řádově) neliší, přesto jsou fixace při sledování filmového obrazu téměř dvakrát delší než fixace při čtení textu.

2.4.2 ROZLOŽENÍ SAKADICKÝCH POHYBŮ A FIXACÍ PŘI VNÍMÁNÍ FYZIKÁLNÍHO SVĚTA A OBRAZŮ

Jedním z pionýrů soustředěných výzkumů mapujících pozice fixací a nejčastější trajektorie sakadických pohybů během percepce fyzikálního světa či vizuálních obrazů byl americký percepční psycholog G. T. Buswell v knize *How People Look at Pictures*⁵⁰. Během základního výzkumu pracoval Buswell s dvěma sty respondenty, které nechal sledovat 55 rozmanitých reprodukcí uměleckých děl a analy-

⁴⁶ SCHWARZ, Steven H. *Visual Perception: A Clinical Orientation*. New York: McGraw-Hill, 2010, s. 225.

⁴⁷ Jak shrnují ve svém článku Martinez-Condeová, Macknik a Hubel, jedná se především o mikrosakadické pohyby uvnitř oka či oční mikrotřes (MARTINEZ-CONDEOVÁ, Susana, MACKNICK, Stephen L., HUBEL, David H. The role of fixational eye movements in visual perception. *Nature Reviews Neuroscience*. 2004, roč. 5, č. 3, s. 229-240).

⁴⁸ HOLŠÁNOVÁ, Jana. *Discourse, Vision, and Cognition*. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company, 2008, s. 90.

⁴⁹ HOLŠÁNOVÁ, Jana. *Discourse, Vision, and Cognition*. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company, 2008, s. 99 – 101.

⁵⁰ BUSWELL, G. T. *How People Look at Pictures*. Chicago: University Chicago Press, 1935.

zoval jejich percepční aktivitu primitivními očními kamerami. Základní hypotézou Buswellova výzkumu je shlukování fixací do informačně bohatých míst obrazů. Podle Buswella souzní fixace s naší pozorností: „Závěrem mojí studie je skutečnost, že během vizuální percepce je centrum divákových fixací závislé na centru pozornosti v daném momentu.“⁵¹ Fixace jsou tedy nepravidelné, nepostupují shora dolů či zleva doprava (výjimkou v tomto ohledu je pouze čtení, při kterém jsou fixace determinovány psaným textem), nevytvářejí žádné typizované trajektorie.

Zatímco Buswell pojímal informativnost daných oblastí jako celek, konstruktivisté rozdělují informativnost na sémantickou (význam, významová jádra) a vizuální (vizuální dominanty, diskontinuity v textuře, linie či perspektivě). Toto rozdělení je klíčové, protože odděluje kognitivní procesy nižšího řádu od vyšších kognitivních procesů (ustanovování významu, práce s paměťovým katalogem apod.). Význačnou roli kognitivních procesů vyššího řádu zdůrazňuje v duchu konstruktivistického přístupu také Julian Hochberg, který přichází s jedním ze svých klíčových teoretických pojmů „mind’s eye“⁵². Toto „oko myslí“ je výsledkem interakce aktivity lidského oka a mozku a jeho role je při analýze fixací pro Hochberga nezastupitelná.

Důležitým experimentem v tomto ohledu byl pokus psychologů Lotuse a Mackwortha z roku 1978.⁵³ Tito dva kognitivisté přidali k dosavadním pokusům důraz na analýzu fixací konzistentních prvků (které odpovídají obrazovému i sémantickému systému dané scény – např. slepice na farmě) a prvků nekonzistentních (obrazovému i sémantickému systému dané scény neodpovídajících – např. chobotnice na farmě). Zatímco jejich výzkum označil za dominantní fixační body nekonzistentní objekty, další pokusy v této oblasti (De Graef⁵⁴, Henderson⁵⁵) se vyslovily pro dominantní roli konzistentních objektů. Podle většinového výsledku tedy fixujeme především na konzistentní objekty, které jsou (logicky) vizuálně a sémanticky příznakové. Fixace tedy nejsou v žádném případě náhodné, jejich pozice se řídí konzistentností jednotlivých prvků dané scény a dále pak vizuální a sémantickou příznakovostí. S uvedenými prvky souvisí i otázka délky fixací: nejdelší fixace jsou logicky na informativně a sémanticky nejbojažnější části dané scény. Dalšími faktory ovlivňujícími fixace jsou velikost a komplikovanost dané scény, čas na její percepci (například u sledování filmového obrazu je čas percepce

⁵¹ BUSWELL, G. T. *How People Look at Pictures*. Chicago: University Chicago Press, 1935, s. 10.

⁵² HOCHBERG, Julian. The Representation of Things and People. In: PETERSONOVÁ, Mary A.; GILLAMOVÁ, Barbara; SEDGWICK, H. A. (ed.). *In the Mind’s Eye – Julian Hochberg on Perception of Pictures, Films and the World*. Oxford: Oxford University Press, 2007, s. 164.

⁵³ LOFTUS, G. R., MACKWORTH, N. H. *Cognitive Determinants of Fixation Location during Picture Viewing*. *Journal of Experimental Psychology: Human Perception and Performance*, č. 4, 1978, s. 565-572.

⁵⁴ DE GRAEF, P., CHRISTIANENS, D., d’YDEWALLE, G. *Perceptual Effects of Scene Context on Object Identification*. *Psychological Research*, ročník 54, č. 52, 1990, s. 317-329.

⁵⁵ HENDERSON, J. M. *Eye Movement Control during Visual Object Processing: Effects of Initial Fixation Position and Semantic Constraint*. *Canadian Journal of Experimental Psychology*, ročník 46, č. 47, 1993, s. 79-98.

determinován sledem filmových obrazů, stříhovou a záběrovou skladbou filmu) a samozřejmě typ scény (scény z fyzikálního světa, výtvarný obraz, filmový obraz, fotografický obraz atd.).

2.4.3 SCHÉMATA FIXACÍ A SAKADICKÝCH POHYBŮ U VÝTVARNÝCH A FILMOVÝCH OBRAZŮ

Analýzou fixací a sakadických pohybů u výtvarných obrazů se jako první zevrubně zabýval již citovaný G. T. Buswell ve své knize *How People Look at the Pictures*⁵⁶. Jako příklad Buswellova přístupu můžeme uvést analýzu ilustrace z dětské knihy o životě Jany z Arku z konce 19. století, jejímž autorem je Louis-Maurice Boutet de Monvel. Buswell nejprve prezentuje černobílou reprodukcí daného obrazu, na druhém pak vlastní schéma rozložení fixací a sakadických pohybů⁵⁷, přičemž fixace jsou očíslované černé tečky a sakadické pohyby trajektorie mezi nimi. Ze schématu jsou jasně patrné již zmiňované Buswellovy postuláty, že fixace souzní s pozorností (tedy kognitivní procesy nižšího řádu souvisí s vyššími kognitivními procesy) a že centra fixací se nalézají v dominantách pozornosti daných obrazů, tedy v informačně bohatých místech obrazu (zde ve středu kompozice, do kterého se sbíhají úběžníky, a zároveň v něm probíhá dominantní akce).

V Buswellových pokusech s analýzou fixací výtvarných obrazů pokračovali další kognitivisté, krom výše zmíněných například ruský psycholog Alfred Yarbus, který ve své knize *Eye Movements and Vision*⁵⁸ analyzuje percepční aktivity při sledování několika vybraných výtvarných obrazů, například malby *Nečekaní hosté*⁵⁹ od ruského klasického malíře Iljy Repina. Yarbus nechal účastníky experimentu sledovat obraz nejprve bez jakýchkoliv vodítek a následně, před druhým zhlédnutím, pak s nimi dlouze diskutoval o různých motivech a aspektech obrazu. Po diskuzi následovalo druhé zhlédnutí, při němž byly fixace rozmístěny jinak než v prvním případě – účastníci experimentu si daleko více všimli prvků souvisejících se sociálním postavením zobrazené rodiny (oblečení, klavír). Závěrem Yarbusova experimentu bylo tvrzení, že rozložení fixací a stanovení fixačních dominant závisí především na sémantické složce daného obrazu a že fixace jsou prakticky nezávislé na kompoziční stránce obrazu: „Charakter očních pohybů a fixací je buď úplně, nebo do velké míry nezávislý na materiálu daného obrazu, čímž je myšlena barva, linie, horizonty či světlo.“⁶⁰ V tomto ohledu na Yarbuse navázali již citovaní Lotus, Mackworth, De Graef či Henderson, kteří při svých experimentech potvrzovali klíčovou roli sémanticky a informačně příznakových míst obrazu.

⁵⁶ BUSWELL, G. T. *How People Look at Pictures*. Chicago: University Chicago Press, 1935.

⁵⁷ BUSWELL, G. T. *How People Look at Pictures*. Chicago: University Chicago Press, 1935, s. 47.

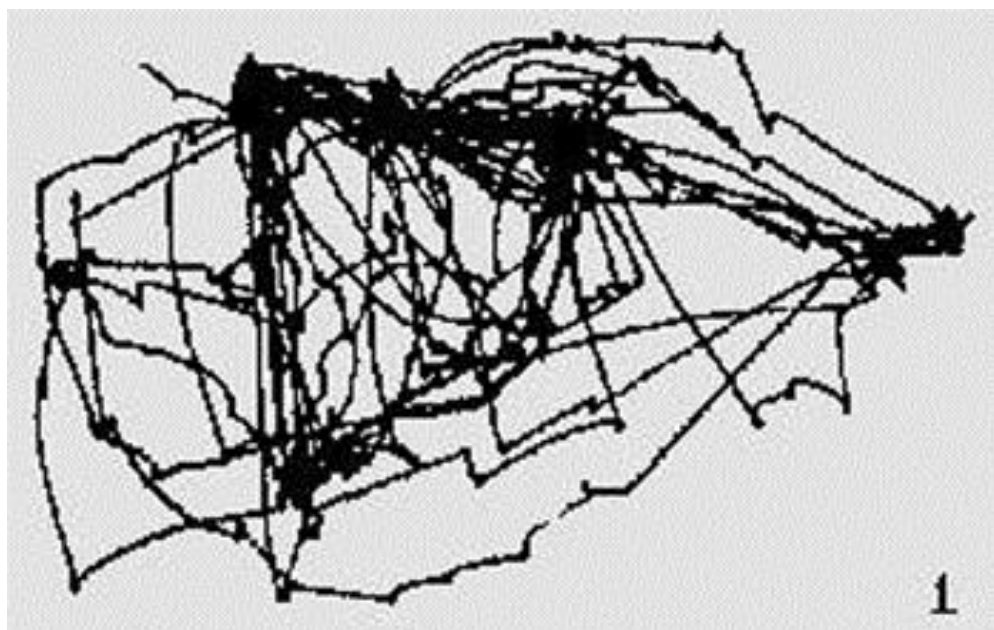
⁵⁸ YARBUS, A. L. *Eye Movements and Vision*. New York: Plenum Press, 1967.

⁵⁹ REPIN, Ilja: *Nečekaní hosté* (1884-1888, Treťjakovská galerie, Moskva).

⁶⁰ YARBUS, A. L. *Eye Movements and Vision*. New York: Plenum Press, 1967, s. 170.



Nečekaní hosté⁶¹



Yarbusovo schéma sakadických pohybů při prvním zhlédnutí Repinova obrazu: účastníci experimentu nedisponovali žádnými informacemi, a proto fixovali na obecně sémanticky bohaté oblasti obrazu – na dominantní postavy a naznačenou akci odehrávající se mezi nimi⁶²

⁶¹ REPIN, Ilja: *Nečekaní hosté* (1884-1888, Treťjakovská galerie, Moskva).

⁶² YARBUS, A. L. *Eye Movements and Vision*. New York: Plenum Press, 1967, s. 172.



Yarbusovo schéma sakadických pohybů při druhém zhlédnutí Repinova obrazu po diskuzi s účastníky experimentu, kteří následně fixovali daleko intenzivněji na prvky v pravé horní části obrazu definující sociální státu zobrazené rodiny (klavír, obrazy na zdi, dítě u stolu)⁶³

Soustavnější analýzy percepčních aktivit během sledování filmu kopírují technický rozvoj očních kamer, a tudíž se v soustředěné formě objevují až v posledních letech. Jedním z nejkomplexnějších a nejrozsáhlejších současných projektů zacílených tímto směrem je projekt DIEM (Dynamic Images and Eye Movements) na kterém pracují američtí a skotští kognitivisté J. M. Henderson, Robin Hill, Tim Smith a P. G. Mital.⁶⁴ Tento projekt využívá krom moderních očních kamer (například model Eyelink 1000 SR mapující každou milisekundu divácké percepční aktivity) také unikátní softwarový systém CARPE (Computational and Algorithmic Representation and Processing of Eye-Movements) umožňující vytvářet schémata fixací a sakadických pohybů během sledování filmu a následně je aplikovat na dané filmové scény – výsledkem jsou videa mapující naši percepční aktivitu v reálném čase.⁶⁵ Při analýze divácké percepční aktivity co se fixací a sakadických pohybů týče, je každá jednotlivá fixace každého jednotlivého respondenta označena jednou kružnicí, jejíž průměr je přímo úměrný trvání fixace. Na prvním screenshotu tak vidíme fixace 8 respondentů během sledování scény z Andersonova dramatu *Až na krev*⁶⁶.

⁶³ Tamtéž, s. 173.

⁶⁴ Zevrubná webová stránka projektu se nachází na webové adrese: <http://thediemproject.wordpress.com/>

⁶⁵ Projekt DIEM, jeho metodologii a výsledky popisuje jeden z jeho otců Tim Smith na internetovém blogu Davida Bordwella: <http://www.davidbordwell.net/blog/2011/02/14/watching-you-watch-there-will-be-blood>

⁶⁶ *Až na krev* (There Will Be Blood, Paul Thomas Anderson, USA 2007).



Fixace respondentů DIEM výzkumu během sledování filmu *Až na krev*⁶⁷

Průměrná doba jednotlivých fixací činila během experimentu zhruba 300ms (čímž se potvrdily výše zmiňované údaje Jany Holšánové), na které navazovaly sakadické pohyby trvající průměrně 25ms (sakadické pohyby proběhly zhruba čtyři za vteřinu, což odpovídá údajům Hochberga a Eysencka s Keanem). Dále Smith potvrzuje hypotézu Buswella, Yarbuse či Lotuse s Mackworthem, podle níž se diváci dívají do stejných, informačně a sémanticky příznakových míst – tuto skutečnost označují autoři projektu jako „synchronii pozorování“. Tato synchronie pozorování je u percepce filmového obrazu silnější než u percepce obrazu výtvarného – u percepce výtvarného obrazu máme relativní percepční svobodu (slovy českého psychologa Ladislava Kesnera: „výtvarné obrazy umožňují pečlivé čtení“)⁶⁸, která vede k různorodosti fixací a především různým fixačním drahám v průběhu pozorování výtvarného obrazu. Oproti tomu film je „diktátem obrazů“ a dopřává divákovi pouze omezený čas pro percepci konkrétní scény. Zároveň hrají důležitou roli i celková dynamika skladby filmových obrazů a rytmus filmu, které divákovi více naznačují příznaková místa a tudíž místa fixací.

Pro lepší ilustraci fixačních mechanismů při sledování filmového obrazu se v DIEM projektu objevuje systém tzv. tepelné mapy intenzity pohledů (peekthrough heatmap), který je citlivější k nuancím týkajících se centra a periferie fixací a který soustřeďuje výsledky několika respondentů do jedné koherentní formy. Systém této teplotní mapy je stejný jako u klasických teplotních map – exponovanost daných míst je přímo úměrná světlosti barevného zobrazení. Díky této mapě intenzity pohledů lze určit percepční dominanty dané scény a díky barevnému odlišení je „vyříznout“ z daného filmového záběru. Následující obrázek představuje screenshot ze stejného záběru, tentokrát analyzovaný metodou tepelné mapy intenzity pohledů.

⁶⁷ Dostupné na <http://www.davidbordwell.net/blog/2011/02/14/watching-you-watch-there-will-be-blood/>

⁶⁸ KESNER, Ladislav. *Muzeum umění v digitální době*. Praha: Argo, 2000, s. 142.



Tepelná mapa intenzity pohledů respondentů během sledování filmu *Až na krev* v rámci projektu DIEM⁶⁹

Touto speciální metodou (jejíž nejvlastnější reprezentací nejsou zde citované screenshoty, ale videa z vybraných filmů probíhající v čase s využitím dané aplikace)⁷⁰ potvrdili Henderson, Smith, Hill a Mital shlukování fixací do informačně a sémanticky příznakových míst daného záběru. Tato místa představují dle Smithe především statické prvky jako obličejy či ruce postav filmové diegeze a dále pak prvky dynamické jakými jsou gesta či dialogy.

⁶⁹ Dostupné na <http://www.davidbordwell.net/blog/2011/02/14/watching-you-watch-there-will-be-blood/>
⁷⁰ Video projektu DIEM lze najít na webové adrese <http://vimeo.com/19788132> (pro jednotlivé fixace) a na adrese <http://vimeo.com/19677876> (pro metodu tepelné mapy intenzity pohledů).

3 PŘEHLED KLÍČOVÝCH PERCEPČNÍCH TEORIÍ 20. STOLETÍ A JEJICH VYMEZENÍ OPROTI KONSTRUKTIVISTICKÉ TEORII PERCEPCE

3.1 VÝVOJ TEORIÍ PERCEPCE VE 20. STOLETÍ

Předtím, než se tato disertační práce bude zevrubně věnovat konstruktivistickému přístupu aplikovanému na otázky vizuální percepce, a především percepce výtvarných a filmových obrazů, je nutné shrnout klíčové percepční teorie minulého století, vztáhnout je ke konstruktivismu, srovnat je s ním a případně je proti konstruktivismu vymezit. Konstruktivistická linie bádání v oblasti percepce se nezjevila z ničeho nic, ale organicky vycházela z teorií a přístupů, které se objevovaly v dřívějších dekadách minulého století. Základní rozbor dominantních teorií percepce v minulém století předkládá celá řada různě zaměřených autorů (neoformalista David Bordwell⁷¹, psychologové Eysenck s Keanem⁷², mediální teoretik E. S. H. Tan⁷³ či ve shrnující podobě česká filmová teoretička Kateřina Svatoňová⁷⁴). Pro potřeby disertační práce bude na tomto místě citována většina těchto autorů, klíčovou roli však bude hrát britský kognitivní psycholog Ian E. Gordon, který v roce 2004 vydal již třetí edici své hojně čtené knihy zabývající se přehledem percepčních teorií s názvem *Theories of Visual Perception*⁷⁵. Zatímco výše zmínění autoři se ve svých textech, primárně zaměřených na jiná témata, zabývají přehledem percepčních teorií jen v omezené míře a v omezeném rozsahu (vždy na několika málo textových stránkách), Gordon ve své knize podává detailní a vyčerpávající analýzu a hodnocení daného tématu na odpovídající textové ploše. Cílem této kapitoly tak bude využít Gordonův text a jeho poznatky, parafrázovat je, a následně je vztáhnout ke konstruktivistické teorii, jakožto ústřednímu teoretickému a metodologickému východisku této práce.

3.2 GESTALTISMUS

Kateřina Svatoňová ve shrnutí percepčních teorií minulého století vymezuje **gestaltismus** především oproti perspektivistickému přístupu teorie přímé percepce J. J. Gibsona následujícím způsobem: „Proti perspektivistické neaktivní mysli vystupují zastánci Gestalt teorií. Tato pojetí se naopak zaměřují na aktivního pozorovatele, respektive na vztah mezi vizuálními podněty a mozkovými aktivitami jedince. Podstatné pro gestaltisty je, že rozpoznávání obrazu není fragmentarizované, ale vždy komplexní. Zatímco v předchozím pojetí bylo pro výsledný vjem nejdůležitější „správné“ vnímání obrazu a

⁷¹ BORDWELL, David. *Narration in the Fiction Film*. Madison: The University of Wisconsin Press, 1985.

⁷² EYSENCK, Michael W., KEANE, Mark T. *Cognitive Psychology: A Student's Handbook*. Hove: Psychology Press, 2000.

⁷³ TAN, Ed S. On the Cognitive Ecology of the Cinema. In: PETERSONOVÁ, Mary A.; GILLAMOVÁ, Barbara; SEDGWICK, H. A. (ed.). *In the Mind's Eye – Julian Hochberg on Perception of Pictures, Films and the World*. Oxford: Oxford University Press, 2007, s. 562 – 572.

⁷⁴ SVATOŇOVÁ, Kateřina. *2½ D aneb prostor (ve) filmu v kontextu literatury a výtvarného umění*. Praha: Casablanca, 2008.

⁷⁵ GORDON, Ian E. *Theories of Visual Perception*. Hove, New York: Psychology Press, 2004.

schémata centrální perspektivy, u Gestalt teorií získává nadvládu formální jasnost. Tělesnost je nahrazována psychickými dispozicemi diváka a jeho imaginací. Ačkoli tyto teoretické koncepty popisují subjektivní vnímání a divákovu „spolupráci“, stále vycházejí z jeho fixované pozice, divák podle nich může vidět jeden pevný tvar a konstruovat jediný možný význam. Tento teoretický koncept posunuje vjem prostoru do abstraktnější roviny. Prostor již není materiální strukturou, ale lidskou iluzí.“⁷⁶

Gordon vzhledem k chronologickému řazení jednotlivých kapitol jako první analyzuje právě gestaltismus⁷⁷, který nastolil ve své době naprosto inovativní modus přemýšlení o lidské percepci, z něž následně vycházela (či proti kterému se naopak aktivně vymezovala) celá řada dalších velkých percepčních teorií minulého století. Gordon v úvodu kapitoly o gestaltismu shrnuje celé hnutí následujícím způsobem: „Gestaltismus představuje fascinující paradox. Můžeme s klidem říci, že jako formální teorie percepcce gestaltismus selhal. Zároveň ale můžeme tvrdit, že tento přístup byl v rámci svých limitů nesmírně úspěšný a že působil zásadním vlivem na percepční psychologii.“⁷⁸ Psychologický gestaltismus je pevně spjat se třemi osobnostmi z německého prostoru (konkrétně z univerzity ve Frankfurtu nad Mohanem) – Maxem Wertheimerem, Wolfgangem Köhlerem a Kurtem Koffkou. Kolem roku 1910 začal Wertheimer provádět pokusy se stroboskopem, následně začal analyzovat fenomén fí efektu (který je tolik důležitý pro správné vnímání filmového obrazu, viz kapitola 2.3 této disertace) a poté se k němu ve dvacátých letech minulého století přidali o něco mladší Köhler s Koffkou.

Základní premisou gestaltistického přístupu je vnímání percepcce jako dynamického a především organizovaného procesu. Tyto dvě základní vlastnosti lidské percepcce podle gestaltistů zásadním způsobem reprezentuje **segregace figury a pozadí**, která probíhá v souladu se zákonem pregnance. Tento zákon shrnuje ve své *Kognitivní psychologii* americký psycholog Robert J. Sternberg: „Podle gestaltistického zákona pregnance zrakově vnímáme jakékoliv uspořádání objektů způsobem, jenž co nejjednodušeji organizuje vzájemně odlišné prvky do stabilní, souvislé formy. Změť nepochopitelných, neorganizovaných počítků nevzniká. Vnímáme klíčový objekt (figuru) obrazového sdělení, ostatní počítky přitom vnímáme jako pozadí objektu, na který jsme se soustředili.“⁷⁹ Gordon k tomuto dodává: „zákon pregnance je nutné vnímat jako komplexní koncept souboru aktivit vedoucích k pravidelnosti a symetrii.“⁸⁰ Segregace figury a pozadí tak dle gestaltistů organizuje naši percepční aktivitu a zároveň je důkazem jejího dynamického charakteru, což Gordon dále komentuje:

⁷⁶ SVATOŇOVÁ, Kateřina. *2½ D aneb prostor (ve) filmu v kontextu literatury a výtvarného umění*. Praha: Casablanca, 2008, s. 64.

⁷⁷ Gestaltismus se někdy v české odborné literatuře označuje překladovým názvem tvarová psychologie, celostní psychologie či případně nepřeloženým názvem gestalt psychologie. Pro sjednocení terminologie této práce bude používán termín gestaltismus a od něj odvozené přídavné jméno gestaltistický.

⁷⁸ GORDON, Ian E. *Theories of Visual Perception*. Hove, New York: Psychology Press, 2004, s. 7.

⁷⁹ STERNBERG, Robert. *Kognitivní psychologie*. Praha: Portál, 2002, s. 147-148.

⁸⁰ GORDON, Ian E. *Theories of Visual Perception*. Hove, New York: Psychology Press, 2004, s. 7.

„Segregace figury a pozadí je velmi důležitým důkazem pro dynamickou podstatu percepce. Figury mají tendenci být celistvé, koherentní a v pozici před pozadím, které vnímáme jako méně zřetelné, nesnadněji viditelné a často pozorované jako určitým způsobem plynoucí za figurou. Pokud figury a pozadí sdílí stejný obrys, tak tento obrys většinou vnímáme jako náležející k figurě.“⁸¹ Segregace figury a pozadí⁸² bude ještě důsledněji analyzována v kapitolách 4.5, 5.2.3.6 a 5.3.3.5, které se budou dotýkat této důležité distinkce u percepce výtvarných obrazů, filmových obrazů a následně výtvarných obrazů zahrnutých do obrazů filmových.

Jedním z prvních gestaltistických objevů a postulátů je **proces seskupování**, který Max Wertheimer demonstroval již v roce 1912.⁸³ Podle gestaltistů existuje celá řada faktorů, které zvyšují pravděpodobnost, že bude během percepce určitá skupina entit seskupena k sobě a segregována tak od entit ostatních (podle tzv. tvarových zákonů)⁸⁴. Jedním z těchto Wertheimerem definovaných faktorů je podobnost (determinována tvarem, barvou nebo velikostí) – při percepci objektů máme tendenci seskupovat k sobě objekty s podobným nebo stejným tvarem, barvou či velikostí. Druhým základním faktorem percepčního seskupování je blízkost – máme tendenci seskupovat předměty objevující se blízko u sebe jako součást jednoho objektu. Třetí základní faktor percepčního seskupování již souvisí s pohybem objektů – máme tendenci seskupovat předměty pohybující se stejným směrem. Fenomén spontánního seskupování je soustavně zkoumán i v současné době, tedy více než 100 let po prvních Wertheimerových objevech a v rámci této disertační práce bude znovu analyzován v kapitole 5.2.2.1 věnované objektové percepci a zahrnutému výtvarnému obrazu jako objekt.

Další elementární gestaltistickou premisou je tvrzení že „v rámci percepce je vnímaný celek je odlišný od součtu jeho jednotlivých částí“.⁸⁵ Jedním ze základních příkladů je schématický obličej rozložený na své činitele a následně složený. Dalším příkladem je pak celá podstata filmové iluze postavená na již několikrát zmiňovaném fí-efektu, díky kterému (společně s efektem stírání) nevnímáme jednotlivá políčka filmové projekce jako samostatné a nespojitě obrazy, ale naopak vnímáme celek kontinuálního a temporálního filmového obrazu.

⁸¹ Tamtéž, s. 15.

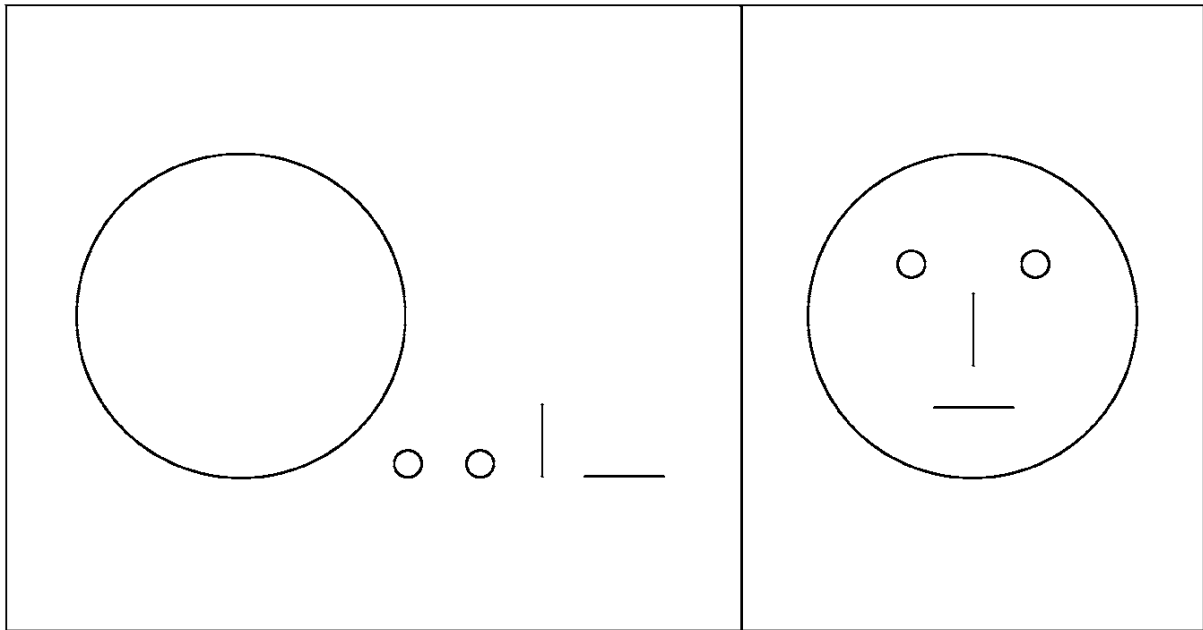
⁸² Segregace figury a pozadí se, dle gestaltistů, netýká pouze vizuální percepce, ale probíhá i v dalších složkách našeho vnímání, jako je například vnímání zvuků, kdy oddělujeme hlas mluvčího (figury) od zvukového šumu kolem něj (pozadí).

⁸³ WERTHEIMER, Max. Experimentelle Studien uber das Sehen von Bewegung. *Zeitschrift fur Psychologie*. 1912, r. 61, č. 1, s. 162 – 262.

⁸⁴ Tvarové zákony byly definovány právě Wertheimerem v roce 1912.

⁸⁵ GORDON, Ian E. *Theories of Visual Perception*. Hove, New York: Psychology Press, 2004, s. 18.

⁸⁵ Tamtéž, s. 15.



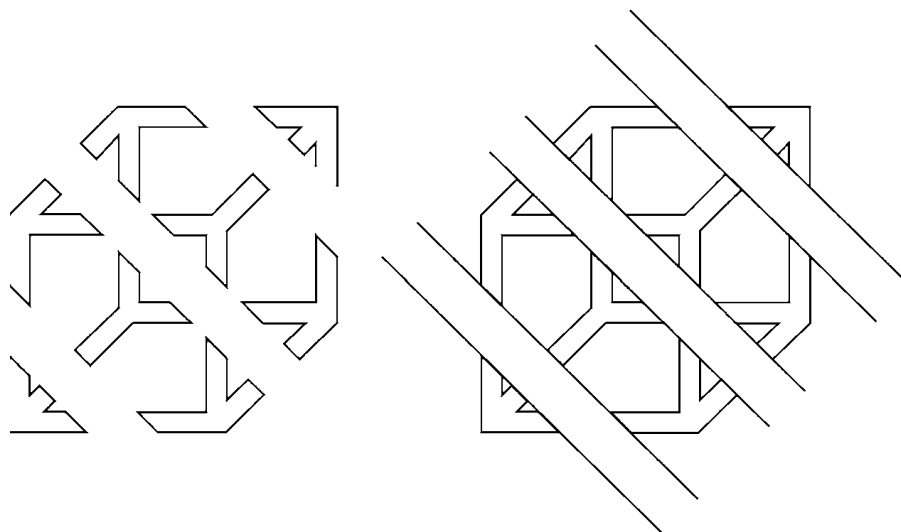
Vzájemná interakce částí a celků: pokud se jednoduché části určitým způsobem seřadí, mohou být organizovány do rozeznatelného vzoru, lidské tváře. V rámci vzoru lidské tváře získávají jednotlivé části nový význam.⁸⁶

Gordon shrnuje gestaltistickou teorii, její recepci a její přínos následovně: „Teorie gestaltismu byla založena na řadě objevů vytvořených zastánci tohoto přístupu. Teoretici gestaltismu silně věřili v dynamickou povahu vnímání a v tendenci percepce inklinovat k soudržným, smysluplným a jednoduchým řešením. Gestaltistické demonstrace vyvíjejících se vlastností stimulačních interakcí znamenaly důležitou výzvu pro všechny budoucí teorie vizuálního vnímání. Rozhodnutí gestaltistických teoretiků soustředit se pouze na silné a spolehlivé účinky může poskytnout lekci všem ostatním, kteří chtějí bádát na poli percepčních systémů. V neposlední řadě, důraz na fenomenologické aspekty percepce, jenž byl tak důležitou součástí gestaltistického přístupu, je něco, co i nadále podněcuje diskuzi mezi současnými teoretiky: co se percepční teorie vlastně snaží vysvětlit? Nedostatky gestaltistického hnutí spočívají především v naivním přístupu k teorii a zdůvodňování. Jak bylo uvedeno v Kapitole 2, gestaltističtí teoretici někdy spadli do pasti záměny popisu a zdůvodnění. Gestaltistická teorie byla z větší části nepředpovědní. A když se gestaltističtí teoretici pokoušeli o základní zdůvodnění konceptů, ke kterým došli, přišli na to, že udělali chybné rozhodnutí při svém výběru mozkového modelu a podobně chybné rozhodnutí výběrem dané úrovně vysvětlení. Pokusili jsme se ukázat, jak by moderní vývoj v matematice a algoritmické informační teorii, mohl poskytnout cenný způsob kvantifikace klíčového gestaltistického zákona pregnance. To by mohlo znamenat důležitý vývoj v percepční teorii.“⁸⁷

⁸⁶ Tamtéž, s. 19.

⁸⁷ Tamtéž, s. 213 – 214.

Všechny gestaltistické poznatky (a jejich teoretická východiska) byly v průběhu dalších dekád minulého století komentovány a revidovány a objevila se celá řada autorů, kteří z gestaltismu přímo vycházeli, modifikovali jeho premisy či je aplikovali na specifické oblasti lidské percepce. Filmový teoretik a kognitivní psycholog Rudolf Arnheim aplikoval gestaltistické poznatky (sám byl přímým žákem Wertheimera a Köhlera) na otázky percepce umění.⁸⁸ Italský psycholog Gaetano Kanisza vycházel z gestaltistického pojetí, ale oproti gestaltistům a v souladu s konstruktivisty tvrdil, že percepce je konstrukčním procesem, během kterého pozorovatel aktivně pracuje s vizuálními stimuly. Svá tvrzení doprovázel celou řadou konkrétních příkladů. Rozsáhlým textem věnujícím se gestaltistické percepční organizaci, jejím komentářům, analýzám a revizím, je kniha amerických kognitivních psychologů Michaela Kubovyho a Jamese T. Pomerantze s pregnantním názvem *Perceptual Organisation*⁸⁹. V této knize z 80. let minulého století je dán prostor autorům, kteří vztahují gestaltistické učení do své doby a ke svým oborům, a snaží se zachytit vývoj a (dobovou) aktuálnost vybraných východisek.



Gordon⁹⁰ uvádí tento Kaniszův⁹¹ příklad na demonstraci rozdílu mezi myšlením a viděním. Krychle nalevo je možné si představit. U krychle napravo se ke slovu dostává tzv. amodální percepce (percepce založená především na předchozí zkušenosti a znalostech, specificky na dedukci) a naše percepce této krychle zakryté třemi pruhy je snadnější.

Konstruktivisté v čele s Julianem Hochbergem přímo navazovali na východiska a teoretický aparát gestaltismu, přičemž samotný Hochberg se k řadě termínů otevřeně hlásil, využíval je ve svých tex-

⁸⁸ Mezi jeho zásadní práce v této oblasti patří: ARNHEIM, Rudolf. *Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye*. Londýn: Faber, 1956; ARNHEIM, Rudolf. *Visual Thinking*. Berkeley: University of California Press, 1969 a ARNHEIM, Rudolf. *The Power of the Center: A Study of Composition in the Visual Arts*. Berkeley: University of California Press, 1982.

⁸⁹ KUBOVY, Michael, POMERANTZ, James. T. *Perceptual organization*. Hillsdale: Lawrence Erlbaum Associates, 1981.

⁹⁰ GORDON, Ian E. *Theories of Visual Perception*. Hove, New York: Psychology Press, 2004, s. 42.

⁹¹ KANISZA, Gaetano. *Organization in Vision*. New York: Praeger, 1979.

tech⁹² a aktivně se snažil rozšířit a zpřesnit konkrétní gestaltistická paradigmat. I přes základní rozdíly, například v pojmání vztahu vnímatele k danému percepčnímu materiálu (gestaltisté pracují s modelem aktivního vnímatele vytvářejícího objektivní percepční konstrukty, zatímco konstruktivisté s modelem aktivního vnímatele vytvářejícího subjektivní konstrukty)⁹³, jsou základní východiska gestaltistické a konstruktivistické teorie totožné: jedná se o teorie postavené na konceptu aktivního vnímatele, na principu nepřímé percepce a na klíčové roli vyšších kognitivních procesů pro percepční proces per se. I proto se v této disertační práci objevuje celá řada částí, podkapitol i celých kapitol postavených na gestaltistickém paradigmatu i jednotlivých termínech vycházející teoreticky z textů samotných gestaltistů nebo na konstruktivistických aplikacích gestaltistických textů (jak bude vidět v následujících kapitolách této disertace, Hochberg, Cutting, Rogersová a další autoři konstruktivistického korpusu aktivně přejímali celou řadu gestaltistických termínů a aplikovali je na oblasti svého zájmu – dichotomie figury a pozadí se například objevuje v řadě Hochbergových a Cuttingových textů věnovaných percepci výtvarných či filmových obrazů)⁹⁴. Konkrétně zde můžeme uvést Hochbergův text *Pictorial Functions and Perceptual Structures*⁹⁵, kde autor nejprve uvádí diagram percepce figury a pozadí z biologického hlediska a následně definuje základní rozdíl mezi figurou a pozadím při percepci výtvarných a filmových obrazů, čímž aplikuje gestaltistický model na specifickou oblast svého zájmu, která je i zásadním tématem této práce: „Oblast figury má rozpoznatelný tvar, zatímco pozadí nemá žádnou zřetelnou hranici, rozpíná se neurčitě za tvarem figury a nemá vnímatelný tvar. Figura působí jako objekt disponující tvarem; pozadí je více prázdným prostorem, amorfním a beztvárným.“⁹⁶ Hochberg v tomto textu pak dichotomii figury a pozadí relativizuje, když tvrdí, že rozložení figury a pozadí není absolutní a existuje celá řada výtvarných či filmových obrazů, kde je rozmístění těchto dvou prvků velmi ambivalentní či komplikované.

Základní využití gestaltistických termínů v rámci konstruktivistické teorie je v této disertaci následující:

- 1) **fí-efekt** (kapitoly 2.3, 4.2.5) – jev, který zkoumal Max Wertheimer, díky němuž jsme schopni vnímat jednotlivá políčka filmového pásu jako spojitý obraz

⁹² Například HOCHBERG, Julian. In the mind's eye. In: HABET, R. N. (ed.). *Contemporary research in visual perception*. New York: Holt, Reinhart & Winston, 1979 nebo HOCHBERG, Julian. Organization and the Gestalt tradition. In: CARTERETTE, Edward, FRIEDMAN, Morton (ed.). *Handbook of perception* (Vol. 1). New York: Academic Press, 1973.

⁹³ Viz tabulka Kateřiny Svatoňové (SVATOŇOVÁ, Kateřina: *2½ D aneb prostor (ve) filmu v kontextu literatury a výtvarného umění*. Praha: Casablanca, 2008., str. 66).

⁹⁴ Viz detailní popis v kapitole 4.5.

⁹⁵ HOCHBERG, Julian: *Pictorial Functions and Perceptual Structures*. In: PETERSONOVÁ, Mary A., GILLAMOVÁ, Barbara, SEDGWICK, H. A. *In the Mind's Eye*. Oxford: Oxford University Press, 2007, s. 229-275.

⁹⁶ Tamtéž, s. 273.

- 2) **zákon pregnance** (kapitoly 3.2, 4.5.1, 4.5.2, 5.2.2.1) – základní předpoklad pro uplatnění dichotomie figury a pozadí
- 3) **dichotomie figury a pozadí** (kapitoly 4.5, 5.2.3.6, 5.3.3.5) – klíčový koncept pro popis percepce komplikovaně strukturovaného iluzivního prostoru výtvarných a filmových obrazů, stejně jako pro popis percepce objektů
- 4) **seskupování** (kapitola 5.2.2.1) – zásadní koncept pro popis percepce objektů
- 5) **správné pokračování** (kapitola 5.2.2.1) – zásadní koncept pro popis percepce objektů

3.3 PROBABILISTICKÝ FUNKCIONALISMUS

Teorie probabilistického funkcionalismu souvisí s Egonem Brunswickem, který vytvořil její základy ve třicátých letech minulého století. Solitér Brunswick neměl ve svém bádání prakticky žádné následovníky, jeho práce jsou velmi málo citovány a k jeho odkazu se nehlásí mnoho badatelů na poli kognitivní psychologie. Přesto je jeho teorie cenná především v orientaci na prostředí, které během percepce vnímáme.

Jak v příslušné kapitole píše Gordon⁹⁷, základní Brunswickovou premisou je, že při percepci většinou vnímáme objekty a prostředí správným způsobem (kdyby tomu tak nebylo, nebyli bychom schopni fungovat ve fyzikálním světě).⁹⁸ Při zkoumání této správnosti naší percepce se musíme zaměřit na prostředí, které vnímáme – základní materiálem analýzy jsou tedy vztahy interakčního systému člověk – prostředí. Probabilistický funkcionalismus vymezuje prostředí jednak pomocí distální oblasti (samotné objekty fyzikálního světa), jednak pomocí oblasti proximální (informační klíče zprostředkávající obraz distálních proměnných). Vzdálenost distální oblasti od organismu může být fyzikální (prostorová či časová) nebo psychologická (složitost abstraktního pojmu skryté distální proměnné). Protože lidský organismus v kontaktu s okolím vychází z informací zprostředkovaných proximálními klíči, jsou tyto klíče proximálními reprezentanty distálních proměnných. Základní vztah mezi distálními proměnnými a proximálními klíči má pravděpodobnostní (probabilistický) charakter, který zásadně ovlivňuje veškeré procesy vnímání (poznávání) prostředí subjektem. Kvantitativně lze tento vztah vyjádřit jako korelační koeficient (ekologická validita informačního klíče).

Termín **ekologická validita** byl důležitý i pro konstruktivisty (jak bude ostatně patrné v dalších částech disertace). Ekologická validita daného podnětu indikuje dle Brunswicka jeho potenciální důležitost pro daný organismus, ale nevyovídá nic o tom, zda je daný podnět aktuálně využíván. Ekologická validita je tak především spojená s prostředím, ve kterém probíhá percepce a s podněty, jež se v tomto prostředí vyskytují. Funkční validita je pak reálnou aplikací validity ekologické. Rozdíl mezi

⁹⁷ GORDON, Ian E. *Theories of Visual Perception*. Hove, New York: Psychology Press, 2004, s. 55 – 73.

⁹⁸ BRUNSWICK, Egon. *Wahrnehmung und Gegenstandswelt: Grundlegung einer Psychologie vom Gegenstand her*. Leipzig: Deuticke, 1934 a dále BRUNSWICK, Egon. *Perception and the Representative Design of Psychological Experiments*. Berkeley: University of California Press, 1956.

ekologickou validitou podnětu a funkční validitou popisuje Gordon na následujícím příkladu: „Vezměte například v potaz roli obou očí při stereoskopickém vidění. Je známo, že tato forma vnímání hloubky, je založena na malých rozdílech mezi pohledem pravého a levého oka, které jsou zapříčiněny laterální separací obou očí. Výsledná sítnicová disparita je důležitým zdrojem informací o poloze objektů ve třetím rozměru – má tedy vysokou ekologickou validitu. Ale tento typ ekologické validity je k ničemu malé skupině lidí, kteří postrádají schopnost pojistit si danou informaci prostřednictvím obou očí. Pro tyto stereo-slepé jedince nemá tento podnět s ekologickou validitou žádnou validitu funkční. Na druhou stranu, bylo dokázáno, že lidé formují své názory na ostatní na základě jistých aspektů vzhledu. Například lidé nosící brýle jsou vnímání jako inteligentnější. Toto usuzování samozřejmě není pravdivé, a proto můžeme tvrdit, že brýle mají vysokou funkční validitu (jsou brány jako typ podnětu), ale velmi nízkou validitu ekologickou (není nijak dokázáno, že brýle opravdu vylepšují inteligenci).“⁹⁹

Slavný Brunswickův citát¹⁰⁰ přirovnává lidskou percepci k boxerskému zápasu. S tímto přirovnáním je spojeno autorovo označení vnímatele jako „intuitivního statistika“¹⁰¹, který během percepce vybírá z dostupných možností tu, která se mu zdá nejlepší a nejlogičtější, přičemž podněty jsou analyzovány na základě předchozích zkušeností (a s nimi souvisejících úspěchů či nezdaru) a klíčovou roli při vývoji naší percepce hraje učení. Na tuto koncepci reagovali někteří pozdější autoři, jako například teoretici lidského vidění Dale Purves a R. B. Lotto, kteří měli k dispozici nejnovější technologie a kteří v knize *Why We See What We Do: An Empirical Theory of Vision*¹⁰² konstatovali následující: „Základní hypotézou je fakt, že vizuální vjemy jsou projevy nahromaděných účinků vizuálních zážitků spojených s percepcí ze své podstaty dvojnásobných podnětů. Proto pochopení toho, co a jak vidíme, závisí na pochopení pravděpodobnostního vztahu mezi podněty a jejich zdroji, který určoval lidskou fyziologii a její percepční konsekvence.“¹⁰³

Podle Brunswicka jsou základními procesy lidského organismu vnímání a myšlení, jež působí bezprostředně v interakci jedince s prostředím. Vnímání (percepce) je definováno jako pravděpodob-

⁹⁹ GORDON, Ian E. *Theories of Visual Perception*. Hove, New York: Psychology Press, 2004, s. 59.

¹⁰⁰ „Brunswickovy texty naznačují analogii mezi vnímatelem a boxerem, který bojuje o přežití. Boxer nesmí v žádném případě přijmout tvrdou ránu do kritické oblasti, ale zároveň musí být vždy připraven chopit se příležitostí k útoku. Je velmi důležité, aby předvídal soupeřovy pohyby a rozeznal skutečnou hrozbu od pouhé finty. Boxer potřebuje stopy, způsoby, jak předpovídat, co se stane v příštím zlomku sekundy. Soupeř mu bude nevyhnutelně dávat určité nápovědi (pohyby paží a nohou, změny výrazu, změny pohledu), ale žádná z těchto nápovědí není zcela důvěryhodná. Dobře vedený boj je částečně hazard – první přesně předpovídající boxer přežije, chyby budou potrestány. A neexistuje soubor pravidel, žádná učebnice boxu, která může zaručit úspěch. Vše závisí na timingu, na rychlosti i preciznosti.“ Tamtéž, s. 59 – 60.

¹⁰¹ Tamtéž, s. 67.

¹⁰² LOTTO, R. Beau., PURVES, Dale. *Why We See What We Do: An Empirical Theory of Vision*. Sunderland: Sinauer Associates, 2003.

¹⁰³ LOTTO, R. Beau., PURVES, Dale. *Why We See What We Do: An Empirical Theory of Vision*. Sunderland: Sinauer Associates, 2003, s. 46.

nostní, intuitivní, vysoce adaptivní a rychlý proces, zatímco myšlení jako proces deterministický a analytický. Veškeré vztahy mezi organismem a prostředím lze modelovat na základní kvantitativní transformace různých dat – tímto přístupem Brunswick předběhl svoji dobu a přiblížil se kybernetice, programování a moderním teoriím komunikace.

Gordon shrnuje teorii probablistického funkcionalismu, její recepci a její přínos následovně: „Brunswickův probablistický funkcionalismus správně upozornil na celou řadu do té doby zanedbávaných aspektů vizuální percepce: že podněty, na kterých jsou při percepci organismy závislé, nejsou jisté, ale pouze pravděpodobnostní; že mnohé chování odhaluje nepřímé fungování, že podrobná analýza prostředí z funkcionalistického úhlu pohledu může poskytnout odpovědi na zdánlivě neřešitelné problémy. Brunswickovy argumenty proti klasickému omezujícímu přístupu k experimentům jsou stále relevantní, a zatímco jeho vlastní návrhy týkající se korelační analýzy reprezentativně konstruovaných experimentů nebyly přijaty, popsali jsme v této knize vzrušující nové techniky a analýzy představené Purvesem, Lottem a jejich kolegy, které obhájily jedno z Brunswickových ústředních tvrzení týkající se vztahu mezi distálními a proximálními stimuly. Brunswick musí být také oceněn pro jeho důležitou roli v takzvané „revoluci usuzování“. Slabiny Brunswickova přístupu jsou následující. Zaprvé, nekladl příslušný důraz na výsledky bádání klasickými metodami, na které vytrvale útočil. Zadruhé, negativní výsledky některých vlastních Brunswickových experimentů naznačují, že jeho korelativní princip není tak snadné aplikovat v praxi: Brunswick se nedokázal poučit z vlastních chyb. A konečně, celá řada Brunswickových podnětných nápadů nebyla prezentována způsobem, který by zaručil, že je ostatní vědci budou brát dostatečně seriózně.“¹⁰⁴

Zdůraznění klíčové role prostředí pro naši vizuální percepci, stejně jako důraz na pojem ekologie a jeho variace (např. ekologická validita informačního klíče) udělaly z Brunswicka předchůdce jedné z dominantních percepčních teorií minulého století, Gibsonovy teorie přímé percepce. Vztah Brunswicka a Gibsona komentuje Gordon následovně: „Důraz, který Brunswick klade na studii o ekologii, silně rezonuje v současných pracích o percepci. Vědci, kteří přijali paradigma přímé percepce, následovali J. J. Gibsona a jeho tvrzení, že světlo a zvuk dosahující k vnímáři jsou bohaté na informace. Úkolem pro psychology je najít v této bohatosti invariantní vzorce, které jsou schopné specifikovat stabilní vnější svět. Pozornost musí být zaměřena na prostředí a jeho vztah k vnímáři. Jak je známo, poslední Gibsonova kniha měla název *The Ecological Approach to Visual Perception*¹⁰⁵. A když popisujeme výpočetní přístup k vidění, tak bychom měli ukázat, že právě díky pečlivému studování prostředí mohou vědci přesvědčivě vymezit modely percepčních procesů, tedy disciplínu, která byla jen částečně úspěšná.“¹⁰⁶

¹⁰⁴ GORDON, Ian E. *Theories of Visual Perception*. Hove, New York: Psychology Press, 2004, s. 214.

¹⁰⁵ GIBSON, James Jerome. *The Ecological Approach to Visual Perception*. Boston: Houghton Mifflin, 1979.

¹⁰⁶ GORDON, Ian E. *Theories of Visual Perception*. Hove, New York: Psychology Press, 2004, s. 68.

Z výše uvedeného vyplývá, že probablistický funkcionalismus byl inspiračním zdrojem především pro Gibsonovu teorii přímé percepce (stojící v opozitním vztahu oproti konstruktivistickému korpusu) a také pro Marrův výpočetní přístup k percepci. Přesto se díky jistému eklecticismu typickému pro práce konstruktivistických kognitivistů (ve svých textech dílčím způsobem přejímají termíny jiných kognitivistických směrů a využívají je pro svůj popis vizuální percepce) objevují některé Brunswickovy termíny i konstruktivistických textech. Jedná se především o Brunswickův termín ekologická validita, který Hochberg využívá v souvislosti s problematikou monokulárních hloubkových podnětů aplikovaných na specifický obrazový typ, konkrétně filmový obraz. Jak bude zřejmé v kapitole 4.2.2, Hochberg v textu *Representation of Motion and Space in Video and Cinematic Displays*¹⁰⁷ definuje ekologickou validitu monokulárních hloubkových podnětů filmového obrazu jako: „stupeň věrnosti daného hloubkového podnětu filmového obrazu k podobnému hloubkovému podnětu ve fyzikálním světě.“¹⁰⁸ Následně komentuje Brunswickovo pojetí a dodává, že v rámci analýzy pojmu ekologická validita a jeho exaktních výzkumů bylo do té doby provedeno velmi málo. Důvodem pro tuto skutečnost je, dle Hochberga, převládající gibsonovský teoretický úzus postavený na tvrzení, že monokulární hloubkové podněty nemají pravděpodobnostní povahu, ale že jsou dané: „Podle tohoto pohledu jsou hloubkové podněty nevhodné jako míra podnětové informace a zároveň jsou za normálních podmínek irelevantní pro určení percepční responze.“¹⁰⁹

Základní využití termínů probablistického funkcionalismu v rámci konstruktivistické teorie je v této disertaci následující:

- 1) **ekologická validita** (kapitola 4.2.2) – korelační koeficient distálních a proximálních podnětů a míra potenciální důležitosti daného podnětu pro daný organismus a jeho percepci; aplikovaný Hochbergem na monokulární hloubkové podněty filmového obrazu

3.4 EMPIRISMUS

Psychologický empirismus (odlišný od filozofického empirismu Lockeho, Humea, Berkeleyho a Milla) je v základu postaven na pochybnostech, zda proximální podněty mohou adekvátně reprezentovat distální podněty (tedy zda informační klíče mohou adekvátně zprostředkovat obraz objektů fyzikálního světa). Prazáklady psychologického empirismu položil již v 19. století německý fyzik Hermann von Helmholtz¹¹⁰, který byl především exaktním vědcem provádějícím experimenty s podstatou lidského zraku (i sluchu) a právě při jednom experimentu s barevným viděním zjistil, že správná percepce urči-

¹⁰⁷ HOCHBERG, Julian. Representation of Motion and Space in Video and Cinematic Displays. In: BOFF, Kenneth R.: *Handbook of Perception and Human Performance I – Sensory Processes and Perception*. New York: Wiley, 1986, s. 22-1 – 22-45.

¹⁰⁸ Tamtéž, s. 8.

¹⁰⁹ Tamtéž, s. 8.

¹¹⁰ Vybrané Helmholtzovy spisy vyšly například v roce 1971 (KAHL, Russel (ed.). *Selected Writings of Hermann von Helmholtz*. Londýn: Wesleyan University Press, 1971).

té barvy v určité situaci je možná jen díky naší předchozí percepční zkušenosti. Helmholtz tak jako první vyzdvihnul roli lidského mozku při percepčních procesech s tím, že mezi podněty fyzikálního světa a naší vědomou percepcí tohoto světa musí existovat konstruktivní mediační procesy spojující distální a proximální stimulaci, a že tyto procesy musí být nevědomé.¹¹¹ Pokud vezmeme v úvahu zapojení mediačních nevědomých procesů, můžeme začít vysvětlovat některé percepční jevy jako je například správná percepce monokulárních hloubkových podnětů (například lineární perspektivy), stálost barev¹¹² nebo stálost velikosti¹¹³. Helmholtz tyto procesy neanalyzoval, ale tím, že uznal jejich existenci, otevřel dveře psychologickým empiristům a především psychologickým konstruktivistům ve 20. století.

Na Helmholtze v mnohém v 60. a 70. letech minulého století navázal britský psychologický empirista Richard L. Gregory ve své **teorii hypotézy**, kterou tímto způsobem shrnuje Gordon: „Podstata Gregoryho teorie hypotézy je následující. Signály přijaté smyslovými receptory aktivují nervové spoje. Naše patřičné znalosti interagují s těmito vstupy, čímž se vytváří psychologická data. Na základě těchto dat jsou vytvářeny hypotézy, které jsou schopné předvídat události a dávat jim smysl. Tento komplexní proces nazýváme percepcí.“¹¹⁴

Gregory ve svém textu *Choosing a Paradigm for Perception*¹¹⁵ předkládá sérii argumentů pro svoji teorii hypotézy a tyto argumenty následně shrnuje a komentuje Gordon¹¹⁶:

- 1) Naše zkušenost nám dovoluje správně vnímat neúplné objekty (například stůl vnímáme jako stůl i když jej nevidíme kompletní, jsme schopni bez problémů vnímat objekty v interpozici).
- 2) Díky hypotézám jsme schopni vnímat dvojznačné objekty oběma způsoby, a pokud jsme schopni jeden podnět vnímat dvěma způsoby, znamená to, že při percepci jsou zapojeny i vyšší myšlenkové procesy (známý je příklad tzv. Neckerovy kostky)¹¹⁷.

¹¹¹ O Helmholtzově bádání v této oblasti se podrobněji rozepisuje Gordon (GORDON, Ian E. *Theories of Visual Perception*. Hove, New York: Psychology Press, 2004, s. 122).

¹¹² Stálost barev spočívá v tom, že známým předmětům přisuzujeme při proměnlivých světelných podmínkách stále stejnou barvu. Banány vnímáme jako předměty žluté barvy za plného slunce i pološera – více než konkrétní vnímání je pro přisouzení barvy důležitá předchozí zkušenost s podobnými předměty uložená v naší paměti.

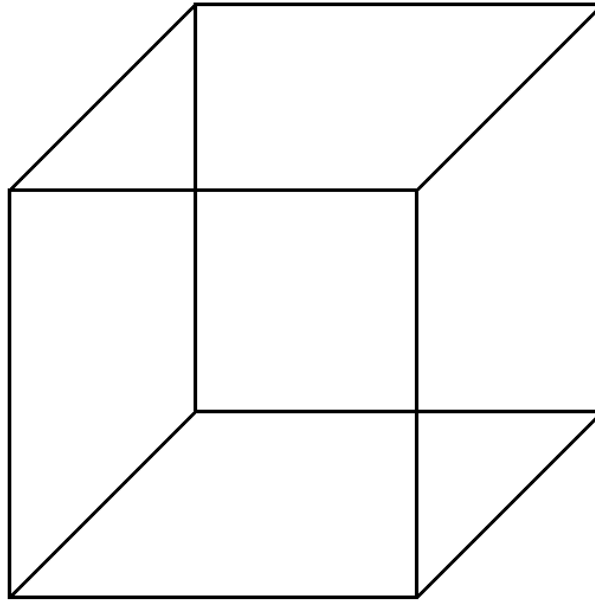
¹¹³ Objekty, které známe, máme tendenci vnímat jako stále stejně velké ať už jsou od nás jakkoliv vzdálené a ať už je jejich percepce jakkoliv rozdílná. Gordon na straně 121 podává příklad z vlastního života, kdy viděl letadlo na obloze a ptal se rodičů, jak se lidé mohou vejít do tak miniaturního stroje. Díky stálosti velikosti a naší percepční zkušenosti si jako dospělí tuto otázku nepokládáme, protože víme, že objekt letadla má stejnou velikost, ať se pohybuje a ať jej vidíme kdekoliv. (GORDON, Ian E. *Theories of Visual Perception*. Hove, New York: Psychology Press, 2004, s. 121).

¹¹⁴ Tamtéž, s. 128.

¹¹⁵ GREGORY, Richard. L. *Choosing a paradigm for perception*. In: CARTERETTE, Edward, FRIEDMAN, Morton (ed.). *Handbook of perception* (Vol. 1). New York: Academic Press, 1973.

¹¹⁶ GORDON, Ian E. *Theories of Visual Perception*. Hove, New York: Psychology Press, 2004, s. 128.

¹¹⁷ Dostupné například z webové adresy: https://en.wikipedia.org/wiki/Necker_cube



Neckerova kostka jako příklad dvojnásobného objektu, který jsme schopni vnímat dvěma způsoby – při prvním pohledu jako trojrozměrný objekt vystavěný jedním způsobem (orientace zepředu dozadu), když zaostříme na střed kostky, jsme schopni vnímat její odlišnou prostorovou orientaci (orientace zezdola nahoru)

- 3) Percepce je schopná extrahovat známé objekty z objektů neznámých nebo z pozadí (například jsme schopni extrahovat hlas známé osoby z mnoha hlasů neznámých osob v pozadí) – tento princip je, dle Gregoryho, možný díky zapojení vyšších kognitivních procesů a našich znalostí.
- 4) Jsme schopni vnímat určitý objekt zastupující objekt jiný a uvědomovat si tento vztah. Jakýkoli výtvarný nebo filmový obraz má ve své podstatě podvojnou podstatu: vidíme linie a plochy a zobrazené objekty a jsme schopni je vnímat a rozumět jim, i když jsou třeba ve fyzikálním světě daleko větší (viz kapitoly 4.3.4, 4.4.4, 5.2.3.5 o relativní velikosti) než jejich zobrazení. Z toho vyplývá, že kognitivní složka a procesy vyšší kognice musí hrát při percepci těchto obrazů zásadní roli.

Gordon pak shrnuje empiristický přístup, jeho recepci a jeho přínos následovně: „O empirismu můžeme směle tvrdit, že se jedná o zatím nejúspěšnější teorii percepční teorii vůbec. Téměř jakýkoliv text o percepci nebo jakákoliv přednáška obsahují z velké části data, explikace a problémy objevené vědci náležejícími k empirické tradici. Empirismus dominoval experimentální psychologii po celé století. Velká část úspěchu tohoto přístupu je odvislá od množství přesvědčivých demonstrací, které jsou schopny zatřást naší jistotou o věrohodnosti naší percepce: iluze, zkresleně působící místnosti, efekty kontextu a učení a nemožné objekty. Ve skutečnosti jsme všechny tyto demonstrace využili v kapitole 5 této knihy, abychom čtenářům dokázali, jak přesvědčivý může být tento přístup k percepci. Pochybnosti o empiristickém přístupu byly popsány v kapitole věnované teorii přímé percepce. V tomto bodě je nutné čtenáři připomenout, že lidská percepce se odehrává ve dvou rozliš-

telných prostředích. Přírodní prostředí, ve kterém se percepce vyvinula, obsahuje povrchy a textury, jednotlivé objekty, bohaté vzory pro vícesmyslovou stimulaci, pohyb a změnu apod. Zároveň se však vyvinulo jiné prostředí, jehož stáří je v evolučním měřítku pouhým zlomkem: prostředí lidské kultury. V tomto prostředí máme jazyk a symboly, dvojdimenzionální obrazy reprezentující trojdimenzionální objekty, stroje, které s námi pasivně pohybují vesmírem. Není překvapením, že lidští vnímatelé jsou schopni většinou chápat toto prostředí: sami jej totiž stvořili. Ale způsoby, jakými percepce pracuje s artefakty naší kultury, se mohou lišit od toho, jak percepce pracuje s přírodním prostředím.¹¹⁸

Termíny empirického směru v kognitivistickém bádání a konstruktivistického směru v kognitivistickém bádání se v mnoha skutečnostech překrývají a celá řada autorů je také užívá pro označení totožných teoretiků a totožných přístupů (Svatoňová označuje Gregoryho za konstruktivistu, zatímco Gordon jej označuje za empirika). Klíčovým faktem je, že konstruktivismus vzešel z obecně empirické tradice popisu lidské percepce reprezentovanému mnoha filozofickými autory v průběhu staletí a ve své podstatě poprvé vědecky a uceleně uchopené Helmholtzem. Helmholtz jako první vyzdvihl klíčovou roli naší zkušenosti, našeho usuzování, činnosti mozku a vyšších kognitivních procesů pro lidskou percepci. Na Helmholtze následně navázali gestaltisté, a poté přišel Gregory se svojí teorií hypotézy. Konstruktivistický korpus přemýšlení o lidské percepci neexistuje sám o sobě, ale naopak velmi často aplikuje poznatky jiných percepčních teorií a snaží se je implementovat do svých textů. Specifika konstruktivistického přístupu a následná aplikace konstruktivistického modelu na percepci výtvarných a filmových obrazů a jejich zahrnutí budou důkladně popsána hned v následující kapitole této disertace.

Základní využití termínů empirického přístupu R. L. Gregoryho v rámci konstruktivistické teorie i mimo ní v této disertaci je následující:

- 1) **paradoxní vztah mezi vzdáleným a percepčním objektem** (kapitoly 5.2.3.2 a 5.3.3.3.2) – komentář k podvojně skutečnosti výtvarných a filmových obrazů

3.5 TEORIE PŘÍMÉ PERCEPCE J. J. GIBSONA

Teorie přímé percepce je esenciální teorií (slovy Davida Bordwella)¹¹⁹ perspektivistického přístupu, který vnímatele hodnotí jako pasivního diváka, jenž je podroben vizuálním informacím a podnětům. Perspektivistický přístup vzhledem ke vztahu prostoru a tělesnosti jeho vnímatele popisuje ve své knize Kateřina Svatoňová: „Primární pro vnímání a dešifrování parametrů (ne)-reálného prostoru je přístup perspektivistický. Pokud se snažíme pochopit prostorové souřadnice, rozeznat tvary objektů a postihnout jejich rozložení v prostoru, soustředíme se totiž zejména na jejich fyzické vazby; nikoli na

¹¹⁸ GORDON, Ian E. *Theories of Visual Perception*. Hove, New York: Psychology Press, 2004, s. 215.

¹¹⁹ BORDWELL, David. *Narration in the Fiction Film*. Madison: The University of Wisconsin Press, 1985, s. 100 – 104.

abstrakce a imaginativní interpretace. Pro percepci tohoto typu je podstatné „přijetí“ tělesnosti pozorovatele, a to jak v žitém prostoru, tak při sledování mimetických obrazů. Ačkoliv kinematografie bývá velice často hodnocena jako „aparát“ na odtělesněný pohled, lidský organismus není rozhodně pouhou schránkou sensorických čidel, ale je základním měřítkem pro srovnávání viděného obrazu s vlastním tělem, s haptickými zkušenostmi. Vnímání díla tedy vychází z porovnání prostoru těla s prostorem okolí.¹²⁰ Svatoňová zde klade důraz na tělesné (biologické) procesy během sledování filmových obrazů, pro důslednější popis těchto procesů a jejich zapojení do systému přímé percepcce je však nutné dát prostor samotné teorii J. J. Gibsona, její evaluaci a následným komentářům.

Teorie přímé percepcce je dílem jediného muže, amerického psychologa Jamese Jeroma Gibsona, kterou v základech poprvé nastínil v knize *The Perception of the Visual World*¹²¹, poté ji revidoval v dalších textech a článcích, aby ji následně formuloval v knize *The Ecological Approach to Visual Perception*¹²². Gibsonovu teorii shrnuje Robert J. Sternberg: „Podle Gibsonovy teorie přímé percepcce je vše, co potřebujeme k tomu, abychom cokoli vnímali, souborem informací v našich sensorických receptorech, včetně sensorického kontextu těchto informací. Jinak řečeno – ke zprostředkování mezi sensorickými zkušenostmi a vjemy nepotřebujeme kognitivní procesy.“¹²³

Širší a detailnější představení Gibsonova přístupu, které je parafrází příslušné kapitoly z Gordona¹²⁴, lze začít shrnutím empiricko-konstruktivistického paradigmatu, jež bylo popsáno v kapitole 3.4 a které je dominantním teoretickým konceptem této disertace. Konstruktivisté tvrdí, že během každé vizuální fixace světa je velmi pravděpodobné, že vztah mezi distálními a proximálními podněty bude nedokonalý: když se od nás vzdaluje objekt s konstantní velikostí, jeho sítnicový obraz se zmenšuje; většinu objektů vidíme v nekompletní podobě (například třínohý stůl) a my jsme během percepcce nuceni neustále zaplňovat prázdna místa; většinu barev kompletujeme například až v naší hlavě. Jinými slovy, smyslové vstupy jsou obvykle příliš nedostatečné k tomu, aby mohly přesně specifikovat aspekty fyzikálního světa. Vzhledem k tomu, že smyslové vstupy nejsou dost bohaté a kompletní na to, aby nám stoprocentně zprostředkovaly vnímání, musí k nim vnímatel něco přidat. Zpracování percepčních podnětů tak zahrnuje deduktivní procesy využívající paměť, zapojení našich návyků a zkušeností. Tlak na naše přežití ve fyzikálním světě vyžaduje, aby nám percepční a usuzovací procesy „dodaly“ správnou informaci, což se ve většině případů děje. Pokud kooperace percepčních a usuzovacích procesů selže, jsme svědky optických iluzí nebo jiných percepčních chyb (viz příklad Nekerovy kostky v kapitole 3.4). Podstatou tohoto konstruktivistického paradigmatu, je tvrzení, že vní-

¹²⁰ SVATOŇOVÁ, Kateřina. *2½ D aneb prostor (ve) filmu v kontextu literatury a výtvarného umění*. Praha: Casablanca, 2008, s. 64.

¹²¹ GIBSON, James Jerome. *The Perception of the Visual World*. Boston: Houghton Mifflin, 1950.

¹²² GIBSON, James Jerome. *The Ecological Approach to Visual Perception*. Boston: Houghton Mifflin, 1979.

¹²³ STERNBERG, Robert. *Kognitivní psychologie*. Praha: Portál, 2002, s. 151.

¹²⁴ GORDON, Ian E. *Theories of Visual Perception*. Hove, New York: Psychology Press, 2004, s. 143 – 182.

mání fyzikálního světa je v zásadě nepřímé: než se dostaneme k finálnímu percepčnímu objektu, musí být k primárnímu příchozímu podnětu vnímatelem něco vloženo. Sensorické podněty jsou tím pádem reprezentovány jako zobrazení, schémata nebo modely.

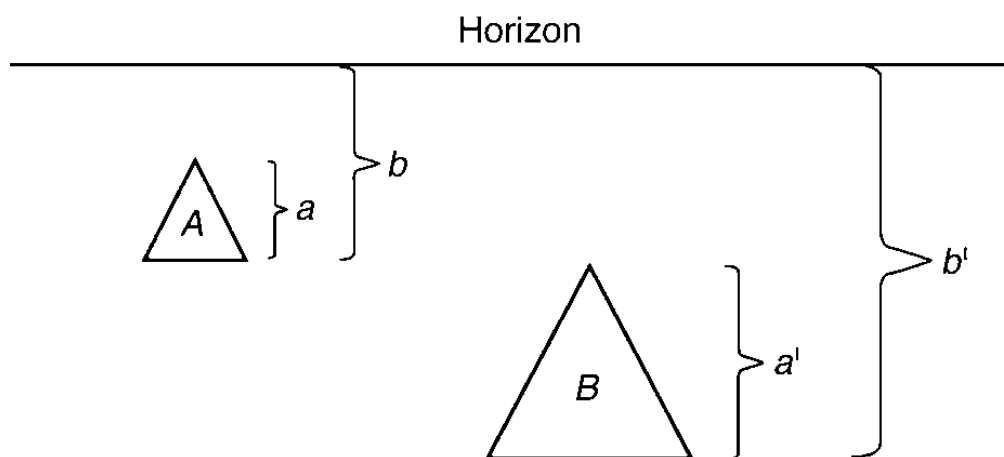
Gibson se snažil dokázat fakt, že percepce je přímý proces tím, že se obrátil na zdroje vizuální informace, tedy na objekty a obrazy existující ve fyzikálním světě. Tyto zdroje následně podrobil experimentům a snažil se extrahovat obecný několikastupňový model percepce. Jeho základní otázka zněla „jaký je vývoj vnímání světa u organismů?“ a tuto otázku začal prověřovat na základě zkoumání základních percepčních aspektů. Prvním z těchto aspektů bylo světlo, jeho chování v prostředí fyzikálního světa a jeho percepční specifika. Gibson zkoumal problematiku konstantní velikosti ve vztahu k jednotlivým světelným zdrojům, ve vztahu ke světelným paprskům, ve vztahu k lidskému oku či trajektorii světelných paprsků (některá jeho stanoviska později potvrdily technologie laserových hologramů). Nakonec Gibson dospěl k závěru, že světlo přicházející do oka v reálné situaci je strukturované, vysoce komplexní a potenciálně bohaté na informace. Jeden konkrétní sítnicový obraz může být skutečně určitým způsobem ochuzený (jak tvrdí konstruktivisté), ale naprostá většina sítnicových obrazů vychází z pevných vizuálních úhlů a jasné světelné informace. Pokud bude teoretik znát přesně tyto úhly a podstatu světelné informace, nebude muset k vysvětlení podstaty percepce vyzvat nepřímé (sekundární) kognitivní procesy.

Ve svém bádání byl Gibson velmi ovlivněn knihou amerického teoretika vidění Gordona Lynna Wallse *The Vertebrate Eye and Its Adaptive Radiation*¹²⁵, ve které tento autor zkoumal variety očí obratlovců žijících v různém prostředí. A právě klíčovou roli prostředí (tedy ekologie) během percepce akcentoval Gibson ve svých textech s tím, že klasické přemýšlení o lidské percepci a optice ignoruje roli prostředí a jeho komplexnosti. Problematiku relativní velikosti zmiňovanou v předešlé části disertace věnované psychologickému empirismu vysvětloval Gibson prostřednictvím percepční charakteristiky samotných objektů, konkrétně prostřednictvím měnícího se texturního gradientu (s rostoucí vzdáleností je texturní gradient daného objektu stále jemnější) a okolí, které má na změny texturního gradientu vliv (jiné objekty částečně zakrývající daný objekt, jiné objekty stínící danému objektu, důležitá role horizontu apod.). Texturní gradient považoval Gibson ostatně za klíčový monokulární hloubkový podnět při percepci výtvarných a filmových obrazů, což konkrétněji dokládají kapitoly 4.3.4 a 4.4.4. Jakékoliv laboratorní pokusy v nepřirozeném prostředí nemohou podle Gibsona uspokojivě simulovat vliv přirozeného prostředí na percepční procesy.

Jedním z klíčových konceptů teorie přímé percepce je **koncept invariantů**. Gibsonův důraz na invarianty je mnohými odborníky vnímán jako ten nejdůležitější přínos kognitivní psychologii a porozumění konceptu invariantů znamená porozumění esenci teorie přímé percepce. Percepce je podle

¹²⁵ WALLS, Gordon Lynn. *The vertebrate eye and its adaptive radiation*. Birmingham: Cranbrook Institute of Science, 1942.

Gibsona aktivním procesem, který se odehrává v neustálém pohybu (vnímatele, vnímaných objektů, přirozeného prostředí obklopujícího objekt). Podstatou invariantů je to, že jsou spojeny se změnami. Můžeme je vnímat jako vlastnosti vyššího řádu náležející vzorcům stimulace, které zůstávají konstantní během změn spojených s vnímatelem, prostředím nebo obojím. Gibson definuje dva typy invariantů – transformační a strukturální. Transformační invarianty jsou spojeny s určitou konstantní změnou (například, když se od nás objekt vzdaluje stále stejnou rychlostí), strukturální invarianty jsou vlastnosti vyššího řádu zůstávající stejné bez ohledu na změny ve stimulaci (příkladem strukturálního invariantu v hudbě je tón – je jedno z jaké hrajeme stupnici či na jaký nástroj, esence tónu zůstává stejná). Jako příklad strukturálního invariantu při vizuální percepci může podle Gibsona sloužit konstantní velikost, což je zároveň vhodný příklad také pro potřeby této disertace. Konstruktivisté vnímají případ konstantní velikosti jako důkaz nedostatečnosti smyslových vstupů, které nejsou s to přesně specifikovat aspekty fyzikálního světa (a vzhledem k tomu, že smyslové vstupy nejsou dost bohaté, musíme k nim přidat deduktivní procesy využívající paměť, zapojení našich návyků a zkušeností). Podle Gibsona je percepce konstantní velikosti možná díky působení přirozeného prostředí na dané objekty a díky zapojení strukturálního invariantu, prostřednictvím kterého vnímáme dva totožné objekty nacházející se v různé vzdálenosti od pozorovatele jako stejně velké. Podle Gibsona je tímto strukturálním invariantem poměr výšky objektu a vzdálenosti jeho základny od horizontu, za předpokladu, že objekt se nachází v přirozeném prostředí (tedy v prostředí, které obsahuje horizont).



Gibsonův příklad strukturálního invariantu zodpovídajícího za percepci konstantní velikosti. Pokud $a : b = a' : b'$, tak objekty A a B jsou vnímány jako objekty stejné velikosti.¹²⁶

S konceptem invariantů a jejich klíčové roli pro percepci souvisí Gibsonův pojem „affordance“, což je anglický termín a Gibsonův neologismus, který lze do češtiny přeložit slovem **pobídka**. Přirozené pro-

¹²⁶ Reprodukce použita z Gordona (GORDON, Ian E. *Theories of Visual Perception*. Hove, New York: Psychology Press, 2004, s. 154.)

středí percepce obsahuje podle Gibsona invarianty (jejichž správné čtení je základní podmínkou našeho přežití) a dále také jejich nejjemnější varianty, tedy pobídky. Slovy J. J. Gibsona: „Zkráceně řečeno, pobídky objektů jsou vlastnosti, kterými na nás pozitivním nebo negativním způsobem objekty působí; vlastnosti, které nám dané objekty nabízejí.“¹²⁷ Ve svých textech předkládá Gibson seznam možných pobídek, mezi nimiž jsou: povrchy objektů umožňující sezení nebo stání, uchopitelné objekty, objekty umožňující hod, substance umožňující vylití, substance umožňující vysypání apod. Jeden objekt může obsahovat hned několik pobídek, například jablko nabízí pobídky k jezení, uchopení či k hod. Pobídky reprezentují významy prostředí pro vnímatele a představují obsahy a významy, které je možné vnímat prostřednictvím přímé percepce, bez zapojení sekundárních kognitivních procesů spojených s využitím mozku, usuzováním či analýzou a syntézou.

Gordon shrnuje Gibsonův přístup následovně: „Jádrem empirické, a následně konstruktivistické, percepční teorie je přesvědčení, že proximální stimuly nemohou plně reprezentovat distální objekty, a proto, abychom správně vnímali fyzikální svět kolem nás, musí být k původní informaci něco přidáno. Podstatou Gibsonovy teorie je tvrzení, že pokud nastanou "přirozené" podmínky, tedy v přirozeném prostředí, je bohatost a struktura nesčetných podnětů k dispozici pozorovateli v každém vybraném okamžiku, a tím pádem může být svět okolo správně vnímán. I když je nutné přijmout kritiku Ullmana¹²⁸ a dalších autorů, tvrdících, že za určitých speciálních podmínek musí být percepce nepřímá, musíme připomenout, že sám Gibson nevěřil, že je jeho teorie aplikovatelná na percepce kulturních artefaktů. Gibson a jemu blízcí autoři nám připomněli, že člověk je jen jedním z mnoha vnímajících biologických druhů. Velmi cenné by bylo, pokud by teorie přímé percepce vyvolala více zájmu o výzkum percepčních schopností ostatních zvířat. Fráze jako „percepce je hypotéza“, které jsou přesvědčivé při aplikaci na člověka, již nemají takovou váhu, pokud je budeme aplikovat na chování vážek či tasemnic. Zde končí naše diskuze o Gibsonově ekologické optice a jeho teorii přímé percepce. I když jsme poukázali na to, co se zdá být nedostatkem jeho práce, pokusili jsme se také zprostředkovat určité vzrušení z tohoto způsobu přemýšlení o percepci a nastínili jsme cestu k možnému kompromisu mezi Gibsonovou teorií a jejím hlavním teoretickým rivalem. Je pravděpodobné, že debata o správnosti Gibsonova přístupu bude dlouho pokračovat. Měla by to být velmi zajímavá debata.“¹²⁹

Shrnující Gordonovo hodnocení teorie přímé percepce, odpovídající hodnocením jiných percepčních teorií citovaných v této kapitole, je pak následující: „Teorie přímé percepce se částečně zrodila jako reakce na empirismus. Jednou z hlavních zásluh tohoto relativně nového přístupu je dů-

¹²⁷ GIBSON, James Jerome. (1971a). A preliminary description and classification of affordances. Nепublikovaný rukopis, reprodukováný v: REED, E., JONES, R. (ed.). *Reasons for realism*. Hillsdale: Lawrence Erlbaum Associates, 1982, s. 68.

¹²⁸ ULLMAN, S. Against direct perception. *The Behavioral and Brain Sciences*. 1980, roč. 3, č. 3, s. 325 – 483.

¹²⁹ GORDON, Ian E. *Theories of Visual Perception*. Hove, New York: Psychology Press, 2004, s. 180 – 181.

raz, který klade na studium přirozeného prostředí a množství stimulací dostupných aktivním vnímatelem. Další zásluhou jsou pokusy vystihnout rozdíl mezi organismem a jeho ekologií, tedy tím, co se odehrává „uvnitř“ a vně“ vnímatele. Teorie přímé percepce přináší originalitu, která zpřesní konvenční myšlení a může dokonce vynutit i některé klíčové změny v konstruktivistických teoriích. Jak bylo dokázáno na konci kapitoly 6, výsledky výzkumů způsobu, jakým vnímatelé dosahují vědomí rozdílnosti mezi sebou a prostředím (čísla pí, chody, vnitřní škálování apod.) nám dokazují, že teorie přímé percepce může přijít s plodnými a testovatelnými nápady. A například optický tok je v současné době podrobován velmi precizní kvantitativní analýze. Teorie přímé percepce má své slabiny. Jednou z nich je tendence podceňovat výzvy, kterým čelí vizuální systém, jako například potřeba extrahovat invarianty. Dalším problémem je fakt, že zdůrazňovaný rozdíl mezi tímto přístupem a tradičnějšími přístupy k percepci se stal nejasným, protože teoretici přímé percepce zaměřili svoji pozornost na různé nepřímé možnosti vnímání, které akceptovali jako součást lidské zkušenosti.¹³⁰

Esenciální i dílčí rozdíly mezi perspektivistickým a konstruktivistickým přístupem naznačila jak obecná shrnutí těchto teoretických přístupů, tak hned několik konkrétních příkladů (například rozdílné pojetí tzv. konstantní velikosti) a k dalším rozdílům i vzájemným vymezením těchto dvou molochů percepční teorie minulého století se dostaneme ještě v následujících kapitolách této disertace. Vzhledem k tématu této práce jsou však zřejmé dvě základní výhody výběru konstruktivismu jako základního teoretického aparátu:

- 1) Výtvarné i filmové obrazy jsou specifickými druhy obrazových reprezentací, jejichž správné „čtení“ a interpretování (jak uvidíme v následujících částech této práce) vyžaduje zapojení procesů vyšší kognice (analýza, syntéza, usuzování, práce s paměťovým katalogem). Gibsonovské paradigma je možné aplikovat na prostředí fyzikálního světa s pevnými optickými a vizuálními zákonitostmi danými principy fyziky a biologie, výtvarné a filmové obrazy jako obrazy reprezentující jiné objekty a skutečnosti však vyžadují poněkud odlišnou percepci. A právě u výtvarných i filmových obrazů je vztah mezi distálními a proximálními podněty komplikovaný a nedokonalý, přesně jak tvrdí konstruktivisté, a stejně tak smyslové vstupy, které nám výtvarné i filmové obrazy nabízejí, nejsou dostatečné k tomu, abychom mohli analyzovat a pochopit všechny jejich detailní aspekty.
- 2) I kdyby neplatil bod 1 je zde ještě jedna zásadní skutečnost – Gibson se ve svých textech (kromě některých obecných percepčních termínů, které je možné aplikovat na náš specifický případ) nezabýval výtvarným a filmovým obrazem, což znamená, že v korpusu základní literatury k teorii přímé percepce neexistují relevantní texty k tématu této disertační práce.

¹³⁰ Tamtéž, s. 216.

I přesto jsou v této disertaci využity některé Gibsonovy termíny, které jsou na daném místě a v daném dílčím kontextu vhodné a funkční. Využití termínů souvisejících s teorií přímé percepce je v této práci následující:

- 1) **čtyři základní a nezastupitelné prvky procesu percepce** (kapitoly 2.2, 2.3) – čtyři prvky vhodné pro elementární popis percepčního procesu fyzikálního světa i výtvarných a filmových obrazů (vzdálený objekt, informační médium, proximální stimulace a percepční objekt)
- 2) **texturní gradient** (kapitoly 4.3.4, 4.4.4) - monokulární hloubkový podnět texturního gradientu spojený s relativní velikostí, jehož pozici mezi ostatními monokulárními hloubkovými podněty Gibson velmi akcentoval

3.6 MARR A JEHO VÝPOČETNÍ PŘÍSTUP K VIZUÁLNÍ PERCEPCI

Poslední teorií komentovanou v této kapitole bude teorie předčasně zesnulého britského neurovědce Davida Marra, která byla shrnuta do posmrtně vydané knihy s názvem *Vision: A Computational Investigation into the Human Representation and Processing of Visual Information*¹³¹. Marr v této knize vychází z dobových výzkumů umělé inteligence a tehdejšího boomu kybernetiky a zároveň propojuje teorii percepce s matematickými modely a algoritmy. Pro potřeby této disertace je důležité především Marrovo pojetí jednotlivých fází vizuální percepce. Když budeme parafrázovat Gordonovo shrnutí Marrovy poměrně složité teorie¹³², je percepce podle Marra systémem zpracování informací, přičemž tento systém je uspořádaný do jednotlivých, po sobě následujících, fází (je například nepravděpodobné, že spolehlivé závěry o tvaru objektu lze odvodit v rámci jediné fáze). Marr také využívá své znalosti počítačové vědy, díky níž formuluje základní princip nazvaný modulární design. Podle tohoto principu využívaného při vývoji výpočetních systémů je moudré rozdělit výpočetní jednotku do mnoha separátních částí schopných fungovat tak nezávisle, jak je to jen možné. Pokud část výpočetního systému, která přestane fungovat, je v silné interakci s ostatními částmi, způsobuje to problém celého systému. Marrova předtucha tedy spočívala v tom, že mnoho z dílčích percepčních procesů je modulárních, právě z důvodu nezávislosti na systému a možnosti rychlé opravy celku. Základní fáze percepčního procesu jsou podle Marra následující:

- 1) **Obraz** – základní vlastností sítnicového obrazu je skutečnost, že reprezentuje intenzitu. Obraz je prostorovou distribucí různých hodnot intenzity projektovaných na sítnici, a proto je východním bodem pro celý proces vidění.
- 2) **Prvotní skica** – funkcí této fáze vidění je získání nezpracovaných hodnot intenzity vizuálního obrazu a vytvoření konkrétních forem informace v těchto hodnotách obsažené. Nejdůležitější

¹³¹ MARR, David. *Vision: A Computational Investigation into the Human Representation and Processing of Visual Information*. New York: Freeman, 1982.

¹³² GORDON, Ian E. *Theories of Visual Perception*. Hove, New York: Psychology Press, 2004, s. 183 – 211.

informace se týkají prostorové nebo geometrické distribuce změn intenzity a způsobu, kterým jsou organizovány. Těmito typy explicitních informací ve fázi prvotní skici jsou například informace umožňující nám detekovat povrchy.

- 3) 2½D skica – v této fázi vizuálního procesu se ozřejmují prostorová orientace a také hrubá hloubka viditelných povrchů; jako kdyby se začal vynořovat obraz světa. Je však nutné mít na paměti, že to, co se objevuje na této úrovni, je organizováno pouze s ohledem na diváka a ještě se nejedná o propojení se stabilním vnějším prostředím.
- 4) Reprezentační 3D model – zde se tvary a jejich orientace stávají explicitními jako jakési symboly třídimenzionálních objektů organizované v objektově centralizované struktuře. Jinými slovy způsobem, který je nezávislý na jednotlivých pozicích a orientacích obrazu na sítnici. V této finální fázi vidění získává vnímatel model reálného vnějšího světa.

Svůj teoretický popis jednotlivých fází percepce doplnil Marr rozsáhlým empirickým výzkumem postaveným na měření a následném vytvoření příslušných matematických vzorců a algoritmů. Marrova teorie má i po několika desetiletích od svého vzniku velký vliv na přemýšlení o lidské percepci a i přes některé kritické texty patří k dominantním percepčním teoriím, které jsou prověřovány a rozšiřovány prostřednictvím moderních technologií.¹³³ Gordon shrnuje Marrův výpočetní přístup, jeho recepci a jeho přínos následovně: „Výpočetní přístup k vizuální percepci vytvořil teorie, které jsou poměrně úzce zaměřené (například teorie stereopse), a patří mezi nejrigoróznější teorie, které během studia vidění kdy vznikly. Nicméně to, čím se tyto teorie, postavené na paradigmatu umělé inteligence, liší od předchozího vědeckého bádání, je fakt, že jsou úspěšné při vytváření obecnějších pravidel. Abych rozvinul tento bod: vzpomeňte si na úspěchy vědeckého přístupu při popisu barevného vidění. Kombinace důkazů z psychologie a neurofyziologie vedla k vysvětlení aspektů trichromatických i protichůdných procesů percepce barev. Ale toto správné vysvětlení samo o sobě nenaznačuje jak řešit například problémy spojené s percepcí tvarů či pohybu. Oproti tomu, úspěch aplikací Marrova přístupu dává velkou naději, že výpočetní přístup bude stejně funkční při aplikaci na různorodé jevy. Existují dva důvody, proč se Marr dostal během své práce do úzkých. Prvním z nich je jasně definovaný rozdíl mezi příslušnými úrovněmi procesu: výpočetní teorií, algoritmem a realizací. Marr přesvědčivě tvrdil, že hlavním důvodem zmatků v předešlých percepčních teoriích bylo nepochopení tomu, jaká úroveň explikace je vhodná v daném kontextu.“¹³⁴

Jak správně píše Gordon, kniha Davida Marra *Vision: A Computational Investigation into the Human Representation and Processing of Visual Information*¹³⁵, je určitým přelomem ve způsobu

¹³³ Například SHAMS, L., VON DER MALSBERG, C. The role of complex cells in object recognition. *Vision Research*. 2002, r. 42, č. 7, s. 2547–2554.

¹³⁴ GORDON, Ian E. *Theories of Visual Perception*. Hove, New York: Psychology Press, 2004, s. 216 – 217.

¹³⁵ MARR, David. *Vision: A Computational Investigation into the Human Representation and Processing of Visual Information*. New York: Freeman, 1982.

přemýšlení o lidské percepci a dalším univerzálním modelem popisu jejího průběhu v jednotlivých fázích. Přesto je Marrova teorie aplikovatelná (a také jím samotným aplikovaná) především na procesy percepce fyzikálního světa a jeho objektů. Marr se v žádném ze svých textů nezabývá výtvarnými či filmovými obrazy, a na rozdíl od konstruktivistů tak nenabízí tak aplikaci své teorie na tyto specifické obrazové reprezentace. Konstruktivisté z Marra prakticky nečerpali a Marr nečerpal z nich – konstruktivismus a výpočetní přístup k vizuální percepci procházely dějinami percepčních teorií minulého století jako paralelní linie. Přesto je v této disertační práci prakticky využit jeden Marrův termín, a to **reprezentační 3D model**, který tento britský autor představil spolu s kolegou Herbertem Keithem Nishiharou na konci 70. let minulého století.¹³⁶ Reprezenční 3D model bude zmíněn v kapitole 5.2.2.1 týkající se objektové percepce jako konceptu předznamenávající dominantní teorii v objektové percepci, Biedermanovu teorii rozpoznávání pomocí komponentů.

Základní využití termínů výpočetního přístupu k vizuální percepci v rámci konstruktivistické teorie i mimo ní v této disertaci je následující:

- 1) **reprezentační 3D model** (kapitola 5.2.2.1) – model, podle kterého k rozpoznávání různých objektů dochází neustálým porovnáváním 3D modelů získaných sledováním předmětu a 3D modelů uložených v paměťovém katalogu

Kateřina Svatoňová předkládá zjednodušenou tabulku¹³⁷ shrnující v základu přístup dominantních směrů v přemýšlení o percepci v průběhu minulého století:

Přístup	Pojímání žitého prostoru	Subjekt, vnímátel	Prostor podstatný pro vnímání prostoru v díle
Perspektivistický	Prostor obývaný materiálními objekty a čistě fyzickými bytostmi	Pasivní: podstatná je jeho tělesnost	Konkrétní materiál: vychází z komparace prostoru těla s prostory hmotných objektů
Gestalt teorie	Prostor sestávající se z formálních celků a psychofyzických bytostí	Aktivní: podstatná je jeho mysl, která vytváří objektivní konstrukty	Objektivní mentální projekt: vychází z komparace jednotlivých prostorů objektu
Konstruktivistický	Abstraktně pojímaný žitý prostor, podklad pro mentální hypotézy a mapy, které jsou aktualizovány na základě nových vjemů	Aktivní: podstatná je jeho mysl, která vytváří subjektivní konstrukty	Subjektivní mentální projekt: tvoří prostorové abstraktní mapy a hypotézy

¹³⁶ MARR, David, NISHIHARA, Herbert Keith. Representation and Recognition of the Spatial Organization of Three-dimensional Shapes. *Proceedings of The Royal Society*. 1978, r. 200, č. 1140, s. 269-294.

¹³⁷ SVATOŇOVÁ, Kateřina. 2½ D aneb prostor (ve) filmu v kontextu literatury a výtvarného umění. Praha: Casablanca, 2008, s. 66.

Tabulku citujících Svatoňovou lze považovat za elementární shrnutí této části disertace. V rámci této kapitoly disertace byly v základu představeny dominantní teorie vizuální percepce dvacátého a jedenadvacátého století. Velká část kapitoly byla postavena na citacích a parafrázích Gordona, který ve své knize dokázal velmi logicky shrnout dané teorie a vymezit je oproti sobě. Klíčovým prvkem této kapitoly bylo využít materiál postavený na citacích a parafrázích Gordona a vztáhnout jej k dominantní teorii této práce, tedy ke konstruktivistické teorii. Hlavním cílem této kapitoly tak bylo definovat konstruktivismus prostřednictvím odlišných přístupů k vizuální percepci, okomentovat důležité termíny a postupy ostatních teorií a připravit tak základ pro detailní konstruktivistickou analýzu v následující kapitole.

4 PERCEPCE PROSTORU VÝTVARNÉHO A FILMOVÉHO OBRAZU Z KONSTRUKTIVISTICKÉHO HLEDISKA

4.1 KORPUS KONSTRUKTIVISTICKÉ LITERATURY – ZÁKLADNÍ DÍLA A JEJICH AUTOŘI

Základní literární korpus pro tuto část disertační práce tvoří texty konstruktivisticky orientovaných kognitivních psychologů a teoretiků, které vznikaly v průběhu několika dekád od 70. let dvacátého století až do současnosti a tvoří vzájemně provázaný systém, ve kterém na sebe jednotlivé texty odkazují a zároveň jsou starší texty revidovány a aktualizovány texty novějšími. Předpokladem pro aplikaci konstruktivistické teorie v disertační práci je dostupnost základních textů a také časový rozptyl daných textů do několika dekád (od konce 70. let do současnosti), který nabízí možnost sledování vývoje jednotlivých aspektů této teorie a její průběžné kritické zhodnocování. Klíčovými osobnostmi jsou v tomto kontextu američtí konstruktivističtí kognitivisté Julian Hochberg a James E. Cutting, kteří se problematikou percepce výtvarných a filmových obrazů zevrubně zabývají či zabývali několik desítek let, a kteří napsali celou řadu vzájemně provázaných relevantních textů k danému tématu. Výjimečné postavení mají Hochberg a Cutting nejen pro intenzitu svého bádání na daném poli, ale také pro soustavný zájem o analýzu percepce výtvarných a filmových obrazů jako specifických obrazových typů určitým způsobem se lišících od objektů fyzikálního světa.

Dalšími důležitými autory, citovanými v této části disertace, jsou taktéž američtí konstruktivisté H. A. Sedgwick¹³⁸, Sheena Rogersová¹³⁹, E. B. Goldstein¹⁴⁰, Robert E. Solso¹⁴¹ a Virginia Brooksová¹⁴² – všichni tito autoři se daným tématem zabývají v omezenější míře, výtvarné a filmové obrazy pro ně nejsou, na rozdíl od Hochberga a Cuttinga, klíčovou oblastí vědeckého zájmu. Přesto jsou některé texty výše zmíněných konstruktivistů pro určité konkrétní části této práce vrcholně důležité – například kapitola týkající se problematiky percepce horizontu ve virtuálním prostoru výtvarného a filmového obrazu vychází především ze dvou zásadních textů Sheeny Rogersové (*Truth and Meaning in Pictorial Space*¹⁴³ a *Perceiving Pictorial Space*¹⁴⁴).

¹³⁸ SEDGWICK, H. A. Visual Space Perception. In: GOLDSTEIN, E. B. (ed.): *Blackwell Handbook of Sensation and Perception*. Maiden: Blackwell, 2005, s. 128 – 168.

¹³⁹ ROGERSOVÁ, Sheena. Perceiving Pictorial Space. In EPSTEIN, William, ROGERSOVÁ, Sheena (ed.). *Perception of Space and Motion*. Madison: Academic Press, 1995, s. 119 – 165.

¹⁴⁰ GOLDSTEIN, E. B. Pictorial Perception and Art. In: GOLDSTEIN, E. B. (ed.): *Blackwell Handbook of Sensation and Perception*. Maiden: Blackwell, 2005, s. 344 – 378.

¹⁴¹ SOLSO, Robert E. *The Psychology of Art and the Evolution of the Conscious Brain*. Cambridge: The MIT Press, 2003.

¹⁴² HOCHBERG, Julian, BROOKSOVÁ, Virginia. Perception of Motion Pictures. In: FRIEDMAN, Morton P., CARTERETTE, Edward C. *Cognitive Ecology*. San Diego: Academy Press, 1996, s. 205 – 292

¹⁴³ ROGERSOVÁ, Sheena. Truth and Meaning in Pictorial Space. In: HECHT, Heiko, SCHWARTZ, Robert, ATHERTON, Margaret (ed.). *Looking into Pictures – An Interdisciplinary Approach to Pictorial Space*. Cambridge: A Bradford Book, 2003, s. 301 – 321.

4.1.1 SPECIFIKA KONSTRUKTIVISTICKÉHO PŘÍSTUPU K ANALÝZE PROSTOROVÉ PERCEPCE

Jak již bylo popsáno v předešlé kapitole, konstruktivistický přístup se v kognitivní psychologii v druhé polovině dvacátého století vymezuje oproti perspektivisticko-ekologickému přístupu J. J. Gibsona, Josepha Andersona a dalších autorů, pro něž je základním a jediným východiskem percepce výtvarných a filmových obrazů a jejich prostoru informace obsažená přímo ve vnímaném prostředí bez interakce s vyššími kognitivními procesy zpracování vizuální informace, mentálními reprezentacemi či paměťovým katalogem. Konstruktivisté kladou důraz na analýzu jednotlivých složek vnímané skutečnosti výtvarných a filmových obrazů, tedy na komplexní soubor vnímaných jevů a stavebních prvků percepce (prostoru) těchto obrazů (podobně jako představitelé perspektivisticko-ekologického proudu), neopomínají však ani vyšší procesy zpracování vizuální informace, její strukturaci prostřednictvím myšlenkových pochodů a paměti a její průběžné vyhodnocování a interpretaci.

Kromě již citovaného Gordona¹⁴⁵ podává základní rozbor ústředních proudů v teorii percepce druhé poloviny dvacátého století například David Bordwell ve své knize *Narration in the Fiction Film*¹⁴⁶, z Bordwella pak vychází ve své knize *2½ D aneb prostor (ve) filmu v kontextu literatury a výtvarného umění*¹⁴⁷ Kateřina Svatoňová. Bordwell ve svém textu uvádí tři základní linie percepčních teorií: perspektivistické, celostní a konstruktivistické. Ekologický (neboli jinou terminologií také perspektivistický či syntetický) přístup v podání například J. J. Gibsona vychází primárně ze zrakových vjemů a informací obsažených ve vnímaném obrazu. Perspektivistický přístup je, jak správně poznamenává Svatoňová, z logiky věci při popisu virtuálních prostorů výtvarných a filmových obrazů primární: „Primární pro vnímání a dešifrování parametrů (ne)-reálného prostoru je přístup perspektivistický. Pokud se snažíme pochopit prostorové souřadnice, rozeznat tvary objektů a postihnou jejich rozložení v prostoru, soustředíme se totiž zejména na jejich fyzické vazby, nikoli na abstrakce a imaginární interpretace.“¹⁴⁸

Zásadním problémem perspektivistického přístupu je, že k tomuto jistě relevantnímu základu nepřidává nadstavbu v podobě zapojení vyšších kognitivních procesů, které jsou nezastupitelné především pro zpracování systému informací obsažených v prostoru výtvarných či filmových obrazů. Konstruktivistická teorie samozřejmě vychází z optických předpokladů lidské percepce (viz kapitola 2.1) a základní matérií jsou pro ni prostorové informace a nápovědi obsažené ve virtuálních prostorech výtvarných a filmových obrazů (viz následující podkapitoly a rozsáhlé analýzy monokulárních

¹⁴⁴ ROGERSOVÁ, Sheena. Perceiving Pictorial Space. In EPSTEIN, William, ROGERSOVÁ, Sheena (ed.). *Perception of Space and Motion*. Madison: Academic Press, 1995, s. 119 – 165.

¹⁴⁵ GORDON, Ian E. *Theories of Visual Perception*. Hove, New York: Psychology Press, 2004.

¹⁴⁶ BORDWELL, David. *Narration in the Fiction Film*. Madison: The University of Wisconsin Press, 1985.

¹⁴⁷ SVATOŇOVÁ, Kateřina. *2½ D aneb prostor (ve) filmu v kontextu literatury a výtvarného umění*. Praha: Casablanca, 2008., s. 64.

¹⁴⁸ Tamtéž, s. 64.

hloubkových prvků, prostorových plánů, linií či horizontů), zároveň však klade důraz i na naši další práci s těmito informacemi prostřednictvím procesů vyšší kognice. Konkrétní divák konkrétního výtvarného či filmového obrazu není pro konstruktivisty pasivním příjemcem konkrétní vizuální informace (jak je tomu u perspektivistického přístupu), ale je naopak aktivní silou využívající danou vizuální informaci a procesy vyšší kognice. Citovaní konstruktivisté a jejich texty takřka vždy primárně vycházejí ze specifik daného obrazového prostoru, ve většině případů však zároveň dodávají, jakým způsobem daná specifika obrazového prostoru diváka ovlivňují a jakou roli hrají pro jeho pochopení či interpretaci daného obrazu (například texty J. E. Cuttinga o prostorových plánech filmového obrazu, které nejprve definuje na základě monokulárních hloubkových prvků či exaktního měření, a následně analyzuje jejich účinnost na diváka sledujícího daný film)¹⁴⁹.

Konstruktivistická koncepce je ve své ucelenosti vhodnější nejen pro popis prostoru výtvarného a filmového obrazu jako oddělených entit, ale také pro popis filmového obrazu se zahrnutým obrazem výtvarným, neboť tento speciální typ obrazu klade větší nároky na diváckou aktivitu a komplexnější percepční analýzu zobrazeného prostoru. Například pro kompletní analýzu jednoho z typů zahrnutí výtvarného obrazu do obrazu filmového, tableau vivant, nelze vystačit pouze s analýzou prostorového uspořádání daného obrazu (v prostoru daného filmového obrazu se objevují postavy rozmístěné v kompozici citující určitý obraz výtvarný), ale je nutné analyzovat a interpretovat také významy a konotace tohoto konkrétního zahrnutí (na základě vyhodnocení za využití procesů sekundární kognice a práci s paměťovým katalogem jsme schopni identifikovat o jaké konkrétní tableau vivant jde, na jaký konkrétní výtvarný obraz reaguje a z jakého důvodu je do filmového obrazu zahrnuto).

V této kapitole budou na základě konstruktivistických textů analyzovány především prvky výstavby virtuálního prostoru výtvarného a filmového obrazu (které vytvářejí percepční materiál), částečně pak také percepční procesy přítomné během sledování těchto obrazů (tedy zpracování tohoto percepčního materiálu), přičemž je zřejmé, že obě tyto entity jsou navzájem úzce propojené. Na základě daného korpusu textů budou vymezena základní témata konstruktivistické analýzy percepce prostoru výtvarných a filmových obrazů, jak z hlediska prvků výstavby jejich virtuálního prostoru, tak z hlediska problematiky divácké aktivity během percepčního procesu.

4.1.2 SHRNUÍ KONSTRUKTIVISTICKÉ LITERATURY VYUŽITÉ V TÉTO KAPITOLE

Základní korpus konstruktivistické literatury využitý v této kapitole disertační práce, i v disertaci jako celku, tvoří různě zaměřené, různě dlouhé a různě staré texty kognitivních psychologů a filmových

¹⁴⁹ CUTTING, J. E. Reconceiving Perceptual Space. In: HECHT, Heiko, SCHWARTZ, Robert, ATHERTONOVÁ, Margaret (ed.). *Looking into Pictures – An Interdisciplinary Approach to Pictorial Space*. Cambridge: A Bradford Book, 2003, s. 215 – 239.

teoretiků, kteří spadají do tzv. konstruktivistického proudu v teorii prostorové percepce. Jak již bylo zmíněno výše, klíčovou roli hrají v tomto kontextu dva američtí autoři: Julian Hochberg a James E. Cutting.

Hned v následující části disertace bude hojně citována esenciální stať Juliana Hochberga s názvem *Representation of Motion and Space in Video and Cinematic Displays*¹⁵⁰. Tento text je modelovým příkladem aplikace konstruktivistického přístupu k problematice prostorových specifik filmového obrazu – na poměrně rozsáhlé ploše více než 60 stran analyzuje Hochberg postupně jednotlivé složky filmové projekce, monokulární a kinetické hloubkové podněty filmového obrazu působící na diváka, kanonické uspořádání proměnných filmového obrazu či diváckou aktivitu spojenou s percepcí filmu. Tento Hochbergův text je příkladem modelové konstruktivistické analýzy, v jejímž rámci autor popisuje nejen prostorová a percepční specifika samotného filmového média, ale také procesy spojené s diváckou aktivitou během sledování filmu a s vyhodnocováním dané vizuální informace. Hochberg svůj výklad opírá o celou řadu empirických měření, výpočtů a diagramů, kterými exaktně zaštiťuje uváděné poznatky. Ve svém přístupu k percepci filmového obrazu cituje kognitivisty či teoretiky filmu jiného teoretického zaměření a jejich poznatky dává do kontextu se svojí analýzou (například gibsonovský důraz na texturní gradient vzhledem k ostatním monokulárním hloubkovým podnětům, ekologická validita probabilistického funkcionalisty Egona Brunswicka či základní poznámky k ří-effektu gestaltisty Maxe Wertheimera). V disertaci budou využity pouze určité části tohoto Hochbergova textu – především některé základní definice (definice filmového média), termíny využitelné pro další text disertace (virtuální prostor, kanonické uspořádání) či témata úzce související s prostorovou výstavbou filmových obrazů (např. monokulární a kinetické hloubkové podněty).

Ještě předtím, než bude věnována pozornost zásadním částem a termínům Hochbergova textu *Representation of Motion and Space in Video and Cinematic Displays*¹⁵¹, je nutné blíže představit tento modelový text konstruktivistické analýzy, jeho základní stavbu, strukturu a východiska. Text je součástí rozsáhlé knihy, jež na prostoru více než 3000 stran představuje jeden z nejkompexnějších pokusů o shrnující popis lidských percepčních procesů. Editor knihy, americký psycholog Kenneth R. Boff, shromáždil texty nejpřednějších specialistů na jednotlivé části percepčního procesu a seřadil je do dvou svazků. Oba svazky a všechny texty obsahují vždy určitý úsek kognitivistické teorie, deskripci vybraného prvku kognitivního procesu a zároveň také výsledky experimentů a měření dokazujících validitu daných teoretických předpokladů. První svazek, obsahující i Hochbergův text, je zaměřen na

¹⁵⁰ HOCHBERG, Julian. Representation of Motion and Space in Video and Cinematic Displays. In: BOFF, Kenneth R. (ed.) *Handbook of Perception and Human Performance I – Sensory Processes and Perception*. New York: Wiley, 1986, s. 22-1 – 22-64.

¹⁵¹ HOCHBERG, Julian. Representation of Motion and Space in Video and Cinematic Displays. In: BOFF, Kenneth R. (ed.) *Handbook of Perception and Human Performance I – Sensory Processes and Perception*. New York: Wiley, 1986, s. 22-1 – 22-64.

základní vizuální a smyslové procesy (především sluchové, kožní a nervové). Druhý svazek se pak zaměřuje na zpracování informací, percepční organizaci a lidské chování.¹⁵²

V první kapitole textu *Representation of Motion and Space in Video and Cinematic Displays* se Hochberg zabývá filmem a videem¹⁵³ jako specifickými mody reprezentace: „První část textu se zabývá především základními rysy prezentace pohyblivých obrazů a jejich elementární charakteristikou. Zároveň zkoumá, co potřebujeme vědět k tomu, abychom mohli formulovat a otestovat percepční teorii a následně aplikovat tuto svou znalost v praxi.“¹⁵⁴ Hochberg nejprve předkládá definici filmové iluze s detailním technickým i fyzikálním popisem projekčního systému a následně se od popisu aparátu filmové projekce, produkujícího filmové obrazy, dostává k podstatě přenosu vizuální informace prostřednictvím světelných paprsků a světelného toku. Film podle Hochberga vytváří „virtuální prostor“¹⁵⁵ postavený na různorodých hloubkových podnětech (více k tomuto tématu viz kapitola 4.3) – tyto hloubkové podněty autor opět neanalyzuje pouze prostřednictvím detailního textového popisu, ale také pomocí pečlivě propracovaných schematických ilustrací postavených na využití celé řady fyzikálních veličin, geometrických měření a matematických výpočtů a vzorců. Následně se Hochberg dostává k popisu základních proměnných celého procesu vzniku a percepce filmového obrazu, tedy základních proměnných natáčení, filmové projekce a sledování filmu. Tyto proměnné posuzuje Hochberg primárně vzhledem k tzv. kanonickému uspořádání (které bude důsledněji a detailněji popsáno v kapitole 4.2.4). Velký prostor je věnován popisu působení jednotlivých typů filmových záběrů, postavených na odlišné ohniskové vzdálenosti, na diváka a jednotlivým prvkům filmového jazyka a filmové kompozice. Druhá kapitola je věnována fyzice a psychologii sledování filmových obrazů, což komentuje Hochberg následovně: „Nejdříve popíšeme fyzikální podstatu procedur, během nichž jsou filmové obrazy zaznamenány i prezentovány a limity, které tyto procedury způsobují efektivním podnětům pro vnímání zdánlivého pohybu. Následně budeme analyzovat psychologická a fyziologická omezení percepce zdánlivého pohybu a pohyblivých obrazů. Nakonec budeme hodnotit teorie vysvětlující percepci pohyblivých obrazů. V sekci 4.2.2 budeme zkoumat aspekty percepce pohyblivých obrazů a jejich porozumění, které nemohou být vysvětleny sensorickými teoriemi a které nás nasměrují ven z říše smyslových a percepčních explikací do oblasti, kde kognitivní faktory na sebe vzájemně

¹⁵² BOFF, Kenneth R. (ed.) *Handbook of Perception and Human Performance II – Cognitive Processes and Performance*. New York: Wiley, 1986.

¹⁵³ Hochberg se ve svém textu částečně zabývá i technickou podstatou a percepční specifičností videa, což je pochopitelné, vzhledem k vzniku textu v 80. letech minulého století.

¹⁵⁴ HOCHBERG, Julian. *Representation of Motion and Space in Video and Cinematic Displays*. In: BOFF, Kenneth R.: *Handbook of Perception and Human Performance I – Sensory Processes and Perception*. New York: Wiley, 1986, s. 22-3.

¹⁵⁵ Tamtéž, s. 22-7.

působí se smyslovými a percepčními faktory a společně tak rozhodují, jak jsou pohyblivé obrazy vnímány a chápány.¹⁵⁶

Přesně v duchu této citace se Hochberg nejprve zabývá fyzikální podstatou záznamu a prezentace filmových obrazů – které opět opisuje velmi detailně a za pomoci řady obrazových schémat postavených na fyzikálních a geometrických popisech. Je zřejmé, že hlavní autorovou ambicí je co nejdětalnější a nejkompexnější popis podstaty filmové iluze a jejího vnímání, a proto se v Hochbergově textu objevují i citace a parafráze jiných prací na dané téma, například texty představitele naprosto odlišného teoretického směru a průkopníka teorie přímé percepce J. J. Gibsona, kterého Hochberg hned několikrát přímo cituje, parafrázuje či naopak aktualizuje a kritizuje jeho přístup.¹⁵⁷ Následně se Hochberg dostává k diachronně zaměřené části věnované popisu historického vývoje reflexe vnímání filmových obrazů, v níž kriticky komentuje základní pojmy jako persistence vidění¹⁵⁸, stroboskopický pohyb¹⁵⁹ či zdánlivý pohyb. Pojem zdánlivého pohybu vysvětluje Hochberg na základě prací Munsterberga¹⁶⁰, Wertheimera¹⁶¹ a vybraných gestaltistických textů bezprostředně na Wertheimera navazujících¹⁶². Následně autor přechází k obsahu, který filmové obrazy divákovi „nabízejí“ a analyzuje percepci tvarů, forem a struktur prezentovaných prostřednictvím zdánlivého pohybu a procesu filmové iluze. Během vnímání těchto základních stavebních prvků prostoru filmového obrazu se dle Hochberga již zapojují vyšší kognitivní procesy (zde se autor dostává ke zřetelnému konstruktivistickému stanovisku), autor zde mimo jiné používá svojí slavnou formuli „v oku myslí“ („in the Mind's Eye“)¹⁶³. Hochberg tak na tomto místě analyzuje, jakým způsobem naše vyšší kogni-

¹⁵⁶ Tamtéž, s. 22-30.

¹⁵⁷ Jako příklad práce s Gibsonovými texty můžeme zvolit obrázek 22.21 věnovaný typologii obrazových pohybů a jejich percepčním konsekvencím. Zde Hochberg přímo vychází z Gibsonovy klasifikace sítnicových informací o pohybu (GIBSON, James Jerome. *The Perception of the Visual World*. Boston: Houghton Mifflin, 1950), které aplikuje na percepci pohybu filmové kamery, přičemž prezentuje 5 základních pohybů kamery v rámci filmového obrazu a zároveň popisuje základní diváckou reakci na každý z těchto pohybů. HOCHBERG, Julian. Representation of Motion and Space in Video and Cinematic Displays. In: BOFF, Kenneth R. (ed.): *Handbook of Perception and Human Performance I – Sensory Processes and Perception*. New York: Wiley, 1986, s. 22-31.

¹⁵⁸ Persistence neboli setrvačnosti lidského vidění je detailněji popsána v kapitole 4.2.5. Základním textem k tomuto tématu je pak článek Josepha a Barbary Andersonových *The Myth of Persistence of Vision Revisited* (ANDERSON, Joseph D., FISHER ANDERSONOVÁ, Barbara. The Myth of Persistence of Vision Revisited. *Journal of Film and Video*. 1993, r. 45, č. 1, s. 3 – 12.)

¹⁵⁹ Viz například jiný text Juliana Hochberga (napsaný společně s Virginíí Brooksovou) *Perception of Motion Pictures* (HOCHBERG, Julian, BROOKSOVÁ, Virginia. Perception of Motion Pictures. In: FRIEDMAN, Morton P., CARTERETTE, Edward C. *Cognitive Ecology*. San Diego: Academy Press, 1996, s. 205 – 292).

¹⁶⁰ MUNSTERBERG, Hugo. *The Film: A Psychological Study*. New York: Dover, 1970.

¹⁶¹ WERTHEIMER, Max. Experimentelle Studien über das Sehen von Bewegung. *Zeitschrift für Psychologie*. 1912, r. 61, č. 1, s. 162 – 262.

¹⁶² KOFFKA, Kurt. *Principles of Gestalt psychology*. New York: Harcourt, 1935.

¹⁶³ Toto slovní spojení je esencí a symbolem Hochbergova a obecně konstruktivistického přístupu k lidské percepci a spojením dvou, pro konstruktivisty, základních a stejně důležitých orgánů podílejících se na percepci – oka a mozku. Důležitost tohoto sloganu vystihuje i fakt, že se dostal do titulu knihy shrnující Hochbergovu životní práci a jeho pozici v kognitivní psychologii 20. století (PETERSONOVÁ, Mary A.;

tivní procesy zpracovávají obsah prezentovaný filmovou iluzí postavenou na procesech popsaných v předešlé části textu (tato část Hochbergovy práce je tedy syntézou předchozího materiálu) – konkrétně se jedná o zpracování tvarů, lokací, a následně o specificky filmové prostorové disparity vyvolané prostřednictvím střihů, ruptur, pomlk či vsuvek. Při popisu různých teoretických aparátů použitelných pro popis specifik prostoru filmového obrazu se (kromě Helmholtzovy teorie nazvané Hochbergem jako „výpočetní“)¹⁶⁴ ke slovu opět dostává Gibsonův ekologický přístup, tentokrát se však proti němu Hochberg poměrně jednoznačně vymezuje: „Druhou možnou teorií je teorie Gibsona a dalších „ekologických realistů“, která je v opozici k tradičnímu přístupu a tvrdí, že náš nervový systém odpovídá přímo na transformované invarianty. V tomto případě je invariantem prostorový vztah mezi částmi povrchu či dispozice a transformacemi jsou procesy, díky nimž je obraz promítán skrz čočku promítačky na filmové plátno. V tomto okamžiku se již touto teorií nebudu dále zabývat, neboť je, na základě příkladů uvedených dříve v textu, zřejmé, že teorie přímé percepce selhává ve svém původním účelu, kterým byla snaha eliminovat mentální struktury a upozadit roli kognitivních procesů v rámci celkového procesu percepce.“¹⁶⁵

S výše popsaným textem bude v této disertaci dále pracováno v intencích popisu základních prostorových a percepčních charakteristik filmových obrazů, přesto bylo důležité popsat, jak vypadá základní struktura této esenciální práce. Hochberg popisuje celý proces percepce filmových obrazů maximálně zevrubně, od technických a fyzikálních parametrů natáčení a projekce filmu, přes obsah prostoru filmových obrazů, až po smyslové a kognitivní procesy související s příjmem vizuální informace obsažené v tomto typu obrazu. Jeho práce je nejen deskriptivní, ale také využívající celé řady exaktních měření, diagramů a schémat, kterými autor ilustruje svůj text. Způsob práce s tezemi, tématy a termíny konkurenčních percepčních teoretiků byl dostatečným způsobem popsán výše, za základní Hochbergovy postupy můžeme označit přejímání východisek a termínů důležitých pro prohloubení dané části textu, které ovšem není mechanické, ale vždy logicky argumentované a v případě potřeby i podrobené příslušné kritice.

V dalších podkapitolách této části disertační práce je pracováno se základním korpusem konstruktivisticky orientované literatury k danému tématu, který tvoří texty především amerických konstruktivistických kognitivistů napsané zhruba od 70. let dvacátého století po současnost. Pro svou

GILLAMOVÁ, Barbara; SEDGWICK, H. A. (ed.). *In the Mind's Eye – Julian Hochberg on Perception of Pictures, Films and the World*. Oxford: Oxford University Press, 2007).

¹⁶⁴ Tímto označením označuje autor Helmholtze nepřímo jako předchůdce a inspirační zdroj Marrovy výpočetní teorie (HOCHBERG, Julian. Representation of Motion and Space in Video and Cinematic Displays. In: BOFF, Kenneth R. (ed.). *Handbook of Perception and Human Performance I – Sensory Processes and Perception*. New York: Wiley, 1986, s. 22-45).

¹⁶⁵ HOCHBERG, Julian. Representation of Motion and Space in Video and Cinematic Displays. In: BOFF, Kenneth R. (ed.) *Handbook of Perception and Human Performance I – Sensory Processes and Perception*. New York: Wiley, 1986, s. 22-46.

podrobnost a jednoznačnou orientaci na problematiku percepce výtvarných a filmových obrazů hrají nezastupitelnou roli texty Juliana Hochberga (kromě výše popsaného textu *Representation of Motion and Space in Video and Cinematic Displays*¹⁶⁶ také další statě: *Perception of Motion Pictures*¹⁶⁷ či *Pictorial Functions and Perceptual Structures*¹⁶⁸) a dále pak Jamese E. Cuttinga, jehož texty jsou základním materiálem pro rozsáhlou podkapitoly věnované monokulárním hloubkovým podnětům (*Perceiving Layout and Knowing Distances: The Integration, Relative Potency, and Contextual use of Different Information about Depth*¹⁶⁹, *Perceiving Scenes in Film and in the World*¹⁷⁰), liniím (*Reconceiving Perceptual Space*¹⁷¹, *Pictures and Their Special Status in Perceptual and Cognitive Inquiry*¹⁷²) a klasifikaci prostorových plánů (*Perceiving Scenes in Film and in the World*¹⁷³, *Reconceiving Perceptual Space*¹⁷⁴, *Perceiving Layout and Knowing Distances: The Integration, Relative Potency, and Contextual Use of Different Information about Depth*¹⁷⁵). Cuttingovy texty se důsledně drží konstruktivistického pojetí popisu percepce výtvarných a filmových obrazů a autor tak postupuje od analýzy prvků výstavby virtuálního prostoru těchto obrazů k jejich účinku na aktivního diváka daného obrazu (definuje například základní typy linií objevující se ve virtuálních prostorech výtvarných a filmových obrazů a následně řeší otázku naší percepce a interpretace daných linií). Stejně tak ve studii napsané společně s P. M. Vishtonem, *Perceiving Layout and Knowing Distances: The Integration, Relative Potency, and*

¹⁶⁶ Tamtéž, s. 22-46.

¹⁶⁷ HOCHBERG, Julian, BROOKSOVÁ, Virginia. Perception of Motion Pictures. In: FRIEDMAN, Morton P., CARTERETTE, Edward C. (ed.). Cognitive Ecology. San Diego: Academy Press, 1996, str. 208.

¹⁶⁸ HOCHBERG, Julian. Pictorial Functions and Perceptual Structures. In: PETERSONOVÁ, M. A., GILLAMOVÁ, Barbara, SEDGWICK, H. A. *In the Mind's Eye*. Oxford: Oxford University Press, 2007, str. 229 – 275.

¹⁶⁹ CUTTING, J. E., VISHTON, P. M. Perceiving Layout and Knowing Distances: The Integration, Relative Potency, and Contextual Use of Different Information about Depth. In: EPSTEIN, William, ROGERSOVÁ, Sheena (ed.). *Perception of Space and Motion*. Madison: Academic Press, 1995.

¹⁷⁰ CUTTING, J. E. Perceiving Scenes in Film and in the World. In: ANDERSON, Joseph D., FISHER ANDERSONOVÁ, Barbara (ed.). *Moving Image Theory: Ecological Considerations*. Carbondale: Southern Illinois University Press, 2007.

¹⁷¹ CUTTING, J. E. Reconceiving Perceptual Space. In: HECHT, Heiko, SCHWARTZ, Robert, ATHERTONOVÁ, Margaret (ed.). *Looking into Pictures – An Interdisciplinary Approach to Pictorial Space*. Cambridge: A Bradford Book, 2003, s. 215 – 239.

¹⁷² CUTTING, J. E., MASSIRONI, Manfredo. Pictures and Their Special Status in Perceptual and Cognitive Inquiry. In: HOCHBERG, Julian: *Perception and Cognition at Century's End*. San Diego: Academy Press, 1998, s. 137 – 168.

¹⁷³ CUTTING, J. E. Perceiving Scenes in Film and in the World. In: ANDERSON, Joseph D., FISHER ANDERSONOVÁ, Barbara (ed.). *Moving Image Theory: Ecological Considerations*. Carbondale: Southern Illinois University Press, 2007.

¹⁷⁴ CUTTING, J. E. Reconceiving Perceptual Space. In: HECHT, Heiko, SCHWARTZ, Robert, ATHERTONOVÁ, Margaret (ed.). *Looking into Pictures – An Interdisciplinary Approach to Pictorial Space*. Cambridge: A Bradford Book, 2003, s. 215 – 239.

¹⁷⁵ CUTTING, J. E., VISHTON, P. M. Perceiving Layout and Knowing Distances: The Integration, Relative Potency, and Contextual Use of Different Information about Depth. In: EPSTEIN, William, ROGERSOVÁ, Sheena (ed.): *Perception of Space and Motion*. Madison: Academic Press, 1995.

*Contextual use of Different Information about Depth*¹⁷⁶, klasifikují autoři 9 základních monokulárních hloubkových prvků výtvarných obrazů na základě tří kategorií: měření („measurement“), předpoklady („assumptions“) a rozsah účinnosti („effective range“). Toto vymezení tří kategorií je výsostně konstruktivistické, neboť pracuje jak s popisem a měřením prvků výstavby virtuálního prostoru výtvarného obrazu (kategorie měření a předpoklady), tak s aktivním zpracováním dané vizuální informace divákem (kategorie předpoklady a rozsah účinnosti), přičemž všechny tři kategorie jsou během percepčního procesu nezastupitelné.

Korpus konstruktivistické literatury slouží v této disertaci jako opora pro vymezení základních prvků výstavby virtuálních prostorů výtvarných a filmových obrazů, které jsou již v této části práce postupně aplikovány na specifický typ výtvarného obrazu zahrnutého do obrazu filmového. Na základě těchto prvků je následně provedena klasifikace základních typů možného zahrnutí výtvarného obrazu do obrazu filmového. Výtvarné obrazy zahrnuté do obrazů filmových tak jsou klasifikovány na základě prostorových a percepčních specifik a těchto v této kapitole analyzovaných prostorových prvků:

- 1) Monokulární hloubkové podněty
 - a) Interpozice
 - b) Výška ve vizuálním poli
 - c) Relativní velikost
 - d) Texturní gradient
 - e) Lineární perspektiva
 - f) Vzdušná perspektiva
 - g) Akomodace
- 2) Dichotomie figury a pozadí
- 3) Linie
 - a) Okrajová linie
 - b) Texturní linie
- 4) Horizont
- 5) Prostorové plány
 - a) Prostor výhledu
 - b) Prostor akce
 - c) Osobní prostor
- 6) Kanonické versus nekanonické uspořádání

¹⁷⁶ CUTTING, J. E., VISHTON, P. M. Perceiving Layout and Knowing Distances: The Integration, Relative Potency, and Contextual Use of Different Information about Depth. In: EPSTEIN, William, ROGERSOVÁ, Sheena (ed.): *Perception of Space and Motion*. Madison: Academic Press, 1995.

4.2 ZÁKLADY KONSTRUKTIVISTICKÉ ANALÝZY PERCEPCE FILMOVÉHO OBRAZU

Zásadním textem pro tuto kapitolu disertační práce je výše představená, rozsáhlá analýza Juliana Hochberga *Representation of Motion and Space in Video and Cinematic Displays*¹⁷⁷, která vyšla v roce 1986 ve sborníku *Handbook of Perception and Human Performance* sestaveném editorem Kennethem R. Boffem. Hochberg v tomto textu podává zevrubný popis percepce filmových obrazů: začíná definicí filmu jako specifického druhu média a dále pokračuje popisem principu filmové projekce, monokulárních hloubkových podnětů, kinetických hloubkových podnětů, kanonického uspořádání či specifíků percepce filmového obrazu.

Jak již bylo uvedeno výše, tento Hochbergův text je příkladem rozsáhlé modelové konstruktivistické analýzy základních aspektů výstavby virtuálního prostoru filmového obrazu, procesu filmové projekce a výjimečností divákovy vnímání filmového obrazu. Hochberg se zde věnuje stejnou měrou virtuálnímu prostoru filmových obrazů i divácké aktivitě při percepci těchto obrazů a většinu svých závěrů podporuje i zevrubnými tabulkami a grafy vycházejícími z exaktního měření či statistik. Hochbergův text je proto pro tuto disertaci ideálním úvodem do tématu prostorové percepce filmového obrazu a celá řada Hochbergových termínů a závěrů bude využita v dalších kapitolách a následně i v další části disertace věnované typologii možných zahrnutí výtvarného obrazu do obrazu filmového.

4.2.1 DEFINICE FILMOVÉHO MÉDIA

V úvodu prezentuje Hochberg základní definici filmového média: „Film, jak každý zřejmě ví, sestává ze série statických okének, která jsou osvětlena a promítána v čase skrz čočku a objektiv promítačky na plátno.“¹⁷⁸ Tento proces, popsáný Hochbergem v naprosto základní a zjednodušené formě, stojí za vznikem filmového obrazu. Ve výše uvedené definici figurují především technické a materiální prvky nezbytně nutné pro správný průběh filmové projekce – filmový materiál, promítačka a filmové plátno. Specifikace výsledného filmového obrazu objevujícího se na filmovém plátně je součinem několika dalších důležitých faktorů, především pak rychlosti promítání (nejčastěji 24 obrázků na vteřinu), šířky filmového pásu (nejčastěji od 8mm do 70mm), velikosti plátna, rozlišení filmu a technické kvality promítačky. Symbolickou spojnici mezi promítačkou a filmovým plátnem pak představuje světelný proud vycházející z promítačky a dopadající na plátno, jehož směr a intenzita také zásadně ovlivňují výsledný filmový obraz.¹⁷⁹ Výše zmíněné (především technické) faktory filmové projekce a předpo-

¹⁷⁷ HOCHBERG, Julian. Representation of Motion and Space in Video and Cinematic Displays. In: BOFF, Kenneth R. (ed.). *Handbook of Perception and Human Performance I – Sensory Processes and Perception*. New York: Wiley, 1986.

¹⁷⁸ Tamtéž, s. 22-3.

¹⁷⁹ Při popisu filmového a výtvarného obrazu jsou v této disertaci filmovými a výtvarnými obrazy míněny hypotetické koncepty jejich základních forem, tedy filmových obrazů promítaných v kině a výtvarných obrazů jako originálů. Odvozeniny výtvarných a filmových obrazů v podobě reprodukcí či DVD (nebo Blu-ray,

klady vzniku viditelného filmového obrazu jsou zde načrtnuty pouze v naprosto elementární podobě vycházející ze základní Hochbergovy definice – tato podoba je však pro potřeby této disertační práce dostačující.

4.2.2 MONONOKULÁRNÍ HLOUBKOVÉ PODNĚTY FILMOVÉHO OBRAZU

Monokulární hloubkové podněty jsou základní elementy, díky nimž vnímáme prostor daného filmového nebo výtvarného obrazu jako trojrozměrný prostor disponující hloubkou a odlišnými prostorovými plány. Nejdůležitější skupina hloubkových podnětů, tedy monokulární hloubkové podněty, bude detailně analyzována v jedné z následujících kapitol této části disertace, proto je na tomto místě vhodné pouze nastínit elementární vlastnosti působení těchto prvků a základ jejich klasifikace, v souladu s citovaným Hochbergovým textem. Hloubkový podnět filmového obrazu je, dle Hochberga: „Specifikovatelný prvek ve filmovém obrazu, který v něm působí charakteristicky díky pravidelnostem fyzikálního trojrozměrného světa a díky geometrii projekce na dvojrozměrnou prostorovou základnu.“¹⁸⁰ Dále pak pisatel dodává, že: „hloubkové podněty definují série virtuálních prostorů.“¹⁸¹ Pojem **virtuálního prostoru**, který využívá Hochberg, je velmi případný pro využití v další části disertace, neboť terminologie označení tohoto typu specifického prostoru je poměrně rozkolísaná. Hochberg uvádí základní typy hloubkových podnětů, které dále příliš nerozvádí (v kapitole věnované především monokulárním hloubkovým podnětům proto budou využity texty jiných konstruktivistů, zejména Cuttinga a Vishtona), těmito podněty jsou: relativní velikost, perspektiva (což je ovšem spíše systém postavený na využití určitých hloubkových podnětů a kompozičních prostředcích), texturní gradient či interpozice.

Dalším pojmem (využívaným i v klinické psychologii), který Hochberg v souvislosti s monokulárními hloubkovými podněty zmiňuje, je jejich **ekologická validita**¹⁸², tedy: „stupeň věrnosti dané-

televize) mají oproti základním formám těchto obrazů deformovány určité vizuální vlastnosti (povrch plochy či pastóznost barev u originálu výtvarného obrazu, odlišný poměr stran, nepřítomnost zrna u obrazu filmového) a také disponují odlišnými percepčními charakteristikami jak při zapojení procesů primární kognice (nedostatečný vizuální odstup u reprodukce výtvarného obrazu apod.), tak při zapojení procesů kognice sekundární (možnost zastavit obraz při projekci filmu z DVD apod.). Projekce v kině a sledování výtvarného originálu umožňují tzv. kanonické uspořádání, o němž píše Hochberg v textu *Representation of Motion and Space in Video and Cinematic Displays* (HOCHBERG, Julian. *Representation of Motion and Space in Video and Cinematic Displays*. In: BOFF, Kenneth R. (ed.). *Handbook of Perception and Human Performance I – Sensory Processes and Perception*. New York: Wiley, 1986.) a které je detailněji analyzováno v kapitole 4.2.4.

¹⁸⁰ HOCHBERG, Julian. *Representation of Motion and Space in Video and Cinematic Displays*. In: BOFF, Kenneth R. (ed.). *Handbook of Perception and Human Performance I – Sensory Processes and Perception*. New York: Wiley, 1986, s. 22-4.

¹⁸¹ Tamtéž, s. 22-7.

¹⁸² Ekologickou validitou hloubkových podnětů se zabýval mimo jiné probablistický funkcionalista Egon Brunswick, který se snažil najít spojitost mezi ekologickou validitou hloubkových podnětů a mírou jejich důležitosti pro znázornění hloubky ve virtuálním prostoru filmového obrazu, bohužel v této oblasti bylo dodnes provedeno velmi málo empirických měření.

ho hloubkového podnětu filmového obrazu k podobnému hloubkovému podnětu ve fyzikálním světě.¹⁸³ Klasifikace základních monokulárních hloubkových podnětů, rozbor jejich vlastností a ekologické validity a jejich využití ve virtuálním prostoru výtvarných a filmových obrazů (a následně výtvarných obrazů zahrnutých do obrazů filmových) budou předmětem jedné z následujících kapitol, ve které bude využit širší soubor textů, především konstruktivisticko-kognitivisticky zaměřených autorů.

4.2.3 KINETICKÉ HLOUBKOVÉ PODNĚTY

Výše popsané monokulární podněty jsou hloubkové podněty, pro jejichž správnou percepci by nám hypoteticky stačilo pouze jedno oko (i když ve skutečnosti je samozřejmě vnímáme očima oběma). Nejtypičtějším prostředím pro percepci monokulárních hloubkových podnětů je statická scéna ve fyzikálním světě či statický virtuální prostor filmových či výtvarných obrazů, do jejichž kompozice jsou tyto podněty zasazeny. Kinetické hloubkové podněty tvoří mezi monokulárními hloubkovými podněty specifickou skupinu, neboť se zapojují v momentě, kdy se hýbe buď pozorovatel scény či virtuálního prostoru, nebo objekty obsažené v této scéně či virtuálním prostoru. Robert E. Solso přináší ve své knize *The Psychology of Art and the Evolution of the Conscious Brain*¹⁸⁴ elementární klasifikaci monokulárních hloubkových podnětů, přičemž monokulární hloubkové podněty statického obrazu označuje jako obrazové a monokulární hloubkové podněty spojené s pohybem jako kinetické: „Monokulární podněty jsou takové podněty, které vyžadují pouze jedno oko, i když obvykle je i přes jejich název vnímáme oběma očima. Mezi monokulární podněty patří vizuální stimuly, které jsou k dispozici v každé nehybné scéně, například ve scéně namalované umělcem na plátno. Pro tento typ scény se někdy užívá pojem obrazové podněty tak, aby se odlišily od jiných podnětů postavených na pohybu. Pohybové podněty, nazývané kinetické podněty, fungují za předpokladu, že buď pozorovatel, nebo daná scéna jsou v pohybu. Když se tak podívám ze svého okna a nehýbu přitom hlavou, díky hloubkovým podnětům chápu, že ten strom v popředí je mi blíže než řeka nebo park nebo zasněžené vrcholky hor v pozadí. Když začnu hýbat hlavou, vztah mezi blízkými objekty se částečně změní. Strom v popředí zakryje část řeky, ale odkryje její jinou část. Někdy je tento monokulární hloubkový podnět nazýván paralaxa pohybu, protože pohyb nám nabízí základní informace, na kterých je postavena percepce hloubky. Tyto percepční podněty fungují stejně pro vnímání jedním i oběma očima. Monokulární hloubkové podněty jsou nedílnými složkami fyzikálního světa i uměleckých obrazů. Ve velmi nízkém věku se naučíme, jak tyto podněty používat a následně jak posuzovat relativní pozici objektů. Tyto podněty jsou tak silné, že pokud jsou využity na dvojrozměrné ploše, mohou vytvořit iluzi

¹⁸³ Tamtéž, s. 22-8.

¹⁸⁴ SOLSO, Robert E. *The Psychology of Art and the Evolution of the Conscious Brain*. Cambridge: The MIT Press, 2003.

hloubky. V současné době byly tyto podněty klasifikovány psychology, ale umělci již po staletí přirozeně využívají celou škálu monokulárních podnětů pro vytvoření iluze hloubky.¹⁸⁵

Kinetickými hloubkovými podněty se ve svém textu zabývá i Julian Hochberg, který poznamenává: „Relativní pohyb mezi divákem a uspořádaným prostorem má za následek změny v optickém toku. Tyto změny jsou přímo úměrné rychlosti relativního pohybu, vzdálenosti daného bodu v prostoru obrazu a dispoziční povrchu daného prostoru.“¹⁸⁶ Efektem tohoto relativního pohybu (který, jak jsme uvedli výše, může být zapříčiněn pohybem diváka nebo pohybem objektů virtuálního prostoru) je podle Hochberga skutečnost, že: „změny v optickém toku definují skupiny dalších virtuálních prostorů.“¹⁸⁷ Pohybem očí pozorovatele se odkrývají dosud zakryté prostory ve scéně z fyzikálního světa, pohybem objektů ve virtuálním prostoru filmového obrazu, pohybem kamery či zoomem se odkrývají další prostory a prostorové vrstvy tohoto sledovaného obrazu. Stejně jako monokulární hloubkové podněty, i kinetické hloubkové podněty se liší mírou své ekologické validity, tedy stupněm věrnosti vůči reálnému fyzikálnímu světu.

I přes určité odlišnosti v klasifikaci kinetických hloubkových podnětů existuje jeden základní podnět, na jehož důležitosti se shodne většina autorů konstruktivistického korpusu. Tímto podnětem je **paralaxa pohybu**¹⁸⁸, kterou se v renesanci zabýval již Leonardo da Vinci a která souvisí s pohybem diváka vzhledem ke scéně ve fyzikálním světě nebo virtuálnímu prostoru filmového či výtvarného obrazu. Princip paralaxy pohybu spočívá ve faktu, že pokud se permanentně pohybujeme jedním směrem (například v autě nebo ve vlaku) a zaměříme se na jeden objekt, objekty bližší k nám vnímáme jako pohybující se v opačném směru k našemu pohybu a objekty dále k nám naopak jako pomalu se pohybující ve směru našeho pohybu. Tento relativní pohyb různě vzdálených objektů uvnitř vnímaného prostoru vzhledem k našemu pohybu je označován jako paralaxa pohybu. Při percepci filmových obrazů se samozřejmě nehýbeme jako diváci ve fyzikálním světě (normativní poloha diváka v kinosále je statická), ale permanentní pohyb jedním směrem může být simulován filmovými prostředky (např. jízda ve vlaku ve filmové diegezi) a v tomto případě se principy paralaxy pohybu uplatňují jako relevantní kinetický hloubkový podnět.

¹⁸⁵ Tamtéž, s. 204.

¹⁸⁶ HOCHBERG, Julian. Representation of Motion and Space in Video and Cinematic Displays. In: BOFF, Kenneth R. (ed.). *Handbook of Perception and Human Performance I – Sensory Processes and Perception*. New York: Wiley, 1986, s. 22-8.

¹⁸⁷ Tamtéž, s. 22-8.

¹⁸⁸ Z konstruktivistických autorů se paralaxou pohybu zabývají mimo jiné H. A. Sedgwick (SEDGWICK, H. A. Visual Space Perception. In: GOLDSTEIN, E. B. (ed.): *Blackwell Handbook of Sensation and Perception*. Maiden: Blackwell, 2005, s. 128-168.), Cutting s Vishtonem (CUTTING, J. E., VISHTON, P. M. Perceiving Layout and Knowing Distances: The Integration, Relative Potency, and Contextual Use of Different Information about Depth. In: EPSTEIN, William, ROGERSOVÁ, Sheena (ed.). *Perception of Space and Motion*. Madison: Academic Press, 1995.) nebo Schwarz (SCHWARZ, Steven. Visual Perception: A Clinical Orientation. New York: McGraw-Hill Education, 2009.) a analyzuje jí i Robert Solso (SOLSO, Robert E. *The Psychology of Art and the Evolution of the Conscious Brain*. Cambridge: The MIT Press, 2003).



Scéna s možností uplatnění paralaxy pohybu jako kinetického hloubkového podnětu (*Cizinci ve vlaku*)¹⁸⁹

Další kinetické hloubkové podněty již hrají spíše marginální roli a nejsou v konstruktivistické literatuře přijímány jednoznačně – jedním z nich je pohybová perspektiva¹⁹⁰, dalším pak kinetická interpozice, jíž se částečně ve svém textu¹⁹¹ zabývá Hochberg. Kinetická interpozice je variantou klasické interpozice, která naznačuje umístění předmětu v hloubce virtuálního prostoru prostřednictvím jejich vzájemného překrývání – během pohybu uvnitř tohoto prostoru se ruší některé interpoziční vztahy, zatímco jiné se naopak ustavují (pohybující se objekt opouští interpozici s jedním objektem a dostává se do interpozice s objektem jiným).

4.2.4 PROMĚNNÉ U NATÁČENÍ, FILMOVÉ PROJEKCE A SLEDOVÁNÍ FILMU

Filmový obraz lze sledovat v různých prostředích a různých formách, přičemž za elementární prostředí lze označit kinosál a elementární formu filmový obraz promítaný na plátno (sekundární prostředí a sekundární formy sledování filmového obrazu, například v televizi či na nosičích typů DVD jsou v této disertaci záměrně upozaděny). Percepce filmového obrazu v kině vychází z technických specifik procesu filmové projekce, pro jejíž průběh je nutná správná funkčnost čtyř základních prvků: projektoru, plátna, optického toku a diváka. Důležitým termínem, který v této souvislosti připomíná Hochberg, je

¹⁸⁹ *Cizinci ve vlaku* (Strangers on a Train, Alfred Hitchcock, USA 1951).

¹⁹⁰ Tento kinetický hloubkový podnět je někdy nazýván kinetická okluze, v disertaci je však využíván pojem interpozice, který je v konstruktivistickém korpusu rozšířenější a který při popisu monokulárních hloubkových podnětů užívají Cutting a Vishton.

¹⁹¹ HOCHBERG, Julian. Representation of Motion and Space in Video and Cinematic Displays. In: BOFF, Kenneth R. (ed.). *Handbook of Perception and Human Performance I – Sensory Processes and Perception*. New York: Wiley, 1986, s. 22-12.

kanonické uspořádání, jenž je nepříznakovým elementárním uspořádáním čtyř prvků projekce filmového obrazu a jeho následné percepce a během něhož „oči diváka vidí stejný objem optického toku, jaký předtím natočila filmová kamera“¹⁹².

Dle Hochberga je kanonické uspořádání takové, při kterém se „oči diváka nachází v projekčním centru perspektivy filmového obrazu“¹⁹³. Jinými slovy, virtuální prostor filmového obrazu je uspořádán dle perspektivních pravidel tak, aby odpovídal prostoru fyzikálního světa, je centralizován dle pohledu diváka a obsahuje monokulární hloubkové podněty, které vyvolávají iluzi hloubky a trojrozměrnosti. Toto je základní nepříznakové rozvržení prostoru filmového obrazu, jenž je funkční v naprosté většině případů a je tvůrci filmů záměrně porušováno při různých trikových záběrech či neperspektivních kompozicích, které vždy působí příznakově a určitým způsobem rušivě (například využití podhledu a nadhledu porušující kanonické uspořádání výšky ve vizuálním poli, rybí oko porušující kanonické uspořádání relativní velikosti apod.).



Využití rybiho oka, které záměrně narušuje kanonické uspořádání prostoru daného filmového obrazu a týká se především monokulárního hloubkového podnětu relativní velikosti (*Spalovač mrtvol*)¹⁹⁴

¹⁹² HOCHBERG, Julian. Representation of Motion and Space in Video and Cinematic Displays. In: BOFF, Kenneth R. (ed.). *Handbook of Perception and Human Performance I – Sensory Processes and Perception*. New York: Wiley, 1986, s. 22-13.

¹⁹³ Tamtéž, s. 22-13.

¹⁹⁴ *Spalovač mrtvol* (Juraj Herz, Československo 1968).

Hochbergovo kanonické uspořádání je tedy základním uspořádáním všech proměnných působících při percepci filmového obrazu, které je důležité jako ideální konstrukt v teoretické rovině – i během percepce filmového obrazu, jehož prostor je důsledně vystavěn dle perspektivních pravidel, vstupují v uplývající čas do hry určité faktory, které během konkrétního sledování filmového obrazu tento koncept poněkud narušují. V první řadě sledujeme filmový obraz ne pouze jedním okem (které však stačí k identifikaci monokulárních hloubkových podnětů a vnímání trojrozměrného virtuálního prostoru), ale oběma očima, a proto je nutné vyrovnat se s takzvanou binokulární disparitou.

Binokulární disparita je drobný rozdíl mezi percepcí pravého a levého oka při sledování fyzikálního světa či virtuálních prostorů – kvůli tomuto rozdílu v úhlech fixací jednotlivých očí vidíme jeden konkrétní objekt prostoru filmového obrazu pravým okem s drobnou odchylkou od oka levého a naopak. Binokulární disparita je fyzikálně i optometricky dokázaným jevem a jejímu zevrubnému popisu i výpočtům jejího přesného měření se nezabývají jen optikové či lékaři, ale také někteří konstruktivisté, například H. A. Sedgwick v textu *Visual Space Perception*¹⁹⁵. Pro potřeby této práce je nutné binokulární disparitu zmínit jako příklad jevu narušujícího při reálném sledování filmového obrazu teoretický koncept Hochbergova kanonického uspořádání, stejně jako další faktory vstupující do hry během percepce filmového obrazu v reálném světě, například pozici diváka v kinosálu vzhledem k plátnu a pohyblivost jeho hlavy a pohledu.

Všechny tyto zmíněné faktory sice v reálu narušují teoretický koncept kanonického uspořádání, sám Hochberg však míní, že klíčovou vlastností percepce filmových obrazů je identifikace s fikčním světem daného filmu a jeho diegezí, která je silnější než určité nesrovnalosti v kompozici jejich prostoru: „I když se v naší pozici filmového diváka vyskytují zásadní diskrepance, má divák tendenci tyto deformace tolerovat či ignorovat. Daleko důležitější než analýza diskrepancí je pro diváka

¹⁹⁵ „Jakýkoliv rozdíl mezi pohledem jednotlivých očí na nějaký objekt se nazývá binokulární disparita. Existuje skrytá posobnost mezi disparitami spojenými s binokulárním viděním a transformacemi vyvolanými pohyby pozorovatele. Svým pohybem zabírá každé oko různá místa a při binokulárním vidění zabírají obě oči různá místa současně. A proto všechny struktury světelného toku, které se transformují pohybem, zároveň dávají vzniknout binokulárním disparitám; naopak, všechny struktury světelného toku zůstávající během pohybu pozorovatele invariantní nedávají vzniknout binokulárním disparitám. Existují však také podstatné rozdíly mezi pohybovými transformacemi a binokulárními disparitami. Pohyby pozorovatele jsou nepřerušované, často velmi výrazné a odehrávající se v různých směrech, zatímco dvě oči disponují malou a pevně danou separací, která má vždy totožnou orientaci v závislosti na pozorovatelově hlavě. Tyto rozdíly znamenají zásadní důsledky pro relativní užitečnost vizuální informace přenášenou různými formami binokulární disparity ve srovnání s analogickými pohybovými transformacemi. Když se hlava nachází ve vzpřímené poloze, obě oči mají fixovanou horizontální separaci. Až do současnosti se většina výzkumů stereopse zabývala horizontálními binokulárními disparitami. Absolutní horizontální disparita jednoho místa závisí na referenčním systému, který je zvolen pro měření. Pokud je měřena relativně vzhledem k optickým paprskům směřujícím do obou očí, je absolutní horizontální disparita, stejně jako absolutní paralaxa pohybu, nepřímou úměrná se vzdáleností.“ (SEDGWICK, H. A. *Visual Space Perception*. In: GOLDSTEIN, E. B. (ed.): *Blackwell Handbook of Sensation and Perception*. Maiden: Blackwell, 2005, s. 148).

vnímání herců a zobrazených prostorů, i když tyto virtuální prostory nelze označit za rigidní reprezentace světa a světelného toku.“¹⁹⁶

4.2.5 SPECIFIKA PERCEPCE FILMOVÉHO OBRAZU Z HLEDISKA DIVÁKA

Dle konstruktivistického paradigmatu jsou kanonické uspořádání a funkčnost jednotlivých prvků filmové projekce přímo závislé na divákovi filmového obrazu a biologické specifikaci jeho vidění a následném zpracování dané vizuální informace (tedy na procesech primární a sekundární kognice). Získání relevantní vizuální informace z filmového obrazu promítaného na filmové plátno je možné díky několika jevům typickým pro promítání jednotlivých políček (nejčastější) rychlostí 24 okének za vteřinu. Základním faktorem naší percepce po sobě následujících filmových políček, je tzv. persistence neboli setrvačnost vidění. Díky této biologické danosti našeho oka nejsme schopni vnímat černé „mezery“ mezi jednotlivými políčky a promítaný filmový obraz vnímáme jako stálou a kontinuálně se pohybující entitu. Persistence vidění způsobuje, že statické obrazy následující za sebou v dostatečně krátkých a pravidelných intervalech, vnímáme jako obrazy souvislé a jsou s ní následně úzce propojeny procesy stírání a fí-efektu.

Oba dva tyto principy využívají persistence lidského vidění, která způsobuje, že statické obrazy, jež za sebou následují v dostatečně krátkých a pravidelných intervalech, vnímáme jako obrazy souvislé. Základem dojmu kontinuálního pohybu vzniklého při proximální stimulaci filmovým obrazem jsou tedy: stírání odehrávající se na sítnici našeho oka a fí-efekt realizující se v našem mozku. Základem principu stírání je fakt, že obraz předmětu viděného lidským okem zůstává na sítnici oka na velmi krátkou dobu (přibližně jedna pětina až jedna dvacatina vteřiny) ještě potom, co byl předmět odstraněn (princip stírání poprvé vědecky popsal anglický fyzik Peter Mark Roget v roce 1824). Fí-efekt, který poprvé definoval Max Wertheimer v roce 1912, je obdobou stírání, neodehrává se však na naší sítnici, ale v našem mozku.

Tyto specifické vlastnosti filmového obrazu ovlivňují také psychologický charakter prožitku filmového diváka: „Percepční prožitek je v případě filmu nespojitý, předpokládá naší fyzickou pasivitu a jeho dominantním rysem je diskontinuita, umělý a neskutečný charakter par excellence.“¹⁹⁷ V konstruktivistické literatuře se fenoménem fí-efektu a stírání zabývají Julian Hochberg s Virginíí Brooksovou v textu *Perception of Motion Pictures*¹⁹⁸, kde proti sobě vymezují termíny persistence vidění a stroboskopického pohybu a dochází k závěru, že percepci filmu jako kontinuálního pohybu

¹⁹⁶ HOCHBERG, Julian. Representation of Motion and Space in Video and Cinematic Displays. In: BOFF, Kenneth R. (ed.). *Handbook of Perception and Human Performance I – Sensory Processes and Perception*. New York: Wiley, 1986, s. 22-18.

¹⁹⁷ KSIĄŻEK-KONICKA, Hanna. Jazyk filmu jako umělecký jazyk. In: MAREŠ, PETR, SZCZEPANIK, Petr. *Tvořivé zrady: současné polské myšlení o filmu a audiovizuální kultuře*. Praha: Národní filmový archiv, 2005, s. 153.

¹⁹⁸ HOCHBERG, Julian, BROOKSOVÁ, Virginia. Perception of Motion Pictures. In: FRIEDMAN, Morton P., CARTERETTE, Edward C. (ed.). *Cognitive Ecology*. San Diego: Academy Press, 1996, str. 208.

zapřičiňují oba tyto procesy zároveň. Následně v duchu konstruktivistického přístupu opouštějí specifické vlastnosti filmového obrazu a optických zákonitostí percepce jeho pohybu a přecházejí k procesům sekundární kognice a mentálním reprezentacím pohybu.

4.3 MONOKULARNÍ HLOUBKOVÉ PODNĚTY VÝTVARNÉHO A FILMOVÉHO OBRAZU

4.3.1 ÚVOD A ZHODNOCENÍ LITERATURY

Monokulární hloubkové podněty jsou základní nápovědí pro percepci virtuálního trojrozměrného prostoru výtvarných a filmových obrazů a pro percepci jejich virtuální hloubky. Jejich prostřednictvím jsou konstruovány prostory výtvarných a filmových obrazů především dle perspektivní tradice (i když některé monokulární hloubkové podněty se ve výtvarném umění objevovaly již od pravěkých dob). Mezi nejdůležitější a nejčastěji používané monokulární hloubkové podněty tak patří ty, které tvoří základní materiál pro lineární perspektivu, konkrétně interpozice, výška ve vizuálním poli, relativní velikost a texturní gradient.

O těchto čtyřech základních prvcích lineární perspektivy panuje mezi odborníky vzácná shoda napříč spektrem vědeckého zájmu, od teoretiků výtvarného umění a filmu, až po konstruktivisty (z konstruktivisticky zaměřených kognitivistů se jedná především o práce Cuttinga a Vishtona, Kubovyho, Eysencka a Keana, Solsa, Gillamové či Schwarze). Definice čtyř základních monokulárních hloubkových podnětů se diachronně objevuje v základní formě u starořeckého matematika Euklida, následně pak především u teoretiků i praktiků italské renesance (Leon Battista Alberti)¹⁹⁹ a v 19. století u německého fyzika Hermanna von Helmholtze²⁰⁰. Další popsané monokulární hloubkové podněty (vzdušná perspektiva a akomodace) již nejsou přijímány tak jednoznačně – různí autoři se liší v hodnocení jejich důležitosti a nezastupitelnosti pro percepci výtvarných a filmových obrazů (ve svém přehledu monokulárních hloubkových podnětů je například v dále citovaných dílech zcela vynechávají konstruktivisté H. A. Sedgwick, Steven H. Schwarz či Martin J. Tové). V případě vzdušné perspektivy se jedná spíše o speciální techniku využívanou jen některými malíři a filmaři než o kanonicky používaný prvek, akomodace je ze své podstaty důležitou pro percepci fyzikálního světa a filmového obrazu, proto se jí zevrubně věnují zejména konstruktivisté zaměření na filmový obraz (především Cutting a Vishton).

Literatura pro tuto kapitolu disertace vychází z korpusu konstruktivisticky zaměřených textů, které se daným monokulárním hloubkovým podnětům věnují vesměs z podobného metodologického východiska – dominantní roli hraje klasifikace a následná deskripce fungování a historie využívání těchto prvků opřené o příklady z konkrétních uměleckých děl nebo psychology používané obrazce a diagramy. Tento přehledový charakter mají kapitoly o monokulárních hloubkových podnětech

¹⁹⁹ Viz například: ALBERTI, Leon Battista. O malbě. O soše. Praha: V. Žikeš, 1947.

²⁰⁰ Vybrané Helmholtzovy spisy vyšly například v roce 1971 (KAHL, Russel (ed.). *Selected Writings of Herman von Helmholtz*. Londýn: Wesleyan University Press, 1971).

v následujících studiích a monografiích: *Reconceiving Pictorial Space* J. E. Cuttinga²⁰¹, *Visual Space Perception* H. A. Sedgwicka²⁰², *The Psychology of Art and the Evolution of the Conscious Brain* Roberta E. Solsa²⁰³, *Cognitive Psychology* M. W. Eysencka a M. T. Keana²⁰⁴ či *An Introduction to the Visual System* M. J. Tového²⁰⁵.

Texty Solsa, Eysencka a Keana a Tového přistupují k problematice monokulárních hloubkových podnětů spíše z hlediska obecné kognitivní psychologie a objektem jejich popisu je tedy především fungování monokulárních hloubkových podnětů ve fyzikálním světě. Závěry z těchto textů jsou důležité pro komparaci s texty zabývajícími se primárně monokulárními hloubkovými podněty výtvarných a filmových obrazů, neboť konstrukce virtuálního prostoru výtvarných a filmových obrazů vychází z předpokladu co nejdokonalejšího napodobení prostoru fyzikálního světa a jeho percepce. Zbylé texty přehledového charakteru (Cutting, Sedgwick) slouží pro rychlou orientaci v základních charakteristikách daných hloubkových podnětů vzhledem k prostorům filmového a výtvarného obrazu.

Klíčové pro tuto kapitolu jsou pak dva texty zabývající se monokulárními hloubkovými podněty výtvarných a filmových obrazů v širší souvislosti a na větším prostoru. Jedná se o studie *Perceiving Layout and Knowing Distances: The Integration, Relative Potency, and Contextual use of Different Information about Depth* J. E. Cuttinga a P. M. Vishtona²⁰⁶ a *Perceiving Scenes in Film and in the World* J. E. Cuttinga²⁰⁷. V prvním textu se Cutting a Vishton věnují pouze výtvarnému obrazu a definují šest základních monokulárních hloubkových podnětů. Každý z hloubkových podnětů popisují Cutting a Vishton na základě tří kategorií: měření („measurement“), předpoklady („assumptions“) a rozsah účinnosti („effective range“). Toto rozložení je logické a ve své podstatě konstruktivistické: autoři textu postihují na dostatečném prostoru nejen základní charakteristiku daných monokulárních hloubkových podnětů, ale také empirická měření jejich účinků na diváka a zároveň konkrétní reprezentace těchto prvků u konkrétních výtvarných obrazů (podobný postup kombinující popis a empiric-

²⁰¹ CUTTING, J. E. *Reconceiving Pictorial Space*. In HECHT, Heiko, SCHWARTZ, Robert, ATHERTON, Margaret (ed.). *Looking into Pictures – An Interdisciplinary Approach to Pictorial Space*. Cambridge: A Bradford Book, 2003.

²⁰² SEDGWICK, H. A. *Visual Space Perception*. In: GOLDSTEIN, E. B. (ed.): *Blackwell Handbook of Sensation and Perception*. Maiden: Blackwell, 2005.

²⁰³ SOLSO, Robert E. *The Psychology of Art and the Evolution of the Conscious Brain*. Cambridge: The MIT Press, 2003.

²⁰⁴ EYSENCK, Michael W., KEANE, Mark T. *Cognitive Psychology: A Student's Handbook*. Hove: Psychology Press, 2000.

²⁰⁵ TOVÉE, Martin J. *An Introduction to the Visual System*. Cambridge: Cambridge University Press, 2008.

²⁰⁶ CUTTING, J. E., VISHTON, P. M. *Perceiving Layout and Knowing Distances: The Integration, Relative Potency, and Contextual Use of Different Information about Depth*. In: EPSTEIN, William, ROGERSOVÁ, Sheena (ed.). *Perception of Space and Motion*. Madison: Academic Press, 1995.

²⁰⁷ CUTTING, J. E. *Perceiving Scenes in Film and in the World*. In: ANDERSON, Joseph D., FISHER ANDERSONOVÁ, Barbara (ed.). *Moving Image Theory: Ecological Considerations*. Carbondale: Southern Illinois University Press, 2007.

ké důkazy zvolil v citovaném textu *Representation of Motion and Space in Video and Cinematic Displays*²⁰⁸ Julian Hochberg, viz kapitola 4.2). Text Cuttinga a Vishtona je z hlediska monokulárních hloubkových podnětů výtvarných obrazů nejhodnější a nejlépe aplikovatelný na tuto disertační práci – především v rovině obecného popisu daných hloubkových podnětů a historie jejich využívání. Do oblasti klinické kognitivní psychologie pak spadá většina citovaných experimentů a empirických výpočtů.

Autorem druhého textu je již pouze J. E. Cutting a tento text se primárně zabývá monokulárními hloubkovými podněty filmového obrazu. Cutting zde obšírně popisuje hned 9 monokulárních hloubkových podnětů: interpozici, výšku ve vizuálním poli, relativní velikost, texturní gradient, vzdušnou perspektivu, akomodaci, konvergenci, binokulární disparitu a pohybovou perspektivu. Vzhledem k relevantnosti komparace hloubkových podnětů výtvarného a filmového obrazu a vzhledem k následné aplikaci na výtvarný obraz zahrnutý v obrazu filmovém byly z Cuttingových hloubkových podnětů záměrně vynechány konvergence, binokulární disparita a pohybová perspektiva. Tyto tři hloubkové podněty se objevují během percepce fyzikálního světa i filmového obrazu, ale vzhledem k ne-temporálnosti a staticčnosti obrazu výtvarného jsou pro tento typ obrazu (a tedy i pro komparaci v této práci) irelevantní. Cutting ve svém textu rozebírá každý z hloubkových podnětů vzhledem k percepci filmového obrazu a uvádí dostatek relevantních příkladů z konkrétních filmů. Zároveň se na mnoha místech textu zabývá hloubkovými podněty výtvarných obrazů (případně hloubkovými podněty fyzikálního světa) a provádí jejich komparaci s hloubkovými podněty u obrazu filmového, přičemž se poměrně obšírně věnuje kompoziční stylistice filmového obrazu.

4.3.2 INTERPOZICE

Interpozice²⁰⁹ patří u výtvarných obrazů k nejdéle a nejčastěji využívaným monokulárním hloubkovým podnětům – jako jediná se objevuje již v nejstarším paleolitickém umění z doby 12 000 let př. n. l., například v jeskyních v Lascaux a v Altamiře. Role interpozice ve vytváření iluze hloubky u výtvarného obrazu spočívá v elementárním pravidlu, dle kterého bližší objekty zakrývají ve fyzikálním světě ty vzdálenější. Toto pravidlo je malířem aplikováno na objekty v konstruovaném virtuálním prostoru výtvarného obrazu. Pokud malíř na své plátno namaluje částečně se překrývající objekty, je zřejmé, který z nich je vzdálenější (a tedy umístěn dál v iluzorní hloubce obrazu) – jedná se o objekt částečně

²⁰⁸ HOCHBERG, Julian. Representation of Motion and Space in Video and Cinematic Displays. In: BOFF, Kenneth R. (ed.) *Handbook of Perception and Human Performance I – Sensory Processes and Perception*. New York: Wiley, 1986, s. 22-1 – 22-64.

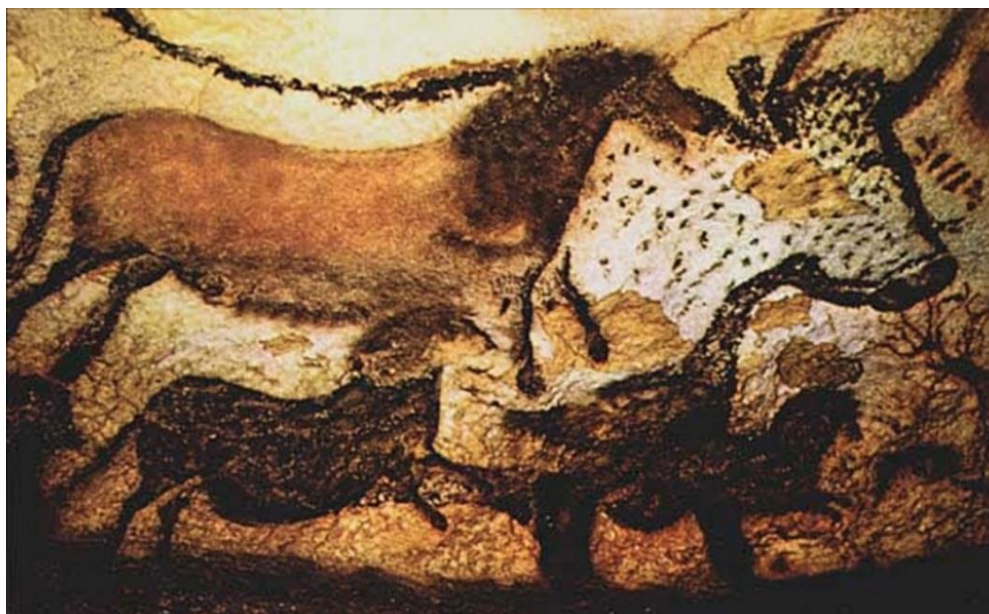
²⁰⁹ Někteří kognitivisté dávají přednost anglickému termínu „occlusion“ (například J. E. Cutting, H. A. Sedgwick či R. E. Solso), další skupina označuje tento monokulární hloubkový podnět jako „interposition“ (M. W. Eysenck, M. T. Keane, R. J. Sternberg). Překlad „interpozice“ se objevil v českém vydání Sternbergovy *Kognitivní psychologie* (STERNBERG, Robert. *Kognitivní psychologie*. Praha: Portál, 2002), a proto je přejat do této práce.

zakrytý objektem umístěným blíže v hloubce obrazu. Z hlediska ekologické validity je interpozice jedním z monokulárních hloubkových podnětů, které jsou nejvěrnější fyzikálnímu světu, neboť elementární interpoziční principy se ve virtuálním prostoru výtvarných a filmových obrazů nedají jednoduše obejít.

Interpozice je většinou konstruktivistů²¹⁰ řazena mezi základní perspektivní prvky, neboť společně s relativní velikostí, relativní hustotou a výškou ve vizuálním poli zásadním způsobem utváří virtuální prostor výtvarných obrazů konstruovaný dle pravidel lineární perspektivy. Zároveň patří mezi monokulární hloubkové podněty, které vyžadují diváckou aktivitu v souvislosti s mentální rekonstrukcí částečně zakrytých objektů – částečně zakrytý objekt vnímáme díky interpozici jako vzdálenější v hloubce obrazu, často je však bližším objektem zakryta jeho dominantní či sémanticky důležitá část, kterou je nutné rekonstruovat prostřednictvím procesů sekundární kognice. Důležitou charakteristikou interpozice je, že nám dává primárně informaci o rozestavení objektů v prostorové dispozici výtvarného obrazu, ale prakticky nenaznačuje nic o vzdálenosti těchto objektů v prostoru výtvarného obrazu. Jedná se tedy o monokulární hloubkový podnět především uspořádávající zobrazené objekty. Jak píší konstruktivisté Cutting a Vishton: „Interpozicí rozumíme jev, při kterém jeden objekt částečně nebo kompletně zakrývá objekt druhý. Interpozice je ordinální informace, neboť nás informuje o uspořádání objektů v hloubce, nikoliv však o přesných vzdálenostech těchto objektů.“²¹¹

²¹⁰ Například M. Kubovy ve své knize *The Psychology of Perspective and Renaissance Art* (KUBOVY, Michael. *The Psychology of Perspective and Renaissance Art*. Cambridge: Cambridge University Press, 1986) nebo J. E. Cutting v citované studii *Reconceiving Pictorial Space* (CUTTING, J. E. *Reconceiving Pictorial Space*. In HECHT, Heiko, SCHWARTZ, Robert, ATHERTON, Margaret (ed.). *Looking into Pictures – An Interdisciplinary Approach to Pictorial Space*. Cambridge: A Bradford Book, 2003.)

²¹¹ CUTTING, J. E., VISHTON, P. M. *Perceiving Layout and Knowing Distances: The Integration, Relative Potency, and Contextual Use of Different Information about Depth*. In EPSTEIN, William, ROGERSOVÁ, Sheena (ed.). *Perception of Space and Motion*. Madison: Academic Press, 1995, s. 102.



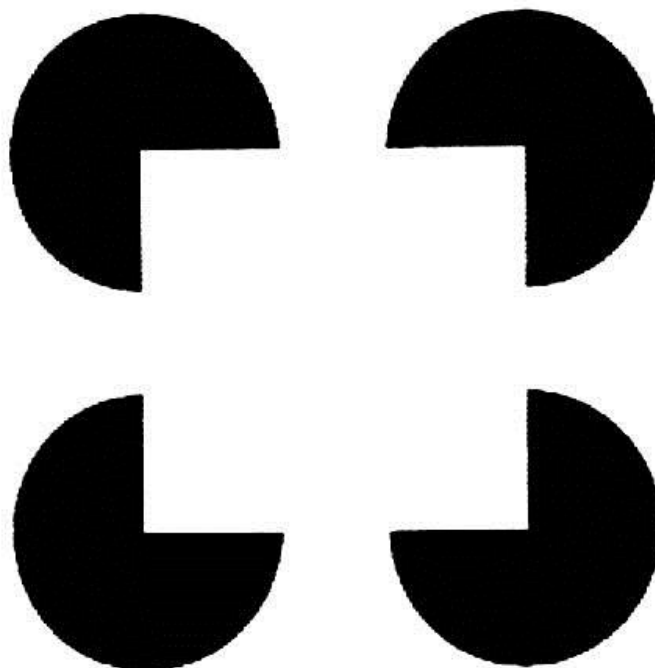
Nejranější využití základní interpozice – nástěnné kresby v jeskyni Lascaux²¹²



Klasické využití interpozice na Ghirlandaiově *Adoraci pastýřů*²¹³ – v takto konstruované prostorové dispozici výtvarného obrazu nalezneme desítky klíčových či méně důležitých interpozic, které naznačují rozestavení figur a objektů a napomáhá perspektivnímu uspořádání obrazu

²¹² *Nástěnné malby v jeskyni Lascaux* (c 12 000 př. n. l., Lascaux).

²¹³ GHIRLANDAIO, Domenico: *Adorace pastýřů* (1485, oltář v kapli Sassetti, Florencie).



Důležitou roli interpozice dokládá jeden z klasických zrakových klamů, tzv. Kanizsův čtverec²¹⁴ z roku 1976 – na obrazu máme tendenci vnímat jasný a zřetelný bílý čtverec i přesto, že zde kontury tohoto čtverce naprosto chybí

Interpozici u filmového obrazu se věnuje J. E. Cutting ve studii *Perceiving Scenes in Film and in the World*²¹⁵, který ji ve svém textu srovnává s interpozicí u výtvarného obrazu a označuje ji za základní a nezastupitelný prvek prostorové výstavby filmového obrazu.²¹⁶ Interpozice u filmového obrazu má stejná pravidla jako u obrazu výtvarného, rozdíl je dán pouze temporálním charakterem filmového obrazu – rozestavení postav a objektů dané interpozicí může být neustále pozměňováno a znejasňováno pohybem kamery a střihem (zde je nutné připomenout termín tzv. kinetické okluze neboli kinetické interpozice, která je sérií různých interpozic v ubíhajícím čase filmu zapříčiněnou pohybem objektů ve virtuálním prostoru filmového obrazu či pohybem kamery – kinetickou interpozici popisuje Hochberg v textu *Representation of Motion and Space in Video and Cinematic Displays*)²¹⁷. Filmoví tvůrci tak mohou záměrně využívat základní vlastnost interpozice: interpozice nám naznačuje, který objekt je ve virtuálním prostoru filmového obrazu blíže a který dále, ale nedává nám informaci o tom, jak daleko od sebe tyto objekty jsou. Interpozice se ze svojí podstaty objevuje v každém filmu od

²¹⁴ KANIZSA, Gaetano. *Organization in Vision*. New York: Praeger, 1979, s. 77.

²¹⁵ CUTTING, J. E. *Perceiving Scenes in Film and in the World*. In: ANDERSON, Joseph D., FISHER ANDERSONOVÁ, Barbara (ed.). *Moving Image Theory: Ecological Considerations*. Carbondale: Southern Illinois University Press, 2005.

²¹⁶ Tamtéž, s. 25.

²¹⁷ „Kinetická okluze, která nastává v případě, že okraj bližšího povrchu zakryje rozeznatelné části vzdálenějšího povrchu, není pevně spjatá se všemi dispozicemi: je zřejmé, že se odehrává pouze v některých uspořádáních fyzikálního světa, prostřednictvím jen některých úhlů pohledu a díky jen některým pohybům.“ HOCHBERG, Julian. *Representation of Motion and Space in Video and Cinematic Displays*. In: BOFF, Kenneth R.: *Handbook of Perception and Human Performance I – Sensory Processes and Perception*. New York: Wiley, 1986, s. 22-9.

počátku kinematografie, jako příklad lze uvést příznakovou interpozici ze slavného záběru z Bergmanovy *Persony*²¹⁸, která je v tomto záběru jedinou prostorovou indicií a zároveň vstupuje i do sémantické roviny filmu – umístění obličejů v interpozici v en-face a profilu naznačuje prolnutí vnitřních světů (a traumat) obou ústředních hrdinek.



Mnohokrát citovaná interpozice z Bergmanova snímku *Persona*²¹⁹

4.3.3 VÝŠKA VE VIZUÁLNÍM POLI

Dalším základním monokulárním hloubkovým podnětem je **výška ve vizuálním poli**. Při percepci prostorových dispozic výtvarného obrazu platí pravidlo, že objekty umístěné dále v hloubce virtuálního obrazového prostoru jsou zobrazeny výše než objekty umístěné v přední části obrazového prostoru. Stejně jako interpozice, i výška ve vizuálním poli také především uspořádává zobrazené objekty, ale nepodává divákovi informaci o vzdálenosti daných objektů.

Zdánlivě samozřejmé pravidlo výšky ve vizuálním poli vychází z percepčních dispozic fyzikálního světa a bylo popsáno již starořeckým Euklidem.²²⁰ V zobrazovací tradici následuje výška ve vizu-

²¹⁸ *Persona* (Ingmar Bergman, Švédsko 1966).

²¹⁹ *Persona* (Ingmar Bergman, Švédsko 1966).

álním poli chronologicky hned po interpozici (její využívání se objevuje v starořeckém a římském umění, v čínském a japonském umění a také u prvních autorů západní malířské tradice – Cimabua či Duccia di Buoninsegna), její používání však definitivně ustálila a ustanovila až italská renesance. Na obraze *Poslední soud*²²¹ od Fra Angelica jsou skupiny postav malovány stále výše a výše, dle jejich umístění v hloubce obrazového prostoru.



*Poslední soud*²²² Fra Angelica jako příklad výšky ve vizuálním poli jako monokulárního hloubkového podnětu

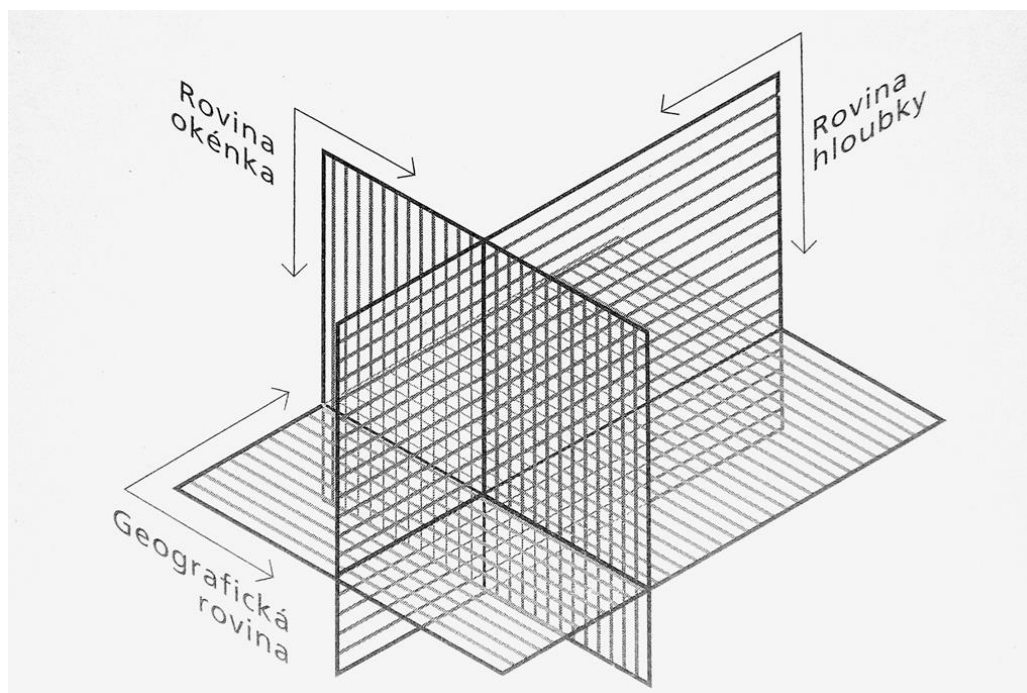
Oproti statickému výtvarnému obrazu (nejčastěji) konstruovanému podle perspektivních pravidel je u dynamického a temporálního obrazu filmového možné neustále ustavovat nové a nové prostorové vztahy v souvislosti s pohyblivým rámem filmového obrazu, pohybem kamery a střihem. Výška ve vizuálním poli tak může být u filmového obrazu ovlivňována především pozicí kamery vzhledem ke **geografické rovině** prostoru tohoto obrazu a dále pak úhlem kamery. Termínem geografická rovina filmového obrazu se rozumí rovina paralelní s terénem a horizontem zobrazeného filmového prostoru (týká se geografie snímaného prostoru), která je kolmá nejen s rovinou okénka (rovinou filmového plátna, tedy jedinou rovinou skutečně existující v reálném světě, reprezentující dvourozměrný vzdálený objekt), ale také s rovinou hloubky (rovina reprezentovaných hloubkových podnětů procházející kolmo „skrz“ plátno). Termíny geografická rovina, rovina okénka a rovina hloubky zavedl francouzský

²²⁰ Eukleidovo učení bylo shrnuto a komentováno například zde: DELACYOVÁ, Estelle Allen. *Euclid and Geometry*. New York: Franklin Watts, 1963.

²²¹ ANGELICO, Fra: *Poslední soud* (c1425, Museum San Marco, Florencie).

²²² ANGELICO, Fra: *Poslední soud* (c1425, Museum San Marco, Florencie).

filmový teoretik James Monaco a detailněji je popsal ve své encyklopedii *Jak číst film: svět filmů, médií a multimédií*²²³.



Tři kompoziční roviny filmového zobrazení: schéma Jamese Monaca²²⁴

Pozice kamery výše vzhledem ke geografické rovině filmového obrazu, stejně jako nadhled kamery, naznačují dominanci, snížení pozice kamery a záběry z podhledu pak naopak implikují submisivnost.²²⁵ První polovina Wiseova muzikálu *Za zvuků hudby*²²⁶ pojednává o dětech kapitána Von Trappa, kamera je proto většinou umístěna ve výšce dětského pohledu (tedy příznakově nízko z hlediska po-

²²³ „Filmař stejně jako většina obrazových umělců komponuje trojrozměrně. To nutně neznamená, že se snaží dodat trojrozměrné (nebo stereoskopické) informace. Znamená to, že tu jsou tři sady kompozičních kódů. Jeden se týká roviny obrazu (přirozeně nejdůležitější, neboť obraz je ostatně dvojrozměrný). Jeden se týká geografie snímaného prostoru (jeho rovina je paralelní se zemí a horizontem). Třetí se týká roviny hloubky vnímání kolmé na rovinu okénka i na geografickou rovinu. Přirozeně tyto roviny do sebe zapadají. Žádný filmař neanalyzuje přesně, jak každá jednotlivá rovina ovlivňuje kompozici, ale přijímají se rozhodnutí, která zaměřují pozornost na páry rovin. Zjevně rovina okénka musí být dominantní, neboť to je jediná rovina, která skutečně existuje na plátně. Kompozice této roviny je ale často ovlivněna faktory v geografické rovině, protože pokud nejde o animaci, fotograf nebo kameraman musí komponovat pro rovinu okénka v geografické rovině. Podobně jsou geografická rovina a rovina hloubky ostrosti koordinované, jelikož naše schopnost vnímat hloubku v dvojrozměrné, stejně jako v trojrozměrné realitě závisí na fenoménech v geografické rovině. Vnímání hloubky vlastně závisí na mnoha jiných důležitých faktorech, než je binokulární stereoskopické vidění, a proto film poskytuje tak silnou iluzi trojrozměrného prostoru a stereoskopické filmové techniky jsou poměrně zbytečné.“ MONACO, James. *Jak číst film: svět filmů, médií a multimédií*. Praha: 2004, s. 183 – 184.

²²⁴ Tamtéž, s. 188.

²²⁵ Filmařem, pro nějž bylo záměrné snižování pozice kamery vzhledem ke geografické rovině filmového obrazu typické, byl například Jasudžiró Ozu.

²²⁶ *Za zvuků hudby* (The Sound of Music, Robert Wise, USA 1965).

hledu dospělého diváka), druhá polovina je pak zaměřena na romanci Maria a kapitána Von Trappa a je snímána z výšky pohledu dospělé osoby. V první části filmu se tak divák přirozeně identifikuje s dětskými postavami, zatímco v druhé polovině s dospělými hrdiny romance. Ve filmu Sidneyho Lumeta *Dvanáct rozhněvaných mužů*²²⁷ se výšková pozice kamery naopak postupně snižuje (výška pohledu stojícího dospělého – výška pohledu sedícího dospělého – výška pohledu na úrovni roviny stolu) – manipulace s výškou snímající kamery souzní s postupnou změnou přijímání důkazů projednávané vraždy. Zatímco ve filmu *Za zvuků hudby*²²⁸ je hlavní motivací pro práci s výškou ve vizuálním poli snaha o divákovi identifikaci s postupně se objevujícími dvěma skupinami hrdinů, ve *Dvanácti rozhněvaných mužích*²²⁹ jde především o manipulaci se zobrazeným prostorem v souvislosti s probíhající soudní kauzou.



Identifikace s dětskými hrdiny díky záměrně zvolené výšce kamery (a tím pádem výšce ve vizuálním poli) – Wiseův muzikál *Za zvuků hudby*²³⁰

²²⁷ *Dvanáct rozhněvaných mužů* (12 Angry Men, Sidney Lumet, USA 1957).

²²⁸ *Za zvuků hudby* (The Sound of Music, Robert Wise, USA 1965).

²²⁹ *Dvanáct rozhněvaných mužů* (12 Angry Men, Sidney Lumet, USA 1957).

²³⁰ *Za zvuků hudby* (The Sound of Music, Robert Wise, USA 1965).



Finální snížení výškové pozice kamery: umístění kamery v rovině plochy stolu v závěru filmu *Dvanáct rozhněvaných mužů*²³¹

4.3.4 RELATIVNÍ VELIKOST A GRADIENT TEXTURY

Velikost zobrazení daných objektů ve virtuálním prostoru výtvarného obrazu odpovídá charakteristikám percepce fyzikálního světa, ve kterém jsou bližší objekty větší než ty vzdálenější, neboť zabírají větší prostor na naší sítnici než objekty vzdálenější. Tuto charakteristiku přímé úměry mezi velikostí daného objektu a jeho blízkostí při percepci fyzikálního světa přejímají malíři při tvorbě virtuálního prostoru výtvarných obrazů dle perspektivních pravidel (relativní velikost a hustota se počítají také mezi základní prvky umělecké perspektivy). Percepce relativní velikosti vyžaduje jistou percepční zkušenost, neboť pro její správnou analýzu je nutná znalost konvence, kontextu a reálné velikosti daného objektu vzhledem k prostředí (několik kamínků v dlani působí daleko větším dojmem než několik stejných kamínků na pláži).

Relativní velikost může, oproti interpozici a výšce ve vizuálním poli, indikovat nejen prostou hierarchizaci zobrazených objektů, ale také vzdálenost mezi nimi – výpočty vzdálenosti v hloubce výtvarného obrazu dle velikosti daných objektů (a velikosti jejich odrazu na sítnici) prezentují například Cutting a Vishton v citované studii *Perceiving Layout and Knowing Distances: The Integration,*

²³¹ *Dvanáct rozhněvaných mužů* (12 Angry Men, Sidney Lumet, USA 1957).

*Relative Potency, and Contextual Use of Different Information about Depth*²³². Relativní velikost začala být využívána jako třetí z monokulárních hloubkových podnětů – před systematizací a kodifikací lineární perspektivy byla relativní velikost společně s interpozicí a výškou ve vizuálním poli využívána především v italském malířství 14. století, autory jako Giotto, Gaddi či Lorenzetti.



Veslaři²³³ od Gustava Caillebotta – příklad pro využití relativní velikosti u čtyř (ve fyzikálním světě) stejně velkých objektů. Všechny čtyři lodě jsou pravděpodobně stejně velké, přesto má loď mimo záběr větší pádlo než centrální loď a dvě lodě v pozadí nevnímáme jako lodě s trpaslíky

²³² CUTTING, J. E., VISHTON, P. M. Perceiving Layout and Knowing Distances: The Integration, Relative Potency, and Contextual Use of Different Information about Depth. In: EPSTEIN, William, ROGERSOVÁ, Sheena (ed.). *Perception of Space and Motion*. Madison: Academic Press, 1995, s. 104.

²³³ CAILLEBOTTE, Gustave: *Veslaři* (1877, National Gallery of Arts, Washington D. C.).



Magrittův obraz *Pokoj pro poslouchání*²³⁴ záměrně rozbíjí konvenční velikost daného předmětu vzhledem k prostředí a tím pádem i naše konvenční vnímání relativní velikosti

Pokud není prostor filmového obrazu záměrně deformován, souzní poměry velikostí objektů v něm se vyskytujících s poměry velikostí objektů ve fyzikálním světě. Deformací relativních velikostí se docílí především použitím různých typů čoček – výsledným efektem je roztažení nebo naopak smrštění virtuálního prostoru filmového obrazu. Jako příklad lze uvést Němcův snímek *Noční hovory s matkou*, ve kterém jsou relativní velikosti objektů v prostoru filmového obrazu deformovány širokoúhlou čočkou typu „rybí oko“, přičemž tyto deformace souzní se vzpomínkovým a snovým charakterem celého filmu. V již citovaném snímku Sidneyho Lumeta *Dvanáct rozhněvaných mužů* použil režisér v první třetině čočky roztahující prostor do šířky (dominantními záběry jsou celky celé místnosti), ve druhé třetině standardní čočky a v poslední třetině čočky smršťující prostor. Tato práce s relativními velikostmi naznačuje postupující napětí a tíhu odpovědnosti hlavních postav filmu.

²³⁴ MAGRITTE, René: *Pokoj pro poslouchání* (1952, Menil Collection, Houston).



Výše popsané využití rybího oka a záměrné deformace relativních velikostí objektů (*Noční hovory s matkou*)²³⁵



Využití kvantitativního efektu relativní velikosti: čočka umožňující zabrat celý prostor místnosti v úvodu *Dvanácti rozhněvaných mužů*²³⁶

²³⁵ *Noční hovory s matkou* (Jan Němec, ČR, 2001).

²³⁶ *Dvanáct rozhněvaných mužů* (12 Angry Men, Sidney Lumet, USA 1957).



Subjektivní záběr hrdiny Hitchcockova *Vertiga*²³⁷ trpícího strachem z výšek, ve kterém je záměrně deformována relativní velikost použitím jízdy kamery směrem dolů a zoomu. Celý virtuální prostor filmového obrazu je deformován, relativní velikost blízkých schodů je zachována, zatímco relativní velikost vzdálených schodů je zmenšena odjezdem kamery a zoomem

Monokulární hloubkový podnět **texturního gradientu** je spojený s relativní velikostí – s přibývajícím hloubkou se zmenšují jednotlivé jednotky relativní hustoty v geografické rovině výtvarného či filmového obrazu, viz J. J. Gibson: „Texturní gradient ve vizuálním poli naznačuje jednak vzdálenost v reálném prostředí, jednak vzdálenost ve vizuálním světě obrazu.“²³⁸ Právě Gibson roli gradientu textury mezi monokulárními hloubkovými podněty velmi akcentoval, jeho důraz na tento podnět pak převzali další badatelé z konstruktivistického tábora, například dvojice skotských konstruktivistů D. M. Parker a J. B. Deręgowki ve své knize *Perception and Artistic Style*: „Gradient textury je jedním z monokulárních hloubkových podnětů, neboť objektivně stejně velké prvky textury se s přibývajícím hloubkou prostoru pro naši sítnici zmenšují.“²³⁹

Jeden z předpokladů nutný pro správnou „funkčnost“ gradientu textury vystihuje Robert E. Solso, jenž v knize *The Psychology of Art and Evolution of Consciousness Brain*²⁴⁰ uvádí fotografii vyschlého říčního koryta plného kamenů a poukazuje na nutnost velkého množství prvků textury v prostoru daného obrazu. Gradient textury je, jak komentuje Solso, závislý na opakujícím se množství jednotlivých prvků texturní mřížky, přičemž tyto prvky musí být stejně velké, tedy uniformní.

²³⁷ *Vertigo* (Alfred Hitchcock, USA 1950).

²³⁸ GIBSON, James Jerome. *The Perception of the Visual World*. Boston: Houghton Mifflin, 1950, s. 105.

²³⁹ PARKER, D. M., DEREGOWSKI, J. B. *Perception and Artistic Style*. Amsterdam: Elsevier Science Publishers, 1990, str. 40.

²⁴⁰ SOLSO, Robert E. *The Psychology of Art and the Evolution of the Conscious Brain*. Cambridge: The MIT Press, 2003, s. 212.

Dalším rysem funkčních textur výtvarného či filmového obrazu je jejich pravidelnost. Čím je texturní mřížka pravidelnější a čím více obsahuje prvků, tím je percepce prostoru výtvarných či filmových obrazů jejich prostřednictvím jednoznačnější – tento důraz na pravidelnost textury akcentuje ve svém textu australská konstruktivistka Barbara Gillamová.²⁴¹ Gillamová zároveň analyzuje vliv umístění textury na efektivitu percepce texturního gradientu v rovině obrazu – jejími slovy: „gradienty textury paralelní s rovinou podlahy daného prostoru jsou efektivnější než gradienty textury na tuto rovinu kolmé.“²⁴² Z výše uvedeného vyplývá, že modelovým příkladem pro praktické využití gradientů textury pro vyvolání iluze hloubky u výtvarných či filmových obrazů jsou například dlážděné podlahy, u kterých se s postupující hloubkou zmenšuje velikost jednotlivých (ve skutečnosti stejně velkých) dlaždic, přičemž je zachována struktura jejich uspořádání. Vědomé využívání gradientů textury se v dějinách umění objevuje až v Itálii 14. století, ale přesto patří tento monokulární hloubkový podnět k základním prvkům umělecké perspektivy.

Další americký konstruktivista H. A. Sedgwick se zabývá funkčností gradientu textury vzhledem k percepci vzdálenosti dvou objektů v prostoru výtvarného a filmového obrazu a následně vzhledem k percepci vzdáleností objektů v prostoru výtvarného či filmového obrazu pro pozorovatele. Vzdálenost dvou objektů v prostoru obrazu označuje jako „exocentrickou vzdálenost“²⁴³ a vzdálenost objektu v prostoru obrazu vzhledem k pozorovateli jako „egocentrickou vzdálenost“²⁴⁴. Při percepci prostoru výtvarných i filmových obrazů fungují gradienty textury pro pozorovatele jako monokulární hloubkové podněty při určování jak exocentrické, tak egocentrické vzdálenosti zobrazených objektů.

²⁴¹ GILLAMOVÁ, Barbara. The Perception of Spatial Layout from Static Optical Information. In EPSTEIN, William, ROGERSOVÁ, Sheena (ed.) *Perception of Space and Motion*. Madison: Academic Press, 1995, str. 23 – 61.

²⁴² Tamtéž, s. 59.

²⁴³ SEDGWICK, H. A.: Visual Space Perception. In GOLDSTEIN, E. B. (eds.): *Blackwell Handbook of Sensation and Perception*. Maiden: Blackwell, 2005, str. 131.

²⁴⁴ Tamtéž, s. 131.



Gradient textury prostoru výtvarného obrazu – zmenšující se velikost dlaždic na podlaze naznačuje hloubku daného prostoru. Tyto dlaždice se na obraze objevují v dostatečném množství, jejich uspořádání je pravidelná a dlaždice jsou rovnoběžné s rovinou podlahy zobrazeného prostoru, tedy geografickou rovinou daného výtvarného obrazu (Zvěstování)²⁴⁵



Gradient textury prostoru filmového obrazu – opět se zde setkáváme s pravidelnou texturní mřížkou v podobě dlaždic paralelních s geografickou rovinou filmového obrazu (Klimt)²⁴⁶

²⁴⁵ CHRISTUS, Petrus: Zvěstování (1452, Groeninge Museum, Bruggy).

²⁴⁶ Klimt (Raoul Ruiz, Rakousko/Francie 2006).

4.3.5 LINEÁRNÍ PERSPEKTIVA

Podle francouzského mediálního vědce Jacquese Aumonta je perspektiva: „geometrická transformace, spočívající v projekci trojrozměrného prostoru do prostoru dvojrozměrného (do rovny plochy) podle určitých pravidel zaručujících, že budou zachovány informace o promítnutém prostoru; ideálně by měla perspektivní projekce umožnit mentální rekonstrukci promítnutých objemů a jejich uspořádání v prostoru.“²⁴⁷

Lineární perspektiva vychází z výše uvedených monokulárních hloubkových podnětů, které spojuje v ucelený zobrazovací systém virtuálních prostorů výtvarných i filmových obrazů postavený na percepci fyzikálního světa. Ucelený perspektivní systém začal být (teoreticky i prakticky) objeven během renesance, kdy teoretici (Alberti, Brunelleschi) i malíři italského quattrocenta (počínaje Masacciem) začali využívat dědictví eukleidovské geometrie a antických proporčních teorií a jejich mistrovství v napodobení našeho vnímání reálného trojrozměrného světa bylo stále zřetelnější. Středobodem systému lineární perspektivy se stal pohled pozorovatele – dle optických zákonitostí jeho pohledu byl organizován a centralizován prostor renesančních obrazů.²⁴⁸ Slovy Aumonta: „Perspektiva tím, že vnutila prostoru střed, vnutila mu současně i hranice a uspořádala jej jako záběr viděný lidským pohledem.“²⁴⁹

Oním středem obrazového prostoru vystavěného dle pravidel lineární perspektivy jsou úběžné body na horizontu obrazu, do kterých se sbíhají architektonické linie obrazu. Linie stropu na malbě *Bičování Krista*²⁵⁰ od Piera della Francescy se díky efektu lineární perspektivy sbíhají směrem do hloubky obrazového prostoru, tedy směrem k horizontu a do úběžných bodů. Díky tomuto efektu vnímáme zobrazený altán jako trojrozměrný a umístění důležitých postav do jeho prostoru nepůsobí nijak nepatříčně. Geografická rovina daného obrazu vytváří základnu trojrozměrné pyramidy, jejímiž dalšími stěnami jsou sbíhající se linie iluzivní hloubky uvnitř obrazového prostoru. Na obraze se objevují všechny základní monokulární hloubkové podněty: interpozice, výška ve vizuálním poli, relativní velikost a texturní gradient.

²⁴⁷ AUMONT, Jacques. *Obraz*. Praha: AMU, 2005, s. 214.

²⁴⁸ Dle Panofského pojmu „perspektivy jako symbolické formy“ můžeme renesanční lineární perspektivu označit za dominantní symbolickou formu evropského malířství v patnáctém až devatenáctém století. (PANOFSKY, Erwin. *Die Perspektive als „symbolische Form“*. Lipsko: Teubner, 1927).

²⁴⁹ AUMONT, Jacques. *Obraz*. Praha: AMU, 2005, s. 222.

²⁵⁰ DELLA FRANCESCA, Piero: *Bičování Krista* (1455, Galleria Nazionale delle Marche, Urbino).



Lineární perspektiva: linie stropu altánu směřující do úběžných bodů, interpozice postav a architektonických prvků, výška ve vizuálním poli (postavy bičující Krista jsou zobrazeny výše než postavy v popředí), relativní velikost (různá velikost blízkých a vzdálených postav, texturní gradient (zmenšující se velikost dlaždic v geografické rovině obrazu) (*Bičování Krista*)²⁵¹

4.3.6 VZDUŠNÁ PERSPEKTIVA

Monokulární hloubkový podnět **vzdušné perspektivy** vychází z předpokladu, že vzdálenější objekty jsou ve fyzikálním světě méně zřetelné – ať už ve své barvě nebo ve svých konturách. Menší zřetelnost barev a kontur je zapříčiněna vrstvou vzduchu mezi pozorovatelem a objektem, respektive vlhkostí, znečištěním či dalšími faktory, které tuto vrstvu ovlivňují. Všechny tyto faktory působí na proud světla dopadající na vnímané objekty, tento proud světla oslabují, a tím pádem je vzdálenější objekt méně osvětlený a méně jasný a zřetelný. Základním vztahem je tedy nepřímá úměra klesajícího kontrastu zobrazených objektů v souvislosti s rostoucí vzdáleností v hloubce obrazu.

S využíváním subtilního efektu vzdušné perspektivy pro tvorbu virtuálního prostoru výtvarných obrazů začali umělci vrcholné renesance, především Paolo Uccello. Teoretikem i praktikem příznakově využitě vzdušné perspektivy byl Leonardo da Vinci, který vzdušnou perspektivu poměrně rozsáhle analyzuje hned v několika svých studiích a který proslul technikou nezřetelných okrajových linií zobrazených objektů známou jako sfumato. Za specifický filmový ekvivalent monokulárního hloubkového

²⁵¹ DELLA FRANCESCA, Piero: *Bičování Krista* (1455, Galleria Nazionale delle Marche, Urbino).

podnětu vzdušné perspektivy, lze označit záměrně využití mlhy či deště ve virtuálním prostoru filmového obrazu. Ve scénách kde se objevuje mlha nebo kde prší, jsou kontury, kontrast a barvy vzdálenějších objektů daleko méně ostré než kontury objektů blízkých.



Leonardova *Mona Lisa*²⁵² jako nejznámější příklad využití vzdušné perspektivy – hory v pozadí jsou zobrazeny v daleko menším kontrastu a daleko nejasnějšími barvami než postava v popředí

²⁵² DA VINCI, Leonardo: *Mona Lisa* (1505, Louvre, Paříž).



Příznakové využití vzdušné perspektivy v Curtisově *Casablanca*²⁵³ – v závěrečné scéně na letišti jsou kontury vytouženého letadla takřka dokonale skryty v mlze, což působí zneklidňujícím a znejasňujícím dojmem

4.3.7 AKOMODACE

V optice se termínem **akomodace** rozumí přirozené přestřování lidského oka na různě vzdálené předměty v daném vizuálním poli (tedy při změně ohniskové vzdálenosti čočky našeho oka). Důležitý je zde temporální charakter akomodace, tedy přestřování na různé objekty v různém čase – z tohoto faktu vyplývá, že monokulární hloubkový podnět akomodace se neuplatňuje ve statickém a netemporálním prostoru výtvarných obrazů. Filmoví tvůrci využívají akomodaci pro přechod od jednoho centra pozornosti k druhému, přičemž roli lidského oka přebírá hledisko filmové kamery. Kamera tak může dynamicky přestřovat mezi jednotlivými objekty, postavami a prostorovými plány, čímž dochází k záměrnému poukazování na vybrané (tedy zaostřené) objekty či postavy a upozadování objektů ostatních. Akomodace tak není pro prostor filmového obrazu pouze dalším z monokulárních hloubkových podnětů, ale je také prostředkem manipulace s významovými dominantami daného záběru (gestaltistickým pohledem s příznakovou figurou a nepříznakovým pozadím) a její využití porušuje hochbergovské kanonické uspořádání.

²⁵³ *Casablanca* (Michael Curtiz, USA 1942).



Příznakově využitý efekt akomodace – Carlos Reygadas ostří ve svém filmu *Soubor s nebem*²⁵⁴ záměrně na vzdálenější postavu, zatímco postava v popředí zůstává neostrá

²⁵⁴ *Soubor s nebem* (Batalla en el cielo, Carlos Reygadas, Mexiko/Belgie/Francie/Německo/Nizozemsko 2005).

4.4 MONOKULÁRNÍ HLOUBKOVÉ PODNĚTY VÝTVARNÉHO OBRAZU ZAHRNUTÉHO DO OBRAZU FILMOVÉHO

4.4.1 ÚVOD A ZHODNOCENÍ LITERATURY

Text kapitoly vychází z tří typů možného zahrnutí výtvarného obrazu do obrazu filmového – tato typologie reflektuje tři základní možná zahrnutí výtvarného obrazu do obrazu filmového především z percepčního hlediska. Některé vymezené kategorie souzní s kategoriemi vymezenými francouzským filmovým sémiotikem Francoisem Jostem v jeho stati *Pikto-film*²⁵⁵. V této stati rozebírá Jost dva mody transsémiotizace a dva mody transfigurace, přičemž transsémiotizaci nahlíží z hlediska sémiotiky a teorie reprezentace a transfiguralitu z hlediska filmové diegeze. Jostovu prvnímu modu transsémiotizace odpovídá v disertaci popsáný typ „tableau vivant“, Jostovu druhému modu transsémiotizace odpovídá typ „výtvarný obraz vyplňující rámec“²⁵⁶, Jostovu prvnímu modu transfiguralitu odpovídá typ „výtvarný obraz jako objekt“ (s příznakovou rolí v diegezi) a konečně Jostovu druhému modu transfiguralitu odpovídá „výtvarný obraz jako objekt“ (tentokrát bez příznakové role v diegezi).

I přesto, že Jostův text nahlíží výtvarné obrazy zahrnuté do obrazu filmového primárně ze sémiotického hlediska a délkou textu i jeho stylem je spíše esejem, je důležitý svým primárním a zřetelným zájmem o filmy se zahrnutými obrazy výtvarnými (Jostovým termínem „pikto-filmy“) a pokusem o základní kategorizaci možných zahrnutí výtvarného obrazu do obrazu filmového. Všechny Jostovy termíny budou v této práci důsledně okomentovány, revidovány a vsazeny do nastíněného konstruktivistického rámce. Tři základní kategorie možného zapojení výtvarného obrazu do obrazu filmového vychází především z konstruktivistické teorie a korpusu analyzovaných filmů: cílem analýz jednotlivých scén a záběrů bylo stanovení tří základních typů možného zahrnutí výtvarného obrazu do obrazu filmového z hlediska percepční charakteristiky a roli těchto výtvarných obrazů v diegezi daných filmů a jejich vybraných scén.

Výtvarný obraz jako objekt – trojrozměrný (nejčastěji) zarámovaný objekt existující ve filmové diegezi jako nepříznakový předmět s větší či menší rolí v diegezi filmu a kompozici dané scény. Výtvarný obraz jako objekt disponuje vlastním perspektivním virtuálním prostorem vystavěným na základě monokulárních hloubkových podnětů – tento jeho virtuální prostor se může stát konkurenčním prostorem pro prostor filmového obrazu a jeho hloubkové prvky.

Výtvarný obraz vyplňující rámec – zde je specifickým prvkem ruptura filmového obrazu (a jeho prostoru i diegeze), ke které dochází při vyplnění rámce filmového plátna (nejčastěji) přerámo-

²⁵⁵ JOST, François. *Pikto-film. Illuminace*. 2003, r. 15, č. 4, s. 5.

²⁵⁶ Dichotomie rámu výtvarného obrazu a rámce obrazu filmového bude důsledněji rozebrána v kapitole 5.2.3.2 věnované problematice rámu u zahrnutého výtvarného obrazu jako objekt. Rozdíl mezi těmito dvěma termíny popsal francouzský mediální vědec Jacques Aumont ve své knize *Obraz* a jeho terminologie je v této práci částečně přejata.

vaným obrazem výtvarným. Percepčním objektem se na kratší nebo delší dobu stává zahrnutý obraz výtvarný se svým prostorovým systémem, monokulárními hloubkovými podněty a percepčními specifiky.

Tableau vivant – pro tableau vivant je typické ztvárnění kompozice a narativu obrazu hereckou akcí. Stejně jako výtvarný obraz vyplňující rámec je i tableau vivant ve své podstatě statické a tudíž nefilmové, ale oproti druhé kategorii se liší zapojením postav a objektů filmové diegeze do své kompozice.

4.4.2 INTERPOZICE

Využití monokulárních hloubkových podnětů je v případě filmového obrazu zahrnujícího obraz výtvarný odlišné než v oddělených formách výtvarného a filmového obrazu, a vzhledem ke specifickému charakteru tohoto typu obrazu se zde objevují dva uzavřené systémy interpozic, které se však mohou ocitnout i v interpozici navzájem. Setkáváme se zde tedy se zahrnutým obrazem výtvarným a interpozicemi v jeho virtuálním prostoru, s „hostitelským“ virtuálním prostorem filmového obrazu s jeho interpozicemi a s interpozičními přechody mezi oběma obrazovými typy. Pro jednodušší analýzu těchto interpozic je nutné rozebrat postupně všechny tři základní typy zahrnutí obrazu výtvarného do obrazu filmového definované v této disertační práci, tedy výtvarný obraz jako objekt, výtvarný obraz vyplňující rámec a tableau vivant.

Výtvarné obrazy jako objekty vytváří ve virtuálním prostoru filmového obrazu specifickou entitu ohraničeného sekundárního perspektivního prostoru s vlastními interpozicemi, které jsou konkurenční pro interpozice obrazu filmového. U percepce filmových obrazů s výtvarným obrazem jako objektem hraje klíčovou roli kompoziční a sémantická důležitost daného výtvarného obrazu v daném záběru. Pokud se výtvarný obraz jako objekt objevuje pouze ve formě nepříznakového pozadí, vzhledem prostorovým plánům filmového obrazu i v konstruktivisticko-gestaltistickém smyslu slova, je význam jeho interpozic umenšený a podřízený interpozicím obrazu filmového. Pokud je výtvarný obraz jako objekt v daném záběru v kompozičně i sémanticky dominantní roli, jsou jeho interpozice percepčně důležité a vytvářejí konkurenci pro interpozice obrazu filmového.



Výtvarný obraz jako objekt ve funkci pozadí – jeho interpozice nejsou z percepčního hlediska důležité, navíc je sám obraz jako celek v interpozici s bližším objektem prostoru filmového obrazu (*Prokletí žlutozeleného škorpióna*)²⁵⁷



Výtvarný obraz jako objekt v kompozičně i sémanticky dominantní funkci – jeho interpozice konkurují interpozicím prostoru filmového obrazu (*Dívka s perlou*)²⁵⁸

U typu výtvarný obraz vyplňující rámec dochází k naprostému potlačení prostoru filmového obrazu vzhledem k prostoru zahrnutého obrazu výtvarného z hlediska kompozičního i narativního – výsledkem je diegetická ruptura daného filmu. Sekvence s výtvarnými obrazy vyplňujícími rámec působí

²⁵⁷ *Prokletí žlutozeleného škorpióna* (The Curse of the Jade Scorpion, Woody Allen, USA 2001).

²⁵⁸ *Dívka s perlou* (Girl with a Pearl Earring, Peter Webber, Velká Británie/Lucembursko 2003).

téměř vždy nefilmově (záleží na délce záběru s výtvarným obrazem vyplňujícím rámeček, přičemž efekt nefilmovosti a staticčnosti je v přímé úměře s délkou tohoto záběru), zároveň však obsahuje jen jeden systém monokulárních hloubkových podnětů, a tím pádem i interpozic. V pohyblivém rámci filmového plátna se objevují pouze interpozice zahrnutého obrazu výtvarného. Tento obraz může být buď využit ve své původní velikosti a podobě (tím pádem zůstává zachován jeho perspektivní systém) nebo zbaven původního rámu využitím pouze některé části jeho původní plochy. V takovém případě dochází k destrukci jeho původního virtuálního prostoru a ke znejasnění původních funkcí monokulárních hloubkových podnětů včetně interpozice.



Celý obraz *Noční hlídka* objevující v podobě výtvarného obrazu vyplňujícího rámeček – diegeze filmu je potlačena statickým zahrnutým výtvarným obrazem s jeho interpozicemi (*Rembrandtova Noční hlídka*)²⁵⁹



Detail obrazu *Noční hlídka*, jehož interpozice ilustrují klíčový moment celého filmu – malíř obviňuje aktéry obrazu z vraždy za použití muškety objevující se na obraze (*Rembrandtova Noční hlídka*)²⁶⁰

259

Rembrandtova Noční hlídka (Nightwatching, Peter Greenaway, Velká Británie/Polsko/Kanada/Nizozemsko 2007).

U kategorie tableau vivant se setkáváme s jiným typem potlačení filmovosti – postavy filmové diegeze se staví do kompozic inspirovaných obrazy, přičemž tyto kompozice jsou z podstaty výtvarných obrazů statické. I zde se tedy objevuje forma diegetického narušení, toto narušení se však oproti výtvarnému obrazu vyplňujícímu rámec odehrává uvnitř diegetického světa filmu. I v tomto případě se tak z percepčního hlediska setkáváme pouze s jedním typem interpozic, ve kterých se objevují objekty a postavy světa filmu.

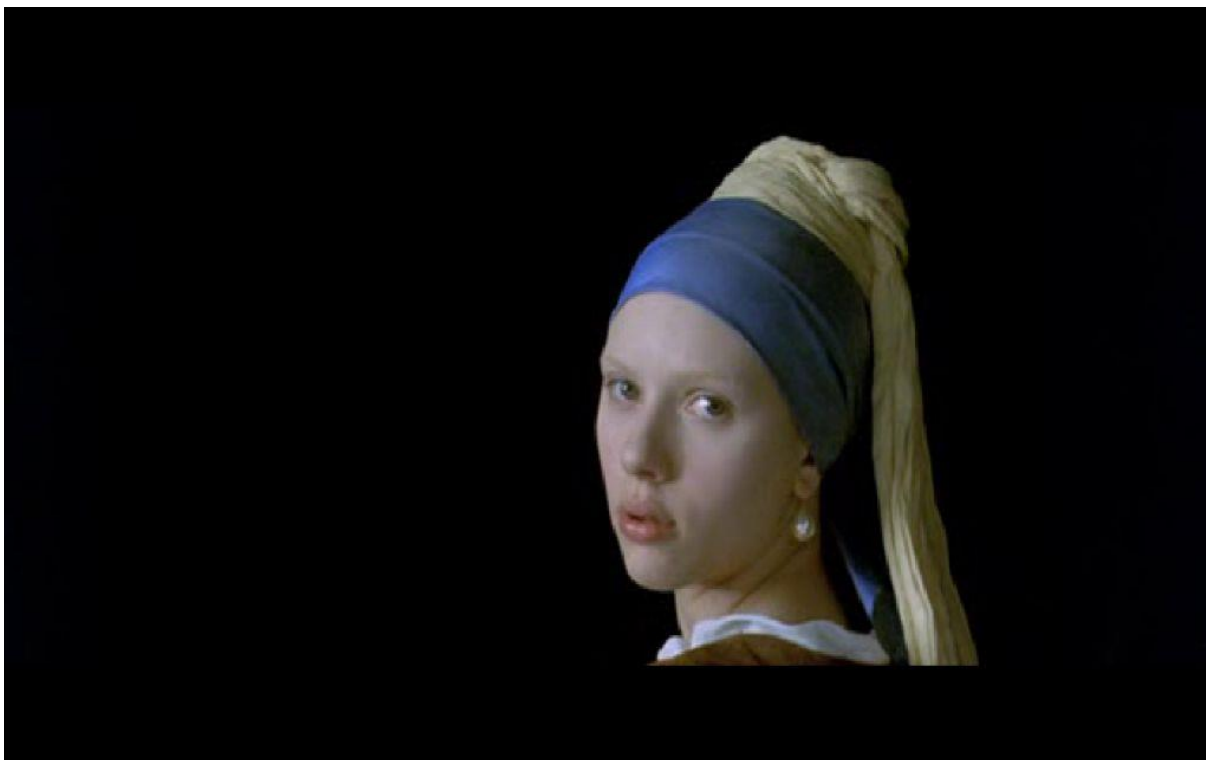


Tableau vivant Vermeerova obrazu *Dívka s perlou* – originál výtvarného obrazu obsahuje interpozici jako jediný funkční monokulární hloubkový prvek a tableau vivant tuto charakteristiku přebírá (*Dívka s perlou*)²⁶¹

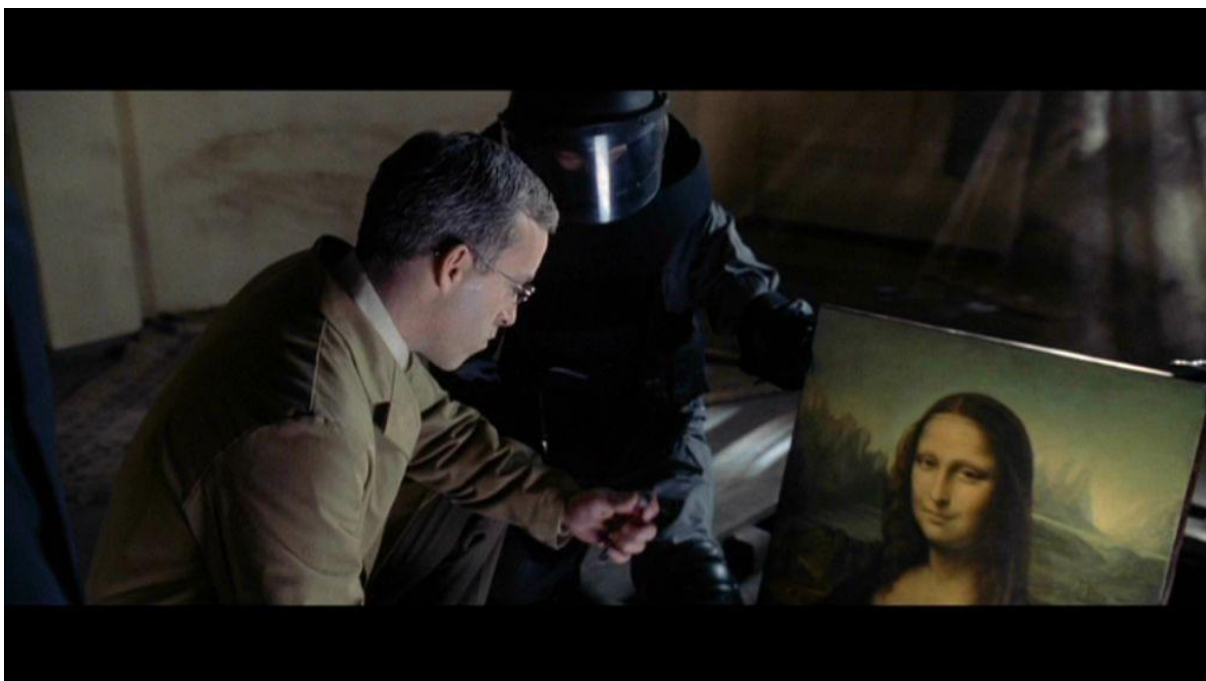
4.4.3 VÝŠKA VE VIZUÁLNÍM POLI

Dalším z monokulárních hloubkových podnětů je výška ve vizuálním poli, která, stejně jako interpozice, patří mezi základní prvky umělecké perspektivy, a která uspořádává objekty v obrazovém prostoru, ale nedává informace o jejich konkrétní vzdálenosti. V případě výtvarného obrazu zahrnutého do obrazu filmového se opět střetávají a prolínají dva obrazové systémy s vlastními monokulárními hloubkovými podněty a tedy i různými a odlišně konstruovanými výškami ve vizuálním poli.

²⁶⁰ *Rembrandtova Noční hlídka* (Nightwatching, Peter Greenaway, Velká Británie/Polsko/Kanada/Nizozemsko 2007).

²⁶¹ *Dívka s perlou* (Girl with a Pearl Earring, Peter Webber, Velká Británie/Lucembursko 2003).

V případě typu výtvarný obraz jako objekt se zahrnutý výtvarný obraz s vlastním perspektivním virtuálním prostorem a vlastní výškou ve vizuálním poli objevuje ve filmovém obraze buď v příznakové roli figury, nebo nepříznakové roli pozadí. Důležitým faktorem při tomto typu zahrnutí výtvarného obrazu je výška ve vizuálním poli samotného obrazu filmového, která je ovlivňována především pozicí kamery vzhledem ke geografické rovině prostoru tohoto obrazu a dále pak úhlem kamery. Pozice či úhel kamery a z nich vyplývající výška ve vizuálním poli filmového obrazu mohou záměrně ovlivňovat prostorová specifika výtvarného obrazu jako objektu včetně jeho monokulárních hloubkových podnětů. Virtuální prostor výtvarných obrazů s jeho hloubkovými podněty je budován pro normativní percepci plátna visícího na stěně, se kterou je rovnoběžné. Ve filmu lze využitím jiné pozice či úhlu kamery a tedy jiné výšky ve vizuálním poli tento percepční normativ narušit.



Narušení původní výšky ve vizuálním poli (i dalších monokulárních hloubkových podnětů) *Mony Lisy* – snížením pozice kamery vzhledem ke geografické rovině okénka je obraz **přerámován**, jeho nakloněním je pak porušen percepční normativ (*Equilibrium*)²⁶²

U typu výtvarný obraz vyplňující rámec záleží, stejně jako u interpozice, na způsobu, jakým je výtvarný obraz zahrnut z hlediska jeho reálně velikosti a kompozice. V případě využití celého výtvarného obrazu v jeho původní velikosti není percepcie výšky ve vizuálním poli ovlivněna žádnými rušivými elementy. V případě přerámování výtvarného obrazu vyplňujícího rámec dochází k destrukci kompozice virtuálního prostoru tohoto obrazu, a tím pádem i k porušení vztahu mezi objekty, postavami a prostorovými plány danému výškou ve vizuálním poli.

²⁶² *Equilibrium* (Kurt Wimmer, USA 2002).



Přerámovaný obraz vyplňující rámec – porušení prostorových vztahů původního výtvarného obrazu a jeho monokulárních hloubkových podnětů včetně výšky ve vizuálním poli (*Equilibrium*)²⁶³

U tableau vivant je sice státností a strnulostí celé scény narušena dynamičnost a temporálnost filmového obrazu, všechny monokulární hloubkové podněty včetně výšky ve vizuálním poli však vycházejí pouze z prostoru filmového obrazu a jeho diegeze. Nepochází zde tedy ke konfrontaci dvou odlišných obrazových systémů, ale spíše k relativizaci diegetických vlastností filmového obrazu.

²⁶³ *Equilibrium* (Kurt Wimmer, USA 2002).



Tableau vivant obrazu *Svoboda vede lid na barikády* E. Delacroixe – výška ve vizuálním poli původního výtvarného obrazu je imitována rozestavením herců v tableau vivant (*Šílení*)²⁶⁴

4.4.4 RELATIVNÍ VELIKOST A TEXTURNÍ GRADIENT

Relativní velikost je jediným z monokulárních hloubkových prvků tvořících základ lineární perspektivy, který neindikuje prostou hierarchizaci zobrazených objektů, ale také vzdálenosti (a poměry vzdáleností) mezi nimi. Pro správnou analýzu relativní velikosti je nutná znalost kontextu, konvence a alespoň přibližné velikosti daného předmětu či osoby ve fyzikálním světě – při percepci se tak zde neuplatňují pouze procesy primární kognice spojené se smyslovým zpracováním vnímaného materiálu, ale také konstruktivisty zdůrazňované procesy kognice sekundární spojené s vyššími mentálními procesy.²⁶⁵ Vzhledem k této charakteristice je analýza zahrnutých výtvarných obrazů z hlediska relativní velikosti závislá nejen na specifikách procesů primární kognice jako tomu bylo u interpozice a výšky ve vizuálním poli, ale také na posunech v procesech kognice sekundární.

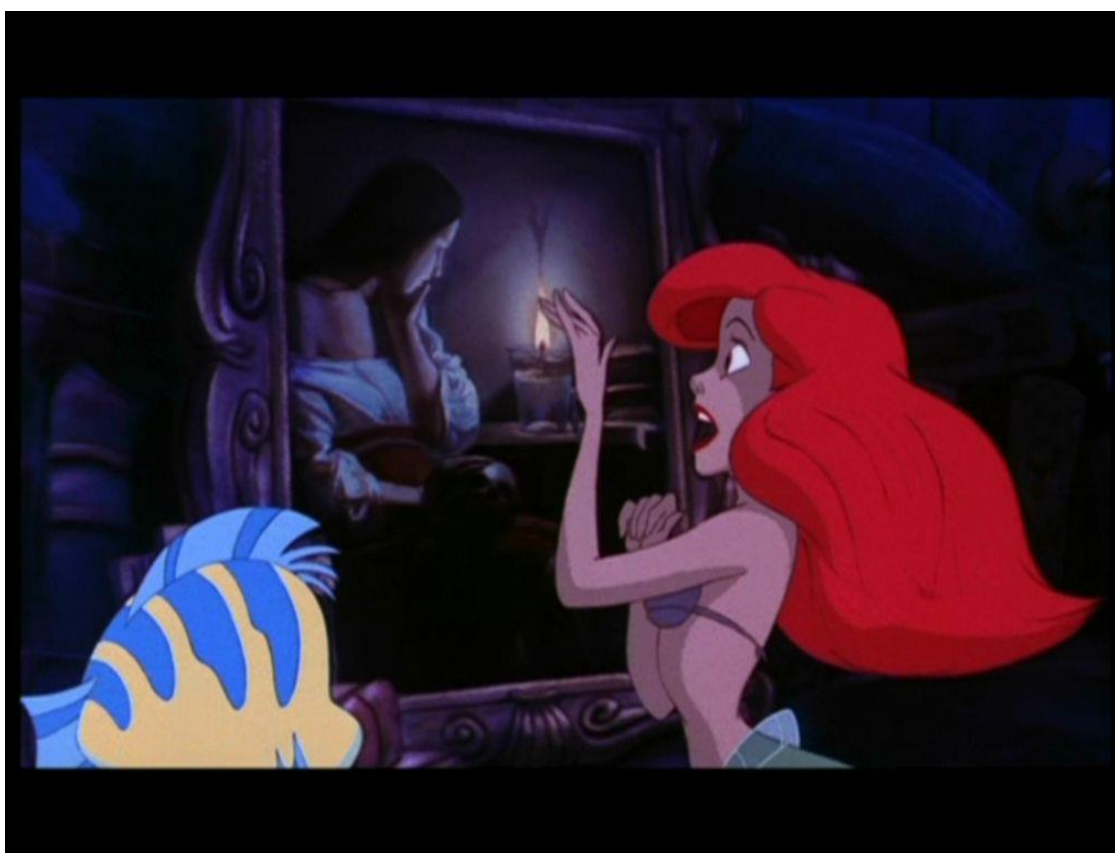
Relativní velikost výtvarného obrazu jako objektu tak posuzujeme nejen dle jeho polohy ve virtuálním prostoru filmového obrazu, ale také dle vlastní znalosti jeho velikosti a celkového kontextu daného záběru. Ve většině případů je relativní velikost výtvarného obrazu jako objektu nepříznaková, což znamená, že velikost tohoto objektu souzní s uspořádáním prostoru a velikostí daného filmového záběru a zároveň s velikostí výtvarného obrazu ve fyzikálním světě. V některých výjimečných přípa-

²⁶⁴ *Šílení* (Jan Švankmajer, ČR 2005).

²⁶⁵ Například práce s katalogem postav, objektů a obrazů uloženým v naší paměti. Tento proces zevrubně popisuje například kunsthistorik Ernst Hans Gombrich ve své knize *Umění a iluze* (GOMBRICH, Ernst Hans. *Umění a iluze: Studie o psychologie obrazového znázorňování*. Praha: Odeon, 1985).

dech se filmoví tvůrci dopouštějí záměrné hry s relativní velikostí – výtvarný obraz jako objekt sice zapadá do virtuálního prostoru daného filmového obrazu, jeho relativní velikost v daném záběru však neodpovídá reálné velikosti ve fyzikálním světě. Pro odhalení těchto deformací relativní velikosti je nutná znalost obrazu-předlohy a intenzivní práce s paměťovým katalogem.

Dalším výjimečným případem deformace relativní velikosti výtvarného obrazu jako objektu je využití různých typů čoček, jehož výsledným efektem je smrštění nebo naopak roztažení virtuálního prostoru filmového obrazu. Pokud se v záběru natočeném záměrně například čočkou typu „rybí oko“ objeví výtvarný obraz jako předmět, jsou jeho relativní velikosti deformovány oproti relativním velikostem originálu deformovány.



Relativní velikost výtvarného obrazu *Máří Magdalena* od Georgese de la Tour sice zapadá do prostorového i diegetického systému tohoto záběru, vzhledem k reálné velikosti plátna ve fyzikálním světě (117cm x 92cm) je tento obraz jako objekt zahrnutý do filmového obrazu záměrně zřetelně menší než originál (*Malá mořská víla*)²⁶⁶

²⁶⁶ *Malá mořská víla* (The Little Mermaid, John Musker/Ron Clements, USA 1989).



Deformaci původních relativních velikostí na Boschově plátně – využití rybího oka (*Spalovač mrtvol*)²⁶⁷

Monokulární hloubkový podnět texturního gradientu je spojený s relativní velikostí a v naprosté většině filmů se zahrnutými výtvarnými obrazy se objevuje v nedeformované, nepříznačové podobě, která není zahrnutými výtvarnými obrazy nijak ovlivněna. V celé řadě filmů se zahrnutými výtvarnými obrazy se texturní gradient objevuje jako pravidelná texturní mřížka složená z většího počtu segmentů, která je rovnoběžná s geografickou rovinou prostoru filmového obrazu, tedy například jako dlážděná podlaha. Žádný z definovaných typů zahrnutí výtvarných obrazů nevstupuje do struktury texturního gradientu.

4.4.5 VZDUŠNÁ PERSPEKTIVA

Monokulární hloubkový podnět vzdušné perspektivy se ve filmových obrazech se zahrnutými obrazy výtvarnými prakticky nevyskytuje. Specificky filmovým ekvivalentem vzdušné perspektivy výtvarného obrazu je využití mlhy nebo deště – pokud se ve filmové diegezi vyskytuje mlha či déšť neobjevují se společně se zahrnutým výtvarným obrazem v jednom záběru. Jednou z mála výjimek je tableau vivant

²⁶⁷ *Spalovač mrtvol* (Juraj Herz, Československo 1968).

ze Saurova filmu *Goya v Bordeaux*²⁶⁸, na kterém se v mlze (ve svých vzpomínkách) setkává starý malíř s Vévodkyní z Alby z jeho vlastního obrazu *Portrét vévodkyně z Alby*²⁶⁹, kterou před lety několikrát portrétoval a se kterou měl (ve filmu akcentovaný) milostný vztah.

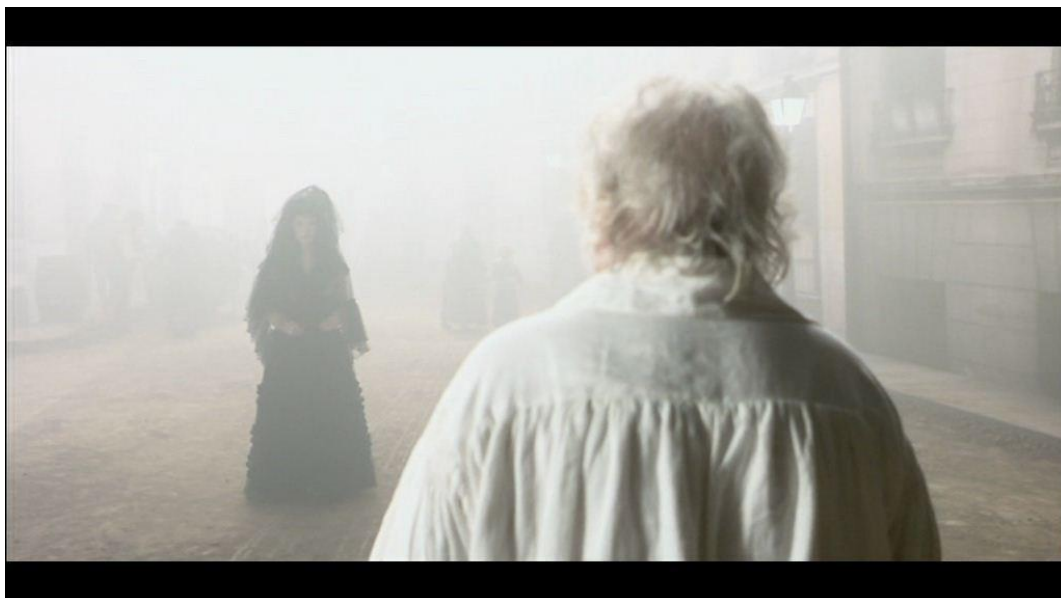


Tableau vivant *Portrétu vévodkyně z Alby v černém* s použitím vzdušné perspektivy – postava je kvůli diegetické mlze neostrá a nezřetelná, což indikuje její vzdálenosti v hloubce virtuálního prostoru filmového obrazu (*Goya v Bordeaux*)²⁷⁰



Tableau vivant *Portrétu vévodkyně z Alby v černém* bez využití vzdušné perspektivy – obě postavy diegeze se nacházejí ve stejné hloubce prostoru filmového obrazu (*Goya v Bordeaux*)²⁷¹

²⁶⁸ *Goya v Bordeaux* (Goya en Burdeos, Carlos Saura, Španělsko/Itálie 1999).

²⁶⁹ GOYA, Francisco: *Portrét Vévodkyně z Alby* (1797, Hispanic Society of America, New York).

²⁷⁰ *Goya v Bordeaux* (Goya en Burdeos, Carlos Saura, Španělsko/Itálie 1999).

²⁷¹ *Goya v Bordeaux* (Goya en Burdeos, Carlos Saura, Španělsko/Itálie 1999).

4.4.6 AKOMODACE

Akomodace, které filmové tvůrci využívají akomodaci pro přechod od jednoho centra pozornosti k druhému (příčemž roli lidského oka přebírá hledisko filmové kamery) je vzhledem k výtvarnému obrazu zahrnutému do obrazu filmového také marginální. Scény s výtvarnými obrazy, ve kterých se akomodace přesto uplatňuje, se objevují především u typu výtvarný obraz jako předmět, kde se jednotlivé objekty filmové diegeze a zahrnutý výtvarný obraz mohou objevovat v různých pozicích daného záběru i v odlišných prostorových plánech. U typů výtvarný obraz vyplňující rámeček a tableau vivant se akomodace neuplatňuje.



Akomodace u výtvarného obrazu jako předmět – kamera ostří na dominantní přední plán s hlavní hrdinkou diegeze, zatímco výtvarný obraz jako předmět visící na zdi je rozostřen (*Frida*)²⁷²

²⁷² *Frida* (Julie Taymorová, USA/Kanada 2002).

4.5 FIGURA VERSUS POZADÍ

4.5.1 FIGURA VERSUS POZADÍ VÝTVARNÝCH A FILMOVÝCH OBRAZŮ

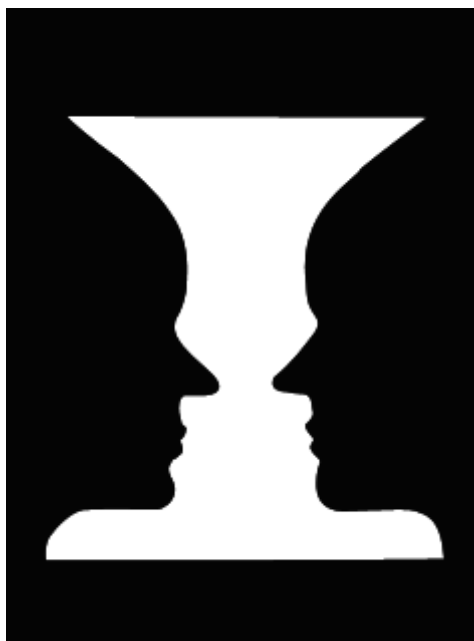
Percepce monokulárních hloubkových podnětů výtvarného a filmového obrazu je klíčovým prvkem pro vnímání tvarů a následnou identifikaci objektů i jejich co nejsprávnější hierarchizaci. Konstruktivističtí kognitivisté vychází při popisu percepce tvarů především z německé gestaltistické (tvarové) psychologie. Základní charakteristika gestaltistického přemýšlení o percepci, klíčových termínů a způsobu, jakým na gestaltismus navazovali konstruktivisté, byla představena v kapitole 3.2. Popis gestaltistického **zákona pregnance**²⁷³ uvádí ve své kognitivní psychologii Robert J. Sternberg: „Podle gestaltistického zákona pregnance zrakově vnímáme jakékoliv uspořádání objektů způsobem, jenž co nejjednodušeji organizuje vzájemně odlišné prvky do stabilní, souvislé formy. Změť nepochopitelných, neorganizovaných počítků nevzniká. Vnímáme klíčový objekt (figuru) obrazového sdělení, ostatní počítky přitom vnímáme jako pozadí objektu, na který jsme se soustředili.“²⁷⁴

Při vnímání výtvarného či filmového obrazu je nám dle zákona pregnance umožněno vyznat se v složitě strukturovaném prostoru, který je zaplněný mnoha postavami a dalšími objekty. Tuto percepční orientaci budují v prostoru obrazu zahrnuté monokulární objekty, linie a prostorové plány, naší percepční aktivitou jsou pak fixace a sakadické pohyby i následná interpretace dané scény – díky těmto náповědím jsme schopni obrazový prostor hierarchizovat, najít významové či kompoziční jádro obrazu, rozlišit figuru od pozadí. Figura představuje vjemovou dominantu a je v kontrastu k pozadí, které ji obklopuje. Pokud se soustředíme na figuru, nejsme s to vnímat pozadí a naopak, jak poznamenává Anton Ehrenzweig: „Vždy musíme učinit volbu: pokud chceme vidět figuru, obrysy pozadí se stanou neviditelnými; v opačném případě se musíme s námahou zaměřit na obrysy pozadí a potom ztratíme figuru z dohledu. Nikdy nelze vidět figuru i pozadí současně.“²⁷⁵ Tuto skutečnost dokládají mnohá záměrně zastřená zobrazení.

²⁷³ Který formulovali gestaltističtí psychologové Kurt Koffka (KOFFKA, Kurt. *Principles of Gestalt Psychology*. New York: Harcourt, 1935), Wolfgang Köhler (KÖHLER, Wolfgang. *Gestalt Psychology*. Londýn: Bell, 1930) a Max Wertheimer (WERTHEIMER, Max. *Productive Thinking*. Chicago: University of Chicago Press, 1982).

²⁷⁴ STERNBERG, Robert. *Kognitivní psychologie*. Praha: Portál, 2002, s. 147 – 148.

²⁷⁵ Ehrenzweig ve své knize nazývá figuru endotopickým a pozadí exotopickým prostorem (EHRENZWEIG, Anton. *The Hidden Order of Art*. Berkeley: University of California Press, 1967, s. 22).



Nikdy nelze současně vnímat figuru i pozadí: zastřené zobrazení zpodobňující buď dvě tváře, nebo kalich citované Robertem J. Sternbergem²⁷⁶

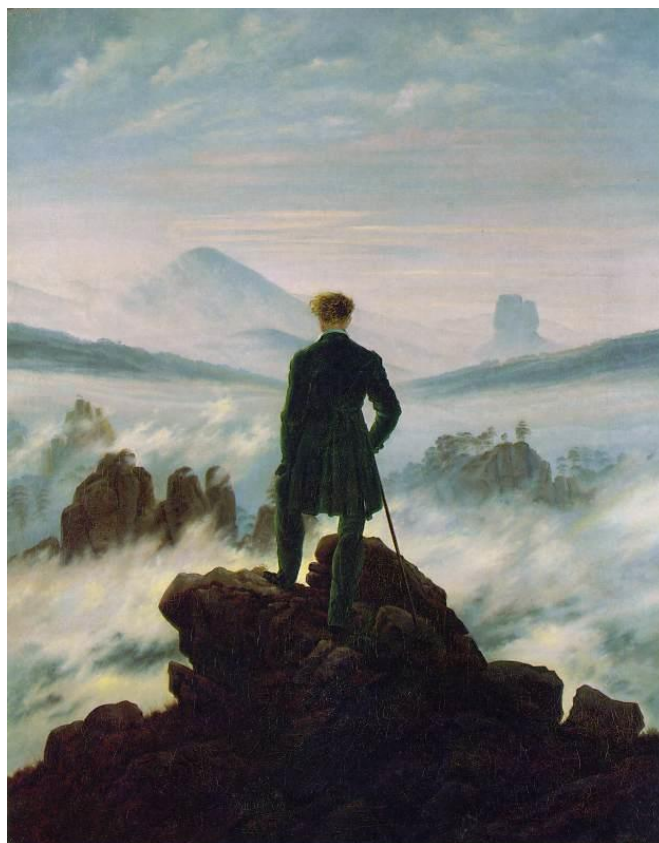
Konstruktivističtí teoretikové přebírají gestaltistické pojetí dichotomie figury a pozadí, toto pojetí komentují a přidávají některé nové prvky. Segregaci figury a pozadí se zevrubně zabývá Julian Hochberg v textu *Pictorial Functions and Perceptual Structures*²⁷⁷, kde nejprve uvádí diagram percepce figury a pozadí z biologického hlediska a následně definuje základní rozdíl mezi figurou a pozadím při percepci výtvarných a filmových obrazů: „Oblast figury má rozpoznatelný tvar, zatímco pozadí nemá žádnou zřetelnou hranici, rozpíná se neurčitě za tvarem figury a nemá vnímatelný tvar. Figura působí jako objekt disponující tvarem; pozadí je více prázdným prostorem, amorfním a beztvarym.“²⁷⁸ Sám Hochberg dále dodává, že dichotomie není absolutní a existuje celá řada výtvarných či filmových obrazů, kde je rozmístění těchto dvou prvků velmi ambivalentní či komplikované.

Při segregaci figury a pozadí hrají důležitou roli monokulární hloubkové podněty, neboť při typickém kompozičním i sémantickém rozvržení těchto dvou prvků je figura při interpozici s pozadím blíže pozorovateli (jinými slovy zakrývá pozadí), má tendenci být větší, zřetelnější a lépe rozeznatelnější než pozadí a objevuje se v dominantních prostorech vzhledem k uspořádání výtvarného či filmového obrazu z hlediska lineární perspektivy (pro figuru je typický prostor akce, pro pozadí prostor výhledu – viz kapitola 4.8 věnovaná prostorovým plánům).

²⁷⁶ STERNBERG, Robert. *Kognitivní psychologie*. Praha: Portál, 2002, s. 148.

²⁷⁷ HOCHBERG, Julian. *Pictorial Functions and Perceptual Structures*. In: PETERSONOVÁ, M. A., GILLAMOVÁ, Barbara, SEDGWICK, H. A. (ed.): *In the Mind's Eye*. Oxford: Oxford University Press, 2007, s. 229-275.

²⁷⁸ Tamtéž, s. 273.



Příklad výtvarného obrazu s jednoduchou segregací figury a pozadí – postava na obraze zakrývá skaliska a hory v pozadí (interpozice), působí jako objekt disponující tvarem a konturou a v perspektivně budovaném prostoru výtvarného obrazu se objevuje v prostoru akce (*Poutník nad mořem mlh*)²⁷⁹



Příklad filmového obrazu s jednoduchou segregací figury a pozadí – postava na obraze zakrývá les v pozadí (interpozice), působí jako objekt disponující tvarem a konturou a v perspektivně budovaném prostoru výtvarného obrazu se objevuje v prostoru akce (*Žízeň po životě*)²⁸⁰

²⁷⁹ FRIEDRICH, Caspar David: *Poutník nad mořem mlh* (1818, Kunsthalle, Hamburk).

²⁸⁰ *Žízeň po životě* (Lust for Life, Vincente Minelli/George Cukor, USA 1956).



Příklad výtvarného obrazu s obtížnou segregací figury a pozadí: množství postav a objektů v desítkách vzájemných interpozic, množství objektů disponujících tvarem a konturou, nejasné určení prostoru akce v perspektivně budovaném prostoru výtvarného obrazu (*Nesení kříže*)²⁸¹



Rozsáhlé tableau vivant z Majewského filmu *Mlín a kříž*, kde je citován výše uvedený Breughelův obraz *Nesení kříže*. S mírou zaplněnosti prostoru filmového obrazu klesá jednoznačnost rozlišení figury a pozadí a uplatnění gestaltistického zákona pregnance, přičemž platí stejná charakteristika využitých monokulárních hloubkových podnětů a prostorových plánů jako u výše uvedeného Breughelova obrazu (*Mlín a kříž*)²⁸²

²⁸¹ BREUGHEL, Pieter: *Nesení kříže* (1564, Kunsthistorisches Museum, Vídeň).

²⁸² *Mlín a kříž* (The Mill and the Cross, Lech Majewski, Švédsko/Polsko 2011).

4.5.2 FIGURA A POZADÍ VÝTVARNÉHO OBRAZU ZAHRNUTÉHO DO OBRAZU FILMOVÉHO

Gestaltistické pojetí zákona pregnance a z něj vyplývající dichotomie figury a pozadí bylo aplikováno primárně na percepci fyzikálního světa, celá řada konstruktivistických teoretiků však jejich teorii aplikovala i na příklady výtvarných a filmových obrazů (například výše citovaný Julian Hochberg²⁸³, nebo Pomerantz a Kubovy ve stati *Theoretical Approaches to Perceptual Organization: Simplicity and Likelihood Principles*²⁸⁴). Citovaní konstruktivisté analyzují dichotomii figury a pozadí buď obecně pro výtvarný i filmový obraz dohromady, nebo pro výtvarný a filmový obraz jako oddělené entity – pro specifický příklad výtvarného obrazu zahrnutého v obrazu filmovém však zevrubná analýza dichotomie figury a pozadí chybí.

Jedním ze základních rozdílů mezi výtvarným a filmovým obrazem vzhledem k času (který však logicky ovlivňuje i prostor) je temporální charakter filmového obrazu, tedy jeho časové trvání. Celek filmu je složen z různě dlouhých záběrů, které se mění využitím stříhu či pohybem kamery – zatímco virtuální prostor výtvarného obrazu je tedy statický a neměnný, filmový obraz podléhá neustálé změně, pohybu rámce, kamery či objektů. Tato dispozice filmového obrazu hraje roli i pro gestaltistický zákon pregnance a dichotomii figury a pozadí – zatímco u výtvarného obrazu je tato dichotomie v jeho prostoru jasně daná a neměnná, u obrazu filmového se ustavují nové a nové dichotomie figur a pozadí. Při percepci filmového obrazu je tak divák po každém stříhu, každé změně polohy objektů či každém přerámování, nucen znovu ustavovat prostorovou a významovou dominantu (figuru) a obklopující pozadí.

U výtvarných obrazů zahrnutých do obrazu filmového dochází k interakci dvou různých obrazových systémů z hlediska dichotomie figury a pozadí – výtvarného obrazu s pevně daným rozlišením figury a pozadí a filmového obrazu s rozlišením figury a pozadí neustále se měnícím a inovovaným. U typu výtvarný obraz jako objekt je rozdíl mezi oběma obrazovými systémy nejpatrnější – v diezezi filmu se objevuje objekt výtvarného obrazu, který často obsahuje (i díky zřetelné odlišnosti obrazového systému, která zintenzivňuje divákovu percepční aktivitu) své vlastní figury, konkurenční figurám prostoru daného filmového obrazu. U typu výtvarného obrazu vyplňujícího rámec prostorový systém zahrnutého výtvarného obrazu nahrazuje na určitou dobu prostorový systém obrazu filmového – dichotomie figury a pozadí filmového obrazu je nahrazena dichotomií figury a pozadí zahrnutého obrazu výtvarného vyplňujícího nyní celý rámec filmového obrazu. U typu tableau vivant se v prostoru filmového obrazu objevuje herecká reprezentace původního obrazu výtvarného, strnulost,

²⁸³ HOCHBERG, Julian. Pictorial Functions and Perceptual Structures. In: PETERSONOVÁ, M. A., GILLAMOVÁ, Barbara, SEDGWICK, H. A. (ed.). *In the Mind's Eye*. Oxford: Oxford University Press, 2007, s. 229 – 275.

²⁸⁴ POMERANTZ, James T., KUBOVY, Michael. Theoretical approaches to perceptual organization: Simplicity and likelihood principles. In: BOFF, Kenneth R., KAUFMAN, L., THOMAS, J. P. (Es.). *Handbook of perception and performance, Volume II: Cognitive processes and performance*. New York: John Wiley & Sons, 1986, s. 36 – 46.

nefilmovost a nepřítomnost tableau vivant vzbuzuje vyšší percepční aktivitu a divák má tedy tendenci vnímat postavy či objekty zapojené do tableau vivant jako figury.



Konkurence figur – z hlediska monokulárních hloubkových podnětů by měl abstraktní Pollockův obraz hrát roli pozadí (je částečně zakryt hlavními postavami příběhu, je umístěn v druhém prostorovém plánu), díky odlišnosti svého zobrazovacího systému, tedy své „výtvarnosti“ a silné horizontále má tendenci při percepci této scény působit jako konkurenční figura, minimálně stejně důležitá jako postavy filmové diegeze (Pollock)²⁸⁵

²⁸⁵ Pollock (Ed Harris, USA 2000).



Série výtvarných obrazů vyplňujících rámec – dichotomii figury a pozadí původního filmového obrazu přebírá dichotomie figury a pozadí zahrnutého obrazu výtvarného (*Můj Nikifor*)²⁸⁶



Tableau vivant typu Madony zvaného Madona Lactata jako figura filmového obrazu – tableau vivant zaujímá dominantní pozici v prostoru daného filmového obrazu a jsou do něj zapojeny dvě hlavní postavy filmové diegeze (*Otesánek*)²⁸⁷

²⁸⁶ *Můj Nikifor* (Mój Nikifor, Krzysztof Krauze, Polsko 2004).

²⁸⁷ *Otesánek* (Jan Švankmajer, ČR/Velká Británie 2000).

4.6 LINIE

4.6.1 LINIE VÝTVARNÝCH A FILMOVÝCH OBRAZŮ

Z výše citovaných poznatků Juliana Hochberga²⁸⁸ vyplývá, že jedním z klíčových prvků pro percepční organizaci prostoru výtvarného či filmového obrazu, pro uplatnění gestaltistického zákona pregnance a z něj vyplývající segregace figury a pozadí je přítomnost, nepřítomnost či **typ linie**. Analýzou linií objektů a postav objevujících se ve virtuálních prostorech výtvarného a filmového obrazu se zevrubně zabývá výše již mnohokrát citovaný James. E. Cutting ve svém textu *Reconceiving Perceptual Space*²⁸⁹ a dále pak v textu, který napsal společně s Manfredem Massironim, s názvem *Pictures and Their Special Status in Perceptual and Cognitive Inquiry*²⁹⁰.

Cutting s Massironim podávají v druhém ze zmíněných textů detailní analýzu a taxonomii linií u výtvarných a filmových obrazů: „Linie jsou součástí nejvladnější podstaty obrazů; jsou abstraktní, zastupují objekt, jsou schopny reprezentovat a konečně to nejdůležitější – utvářejí formu a hloubku prostoru.“²⁹¹ Cutting s Massironim následně definují dva základní prvky prostoru výtvarných a filmových obrazů, linii a oblast, přičemž linie je „objektotvorná“ a oblast je část prostoru obrazu ohraničená linií. Pokud se vrátíme ke gestaltisticko-konstruktivistickému pojetí figury a pozadí, tak linie je prvkem typickým pro figuru (často ji dokonce přímo definuje) a oblast je prvkem typickým pro pozadí. Ke vztahu linie a oblasti směrem k prostoru výtvarných a filmových obrazů přidávají Cutting a Massironi následující shrnutí: „Vztah mezi linií a oblastí vytváří objekty a celkovou dispozici prostoru obrazů.“²⁹²

Vztah linie a objektu je pak východiskem pro taxonomii typů linií, kterou ve svém textu dále uvádí Cutting a Massironi – definují čtyři typy linií, které se u výtvarných obrazů vyskytují již v nejstarším a nejprimitivnějším umění, například se objevují na více než 30 000 let starých kresbách ve francouzské jeskyni Chauvet. Z této klasifikace se tato disertace dále nebude věnovat dvěma typům linií: linie jako objekt a linie jako trhlina. Objektová linie představuje specifický typ linie, který pouze neohraničuje různé objekty a oblasti, ale sám je zároveň objektem – jedná se například o dráty elektrického vedení, antény či větve stromů, tedy velmi tenké objekty objevující se v prostoru výtvar-

²⁸⁸ HOCHBERG, Julian. Pictorial Functions and Perceptual Structures. In: PETERSONOVÁ, M. A., GILLAMOVÁ, Barbara, SEDGWICK, H. A. (ed.). *In the Mind's Eye*. Oxford: Oxford University Press, 2007, s. 229 – 275.

²⁸⁹ CUTTING, J. E. Reconceiving Perceptual Space. In: HECHT, Heiko, SCHWARTZ, Robert, ATHERTONOVÁ, Margaret (ed.). *Looking into Pictures – An Interdisciplinary Approach to Pictorial Space*. Cambridge: A Bradford Book, 2003, s. 215 – 239.

²⁹⁰ CUTTING, James E., MASSIRONI, Manfredo. Pictures and Their Special Status in Perceptual and Cognitive Inquiry. In: HOCHBERG, Julian (ed.). *Perception and Cognition at Century's End*. San Diego: Academy Press, 1998, s. 137 – 168.

²⁹¹ Tamtéž, s. 151.

²⁹² Tamtéž, s. 151.

ných a filmových obrazů. Trhlinová linie představuje rupturu v určitém kontinuálním povrchu, v určité oblasti – například linka zavřeného oka vzhledem k oblasti obličeje.

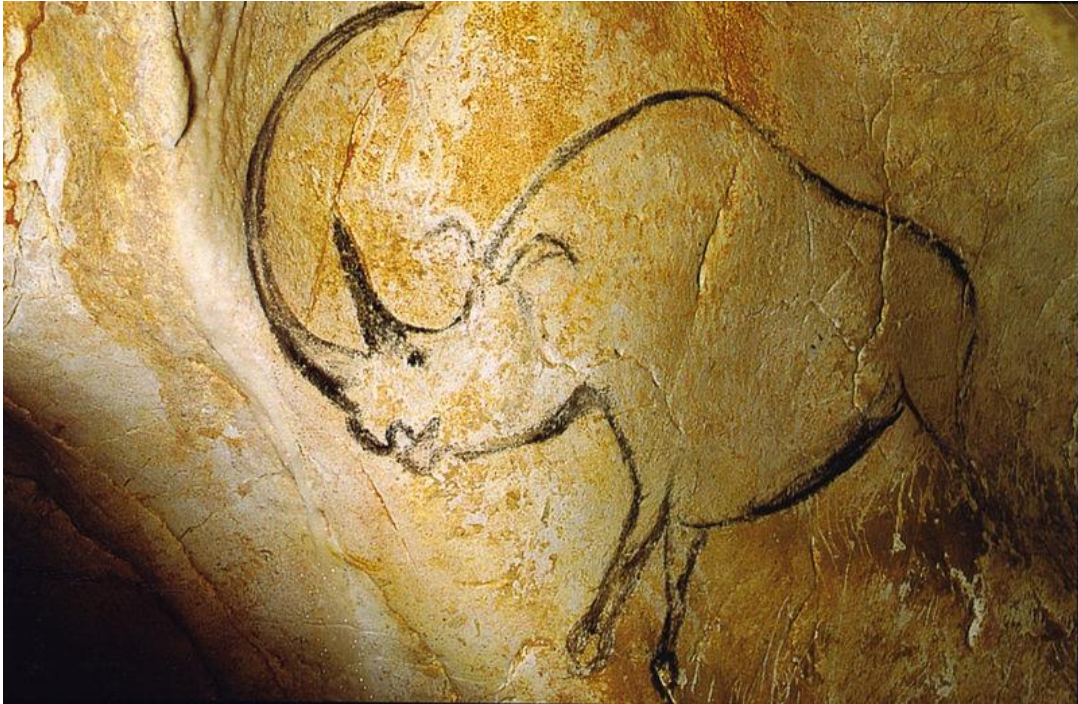
4.6.2 OKRAJOVÁ LINIE

První typ linie klasifikovaný Cuttingem a Massironim představuje nejvlastnější, segregační funkci linie a autoři textu jej dokonce označují za „patrně nejdůležitější obrazový prvek“²⁹³. Základní definice Cuttinga a Massironiho je následující: „Okrajová linie vytváří objekt v prostoru obrazu tím, že reprezentuje jeho konturu a zároveň jasně určuje, že určitá oblast je ve virtuálním prostoru blíže pozorovateli, než oblast jiná. Tento typ linie je typický pro objekt, jemuž vytváří hranici, a není typický pro oblast pozadí.“²⁹⁴

Tento základní typ linie se objevuje u drtivé většiny virtuálních prostorů výtvarných a filmových obrazů, napomáhá percepci některých monokulárních hloubkových podnětů (například interpozice, relativní velikost či gradient textury) a je jedním z klíčových prvků při segregaci figury a pozadí. Stejně jako u monokulárních hloubkových podnětů a rozlišení figury a pozadí i percepce okrajové linie je u výtvarných a filmových obrazů odlišná vzhledem k temporální a dynamické povaze filmového obrazu. Zatímco ustanovení okrajové linie je u prostoru výtvarného obrazu jasně dané a neměnné, u obrazu filmového dochází ke změnám těchto linií v důsledku využívání filmových prostředků.

²⁹³ Tamtéž, s. 151.

²⁹⁴ Tamtéž, s. 152.



Nosorožec na nástěnné malbě z jeskyně Chauvet²⁹⁵ – linie jako okraj tvořící tvar nosorožce je u tohoto primitivního příkladu klíčovým obrazotvorným prvkem. Linie jako okraj zde odděluje oblast tvořící tělo nosorožce od oblasti pozadí.



Linie jako okraj v animovaném filmu – definuje postavy a objekty prostoru filmového obrazu, ustavuje figury v kontrastu s pozadím, napomáhá funkčnosti monokulárních hloubkových podnětů (například interpozice pravé postavy a budovy za ní), odděluje různé oblasti prostoru filmového obrazu, například oblast černé burky ženy vlevo od oblasti šedé oblohy (*Persepolis*)²⁹⁶

²⁹⁵ *Nástěnné malby v jeskyni Chauvet* (c 30 000 př. n. l., Vallon-Pont-d'Arc).

²⁹⁶ *Persepolis* (Vincent Paronnaud/Marjane Satrapiová, Francie/USA 2007).

4.6.3 TEXTURNÍ LINIE

Druhým nejdůležitějším typem linie je dle Cuttinga s Massironim texturní linie, slovy autorů: „typicky krátká linie, která je součástí skupin obsahujících větší množství těchto linií, které se sdružují do různých, nejčastěji rovnoběžných, vzorů.“²⁹⁷ Tyto texturní linie často vyplňují určité oblasti (a tím pádem postavy či objekty), které jsou pak ohraničeny okrajovou linií – dva základní typy linií definované Cuttingem a Massironim tak spolu často vystupují v kooperaci. Základní funkcí texturních linií je vyplňovat tyto oblasti a svým rovnoběžným uspořádáním a různou mírou hustoty vytvářet dojem plastičnosti objektů v prostoru výtvarných či filmových obrazů.

Texturní linie se opět objevují u většiny výtvarných a filmových obrazů, a zatímco okrajové linie hrají dominantní roli při organizaci zobrazeného virtuálního prostoru, texturní linie mají spíše roli doplňovací a podpůrnou. Z monokulárních hloubkových podnětů je texturní linii logicky nejbližší texturní gradient, který hraje roli při určování egocentrické a exocentrické vzdálenosti v prostoru výtvarného či filmového obrazu a který může být tvořen jak pravidelnou strukturou určitých geometrických objektů (viz příklad nejtypičtějšího texturního gradientu perspektivního zobrazení, dlaždicové podlahy, v kapitole 4.3.4), tak právě texturní linií.



Texturní linie na Arcimboldově obrazu *Léto*²⁹⁸ – jemné a rovnoběžně umístěné linie vyplňují oblast trupu postavy, která je ohraničena okrajovou linií, a zároveň vytvářejí dojem plastičnosti v prostoru výtvarného obrazu umístěného objektu

²⁹⁷ CUTTING, James E., MASSIRONI, Manfredo. Pictures and Their Special Status in Perceptual and Cognitive Inquiry. In: HOCHBERG, Julian (ed.). *Perception and Cogniton at Century's End*. San Diego: Academy Press, 1998, s. 154.

²⁹⁸ ARCIMBOLDO, Giuseppe: *Léto* (1563, Kunsthistorisches Museum, Vídeň).



Jedním z příkladů využití texturních linií u filmového obrazu jsou lidské vlasy – téměř neznatelné, rovnoběžně umístěné texturní linie vlasů u muže vpravo vyplňují část oblasti jeho hlavy ohraničené okrajovou linií a vytváří dojem plastičnosti u postavy umístěné v prostoru filmového obrazu (*Dvanáct rozhněvaných mužů*)²⁹⁹

4.6.4 LINIE VÝTVARNÉHO OBRAZU ZAHRNUTÉHO DO OBRAZU FILMOVÉHO

Žádný z citovaných konstruktivistických teoretiků se nezabývá specifickým příkladem percepce linií u výtvarného obrazu zahrnutého do obrazu filmového, taxonomie prezentovaná Cuttingem a Cuttingem a Massironim je však aplikovatelná i na tento druh obrazu. U výtvarných obrazů zahrnutých do obrazů filmových se objevují všechny čtyři typy linií definované Cuttingem a Massironim (okrajová linie, texturní linie, objektová linie, trhlinová linie), důležitou roli, stejně jako u oddělených výtvarných a filmových obrazů, však hrají především první dva typy.

Výše popisovaný kontrast staticnosti výtvarného obrazu a dynamičnosti obrazu filmového se samozřejmě projevuje i v percepci linií – rozvržení linií u výtvarného obrazu je dané a neměnné, u filmového obrazu naopak dochází k neustálým změnám prostorových vztahů. Zatímco se však u monokulárních hloubkových podnětů či dichotomie figury a pozadí tyto prvky s využitím filmových prostředků (střih, pohyb kamery, pohyb objektů, rámování) neustále mění (nové interpozice, nové relativní velikosti, nové kompozice perspektivně vystavěného prostoru, nové vztahy mezi figurou a pozadím), u linií k tak častým a zásadním změnám nedochází. Okrajové a texturní linie definují objekty, a

²⁹⁹ *Dvanáct rozhněvaných mužů* (12 Angry Men, Sidney Lumet, USA 1957).

zatímco se tyto objekty v rámci filmového obrazu mohou ocitat v různých interpozicích či v různých vztazích mezi figurou a pozadím, jejich okrajové a texturní linie zůstávají totožné.

Tento předpoklad platí i u výtvarných obrazů zahrnutých do obrazů filmových, pouze zde dochází ke kombinaci a interakci linií zahrnutého výtvarného obrazu a linií obrazu filmového. U typu výtvarný obraz jako objekt se ve filmovém obrazu objevují linie objektů zahrnutého obrazu výtvarného (a často i okrajové linie ohraničující samotný tento obraz) společně s liniemi objektů prostoru obrazu filmového. Zahrnutý výtvarný obraz obsahuje svoje vlastní okrajové a texturní linie, které se odlišují od okrajových a texturních linií obrazu filmového, a mohou se ve filmových obrazech objevovat v příznakové či nepříznakové pozici. U typu výtvarný obraz vyplňující rámec prostorový systém zahrnutého výtvarného obrazu nahrazuje na určitou dobu prostorový systém obrazu filmového a během této ruptury jsou okrajové a texturní linie filmového obrazu nahrazeny okrajovými a texturními liniemi obrazu výtvarného. U typu tableau vivant jsou sice postavy a objekty daného filmového obrazu rozmístěny dle kompozice určitého původního obrazu výtvarného, jejich okrajové a texturní linie však plně zapadají do systému prostoru filmového obrazu a diegeze daného filmu.



Výtvarný obraz jako objekt v nepříznakové podobě z hlediska linií – okrajové i texturní linie zahrnutého výtvarného obrazu jsou v pozadí a nijak nenarušují okrajové a texturní linie objektů filmovém diegeze (lidská postava, paraván, lampa, květiny apod.) (*Prokletí žlutozeleného škorpióna*)³⁰⁰

³⁰⁰ *Prokletí žlutozeleného škorpióna* (The Curse of Jade Scorpion, Woody Allen, USA 2001).



Výtvarný obraz jako objekt v příznakové podobě z hlediska linií – okrajové i texturní linie zahrnutého výtvarného obrazu tvoří konkurenci okrajovým a texturním liniím objektu v popředí (*Spalovač mrtvol*)³⁰¹

³⁰¹ *Spalovač mrtvol* (Juraj Herz, Československo 1968).



Výtvarný obraz vyplňující rámec z hlediska linií – během ruptury filmové obrazu dochází k jeho nahrazení zahrnutým obrazem výtvarným s jeho systémem okrajových a texturních linií (*Modigliani*)³⁰²



Tableau vivant z hlediska linií – okrajové a texturní linie ohraničují postavy a objekty filmové diegeze, bez ohledu na fakt, že daná postava se objevuje v tableau vivant citujícím staré antické sochy – torza (*Snílci*)³⁰³

³⁰² *Modigliani* (Mick David, USA/Francie/Německo/Itálie 2004).

³⁰³ *Snílci* (The Dreamers, Bernardo Bertolucci, Francie/Velká Británie/Itálie 2003).

4.7 HORIZONT

4.7.1 HORIZONT VÝTVARNÝCH A FILMOVÝCH OBRAZŮ

Další oblastí analýzy virtuálního prostoru výtvarných a filmových obrazů, na kterou je nutné se v této práci zaměřit, je problematika **horizontu** a relací zobrazených objektů vzhledem k němu. V kapitole 3.5 byl popisován horizont jako pomocný prvek pro správné vnímání konstantní velikosti za pomoci strukturálního invariantu definovaného J. J. Gibsonem a role horizontu je samozřejmě nezastupitelná i při využití souboru monokulárních hloubkových prvků tvořících lineární perspektivu (viz kapitola 4.3.5). Z hlediska konstruktivistického korpusu přemýšlení o percepci výtvarných a filmových obrazů je tato oblast jednou ze specializací Sheeny Rogersové, která se horizontem zabývá hned v několika svých textech. Pro potřeby této práce jsou využitelné především texty *Truth and Meaning in Pictorial Space*³⁰⁴ a *Perceiving Pictorial Space*³⁰⁵.

Optický horizont definuje Rogersová následovně: „Horizont vysvětluje informativní složku obrazu. Optický horizont je vždy implikován v perspektivní struktuře dané scény, představuje počátek vektorů optického toku a většinou odpovídá zobrazenému horizontu roviny země.“³⁰⁶ U této definice je důležitý rozdíl mezi optickým a zobrazeným horizontem – zatímco optický horizont souvisí s divákem daného obrazu, zobrazený horizont s daným výtvarným nebo filmovým obrazem. Optický horizont odpovídá poloze diváka a směru jeho pohledu, zobrazený horizont je na poloze diváka a směru jeho pohledu nezávislý. V naprosté většině případů však zobrazený horizont logicky odpovídá optickému horizontu – perspektivní prostory výtvarných a filmových obrazů jsou většinou koncipovány tak, aby zobrazený horizont obrazu odpovídal optickému horizontu pozorovatele a naopak. Pokud se tak stane, získává prostor výtvarného či filmového obrazu vybudovaný dle perspektivních pravidel a za pomoci monokulárních hloubkových prvků své ohraničení.

Výše napsané platí především pro výtvarný obraz, jehož perspektivní prostor je neměnný, u obrazu filmového je explicitně zobrazený či implicitní horizont předmětem neustálé změny prostřednictvím filmových prostředků. S problematikou horizontu souvisí monokulární hloubkový podnět výšky ve vizuálním poli (předměty vzdálenější v prostoru výtvarného či filmového obrazu jsou výše než předměty bližší), která je u výtvarných obrazů opět pevně daná, ale u obrazů filmových podléhá pohybu filmové kamery a především její pozici vzhledem ke geografické rovině zobrazeného prostoru.

³⁰⁴ ROGERSOVÁ, Sheena. Truth and Meaning in Pictorial Space. In: HECHT, Heiko, SCHWARTZ, Robert, ATHERTONOVÁ, Margaret (ed.). *Looking into Pictures – An Interdisciplinary Approach to Pictorial Space*. Cambridge: A Bradford Book, 2003, s. 301 – 321.

³⁰⁵ ROGERSOVÁ, Sheena. Perceiving Pictorial Space. In: EPSTEIN, William, ROGERSOVÁ, Sheena (ed.): *Perception of Space and Motion*. Madison: Academic Press, 1995, s. 119 – 165.

³⁰⁶ ROGERSOVÁ, Sheena. Truth and Meaning in Pictorial Space. In: HECHT, Heiko, SCHWARTZ, Robert, ATHERTONOVÁ, Margaret (ed.). *Looking into Pictures – An Interdisciplinary Approach to Pictorial Space*. Cambridge: A Bradford Book, 2003, s. 303.

ru. Příklady snímání z pohledu nebo naopak nadhledu byly rozebírány v kapitole věnované výšce ve vizuálním poli – tyto nestandardní a příznakové pozice kamery porušují identifikaci optického horizontu se zobrazeným horizontem, porušují kanonické uspořádání a vytvářejí percepční specifika a nové významové konotace (např. identifikace s dětskými hrdiny při použití snížené pozice kamery v muzikálu *Za zvuků hudby*³⁰⁷).

Ke vztahu optického a zobrazeného horizontu dodává Sheena Rogersová následující: „Optický horizont je v perspektivní struktuře obrazu vždy přítomen a někdy může být viditelný v podobě linie nebo okraje.“³⁰⁸ Zobrazený horizont výtvarného či filmového obrazu logicky odpovídá horizontu optickému, pokud však horizont není na výtvarném či filmovém obrazu explicitně přítomen v podobě linie či okraje, je v jejich perspektivním prostoru implikován celou řadou nápovědí (úběžníky lineární perspektivy, monokulární hloubkové podněty, linie) a i v tomto případě tak při percepci těchto obrazů vnímáme jejich prostor jako ohraničený. Optický horizont i reálné horizonty se samozřejmě vyskytují také ve fyzikálním světě a perspektivní obrazy díky svým kompozičním prostředkům napodobují kompozici prostorů reálného světa i s jeho horizonty a ohraničenými prostorovými vrstvami.

U objektů rozmístěných v prostoru výtvarného či filmového obrazu lze znovu citovat Sheenu Rogersovou: „horizont definuje limity roviny země, a tím pádem vytváří základní kostru zobrazeného 3D světa.“³⁰⁹ Nápověďmi pro vytvoření iluze prostoru výtvarných či filmových obrazů jsou monokulární hloubkové podněty, z nichž jsou s horizontem propojeny především výška ve vizuálním poli a relativní velikost. K relativní velikosti zobrazených předmětů vzhledem k horizontu dodává Rogersová následující: „Relativní velikost objektů (tedy velikost jednoho objektu v porovnání s velikostí objektu jiného) je v zobrazené scéně plně specifikována prostřednictvím koeficientu horizontu.“³¹⁰ Zatímco monokulární hloubkový podnět relativní velikosti pracuje se základní premisou, že bližší objekty jsou větší než objekty vzdálenější, koeficient horizontu je definován poměrem velikosti předmětu v daném prostoru vzhledem k zobrazenému (či implikovanému) horizontu. Relativní velikost jednotlivých předmětů k sobě navzájem se dá vypočítat dle poměru části předmětu mezi geografickou rovinou a horizontem a části nad horizontem, přičemž platí, že stejně vysoké objekty budou totožným horizontem vždy rozděleny na poloviny, bez ohledu v jaké hloubce prostoru výtvarného či filmového obrazu se nachází.³¹¹

³⁰⁷ *Za zvuků hudby* (The Sound of Music, Robert Wise, USA 1965).

³⁰⁸ Tamtéž, s. 305.

³⁰⁹ Tamtéž, s. 305.

³¹⁰ Tamtéž, s. 305.

³¹¹ Viz Gibsonova definice strukturálního invariantu prostřednictvím horizontu v kapitole 3.5.



Zobrazený horizont výtvarného obrazu, který jasně diferencuje zobrazený prostor na dvě téměř totožné poloviny, u všech zobrazených objektů pak lze vypočítat jejich přesnou relativní velikost pomocí koeficientu horizontu (*Derby v Epsomu v roce 1821*)³¹²



Zobrazený horizont filmového obrazu, který opět jasně diferencuje zobrazený prostor a prostřednictvím výšky ve vizuálním poli napomáhá definovat vzdálenost jednotlivých objektů v prostoru daného obrazu (*Pi a jeho život*)³¹³

³¹² GÉRICAULT, Théodore: *Derby v Epsomu v roce 1821* (1821, Louvre, Paříž).

4.7.2 HORIZONT VÝTVARNÉHO OBRAZU ZAHRNUTÉHO DO OBRAZU FILMOVÉHO

K problematice horizontu výtvarného obrazu zahrnutého do obrazu filmového opět neexistuje žádná relevantní literatura v konstruktivisticko-kognitivistickém ani jiném korpusu. Přesto se dají výše popsané konstruktivistické poznatky aplikovat na specifický typ obrazu, který je tématem této disertace. Optický horizont, který je, dle Rogersové, vždy implikován a někdy explicitně vyjádřen v podobě zobrazeného horizontu a který souvisí s percepční aktivitou diváka, směrem jeho pohledu a polohou vzhledem ke sledovanému obrazu, hledáme i při sledování filmových obrazů se zahrnutými obrazy výtvarnými. Stejně tak se u těchto obrazů setkáváme se zobrazeným horizontem a i pro tento typ obrazu platí pravidlo koeficientu horizontu vzhledem k relativní velikosti zobrazených předmětů.

U typu výtvarný obraz jako objekt se v rámci jedné scény mohou objevit zahrnuté výtvarné obrazy s vlastním perspektivním prostorem a vlastním zobrazeným horizontem, které tvoří percepční konkurenci filmovému obrazu s jeho implikovaným či zobrazeným horizontem. Dle pozice v rámci prostoru daného filmového obrazu a jeho kompozice a dle sémantické zatíženosti mohou být zahrnutý výtvarný obraz jako objekt a jeho horizont v příznakové či nepříznakové pozici (gestaltistickou terminologií je můžeme vnímat jako pozadí nebo figuru).

U typu výtvarný obraz vyplňující rámec je prostor filmového obrazu cele nahrazen prostorem zahrnutého obrazu výtvarného se všemi prostorovými specifiky, včetně horizontu – během této ruptury filmového obrazu je tady dominantním horizontem implikovaný nebo zobrazený horizont daného výtvarného obrazu.

³¹³ *Pí a jeho život* (Life of Pi, Ang Lee, USA/Tchaj-wan/Velká Británie 2012).



Výtvarný obraz jako objekt vzhledem k horizontu – zahrnutý výtvarný obraz jako objekt narušuje implikovaný horizont dané perspektivní scény (který je dle úběžníků a dalších monokulárních hloubkových podnětů zhruba na úrovni hranice mezi podstavcem oltářního obrazu a oltářním obrazem) a příznakově strhává percepční aktivitu na svůj perspektivní prostor a svůj implikovaný horizont, máme tendenci jej vnímat jako figuru (*El Greco*)³¹⁴



Výtvarný obraz vyplňující rámec z hlediska horizontu – zahrnutý výtvarný obraz „okupuje“ celý rámec obrazu filmového svými kompozičními a perspektivními prvky včetně horizontu, který je na této kresbě fiktivního malíře Nevilla zobrazený (*Umělcova smlouva*)³¹⁵

³¹⁴ *El Greco* (Yannis Smaragdis, Řecko/Španělsko/Maďarsko 2007).

³¹⁵ *Umělcova smlouva* (The Draughtsman's Contract, Peter Greenaway, Velká Británie 1982).



Tableau vivant z hlediska horizontu – postavy v kompozici původního výtvarného obrazu jsou součástí prostoru filmového obrazu se všemi jeho kompozičními a perspektivními prvky včetně horizontu, který je zde zobrazený jako linie na malované kulise podivného divadelního představení (Šílení)³¹⁶

4.8 PROSTOROVÉ PLÁNY VÝTVARNÝCH A FILMOVÝCH OBRAZŮ

4.8.1 ÚVOD A ZHODNOCENÍ LITERATURY

J. E. Cutting podává hned v několika textech (*Perceiving Scenes in Film and in the World*³¹⁷, *Reconceiving Perceptual Space*³¹⁸, *Perceiving Layout and Knowing Distances: The Integration, Relative Potency, and Contextual Use of Different Information about Depth*³¹⁹) analýzu jednotlivých vrstev prostoru filmového obrazu vzhledem ke kompozičnímu i sémantickému hledisku. Jeho typologie zohledňuje gestaltistickou dichotomii figury a pozadí a aplikuje tento percepční model v intencích konstruktivistického pojetí na percepční procesy prvního i druhého řádu, tedy na samotnou smyslovou percepci prezentovaného virtuálního prostoru a následně na vyhodnocení tohoto prostoru z hlediska sémantické důležitosti (určení dominantní figury a obklopujícího pozadí). Zároveň zde Cutting představuje

³¹⁶ Šílení (Jan Švankmajer, ČR 2005).

³¹⁷ CUTTING, J. E. *Perceiving Scenes in Film and in the World*. In: ANDERSON, Joseph D., FISHER ANDERSONOVÁ, Barbara (ed.). *Moving Image Theory: Ecological Considerations*. Carbondale: Southern Illinois University Press, 2007, s. 9 - 24.

³¹⁸ CUTTING, J. E. *Reconceiving Perceptual Space*. In: HECHT, Heiko, SCHWARTZ, Robert, ATHERTONOVÁ, Margaret (ed.). *Looking into Pictures – An Interdisciplinary Approach to Pictorial Space*. Cambridge: A Bradford Book, 2003, s. 215 – 239.

³¹⁹ CUTTING, J. E., VISHTON, P. M. *Perceiving Layout and Knowing Distances: The Integration, Relative Potency, and Contextual Use of Different Information about Depth*. In: EPSTEIN, William, ROGERSOVÁ, Sheena (ed.): *Perception of Space and Motion*. Madison: Academic Press, 1995.

analýzu daných prostorových plánů vzhledem k využití monokulárních hloubkových podnětů při jejich percepci.

Tato Cuttingova konstruktivistická segmentace prostoru virtuálního filmového obrazu vyhovuje potřebám disertační práce především pro svou ucelenost, univerzálnost a možnou aplikovatelnost na specifickou obrazovou reprezentaci tvořenou obrazem filmovým a zahrnutým obrazem výtvarným. Cutting se v citovaných studiích zabývá především prostorem filmového obrazu, přesto se v textu *Perceiving Layout and Knowing Distances: The Integration, Relative Potency, and Contextual Use of Different Information about Depth*, který napsal společně s dalším konstruktivisticky zaměřeným kognitivním psychologem Peterem M. Vishtonem, krátce věnuje i obrazu výtvarnému. Cuttingova (a Vishtonova) koncepce tří segregovaných plánů virtuálního prostoru obrazu (prostor výhledu, prostor akce, osobní prostor) bude v rámci této práce aplikována nejprve na oddělené entity filmového a výtvarného obrazu a následně na specifický případ filmového obrazu zahrnujícího obraz výtvarný.

4.8.2 FILMOVÝ OBRAZ - PROSTOR VÝHLEDU

Prvním typem prostoru definovaným Cuttingem je **prostor výhledu** („vista space“)³²⁰. Prostor výhledu se rozkládá ve virtuálním prostoru daného filmového obrazu od vzdálenosti 30 metrů od roviny okénka (a tím pádem od konstruovaného diváka) až po horizont. V tomto prostorovém plánu je již omezeno vnímání pohybu daných objektů, stejně jako vnímání jejich tvarů, textury, barev a kontrastu.

V prostoru výhledu hrají při percepci významnější roli následující monokulární hloubkové podněty: interpozice, výška ve vizuálním poli, relativní velikost a vzdušná perspektiva (pro vzdušnou perspektivu je prostor výhledu dokonce primárním místem působení). Všechny tyto monokulární hloubkové podněty jsou v prostoru výhledu přítomny, jejich efekt je však přímo závislý na umístění v hloubce obrazu – ve většině případu je zde logicky jejich účinek marginální. Prostor výhledu tak plní v prostoru filmového obrazu nejčastěji roli pozadí, jeho narativní a sémantický potenciál je obecně velmi nízký.³²¹ Výjimkou jsou pouze širokoúhlé filmy kladoucí důraz na pozadí snímané ve velkých celcích a panoramatech nebo některé umělecké a experimentální snímky pracující s prostorem výhledu záměrně příznakově.

³²⁰ CUTTING, J. E. Perceiving Scenes in Film and in the World. In: ANDERSON, Joseph D., FISHER ANDERSONOVÁ, Barbara (ed.). *Moving Image Theory: Ecological Considerations*. Carbondale: Southern Illinois University Press, 2005, s. 11.

³²¹ Cutting zmiňuje hollywoodské filmy 30. a 40. let, které místo přirozeného pozadí používaly pozadí pouze namalované – toto namalované pozadí se objevovalo i v celé řadě němých filmů.



Snímek *Mléčná dráha*³²² maďarského režiséra Benceho Fliegaufa je složen z několika velmi dlouhých statických záběrů – v úvodu tohoto záběru se veškeré objekty a postavy i veškerá jejich akce nalézají v prostoru výhledu

4.8.3 FILMOVÝ OBRAZ - PROSTOR AKCE

Druhým typem prostoru je dle Cuttinga **prostor akce** („action space“)³²³. Ve virtuálním prostoru filmového obrazu je jeho hranicí vzdálenost 30 metrů od roviny okénka, jeho působnost pak končí vzdáleností zhruba 1,5 metru od roviny okénka (vzdálenost zhruba 1,5 metru je dána dosahem našich paží – tento dosah symbolicky ohraničuje osobní prostor).

Ve fyzikálním světě se v tomto prostoru odehrávají téměř všechny důležité sociální akce a z tohoto prostorového plánu také získáváme naprostou většinu informací různého druhu. Podobně je tomu i ve virtuálním prostoru filmového obrazu – naprostá většina filmových akcí se odehrává v tomto prostorovém plánu a stejně tak je do tohoto prostorového plánu zahrnut největší podíl vizuální informace a tím pádem percepčního materiálu. Cutting označuje prostor akce synonymem filmový prostor („space of films“)³²⁴ – ve virtuálním prostoru filmového obrazu je prostor akce naprosto dominantní. V prostoru akce se v naprosté většině případů objevují vjemové a významové dominanty, gestaltistickou terminologií figury. V prostoru akce filmového obrazu se z monokulárních hloubkových podnětů uplatňují především základní prvky umělecké perspektivy, tedy interpozice, výška ve vizuálním poli a relativní velikost. Naopak se zde neuplatňuje monokulární hloubkový podnět vzdušné perspektivy (jejíž doménou je prostor výhledu).

³²² *Mléčná dráha* (Tejút, Bence Fliegauf, Maďarsko 2007).

³²³ CUTTING, J. E. Perceiving Scenes in Film and in the World. In: ANDERSON, Joseph D., FISHER ANDERSONOVÁ, Barbara (ed.). *Moving Image Theory: Ecological Considerations*. Carbondale: Southern Illinois University Press, 2005, s. 15.

³²⁴ CUTTING, J. E. Perceiving Scenes in Film and in the World. In: ANDERSON, Joseph D., FISHER ANDERSONOVÁ, Barbara (ed.). *Moving Image Theory: Ecological Considerations*. Carbondale: Southern Illinois University Press, 2005, s. 16.



Typické využití prostoru akce – projev Adenoida Hinkela v Chaplinově *Diktátorovi*³²⁵

4.8.4 FILMOVÝ OBRAZ - OSOBNÍ PROSTOR

Třetím Cuttingem definovaným prostorovým plánem je **osobní prostor** („personal space“)³²⁶, kterým je veškerý virtuální prostor filmového obrazu ve vzdálenosti menší než zhruba 1,5 metru od roviny okénka (v dosahu našich paží).

Z monokulárních hloubkových podnětů se v tomto prostorovém plánu uplatňují především interpozice, relativní velikost a akomodace. Zatímco v reálném světě se v tomto prostorovém plánu odehrávají akce intimního charakteru (psychologové tento prostor charakterizují jako intimní či osobní zónu), v prostoru filmového obrazu se tento prostor využívá jen zřídka, neboť přílišná blízkost postavě či akci (a s ní spojený nedostatek potřebného odstupu) působí na diváky percepční mechanismy zneklidňujícím dojmem. Osobní prostor je pro virtuální prostor filmového obrazu krajně nety-

³²⁵ *Diktátor* (The Great Dictator, Charles Chaplin, USA 1940).

³²⁶ CUTTING, J. E. Perceiving Scenes in Film and in the World. In: ANDERSON, Joseph D., FISHER ANDERSONOVÁ, Barbara (ed.). *Moving Image Theory: Ecological Considerations*. Carbondale: Southern Illinois University Press, 2007, s. 18.

pický a jeho využití (například v detailu či makrodetailu) je takřka vždy příznakové vzhledem k divákově percepci.



Využití osobního prostoru: frustrující záměrné narušování intimní zóny postav v *Hezkých chvílích bez záruky*³²⁷ Věry Chytilové

Přechody mezi jednotlivými prostorovými plány nejsou samozřejmě nijak geometricky definovány a mezi dvěma plány vždy existuje zóna jejich prolínání. Osobní prostor tak může zasahovat i více metrů do prostoru akce a stejně tak se ve vzdálenosti 20 – 40 metrů do roviny okénka nachází zóna přechodu mezi prostorem akce a pozadím. Jednotlivé prostorové plány i přechody mezi nimi samozřejmě ovlivňují i další faktory, jako například filmové prostředky pohybu kamery či střihu – trojice prostorových plánů filmového obrazu tak není Cuttingem definována s geometrickou přesností, ale spíše vzhledem k odlišným percepčním modům každého z těchto plánů.

Z charakteristik jednotlivých prostorových plánů filmového obrazu definovaných Cuttingem a Vishtonen vyplývá jednoznačná dominance prostoru akce ve filmové gramatice. Prostor akce je nejvlastnějším prostorovým plánem filmového obrazu, ve kterém se odehrává drtivá většina akcí a jeho využití působí ve většině případů nepříznakově. Využití prostoru výhledu v jiném ohledu než jako pouhé pozadí působí nepatříčně a příznakově a stejně tak je tomu i při využití osobního prostoru.

³²⁷ *Hezké chvílky bez záruky* (Věra Chytilová, ČR 2006).

4.8.5 VÝTVARNÝ OBRAZ – PROSTOR VÝHLEDU, PROSTOR AKCE, OSOBNÍ PROSTOR

Vzhledem k netemporálnímu charakteru výtvarných obrazů je u tohoto typu virtuálního prostoru zacílení na prostor akce ještě zřetelnější. Hotový výtvarný obraz není možné nijak pozměnit (na rozdíl od obrazu filmového a pohybu kamery či střihu), proto jsou výtvarné obrazy s dominantním osobním prostorem nebo prostorem výhledu spíše výjimečné.

Prostor výhledu se ve výtvarných obrazech objevuje až se začátkem italského renesančního malířství pevně propojeného s lineární perspektivou, který systematizovala a centralizovala obrazový prostor na základě monokulárních hloubkových podnětů interpozice, výšky ve vizuálním poli, relativní velikosti a relativní hustoty. Z logiky věci se prostor výhledu nejčastěji uplatňuje u velkoformátových pláten nebo fresek, na kterých díky jejich velikosti může hrát prostor výhledu důležitou roli. Cutting s Vishtonem citují v textu *Perceiving Layout and Knowing Distances: The Integration, Relative Potency, and Contextual Use of Different Information about Depth*³²⁸ stropní fresky Andrey Pozza v kostele Sv. Ignáce z Loyoly v Římě³²⁹. Velkoformátová freska vytváří dokonalou iluzi neexistující kupole a dalšího patra kostelní klenby zaplněné anděly – Pozzovo dílo je jedním obrovským trompe l'oeil využívajícím prostoru výhledu ve virtuálním prostoru obrazu a podvojně podstaty výtvarných obrazů ke zmatení našich smyslů a vytvoření iluze hloubky, která neexistuje.

Prostor akce je u výtvarných obrazů, stejně jako u obrazů filmových, klíčovým a dominantním prostorovým plánem, ve kterém se objevuje většina objektů, postav a akcí, tedy většina figur v gestaltistickém smyslu. Tento prostorový plán je malíři budován prostřednictvím všech citovaných hloubkových podnětů, nejčastěji na základě perspektivního uspořádání.

Osobní prostor výtvarné obrazy takřka nevyužívají, s výjimkou některých portrétů, které záměrně narušují intimní zónu zobrazovaných postav. V těchto výjimečných případech se v prostoru výtvarného obrazu z monokulárních hloubkových prvků objevují pouze interpozice a relativní velikost.

³²⁸ CUTTING, J. E., VISHTON, P. M.: *Perceiving Layout and Knowing Distances: The Integration, Relative Potency, and Contextual Use of Different Information about Depth*. In EPSTEIN, William, ROGERSOVÁ, Sheena (eds.): *Perception of Space and Motion*. Madison: Academic Press, 1995, s. 21.

³²⁹ POZZO, Andrea: *Fresky na stropě kostela Sant' Ignazio* (1685 – 1694, kostel Sant' Ignazio, Řím).



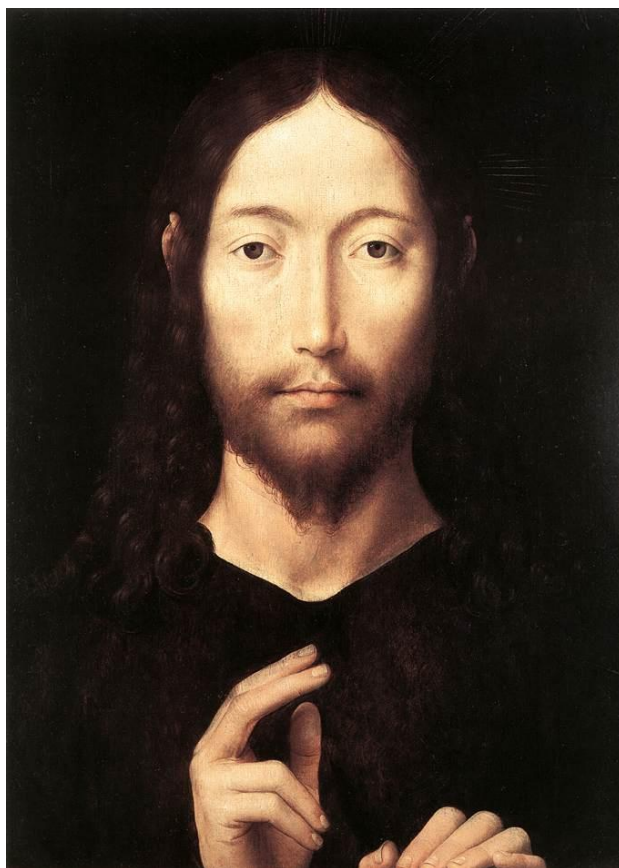
Pozzův strop kostela Sv. Ignáce z Loyoly v Římě³³⁰ – trompe l'oeil a využití prostoru výhledu pro vytvoření iluze hloubky neexistujícího prostoru



Extrémně přeplněný prostor akce na Breughelově plátně *Jan Křtitel při modlitbě*³³¹

³³⁰ POZZO, Andrea: *Fresky na stropě kostela Sant'Ignazio* (1685 – 1694, kostel Sant'Ignazio, Řím).

³³¹ BREUGHEL, Pieter ml.: *Jan Křtitel při modlitbě* (1625, soukromá sbírka).



*Žehnající Kristus*³³² od Hansa Memlinga – zobrazená postava se nachází v osobním prostoru, což mimo jiné dokládá ruka „položená“ na rámu obrazu. Z monokulárních hloubkových podnětů se ve virtuálním prostoru tohoto obrazu objevuje pouze interpozice Kristových rukou a jeho těla

³³² MEMLING, Hans: *Žehnající Kristus* (1478, Norton Simon Museum of Art, Pasadena).

4.9 PROSTOROVÉ PLÁNY VÝTVARNÉHO OBRAZU ZAHRNUTÉHO DO OBRAZU FILMOVÉHO

4.9.1 ÚVOD A ZHODNOCENÍ LITERATURY

Cuttingův citovaný model tří prostorových plánů filmového obrazu byl vytvořen primárně pro aplikaci na obraz filmový (i když v některých textech jej Cutting se spoluautorem Vishtonem aplikuje i na obraz výtvarný). Hlavními důvody pro využití tohoto modelu v disertační práci je jeho ucelenost, univerzálnost a orientace na percepční procesy prvního i druhého řádu. Cuttingova koncepce je v citovaných textech (*Perceiving Scenes in Film and in the World*³³³, *Reconceiving Perceptual Space*³³⁴, *Perceiving Layout and Knowing Distances: The Integration, Relative Potency, and Contextual Use of Different Information about Depth*³³⁵) úzce propojena s klasifikací a charakterizací monokulárních hloubkových podnětů, proto jsou tyto dvě kapitoly disertační práce na sebe navazující.

V této části disertace se stýká Cuttingova klasifikace tří prostorových plánů filmového obrazu s klasifikací tří základních typů možného zahrnutí výtvarného obrazu do obrazu filmového vytvořenou v této práci. Vzhledem k poměrně marginální roli cuttingovského prostoru výhledu a osobního prostoru ve filmových obrazech obecně (a ve specifických filmových obrazech se zahrnutými obrazy výtvarnými zvláště) je logickým krokem rozdělit tuto kapitolu na základě možných zapojení výtvarného obrazu do obrazu filmového a u každého z těchto tří typů popsat jeho vztah ke třem prostorovým plánům definovaným Cuttingem odděleně.

4.9.2 VÝTVARNÝ OBRAZ JAKO OBJEKT Z HLEDISKA PROSTOROVÝCH PLÁNŮ FILMOVÉHO OBRAZU

Výtvarný obraz jako objekt se ve filmovém obrazu objevuje jako trojrozměrný zarámovaný předmět spadající do filmové diegeze. Z hlediska Cuttingem definovaných prostorových plánů filmového obrazu je dominantním prostorovým plánem pro zahrnutý výtvarný obraz jako objekt prostor akce. V tomto prostoru se odehrává naprostá většina diegetických akcí a tento prostor zároveň obsahuje největší množství percepčního a sémanticky důležitého materiálu. Výtvarný obraz jako objekt zahrnutý do prostoru akce může být z percepčního (a diegetického) hlediska příznakový nebo nepříznakový.

³³³ CUTTING, J. E. *Perceiving Scenes in Film and in the World*. In: ANDERSON, Joseph D., FISHER ANDERSONOVÁ, Barbara (ed.). *Moving Image Theory: Ecological Considerations*. Carbondale: Southern Illinois University Press, 2007.

³³⁴ CUTTING, J. E. *Reconceiving Perceptual Space*. In: HECHT, Heiko, SCHWARTZ, Robert, ATHERTONOVÁ, Margaret (ed.). *Looking into Pictures – An Interdisciplinary Approach to Pictorial Space*. Cambridge: A Bradford Book, 2003, s. 215 – 239.

³³⁵ CUTTING, J. E., VISHTON, P. M. *Perceiving Layout and Knowing Distances: The Integration, Relative Potency, and Contextual Use of Different Information about Depth*. In: EPSTEIN, William, ROGERSOVÁ, Sheena (ed.): *Perception of Space and Motion*. Madison: Academic Press, 1995.

Výtvarný obraz jako objekt se prakticky neobjevuje v prostoru výhledu nebo v osobním prostoru filmového obrazu. Prostor výhledu je vyhrazen pro panorama pozadí filmového obrazu a v tomto prostorovém plánu je již velmi silně omezeno vnímání tvarů, textury, barev a kontrastu daných objektů. Stejně tak se výtvarný obraz jako objekt neobjevuje v osobním prostoru, protože využití tohoto prostorového plánu je vždy spojenou s divácky nepříjemnou blízkostí k postavám diegeze a k detailním záběrům.



Výtvarný obraz jako objekt v prostoru akce 1 – ve scéně z Burtonova *Batmana*³³⁶ je Baconův obraz tématem dialogu a následné diegetické akce, reprezentuje tedy příznakové využití výtvarného obrazu jako objektu

³³⁶ *Batman* (Tim Burton, USA 1989).



Výtvarný obraz jako objekt v prostoru akce 2: v úvodním záběru sekvence z Herzova *Spalovače mrtvol*³³⁷ je právě křídlo Boschovy Zahrady pozemských rozkoší v nepříznakové roli pozadí, jeho percepční a diegetická důležitost se s každým dalším střihem postupně posiluje

4.9.3 VÝTVARNÝ OBRAZ VYPLŇUJÍCÍ RÁMEC Z HLEDISKA PROSTOROVÝCH PLÁNŮ FILMOVÉHO OBRAZU

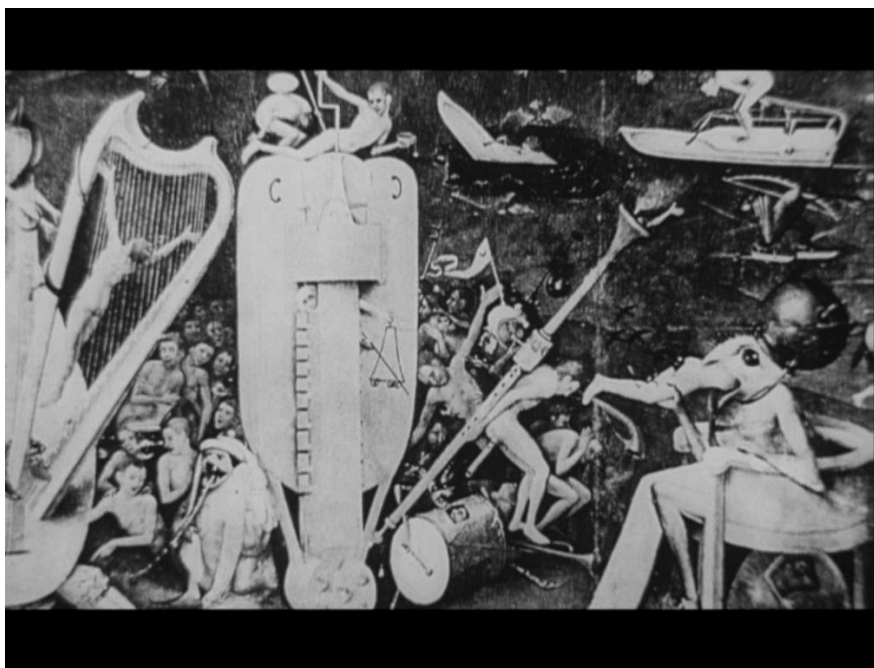
U výtvarného obrazu vyplňujícího rámec dochází k potlačení prostoru filmového obrazu vzhledem k prostoru zahrnutého obrazu výtvarného z hlediska kompozičního i narativního – výsledkem je diegetická ruptura daného filmu. Prostorový systém zahrnutého výtvarného obrazu (s perspektivní výstavbou a monokulárními hloubkovými podněty) nahrazuje prostorový systém obrazu filmového, tím pádem je zde rozbita Cuttingova koncepce tří prostorových plánů filmového obrazu. Během ruptury filmové diegeze se jediným obrazovým prostorem vyplňujícím rámec filmového obrazu stává zahrnutý obraz výtvarný se svými hloubkovými podněty a prostorovými plány. Vzhledem k tomu, že v celkovém korpusu výtvarných děl od renesance po současnost se vyskytuje poměrně málo obrazů využívajících záměrně a efektivně prostor výhledu nebo osobní prostor, u specifické podmnožiny výtvarných obrazů zahrnutých do obrazu filmového je absence využití těchto dvou prostorových plánů ještě výraznější a prostor výhledu či osobní prostor se zde objevují velmi sporadicky. Pro výtvarný

³³⁷ *Spalovač mrtvol* (Juraj Herz, Československo 1968).

obraz vyplňující rámec je tedy klíčový prostor akce, ve kterém se odehrává většina dějů a do kterého jsou umístěny percepčně i sémanticky nosné prvky.



Výjimečné využití osobního prostoru u typu výtvarný obraz vyplňující rámec – přerámovaný detail Modiglianiho aktu (Modigliani)³³⁸



Typické využití prostoru akce u výtvarného obrazu vyplňujícího rámec – pravé křídlo Boschova triptychu *Zahrada pozemských rozkoší (Spalovač mrtvol)*³³⁹

³³⁸ Modigliani (Mick David, USA/Francie/Německo/Itálie 2004).

4.9.4 TABLEAU VIVANT Z HLEDISKA PROSTOROVÝCH PLÁNŮ FILMOVÉHO OBRAZU

Tableau vivant je jako další z typů zahrnutí výtvarného obrazu do obrazu filmového spojen s hereckým ztvárněním syžetu a kompozice daného výtvarného obrazu. Tento typ je tedy pevně spjat s hereckou akcí a postavami filmové diegeze. Vzhledem k důrazu na hereckou akci a k výraznému potenciálu být (i vzhledem ke své staticčnosti a nefilmovosti) percepční i diegetickou dominantou je logické, že naprostá většina tableau vivant se odehrává v prostoru akce daného filmového obrazu. Vzhledem k přílišné blízkosti či naopak přílišné vzdálenosti od roviny okénka je využití tableau vivant v osobním prostoru a prostoru výhledu marginální.



Tableau vivant slavného Woodova obrazu *Americká gotika* umístěné do prostoru akce (*Rocky Horror Picture Show*)³⁴⁰

³³⁹ *Spalovač mrtvol* (Juraj Herz, Československo 1968).

³⁴⁰ *Rocky Horror Picture Show* (The Rocky Horror Picture Show, Jim Sharman, Velká Británie/USA 1975).

5 TYPOLOGIE ZAHNRUTÍ VÝTVARNÉHO OBRAZU DO OBRAZU FILMOVÉHO

5.1 ÚVOD

Po předešlé části disertační práce, která se věnovala analýze základních prvků prostorové percepce výtvarných obrazů, filmových obrazů a výtvarných obrazů zahrnutých do obrazů filmových na základě konstruktivistické teorie, bude v této části práce provedena elementární klasifikace možných zahrnutí výtvarných obrazů do obrazů filmových. Tři základní typy možného zahrnutí vychází ze studia literatury konstruktivistického korpusu i textů s odlišným teoretickým a metodologickým přístupem a jejich klíčové distinktivní rysy jsou definovány prostřednictvím elementárních prvků výstavby virtuálního prostoru výtvarných a filmových obrazů a zákonitostí jejich následné percepce. Soubor těchto distinktivních rysů tvoří prvky detailně popsané v předešlých kapitolách disertace, konkrétně:

- 1) monokulární hloubkové podněty (interpozice, výška ve vizuálním poli, relativní velikost, lineární perspektiva)
- 2) dichotomie figury a pozadí
- 3) linie
- 4) prostorové plány

Prostřednictvím těchto základních distinktivních rysů popsaných v rámci konstruktivistického teoretického aparátu budou definovány tři základní typy možného zahrnutí výtvarného obrazu do obrazu filmového lišící se následujícími faktory:

- 1) míra reference k původnímu výtvarnému obrazu, který je zahrnut do obrazu filmového
- 2) role zahrnutého výtvarného obrazu ve virtuálním prostoru obrazu filmového
- 3) role zahrnutého výtvarného obrazu v diegezi a sémantické skladbě daného filmu (tato role přímo souvisí s prostorou pozicí daného zahrnutého výtvarného obrazu a je od této pozice neoddělitelná)
- 4) příznakovost zahrnutého výtvarného obrazu z hlediska divákovy percepční aktivity, včetně procesů sekundární kognice

Pro vytvoření typologie možných zahrnutí výtvarných obrazů do obrazů filmových bude primárně využit korpus konstruktivistické literatury a z ní vycházející teorie, popsaný a kriticky zhodnocený v předešlých částech disertace. Citovány a parafrázovány tak budou znovu klíčové konstruktivistické texty, jakými jsou *Pictorial Functions and Perceptual Structures*³⁴¹ a *Representation of Motion*

³⁴¹ HOCHBERG, Julian. Pictorial Functions and Perceptual Structures. In: PETERSONOVÁ, Mary A., GILLAMOVÁ, Barbara, SEDGWICK, H. A. *In the Mind's Eye*. Oxford: Oxford University Press, 2007, s. 229 – 275.

*and Space in Video and Cinematic Displays*³⁴² Juliana Hochberga či *Visual Space Perception*³⁴³ H. A. Sedgwicka. U každého ze tří typů možného zahrnutí výtvarného obrazu do obrazu filmového však bude analyzovaná využita ještě další literatura, která se již úzce dotýká specifických teoretických problémů souvisejících se specifiky daného typu zahrnutí. U typu výtvarný obraz jako objekt tak budou analyzovány otázky související s problematikou objektové percepce na základě textů *Recognition-by-Components: A Theory of Human Image Understanding*³⁴⁴ Irvinga Biedermana a *Object Perception*³⁴⁵ Mary A. Petersonové, u typu výtvarný obraz vyplňující rámec budou využity především texty *Perception of Motion Pictures*³⁴⁶ Juliana Hochberga a Virginie Brooksové a *Pictorial Perception and Art*³⁴⁷ E. B. Goldsteina a u typu tableau vivant texty *Hin zum Film – Zurück zu den Bildern (Tableaux Vivants: „Lebende Bilder“ in Filmen von Antamoro, Korda, Visconti und Pasolini)*³⁴⁸ Joanny Barckové a *Malerei im Film – Peter Greenaway*³⁴⁹ Michaela Schustera.

Na základě vytvořeného teoretického základu vycházejícího z konstruktivistické teorie a za využití speciální literatury budou definovány a následně důkladně popsány tři základní typy možného zahrnutí výtvarného obrazu do obrazu filmového, kterými jsou:

- 1) **Výtvarný obraz jako objekt** – první typ možného zahrnutí výtvarného obrazu do obrazu filmového vychází z existence výtvarného obrazu ve formě trojrozměrného (nejčastěji) zarámovaného předmětu objevujícího se ve filmové diegezi a tím pádem i v jeho virtuálním prostoru tvořícím percepční materiál pro diváka
- 2) **Výtvarný obraz vyplňující rámec** – druhým typem zahrnutí výtvarného obrazu do obrazu filmového vychází z obrazové plochy daného výtvarného obrazu, která se ve filmovém obraze objevuje v pozici vyplňující celý rámec filmového plátna, čímž specifickým způsobem narušuje a pozastavuje filmovou diegezi

³⁴² HOCHBERG, Julian. Representation of Motion and Space in Video and Cinematic Displays. In: BOFF, Kenneth R.: *Handbook of Perception and Human Performance I – Sensory Processes and Perception*. New York: Wiley, 1986, s. 22-1 – 22-64.

³⁴³ SEDGWICK, H. A. Visual Space Perception. In: GOLDSTEIN, E. B. (ed.): *Blackwell Handbook of Sensation and Perception*. Maiden: Blackwell, 2005, s. 128 – 168.

³⁴⁴ BIEDERMAN, Irving. Recognition-by-Components: A Theory of Human Image Understanding. *Psychological Review*. 1987, r. 94, č. 2, s. 115 – 147.

³⁴⁵ PETERSONOVÁ, Mary A. Object Perception. In: GOLDSTEIN, Bruce E. (ed.). *Blackwell Handbook of Sensation and Perception*. Maiden: Blackwell, 2005, s. 168 – 204.

³⁴⁶ HOCHBERG, Julian, BROOKSOVÁ, Virginia. Perception of Motion Pictures. In: FRIEDMAN, Morton P., CARTERETTE, Edward C. *Cognitive Ecology*. San Diego: Academy Press, 1996, s. 205 – 292.

³⁴⁷ GOLDSTEIN, E. B. Pictorial Perception and Art. In: GOLDSTEIN, E. B. (ed.): *Blackwell Handbook of Sensation and Perception*. Maiden: Blackwell, 2005, s. 344 – 378.

³⁴⁸ BARCKOVÁ, Joanna. *Hin zum Film – Zurück zu den Bildern (Tableaux Vivants: „Lebende Bilder“ in Filmen von Antamoro, Korda, Visconti und Pasolini)*. Bielefeld: Transcript Verlag, 2008.

³⁴⁹ SCHUSTER, Michael. *Malerei im film – Peter Greenaway*. Hildesheim: Georg Olms, 1998.

- 3) **Tableau vivant** – třetím typem zahrnutí výtvarného obrazu do obrazu filmového je herecká realizace kompozice (a případně příběhu) původního výtvarného obrazu provedená v rámci diegeze příslušného filmu

5.2 VÝTVARNÝ OBRAZ JAKO OBJEKT

5.2.1 ÚVOD

Jedním ze základních typů možného zahrnutí výtvarného obrazu do obrazu filmového z hlediska percepčního (i narativního a sémantického) je výtvarný obraz jako objekt. Tato nejelementárnější forma možného zahrnutí výtvarného obrazu do obrazu filmového vychází z existence prostého trojrozměrného (nejčastěji) záramovaného předmětu objevujícího se ve filmové diegezi, a tím pádem i v jeho obrazové složce tvořící percepční materiál pro diváka. Tento trojrozměrný diegetický předmět vychází z trojrozměrného předmětu existujícího v reálném fyzikálním světě, ve světě filmové diegeze však disponuje specifickými percepčními vlastnostmi a charakteristikami. Jak už bylo řečeno, výtvarný obraz jako předmět tvoří základní a ve své podstatě nejméně příznakovou formu zahrnutí výtvarného obrazu do obrazu filmového a jako takový se tedy logicky hodí pro primární konstruktivisticko-kognitivistický výklad základních prostorových specifik výtvarného obrazu zahrnutého do obrazu filmového. Kategorie výtvarný obraz jako objekt byla vytvořena na základě studia dostupné literatury a také na základě studia filmů s dominantní rolí zahrnutých výtvarných obrazů. Zahrnuté výtvarné obrazy figurující v dané filmové diegezi jako objekty se objevují ve většině filmů s dominantním tématem výtvarného umění nebo s dominující výtvarnou stylizací, avšak tento typ zahrnutí se často objevuje i v žánrově a tematicky jinak orientovaných filmech.³⁵⁰ Celý korpus filmů se zahrnutým výtvarným obrazem jako objektem čítá stovky položek, přičemž v této práci budou uvedeny snímky modelové z hlediska využití příkladů k jednotlivým částem teoretického popisu či z hlediska základní typologie.

V této kapitole disertační práce bude nejprve naznačena definice výtvarného obrazu jako objektu. Základním metodologickým východiskem budou konstruktivistické analýzy percepce prostorových specifik výtvarného obrazu zahrnutého do obrazu filmového z předchozí části disertační práce. Důležitým referentem bude stať Françoise Josta s názvem *Pikto-film*³⁵¹ a dále především dva kognitivisticko-teoretické texty, *Recognition by Components*³⁵² amerického psychologa a teoretika lidského vidění Irvinga Biedermana a dále *Object Perception*³⁵³ konstruktivistky Mary A. Petersonové. Jost nahlíží zahrnutí výtvarného obrazu do obrazu filmového u typu výtvarný obraz jako objekt především ze sémiotického hlediska, přesto je jeho text cenný pro pokus o základní klasifikaci a taxonomii mož-

³⁵⁰ Například subžánr krimi filmů, ve kterých hraje zásadní roli ukradený obraz. Jako příklady lze uvést následující snímky: *Zloději* (Zong heng si hai, John Woo, Hong Kong 1991), *Aféra Thomase Crowna* (The Thomas Crown Affair, John McTiernan, USA 1999) či *Ukrást Rembrandta* (Rembrandt, Jannik Johansen, Dánsko/Velká Británie 2003).

³⁵¹ JOST, François. *Pikto-film*. *Illuminace*. 2003, r. 15, č. 4, s. 5.

³⁵² BIEDERMAN, Irving. *Recognition-by-Components: A Theory of Human Image Understanding*. *Psychological Review*. 1987, r. 94, č. 2, s. 115 – 147.

³⁵³ PETERSONOVÁ, Mary A. *Object Perception*. In: GOLDSTEIN, Bruce E. (ed.). *Blackwell Handbook of Sensation and Perception*. Maiden: Blackwell, 2005, s. 168 – 204.

ného zahrnutí výtvarného obrazu do obrazu filmového. Druhý a třetí referenční text lze zařadit do konstruktivisticko-kognitivistického korpusu základní literatury k prostorovým specifikům výtvarného a filmového obrazu, oba texty se však velmi zevrubně zabývají zákonitostmi a specifiky percepce objektů a jejich kontur, a proto jsou ve struktuře disertační práce využity a zařazeny právě v této kapitole.

Při nedostatku literatury k problematice výtvarného obrazu jako objektu jsou tyto texty jedinými vhodnými a použitelnými referenty pro vlastní analýzu a kategorizaci výtvarných obrazů jako objektů, především z hlediska prostoru filmového obrazu a divácké percepce. Teoretická báze této kapitoly tak bude vycházet z konstruktivistických závěrů shrnutých a komentovaných v předešlé části disertační práce (konstruktivističtí kognitivní psychologové se ovšem zabývali výtvarným a filmovým obrazem odděleně) a z textů Josta, Biedermana a Petersonové věnujícím se specifikům percepce objektů. Základní specifika použité literatury a její odlišnost od konstruktivistického korpusu či příslušnost k němu budou náležitě komentovány v následující podkapitole.

V první části této kapitoly bude detailně zhodnocena základní literatura k danému tématu náležející do konstruktivisticko-kognitivistického korpusu jakožto zvolené referenční teorie pro tuto disertaci. V historických souvislostech a vzájemném navazování budou popsány základní texty věnující se obecné objektové percepci (tedy především percepci objektů fyzikálního světa) napsané ve dvacátém a na počátku jedenadvacátého století počínaje gestaltistickými úvahami, přes reprezentační 3D model Marra a Nishihary až po RBC teorii Irvinga Biedermana a konstruktivistické shrnutí těchto teorií z pera Mary A. Petersonové. Následně bude provedena základní analýza klíčových termínů spojených s teorií percepce objektů, jakými jsou: reprezentační 3D model, geony a geonická struktura, segmentace vizuálního pole, segregace figury a pozadí vzhledem k percepci objektů či seskupování.

Dále bude kriticky zhodnocena a okomentována dostupná literatura týkající se problematiky zahrnutého výtvarného obrazu jako objektu, jako jednoho z možných typů zahrnutí definovaného autorem této práce. Vzhledem k nedostatku základní literatury a faktu, že psychologové konstruktivisticko-kognitivistického korpusu se věnovali objektové percepci především při popisu vnímání fyzikálního světa a neaplikovali své závěry na výtvarné obrazy, filmové obrazy či dokonce výtvarné obrazy zahrnuté v obrazech filmových, bude částečně využita literatura jiných teoretických směrů a zároveň budou závěry konstruktivistických textů aplikovány na tento specifický obrazový typ. Využit a náležitě kriticky zhodnocen bude především sémioticky zaměřený esej Françoise Josta s názvem *Pikto-Film*³⁵⁴, z něhož bude aplikována především autorova základní dichotomie módů transsémiotizace a transfigurality sloužící jako návod pro rozlišení a definování 4 základních kategorií možného zahrnutí výtvarného obrazu do obrazu filmového (každá z těchto kategorií již je pak analyzována na základě

³⁵⁴ JOST, François. *Pikto-film*. *Illuminace*. 2003, r. 15, č. 4, s. 5 – 15.

konstruktivisticko-kognitivistické metodologie). Na základě Jostova základního dělení pak budou zahrnuté výtvarné obrazy jako objekty definovány prostřednictvím své příznakovosti či nepříznakovosti vzhledem k percepčnímu materiálu vybraných filmových scén i vzhledem k jejich sémantické a narativní roli.

Zahrnuté výtvarné obrazy jako objekty budou definovány na základě jejich monokulárních hloubkových podnětů – v tomto ohledu bude kapitola navazovat na kapitolu 4.3 věnující se v základních konturách těmto náповědím pro vnímání hloubky. V této kapitole proběhne návrat k daným závěrům, a zároveň jejich rozšíření o výše uvedené poznatky textů zabývajících se objektovou percepcí a následné podrobení ještě důkladnější analýze. Zahrnuté výtvarné obrazy jako objekty tak budou, vzhledem ke svým monokulárním hloubkovým podnětům, analyzovány na základě geonické struktury, kontur či jejich symetrie. Odpovídající prostor bude věnován také problematice rámu výtvarného obrazu (a analogicky rámce obrazu filmového), neboť popis percepce rámu či ohraničení daného virtuálního prostoru je u typu výtvarný obraz jako objekt velmi důležitý. Popsán bude také efekt tzv. přerámování, neboli parcelace rámu zahrnutého výtvarného obrazu prostřednictvím rámce obrazu filmového za použití vybraných filmových prostředků, který se také bytostně dotýká celé řady zahrnutých výtvarných obrazů jako objektů. Stejně jako v kapitolách 4.3 a 4.4 budou popsány monokulární hloubkové podněty interpozice (detailně bude rozebrán systém jednotlivých interpozic, který může nastat při zahrnutí výtvarného obrazu jako objektu do obrazu filmového z hlediska postav filmové diegeze, prostorových plánů i sémantické role), výšky ve vizuálním poli (vzhledem k prostorovým plánům a sémantické roli), relativní velikosti (vzhledem k reálné velikosti daného zahrnutého výtvarného obrazu jako objektu ve fyzikálním světě) či gestaltistické dichotomie figury a pozadí (na základě návaznosti Mary A. Petersonové na gestaltistické termíny a její analýzu rozeznávání objektů jako figur).

V poslední části této kapitoly bude na základě shrnutého teoretického materiálu provedena základní typologie zahrnutého výtvarného obrazu jako objektu z hlediska jeho percepční, sémantické či narativní role ve filmu. Nejprve bude popsán zahrnutý výtvarný obraz jako objekt v nepříznakové roli z hlediska percepční charakteristiky, dichotomie figury a pozadí a sémantické role v dané scéně či daném filmu. Větší prostor pak bude logicky věnován zahrnutému výtvarnému obrazu jako objektu v příznakové roli, kde budou, kromě základní analýzy jeho charakteristik, definovány i jednotlivé možnosti jeho klasifikace (z hlediska délky působnosti na filmovou diegezi, z hlediska žánru filmu, z hlediska tří specifických prostředí pro zahrnuté výtvarné obrazy jako objekty v příznakové roli).

5.2.2 ZHODNOCENÍ LITERATURY K TÉMATU

5.2.2.1 KOGNITIVISTICKO-KONSTRUKTIVISTICKÁ LITERATURA

Percepci výtvarného obrazu jako objektu, který je zahrnutý do obrazu filmového, lze v základní rovině popsat prostřednictvím literatury zabývající se obecnou percepcí objektů, jejich konturami a elementární segregací. V kognitivistické literatuře dvacátého století se objevuje několik typově odlišných teorií popisujících objektovou percepci, pro potřeby této disertační práce je důležité parafrázovat základní jádro těchto teorií a termínů, které následně poslouží jako materiál pro popis specifického případu objektové percepce, tedy percepce výtvarných obrazů jako objektů v rámci obrazového systému a diegeze obrazů filmových.

Chronologicky nejstarší využitelnou a využívanou teorií zabývající se objektovou percepcí je teorie gestaltismu. Základní stanoviska, termíny a východiska gestaltistů byly popsány a kriticky zhodnoceny v kapitole 3.2 a v této části práce se gestaltismus opět dostane ke slovu v textu Mary A. Petersonové *Object Perception*³⁵⁵, a následně v podkapitole rozebírající daný obrazový typ z hlediska gestaltistické dichotomie figury a pozadí.

Jednou z následujících klíčových teorií objektové percepce (která však byla v průběhu let podrobována kritice a revidována) je tzv. „RBC teorie“ Irvinga Biedermana. Zkratkou RBC je míněn anglický termín „Recognition by Components“, který lze do češtiny přeložit jako „rozpoznávání pomocí komponentů“. Kognitivistické bádání analyzující objektovou percepci se od 70. let minulého století rozdělilo do tří hlavních metodologických proudů lišících se pojetím úhlu pohledu, a vzniklo tak několik teorií, které poskytují náhled na způsoby, jimiž je možné dosáhnout rozpoznání objektů (teorie neměnného úhlu pohledu, teorie závislé na úhlu pohledu a teorie různých úhlů pohledu). Biedermanovo pojetí patří do první kategorie (neměnného úhlu pohledu), přičemž tato teorie tvrdí, že rozpoznání objektu je založeno na strukturálních informacích a jednotlivých částech objektu, díky nimž se může rozpoznání objektu odehrát za libovolného úhlu pohledu. Podle této teorie je rozpoznání možné z jakéhokoliv úhlu pohledu, neboť všechny jednotlivé části objektu mohou být otočeny tak, aby zapadaly do určitého pohledu. Tato forma analytického rozpoznávání nepotřebuje velké množství paměti, neboť je třeba kódovat pouze strukturální části, které díky vzájemnému vztahu těchto částí mohou produkovat různé reprezentace objektu (i přes určitý uzavřený počet jednotlivých komponentů jsou pro jejich správné rozpoznání nutné vyšší kognitivní procesy, a tím pádem je možné tuto teorii částečně řadit do konstruktivistického proudu v kognitivní psychologii minulého století).

³⁵⁵ PETERSONOVÁ, Mary A. Object Perception. In: GOLDSTEIN, Bruce E. (ed.). *Blackwell Handbook of Sensation and Perception*. Maiden: Blackwell, 2005, s. 168 – 204.

S prvním rozpracováním tohoto modelu přišli na konci 70. let minulého století David Marr a Herbert Keith Nishihara³⁵⁶, když prezentovali pojetí **reprezentačního 3D modelu** a tvrdili, že k rozpoznávání různých objektů dochází neustálým porovnáváním 3D modelů získaných sledováním předmětu a 3D modelů uložených v paměťovém katalogu (identifikace předmětu prostřednictvím míry jeho vydutosti, nalezení osy každé z jeho částí a následné mentální rotace předmětu do podoby kanonického tvaru uloženého v naší paměti). Jak bylo zdůrazněno v kapitole 3.6, Marrova percepční teorie postavená na dobových výzkumech umělé inteligence, tehdeším boomu kybernetiky a matematických algoritmech, má i po několika desetiletích od svého vzniku velký vliv na přemýšlení o lidské percepci a i přes některé kritické reakce patří k dominantním percepčním teoriím, které jsou prověřovány a rozšiřovány prostřednictvím moderních technologií. Marrovo pojetí chápe percepci jako soubor jednotlivých, po sobě následujících, fází. Reprezenční 3D model je finální fází naší percepcce, během níž se tvary a jejich orientace stávají symboly 3D objektů organizovanými v objektivě centralizované struktuře. V této finální fázi vidění získává vnímatel model reálného vnějšího světa (detailnější popis Marrova přístupu, viz kapitola 3.6).

Na pojetí reparačního 3D modelu Marra a Nishihary navazuje již zmiňovaná Biedermanova **teorie rozpoznávání pomocí komponentů**, kterou autor poprvé publikoval v roce 1987, tedy zhruba 9 let po dvojici svých předchůdců. Svou teorii Biederman poprvé načrtl ve stati s názvem *Recognition-by-Components: A Theory of Human Image Understanding*³⁵⁷. V úvodu své stati Biederman píše: „Každý objekt může projektovat na naši sítnici nekonečné množství obrazových konfigurací. Pozice objektu vzhledem k pozorovateli se může neustále měnit, a tím pádem vyvolávat různé formy 2D projekcí. Objekt může být zakryt jinými objekty nebo texturními poli, podobně jako bychom se na objekt dívali přes listoví. Objekt nemusí být prezentován jako plně zbarvený texturní obraz, ale může se objevit jako zjednodušená kresba ve formě linie. Mimo to, objektu mohou chybět některé jeho části nebo se může jednat o naprosto nový exemplář ve své kategorii. Ale pouze u několika málo výjimek se stane, že objekt není rychle a zřetelně klasifikován.“³⁵⁸ Na začátku stati se Biederman zájemně obrací k fonologii a konstatuje, že angličtina si vystačí se 44 fonémy a všechny světové jazyky disponují pouhými 55 fonémy pro vyjádření všech různorodých jazykových forem. Lingvistický foném je definován svými distinktivními rysy a opozicemi a různé fonémy znázorňují různé dichotomické kontrasty. Tento systém distinktivních rysů odlišených základními komponenty lze podle Biedermana analogicky využít i u vizuální percepcce a rozpoznávání objektů. Ve vizuální sféře se ale nebude jednat o fonémy, nýbrž o omezený soubor základních geometrických komponentů, které se nebudou lišit

³⁵⁶ MARR, David, NISHIHARA, Herbert Keith. Representation and Recognition of the Spatial Organization of Three-dimensional Shapes. *Proceedings of The Royal Society*. 1978, r. 200, č. 1140, s. 269 – 294.

³⁵⁷ BIEDERMAN, Irving. Recognition-by-Components: A Theory of Human Image Understanding. *Psychological Review*. 1987, r. 94, č. 2, s. 115 – 147.

³⁵⁸ Tamtéž, s. 115.

dichotomicky (jak je tomu u fonémů), ale kvantitativně. Tyto základní komponenty nazývá Biederman „geony“ (neboli geometrické ikony) a celý průběh rozpoznání objektu jako proces skládající se z kaskádovitě uspořádaných fází.

Geony jsou pro Biedermana jednoduché geometrické tvary (kvádry, válce, koule, klíny) a základním fundamentem RBC teorie je tvrzení, že tyto geony jsou diferencovány a rozpoznány nezávisle na pozici pozorovatele a úhlu pohledu. Primárním prvkem pro rozpoznání objektů jsou tak jejich tvar, respektive skladba jejich geonů, a sekundárním (pomocným) prvkem jsou pak jejich barva a textura. Na základě empirických pozorování a experimentů pak Biederman definuje skupinu 36 základních geonů, jenž jsou vnímány a poté porovnávány s nejpodobnějšími reprezentacemi objektů, které jsou uloženy v paměti a vedou následně k identifikaci objektu. Tato základní skupina geonů je vymezena a definována prostřednictvím elementárních distinktivních rysů a binárních opozic a vztahuje se na živé objekty i věci, na znázorněné (2D) i reálné (3D) objekty. Biederman ve své koncepci kombinuje prvky dvou dominantních teoretických přístupů druhé poloviny minulého století, perspektivistického a konstruktivistického. Ke Gibsonovi a jeho teorii přímé percepce jej přibližuje důraz na samotné objekty, jejich distinktivní rysy a jejich geony, tedy skutečnost, že jeho koncepce je zaměřena na objekty samotné, přičemž vnímatelův úhel pohledu je invariantní. Ke konstruktivistům jej naopak přibližuje skutečnost, že i přes gibsonovský důraz na percepční materiál samotný neopomíjí vnímatelovou aktivitu reprezentovanou vyššími kognitivními procesy, konkrétně porovnávání objektových reprezentací s geonickými vzory uloženými v naší paměti a následnou identifikaci.

1. Cross Section: Straight vs. Curved

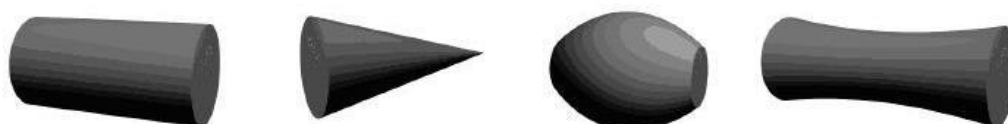


2. Axis: Straight vs. Curved



3. Size of Cross Section:

Constant (parallel sides) vs. Expand vs. Expand & Contract vs. Contract & Expand



4. Termination of Geon when Nonparallel: Truncated vs. Pointed vs. Rounded



Základní sestava distinktivních rysů definovaných Biedermanem, jejichž kombinace vytváří základní geony, dělení dle 1) průřezu, 2) osy, 3) velikosti průřezu, 4) zakončení geonu, pokud není paralelní³⁵⁹

Text Mary A. Petersonové s názvem *Object Perception*³⁶⁰ je revizí Biedermanovy RBC teorie a dalších teorií objektové percepce publikovanou již v našem století (2001) a pro potřeby této disertace je cenný především pro svůj analytický charakter a shrnující přístup k celé problematice. Petersonová komentuje tradiční přístupy k percepci objektů v průběhu celého dvacátého století a přidává vlastní stanoviska k analyzovaným tématům a možná východiska budoucího vývoje. V jejím textu se tak objevují odkazy na gestaltistickou psychologii, na konstruktivistické bádání nám dobře známého Juliána Hochberga, na pojetí reprezentačního 3D modelu Marra a Nishihary či na Biedermanovu RBC teorii. Závěry klíčové pro tuto disertační práci vychází u Petersonové především z gestaltistické teorie se kterou pracuje v konstruktivistickém duchu – do svého textu přejímá gestaltistické termíny, ale podrobuje je důkladné analýze postavené na exaktních měřeních a revizionistických textech vzniklých v průběhu dekad a následně je autorsky komentuje a hodnotí. Gestaltistické termíny jako správné pokračování či figura versus pozadí se staly v rámci analýzy objektové percepce termíny ve své podstatě klasickými, a tím pádem se s nimi musí vypořádat každý post-gestaltistický autor zabývající se touto problematikou.

³⁵⁹ Dostupné na webové stránce https://en.wikipedia.org/wiki/Geon_%28psychology%29

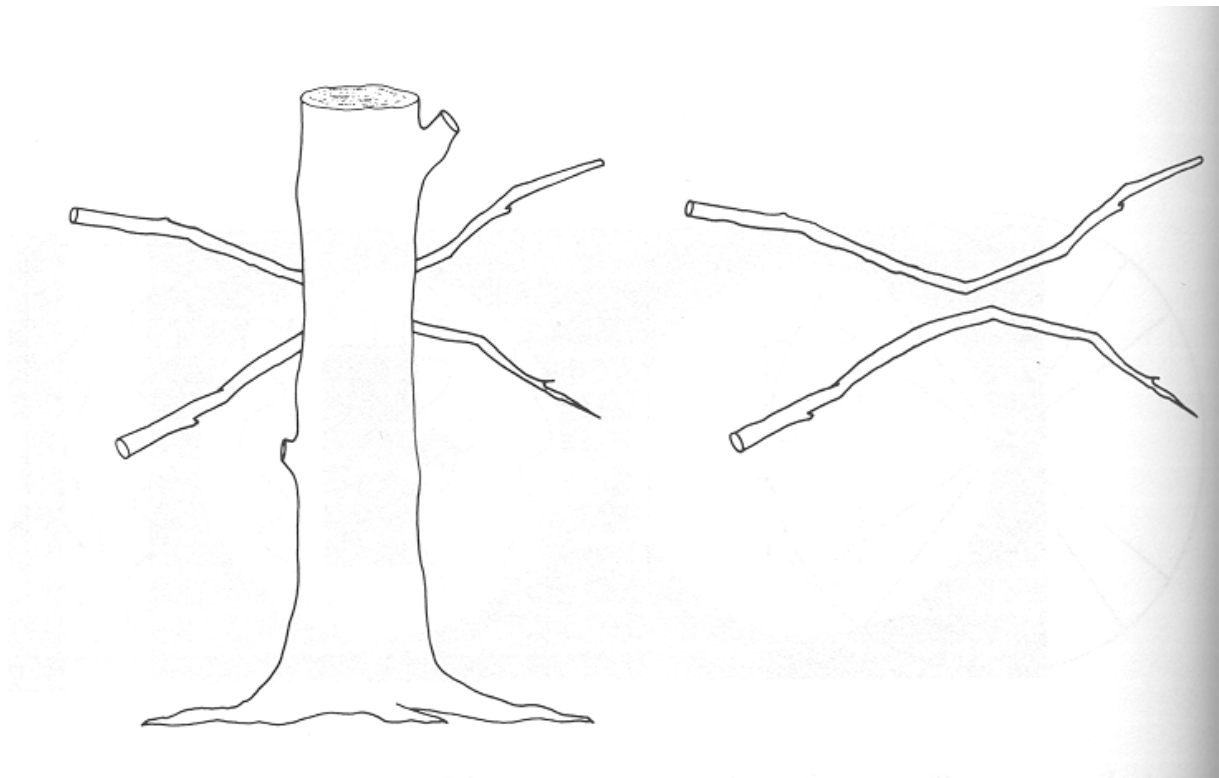
³⁶⁰ PETERSONOVÁ, Mary A. Object Perception. In: GOLDSTEIN, Bruce E. (ed.). *Blackwell Handbook of Sensation and Perception*. Maiden: Blackwell, 2005, s. 168 – 204.

Jednou ze základních problematik objektové percepcce jsou otázky spojené s tzv. **segmentací**. Dle Petersonové³⁶¹, vizuální pole, které sledujeme, obsahuje celou řadu objektů, které jsou různým způsobem uspořádány (nejčastěji podle pravidel prostorových plánů a monokulárních hloubkových prvků popsaných v kapitolách 4.3 a 4.8) a které je během naší percepcce nutné segmentovat či diferencovat do kontur, oblastí a skupin.³⁶² Petersonová tvrdí, že: „základní charakteristikou každého, pro percepci vhodného, objektu je kontura, přičemž každý objekt je v nejelementárnější podstatě percepčně definován právě prostřednictvím svojí kontury.“³⁶³ Některé objekty mají jasně definované a viditelné kontury celého svého ohraničení, některé se ovšem kvůli daným skutečnostem stávají objekty s diskontinuálními nebo fragmentárními konturami. První zmiňovaný případ se objevuje u solitérních objektů, které nejsou v žádné interakci s objekty okolními, druhý případ nastává u objektů interagujících s okolními objekty, například při dříve popsaném monokulárním hloubkovém podnětu interpozice. I přesto, že kontury některých objektů jsou zakryté objekty okolními, nedělá nám ve většině případů problém dané objekty správně percepčně analyzovat, rozpoznat a identifikovat. Zde se ke slovu dostává gestaltistický termín správného pokračování – díky správnému pokračování jsme schopni během percepcce daného objektu správně doplnit chybějící prvky jeho kontury a následně jej identifikovat. Termín správné pokračování bude důležitý i pro popis výtvarných obrazů jako objektů zahrnutých do obrazů filmových, neboť kontury zahrnutých výtvarných obrazů se v rámci obrazu filmového často dostávají do interpozice s objekty a postavami diegeze daného filmu.

³⁶¹ Tamtéž, s. 183.

³⁶² Petersonová zde vychází především z tvarových zákonů definovaných v roce 1912 Maxem Wertheimerem.

³⁶³ Tamtéž, s. 184.



Příklad správného pokračování, díky kterému jsme schopni větve ocitající se v interpozici se stromem analyzovat jako dvě větve procházející za stromem a ne jako větve čtyři³⁶⁴

S gestaltistickým termínem správné pokračování souvisí také gestaltisticky zevrubně analyzovaná problematika segregace figury a pozadí (viz kapitola 4.5). Gestaltistickou dichotomií figury a pozadí rozpracovanou na základě zákona pregnance podrobili kritickému zkoumání někteří konstruktivističtí kognitivisté, kteří ji pak aplikovali na specifické obrazové druhy výtvarných a filmových obrazů (viz Julian Hochberg)³⁶⁵. Někteří teoretici zkoumali také vztah kontury a pozadí a způsob, jakým kontura objektu definuje figuru oproti pozadí.³⁶⁶ M. A. Petersonová se ve svém textu³⁶⁷ vrací k této základní gestaltistické dichotomii a přidává některá upřesnění týkající se percepce objektů. Definuje několik faktorů, díky jejichž přítomnosti rozeznáme a vnímáme dané objekty jako figury a segregujeme je od příslušného pozadí. Jako figury daleko pravděpodobněji určíme objekty:

- 1) které jsou v relativní velikosti menší, než prostředí, jenž je obklopuje
- 2) které jsou symetrické (především vzhledem k vertikální ose)
- 3) které jsou konvexní

³⁶⁴ Schéma dostupné na webové stránce

<http://www-psych.stanford.edu/~lera/psych115s/notes/lecture9/figures2.html>

³⁶⁵ HOCHBERG, Julian. Pictorial Functions and Perceptual Structures. In: PETERSONOVÁ, Mary A., GILLAMOVÁ, Barbara, SEDGWICK, H. A. *In the Mind's Eye*. Oxford: Oxford University Press, 2007, s. 273.

³⁶⁶ FIELD, D. J., HAYES, A., HESS, R. F. Contour integration by the human visual system: evidence for a local "association field." *Vision Research*. 1993, r. 33, č. 2, s. 175–193.

³⁶⁷ PETERSONOVÁ, Mary A. Object Perception. In: GOLDSTEIN, Bruce E. (ed.). *Blackwell Handbook of Sensation and Perception*. Maiden: Blackwell, 2005, s. 179.

4) které jsou izolované³⁶⁸

Objekt-figura je definován nejen díky výše zmíněným faktorům či díky přítomnosti ve středu kompozice daného obrazu a v cuttingovském prostorovém plánu akce, ale také prostřednictvím kontury. Jak poznamenává M. A. Petersonová: „V případech kdy mají jeden objekt nebo jedna oblast zřetelnou konturu, zatímco druhý objekt je bez zřetelné kontury, je první objekt vnímán jako figura a druhý jako pozadí. Díky přítomnosti kontury, je figura vnímána jako objekt s definitivním tvarem, zatímco u pozadí tomu tak není (alespoň v části pozadí v blízkosti kontury objektu-figury). V tomto případě můžeme mluvit o segregaci figura-pozadí, přičemž kontura, kterou sdílejí oba objekty, je prisuzována objektu-figuře zakrývajícím pozadí.“³⁶⁹

S východisky gestaltického přístupu k percepci objektů souvisí také termín seskupování, jenž vysvětluje Petersonová: „Navíc k správnému pokračování identifikovali gestaltističtí psychologové jisté množství faktorů, které zvyšují pravděpodobnost, že bude určitá skupina entit seskupena k sobě a segregována tak od entit ostatních.“³⁷⁰ Podle Petersonové³⁷¹ existuje celá řada faktorů, které umožňují seskupování či mu napomáhají. Jedním z těchto faktorů je podobnost, která může být determinována tvarem, barvou nebo velikostí – při percepci objektů máme tendenci seskupovat k sobě objekty s podobným nebo stejným tvarem, barvou či velikostí. Druhým základním faktorem percepčního seskupování je blízkost – při percepci objektů máme tendenci seskupovat předměty objevující se blízko u sebe jako součást jednoho objektu.³⁷² Třetí základní faktor percepčního seskupování již souvisí s pohybem objektů – při objektové percepci máme tendenci seskupovat předměty pohybující se stejným směrem, které (gestaltickou terminologií) sdílejí „stejný osud“. Objekty se stejně nasměrovaným pohybem jsou pak segregovány nejen oproti statickému pozadí či jiným statickým objektům, ale také oproti objektům pohybujícím se odlišným směrem.

³⁶⁸ Tuto základní kategorizaci přejímá Petersonová od Hochberga (HOCHBERG, Julian. Perception I: Color and shape. In: KLING, J. W., RIGGS, L. A. (ed.). *Woodworth and Schlossberg's experimental psychology*. New York: Hold, Rinehart, & Winston, 1971.) a Pomerantze s Kubovym (POMERANTZ, James T., KUBOVY, Michael. Theoretical approaches to perceptual organization: Simplicity and likelihood principles. In: BOFF, Kenneth R., KAUFMAN, L., THOMAS, J. P. (Es.). *Handbook of perception and performance, Volume II: Cognitive processes and performance*. New York: John Wiley & Sons, 1986, s. 36 – 46).

³⁶⁹ PETERSONOVÁ, Mary A. Object Perception. In: GOLDSTEIN, Bruce E. (ed.). *Blackwell Handbook of Sensation and Perception*. Maiden: Blackwell, 2005, s. 177.

³⁷⁰ Tamtéž, s. 171.

³⁷¹ Tamtéž, s. 174.

³⁷² Například: ROCK, I., BROSGOLE, L. Grouping based on phenomenal proximity. *Journal of Experimental Psychology*. 1964, r. 67, č. 2, s. 531 – 538.

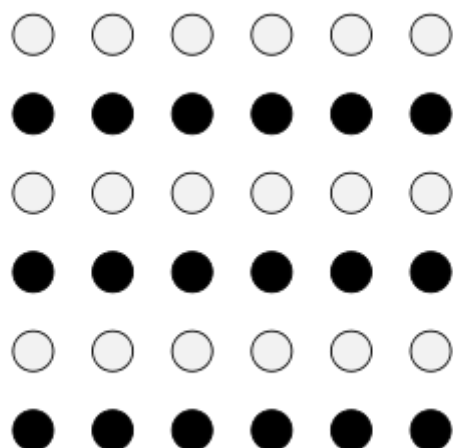


Diagram znázorňující pravidlo seskupování na základě podobnosti – kruhy na obrázku máme tendenci vnímat ve vodorovných seskupeních a ne třeba v seskupeních svislých³⁷³

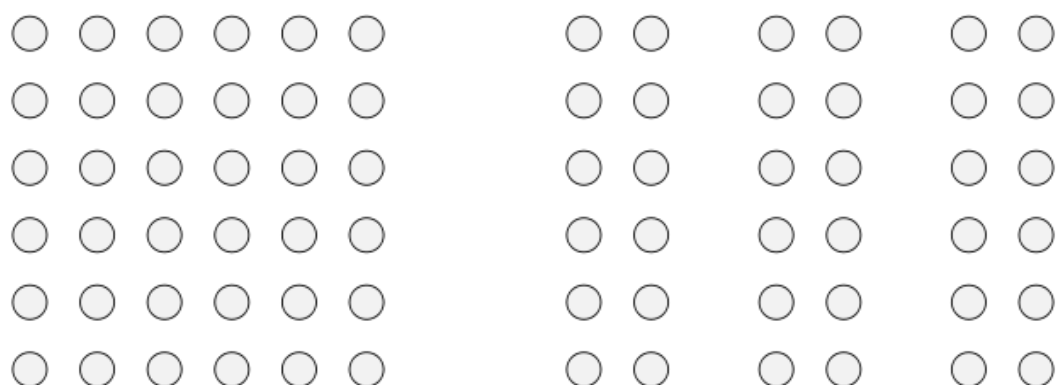


Diagram znázorňující pravidlo seskupování na základě blízkosti – kruhy na prvním obrázku máme tendenci vnímat jako součást jednoho homogenního objektu, zatímco kruhy na druhém obrázku vnímáme jako součásti tři homogenních objektů. Počet kruhů je přitom stejný, rozdíl je pouze v jejich blízkosti³⁷⁴

³⁷³ Dostupné na webové stránce https://en.wikipedia.org/wiki/Principles_of_grouping

³⁷⁴ Dostupné na webové stránce https://en.wikipedia.org/wiki/Principles_of_grouping



Diagram znázorňující pravidlo seskupování na základě stejného osudu – stejným směrem se pohybující hejno ptáků máme tendenci vnímat jako homogenní objekt segregovaný od pozadí či jiných statických objektů³⁷⁵

5.2.2.2 LITERATURA K PROBLEMATICE VÝTVARNÉHO OBRAZHU JAKO OBJEKTU ZAHRNUTÉHO DO OBRAZU FILMOVÉHO

Výtvarnému obrazu jako objektu zahrnutého do obrazu filmového se primárně nevěnuje žádný relevantní konstruktivistický ani obecně kognitivistický text v dostupných jazycích, jediným dílčím referentem je v tomto ohledu esej francouzského mediálního vědce Françoise Josta s názvem *Pikto-film*³⁷⁶. Jostův text nahlíží problematiku zahrnutí výtvarného obrazu do obrazu filmového především ze sémiotického hlediska. Toto hledisko metodologicky neodpovídá potřebám disertační práce, přesto jsou některé Jostovy závěry aplikovatelné především pro snahu o elementární kategorizaci základních možností tohoto zahrnutí. Jostův text není analýzou postavenou na revizi obecně kognitivního přemýšlení o lidské percepci ani na komentářích k relevantním exaktním měřením, jedná se o esej, ve které autor na velmi omezeném textovém rozsahu (ve francouzském originále pouhých 13 stran) Jost ve velmi obecné rovině načrtává svoji koncepci „pikto-filmu“ a jeho základní diferenciaci na základě role daného obrazu v diegetické a narativní struktuře daného filmu.

³⁷⁵ Dostupné na webové stránce https://en.wikipedia.org/wiki/Principles_of_grouping

³⁷⁶ JOST, François. *Pikto-film*. *Illuminace*. 2003, r. 15, č. 4, s. 5 – 15.

Především se jedná o jeho definici dvou modů „transsémiotizace“ a dvou modů „transfiguralitu“. Transsémiotizaci nahlíží Jost z hlediska sémiotiky a teorie reprezentace a transfiguralitu z hlediska filmové diegeze. Pro potřeby disertační práce je stejně tak málo využitelný (a tudíž neaplikovaný) Jostův pojem „pikto-film“, kterým autor opět v duchu krátkého esejistického textu rozumí typ filmu „jehož specifičnost spočívá v místu, jaké v něm zaujímá výtvarno nebo výtvarné dílo, ať už existující či nikoli“³⁷⁷. Tímto velmi obecným označením tedy Jost myslí nejen filmy s různorodým zahrnutím výtvarného obrazu, ale také filmy silně výtvarně stylizované, se silnou výtvarnou inspirací apod. V disertaci využívaný termín výtvarný obraz zahrnutý v obrazu filmovém důsledně vynechává filmy s pouhou výtvarnou stylizací a inspirací a soustřeďuje se pouze na výtvarné obrazy zahrnuté do prostorového a percepčního systému filmu několika základními způsoby.

Přes veškerou kritiku (která ovšem vyplývá především z odlišného stylového i metodologického zaměření textu) je Jostův esej cenný pro své jednoznačné zaměření na „pikto-filmy“, tedy filmy v určitém vztahu k výtvarnému umění. Pro potřeby disertační práce je využitelná především Jostova základní definice dvou modů transsémiotizace a dvou modů transfiguralitu, které v základních obrysech souzní s vymezením elementárních kategorií možného zapojení výtvarného obrazu do obrazu filmového (tedy výtvarný obraz jako předmět, výtvarný obraz vyplňující rámec, tableau vivant). Jost toto rozlišení základních možných zahrnutí výtvarného obrazu do obrazu filmového na velmi omezeném prostoru pouze naznačuje, cílem disertační práce je pak toto jeho rozlišení revidovat a maximálně prohloubit v rámci typologie zahrnutých výtvarných obrazů. I přes odlišná metodologická východiska tedy slouží Jostův text především jako inspirace pro rozlišení tří základních kategorií možného zahrnutí výtvarného obrazu do obrazu filmového, přičemž každá z těchto kategorií již bude analyzována na základě konstruktivisticko-kognitivistické metodologie dominující teoretickému zaměření této práce.

Typ výtvarný obraz jako objekt odpovídá dvěma modům transfiguralitu, kterou autor definuje z hlediska zapojení tohoto typu objektu do diegeze daného filmového díla. Základní premisy Jostovy načrtnuté teorie lze vyjádřit následující tabulkou:

³⁷⁷ JOST, François. *Pikto-film. Illuminace*. 2003, r. 15, č. 4, s. 5.

TRANSFIGURALITA	
PRVNÍ TYP TRANSFIGURALITY	DRUHÝ TYP TRANSFIGURALITY
„VÝTVARNÉ DÍLO MÁ STEJNOU FUNKCI, KTEROU RÉTORIKA PŘIPISUJE NÁZORNÉMU LÍČENÍ“ ³⁷⁸	„VÝTVARNÝ OBRAZ HRAJE ROLI VE VYTVÁŘENÍ, STRUKTUŘE ČI ORGANIZACI VYPRÁVĚNÍ“ ³⁷⁹
VÝTVARNÝ OBRAZ JAKO PŘEDMĚT VE FORMĚ DEKORACE	VÝTVARNÝ OBRAZ JAKO PŘEDMĚT ZAPOJENÝ DO FILMOVÉ DIEGEZE

Prvním typem transfigurality výtvarného obrazu, která je, dle Josta³⁸⁰, definována vztahem transfigurovaného výtvarného obrazu k naraci a diegezi obrazu filmového, je transfiguralita která je „naprosto diegetizována a výtvarná reference do vyprávění vstupuje jen jako jakási okrasa narativního; *výtvarné dílo, obraz* zde tedy má stejnou funkci, kterou rétorika připisuje názornému líčení“³⁸¹. Takto podle Josta transfigurované výtvarné dílo³⁸² se v časoprostoru filmového obrazu objevuje buď jako výtvarný obraz jako objekt ve formě nepříznakové kulisy, nebo v diegezi filmu vystupuje jako zarámovaný trojrozměrný objekt, který ji žádným způsobem neovlivňuje. Takto transfigurovaný výtvarný obraz jako objekt plně zapadá do filmové diegeze a nijak ji nenarušuje svou odlišnou vizuální podstatou – kulisy tvořené výtvarnými obrazy jako objekty jsou nepříznakovou součástí filmové dekorace, v gestaltistickém pojetím pozadím, které nám umožňuje vnímat a identifikovat figuru s jejími konturami a její příznakovou rolí v naraci a diegezi filmu.

V druhém typu Jostem vymezené transfigurality transfigurovaný výtvarný obraz „hraje roli ve vytváření, struktuře či organizaci vyprávění“³⁸³. Takto transfigurovaný výtvarný obraz je tedy určitým způsobem zapojen do filmové narace a zároveň ovlivňuje i filmovou diegezi. Transfigurace tohoto druhého typu probíhá několika možnými způsoby, přičemž vždy platí, že transfigurovaný výtvarný obraz již není pouhou nepříznakovou součástí dekorace filmového obrazu či předmětem nedisponujícím žádnou důležitější rolí v časoprostoru příslušného filmu. Transfigurovaný výtvarný obraz je zapojen do filmového narativu ve formě trojrozměrného fyzikálního obrazu-předmětu fungujícího ve filmové diegezi a určitým způsobem ji ovlivňující. V gestaltistickém pojetí se tak tento výtvarný obraz jako objekt může stát figurou dané filmové scény nebo dokonce většiny stopáže filmové diegeze.

³⁷⁸ Tamtéž, s. 9.

³⁷⁹ Tamtéž, s. 9.

³⁸⁰ Tamtéž, s. 10.

³⁸¹ Tamtéž, s. 9.

³⁸² Ať už je dalším Jostovým termínem „transsémiotizováno“ jakýmkoliv způsobem.

³⁸³ Tamtéž, s. 9.

5.2.3 ZÁKLADNÍ KATEGORIZACE ZAHRNUTÝCH VÝTVARNÝCH OBRAZŮ JAKO OBJEKTŮ NA ZÁKLADĚ POPISU PERCEPCE A KONSTRUKTIVISTICKÝCH ZÁVĚRŮ

5.2.3.1 ZAHRNUTÝ VÝTVARNÝ OBRAZ JAKO OBJEKT Z HLEDISKA MONOKULÁRNÍCH HLOUBKOVÝCH PODNĚTŮ

V základní definici lze výtvarný obraz jako objekt vnímat jako trojrozměrný, (nejčastěji) zarámovaný objekt existující ve filmové diezezi jako příznakový či nepříznakový předmět s větší či menší rolí v kompozici dané scény. Výtvarný obraz jako objekt disponuje vlastním perspektivním virtuálním prostorem vystavěným na základě monokulárních hloubkových podnětů – tento jeho virtuální prostor se může stát konkurenčním prostorem pro prostor filmového obrazu, jeho hloubkové prvky a jejich percepci.

Výtvarný obraz jako objekt tak rozpoznáváme jako objekt s určitým počtem uspořádaných geonů, které fungují jako distinktivní rysy pro jeho rozeznání a následnou analýzu, i přes řadu vzájemně působících interpozic, dalších monokulárních hloubkových podnětů a segmentačních činitelů. Geony výtvarných obrazů jako objektů bývají nejčastěji uspořádány do geometrických forem s lineárními okrajovými liniemi (viz kapitola 4.6 pojednávající o typech linií a jejich vztahu k objektům) ve tvaru čtverce či kvádrů s dominantní plochou obrazové strany a relativně zanedbatelnou hloubkou.³⁸⁴ V Biedermanově systému taxonomie geonů lze výtvarné obrazy zařadit ke geometricky nejjednodušším a nejčistším typům bez jakékoliv křivosti či kónických prvků, které jsou symetrické vzhledem ke své vertikální ose. Když pomíneme percepční a kompoziční obsah zahrnutých výtvarných obrazů jako objektů a přes různou roli v diezezi daného filmu (Jostova dichotomie transfiguralit) máme tendence vnímat tyto objekty jako figury daných filmových scén, a to právě díky jejich geometrické čitelnosti a jednoznačnému uspořádání geonů tvořících jejich základní tvar a konturu. O dalších detailech a specifikách percepcce zahrnutých výtvarných obrazů jako objektů budou pojednávat následující podkapitoly.

5.2.3.2 ZAHRNUTÝ VÝTVARNÝ OBRAZ JAKO OBJEKT Z HLEDISKA RÁMU

Pro výtvarný obraz existující ve fyzikálním světě je rám důležitou součástí ohraničení jeho fyzikální 3D podstaty, zároveň je ohraničením jeho 2D obrazové plochy a zároveň je ohraničením imaginárního trojrozměrného prostoru tvořeného monokulárními hloubkovými prvky a dalšími elementy ovlivňujícími naši percepci (můžeme připomenout slavnou Albertiho definici rámu jako „okna do světa“)³⁸⁵. Filmový obraz nedisponuje rámem v pravém slova smyslu – mezi ním a okolním světem neexistuje kontura definovaná rámem, izolace zorného úseku probíhá samovolně a je jednoznačně určena. Zatímco rám výtvarného obrazu je pevný a statický, rámeček obrazu filmového je pohyblivý – s každým

³⁸⁴ Průměrný výtvarný obraz-malbu můžeme definovat jako zhruba jeden metr vysoký, půl metru široký a několik centimetrů hluboký geometrický objekt ve tvaru kvádrů.

³⁸⁵ Viz například: ALBERTI, Leon Battista. O malbě. O soše. Praha: V. Žikeš, 1947.

střihem je ustaveno nové rámování vnímaného filmového obrazu. Rám výtvarného obrazu má jednoznačně centralizující funkci, pohyblivý rámeček obrazu filmového svým dynamickým charakterem ustavuje nové a nové vztahy mezi centrováním (vizuální střed, hledisko záběru) a decentrováním (přecentrování na jiný vizuální střed, jiné hledisko).

Přítomnost rámu také určitým způsobem ustavuje podvojný vztah mezi vzdáleným a percepčním objektem výtvarného a filmového obrazu. Zatímco u výtvarného obrazu je trojrozměrný visící obraz s reprezentativní dvojrozměrnou plochou plátna vnímán ve stádiu percepčního objektu současně jako dvojrozměrný i jako trojrozměrný (viz podvojná podstata percepce výtvarného obrazu, na níž narážel Gregory³⁸⁶, kterou ve své knize *The Dual Nature of Picture Perception: A Challenge to Current General Accounts of Visual Perception*³⁸⁷ popisují němečtí psychologové Reinhard Niederée a Dieter Heyer a která byla blíže představena v kapitole 2.2), obrazu filmového se prakticky neobjevují diskrepance mezi 2D a 3D u vzdáleného ani u percepčního objektu. Výtvarný obraz funguje ve fyzikálním světě jako 3D objekt a současně jako 2D plátno uvnitř rámu; filmový obraz ve fyzikálním světě reprezentuje pouze 2D plátno, na které jsou promítány filmové obrazy. Filmové plátno sice disponuje trojrozměrnou předmětností, jeho role média pro promítání filmového obrazu je ale mnohem důležitější, a tím pádem zastiňuje tuto jeho 3D předmětnost (filmové plátno je závislé na promítaném filmovém obrazu – pokud nejsou filmové obrazy promítány, ztrácí plátno svůj vlastní význam). Filmové obrazy ve formě percepčního objektu vnímáme naopak jako ryze trojrozměrné³⁸⁸ – takové vnímání je důsledkem úspěšné proximální stimulace za přítomnosti stírání a fí-efektu. Filmový obraz disponuje mnoha prostorovými aspekty (správné využití monokulárních hloubkových podnětů, kompozice prostorových plánů, pohyb kamery, herecká akce uvnitř záběru, střih) a jeho nejvlastnějším záměrem je vyvolat co nejdokonalejší iluzi trojrozměrnosti.

Pokud je výtvarný obraz zahrnutý do obrazu filmového, může docházet z hlediska rámu k určitým změnám. Tyto změny, vyznačující se tzv. **přerámováním** prostřednictvím parcelace a detailu, nastávají především u typu výtvarný obraz vyplňující rámeček, který bude zevrubněji popisován v následující kapitole. U typu výtvarný obraz jako objekt je jeho rám důležitým prvkem percepce tohoto objektu – definuje jeho geonickou strukturu, vytváří lineární okrajovou linii, a tím pádem i konti-

³⁸⁶ GREGORY, Richard L. *The Intelligent Eye*. Londýn: Weidenfeld and Nicolson, 1970.

³⁸⁷ NIEDERÉE, Richard, HEYER, Dieter. *The Dual Nature of Picture Perception: A Challenge to Current General Accounts of Visual Perception*. In: HECHT, Heiko, SCHWARTZ, Robert, ATHERTONOVÁ, Margaret (ed.). *Looking into Pictures: An Interdisciplinary Approach to Pictorial Space*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2003, s. 103.

³⁸⁸ Zde je nutno zdůraznit, že základní nepříznačková forma filmového obrazu, kterou analyzuje tato disertace je tradiční 2D filmová reprezentace vyvolávající prostřednictvím příslušných monokulárních hloubkových podnětů a jiných efektů iluzi imaginárního prostoru a hloubky. Tato práce se nezabývá moderními technologiemi jako například projekce 3D filmů, které obsahují a divákovi tak „nabízejí“ další podněty a efekty. Nicméně bylo by jistě cenné analyzovat monokulární hloubkové podněty, planární versus prostorové aspekty či prostorové plány 3D filmů a vůbec celý proces divácké percepce tohoto typu snímků.

nuální konturu, či napomáhá symetričnosti daného objektu dle jeho vertikální či horizontální osy. Pokud zahrnutý výtvarný obraz jako objekt figuruje v daném záběru jako celek, je jeho percepční charakteristika dána výše popsanými prvky. Pokud je ale zahrnutý výtvarný obraz jako objekt určitým způsobem rozparcelován filmovým detailem, dochází k destrukci původního rámování, tedy k destrukci původní geonické struktury, původní kontinuální kontury, a tím pádem i k odlišným percepčním zákonitostem monokulárních hloubkových podnětů, prostorových plánů i celkové kompozice obrazu. S destrukcí původního rámu (tedy s přerámováním) často souvisí odkazování k tzv. off-screen prostoru, neboli k prostoru mimo záběr. Využitím tohoto prostoru dochází k, terminologií francouzského filmového teoretika Pascala Bonitzera, efektu **odrámování**³⁸⁹, čili k vytvoření napětí mezi zobrazeným prostorem v záběru a nezobrazeným prostorem mimo záběr, mezi tím, co jako diváci vidíme a tím, co si musíme pouze představovat za pomoci sekundárních kognitivních procesů, konstrukce nezobrazeného prostoru a pouze implicitně vyjádřených významů.³⁹⁰ Tyto scény rozbíjí naši diváckou jistotu a přinášejí pocity frustrace, jak konstatuje Bonitzer: „Odrámování je perverze, která ironizuje funkci filmu, malířství, ba i fotografie jako forem cvičení práv pohledu. Je třeba říci deleuzovskými termíny, že umění odrámování, přemístění úhlu, radikální excentričnosti hlediska, které mrzačí a vyvrhuje těla mimo rám a zaměřuje se na mrtvé, prázdné, sterilní zóny prostředí, je ironicko – sadistické.“³⁹¹

³⁸⁹ Termín „odrámování“ náleží francouzskému filmovému teoretikovi Pascalu Bonitzerovi, který se detailně zabýval proměnlivostí rámu filmového obrazu a specifickým charakterem prostoru mimo záběr (tzv. off-screen prostor).

³⁹⁰ Pacsal Bonitzer uvádí univerzální popis typické hororové scény: „Nějaká žena otvírá zeširoka oči v hrůze před podívanou, kterou vidí jen ona sama. Diváci vidí na plátně výraz hrůzy této ženy, směr jejího pohledu, ale ne příčinu tohoto zděšení nacházející se mimo rámeček.“ (BONITZER, Pascal: Odrámování. *Iluminace*. 2003, r. 15, č. 4, s. 31 – 34).

³⁹¹ Tamtéž, s. 33.



Typický příklad vytvoření napětí mezi zobrazeným prostorem v záběru a nezobrazeným prostorem mimo záběr, mezi daným percepčním materiálem a nutností pomocí procesů vyšší kognice konstruovat nezobrazený prostor a implicitní objekty, postavy či významy (*Noc s nabroušenou břitvou*)³⁹²

Pokud se v rámci filmového obrazu ocitá v této pozici zahrnutý výtvarný obraz jako objekt, dochází ve své podstatě k dvojímu odrámování:

- 1) odrámování v klasickém pojetí jako využití prostoru mimo rámec filmového obrazu
- 2) odrámování uvnitř rámce filmového obrazu prostřednictvím samotného výtvarného obrazu jako objektu: výtvarný obraz jako objekt svým rámem činí prostor filmového záběru, ve kterém figuruje, oblastí mimo rám

Tímto vzniká efekt dvojího rámování, při kterém spolu kooperují tři vzájemně se ovlivňující typy prostoru: zarámovaný prostor výtvarného obrazu jako objekt, rámec prostoru filmového obrazu a imaginární prostor mimo záběr neboli off-screen. Německá filmová vědkyně Katharina Sykora popisuje tento efekt následovně: „Rám výtvarného obrazu je paradigmatický prvek zprostředkování kontaktu vnitřního plátna a vnějšího prostoru, ve kterém je objekt malby umístěn. To, že je v tomto případě oním vnějším prostorem také obraz, a sice obraz filmový, který znázorňuje také imaginární vnější a vnitřní prostory, musí vzít v úvahu specifický vztah filmového rámce k výtvarnému obrazu a zároveň vztah filmového rámce k jeho vlastní imaginární oblasti mimo záběr, tedy k prostoru diváka.“³⁹³ I přes tyto efekty zůstává přítomnost či nepřítomnost rámu u zahrnutých výtvarných obrazů jako objektů z percepčního hlediska podružnou skutečností – rám svou ornamentální podstatou pouze zesiluje přirozené ohraničení objektu dané okrajovou linií a konturami a svoji přítomností implicitně poukazuje na to, že sledujeme výtvarný obraz (díky komunikaci s naším paměťovým katalogem a

³⁹² *Noc s nabroušenou břitvou* (Haute tension, Alexandre Aja, Francie 2003).

³⁹³ SYKOROVÁ, Katharina. *As You Desire Me*. Kolín nad Rýnem: Koenig, 2003, s. 13.

díky úzu víme, že většina klasických výtvarných obrazů disponuje rámem). Tato podkapitola si klade za cíl být určitým základním vhladem do problematik rámu výtvarného obrazu, rámce obrazu filmového, přerámování, odrámování či využívání off-screen prostoru, které vyžadují zpracování dalšího korpusu literatury, vytvoření vlastní metodologie a dalšího analytického textu.



Efekt přerámování: přerámovaný výtvarný obraz-předmět sloužící jako pozadí (Egon Schiele – *Excesy*)³⁹⁴

5.2.3.3 ZAHRNUTÝ VÝTVARNÝ OBRAZ JAKO OBJEKT Z HLEDISKA INTERPOZICE

Využití monokulárního hloubkového podnětu interpozice je v případě filmového obrazu zahrnujícího obraz výtvarný odlišné než v oddělených formách výtvarného a filmového obrazu a vzhledem k percepčně specifickému charakteru těchto obrazů se zde objevují dva systémy interpozic, které se však mohou ocitnout v interpozici navzájem. Setkáváme se zde tedy se zahrnutým obrazem výtvarným a interpozicemi v jeho virtuálním prostoru, s „hostitelským“ virtuálním prostorem filmového obrazu s jeho interpozicemi a s interpozičními přechody mezi oběma obrazovými typy.

Výtvarné obrazy jako objekty vytváří ve virtuálním prostoru filmového obrazu specifickou entitu ohraničeného perspektivního prostoru s jeho vlastními interpozicemi, které jsou určitým způsobem konkurenční pro interpozice obrazu filmového. V první řadě se zde jedná o interpozici výtvarného obrazu jako objektu a jiných objektů či postav filmové diegeze. Rozpoznávání a segmentace daného výtvarného obrazu jako objektu a jeho zařazení do prostorového systému filmového obrazu pro-

³⁹⁴ Egon Schiele - *Excesy* (Egon Schiele – Exzesse, Herbert Vesely, Západní Německo/Francie/Rakousko 1981).

bíhají prostřednictvím percepce kontur, přičemž tyto kontury lze v případě přítomných interpozic definovat slovníkem M. A. Petersonové jako kontury diskontinuální.³⁹⁵

V druhé řadě se pak jedná o systém interpozic v rámci kompozice a virtuálního prostoru samotného zahrnutého výtvarného obrazu, kde je tento systém jedním z využitých monokulárních hloubkových podnětů potřebných pro vytvoření iluze hloubky a pro segregaci jednotlivých prostorových plánů daného obrazu. U percepce a následné interpretace filmových obrazů se zahrnutým výtvarným obrazem jako objektem hraje klíčovou roli kompoziční a sémantická důležitost vybraného výtvarného obrazu v daném záběru. Pokud se výtvarný obraz jako objekt objevuje pouze ve formě nepříznačového pozadí, vzhledem prostorovým plánům filmového obrazu i v gestaltistickém smyslu slova, je význam jeho interpozic umenšený a podřízený interpozicím obrazu filmového. Pokud je výtvarný obraz jako objekt v daném záběru v kompozičně i sémanticky dominantní roli, jsou jeho interpozice percepčně důležité a vytvářejí konkurenci pro interpozice obrazu filmového.

Základní vzorec pro objektovou percepci takto zahrnutého výtvarného obrazu z hlediska problematiky interpozice tak lze definovat prostřednictvím binárních opozic u jednotlivě stanovených distinktivních rysů:

- 1) zahrnutý výtvarný obraz jako objekt je v interpozici s postavami filmové diegeze: ano – ne
- 2) zahrnutý výtvarný obraz jako objekt je v interpozici s předměty filmové diegeze: ano – ne
- 3) zahrnutý výtvarný obraz jako objekt je v sémanticky dominantní pozici (figura): ano – ne
- 4) zahrnutý výtvarný obraz jako objekt je v prostorově dominantní pozici (prostor akce): ano – ne
- 5) zahrnutý výtvarný obraz jako objekt obsahuje vlastní interpozice: ano – ne

Různou kombinací těchto distinktivních rysů můžeme dostat základní představu o percepční prioritě konkrétního výtvarného obrazu jako objektu a jeho interpozic, od percepční dominanty (daný výtvarný obraz jako objekt není v interpozici s postavami ani předměty filmové diegeze, je v sémanticky i prostorově dominantní pozici a obsahuje vlastní čitelné interpozice) až po pozici možnou gestaltisticky označit jako pozadí (daný výtvarný obraz jako objekt je v interpozici s postavami i předměty filmové diegeze, není v prostorově dominantní pozici a neobsahuje vlastní čitelné interpozice).

³⁹⁵ PETERSONOVÁ, Mary A. Object Perception. In: GOLDSTEIN, Bruce E. (ed.). *Blackwell Handbook of Sensation and Perception*. Maiden: Blackwell, 2005, s. 171.



Zahrnutý výtvarný obraz jako objekt z hlediska interpozice ve formě nepříznačného pozadí – je v interpozici s předmětem filmové diegeze, není v sémanticky dominantní pozici, není v prostorově dominantní pozici, jeho vlastní interpozice jsou jen málo zřetelné (*Prokletí žlutozeleného škorpióna*)³⁹⁶



Zahrnutý výtvarný obraz jako objekt z hlediska interpozice ve formě příznakové figury – je sice v interpozici s postavou filmové diegeze, není však v interpozici s předměty filmové diegeze, je v sémanticky dominantní pozici (jako předmět dialogu v dané scéně), je v prostorově dominantní pozici (centrální poloha a prostor akce vzhledem k prostoru dané scéně), jeho vlastní interpozice jsou nezřetelné (*Dívka s perlou*)³⁹⁷

³⁹⁶ *Prokletí žlutozeleného škorpióna* (The Curse of the Jade Scorpion, Woody Allen, USA 2001).

³⁹⁷ *Dívka s perlou* (Girl with a Pearl Earring, Peter Webber, Velká Británie/Lucembursko 2003).

5.2.3.4 ZAHRNUTÝ VÝTVARNÝ OBRAZ JAKO OBJEKT Z HLEDISKA VÝŠKY VE VIZUÁLNÍM POLI

Dalším z monokulárních hloubkových podnětů je výška ve vizuálním poli, která, stejně jako interpozice, patří mezi základní prvky perspektivního zobrazení, jenž uspořádává objekty v obrazovém prostoru a je vodítkem pro naši percepci výtvarných i filmových obrazů. V případě výtvarného obrazu zahrnutého do obrazu filmového se opět střetávají a prolínají dva obrazové systémy s vlastními monokulárními hloubkovými podněty a tedy i různými a odlišně konstruovanými výškami ve vizuálním poli.

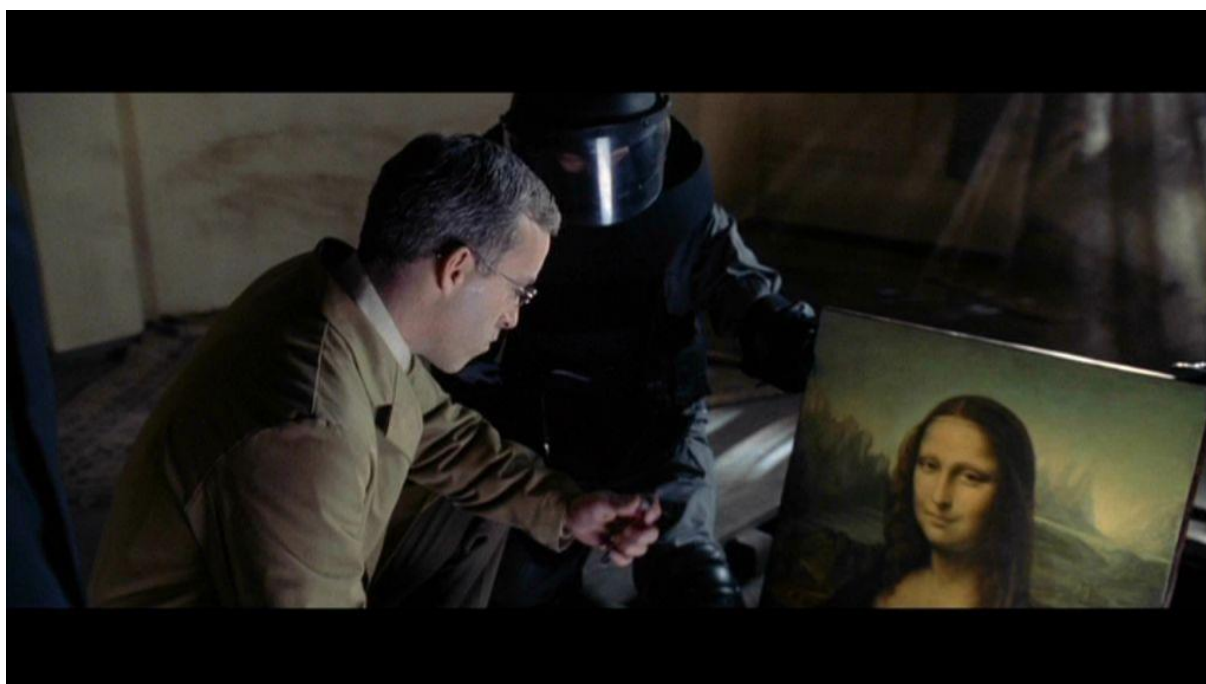
V případě typu výtvarný obraz jako objekt se zahrnutý výtvarný obraz s vlastním perspektivním virtuálním prostorem a vlastní výškou ve vizuálním poli objevuje v prostoru filmového obrazu buď v prostorově dominantní roli (tedy gestaltisticky ve funkci figury) nebo v roli submisivní (gestaltistické pozadí). Důležitým faktorem pro zahrnutý výtvarný obraz jako objekt je výška ve vizuálním poli samotného obrazu filmového definovaná především pozicí a úhlem kamery. Pozice nebo úhel kamery a z nich vyplývající výška ve vizuálním poli filmového obrazu mohou záměrně či nezáměrně ovlivňovat percepční specifika výtvarného obrazu jako objektu včetně jeho monokulárních hloubkových podnětů. Perspektivní prostor výtvarných obrazů s využitými hloubkovými podněty, geonickou výstavbou či konturou je budován pro normativní percepci (zarámovaného) plátna visícího na stěně, s jejíž plochou je rovina výtvarného obrazu rovnoběžná. Ve filmu lze využitím jiné pozice či úhlu kamery, a tedy jiné výšky ve vizuálním poli, tento percepční normativ narušit.

Základní vzorec pro objektovou percepci takto zahrnutého výtvarného obrazu z hlediska problematiky výšky ve vizuálním poli tak lze definovat prostřednictvím binárních opozic u jednotlivě stanovených distinktivních rysů:

- 1) zahrnutý výtvarný obraz jako objekt je z hlediska výšky ve vizuálním poli v normativní pozici vzhledem k prostoru filmového obrazu: ano – ne
- 2) zahrnutý výtvarný obraz jako objekt je v sémanticky dominantní pozici (figura): ano – ne
- 3) zahrnutý výtvarný obraz jako objekt je v prostorově dominantní pozici (prostor akce): ano – ne



Zahrnutý výtvarný obraz jako objekt se z hlediska výšky ve vizuálním poli nachází v normativní pozici, navíc je zahrnut v prostorově (centrální poloha) i sémanticky (obraz je předmětem dialogu i diegetické akce) dominantní pozici (*Batman*)³⁹⁸



Zahrnutý výtvarný obraz jako objekt se z hlediska výšky ve vizuálním poli nenachází v normativní pozici ani v prostorově dominantní pozici – původní výška ve vizuálním daného výtvarného obrazu (stejně jako další monokulární hloubkové podněty) je narušena. Snížením pozice kamery vzhledem ke geografické rovině okénka je obraz přerámován, jeho nakloněním je pak porušen percepční normativ (*Equilibrium*)³⁹⁹

³⁹⁸ *Batman* (Tim Burton, USA 1989).

³⁹⁹ *Equilibrium* (Kurt Wimmer, USA 2002).

5.2.3.5 ZAHRNUTÝ VÝTVARNÝ OBRAZ JAKO OBJEKT Z HLEDISKA RELATIVNÍ VELIKOSTI

Relativní velikost je jediným z monokulárních hloubkových prvků tvořících základ umělecké perspektivy, který neindikuje prostou hierarchizaci zobrazených objektů, ale také vzdálenosti (a poměry vzdáleností) mezi nimi. Pro správnou percepci a následnou interpretaci relativní velikosti je nutná znalost kontextu a konvence – při percepci a s ní spojenými procesy rozpoznávání a identifikace se tak zde neuplatňují pouze procesy primární kognice, ale také procesy kognice sekundární. Vzhledem k této charakteristice je analýza zahrnutých výtvarných obrazů z hlediska relativní velikosti závislá nejen na distinktivních rysech a z nich vycházejících procesech primární kognice, jako tomu bylo u interpozice a výšky ve vizuálním poli, ale také na případných variantách v procesech kognice sekundární.

Relativní velikost výtvarného obrazu jako objektu tak posuzujeme nejen dle jeho umístění v prostoru filmového obrazu, ale také dle vlastní znalosti jeho skutečné velikosti uložené v paměťovém katalogu a celkového kontextu daného záběru. Ve většině případů je relativní velikost zahrnutého výtvarného obrazu jako objektu nepřízaková, což znamená, že velikost tohoto objektu souzní s uspořádáním prostoru a monokulárními hloubkovými podněty daného filmového záběru a zároveň s velikostí výtvarného obrazu existujícího v reálném světě. V některých výjimečných případech se filmoví režiséři dopouštějí záměrné či nezáměrné deformace relativní velikostí – zahrnutý výtvarný obraz jako objekt se sice objevuje v prostoru daného filmového obrazu, jeho relativní velikost v daném záběru však neodpovídá reálné velikosti ve fyzikálním světě. Pro odhalení těchto deformací relativní velikosti je nutná znalost obrazu-předlohy a využití procesů vyšší kognice (tedy intenzivní práce s paměťovým katalogem). Deformace relativní velikosti může probíhat jak prostým použitím výtvarného obrazu jako objektu s neodpovídající velikostí, tak použitím speciálních filmových prostředků deformujících tvar či geonické uspořádání daného obrazu (například využití speciální čočky filmové kamery, rybího oka).

Základní vzorec pro objektovou percepci takto zahrnutého výtvarného obrazu z hlediska problematiky relativní velikosti tak lze definovat prostřednictvím binárních opozic u jednotlivě stanovených distinktivních rysů:

- 1) nepřízaková velikost daného výtvarného obrazu jako objektu, která souzní s jeho velikostí ve fyzikálním světě: ano – ne
- 2) příznaková deformace daného výtvarného obrazu jako objektu prostřednictvím využití odlišné velikosti: ano – ne
- 3) příznaková deformace daného výtvarného obrazu jako objektu prostřednictvím využití speciálních filmových prostředků: ano – ne



Nepříznaková velikost daného zahrnutého výtvarného obrazu jako objektu, která souzní s jeho velikostí ve fyzikálním světě (James McNeill Whistler: *Whistlerova matka*, 144 cm x 162 cm)⁴⁰⁰ Zahrnutý výtvarný obraz jako objekt je sice od-rámován, ale není využit v odlišné velikosti ani jakkoliv deformován využitím filmových prostředků (*Mr. Bean: Největší filmová katastrofa*)⁴⁰¹



Příznaková deformace zahrnutého výtvarného obrazu jako objektu z hlediska relativní velikosti: relativní velikost výtvar-ného obrazu sice zapadá do prostorového i diegetického systému tohoto záběru, vzhledem k reálné velikosti plátna ve fyzikálním světě (Georges de La Tour: *Marie Magdalena při svitu svíčky*, 117cm x 92cm) je však tento obraz jako objekt zahrnutý do filmového obrazu zřetelně menší než originál (*Malá mořská víla*)⁴⁰². Pro správné určení této deformace je nutná dobrá znalost příslušného originálu, tedy aktivní práce s paměťovým katalogem a diváckou zkušeností prostřednic-tvím usuzovacích procesů vyšší kognice

⁴⁰⁰ WHISTLER, James McNeill: *Whistlerova matka* (1871, Musée d'Orsay, Paříž).

⁴⁰¹ *Mr. Bean: Největší filmová katastrofa* (Bean, Mel Smith, Velká Británie/USA 1997).

⁴⁰² *Malá mořská víla* (The Little Mermaid, John Musker/Ron Clements, USA 1989).

5.2.3.6 ZAHRNUTÝ VÝTVARNÝ OBRAZ JAKO OBJEKT Z HLEDISKA FIGURY A POZADÍ

Na tomto místě disertační práce se ke slovu opět dostává tradiční gestaltistická dichotomie figury a pozadí, která bude ovšem, na rozdíl od předešlých kapitol, vztažena pouze k typu zahrnutí výtvarný obraz jako objekt. Konstruktivističtí kognitivisté vycházeli při analýze percepce objektů především z německé gestaltistické psychologie. Při percepci filmového obrazu se zahrnutými výtvarnými obrazy je nám dle zákona pregnance umožněno vyznat se v složitě strukturovaném prostoru, který je zaplněný celou řadou objektů. Tuto percepční orientaci budují v prostoru obrazu zahrnuté monokulární objekty, linie a kontury, prostorové plány či geonické uspořádání daných objektů, naší percepční aktivitou jsou pak procesy primární a sekundární kognice – díky těmto návodům jsme schopni obrazový prostor hierarchizovat, najít kompoziční či významové jádro obrazu, rozlišit figuru od pozadí. Figura představuje vjemovou dominantu a je v kontrastu k pozadí, které ji obklopuje.

Gestaltistickými termíny správné pokračování (související s percepcí kontur objektů) a dichotomie figury a pozadí se v textu *Object Perception*⁴⁰³, specializovaném na percepci objektů, zabývá také M. A. Petersonová, která navazuje na zkoumání svých konstruktivistických kolegů Juliana Hochberga⁴⁰⁴ či Fielda, Hayse a Hesse⁴⁰⁵, jenž revidovali gestaltistická východiska a aplikovali je na své úzce vymezené oblasti zájmu (Hochberg na specifika výtvarných a filmových obrazů, Field, Hays a Hess na vztah kontury a rozložení figury a pozadí). Petersonová dále uvádí základní faktory, díky jejichž přítomnosti rozeznáváme dané objekty a interpretujeme je jako figury segregované od příslušného pozadí. Na tomto místě disertační práce je logické aplikovat tyto základní faktory na obrazový typ zahrnutého výtvarného obrazu jako objektu.

- 1) Petersonová uvádí: „Jako figury daleko pravděpodobněji určíme objekty, které jsou v relativní velikosti menší než prostředí, jež je obklopuje.“⁴⁰⁶ Otázky relativní velikosti byly řešeny již v předešlém oddílu disertace věnovanému relativní velikosti jako jednomu z klíčových monokulárních hloubkových podnětů. Ve vztahu k percepci zahrnutého výtvarného obrazu jako objektu a jeho segregace v pozici figury je klíčový prostý fakt, že ve většině případů se tento výtvarný obraz v obrazu filmovém objevuje v podobě (zarámovaného) 3D objektu fungujícího v diegezi filmu, který je v relativní velikosti menší než obklopující prostředí. Ve většině záběrů typu celek, polocelek či americký plán je zahrnutý výtvarný obraz díky své průměrné velikosti

⁴⁰³ PETERSONOVÁ, Mary A. Object Perception. In: GOLDSTEIN, Bruce E. (ed.). *Blackwell Handbook of Sensation and Perception*. Maiden: Blackwell, 2005, s. 177 – 183.

⁴⁰⁴ HOCHBERG, Julian. Pictorial Functions and Perceptual Structures. In: PETERSONOVÁ, Mary A., GILLAMOVÁ, Barbara, SEDGWICK, H. A. *In the Mind's Eye*. Oxford: Oxford University Press, 2007, s. 273.

⁴⁰⁵ FIELD, D. J., HAYES, A., HESS, R. F. Contour integration by the human visual system: evidence for a local “association field.” *Vision Research*. 1993, r. 33, č. 2, s. 175 – 193.

⁴⁰⁶ PETERSONOVÁ, Mary A. Object Perception. In: GOLDSTEIN, Bruce E. (ed.). *Blackwell Handbook of Sensation and Perception*. Maiden: Blackwell, 2005, s. 179.

(zhruba 1 metr x 0,5 metru x 5 cm) relativně menší než prostředí, jenž ho obklopuje a tím pádem máme tendenci vnímat jej jako figuru.



Zahrnutý výtvarný obraz jako objekt působící jako figura díky své relativní velikosti, která je menší než poměrná velikost obklopujícího prostředí (Egon Schiele – Excesy)⁴⁰⁷

- 2) Petersonová poznamenává: „Jako figury daleko pravděpodobněji určíme objekty, které jsou symetrické (především vzhledem k vertikální ose).“⁴⁰⁸ Vzhledem ke svému normativnímu tvaru a tradičnímu uspořádání geonů splňuje většina zahrnutých výtvarných obrazů jako objektů i tento faktor definovaný Petersonovou. Nepříznakový zahrnutý výtvarný obraz jako objekt se nejčastěji ve filmové diegezi objevuje jako objekt v geometrickém tvaru kvádru nebo krychle, s přítomným či nepřítomným rámem, který je symetrický vzhledem ke své vertikální ose. Výjimku tvoří pouze určitým způsobem nepravidelně odrámované výtvarné obrazy, jejichž geonická struktura je rozbita využitím prostoru mimo záběr.

⁴⁰⁷ Egon Schiele - Excesy (Egon Schiele – Exzesse, Herbert Vesely, Západní Německo/Francie/Rakousko 1981).
⁴⁰⁸ PETERSONOVÁ, Mary A. Object Perception. In: GOLDSTEIN, Bruce E. (ed.). *Blackwell Handbook of Sensation and Perception*. Maiden: Blackwell, 2005, s. 179.



Zahrnuté výtvarné obrazy jako objekty objevující se ve filmové diegezi jako symetrické k vertikální i horizontální ose rámce filmového plátna s přítomným (základním) rámem (*Žízeň po životě*)⁴⁰⁹

- 3) Petersonová tvrdí: „Jako figury daleko pravděpodobněji určíme objekty, které jsou konvexní.“⁴¹⁰ Tento základní faktor definovaný Petersonovou zahrnuté výtvarné obrazy jako objekty nesplňují, neboť výše popsany normativní tvar těchto objektů nedisponuje žádnou mírou či formou konvexnosti.
- 4) Petersonová dodává: „Jako figury daleko pravděpodobněji určíme objekty, které jsou izolované.“⁴¹¹ Izolace objektu je důležitá a mnohdy určující nejen z hlediska umístění zahrnutého výtvarného obrazu jako objektu v prostoru daného filmového obrazu nebo z hlediska jeho sémantické závažnosti, ale také z hlediska kontury. Jak poznamenává Petersonová: „V případech, kdy má jeden objekt nebo jedna oblast zřetelnou konturu, zatímco druhý objekt je bez zřetelné kontury, je první objekt vnímán jako figura a druhý jako pozadí.“⁴¹² Izolovaný objekt se zřetelnou konturou tak máme tendenci vnímat podle gestaltistického zákona pregnance a podle základních pravidel segmentace jako figuru. Z hlediska percepčního upoutává izolovaný objekt logicky větší díl naší pozornosti než objekt neizolovaný a tudíž se během procesů primární kognice a následně kognice sekundární stává dominantním.

⁴⁰⁹ *Žízeň po životě* (Lust for Life, Vincente Minelli/George Cukor, USA 1956).

⁴¹⁰ PETERSONOVÁ, Mary A. Object Perception. In: GOLDSTEIN, Bruce E. (ed.). *Blackwell Handbook of Sensation and Perception*. Maiden: Blackwell, 2005, s. 179.

⁴¹¹ Tamtéž, s. 179.

⁴¹² Tamtéž, s. 177.



Zahrnutý výtvarný obraz jako objekt v podobě izolovaného objektu, který je oddělený od pozadí svojí sémantickou závažností (záběrem na tento zahrnutý obraz jako objekt začíná druhá část filmu, jak můžeme vidět na titulku) a také zřetelnou konturou (*Goya*)⁴¹³

Existuje celá řada dalších faktorů, díky kterým jsme na základě dostupných gestaltistických pravidel schopni vnímat, a následně prostřednictvím procesů vyšší kognice správně analyzovat, dichotomii figury a pozadí u percepce zahrnutých výtvarných obrazů jako objektů a na tomto místě budou uvedeny jen některé z nich. Jedná se především o:

- 1) umístění zahrnutého výtvarného obrazu jako objektu v geografické rovině dané scény⁴¹⁴
- 2) umístění zahrnutého výtvarného obrazu jako objektu v rámci prostorových plánů dané scény⁴¹⁵
- 3) role zahrnutého výtvarného obrazu jako objektu v diegezi a narativním schématu daného filmu a dané scény

Zde je nutno znovu zdůraznit, že díky temporálnímu charakteru filmu, jeho trvání v čase a jeho možnosti střídat jednotlivé scény prostřednictvím využitých filmových prostředků, se rozložení figury a pozadí neustále mění s tím, jak jsou ustavována nová a nová prostorová a významová specifiky po sobě následujících scén. Tento princip, pevně spojený se samotnou podstatou filmu samozřejmě platí i pro dané obrazy a scény se zahrnutými výtvarnými obrazy.

⁴¹³ *Goya* (*Goya – oder Der arge Weg der Erkenntnis*, Konrad Wolf, Východní Německo/Sovětský Svaz/Bulharsko/Jugoslávie 1971).

⁴¹⁴ Viz kapitola 4.3.3 a analýza jednotlivých rovin prostoru filmového obrazu z pera Jamese Monaca.

⁴¹⁵ Viz kapitola 4.8 a analýza prostorových plánů filmového obrazu z pera Cuttinga a Vishtona.

5.2.4 ZÁKLADNÍ TYPOLOGIE VÝTVARNÉHO OBRAZU JAKO OBJEKTU ZAHRNUTÉHO DO OBRAZU FILMOVÉHO Z HLEDISKA JEHO KOMPOZIČNÍ A SÉMANTICKÉ ROLE VE FILMU

V minulých podkapitolách byla provedena základní analýza zahrnutých výtvarných obrazů jako objektů z hlediska (primárně) konstruktivistického přístupu k objektové percepci a s ním spojených skladebních prvků prostoru filmového obrazu jakými jsou monokulární hloubkové podněty (interpozice, výška ve vizuálním poli, relativní velikost), rám, geonická struktura, kontury či prostorové plány. Zatímco v minulých podkapitolách byly zahrnuté výtvarné obrazy jako objekty popisovány především z hlediska svých percepčních dispozic a k nim vztažených prostorových dispozic příslušných filmových obrazů, v této části disertace bude provedena základní typologie možných zahrnutí výtvarného obrazu jako objektu z hlediska jejich kompoziční a sémantické role v diegezi příslušných filmových děl. Pro typologii zahrnutých výtvarných obrazů jako objektů je primárním referentem jejich kompoziční role v daných filmových scénách a filmových obrazech – popis této role vychází z konstruktivistického popisu základních prvků obrazové percepcce, který je ústředním tématem této práce. Sekundárním referentem je pak sémantická role těchto zahrnutých výtvarných obrazů jako objektů, která v mnoha ohledech souvisí s primární kompoziční rolí (viz prostorové plány, dichotomie figury a pozadí apod.) a která je důležitá pro ucelený popis možných zahrnutí výtvarných obrazů jako objektů z hlediska jejich pozice i role ve filmové diegezi.

Z hlediska kompoziční a sémantické role ve filmu může výtvarný obraz jako objekt naplňovat různé funkce vzhledem k filmové diegezi, narativu filmu, jeho postavám, jednotlivým dílčím motivům či následným interpretacím. Dvě základní možnosti využití výtvarného obrazu jako objektu popsal svým stylem a svoji metodologií Jost, tyto možnosti však vychází také z prostorových a percepčních specifik zahrnutých výtvarných obrazů jako objektů (v základu zde můžeme opět zmínit gestaltistickou dichotomii figury a pozadí) a v neposlední řadě také z prostého logického uvažování.

5.2.4.1 ZAHRNUTÝ VÝTVARNÝ OBRAZ JAKO OBJEKT V NEPŘÍZNAKOVÉ ROLI

Tento typ zahrnutí výtvarného obrazu jako objektu souzní s Jostem definovaným prvním typem transfigurality: „výtvarná reference do vyprávění vstupuje jen jako jakási okrasa narativního; výtvarné dílo, obraz zde tedy má stejnou funkci, kterou rétorika připisuje názornému líčení.“⁴¹⁶ Zahrnutý výtvarný obraz jako objekt se v daném filmu objevuje buď jako nepříznaková kulisa plnicí gestaltistickým slovníkem funkci pozadí a fungující jako dekorace dané scény, nebo se v diegezi filmu objevuje jako objekt neovlivňující žádným zásadním způsobem konstruovaný prostor, postavy, jiné objekty či naraci. Kontury i celková geonická struktura takto zahrnutých výtvarných obrazů jsou plně podřízeny kompozici dané scény, přičemž kontura je často diskontinuální či fragmentární, obraz je často přerámován a z hlediska dichotomie figury a pozadí je nesymetrický a neizolovaný. Z percepčního hlediska

⁴¹⁶ JOST, François. *Pikto-film. Illuminace*. 2003, r. 15, č. 4, s. 9.

takto zahrnutý výtvarný obraz jako objekt netvoří výrazný percepční materiál, který by byl určitým způsobem konkurenční pro základní percepční materiál dané scény (tedy figury) – zjednodušeně můžeme říci, že v celé řadě případů při sledování filmu takto zahrnutý výtvarný obraz jako objekt ani nevnímáme. Zahrnutý výtvarný obraz jako objekt v nepříznakové roli nehraje důležitou úlohu ani v sémantické struktuře daného filmu – není tady dominantním „objektem“ diegeze celého filmu nebo vybrané scény, ve které se objevuje, a zároveň netvoří významovou dominantu (netvoří tedy materiál pro zpracování procesy sekundární kognice během diváckého percepčního procesu). Konkrétních reprezentací tohoto typu zahrnutí výtvarného obrazu jako objektu najdeme v korpusu filmů s jakoukoliv výtvarnou referencí značné množství, zahrnuté výtvarné obrazy jako objekty v nepříznakové roli se objevují v nejen biografických filmech o malířích, ale prakticky v jakýchkoliv žánrových, mainstreamových i uměleckých filmech.



Typické zahrnutí výtvarného obrazu jako objektu v nepříznakové roli – obraz je umístěn v zadním plánu prostoru dané filmové scény, disponuje diskontinuální konturou, není izolovaný a nehraje žádnou roli v sémantické struktuře dané scény (není předmětem akce, není o něm referováno, není zdůrazněn žádnými prostředky). Během sledování dané scény tak tento zahrnutý výtvarný obraz jako objekt buď nevnímáme, nebo jej podvědomě vnímáme pouze jako estetické dotvoření dekorace této scény. (*Klimt*)⁴¹⁷

⁴¹⁷ *Klimt* (Raoul Ruiz, Rakousko/Francie 2006).

5.2.4.2 ZAHRNUTÝ VÝTVARNÝ OBRAZ JAKO OBJEKT V PŘÍZNAKOVÉ ROLI

Tento typ zahrnutí výtvarného obrazu jako objektu souzní s Jostem definovaným prvním typem transfigurality: „obraz hraje roli ve vytváření, struktuře či organizaci vyprávění.“⁴¹⁸ Takto zahrnutý výtvarný obraz jako objekt se v daném filmu objevuje v příznakové roli plnící gestaltistickým slovníkem funkci figury a v diegezi filmu působí jako objekt ovlivňující určitým způsobem konstruovaný prostor, postavy, jiné objekty či naraci. Kontury i celková geonická struktura takto zahrnutých výtvarných obrazů jsou v dominantní pozici vzhledem ke kompozici dané scény, přičemž kontura je většinou nefragmentární, obraz většinou nebývá přerámován a z hlediska dichotomie figury a pozadí je symetrický a izolovaný. Z percepčního hlediska takto zahrnutý výtvarný obraz jako objekt tvoří výrazný percepční materiál, který se stává důležitým prvkem základního percepčního materiálu dané scény. Zahrnutý výtvarný obraz jako objekt v příznakové roli hraje důležitou úlohu v sémantické struktuře daného filmu – je tady dominantním „objektem“ diegeze celého filmu nebo vybrané scény, ve které se objevuje, a zároveň tvoří významovou dominantu (vytváří tedy materiál pro zpracování procesy sekundární kognice během diváckého percepčního procesu).

Konkrétních reprezentací tohoto typu zahrnutí výtvarného obrazu jako objektu najdeme v korpusu filmů s výtvarnou referencí již logicky méně než je tomu v případě zahrnutého výtvarného obrazu jako objektu v nepříznakové roli, protože tento typ je již zapojen do prostorové či sémantické struktury vybrané jednotlivé scény, série scén, části filmu nebo celého filmu. Na tomto místě bude provedena stručná klasifikace možných podob zahrnutého výtvarného obrazu jako objektu v příznakové roli na základě vybraných kritérií.

- 1) Zahrnutý výtvarný obraz jako objekt z hlediska délky působnosti na filmovou diegezi – zde se jedná o délku zahrnutí daného výtvarného obrazu vzhledem k celkové délce filmu a jeho průběhu. V některých případech prochází zahrnutý výtvarný obraz jako objekt v příznakové pozici celým dějem filmu (nebo alespoň většinou děje), v některých případech je prostorovou a sémantickou dominantou pouze v jediné scéně. Filmy, kde zahrnutý výtvarný obraz jako objekt prochází v příznakové pozici celým dějem filmu, můžeme nejčastěji zařadit k žánru malířských biografii (*Rembrandtova Noční hlídka*)⁴¹⁹, krimi s ukradeným obrazem v hlavní roli (*Trans*)⁴²⁰, méně často se pak objevuje v jiných žánrech (například komedie: *Mr. Bean – největší filmové katastrofa*)⁴²¹.

⁴¹⁸ JOST, François. *Pikto-film. Illuminace*. 2003, r. 15, č. 4, s. 9.

⁴¹⁹ *Rembrandtova Noční hlídka* (Nightwatching, Peter Greenaway, Velká Británie/Polsko/Kanada/Nizozemsko 2007).

⁴²⁰ *Trans* (Trance, Danny Boyle, Velká Británie/Francie 2013).

⁴²¹ *Mr. Bean: Největší filmová katastrofa* (Bean, Mel Smith, Velká Británie/USA 1997).



Zahrnutý výtvarný obraz jako objekt prochází v příznakové roli celým filmem – jeho odcizení je základním narativním prvkem filmu, obraz se jako zahrnutý předmět objevuje ve scénách z celého průběhu narativu filmu, ve scénách, kde se tento konkrétní zahrnutý obraz neobjevuje, funguje jako implicitní referent, k němuž odkazují postavy filmové diegeze prostřednictvím dialogů či aluzí (*Ukrást Rembrandta*)⁴²²



Zahrnutý výtvarný obraz jako objekt prochází v příznakové roli většinou filmu – v daném filmu tato malba funguje jako zakódovaná zpráva o vraždě a v průběhu děje se tak neustále vrací jako klíčový předmět doličný, případně funguje také jako implicitní referent, k němuž odkazují postavy filmové diegeze prostřednictvím dialogů či aluzí (*Rembrandtova Noční hlídka*)⁴²³

⁴²² *Ukrást Rembrandta* (Rembrandt, Jannik Johansen, Dánsko/Velká Británie 2003).

⁴²³ *Rembrandtova Noční hlídka* (Nightwatching, Peter Greenaway, Velká Británie/Polsko/Kanada/Nizozemsko 2007).



Zahrnutý výtvarný obraz jako objekt se v příznakové roli objevuje pouze v solitérní scéně – v biografickém filmu o americkém malíři Jacksonu Pollockovi se jeden z jeho obrazů objevuje v důležité roli ve scéně, kdy jej nejprve hodnotí sám malíř a jeho žena a následně se u něj odehrává akce těchto 2 hlavních postav filmového děje. Tento konkrétní zahrnutý obraz se objevuje pouze v jediné scéně, ve které je jednak předmětem dialogu, jednak je jeho pozice v rámci výstavby prostoru i významu dané scény tak dominantní, že v roli figury konkuruje postavám filmové diegeze (*Pollock*)⁴²⁴

- 2) Zahrnutý výtvarný obraz jako objekt z hlediska žánru filmu – žánrový aspekt možného zahrnutí výtvarných obrazů jako objektů byl letmo nastíněn na konci minulého odstavce, nyní je nutné tuto problematiku šířeji popsat a zpřesnit. Nejtradičnějším žánrem, ve kterém se můžeme setkat se zahrnutými výtvarnými obrazy jako objekty, je žánr malířské biografie⁴²⁵. Svého vlastního biografického filmu se v historii kinematografie dočkala většina klasických malířů a i samotné malířské biografie se liší v celé řadě distinktivních rysů:
- a) reálná existence daného malíře: filmy mapující život reálného malíře versus filmy mapující život fiktivního malíře⁴²⁶
 - b) věrnost známým historickým faktům: faktograficky založené biografie (*Modigliani*)⁴²⁷ versus umělecky stylizované biografie (*Caravaggio*)⁴²⁸

⁴²⁴ *Pollock* (Ed Harris, USA 2000).

⁴²⁵ V češtině, němčině ani angličtině neexistuje literatura, která by se s dostatečným teoretickým aparátem zabírala tímto žánrem. Většina dostupných knih vágně popisuje filmy s výtvarnou inspirací či referencí (DALLE VACCHEOVÁ, Angela. *Cinema and Painting: how art is used in film*. Austin: University of Texas Press, 1996) nebo se zevrubněji věnuje pouze jednomu tvůrci (SCHUSTER, Michael. *Malerei im film – Peter Greenaway*. Hildesheim: Georg Olms, 1998).

⁴²⁶ Například *Umělcova smlouva* režiséra Peter Greenawaye (*Umělcova smlouva* (The Draughtsman's Contract, Peter Greenaway, Velká Británie 1982).

⁴²⁷ *Modigliani* (Mick David, USA/Francie/Německo/Itálie 2004).

⁴²⁸ *Caravaggio* (Derek Jarman, Velká Británie 1986).

- c) délka zobrazeného úseku života daného malíře: biografie mapující celý malířův život nebo jeho zásadní většinu (*Basquiat*)⁴²⁹ versus filmy věnující se pouze určitému úseku malířova života (*Dívka s perlou*)⁴³⁰

Jedinou další skupinou filmů, ve které se pravidelně objevují zahrnuté výtvarné obrazy jako objekty v příznakové roli je již zmíněná odnož kriminálního filmu věnující se krádeži slavného obrazu nebo jiného uměleckého díla. V české, anglické ani německé terminologii pro tuto skupinu filmů opět jednotný všeobecně přijímaný název neexistuje, nejpřesnějším překladem v angličtině používaného termínu „art theft film“⁴³¹ je zřejmě „film o ukradeném uměleckém díle“. Takto zaměřené filmy vznikaly prakticky v celé historii kinematografie – nejedná se však o kompaktní žánr, ale spíše o skupinu naprosto různorodých kriminálních filmů, jejichž hlavním předmětem doličným je zahrnutý výtvarný obraz jako objekt. V dalších hlavních filmových žánrech se zahrnuté výtvarné obrazy jako objekty v příznakové roli objevují spíše nahodile, buď jako klíčové předměty pro celý filmový narativ (již zmíněvaná komedie *Mr. Bean – největší filmová katastrofa*)⁴³² nebo jen v některé vybrané scéně (již citované scény z animované pohádky *Malá mořská víla*⁴³³, ve které hraje zásadní roli obraz Georgese de La Tour, nebo Baconův obraz v Burtonově komiksově adaptaci *Batman*⁴³⁴).

- 3) Galerie (specifické prostředí pro zahrnutý výtvarný obraz jako objekt v příznakové roli 1) – ve filmech se zahrnutými výtvarnými obrazy je často (logicky) využíváno toto specifické prostředí, které většinou obsahuje větší množství zahrnutých výtvarných obrazů jako objektů. Z percepčního hlediska jsou díky přítomnosti většího počtu výtvarných obrazů tyto scény pro daného diváka poměrně náročné – jednotlivé zahrnuté výtvarné obrazy jako objekty mohou plnit příznakovou i nepříznakovou roli, mohou fungovat jako figura i jako pozadí, jejich geometrická struktura i kontury se mohou měnit prostřednictvím použitých filmových prostředků (pohyb kamery, střih) či mohou být různými způsoby přerámovány. Někteří režiséři záměrně pracují s divákovou pozorností, s nabízeným percepčním materiálem i s implicitními významy pro procesy sekundární kognice, a prezentují vystavené výtvarné obrazy jako objekty v různých (a měnících se) kompozicích a odlišných akcentech vzhledem k sémantické struktuře celku daného filmu. V rámci tohoto prostředí mohou být zahrnuté výtvarné obrazy jako objekty prezentovány pouze v nepříznakové roli, v příznakové roli pro určitou danou scénu nebo v příznakové roli pro celý film.

⁴²⁹ *Basquiat* (Julian Schnabel, USA 1996).

⁴³⁰ *Dívka s perlou* (Girl with a Pearl Earring, Peter Webber, Velká Británie/Lucembursko, 2003).

⁴³¹ Viz například text na této webové adrese: <http://www.allmovie.com/characteristic/theme/art-theft-d1574>

⁴³² *Mr. Bean: Největší filmová katastrofa* (Bean, Mel Smith, Velká Británie/USA 1997).

⁴³³ *Malá mořská víla* (The Little Mermaid, John Musker/Ron Clements, USA 1989).

⁴³⁴ *Batman* (Tim Burton, USA 1989).



Galerie 1: zahrnuté výtvarné obrazy jako objekty pouze v nepříznačkové roli fungující jako pozadí pro diegeticky důležitou probíhající akci (*Banda pro sebe*)⁴³⁵



Galerie 2: zahrnutý výtvarný obraz jako objekt se objevuje v příznačkové roli, ovšem pouze v jedné dílčí scéně filmu, která uzavírá celá příběh a působí jako symbolický epilog děje postaveného na odlišném typu zahrnutí výtvarného obrazu, tableau vivant. Po střihu začíná tato sekvence zahrnutým výtvarným obrazem vyplňujícím rámeček, který se díky využití filmových prostředků (zoom filmové kamery) změnil na výtvarný obraz jako objekt, který je prostřednictvím dále probíhajícího zoomu a pohybu kamery směrem doprava včleněn do prostředí galerie (vídeňské Kunsthistorisches Museum, kde se originál obrazu skutečně nachází). Zahrnutý výtvarný obraz jako objekt v této scéně funguje jako percepční i sémantická dominant, jako figura s jasně čitelnou geonickou strukturou. (*Mlýn a kříž*)⁴³⁶

⁴³⁵ *Banda pro sebe* (Bande à parte, Jean-Luc Godard, Francie 1964).

⁴³⁶ *Mlýn a kříž* (The Mill and the Cross, Lech Majewski, Švédsko/Polsko, 2011).



Galerie 3: zahrnuté výtvarné obrazy jako objekty se objevují v příznakové roli po celou dobu děje filmu. Specifický narativ Sokurovova snímku je procházkou po slavné petrohradské Ermitáži a zároveň po ruské historii a mentalitě. V průběhu 96 minut trvajícího děje odehrávajícího se striktně v prostředí galerie se ve filmu objevují stovky zahrnutých výtvarných obrazů jako objektů, většina z nich logicky v roli nepříznakové roli pozadí, hned několik z nich je však v příznakové roli percepční i sémantické dominanty dané scény. Jako příklad může sloužit scéna, ve které hlavní hrdina společně se slepou ženou diskutují na základě konkrétního zahrnutého obrazu o vztahu Rubense a Van Dycka, načež jsou konfrontováni se dvěma carskými námořníky. (*Ruská archa*)⁴³⁷

- 4) Výstava (specifické prostředí pro zahrnutý výtvarný obraz jako objekt v příznakové roli 2) – ve filmech se zahrnutými výtvarnými obrazy je často využíváno i toto další specifické prostředí, které většinou obsahuje větší množství zahrnutých výtvarných obrazů jako objektů. Prostředí výstavy je využíváno především ve filmovém žánru malířských biografii, kde často působí jako kompozičně i sémanticky důležitá část daného filmu (výstava jako prostor úspěchu nebo neúspěchu daného malíře, jako prostor pro možné vyvrcholení filmu spojené s katarzí apod.). Z percepčního hlediska jsou díky přítomnosti většího počtu výtvarných obrazů tyto scény opět poměrně náročné a podobně jako u prostředí galerie zde jednotlivé zahrnuté výtvarné obrazy jako objekty mohou plnit příznakovou i nepříznakovou roli, mohou fungovat jako figura i jako pozadí, jejich geonická struktura i kontury se mohou měnit prostřednictvím použitých filmových prostředků (pohyb kamery, střih) či mohou být různými způsoby přerámovány.

⁴³⁷ *Ruská archa* (Russkij Kovčeg, Alexandr Sokurov, Rusko/Německo 2002).



Scéna z výstavy fiktivního malíře Lionela Dobieho, ve které zahrnuté výtvarné jako objekty fungují pouze v nepříznačkové roli jako pozadí pro diegeticky důležitější protagonisty filmu (*Povídky z New Yorku*)⁴³⁸



Scéna z výstavy malíře Nikifora Krynického fungující jako epilog malířské biografie, ve které vybrané zahrnuté výtvarné obrazy jako objekty fungují v příznakové roli jako kompoziční i sémantické dominanty (stávají se tématy dialogů, v nichž se střetává naivistická svobodomyšlnost malíře Nikifora s diskurzy nabubřelých kunsthistoriků snažících se za každou cenu malířovo dílo teoreticky vymezit) (*Můj Nikifor*)⁴³⁹

⁴³⁸ *Povídky z New Yorku* (New York Stories, Martin Scorsese/Francis Ford Coppola/Woody Allen. USA 1989; segment Lekce v režii Martina Scorseseho).

⁴³⁹ *Můj Nikifor* (Mój Nikifor, Krzysztof Krauze, Polsko 2004).

5) Tvorba výtvarného obrazu (specifické prostředí pro zahrnutý výtvarný obraz jako objekt v příznakové roli 3) – ve filmech se zahrnutými výtvarnými obrazy jako objekty (v naprosté většině případů se jedná o malířské biografie) je často využíván tento sémantický model postavený na tvorbě vybraného výtvarného obrazu jako objektu v průběhu narativu filmu. Tato podkategorie disponuje největším narativním potenciálem, neboť se v ní vždy objevuje (malířská) akce a mimoto je ve většině případů akcentován motiv vztahu umělce a jeho modelu. Zároveň se v této kategorii z logiky věci objevuje i typ výtvarný obraz jako objekt – ovšem ve své rozpracované podobě, ve které ještě percepčně správně nefungují prostorové nápovědi objektové percepce (monokulární hloubkové podněty, geonická struktura, rozložení linií a textur, dichotomie figury a pozadí). Ve své podstatě zde dochází k určité destrukci monokulárních hloubkových podnětů a dalších prostorových nápovědí (podobně jako například u přerámování v rámci typu zahrnutý výtvarný obraz vyplňující rámeček) z důvodu nehotovosti prezentovaného výtvarného obrazu, u kterého tak dané hloubkové podněty stoprocentně nefungují. Z hlediska sémantické struktury vybraného filmu se tvořené nehotové výtvarné obrazy objevují nejčastěji v příznakové roli jako kompoziční i sémantické dominanty dané scény. U tohoto specifického prostředí pro výtvarný obraz jako objekt je tvořen tento potenciál motivem ústřední postavy malíře a jeho vztahu k modelu potažmo vznikajícímu dílu (v malířských biografiích jsou logicky malíř a jeho vznikající dílo dominantními body jejich diegetických systémů, a tím pádem jsou scény tvorby výtvarného obrazu většinou klíčovými scénami celého filmu a malíř s jeho vznikajícím obrazem okupují příznakový prostor dané filmové scény).



Vznikající obraz v procesu jeho tvorby s rozpracovanými, a tudíž ne plně funkčními monokulárními hloubkovými podněty (*Dívka s perlou*)⁴⁴⁰



Vznikající výtvarný obraz jako kompoziční i sémantická dominanta dané scény (*El Greco*)⁴⁴¹

⁴⁴⁰ *Dívka s perlou* (Girl with a Pearl Earring, Peter Webber, Velká Británie/Lucembursko, 2003).

⁴⁴¹ *El Greco* (Yannis Smaragdīs, Řecko/Španělsko/Maďarsko 2007).



Klíčová role vztahu umělce a jeho modelu – zde jako ústřední narativní motiv čtyřhodinového filmu (*Krásná hašteřilka*)⁴⁴²

⁴⁴² *Krásná hašteřilka* (La Belle noiseuse, Jacques Rivette, Francie/Švýcarsko 1991).

5.3 VÝTVARNÝ OBRAZ VYPLŇUJÍCÍ RÁMEC

5.3.1 ÚVOD

Druhým ze základních typů možného zahrnutí výtvarného obrazu do obrazu filmového z hlediska percepčního (i sémantického) je výtvarný vyplňující rámeček. Tato forma možného zahrnutí výtvarného obrazu do obrazu filmového vychází z obrazové plochy daného výtvarného obrazu, která se ve filmovém obraze objevuje v pozici vyplňující celý rámeček filmového plátna, čímž specifickým způsobem narušuje a pozastavuje filmovou diegezi. Tento typ zahrnutí je často spojen s efektem přerámování (při kterém je původní rám ohraničující prostor výtvarného obrazu narušen a nahrazen rámečkem obrazu filmového) a s využitím filmových prostředků k „rozhybání“ vybraného filmového obrazu (nejčastěji pohyb kamery a střih). Tento typ zahrnutého výtvarného obrazu disponuje specifickými vlastnostmi z hlediska diegeze a tyto vlastnosti a jejich působnost na filmový obraz budou detailně popsány na příslušných místech této kapitoly. Typ možného zahrnutí výtvarný obraz vyplňující rámeček byl vytvořen na základě studia dostupné literatury a také na základě studia filmů s dominantní rolí zahrnutých výtvarných obrazů. Zahrnuté výtvarné obrazy vyplňující rámeček se objevují především ve filmech s dominantním tématem výtvarného umění, konkrétně v malířských biografiích. Celý korpus filmů se zahrnutým výtvarným obrazem vyplňujícím rámeček čítá desítky položek, přičemž v této práci budou uvedeny snímky modelové z hlediska využití příkladů k jednotlivým částem teoretického popisu či z hlediska základní typologie.

V první části této kapitoly bude detailně zhodnocena základní literatura k danému tématu náležející do konstruktivistického korpusu jakožto zvolené referenční teorii pro tuto disertaci. Využity budou především dva texty: *The Perception of Motion Pictures*⁴⁴³ Juliana Hochberga a Virginie Brooksové a *Pictorial Perception and Art*⁴⁴⁴ E. B. Goldsteina. První text se, především ve svém úvodu, dotýká vymezení filmových obrazů oproti obrazům výtvarným, druhý text naopak vymezuje výtvarné obrazy oproti obrazům filmovým. Na základě těchto dvou vybraných textů tak budou definovány esenciální vlastnosti obou obrazových typů, které pak budou analyzovány v rámci typu zahrnutí výtvarný obraz vyplňující rámeček a toho, jakým způsobem se toto zahrnutí odlišuje v rámci percepce výtvarných a filmových obrazů jako oddělených entit. V dostatečném rozsahu tak budou analyzovány otázky týkající se nejprve problematiky filmového obrazu: kinetické hloubkové podněty, zobrazení objektů prostřednictvím střihu či eliptický charakteru filmu. Následně budou analyzovány otázky týkající se problematiky obrazu výtvarného: nemožnost změny pohledu, podvojná podstata výtvarných obrazů, odlišnost výtvarných obrazů od prostředí fyzikálního světa. Další dvě podkapitoly budou věnovány

⁴⁴³ HOCHBERG, Julian, BROOKSOVÁ, Virginia. Perception of Motion Pictures. In: FRIEDMAN, Morton P., CARTERETTE, Edward C. *Cognitive Ecology*. San Diego: Academy Press, 1996, s. 205 – 292.

⁴⁴⁴ GOLDSTEIN, E. B. Pictorial Perception and Art. In: GOLDSTEIN, E. B. (ed.): *Blackwell Handbook of Sensation and Perception*. Maiden: Blackwell, 2005, s. 344 – 378.

kompozičním prvkům popsaným již v dřívějších kapitolách této práce (například v kapitole týkající se výtvarného obrazu jako objektu) na základě konstruktivistické analýzy: rámu a dichotomii figury a pozadí.

Následně bude kriticky zhodnocena a okomentována dostupná literatura týkající se problematiky zahrnutého výtvarného obrazu vyplňujícího rámec jako jednoho z možných typů zahrnutí. Vzhledem k absolutnímu nedostatku základní literatury a faktu, že teoretici konstruktivistického korpusu se věnovali výtvarným a filmovým obrazům odděleně, bude částečně využita a patřičně okomentována literatura odlišných teoretických směrů, a zároveň budou závěry konstruktivistických textů aplikovány na tento specifický obrazový typ. Využit a náležitě kriticky zhodnocen bude především sémioticky zaměřený esej Françoise Josta s názvem *Pikto-Film*⁴⁴⁵, z něhož bude aplikována především autorova základní dichotomie módů transsémiotizace a transfigurality sloužící jako jistý návod pro rozlišení a definování tří základních kategorií možného zahrnutí výtvarného obrazu do obrazu filmového (každá z těchto kategorií již je pak analyzována na základě konstruktivistické metodologie).

V poslední části této kapitoly bude na základě shrnutého teoretického materiálu provedena typologie zahrnutého výtvarného obrazu vyplňujícího rámec z hlediska jeho percepční, a sémantické role ve filmu. Typologie bude zohledňovat základní pojmy prostorové percepce výtvarných a filmových obrazů využitých v této kapitole i předešlých kapitolách této práce, ale především praktické příklady manifestací konkrétních zahrnutých výtvarných obrazů vyplňujících rámec využitých v konkrétních filmech. Zahrnuté výtvarné obrazy vyplňující rámec budou klasifikovány na základě následujících faktorů: přítomnost či nepřítomnost přerámování, využití filmové prostředky, délka působnosti na diegezi a sémantická role.

5.3.2 ZHODNOCENÍ LITERATURY K TÉMATU

5.3.2.1 KONSTRUKTIVISTICKO-KOGNITIVISTICKÁ LITERATURA

Jak bylo popsáno v předešlých kapitolách této disertace, u zahrnutí typu výtvarný obraz vyplňující rámec dochází v rámci sledování daného filmu k percepčně i sémanticky specifické situaci, během níž je rámec filmového plátna kompletně vyplněn zahrnutým výtvarným obrazem, percepční aspekty daného filmu jsou na určitý omezený čas nahrazeny percepčními aspekty zahrnutého obrazu výtvarného a z hlediska dietetického nastává jistá pomlka, ruptura filmu. V rámci konstruktivistického literárního korpusu neexistují texty přímo se zabývající tímto typem možného zahrnutí výtvarného obrazu do obrazu filmového, proto je na tomto místě, na základě vhodných konstruktivistických textů, nutné znovu shrnout percepční specifika filmového a výtvarného obrazu, znovu a podrobněji roze-

⁴⁴⁵ JOST, François. *Pikto-film. Illuminace*. 2003, r. 15, č. 4, s. 5 – 15.

brat jejich rozdílů a následně popsat, co probíhá během zahrnutí výtvarného obrazu vyplňujícího rámec z hlediska diváka, prostoru daného filmu, narativu daného filmu i jeho významové struktury.

Vhodným konstruktivistickým textem popisujícím základní charakteristiky percepce filmových obrazů je práce dominantního teoretika této disertace Juliana Hochberga s názvem *The Perception of Motion Pictures*⁴⁴⁶, kterou napsal společně s Virginií Brooksovou. Hochberg zde v celé řadě ohledů navazuje na svůj předešlý text *Representation of Motion and Space in Video and Cinematic Displays*⁴⁴⁷, jenž posloužil jako základ pro kapitolu 4.2 věnující se konstruktivistické analýze filmového obrazu. Důležitý je především úvod celého textu, ve kterém Hochberg s Brooksovou vymezují filmové obrazy oproti nehybným výtvarným obrazům – základní body tohoto vymezení poslouží v této práci jako materiál, ke kterému budou analogicky vztaženy specifika výtvarných obrazů a příslušné rozdílů budou následně využity pro analýzu zahrnutých výtvarných obrazů vyplňujících rámec.

- 1) Přítomnost podnětů postavených na pohybu u filmových obrazů⁴⁴⁸ – jak bylo rozebráno v kapitole 4.4, iluze hloubky je u filmových i výtvarných obrazů docíleno především prostřednictvím monokulárních hloubkových podnětů. U obrazu filmového se však k monokulárním hloubkovým podnětům přidávají i podněty kinetické (popsané v kapitole 4.2.3) a samozřejmě také příslušné filmové prostředky pro jejich využití (pohyb kamery, pohyb postav, pohyb objektů, střih, práce s off-screen prostorem apod.). Afinita filmového obrazu k pohybu je jeho esenciální vlastností a zahrnuté výtvarné obrazy vyplňující rámec tuto afinitu určitým způsobem narušují.
- 2) Zobrazení objektů⁴⁴⁹ – autoři textu na tomto místě reagují na možnosti filmového střihu, který je základní gramatickou jednotkou filmového obrazu a který umožňuje jakoukoliv parcelaci či segregaci v zobrazení objektů (včetně zahrnutých výtvarných obrazů). Skladba filmu prostřednictvím střihu a montáže je nejen jeho základní vlastností, ale pro konstruktivisty je také důkazem o zapojení vyšších kognitivních procesů do percepce filmového obrazu (bez vyšších kognitivních procesů bychom nerozuměli filmovému detailu a jiným synekdochickým střihovým vyjádřením).

⁴⁴⁶ HOCHBERG, Julian, BROOKSOVÁ, Virginia. Perception of Motion Pictures. In: FRIEDMAN, Morton P., CARTERETTE, Edward C. *Cognitive Ecology*. San Diego: Academy Press, 1996, s. 205 – 292).

⁴⁴⁷ HOCHBERG, Julian. Representation of Motion and Space in Video and Cinematic Displays. In: BOFF, Kenneth R.: *Handbook of Perception and Human Performance I – Sensory Processes and Perception*. New York: Wiley, 1986, s. 22-1 – 22-64.

⁴⁴⁸ HOCHBERG, Julian, BROOKSOVÁ, Virginia. Perception of Motion Pictures. In: FRIEDMAN, Morton P., CARTERETTE, Edward C. *Cognitive Ecology*. San Diego: Academy Press, 1996, s. 206.

⁴⁴⁹ „Scény nebo objekty, které jsou daleko větší, než velikost filmového plátna mohou být zobrazeny prostřednictvím po sobě jdoucích záběrů, což dramaticky ilustruje naši schopnost integrovat informace v průběhu času a ukazuje nám to, že pojmy „co“ a „kde“ jsou během percepce nezávislé, bez ohledu na to, zda jsou jejich nápovědi ve fázi neurofyzilogického vizuálního zpracování oddělitelné. Stejně jako v případě normální percepce prostřednictvím po sobě následujících pohledů, filmové obrazy nám umožňují studovat procesy, díky nimž chápeme, předvídáme a ukládáme viditelné obsahy světa.“ Tamtéž, s. 206.

- 3) Změna jako esence⁴⁵⁰ – Hochberg s Brooksovou referují především o problematice vizuálního zájmu neboli pozornosti. Problematika pozornosti u filmových i výtvarných obrazů byla průběžně analyzována hned v několika kapitolách této práce – například během popisu fixací a sakadických pohybů v kapitole 2.4 (viz citace G. T. Buswella: „Závěrem mojí studie je skutečnost, že během vizuální percepce je centrum divákových fixací závislé na centru pozornosti v daném momentu.“)⁴⁵¹, při popisu monokulárního hloubkového podnětu akomodace v kapitole 4.3.7 a také při popisu zahrnutých izolovaných výtvarných obrazů jako objektů v kapitole 5.2.3.6. Je nesporné, že práce s divákovou pozorností je u filmového a výtvarného obrazu rozdílná, zatímco film můžeme vnímat jako diktát obrazů vynucující si divákovu pozornost a tuto pozornost prostřednictvím využitých filmových prostředků a výstavby filmové diegeze ovlivňující, výtvarný obraz svou staticností vybízí ke kontemplaci a individuální divácké aktivitě či pozornosti.
- 4) Eliptický charakter filmu⁴⁵² – zde Hochberg s Brooksovou komentují jednu z charakteristických vlastností filmu, schopnost eliptického vyjádření. Film je, podobně jako ve své podstatě literatura, postavený na možnosti eliptického vyjádření a syžetu, jenž divákovi prezentuje jen určité vybrané úseky fabule. Rekonstruování elips v rámci celkového porozumění danému filmu je pro konstruktivisty dalším důkazem zapojení činností vyšší kognice do celku percepčního procesu.

Konstruktivistickým textem popisujícím základní charakteristiky percepce výtvarných obrazů je práce E. B. Goldsteina s názvem *Pictorial Perception and Art*⁴⁵³, ve které se autor věnuje základní otázce: „jakým způsobem výtvarné obrazy reprezentují prostředí?“⁴⁵⁴ Tuto otázku zkoumá Goldstein z různých úhlů pohledu a prostřednictvím různých východisek a vymezuje výtvarné obrazy oproti prostředí fyzikálního světa – základní body tohoto vymezení poslouží v této práci jako materiál, ke kterému budou následně analogicky vztaženy specifika filmových obrazů a příslušné rozdíly budou poté využity pro analýzu zahrnutých výtvarných obrazů vyplňujících rámeček.

- 1) Změna pohledu⁴⁵⁵ – prvním rozdílem mezi prostředím fyzikálního světa a reprezentací výtvarného obrazu je podle Goldsteina možnost změny pozice pohledu. Tento základní rozdíl mezi staticností výtvarného obrazu a dynamičností obrazu filmového byl naznačen

⁴⁵⁰ „Filmové obrazy charakteristicky dovolují změnu samu o sobě. Tato změna umožňuje takové úrovně udržování vizuálního zájmu, které nemohou být obsaženy a následně studovány u statických obrazů.“ Tamtéž, s. 206.

⁴⁵¹ BUSWELL, G. T. *How People Look at Pictures*. Chicago: University Chicago Press, 1935, s. 10.

⁴⁵² Tamtéž, s. 207.

⁴⁵³ GOLDSTEIN, E. B. *Pictorial Perception and Art*. In: GOLDSTEIN, E. B. (ed.): *Blackwell Handbook of Sensation and Perception*. Maiden: Blackwell, 2005, s. 344 – 378.

⁴⁵⁴ Tamtéž, s. 345.

⁴⁵⁵ Tamtéž, s. 347.

v předešlých kapitolách této práce a také v části přímo předcházející, kde byly komentovány závěry Hochberga a Brooksové. U výtvarného obrazu je jeho virtuální prostor postavený na monokulárních hloubkových podnětech a dalších náповědích jednou provždy daný, u obrazu filmového je možná změna pohledu, kterou za diváka suplují pozice kamery, pohyb kamery a filmový střih.

- 2) Podvojná podstata výtvarných obrazů⁴⁵⁶ – podvojný charakter výtvarných obrazů byl důkladněji popsán již v kapitole 2.2 týkající se biologické podstaty percepce na základě poznatků německých psychologů Niederéeho a Heyera a následně také v kapitole 3.4 shrnující teoretickou bázi psychologického empirismu na základě poznatků Gregoryho. Jasně definovaný a srozumitelně popsán podvojný charakter výtvarných obrazů se stává nejednoznačným a percepčně specifickým v případě zahrnutí výtvarného obrazu do obrazu filmového, kdy je plocha původního plátna zahrnutého výtvarného obrazu nahrazena plátnem obrazu filmového.
- 3) Podněty plochosti⁴⁵⁷ – v tomto dodatku k problematice podvojného charakteru se Goldstein dotýká problematiky podnětů plochosti, které jsou v opozici k monokulárním hloubkovým podnětům, které ale zároveň v kombinaci s monokulárními hloubkovými podněty vytváří specifičnost výtvarných obrazů a jejich podvojenou podstatu. Analýza podnětů plochosti je u zahrnutého výtvarného obrazu vyplňujícího rámeček velmi důležitá a bude jí věnován odpovídající prostor v další části této kapitoly.

5.3.2.2 LITERATURA K PROBLEMATICE VÝTVARNÉHO OBRAZHU VYPLŇUJÍCÍHO RÁMEČ ZAHRNUTÉHO DO OBRAZU FILMOVÉHO

Stejně jako v případě výtvarného obrazu jako objektu, ani výtvarnému obrazu vyplňujícímu rámeček se primárně nevěnuje žádný relevantní konstruktivistický ani obecně kognitivistický text v dostupných jazycích, jediným referentem tak v tomto ohledu zůstává eseje Françoise Josta s názvem *Pikto-film*⁴⁵⁸. Jak bylo konstatováno v předešlé kapitole, Jostův text nahlíží problematiku zahrnutí výtvarného obrazu do obrazu filmového především ze sémiotického hlediska. Toto hledisko metodologicky neodpovídá potřebám disertační práce, přesto jsou některé Jostovy závěry aplikovatelné především pro snahu o základní kategorizaci možností tohoto zahrnutí. Jostův ve své eseji pouze hrubě načrtává svoji koncepci „pikto-filmu“ (který autor chápe jako velmi obecné a vágní označení pro filmy s jakoukoliv výtvarnou inspirací) a jeho základních manifestací rozlišených na základě role daného výtvarného obrazu v diegetické a narativní struktuře daného filmu.

⁴⁵⁶ Tamtéž, s. 348 – 349.

⁴⁵⁷ Tamtéž, s. 349.

⁴⁵⁸ JOST, François. *Pikto-film*. *Illuminace*. 2003, r. 15, č. 4, s. 5 – 15.

Přes veškerou kritiku (která ovšem vyplývá především z odlišného stylového i metodologického zaměření textu) je Jostův esej cenný pro své jednoznačné zaměření na „pikto-filmy“, tedy filmy obecně v určitém vztahu k výtvarnému umění. Jak bylo napsáno v předešlé kapitole, Jost toto rozlišení základních možných zahrnutí výtvarného obrazu do obrazu filmového na velmi omezeném prostoru pouze naznačuje, cílem disertační práce je pak toto jeho rozlišení revidovat a maximálně prohloubit v rámci vlastní kategorizace zahrnutých výtvarných obrazů. Zatímco dvě možné reprezentace výtvarného obrazu jako objektu definoval Jost prostřednictvím dvou modů transfigurality, typ zahrnutí výtvarný obraz vyplňující rámec odpovídá druhému z Jostem definovaných modů transsémiotizace, jejíž základní shrnutí opět přináší zjednodušující tabulka:

TRANSSÉMIOTIZACE	
PRVNÍ MODUS TRANSSÉMIOTIZACE	DRUHÝ MODUS TRANSSÉMIOTIZACE
„OŽIVENÍ, ROZHÝBÁNÍ REPREZENTOVANÉHO“ ⁴⁵⁹	„ZPOCHYBNĚNÍ VÝTVARNÉHO DISPOZITIVU ZMNOŽOVÁNÍM HLEDISEK, POHYBEM KAMERY, MONTÁŽÍ“ ⁴⁶⁰
TABLEAU VIVANT	VÝTVARNÝ OBRAZ VYPLŇUJÍCÍ RÁMEC

Druhým modem transsémiotizace definovaným Françoisem Jostem je „zpochybnění výtvarného dispozitivu zmnožováním hledisek, pohybem kamery, montáží“⁴⁶¹. Prostorová výstavba výtvarného obrazu tvořená monokulárními hloubkovými podněty a lineární perspektivou, prostorovými plány či rozložením figury a pozadí je podle Josta pouze východiskem pro druhý mód transsémiotizace spojený s partikulací a rozložením výchozího výtvarného obrazu na vizuální či motivické prvky. Druhý mód transsémiotizace předpokládá podle Josta jistou formu dynamiky uvnitř výtvarného obrazu, kterou se filmový obraz snaží zachytit především prostřednictvím pohybu kamery a střihem a tímto způsobem tak transsémiotizovat výtvarný obraz ve fragmentární podobě do obrazu filmového. Pod takto obecně definovaný druhý mód transsémiotizace tak můžeme zařadit především takové zahrnutí výtvarného obrazu do obrazu filmového, při kterém vyplňuje jostovsky transsémiotizovaný výtvarný obraz celý rámec filmového plátna a tím pádem určitým způsobem narušuje diegetický vzorec daného filmu.

5.3.3 ZÁKLADNÍ TYPOLOGIE Zahrnutých výtvarných obrazů vyplňujících rámec na základě popisu percepce a konstruktivistických závěrů

⁴⁵⁹ Tamtéž, s. 9.

⁴⁶⁰ Tamtéž, s. 9.

⁴⁶¹ Tamtéž, s. 9.

V této kapitole budou zahrnuté výtvarné obrazy vyplňující rámec zhodnoceny z hlediska základních témat souvisejících s percepcí a její konstruktivistickou analýzou detailněji popsaných v předešlých částech této práce. Je zřejmé, že při nedostatku literatury a velmi vágnímu charakteru textů dostupných k problematice zahrnutých výtvarných obrazů do obrazu filmového (viz nedostatečná a z jiného metodologického východiska vycházející Jostova koncepce) je nutné využít konstruktivistické texty zabývající se percepcí výtvarných a filmových obrazů odděleně a aplikovat je na tuto specifickou obrazovou reprezentaci. V této části práce tak budou zahrnuté výtvarné obrazy vyplňující rámec analyzovány především na základě textů Hochberga s Brooksovou (*The Perception of Motion Pictures*)⁴⁶² a Goldsteina (*Pictorial Perception and Art*)⁴⁶³, z nichž první se primárně zabývá percepcí filmových obrazů a druhý percepcí obrazů výtvarných. Kategorie vymezené v těchto textech aplikované separátně na jednotlivé obrazové druhy budou využity pro základní kategorizaci percepčních i sémantických specifik dané možnosti zahrnutí výtvarného obrazu do obrazu filmového.

5.3.3.1 ZAHRNUTÝ VÝTVARNÝ OBRAZ VYPLŇUJÍCÍ RÁMEC Z HLEDISKA MONOKULÁRNÍCH HLOUBKOVÝCH PODNĚTŮ

V předešlých částech této disertační práce bylo v základních konturách popsáno, jak se zahrnutý výtvarný obraz vyplňující rámec chová vzhledem k obrazu filmovému v rámci naší percepce prostoru a času, v této části disertace budou daná východiska rozšířena o některé aspekty popsané ve vybraných kognitivistických textech definujících základní rozdíly mezi výtvarnými a filmovými obrazy. V základní definici lze výtvarný obraz vyplňující rámec označit za takové zahrnutí výtvarného obrazu, při němž je prostor filmového obrazu plně nahrazen prostorem zahrnutého obrazu výtvarného se všemi jeho prostorovými specifiky, přičemž toto zahrnutí vyplňuje kompletně celý ohraničující rámec filmového plátna a trvá alespoň postřehnutelnou dobu. Výtvarný obraz vyplňující rámec disponuje vlastním perspektivním prostorem vystavěným na základě monokulárních hloubkových podnětů a tento jeho virtuální prostor se na danou dobu stává konkurenčním prostorem pro prostor filmového obrazu, jeho hloubkové prvky a jejich percepci. Zahrnutí takového výtvarného obrazu do obrazu filmového provází ruptura v diegezi (a případně i v narativním toku) daného filmu, rámec filmového plátna je vyplněn odlišným obrazovým systémem, který je ze své podstaty statický a který může být dynamizován pouze pohyby kamery, střihem nebo přechodem zpět do filmové diegeze či případně do typu zahrnutí výtvarný obraz jako objekt. Pokud se vrátíme ke Gibsonově základní definici jednotlivých složek percepčního procesu, zahrnutý výtvarný obraz vyplňující rámec se na danou chvíli stává percepčním objektem nahrazujícím percepční objekt obrazu filmového (u typů zahrnutí výtvarný obraz

⁴⁶² HOCHBERG, Julian, BROOKSOVÁ, Virginia. Perception of Motion Pictures. In: FRIEDMAN, Morton P., CARTERETTE, Edward C. *Cognitive Ecology*. San Diego: Academy Press, 1996, s. 205 – 292.

⁴⁶³ GOLDSTEIN, E. B. Pictorial Perception and Art. In: GOLDSTEIN, E. B. (ed.): *Blackwell Handbook of Sensation and Perception*. Maiden: Blackwell, 2005, s. 344 – 378.

jako objekt a tableau vivant nedochází, neboť tyto typy jsou manifestovány v rámci percepčního objektu tvořeného filmovým obrazem).

Monokulární hloubkové podněty filmového obrazu jsou tedy na určitou dobu nahrazeny monokulárními hloubkovými podněty zahrnutého obrazu výtvarného. Sekvence s výtvarnými obrazy vyplňujícími rámec působí téměř vždy anti-filmově, zároveň však obsahuje jen jeden systém monokulárních hloubkových podnětů a tím pádem i interpozic. V pohyblivém rámci filmového plátna se objevují pouze interpozice zahrnutého obrazu výtvarného. Tento obraz může být buď využit ve svém původním perspektivním systému (tedy v původní velikosti a podobě prostorových nápovědí) nebo zbaven původního rámu využitím pouze některé části jeho původní plochy. V takovém případě dochází k přerámování a k destrukci jeho původního virtuálního prostoru a ke znejasnění původních funkcí monokulárních hloubkových podnětů včetně interpozice. U monokulárního hloubkového podnětu výšky ve vizuálním poli záleží také na způsobu, jakým je výtvarný obraz zahrnut z hlediska jeho reálně velikosti a kompozice – pokud je zachována původní velikost a kompozice daného výtvarného obrazu, nedochází k přímému ovlivnění výšky ve vizuálním poli, pokud dojde k přerámování daného výtvarného obrazu, jsou jednotlivé výškové plány obrazu narušeny takovým způsobem, že v krajním případě přestávají fungovat jako spolehlivé nápovědi pro percepci virtuálního prostoru a jeho hloubky. U monokulárního hloubkového podnětu relativní velikosti platí předpoklad, že ve většině případů je relativní velikost zahrnutého výtvarného obrazu vyplňujícího rámec nepříznaková, což znamená, že poměr relativních velikostí objektů daného prostoru je zachován (narušen může být pouze ve výjimečných případech zásadního přerámování, kdy je zahrnutý výtvarný obraz parcelován a jeho základní prvky výstavby jeho prostoru jsou narušeny). Z výše napsaného vyplývá, že základním prvkem pro percepci monokulárních hloubkových podnětů zahrnutého výtvarného obrazu vyplňujícího rámec je přerámování – pokud daný obraz není přerámován, jeho monokulární hloubkové podněty systémově fungují i po daném zahrnutí; pokud ovšem přerámován je, nastává proces parcelace, který s sebou nese znejasnění původních prostorových vztahů a monokulárních hloubkových podnětů jako jejich nápovědí. Z dynamické podstaty filmu vyplývá, že přerámování prostřednictvím detailu, stříhu či pohybu kamery je při tomto typu zahrnutí poměrně běžné, neboť zahrnutí výtvarného obrazu vyplňujícího rámec ze své podstaty potlačuje filmovost. Řada režisérů tak zahrnutý výtvarný obraz vyplňující rámec záměrně využívá jako materiál pro vlastní autorskou parcelaci původní kompozice a virtuálního prostoru výtvarného obrazu.



Zahrnutý výtvarný obraz vyplňující rámec, který je ponechán v původní velikosti bez efektu přerámování – vidíme zde zachování původní kompozice, prostorových vztahů výtvarného obrazu a zachování původního systému monokulárních hloubkových prvků včetně interpozice, výšky ve vizuálním poli a relativní velikosti (*Umělcova smlouva*)⁴⁶⁴



Zahrnutý výtvarný obraz vyplňující rámec, který je přerámován a parcelován – vidíme zde narušení původní kompozice, a tím pádem znejasnění prostorových vztahů původního výtvarného obrazu a ustavení nového systému monokulárních hloubkových prvků včetně interpozice, výšky ve vizuálním poli a relativní velikosti (*El Greco*)⁴⁶⁵

⁴⁶⁴ *Umělcova smlouva* (The Draughtsman's Contract, Peter Greenaway, Velká Británie 1982).

⁴⁶⁵ *El Greco* (Yannis Smaragdis, Řecko/Španělsko/Maďarsko 2007).

5.3.3.2 ZAHRNUTÝ VÝTVARNÝ OBRAZ VYPLŇUJÍCÍ RÁMEC Z HLEDISKA ZÁKLADNÍCH PERCEPČNÍCH SPECIFIK FILMOVÉHO OBRAZU

Základním referentem pro tuto část kapitoly bude konstruktivistický text Hochberga a Brooksové *The Perception of Motion Pictures*⁴⁶⁶, který analyzuje základní percepční charakteristiky filmového obrazu. V předešlé části této kapitoly byl komentován především úvod jejich textu, ve kterém autoři v několika základních bodech vymezují filmové obrazy oproti odlišným obrazovým reprezentacím, včetně obrazů výtvarných. V tomto bodu disertační práce je nutné se k těmto vymezením znovu vrátit a aplikovat je již čistě na zahrnuté výtvarné obrazy vyplňující rámec.

5.3.3.2.1 PŘÍTOMNOST KINETICKÝCH PODNĚTŮ

Možnost potlačení monokulárních hloubkových podnětů u typu zahrnutí výtvarný obraz vyplňující rámec byla popsána v minulé podkapitole. Samotné kinetické hloubkové podněty, jakými jsou parallaxa pohybu, pohybová perspektiva nebo pohybová interpozice, nejsou v tomto typu zahrnutí přítomny, neboť vyžadují vždy dva typy pohybů k sobě vztažené (viz příklad z Hitchcockova filmu *Cizinci ve vlaku*⁴⁶⁷ v kapitole 4.2.3) a při vyplnění rámce filmového plátna zahrnutým výtvarným obrazem je daná scéna buď čistě statická, nebo rozpohybovaná pouze jedním typem a směrem pohybu prostřednictvím filmových prostředků (například horizontální jízda kamery). V okamžiku, kdy je prostřednictvím filmového triku rozhýbán dispozitiv zahrnutého výtvarného obrazu či jeho jednotlivé části (objekty, postavy), jedná se již o jiný typy zahrnutí, tableau vivant.

5.3.3.2.2 ZOBRAZENÍ OBJEKTŮ PROSTŘEDNICTVÍM STŘIHU

Hochberg s Brooksovou ve svém textu⁴⁶⁸ zcela v duchu konstruktivistického přístupu vyzdvihují roli filmového střihu při parcelaci a zároveň metaforickém či synekdochickém vyjádření filmu, které je divákem konstruováno na základě vyšších kognitivních procesů. Filmový střih je jedním ze základních prostředků, který využívají filmoví tvůrci při zahrnutí výtvarného obrazu vyplňujícího rámec. V tomto kontextu má střih obecně dvě základní role: jednak ohraničuje samotnou dobu zahrnutí vybraného výtvarného obrazu (v modelu: scéna filmové diegeze – střih – zahrnutý výtvarný obraz vyplňující rámec – střih – scéna filmové diegeze), jednak v rámci tohoto zahrnutí může parcelovat a přerámovat tento výtvarný obraz (v modelu: scéna filmové diegeze – střih – zahrnutý výtvarný obraz vyplňující rámec jako celek – střih – detail zahrnutého výtvarného obrazu vyplňujícího rámec – střih – scéna filmové diegeze). V prvním modu představuje střih jasné ohraničení světa filmové diegeze a

⁴⁶⁶ HOCHBERG, Julian, BROOKSOVÁ, Virginia. Perception of Motion Pictures. In: FRIEDMAN, Morton P., CARTERETTE, Edward C. *Cognitive Ecology*. San Diego: Academy Press, 1996, s. 205 – 292.

⁴⁶⁷ *Cizinci ve vlaku* (Strangers on a Train, Alfred Hitchcock, USA 1951).

⁴⁶⁸ HOCHBERG, Julian, BROOKSOVÁ, Virginia. Perception of Motion Pictures. In: FRIEDMAN, Morton P., CARTERETTE, Edward C. *Cognitive Ecology*. San Diego: Academy Press, 1996, s. 206.

zahrnutého výtvarného obrazu, v druhém modu je prostředkem k parcelaci a dynamizaci takového obrazu. Příklady konkrétní práce se stříhem u zahrnutých výtvarných obrazů vyplňujících rámec budou uvedeny dále v této kapitole.

5.3.3.2.3 ZMĚNA JAKO PRINCIP FILMU

Hochberg s Brooksovou definují změnu jako základní vlastnost filmu⁴⁶⁹ a skrze ni referují především o otázkách spojených s problematikou divácké pozornosti. Otázce pozornosti nebyla primárně věnována žádná kapitola této disertace, nicméně tento důležitý pojem se v této práci objevil v sekundární roli hned v několika ohledech. Z hlediska zahrnutých výtvarných obrazů vyplňujících rámec je otázka divácké pozornosti důležitá vzhledem k efektu narušení diegeze a narativního plynutí daného filmu, které s sebou přináší změny v divákově pozornosti – zahrnutý výtvarný obraz upoutává pozornost svou státností, nefilmovostí a také odlišným způsobem obrazové reprezentace (malba oproti herecké reprezentaci). Výtvarné obrazy mají z hlediska pozornosti kontemplativní povahu, zatímco film je pojímán jako určitý diktát obrazů dynamické povahy (zde můžeme uvést například dva citáty německého filozofa Waltera Benjamina: „Stačí srovnat filmové plátno s plátnem obrazu. Obraz vybízí ke kontemplaci; vnímatel se může oddávat proudu asociací. U filmového snímku nic podobného není možné. Sotva nám padne do oka, již zde není. Nemůžeme na něm utkvět.“⁴⁷⁰ a „Obrazy, které oba těží, jsou neuvěřitelně rozdílné. Obraz malíře je celistvý, kameramanův mnohonásobně rozkouskovaný a jeho díly se k sobě musí skládat podle nového zákona.“⁴⁷¹). V momentě zahrnutí výtvarného obrazu vyplňujícího rámec je dynamický a diegetický charakter filmového obrazu nahrazen statickou reprezentací obrazu výtvarného, což s sebou přináší změny v divákově pozornosti – ovšem výtvarný obraz je v tomto případě zahrnutý, tedy určitým způsobem ovládaný režisérem, což s sebou přináší možnost modulovat pozornost. Tato modulace je pro zahrnutí výtvarného obrazu v této podobě specifická a daný tvůrce filmu jí může docílit opět využitím příslušných filmových prostředků, především návodným pohybem kamery zaměřujícím se na vybranou část zahrnutého výtvarného obrazu nebo stříhem parcelujícím zahrnutý výtvarný obraz a vybírajícím pouze předem zvolený detail, na nějž má být diváková pozornost upřena.

5.3.3.2.4 ELIPTICKÝ CHARAKTER FILMU

Hochberg s Brooksovou zmiňují schopnost filmu redukovat a zdůrazňují jeho selektivní charakter, co se narativní složky týče.⁴⁷² Zároveň je pro ně, v duchu konstruktivistického přístupu, divákově porozumění filmovým elipsám jedním z důkazů pro zapojení vyšších kognitivních procesů při sledování filmu. Z diegetického hlediska lze zahrnutí výtvarného obrazu vyplňujícího rámec považovat za určitý

⁴⁶⁹ Tamtéž, s. 206.

⁴⁷⁰ BENJAMIN, Walter. *Dílo a jeho zdroj*. Praha: Odeon, 1979, s. 37.

⁴⁷¹ Tamtéž, s. 33.

⁴⁷² Tamtéž, s. 206.

druh elipsy, která zastavuje filmový narativ reprezentovaný v diegetickém světě a na omezenou dobu předkládá divákovi odlišný percepční i sémantický materiál. Tato elipsa je ohraničena diegetickými rupturami, které jsou obrazově demonstrovány buď stříhem, nebo pohybem kamery (v modelu: scéna filmové diegeze – stříh – zahrnutý výtvarný obraz vyplňující rámec – stříh – scéna filmové diegeze nebo případně v modelu: scéna filmové diegeze – pohyb kamery (nájezd, horizontála, vertikála apod.) – zahrnutý výtvarný obraz vyplňující rámec – pohyb kamery – scéna filmové diegeze). Diegetické elipsy prostřednictvím zahrnutého výtvarného obrazu vyplňujícího rámec mají ve filmech, kde jsou využity, několik základních funkcí, které budou zevrubněji popsány v další části této kapitoly.

5.3.3.3 ZAHRNUTÝ VÝTVARNÝ OBRAZ VYPLŇUJÍCÍ RÁMEC Z HLEDISKA PERCEPČNÍCH SPECIFIK VÝTVARNÉHO OBRAZU

Konstruktivistický text E. B. Goldsteina *Pictorial Perception and Art*⁴⁷³ popisuje elementární charakteristiky percepce výtvarných obrazů. V předešlé části této kapitoly byl v základu nastíněn přehled základních percepčních a typologických vlastností výtvarného obrazu a jejich vymezení oproti odlišným obrazovým reprezentacím. V této části se uskuteční návrat ke Goldsteinově typologii spojený s aplikací na zahrnuté výtvarné obrazy vyplňující rámec.

5.3.3.3.1 NEMOŽNOST ZMĚNY POHLEDU

Prvním rozdílem mezi prostředím fyzikálního světa a reprezentací výtvarného obrazu je podle Goldsteina možnost změny pozice pohledu.⁴⁷⁴ Tento Goldsteinem popisovaný rozdíl platí i pro dichotomii výtvarného a filmového obrazu a komentují jej ostatně také Hochberg s Brooksovou. Výtvarný obraz disponuje jednou provždy daným a neměnným virtuálním prostorem postaveným na monokulárních hloubkových podnětech (viz citace Kesnera či Benjamina v předešlých částech této kapitoly), zatímco filmový obraz disponuje dynamickou povahou postavenou na monokulárních i kinetických hloubkových podnětech, pohybu kamery či objektů nebo filmovém stříhu. V případě zahrnutí výtvarného obrazu vyplňujícího rámec může dojít ke specifickému efektu (pokud není tento výtvarný obraz zabírán ve své celistvosti v jednom statickém záběru). Vybraný výtvarný obraz sice zastavuje a narušuje filmovou diegezi, zároveň je ale sám „vystaven působení filmových prostředků“, především pohybu kamery a stříhu. Prostřednictvím těchto filmových prostředků je narušena původní prostorová struktura výtvarného obrazu s jeho monokulárními hloubkovými podněty, prostorovými plány či rozložení figury a pozadí a zahrnutý výtvarný obraz je přerámován a parcelován. Zahrnutí výtvarného obrazu vyplňujícího rámec je tak **anti-esenciální**, jak co se týče původního obrazu filmového (diegetická a narativní elipsa a ruptura), tak co se týče zahrnutého obrazu výtvarného (přerámování a parcelace).

⁴⁷³ GOLDSTEIN, E. B. *Pictorial Perception and Art*. In: GOLDSTEIN, E. B. (ed.): *Blackwell Handbook of Sensation and Perception*. Maiden: Blackwell, 2005, s. 344 – 378.

⁴⁷⁴ GOLDSTEIN, E. B. *Pictorial Perception and Art*. In: GOLDSTEIN, E. B. (ed.): *Blackwell Handbook of Sensation and Perception*. Maiden: Blackwell, 2005, s. 348.

Prostředí fyzikálního světa nabízí divákovi neomezené možnosti změny pohledu. Film je na změně pohledu postaven, ovšem typ a povahu této změny nám diktují samotné filmové obrazy, jejich percepční obsah a jejich kompozice. Výtvarný obraz nedisponuje možností změny pohledu, protože výstavba jeho prostoru prostřednictvím dostupných prostředků je daná a neměnná. V případě zahrnutí výtvarného obrazu vyplňujícího rámec tedy dochází k anti-esenciálnímu efektu v tom ohledu, že původně neměnný prostor výtvarného obrazu je vystaven možnosti parcelace a přerámování, a tím pádem se z hlediska možnosti změny pohledu dostává do systému obrazu filmového.

5.3.3.3.2 PODVOJNÁ PODSTATA VÝTVARNÝCH OBRAZŮ

Této problematice se věnovalo již několik dílčích částí disertace, na tomto místě je kladen důraz na fakt, že zřetelně definovaný podvojný charakter výtvarných obrazů se stává nejednoznačným a percepčně specifickým v případě zahrnutí výtvarného obrazu vyplňujícího rámec, kdy je původní plátno (a tím pádem plocha) zahrnutého výtvarného obrazu nahrazeno plátnem obrazu filmového. Původní 2D plocha reprezentující 3D prostorové rozestavení, která u výtvarného obrazu často obsahuje specifické dispozice (primárně samotná předmětnost objektu výtvarného obrazu existujícího ve fyzikálním světě, sekundárně pastózní tahy štětcem, viditelnost textur apod.), je nahrazena 2D plochou filmového plátna reprezentující 3D prostorové rozestavení, která však výše popsané specifické dispozice neobsahuje. Filmové obrazy nedisponují podvojnou povahou jako obrazy výtvarné, neboť jejich předmětná skutečnost v našem fyzikálním světě je dána především přítomností světla a dalších faktorů filmové projekce (viz Hochbergovy poznatky v kapitole 4.2), bez těchto prvků nemůže samotný filmový obraz ve fyzikálním světě existovat. V případě zahrnutí výtvarného obrazu vyplňujícího rámec jsou tak specifické dispozice jeho podvojně povahy potlačeny tím způsobem, že jsou reprezentovány prostřednictvím filmového plátna a filmových obrazů, které podvojnou povahou nedisponují. Toto je jednoznačně patrné u výtvarného obrazu jako objektu, kde se předmětnost původních objektů výtvarných obrazů existujících ve fyzikálním světě stává součástí filmové diegeze, a tím tyto obrazy ztrácí esenci své podvojně povahy. U zahrnutých výtvarných obrazů vyplňujících rámec dochází k potlačení sekundárních znaků podvojně povahy výtvarných obrazů, o nichž bude detailněji referováno dále.

5.3.3.3.3 PODNĚTY PLOCHOSTI

Zde se na základě Goldsteinova textu⁴⁷⁵ znovu otevírá téma, které se úzce dotýká podvojně povahy výtvarných obrazů a jejich dispozic. Zatímco za primární dispozici podvojně povahy výtvarných obrazů byla označena jejich prostá předmětná existence ve fyzikálním světě, sekundární dispozicí této podstaty jsou prostředky implikující dvojrozměrnost obrazové plochy zobrazující na základě přísluš-

⁴⁷⁵ Tamtéž, s. 349.

ných náповědí virtuální 3D prostor každého výtvarného obrazu. Podvojnou podstatu výtvarných obrazů z percepčního hlediska tvoří koexistence monokulárních hloubkových podnětů (které nám umožňují vnímat prostor výtvarného obrazu jako trojrozměrný) a podnětů plochosti (které naopak upomínají na dvojrozměrnou předmětnost plátna každého výtvarného obrazu).

Prvním z podnětů plochosti je pro Goldsteina „viditelnost povrchu obrazu“⁴⁷⁶, čímž je myšlena příznaková textura jednotlivých tahů štětce či nánosů barvy. Jednoduše viditelné tahy štětcem upomínají diváka při percepci na barevnou matérii využitou umělcem a na plochu plátna, na něž byla tato matérie nanesena – jedná se tady o klíčovou sekundární dispozici implikující jednoznačně dvojrozměrnost plochy plátna a zároveň podvojný charakter daného výtvarného obrazu. Při zahrnutí výtvarného obrazu vyplňujícího rámec je tento podnět plochosti v maximální míře omezen – na ploše filmového plátna, které disponuje jinými vlastnostmi než plátno výtvarné (především svojí závislostí na světle), nejsou dostatečným způsobem přeneseny tyto podněty plochosti, jež jsou pevně spjaty s originálem výtvarného obrazu a jeho existencí ve fyzikálním světě. Druhým podnětem plochosti definovaným Goldsteinem je „viditelnost okraje obrazu“⁴⁷⁷ – tento podnět plochosti souvisí s problematikou dichotomie rámu výtvarného plátna a rámce plátna filmového či přerámování, a jako takový bude předmětem zkoumání v následující části práce. Každopádně je nesporným faktem, že přítomnost jakéhokoliv ohraničení vybraného výtvarného obrazu nám jednoznačně indikuje omezenost a hranice jeho 3D prostoru a zároveň objektovou předmětnost daného výtvarného obrazu ve fyzikálním světě. Viditelnost okraje obrazu je tedy silným podnětem plochosti, protože nás neustále upomíná na podvojný charakter výtvarných obrazů a na skutečnost, že jejich 3D prostory jsou namalovány na 2D ploše, jež je jednoznačně ohraničena. Třetím podnětem plochosti, o kterém píše Goldstein, je „nedostatek paralaxy pohybu“⁴⁷⁸. Tento podnět plochosti souvisí s kinetickým hloubkovým podnětem paralaxy pohybu (viz kapitola 4.2.3), který je manifestován prostřednictvím dvou k sobě vztažených relativních pohybů, jejichž rozdílnost naznačuje hloubku zobrazené scény. Nedostatek paralaxy pohybu je logickým podnětem plochosti u výtvarných obrazů, neboť jejich statická výstavba virtuálního obrazového prostoru tento typ kinetického hloubkového podnětu ze své podstaty neumožňuje. Kinetický hloubkový podnět paralaxy pohybu se neobjevuje ani u zahrnutých výtvarných obrazů vyplňujících rámec, které sice mohou být rozhýbány vybranými filmovými prostředky, ale v případě že se tak stane, je rozhýbán pouze dispozitiv původního výtvarného obrazu a ve scéně se neobjevuje žádný další pohyb přímo vztažený k tomuto pohybu, který by paralaxu pohybu indikoval. Posledním podnětem plochosti je dle Goldsteina „identita binokulárních polí“⁴⁷⁹, kterou má autor na mysli nepřítomnosti dalšího jevu typického pro percepci pohyblivých obrazů, binokulární disparity

⁴⁷⁶ Tamtéž, s. 349.

⁴⁷⁷ Tamtéž, s. 349.

⁴⁷⁸ Tamtéž, s. 349.

⁴⁷⁹ Tamtéž, s. 349.

(problematika binokulární disparity byla zmíněna v kapitole 4.2.4 a poměrně zevrubně se jí zabýval například H. A. Sedgwick)⁴⁸⁰. Binokulární disparita je spojena s drobnými rozdíly ve vidění našeho pravého a levého oka při percepci pohybu a uplatňuje se tak pouze při percepci fyzikálního světa a také filmových obrazů – její nepřítomnost tak může být u výtvarných obrazů pojímána jako podnět plochosti. Ani binokulární disparita se u zahrnutých výtvarných obrazů vyplňujících rámec nevyskytuje.

5.3.3.4 ZAHRNUTÝ VÝTVARNÝ OBRAZ VYPLŇUJÍCÍ RÁMEC Z HLEDISKA RÁMU

Jak bylo zdůrazněno v kapitole 5.2.3.2 týkající se funkce rámu u zahrnutých výtvarných obrazů jako objektů, pro výtvarný obraz existující jako reálný předmět ve fyzikálním světě je rám důležitou součástí ohraničení jeho fyzické 3D podstaty existujícího objektu, zároveň je ohraničením jeho 2D obrazové plochy a zároveň je ohraničením virtuálního 3D prostoru tvořeného monokulárními hloubkovými prvky a dalšími elementy ovlivňujícími naši percepci hloubky. Rám je jedním z klíčových kompozičních prvků výtvarných obrazů (v tom smyslu, že působí dostředivě). Filmový obraz jako takový nedisponuje rámem v pravém slova smyslu – rámec filmového plátna nedisponuje předmětností podobně důležitou jako rám výtvarného obrazu a je esenciálně závislý na světle a promítaných obrazech. Poměrně detailní popis rozdílnosti rámu výtvarného obrazu a rámce obrazu filmového podává Jacques Aumont ve své knize *Obraz*⁴⁸¹. Aumont ve svém textu definuje pevný rám obrazu jako stabilní, konkrétní a ohraničující – takovým rámem disponují zarámované výtvarné obrazy a takový rám odpovídá francouzskému ekvivalentu „cadre“ (které je odvozeno z latinského „quadratum“, což znamená „čtverec“). Od tohoto rámu odlišuje Aumont tzv. rámec, který je pohyblivý, virtuální a jehož dominantní vlastností je neustále přesouvání pole vidění. Tímto rámcem disponují filmové obrazy a tento rámec odpovídá francouzskému ekvivalentu „cadrage“ (které je odvozeno z francouzského slovesa „cadrer“, které lze přeložit jako „zaměřit“ či „zarámovat“). Tato základní dichotomie je logická a vhodná pro využití v této disertaci, a proto jsou rozdílné termíny „rám“ (výtvarného obrazu) a „rámec“ (filmového obrazu) využívány v celé práci.

Zatímco rám výtvarného obrazu je pevný, statický a dostředivý, virtuální rámec obrazu filmového je pohyblivý – s každým střihem či pohybem kamery je ustaveno nové rámování vnímaného filmového obrazu. Rám výtvarného obrazu má jednoznačnou centralizační funkci, rámec obrazu filmového znovu a znovu ustavuje vztahy mezi centralizačními (střed kompozice, hledisko záběru) a decentralizačními (neustále přecentrovávání na jiné středy kompozice a hlediska záběru) elementy.

Jak bylo popsáno výše, rám je jedním z podnětů plochosti a jeho přítomnost je také důležitým prvkem podvojného charakteru výtvarných obrazů, který se liší od charakteru obrazů filmových. Vý-

⁴⁸⁰ SEDGWICK, H. A. Visual Space Perception. In: GOLDSTEIN, E. B. (ed.): *Blackwell Handbook of Sensation and Perception*. Maiden: Blackwell, 2005, s. 148.

⁴⁸¹ AUMONT, Jacques. *Obraz*. Praha: AMU, 2005, s. 145.

tvárný obraz funguje ve fyzikálním světě jako 3D objekt a současně jako 2D plátno uvnitř rámu zobrazující virtuální 3D prostor, filmový obraz ve fyzikálním světě reprezentuje pouze 2D plátno, na které jsou následně promítány filmové obrazy. Filmové plátno sice také disponuje trojrozměrnou předmět-
ností, jeho role média pro promítání filmového obrazu je ale mnohem závažnější – dá se říci, že existence filmového plátna je definována především okamžiky filmové projekce, během níž jsou na něj promítány filmové obrazy. Pokud je výtvarný obraz zahrnutý do obrazu filmového, často dochází k zásadním změnám ve vztahu k jeho původnímu rámu. Tyto změny související s přerámováním prostřednictvím parcelace a využití detailu, nastávají u všech tří základních typů možného zahrnutí výtvarného obrazu do obrazu filmového, u každého z nich však v základu jiným způsobem – všechny tyto způsoby jsou popsány v příslušných kapitolách této práce.

V minulé kapitole věnované zahrnutému výtvarnému obrazu jako objektu byly v základu popsány principy přerámování a odrámování, které při tomto zahrnutí nastávají. U zahrnutého výtvarného obrazu vyplňujícího rámec jsou z hlediska praktických manifestací tohoto zahrnutí z hlediska dichotomie rámu výtvarného obrazu a rámce obrazu filmového definovatelné dva základní typy:

- 1) rámec filmového plátna kopíruje rám zahrnutého výtvarného obrazu – v tomto případě nedochází k efektu přerámování, tedy ani k parcelaci prostřednictvím detailu, a zůstává tak zachována původní kompozice výtvarného obrazu včetně monokulárních hloubkových podnětů, prostorových plánů a dalších percepčních nápovědí
- 2) rámec filmového plátna neodpovídá rámu zahrnutého výtvarného obrazu – tento případ je daleko častější než případ první a dochází zde k efektu přerámování, tedy parcelaci prostřednictvím detailu



Rámec filmového plátna odpovídá rámu původního výtvarného obrazu (*Frida*)⁴⁸²



Rámec filmového plátna neodpovídá rámu zahrnutého výtvarného obrazu a dochází k přerámování a parcelaci prostřednictvím detailu na pouhou část postavy umístěné do virtuálního prostoru zahrnutého výtvarného obrazu (*Goya v Bordeaux*)⁴⁸³

⁴⁸² *Frida* (Julie Taymorová, USA/Kanada 2002).

⁴⁸³ *Goya v Bordeaux* (*Goya en Burdeos*, Carlos Saura, Španělsko/Itálie, 1999).

5.3.3.5 ZAHRNUTÝ VÝTVARNÝ OBRAZ VYPLŇUJÍCÍ RÁMEC Z HLEDISKA FIGURY A POZADÍ

Na tomto místě disertační práce se opět dostává ke slovu gestaltistická dichotomie figury a pozadí, která bude ovšem, na rozdíl od předešlých kapitol, vztažena pouze k typu zahrnutí výtvarný obraz vyplňující rámec. Základní gestaltistické premisy této dichotomie byly popsány v kapitole 3.2 a jejich konstruktivistické revize v kapitole 4.5.

Při percepci filmového obrazu se zahrnutým výtvarným obrazem vyplňujícím rámec, kdy je diegetický prostor filmového obrazu nahrazen prostorem obrazu výtvarného (na určitou, režisérem zvolenou, dobu), je jediným materiálem pro distinkci figury a pozadí obrazový materiál a prostor zahrnutého výtvarného obrazu. Naše percepční orientace je tak v tomto případě přímo závislá na zahrnutých monokulárních objektech, liniích a konturách či prostorových plánech daných objektů zahrnutého výtvarného obrazu, díky nimž jsme schopni prostřednictvím vyšších kognitivních procesů daný obrazový prostor hierarchizovat, najít kompoziční či významové jádro scény nebo rozlišit figuru od pozadí. I u takto zahrnutých výtvarných obrazů představuje figura vjemovou dominantu a je v kontrastu k pozadí, které ji obklopuje. Dá se říci, že v případě zahrnutí výtvarného obrazu vyplňujícího rámec nastává hned dvojí dichotomie figury a pozadí. Primárně se jedná o narušení filmové diegeze jiným typem obrazového vyjádření, které díky své odlišnosti vstupuje do role divákovy percepční priority a stává se tedy figurou samo o sobě. V rámci diegetické složky daného filmu jako celku se tak zahrnutý výtvarný obraz vyplňující rámec stává figurou díky své obrazové a percepční odlišnosti a tento efekt je ještě posílen faktem, že takto zahrnutý výtvarný obraz vyplňuje celý rámec filmového plátna, divákovi tak, jednoduše řečeno, nezbývá nic jiného, než sledovat tuto percepční i významovou dominantu (tedy figuru). Sekundárně se tradiční dichotomie figury a pozadí objevuje v rámci vybraného zahrnutého výtvarného obrazu v závislosti na jeho kompozici a dalších aspektech.

I v případě diegetické ruptury a nahrazení filmového obrazu zahrnutým obrazem výtvarným platí základní specifika pro vnímání figury a pozadí, která analyzovala Mary A. Petersonová ve svém textu *Object Perception*⁴⁸⁴, a která byla detailněji popsána v předešlé kapitole této práce věnované zahrnutému výtvarnému obrazu jako objektu. Petersonová ve svém textu navazovala na bádání dalších konstruktivistů: Juliana Hochberga⁴⁸⁵ nebo Fielda, Hayse a Hesse⁴⁸⁶, kteří kriticky revidovali gestaltistická bádání a vztahovali je na teoretické oblasti svého zájmu. Petersonová uvádí základní faktory, díky nimž vnímáme a následně interpretujeme dané objekty jako figury a odlišujeme je od pozadí

⁴⁸⁴ PETERSONOVÁ, Mary A. Object Perception. In: GOLDSTEIN, Bruce E. (ed.). *Blackwell Handbook of Sensation and Perception*. Maiden: Blackwell, 2005, s. 177 – 183.

⁴⁸⁵ HOCHBERG, Julian. Pictorial Functions and Perceptual Structures. In: PETERSONOVÁ, Mary A., GILLAMOVÁ, Barbara, SEDGWICK, H. A. *In the Mind's Eye*. Oxford: Oxford University Press, 2007, s. 273.

⁴⁸⁶ FIELD, D. J., HAYES, A., HESS, R. F. Contour integration by the human visual system: evidence for a local "association field." *Vision Research*. 1993, r. 33, č. 2, s. 175 – 193.

a pro popis dichotomie figury a pozadí u zahrnutého výtvarného obrazu vyplňujícího rámeček je logické aplikovat tyto faktory na tento typ zahrnutí.

- 1) Prvním faktorem je pro Petersonovou menší relativní velikost figury⁴⁸⁷ – toto pravidlo souvisí s problematikou jednoho ze základních monokulárních hloubkových podnětů, relativní velikostí. V rámci zahrnutí výtvarného obrazu vyplňujícího rámeček je tato otázka opět rozdílná v případě přítomnosti a nepřítomnosti přerámování. V případě, že přerámování nenastává, zůstávají rozložení relativních velikostí a dichotomie figury a pozadí stejná jako na původním výtvarném obraze. V případě přerámování je toto rozložení narušeno a poměry relativních velikostí původního výtvarného obrazu jsou destruovány. Poměr relativních velikostí objektů původního výtvarného obrazu pak již neslouží jako spolehlivý monokulární hloubkový prvek.



Přerámování a změna v rozložení relativních velikostí objektů – ústřední postava původního Goyova obrazu je nyní částečně mimo záběr, čímž je naprosto znejasněna její původní příznaková relativní velikost oproti zobrazenému prostoru a prostorovým plánům daného obrazu (*Goya v Bordeaux*)⁴⁸⁸

- 2) Druhým faktorem je pro Petersonovou symetrie⁴⁸⁹ – otázka symetrie je opět závislá na přítomnosti či nepřítomnosti přerámování. Pokud je původní výtvarný obraz zahrnut jako celek, jsou principy jeho symetrie, a tím pádem rozložení figury a pozadí zachovány. Pokud je pů-

⁴⁸⁷ PETERSONOVÁ, Mary A. Object Perception. In: GOLDSTEIN, Bruce E. (ed.). *Blackwell Handbook of Sensation and Perception*. Maiden: Blackwell, 2005, s. 179.

⁴⁸⁸ *Goya v Bordeaux* (Goya en Burdeos, Carlos Saura, Španělsko/Itálie, 1999).

⁴⁸⁹ PETERSONOVÁ, Mary A. Object Perception. In: GOLDSTEIN, Bruce E. (ed.). *Blackwell Handbook of Sensation and Perception*. Maiden: Blackwell, 2005, s. 179.

vodní výtvarný obraz přerámován, může dojít k narušení symetrie původního výtvarného obrazu a tím i k narušení původní dichotomie figury a pozadí.

- 3) Posledním faktorem je pro Petersonovou izolace objektu⁴⁹⁰ – izolace objektů je důležitá pro kompozici prostorů výtvarných i filmových obrazů nejen z hlediska dichotomie figury a pozadí, ale také z hlediska kontur (viz kapitola 5.2.2.1). Izolované objekty s jasnou konturou máme tendenci vnímat jako figury a naopak neizolované objekty jako pozadí. Izolace (či neizolace) jednotlivých objektů je pevnou součástí kompozice výtvarných obrazů a v případě zahrnutí v typu výtvarný obraz vyplňující rámec opět záleží na přítomnosti přerámování. Pokud zahrnutý výtvarný obraz není přerámován, jsou izolace jeho objektů zachovány. Pokud je zahrnutý výtvarný obraz přerámován, může dojít k zásadní změně v jednotlivých izolacích – například tím, že objekty, které byly na původním výtvarném obraze izolovány, jsou nyní částečně v prostoru mimo záběr a tím částečně mizí jejich kontura a jejich izolace, což má vliv na rozložení figury a pozadí.



Narušení původní symetrie a izolace u zahrnutého výtvarného obrazu vyplňujícího rámec – obraz v levé části filmového rámce je aluzí na motiv tři králů a jako takový má jasně konstruovaný prostor, symetrii figury a pozadí a danou izolaci jednotlivých postav. Při tomto zahrnutí a přerámování se ztrácí celá jedna postava i část postavy ústřední – mizí tak původní symetrie tohoto výtvarného obrazu a zároveň se část původně izolované postavy dostává do prostoru mimo záběr, čímž je tato její původní izolace narušena (*Můj Nikifor*)⁴⁹¹

Stejně jako v případě zahrnutého výtvarného obrazu jako objektu, je i na tomto místě nutné připomenout, že díky temporálnímu charakteru filmu, jeho trvání v čase a jeho možnosti střídat jednotlivé

⁴⁹⁰ Tamtéž, s. 179.

⁴⁹¹ *Můj Nikifor* (Mój Nikifor, Krzysztof Krauze, Polsko 2004).

scény prostřednictvím využitých filmových prostředků se rozložení figury a pozadí neustále mění s tím, jak jsou ustavována nová a nová prostorová a významová specifika po sobě následujících scén. Tento princip, pevně spojený se samotnou podstatou filmu samozřejmě platí i pro zahrnuté výtvarné obrazy vyplňující rámec, se kterými je pracováno za využití příslušných filmových prostředků (především střih a pohyb kamery).

5.3.4 ZÁKLADNÍ TYPOLOGIE ZAHRNUTÉHO VÝTVARNÉHO OBRAZU VYPLŇUJÍCÍHO RÁMEC Z HLEDISKA JEHO PERCEPČNÍ, SÉMANTICKÉ A NARATIVNÍ ROLE VE FILMU

V minulých podkapitolách této části disertace byla provedena analýza zahrnutých výtvarných obrazů vyplňujících rámec z hlediska konstruktivistického přístupu k základním rysům filmových a výtvarných obrazů, tedy z hlediska monokulárních i kinetických hloubkových podnětů, divácké pozornosti, efektu přerámování, dichotomie rámu výtvarného obrazu a rámce obrazu filmového či rozložení figury a pozadí. Zatímco v minulých podkapitolách byly zahrnuté výtvarné obrazy vyplňující rámec popisovány pouze z hlediska svých percepčních a prostorových dispozic, v této části disertace bude provedena základní typologie možných zahrnutí výtvarného obrazu vyplňujícího rámec primárně z hlediska jeho kompoziční funkce (související se základním teoretickým materiálem této práce) a sekundárně z hlediska sémantické funkce, která je ovšem na kompoziční funkci přímo závislá. Stejně jako u zahrnutého výtvarného obrazu jako objektu je pro typologii zahrnutých výtvarných obrazů vyplňujících rámec primárním referentem jejich kompoziční role v daných filmových scénách a filmových obrazech – popis této role vychází z konstruktivistického popisu základních prvků obrazové percepcce, který je ústředním tématem této práce. Sekundárním referentem je pak sémantická role těchto zahrnutých výtvarných obrazů jako objektů, která v mnoha ohledech souvisí s primární kompoziční rolí (viz prostorové plány, dichotomie figury a pozadí apod.) a která je důležitá pro ucelený popis možných zahrnutí výtvarných obrazů jako vyplňujících rámec z hlediska jejich pozice i role ve filmové diegezi.

Z hlediska kompoziční a sémantické role ve filmu může výtvarný obraz vyplňující rámec naplňovat různé funkce vzhledem k filmové diegezi, jejím postavám, jednotlivým dílčím motivům či následným interpretacím. V dostupné literatuře opět neexistuje žádný metodologicky ukotvený pokus o popsání a klasifikaci výtvarných obrazů vyplňujících celý rámec – jedinými dvěma texty dotýkajícími se tohoto tématu jsou Jostův *Pikto-film*⁴⁹² a *2½ D aneb prostor (ve) filmu v kontextu literatury a výtvarného umění*⁴⁹³ Kateřiny Svatoňové.

⁴⁹² JOST, François. *Pikto-film. Illuminace*. 2003, r. 15, č. 4, s. 5 – 15.

⁴⁹³ SVATOŇOVÁ, Kateřina. *2½ D aneb prostor (ve) filmu v kontextu literatury a výtvarného umění*. Praha: Casablanca, 2008.

Jostův přístup již byl okomentován v předešlé části této kapitoly, autor se ve své krátkém eseji pouze letmo dotýká zahrnutého výtvarného obrazu vyplňujícího rámec, když definuje svůj druhý mód tzv. transsémiotizace (tedy „zpochybnění výtvarného dispozitivu zmnožováním hledisek, pohybem kamery, montáží“⁴⁹⁴). Jost zde naráží na zahrnutý výtvarný obraz vyplňující rámec, který je navíc přerámován a podroben využití filmových prostředků. Jak bylo na stránkách této práce mnohokrát opakováno, Jostova esej je cenná jako pokus pro alespoň nejzákladnější popis filmů se zahrnutými výtvarnými obrazy, kvůli omezenému rozsahu svého textu však autor zůstává v pouhé deskriptivní rovině, která daná stanoviska neanalyzuje do příslušné hloubky a kdy svoji analýzu nezakládá na hlubší znalosti kognitivních mechanismů.

Svatoňová se ve své knize věnuje prostoru filmových obrazů v kontextu literatury a výtvarného umění v kapitole věnované konkrétně filmu a výtvarnému umění⁴⁹⁵ popisuje vzájemný vliv těchto dvou odlišných médií v diachronním kontextu (základní komentáře k postulátům o rozdílné podstatě filmu a malby od Monaca, Bazina, Mukařovského či Bordwella)⁴⁹⁶ a následně i v kontextu synchronním (základní analýza jednotlivých prostorových náповědí těchto obrazů – lineární perspektivy, hloubky pole nebo úhlu a pozice kamery)⁴⁹⁷. Dále se autorka obecně dotýká možných zahrnutí výtvarných obrazů do obrazů filmových: „Filmový prostor se může přímo prolínat s prostorem výtvarného umění. Výtvarné dílo pak komunikuje s dalšími složkami filmového obrazu přímo z prostoru diegeze, který tak rozšiřuje a násobí. Pokud je v diegetickém světě využita konkrétní citace uměleckého díla, je rozšiřován prostor filmu podobně, jako když je užito video nebo televizní obraz. Divák může srovnávat formální složku obou obrazů. Zároveň se násobí a proměňuje význam filmu. Nakolik divák přijímá jednotlivé aluze, závisí pouze na jeho individuálních kulturně-historických znalostech.“⁴⁹⁸ I u Svatoňové je cenný fakt, že se ve své knize dotýká problematiky zahrnutých výtvarných obrazů, z citované ukázky je však patrné, že v její práci není dostatečný prostor pro pojmovou unifikaci (využití slov „prolínání“, „citace“ či „prorůstání“ v podobném významu), hlubší analýzu ani relevantní klasifikaci.

Klasifikace provedená na tomto místě disertace tedy vychází z korpusu doposud citované literatury pouze nepřímo a zohledňuje nejen základní pojmy prostorové percepce výtvarných a filmových obrazů využitě v této kapitole i předešlých kapitolách této práce, ale především praktické příklady manifestací konkrétních zahrnutých výtvarných obrazů vyplňujících rámec využitých v konkrétních filmech.

⁴⁹⁴ JOST, François. *Pikto-film. Illuminace*. 2003, r. 15, č. 4, s. 9.

⁴⁹⁵ SVATOŇOVÁ, Kateřina. *2½ D aneb prostor (ve) filmu v kontextu literatury a výtvarného umění*. Praha: Casablanca, 2008, s. 120 – 125.

⁴⁹⁶ Tamtéž, s. 120 – 121.

⁴⁹⁷ Tamtéž, s. 121 – 124.

⁴⁹⁸ Tamtéž, s. 123.

5.3.4.1 ZAHRNUTÝ VÝTVARNÝ OBRAZ VYPLŇUJÍCÍ RÁMEC Z HLEDISKA PŘERÁMOVÁNÍ

Přítomnost či nepřítomnost efektu přerámování je klíčovým distinktivním rysem pro klasifikaci zahrnutých výtvarných obrazů vyplňujících rámeček – tento fakt je zřejmý z jednotlivých částí této kapitoly, kde byla přítomnost či nepřítomnost přerámování, jako důležitý distinktivní rys, vztažena k problematice monokulárních hloubkových podnětů, podnětů plochosti, dichotomie rámu výtvarného obrazu a rámečku obrazu filmového či k rozložení figury a pozadí. Jak bylo napsáno výše, zahrnuté výtvarné obrazy vyplňující rámeček jsou zahrnuty buď v nepřerámované nebo přerámované podobě a další klasifikace těchto dvou základních modů pak vypadá následovně:

- 1) zahrnutý výtvarný obraz vyplňující rámeček není přerámován po celou dobu svého zahrnutí – v tomto případě rámeček filmového obrazu kopíruje rám původního obrazu výtvarného, nejsou použity žádné filmové prostředky, dochází k diegetické a narativní ruptuře a následně elipse a výsledkem je statický výtvarný obraz nahrazující na danou dobu obraz filmový se všemi percepčními a významovými specifiky
- 2) zahrnutý výtvarný obraz vyplňující rámeček není přerámován po určitou dobu svého zahrnutí – tento případ je kombinací přítomnosti a nepřítomnosti efektu přerámování (zahrnutý výtvarný obraz je nejprve využit jako celek a následně přerámován nebo naopak)
- 3) zahrnutý výtvarný obraz vyplňující rámeček je přerámován – v tomto případě se zahrnutý výtvarný obraz v dané sekvenci nikdy neobjevuje ve svém původním rámu, ale vždy jen v určitém detailu, který parceluje původní prostor výtvarného obrazu prostřednictvím filmových prostředků



Zahrnutý výtvarný obraz vyplňující rámec není po celou dobu svého zahrnutí přerámován – rámec filmového plátna důsledně kopíruje rám původního výtvarného obrazu a výsledkem je statický obraz, antiesenciální pro filmovou diegezi (*Umělcova smlouva*)⁴⁹⁹



Zahrnutý výtvarný obraz vyplňující rámec je přerámován – v tomto případě se vybraný výtvarný obraz objevuje pouze v přerámované podobě a jeho vybrané detaily jsou parcelovány pohybem kamery simulujícím v základních ohledech sakadické pohyby (*Dívka s perlou*)⁵⁰⁰

5.3.4.2 ZAHRNUTÝ VÝTVARNÝ OBRAZ VYPLŇUJÍCÍ RÁMEC Z HLEDISKA VYUŽITÝCH FILMOVÝCH PROSTŘEDKŮ

Je zřejmé, že přítomnost či nepřítomnost přerámování je klíčovým distinktivním rysem pro klasifikaci zahrnutých výtvarných obrazů vyplňujících rámec – s otázkou zahrnutí daných výtvarných obrazů za přítomnosti či nepřítomnosti přerámování (či kombinace obojího) je spojena otázka filmových pro-

⁴⁹⁹ *Umělcova smlouva* (The Draughtsman's Contract, Peter Greenaway, Velká Británie 1982).

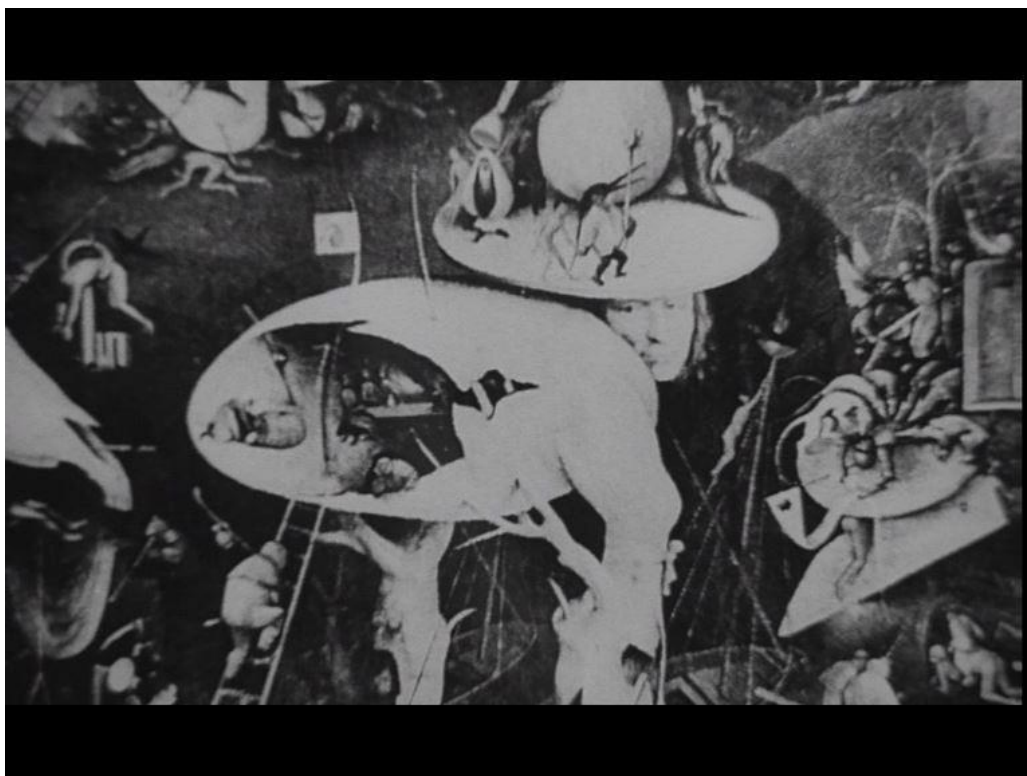
⁵⁰⁰ *Dívka s perlou* (Girl with a Pearl Earring, Peter Webber, Velká Británie/Lucembursko, 2003).

středků využitých pro toto přerámování. Distinkce na základě použitých filmových prostředků se tak týká pouze podtypu zahrnutí, který je definován existencí přerámování (v případě nepřítomnosti přerámování nejsou filmové prostředky použity). Základními filmovými prostředky využitými pro docílení efektu přerámování původního výtvarného obrazu jsou především filmový střih a pohyb kamery:

- 1) zahrnutý výtvarný obraz vyplňující rámeček je přerámován prostřednictvím střihu – střih je účinným prostředkem pro parcelaci daného zahrnutého výtvarného obrazu, jehož prostřednictvím je možné přerámovat původní prostor výtvarného obrazu a přenést do rámečky filmového plátna jen vybraný detail tohoto prostoru (prostřednictvím střihu na sebe mohou navazovat různé detaily jednoho zahrnutého výtvarného obrazu, různé detaily různých výtvarných obrazů či různé detaily jednoho zahrnutého výtvarného obrazu v kombinaci s diegetickými záběry daného filmu)⁵⁰¹
- 2) zahrnutý výtvarný obraz vyplňující rámeček je přerámován prostřednictvím pohybu kamery – pohyb kamery je dalším základním filmovým prostředkem pro parcelaci zahrnutého výtvarného obrazu, jehož prostřednictvím je možné přerámovat původní prostor a prezentovat jen vybraný detail z jeho celkové obrazové plochy a z jeho celkového virtuálního prostoru (základními pohyby kamery jsou v tomto případě horizontála, vertikála, zoom či jiný normovaný pohyb kamery a tyto pohyby mohou být manifestovány pouze v rámci zahrnutého výtvarného obrazu vyplňujícího rámeček či jako přechodové prvky mezi filmovou diegezí a tímto typem zahrnutí)
- 3) trikovaný záběr – trikované záběry, které označují za jeden ze základních elementů filmu Hochberg s Brooksovou⁵⁰², se objevují především při přechodech mezi jednotlivými typy zahrnutí, nejčastěji při trikovém přechodu z typu výtvarný obraz vyplňující rámeček do typu tableau vivant, případně naopak

⁵⁰¹ Analýza nejčastějších typů využitých střihů, jejich průměrné frekvence či průměrné délky trvání těchto střihů by si zasloužila samostatný text postavený na konkrétních měřeních.

⁵⁰² HOCHBERG, Julian, BROOKSOVÁ, Virginia. Perception of Motion Pictures. In: FRIEDMAN, Morton P., CARTERETTE, Edward C. *Cognitive Ecology*. San Diego: Academy Press, 1996, s. 206.



Přerámování prostřednictvím stříhu 1 – rámec filmového obrazu vyplňuje pouze vybraný detail zahrnutého obrazu výtvarného (*Spalovač mrtvol*)⁵⁰³



Přerámování prostřednictvím stříhu 2 – rámec filmového obrazu vyplňuje další vybraný detail zahrnutého obrazu výtvarného, který stříhem navazuje na první detail citovaný výše (*Spalovač mrtvol*)⁵⁰⁴

⁵⁰³ *Spalovač mrtvol* (Juraj Herz, Československo 1968).



Přerámování prostřednictvím pohybu kamery 1 - rámec filmového obrazu vyplňuje pouze vybraný detail zahrnutého obrazu výtvarného (*Mlýn a kříž*)⁵⁰⁵



Přerámování prostřednictvím pohybu kamery 2 - rámec filmového obrazu vyplňuje další detail zahrnutého obrazu výtvarného, který je spojen s detailem citovaným výše pouze pohybem kamery, konkrétně odzoomováním spojeným s horizontálním pohybem směřujícím vpravo (*Mlýn a kříž*)⁵⁰⁶

⁵⁰⁴ *Spalovač mrtvol* (Juraj Herz, Československo 1968).

⁵⁰⁵ *Mlýn a kříž* (The Mill and the Cross, Lech Majewski, Švédsko/Polsko, 2011).

⁵⁰⁶ *Mlýn a kříž* (The Mill and the Cross, Lech Majewski, Švédsko/Polsko, 2011).



Trikový záběr 1 – výtvarný obraz vyplňující rámec (Goya v Bordeaux)⁵⁰⁷



Trikový záběr 2 – přechod z typu zahrnutí výtvarný obraz vyplňující rámec do typu zahrnutí tableau vivant prostřednictvím trikového záběru, kdy se z postavy zobrazené na zahrnutém výtvarném obraze stává postava filmové diegeze (Goya v Bordeaux)⁵⁰⁸

⁵⁰⁷ Goya v Bordeaux (Goya en Burdeos, Carlos Saura, Španělsko/Itálie, 1999).

⁵⁰⁸ Goya v Bordeaux (Goya en Burdeos, Carlos Saura, Španělsko/Itálie, 1999).

5.3.4.3 ZAHRNUTÝ VÝTVARNÝ OBRAZ VYPLŇUJÍCÍ RÁMEC Z HLEDISKA DÉLKY PŮSOBNOSTI NA FILMOVOU DIEGEZI

Ať už je zahrnutý výtvarný obraz vyplňující rámec přerámován či nikoliv a ať jsou při jeho zahrnutí využity či nevyžity filmové prostředky, dalším důležitým faktorem pro typologii těchto obrazů je délka jejich zahrnutí. Tato podkapitola navazuje na podkapitolu popisující délku působnosti na filmovou diegezi u výtvarného obrazu jako objektu. Z výše popsané anti-esenciální podstaty tohoto typu zahrnutí vyplývá, že doba využití tohoto typu zahrnutí výtvarného obrazů bývá záměrně omezená, protože čím déle je tímto způsobem výtvarný obraz zahrnut, tím více je narušena filmová diegeze s jejími prostorovými i sémantickými vztahy. Většinou se tak zahrnutý výtvarný obraz vyplňující rámec objevuje pouze v jedné izolované scéně, a pokud je jeho zahrnutí opakované a daný výtvarný obraz prochází jako reference celým filmem, jedná se v naprosté většině případů o žánr malířské biografie.

5.3.4.4 ZAHRNUTÝ VÝTVARNÝ OBRAZ VYPLŇUJÍCÍ RÁMEC Z HLEDISKA NARATIVNÍ A DIEGETICKÉ ROLE VE FILMU

S výše popsanými rozdíly v délce zahrnutí výtvarných obrazů vyplňujících rámec souvisí otázka role těchto obrazů a jejich zahrnutí v diegezi daného filmu. Žánrové aspekty zahrnutí výtvarného obrazu do obrazu filmového byly popsány v kapitole týkající se typologie výtvarného obrazu jako objektu a pokud se většina využití zahrnutého výtvarného obrazu vyplňujícího rámec týká žánru malířské biografie, je nutné na tomto místě připomenout základní dělení tohoto žánru (filmy mapující život reálného malíře versus filmy mapující život fiktivního malíře, faktograficky založené biografie versus umělecky stylizované biografie, biografie mapující celý malířův život nebo jeho zásadní většinu versus filmy věnující se pouze určitému úseku malířova života).

Pokud se budeme věnovat možnému využití zahrnutých výtvarných obrazů vyplňujících rámec z hlediska jejich narativní a diegetické role v malířských biografiích, je nutné definovat základní sémantické funkce takto zahrnutých obrazů:

- 1) ilustrace – zahrnuté výtvarné obrazy vyplňující rámec často v malířských biografiích ze sémantického hlediska fungují jako ilustrace předchozí akce či předešlého dialogu, kdy přímo navazují danou akci nebo dialog, případně je doplňují (jejich obrazová povaha a staticnost jsou nejen jejich základními charakteristikami, ale také dokonalými předpoklady pro tuto ilustrativní funkci)
- 2) aktivní role – poměrně málo často se zahrnuté výtvarné obrazy vyplňující rámec dostávají v rámci diegeze filmu do aktivní role jako činitele přímým způsobem ovlivňující příběh

- 3) epilog – zahrnuté výtvarné obrazy vyplňující rámec v malířských biografiích velmi často plní funkci epilogu, kdy ze sémantického hlediska uzavírají příběh a diegezi filmu a pro tuto roli se opět díky svým základním vlastnostem ideálně hodí (někdy takto zahrnuté výtvarné obrazy vyplňující rámec tvoří dokonce podklad pro závěrečné titulky)



Přerámovaný výtvarný obraz vyplňující rámec využitý v malířské biografii jako ilustrace – v sekvence postavené na slavném obraze Fridy Kahlo slouží tento obraz jako osudové dílo a bolestná ilustrace rozpadu vztahu malířky a Diego Rivery, výtvarný obraz je v této sekvenci využit ve všech třech možných typech zahrnutí – jako výtvarný obraz jako objekt, výtvarný obraz vyplňující rámec i jako tableau vivant (*Frida*)⁵⁰⁹

⁵⁰⁹ *Frida* (Julie Taymorová, USA/Kanada 2002).



Přerámovaný výtvarný obraz vyplňující rámec v aktivní roli: Rembrandtův obraz *Noční hlídka*⁵¹⁰ jako zakódované svědectví o vraždě, které je hybnou silou diegeze celého filmu, včetně jednotlivých detailů (zde stín ruky jedné z postav implikující její homosexualitu) (*Rembrandtova Noční hlídka*)⁵¹¹



Výtvarné obrazy vyplňující rámec využité v malířské biografii jako epilog – v závěru biografického filmu o polském malíři Nikiforu Krynickém se objevuje série výtvarných obrazů vyplňujících rámec horizontálně se pohybujících v rámci filmového plátna zprava doleva, tato série obrazů funguje jako připomenutí díla malíře a zároveň jako dlouhý a důstojný epilog uzavírající diegezi daného filmu (*Můj Nikifor*)⁵¹²

⁵¹⁰ VAN RIJN, Rembrandt: *Noční hlídka* (1642, Rijksmuseum, Amsterdam).

⁵¹¹ *Rembrandtova Noční hlídka* (Nightwatching, Peter Greenaway, Velká Británie/Polsko/Kanada/Nizozemsko 2007).

⁵¹² *Můj Nikifor* (Mój Nikifor, Krzysztof Krauze, Polsko 2004).

5.4 TABLEAU VIVANT

5.4.1 ÚVOD

Jedním ze tří základních typů možného zahrnutí výtvarného obrazu do obrazu filmového z hlediska percepčního i sémantického je tableau vivant. Tato historicky mrtvá obrazová forma našla s nástupem filmu nové uplatnění, především ve filmových malířských biografiích a výtvarně záměrně silně stylizovaných snímcích. Její časté a příznakové využívání a s ním související šíře percepčních, prostorových a diegetických konotací tohoto obrazového typu předurčují tableau vivant speciální pozici v klasifikaci a interpretaci základních kategorií možných zahrnutí výtvarného obrazu do obrazu filmového.

V této kapitole disertační práce budou nejprve naznačeny definice a diachronní vývoj tableau vivant jako obrazové formy na pomezí výtvarného umění a divadla a následně výtvarného umění a filmu. Základním metodologickým východiskem bude opět konstruktivistická teorie percepce prostorových specifik výtvarného obrazu zahrnutého do obrazu filmového vypracovaná v předešlých částech disertační práce. Základním referentem z oblasti literatury především rozsáhlá publikace německé kunsthistoričky Joanny Barckové *Hin zum Film – Zurück zu den Bildern (Tableaux Vivants: „Lebende Bilder“ in Filmen von Antamoro, Korda, Visconti und Pasolini)*⁵¹³. Barcková se zabývá primárně analýzou konkrétních tableaux vivants v konkrétních filmech a jejich vztažením k filosofickým, estetickým i formálním otázkám těchto děl. Přesto je při nedostatku literatury k problematice filmových tableaux vivants tento text jediným vhodným a použitelným referentem pro vlastní analýzu a kategorizaci tableaux vivants především z hlediska prostoru filmového obrazu a jeho percepce. Teoretická báze této kapitoly tak bude vycházet z konstruktivistických závěrů shrnutých a komentovaných v předešlé části disertační práce (konstruktivisté se ovšem zabývali výtvarným a filmovým obrazem odděleně) a z textů a Barckové (a částečně opět Josta), kteří se sice výtvarným obrazem zahrnutým v obrazu filmovém primárně zabývají, neanalyzují však tableau vivant z hlediska virtuálního prostoru filmového obrazu a jeho percepce. Vzhledem k literatuře dostupné k danému tématu a specifické pozici tableau vivant v rámci jednotlivých typů zahrnutí bude tento typ analyzován z částečně odlišných hledisek než typy výtvarný obraz jako objekt a výtvarný obraz vyplňující rámec. Analýza a typologie tableau vivant tak bude vycházet především z prací Barckové a Schustera zaměřených více historicky než analyticky. Zároveň si typ zahrnutí tableau vivant vzhledem ke své závislosti na herecké akci, vzhledem ke své roli ve filmové diegezi a vzhledem ke svému (pouze) referenčnímu vztahu k původnímu výtvarnému obrazu vyžaduje odlišnou klasifikaci než typy zahrnutí výtvarný obraz jako

⁵¹³ BARCKOVÁ, Joanna. *Hin zum Film – Zurück zu den Bildern (Tableaux Vivants: „Lebende Bilder“ in Filmen von Antamoro, Korda, Visconti und Pasolini)*. Bielefeld: Transcript Verlag, 2008.

objekt a výtvarný obraz vyplňující rámec, které se vyznačují explicitním využitím obrazového prostoru původního výtvarného obrazu.

V úvodní části této kapitoly bude nastíněna základní teorie filmového tableau vivant z hlediska tří klíčových kategorií pro prostorovou percepci tohoto obrazového typu: z hlediska reference k původnímu výtvarnému obrazu, z hlediska herecké reprezentace a z hlediska reprezentace prostorové. Vybraná terminologie z literatury k danému tématu bude v několika málo případech aplikována do teoretického systému této kapitoly (například termín „natura morta“ Joanny Barckové pro hereckou ne-akci v tableaux vivants) a v některých případech bude využita ke zpřesnění terminologie (například další termín Joanny Barckové, „efekt narušení“).

V další části této kapitoly bude provedena typologie tableau vivant z hlediska následujících kategorií: reference k původnímu výtvarnému obrazu, statičnosti herecké akce a kompoziční či sémantické roli v diegezi filmu. V této části textu budou (i na základě řady konkrétních příkladů z konkrétních filmů) v každé dané kategorii vymezeny vždy dva typy tableaux vivants stojící proti sobě. V kategorii reference k původnímu výtvarnému obrazu bude přejata dichotomie piktorálního a asimilovaného tableau vivant Joanny Barckové (po provedení této dichotomie zároveň asimilované tableau vivant přestane být relevantní pro další zbytek kapitoly). V kategorii míry statičnosti herecké akce budou klíčové termíny „teatrální“ a „solitérní“ opět od Joanny Barckové – tyto termíny určené autorkou pro dichotomii předfilmových tableaux vivants budou aplikovány na tableaux vivants filmová. V kategorii týkající se kompoziční a sémantické role tableau vivant ve filmu bude základním referentem Schusterova monografie Petera Greenawaye⁵¹⁴ a jeho rozlišení konstitutivního a na sebe odkazujícího tableau vivant.

5.4.2 TABLEAU VIVANT Z HISTORICKÉHO HLEDISKA

Michael Schuster definuje v monografii Petera Greenawaye tableau vivant jako „scénickou realizaci syžetu malby“⁵¹⁵, čímž poukazuje na základní charakteristiku tohoto obrazového typu, kterou je úzké propojení s hereckou akcí. Během zlatého věku tableau vivant, kterým je 19. století, byly syžety a kompozice výtvarných obrazů realizovány prostřednictvím divadelní herecké akce a stylizace.

Tato divadelní akcí ztvárněná tableaux vivants se v Evropě začala rozšiřovat od 18. století, přičemž vrchol jejich popularity nastal na počátku století devatenáctého. Zdrojem a východiskem těchto „živých obrazů“ byly již po staletí praktikované kostelní hry (především pašijové scény)⁵¹⁶ a představení na regionálních folklorních slavnostech. K dobové módě tableaux vivants se ve svých textech

⁵¹⁴ SCHUSTER, Michael. *Malerei im film – Peter Greenaway*. Hildesheim: Georg Olms, 1998.

⁵¹⁵ SCHUSTER, Michael. *Malerei im film – Peter Greenaway*. Hildesheim: Georg Olms, 1998, s. 27.

⁵¹⁶ Využití těchto živých obrazů v raném němém filmu analyzuje Barcková v citované knize prostřednictvím studie o filmu *Kristus* Giulia Cesare Antamora (*Kristus* (Christus, Giulio Antamoro, Itálie 1916)).

vyjadřovali i tak významní myslitelé a spisovatelé jako Georg Wilhelm Friedrich Hegel, Denis Diderot či Johann Wolfgang Goethe (motiv tableau vivant se například objevuje v Goetheho třetím románu *Spříznění volbou*)⁵¹⁷. Tableaux vivants na počátku 19. století (a tím pádem typ popsany Goethem v jeho románu, který vyšel poprvé v roce 1809) měly formu poloprivatních představení odehrávajících se uvnitř domů vyšší střední třídy. Barcková ve své knize rozlišuje dva typy těchto dobových tableaux vivants – teatrální a solitérní.⁵¹⁸

Pojmem teatrální tableau vivant rozumí živé obrazy vyznačující se hereckou akcí, dějem a dialogy. Nejzákladnějším příkladem tohoto typu jsou již zmíněné pašijové hry⁵¹⁹, které mají elementární dramatickou formu a zároveň ve formě tableaux vivants odkazují k úzu 14 obrazů Ježíšovy cesty na Golgotu (například Ježíšův první pád, Ježíš potkává Veroniku apod.). Druhým hojně využívaným teatrálním tableau vivant jsou Goethem popsaná poloprivatní představení, tedy jakési minihry na motivy vybraných výtvarných obrazů. Jako solitérní tableau vivant Barcková označuje jejími slovy „zmrzlé scény“⁵²⁰ – statické herecké reprezentace jednotlivých výtvarných obrazů bez herecké akce, pohybu a dialogů. Jako příklad dobového statického tableau vivant uvádí autorka erotické statické živé obrazy populární v USA kolem roku 1850, které prostřednictvím „hereček“ reprezentovaly výtvarné obrazy s erotickým nábojem (nejčastěji klasické motivy aktů jako je odpočívající Venuše nebo tři Grácie)⁵²¹. Dalším příkladem solitérních tableaux vivants jsou statické živé obrazy využívané v pauzách divadelního představení, které byly populární především ve Francii.

5.4.3 ZHODNOCENÍ LITERATURY K TÉMATU

Historický vývoj tableaux vivants od prvních realizací ve výtvarném umění, přes rozvoj teatrálního i solitérního tableau vivant v 18. a především 19. století zachycuje hned několik publikací s různým metodologickým východiskem (především z hlediska dějin a teorie umění či z hlediska divadelní vědy)⁵²². U tableaux vivants využívaných ve filmovém obraze je situace komplikovanější: krom nesystematických zmínek a krátkých definic (jako například v Schusterově citované monografii Petera Greenawaye) se tableau vivant jako specifickému typu možného zapojení výtvarného obrazu do obrazu filmového věnují dva různé dlouhé texty s odlišnými metodologickými východisky. Jedná se o již cito-

⁵¹⁷ GOETHE, Johann Wolfgang. *Spříznění volbou*. Praha: Práce, 1974.

⁵¹⁸ BARCKOVÁ, Joanna. Hin zum Film – Zurück zu den Bildern (Tableaux Vivants: „Lebende Bilder“ in Filmen von Antamoro, Korda, Visconti und Pasolini). Bielefeld: Transcript Verlag, 2008, s. 74.

⁵¹⁹ Například tuzemské Hořické pašijové hry.

⁵²⁰ BARCKOVÁ, Joanna. Hin zum Film – Zurück zu den Bildern (Tableaux Vivants: „Lebende Bilder“ in Filmen von Antamoro, Korda, Visconti und Pasolini). Bielefeld: Transcript Verlag, 2008, s. 55.

⁵²¹ Tamtéž, s. 54.

⁵²² Například JOOSOVÁ, Birgit. *Lebende Bilder – Körperliche Nachahmung von Kunstwerken in der Goethezeit*. Berlín: Reimer 1999.

vaný krátký esej Françoise Josta s názvem *Pikto-film*⁵²³ a o rozsáhlou monografii Joanny Barckové s názvem *Hin zum Film – Zurück zu den Bildern (Tableaux Vivants: „Lebende Bilder“ in Filmen von Antamoro, Korda, Visconti und Pasolini)*⁵²⁴. Konstruktivistické texty, které tvořily teoretické a metodologické jádro celé disertace, se výtvarným a filmovým obrazem zabývají jako oddělenými entitami a výtvarný obraz zahrnutý do obrazu filmového není objektem jejich zájmu. Cílem této kapitoly je tedy na základě konstruktivistických textů k percepci prostoru odděleného výtvarného a filmového obrazu zaplnit mezeru v těchto textech a vytvořit aparát, který bude aplikovatelný na prostorová a percepční specifika výtvarného obrazu zahrnutého v obrazu filmovém u typu tableau vivant.

Jostův text nahlíží problematiku zahrnutí výtvarného obrazu do obrazu filmového především ze sémiotického hlediska. Toto hledisko metodologicky neodpovídá potřebám disertační práce, přesto jsou některé Jostovy závěry aplikovatelné především pro kategorizaci základních možností tohoto zahrnutí. Jak bylo popsáno v předešlých částech práce, jedná se především o jeho definici dvou modů transsémiotizace a dvou modů transfiguralitu. Transsémiotizaci nahlíží Jost z hlediska sémiotiky a teorie reprezentace a transfiguralitu z hlediska filmové diegeze. Typ tableau vivant odpovídá Jostovu prvnímu modu transsémiotizace, dle Josta se jedná o „oživení, rozhýbání reprezentovaného prostřednictvím herecké akce“⁵²⁵. Jost ve svém textu naznačuje rozlišení prvního typu transsémiotizace (tedy tableau vivant) na statické a herecké (slovy Barckové solitérní a teatrální), na omezené ploše tohoto textu (9 stran) však v této dichotomii není důsledný a zůstává poplatný spíše esejistickému stylu celého textu. Stejně „esejistické“ je Jostovo libovolné zaměňování termínů, když na jednom místě mluví o transsémiotizaci, na jiném o transdiegetizaci, jinde zas o pragmatické extenzi či sémiotické transpozici, přičemž tyto termíny označují stejné nebo velmi podobné referenty. Jak bylo již také naznačeno v předešlých částech práce, pro potřeby disertační práce je stejně tak málo využitelný Jostův pojem pikto-film, kterým autor opět v duchu krátkého esejistického textu rozumí typ filmu „jehož specifičnost spočívá v místu, jaké v něm zaujímá výtvarno nebo výtvarné dílo, ať už existující či nikoli“⁵²⁶. Tímto velmi obecným označením tedy Jost myslí nejen filmy s různorodým zahrnutím výtvarného obrazu, ale také filmy silně výtvarně stylizované, se silnou výtvarnou inspirací apod. V disertaci používaný termín výtvarný obraz zahrnutý v obrazu filmovém důsledně vynechává filmy s pouhou výtvarnou stylizací a inspirací a soustřeďuje se pouze na výtvarné obrazy zahrnuté do prostorového a percepčního systému filmu způsobu odvozenými z nastíněných kognitivních mechanismů. Přes veškerou kritiku (která ovšem vyplývá především z poněkud odlišného stylového i metodologického zaměření textu) je Jostův esej cenný pro své jednoznačné zaměření na „pikto-filmy“, tedy

⁵²³ JOST, François. *Pikto-film. Illuminace*. 2003, r. 15, č. 4, s. 5 – 15.

⁵²⁴ BARCKOVÁ, Joanna. *Hin zum Film – Zurück zu den Bildern (Tableaux Vivants: „Lebende Bilder“ in Filmen von Antamoro, Korda, Visconti und Pasolini)*. Bielefeld: Transcript Verlag, 2008.

⁵²⁵ JOST, François. *Pikto-film. Illuminace*. 2003, r. 15, č. 4, s. 9.

⁵²⁶ JOST, François. *Pikto-film. Illuminace*. 2003, r. 15, č. 4, s. 5.

filmy v určitém vztahu k výtvarnému umění. Pro potřeby disertační práce je využitelná především Jostova základní definice dvou modů transsémiotizace a dvou modů transfigurality, které v základních obrysech souzní s vymezením elementárních kategorií možného zapojení výtvarného obrazu do obrazu filmového (tedy výtvarný obraz jako předmět, výtvarný obraz vyplňující rámec, tableau vivant). Jost toto rozlišení základních možných zahrnutí výtvarného obrazu do obrazu filmového na velmi omezeném prostoru pouze naznačuje, cílem disertační práce je pak toto jeho rozlišení revidovat a prohloubit v rámci typologie zahrnutých výtvarných obrazů.

Rozsáhlá monografie Joanny Barckové se sice částečně zabývá historií a teorií tableau vivant, rozsahově i obsahově dominantní částí jsou však analýzy využití tableaux vivants v pěti modelových filmech (Antamorův *Kristus*⁵²⁷, Kordův film *Šest žen Jindřicha VIII.*⁵²⁸, Viscontiho *Vášeň*⁵²⁹, Pasoliniho *La Ricotta*⁵³⁰ a *Dekameron*⁵³¹). Barcková z pozice kunsthistoričky a mediální vědkyně nahlíží tableau vivant především z hlediska konfrontace filmového a výtvarného obrazu zahrnující celou řadu problémů a teoretických přístupů (prostorová stavba, čas filmu a čas výtvarného obrazu, filozofie, ideologie apod.). I přesto že zájem Barckové není primárně zaměřen na klíčové otázky této disertační práce, tedy na problematiku zahrnutí výtvarného obrazu do obrazu filmového z hlediska prostoru a percepce tohoto zahrnutí, je hned několik jejích závěrů využitelných a aplikovatelných pro další text disertace. Závěry Barckové budou využity především v následující kapitole týkající se obecné teorie filmového tableau vivant a pak v další kapitole kategorizující jednotlivé typy tableau vivant zahrnutého ve filmu.

5.4.4 ZÁKLADNÍ TEORIE TABLEAU VIVANT VE FILMOVÉM OBRAZU

Citovaná Schusterova definice filmového tableau vivant jako „scénické realizace syžetu malby“⁵³² sice správně odkazuje k důležité roli herecké akce, zároveň však nic neříká o mnohých dalších specifických vlastnostech tableau vivant vzhledem k výtvarnému i filmovému obrazu. Stejně tak Jostovo označení tableau vivant za druhý mód transsémiotizace a jeho definice jako „oživení, rozhýbání reprezentovaného prostřednictvím herecké akce“⁵³³ je podobně nedostačující. Pro potřeby disertační práce je nutný tyto nedostačující definice odpovídajícím způsobem rozvést a systematizovat vztah tableau vivant a filmového obrazu na základě elementárních kategorií klíčových pro percepci prostoru.

⁵²⁷ *Kristus* (Christus, Giulio Antamoro, Itálie 1916).

⁵²⁸ *Šest žen Jindřicha VIII.* (The Private Life of Henry VIII., Alexander Korda, Velká Británie 1933).

⁵²⁹ *Vášeň* (Senso, Luchino Visconti, Itálie 1954).

⁵³⁰ *RoGoPaG* (Roberto Rossellini/Jean-Luc Godard/Pier Paolo Pasolini/Ugo Gregoretti, Itálie/Francie 1963). Segment *La Ricotta* režirovaný Pierem Paolem Pasolinim.

⁵³¹ *Dekameron* (Il Decameron, Pier Paolo Pasolini, Itálie/Francie/Západní Německo 1971).

⁵³² SCHUSTER, Michael. *Malerei im film – Peter Greenaway*. Hildesheim: Georg Olms, 1998, s. 27.

⁵³³ JOST, François. *Pikto-film. Illuminace*. 2003, r. 15, č. 4, s. 9.

5.4.4.1 TABLEAU VIVANT NA CESTĚ MEZI VÝTVARNÝM A FILMOVÝM OBRAZEM

Barcková ve své monografii označuje tableau vivant jako obrazový typ nacházející se v „labilní“ či „paradoxní“ pozici, jako „už ne malbu, ale ještě ne pohyblivý obraz“⁵³⁴. Toto rozkročení tableau vivant mezi státností původního výtvarného díla, které je jeho předobrazem, a zahrnutím do prostorového a diegetického systému filmového obrazu, je jednou z jeho základních charakteristik a zároveň jedním ze základních teoretických problémů. Zjednodušeně řečeno lze tableau vivant označit za hereckou reprezentaci výtvarného obrazu v systému obrazu filmového. V tomto ohledu představuje tableau vivant vždy určitou formu ruptury filmového obrazu a jeho systému, tedy narušení prostorových a diegetických vztahů v dané filmové scéně. Míra tohoto narušení se u různých typů zahrnutí výtvarného obrazu do obrazu filmového liší, přičemž nejradikálnější takové narušení nastává u typu výtvarný obraz vyplňující rámec, kde je prostorový systém filmového obrazu kompletně nahrazen systémem obrazu výtvarného. Méně radikální narušení nastává u typu výtvarný obraz jako předmět (který může fungovat i naprosto nepřítomně v pozadí dané scény).

U tohoto narušení je nutné dovysvětlit jednu skutečnost – svou státností sice tableau vivant narušuje diegezi a jednotu prostoru, času a pohybu dané scény (či daného sledu obrazů), v naprosté většině případů však nenarušuje celkovou diegezi filmu. Tableau vivant působí svou nefilmovostí a státností příznakově, což režiséři záměrně využívají v mnoha různých ohledech (tableau vivant jako parodie, jako prostředek charakteristiky postav, jako kompoziční prvek filmu atd.). Jak tvrdí Joanna Barcková: „Potenciál využití malby ve filmu leží právě v narušení, které vzniká prostřednictvím signifikantního obrazového systému. Pokud režisér využije tento potenciál, tak obrazová odlišnost malby nebude ve filmovém obrazu přítomná nadarmo.“⁵³⁵ Konkrétní příklady využití tableau vivant ve filmu vzhledem k narušení filmového obrazu budou následovat v dalších podkapitolách.

5.4.4.2 HERECKÁ REPREZENTACE TABLEAU VIVANT

Citované krátké definice tableau vivant od Schustera či Josta, stejně jako definice z minulé kapitoly („herecká reprezentace výtvarného obrazu v systému obrazu filmového“) staví do důležité role hereckou akci. Tableaux vivants jsou sice úzce propojeny s hereckou akcí (a tím pádem i reprezentovanými postavami filmové diegeze), tato herecká akce je však netypická a paradoxní svým „neherectvím“ a svou státností. Barcková označuje tableau vivant (především ve vztahu k jeho využití u Piera Paola Pasoliniho) jako „natura morta“⁵³⁶, tedy jako specifickou formu státnosti a strnutí prostorového, časového i vztahového systému uvnitř filmového obrazu.

⁵³⁴ BARCKOVÁ, Joanna. Hin zum Film – Zurück zu den Bildern (Tableaux Vivants: „Lebende Bilder“ in Filmen von Antamoro, Korda, Visconti und Pasolini). Bielefeld: Transcript Verlag, 2008, s. 311.

⁵³⁵ Tamtéž, s. 309.

⁵³⁶ Tamtéž, s. 214.

Tableau vivant tak nejenom narušuje, ale také zastavuje filmovou diegezi a její časoprostorové vztahy a herecká akce zde opouští většinu svých specifických vlastností, jakými jsou pohyb, mimika, gestika či dialogy. Toto „zmražení“ herecké akce je jedním z dalších důkazů výše zmíněného podvojného charakteru tableau vivant vzhledem k filmu jako celku. V jednotlivých scénách s tableaux vivants je tak narušen přirozený pohyb filmových obrazů a plynutí časoprostorových vztahů, díky závislosti tableau vivant na herecké akci postav z filmové diegeze však tyto scény nenarušují systém filmu jako celku, ale naopak jej ve výsledku svou příznakovostí obohacují. Barcková výstižně popisuje tableau vivant jako „trojského koně“⁵³⁷ – tedy jako prvek působící klamavě. Dle německé autorky se u filmových tableaux vivants nejedná o transkripci výtvarného obrazu do obrazu filmového, jak by se mohlo na první pohled zdát, ale naopak o přizpůsobení se filmového obrazu specifickým původního obrazu výtvarného. Toto přizpůsobení je patrné také u herecké stránky filmu, kdy jsou herci objevující se v tableau vivant nuceni vzdát se téměř všech základních konstitutivních hereckých prvků. Míra herecké akce a tedy „rozpohybovanosti“ tableau vivant se samozřejmě liší dle různých typů (viz následující kapitoly), alespoň minimální míra statickosti herecké reprezentace se však objevuje u všech typů filmových tableaux vivants.

5.4.4.3 PROSTOROVÁ REPREZENTACE TABLEAU VIVANT

Základním tématem této disertační práce je prostorová percepce výtvarných obrazů zahrnutých do obrazů filmových, prostorová specifika tableau vivant jsou tedy klíčovým prvkem. Jednou z důležitých prostorových charakteristik tableau vivant, kterou se zevrubně zabývá i Joanna Barcková, je skutečnost, že tableaux vivants „označují jiný, předfilmový obraz, ale zároveň ve filmu působí jako stabilizátory rozdílů“⁵³⁸. Předfilmovým obrazem Barcková rozumí nejenom původní výtvarný obraz, na který tableau vivant reaguje, ale také původní obrazovou matérii filmového obrazu. Tableaux vivants tak svojí statickostí odkazují k původní malbě s virtuálním prostorem vystavěným dle monokulárních hloubkových podnětů a dalších prostorových náповědí, které jsou transformovány do obrazu filmového, ale také k původním filmovým políčkům, jejichž kontinuální pohyb vnímáme díky persistenci vidění, ří-efektu a stírání. Důsledně statická tableaux vivants tak přináší efekt „freeze frame“ neboli „mrtvolky“, jednoho políčka filmového obrazu rozkopírovaného po určitou délku filmového pásu s neměnnými prostorovými a percepčními specifiky (ve své podstatě je tento efekt podobný statickému, nepřerámovanému zahrnutému výtvarnému obrazu vyplňujícímu rámec).

Prostor tableau vivant vzhledem k monokulárním hloubkovým podnětům filmového obrazu a Cuttingem definovaným základním prostorovým plánům byl rozebrán v příslušné kapitole této práce (kapitola 4.9.4), na tomto místě je tedy důležité shrnutí základních poznatků. U tableau vivant se

⁵³⁷ Tamtéž, s. 310.

⁵³⁸ Tamtéž, s. 63.

objevují všechny popsané základní monokulární hloubkové podněty naznačující hloubku filmového obrazu: interpozice, výška ve vizuálním poli, relativní velikost, relativní hustota či vzdušná perspektiva. Kompozice tableau vivant sice odpovídá původnímu výtvarnému obrazu (což je základní premisou tohoto zobrazení jako takového), monokulární hloubkové podněty však spadají čistě do prostorového a diegetického systému filmového obrazu (na rozdíl od výtvarného obrazu jako objekt a výtvarného obrazu vyplňujícího rámeček, kde se objevují zahrnutá plátna původních výtvarných obrazů s jejich vlastními monokulárními hloubkovými podněty).

Z hlediska prostorových plánů filmového obrazu definovaných J. E. Cuttingem se tableau vivant objevuje logicky nejčastěji v dominantním prostoru akce. Vzhledem k silnému efektu statičnosti a z něho vyplývajícího narušení časoprostorových vztahů filmového obrazu mají tableaux vivants tendenci působit příznakově a být z hlediska diváka percepční i prostorovou dominantou. Využití tableau vivant v prostoru výhledu či v osobním prostoru je vzhledem k důrazu na kompozici tohoto obrazového typu a vzhledem k jeho popsané příznakovosti marginální. Z hlediska umístění tableau vivant vzhledem ke kameře, a tím pádem imaginární pozici diváka v prostoru filmového obrazu (tzv. point of view) jsou tyto živé obrazy nejčastěji komponovány v přibližném středu prostoru akce a středu úběžníkových bodů. Toto umístění přináší neutrální, distancovaný pohled a odkazuje k divadelní minulosti tableaux vivants tím, že simuluje pohled divadelního diváka. Toto pravidlo platí pro celek statické kompozice tableau vivant, která je pak v souladu s možnostmi filmového obrazu často parcelována pohybem kamery nebo stříhem na detail. S příznakovostí tableau vivant, jeho nejčastějšímu umístění v prostoru akce a středu obrazového prostoru, souvisí i jeho role percepční dominanty, tedy figury v rámci dichotomie figury a pozadí.



Tableau vivant obrazu zobrazení *Svoboda vede lid na barikády* E. Delacroixe odkazující k divadelní minulosti tohoto typu zobrazení s kompozicí tableau vivant ve středu prostoru akce a v neutrálním pohledu diváka (*Šílení*)⁵³⁹

5.4.5 TYPOLOGIE TABLEAU VIVANT VE FILMOVÉM OBRAZU

Vzhledem k příkladům z konkrétních filmů i vzhledem k obecnému využívání filmových tableaux vivants bude následující část této kapitoly zaměřena na typologii těchto „živých obrazů“ vzhledem ke třem různým referenčním kategoriím. Tyto kategorie byly vymezeny na základě zaměření disertace, kterým je percepce prostoru výtvarných obrazů zahrnutých do obrazů filmových – dělení tak vychází z dříve definovaných prostorových a percepčních specifik zahrnutých výtvarných obrazů. Příkladová tableaux vivants budou rozdělena dle následujících kategorií, které logicky vyplývají z jejich specifické prostorové a percepční podstaty a které ilustrují jejich výjimečný obrazový charakter na pomezí výtvarného a filmového obrazu. Základními kategoriemi typologie tableaux vivants jsou:

- 1) míra reference k původnímu výtvarnému obrazu
- 2) míra statičnosti
- 3) kompoziční a sémantická role v diegetickém systému daného filmu

5.4.5.1 TABLEAU VIVANT Z HLEDISKA REFERENCE K PŮVODNÍMU VÝTVARNÉMU OBRAZU

Tuto základní dichotomii je nutné provést jako první, neboť na jejím základě se vydělují dva typy tableau vivant, z nichž pouze jeden je relevantní pro potřeby této disertační práce. Joanna Barcková naznačuje toto rozdělení tableau vivant svými termíny „piktorální versus asimilované tableau vivant“⁵⁴⁰, přičemž **piktorální tableau vivant** označuje jako „freeze frame“ a asimilované tableau vivant jako „inspiraci“. Toto její rozlišení je logické a aplikovatelné pro potřeby disertace. Měřítkem

⁵³⁹ *Šílení* (Jan Švankmajer, ČR 2005).

⁵⁴⁰ Tamtéž, s. 59.

tohoto rozlišení je míra reference k původnímu výtvarnému obrazu a míra jeho citování v obrazu filmovém.

U piktorálních tableaux vivants se jedná o víceméně přesnou citaci původních obrazu včetně specifík prostorové kompozice, postav, kostýmů, gest či předmětů. Tento typ tableau vivant je „nejčistší“ reprezentací Jostova druhého modu transsémiotizace a narušení diegeze filmového obrazu prostřednictvím statické herecké akce a statického umístění v prostoru. I když míra staticčnosti a tím pádem míra herecké akce se u piktorálních tableaux vivants liší (jak bude naznačeno dále v textu), tato kategorie vykazuje všechny příznaky zahrnutého výtvarného obrazu působícího ve filmovém obrazu příznakově a nepatříčně. Z hlediska prostoru filmového obrazu naplňuje piktorální tableau vivant výše uvedené charakteristiky – využívá všechny základní monokulární hloubkové podněty, nejčastěji se objevuje v prostoru akce a v neutrálním distancovaném point of view. U piktorálních tableaux vivants existuje jasně daný výtvarný předobraz, tedy jednoznačně určitelné výtvarné dílo, ke kterému tableau vivant odkazuje a který prostřednictvím herecké akce zahrnuje do obrazu filmového.

Druhým typem z hlediska reference k původnímu výtvarnému obrazu je (termínem Joanny Barckové) **asimilované tableau vivant**. Zde je míra citace daleko nižší a nejedná se o faksimile jedné konkrétní malby (a její prostorové kompozice, barevnosti či postav), ale spíše o inspiraci „roztříštěnou“ v jednotlivých filmových obrazech a scénách. Nejedná se tedy o tableau vivant v pravém slova smyslu, ale spíše o referenci k jednotlivým dílčím složkám původního výtvarného obrazu, například k barevnosti, svícení, kompozici či kostýmům. Z hlediska výstavby prostoru filmového obrazu jsou asimilovaná tableaux vivants rozptýlena (a asimilována) v prostorovém systému filmu a jeho diegezi a nezpůsobují tedy tak silné narušení jako tableaux vivants piktorální. Z hlediska monokulárních hloubkových podnětů a prostorových plánů je asimilované tableau vivant reprezentováno nepříznakově stejným prostorovým systémem jako je systém původního filmového obrazu.



*Nahá Maja*⁵⁴¹



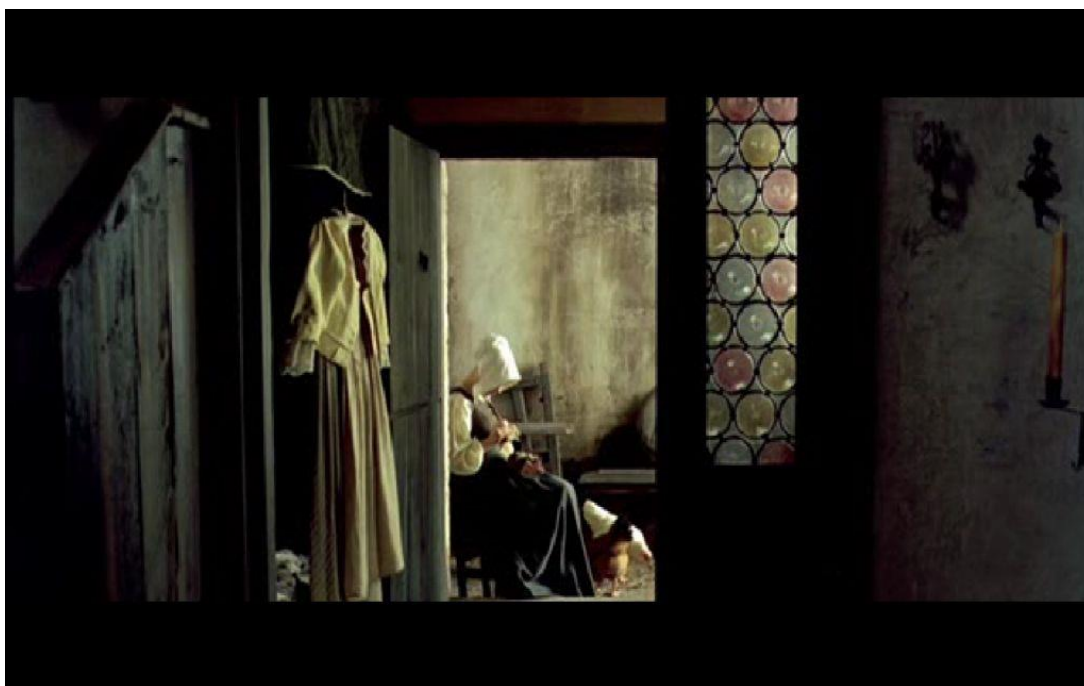
Typické piktorální tableau vivant – filmový obraz jasně cituje svůj výtvarný předobraz s velkou mírou věrnosti při přenesení detailů postavy, barev či prostředí. Dále jsou využity monokulární hloubkové podněty filmového obrazu (například interpozice hlavy a ruky), tableau vivant se nachází v prostoru akce a v neutrálním point of view (*Passion*)⁵⁴²

⁵⁴¹ GOYA, Francisco: *Nahá Maja* (1797 – 1800, Museo del Prado, Madrid).

⁵⁴² *Passion* (Jean-Luc Godard, Francie/Švýcarsko 1982).



*Matka*⁵⁴³



Asimilované tableau vivant – nejedná se o citaci konkrétní malby ale aplikovaný soubor některých prvků nizozemského malířství dané doby (viz příklad de Hoochova obrazu). Na tomto asimilovaném tableau vivant se tak objevují kompoziční prvky (průhled skrz dveře), prvky svícení (osvětlení skrz zdroj světla ve druhém plánu) či narativní motivy (ženská postava vykonávající domácí práce) typické pro styl dané doby. Toto asimilované tableau vivant nenarušuje filmovou diegezi (nepůsobí nepatříčně, staticky), naopak napomáhá výrazné výtvarné náladě a stylizaci celého filmu (*Dívka s perlou*)⁵⁴⁴

⁵⁴³ DE HOOCH, Pieter: *Matka* (1660, Rijksmuseum, Amsterdam).

⁵⁴⁴ *Dívka s perlou* (Girl with a Pearl Earring, Peter Webber, Velká Británie/Lucembursko, 2003).



Žena s konvicí vody⁵⁴⁵



Tableau vivant na pomezí mezi piktorálním a asimilovaným typem. V tomto případě filmový obraz sice odkazuje k jednomu konkrétnímu obrazu výtvarnému, míra věrnosti zahrnutí tohoto výtvarného obrazu je však poměrně nízká. Takto vystavěné tableau vivant má sice nízkou míru věrnosti zahrnutí výtvarného obrazu, narušení obrazu filmového je však v tomto případě také menší (*Dívka s perlou*)⁵⁴⁶

⁵⁴⁵ VAN DELFT, Vermeer: *Žena s konvicí vody* (1664 – 1665, Metropolitan Museum of Art, New York).

⁵⁴⁶ *Dívka s perlou* (Girl with a Pearl Earring, Peter Webber, Velká Británie/Lucembursko, 2003).

5.4.5.2 TABLEAU VIVANT Z HLEDISKA STATIČNOSTI

Kategorie statičnosti souvisí s hereckou akcí a filmovými prostředky (pohyb kamery, střih) a týká se pouze prvního typu definovaného v předchozí kapitole, tedy piktorálního tableau vivant. Tato dichotomie se v některých ohledech dotýká rozlišení teatrálního a solitérního tableau vivant, které v citované knize provedla Joanna Barcková a které se vztahovalo k „předfilmovým“ tableaux vivants, tedy především divadelním manifestacím tohoto obrazového typu. **Teatrální tableaux vivants** byla spojena s citací výtvarných obrazů, ale zároveň s hereckou akcí a s prvky s touto akcí souvisejícími (dialogy, pohyb herců, mimika, gestika atd.). **Solitérní tableaux vivants** byly naopak důsledně statické scény bez viditelné a analyzovatelné herecké akce. Rozdíl mezi teatrálním a solitérním tableau vivant dokládá Barcková na rozdílu mezi pašijovými hrami a americkými erotickými živými obrazy.

Podobná dichotomie se objevuje i u tableaux vivants zúžených na jejich filmové manifestace, přičemž tyto manifestace jsou ještě zúženy na typ piktorálního tableau vivant (u asimilovaného tableau vivant hraje tato dichotomie při jeho nízké referenci k původnímu výtvarnému obrazu a vysoké otevřenosti filmové diegezi daleko menší roli). Zatímco Barckové termíny „teatrální“ a „solitérní“ se vztahují spíše k divadelním či nefilmovým tableaux vivants, pro potřeby dichotomie čistě filmových tableaux vivants jsou vhodnější termíny „statické“ a „dynamické“. Tyto dva termíny ve své jednoduchosti a vzájemné kontrastnosti explicitně vyjadřují základní rozdíl mezi oběma typy: přítomnost či nepřítomnost herecké akce probíhající v čase dané filmové scény.

Statické tableau vivant, které se vyznačuje nepřítomností herecké akce a jejich základních projevů (dialogy, mimika, gestika) v probíhajícím čase filmu, nejvíce odkazuje k původnímu výtvarnému obrazu a zároveň má tendenci svou statičností a „výtvarností“ nejvíce narušovat filmovou diegezi. Herci v něm působí jako pasivní nositelé (původně výtvarné) vizuální informace. Z hlediska prostorových vztahů se u statického tableau vivant setkáváme s neměnným ukotvením v imaginárním prostoru filmového obrazu a tedy s využitím pevných monokulárních hloubkových podnětů a pevného úhlu pohledu. Statické tableau vivant se většinou vyznačuje vysokou mírou reference k původnímu výtvarnému obrazu, příklady s nižší mírou reference jsou spíše výjimkou. Jednotlivé aplikace tohoto typu tableau vivant se liší délkou svého trvání ve fyzikálním čase i v čase filmové diegeze – pro jejich extrémně nefilmovou podstatu je však režiséři využívají většinou v záběrech dlouhých maximálně několik vteřin.

Dynamické tableau vivant sice vychází z tableau vivant statického, tento typ však v průběhu filmového času prostřednictvím herecké akce modifikuje. Částečné nebo úplné modifikace původní výtvarné kompozice sice narušují referenci k původnímu výtvarnému obrazu, zároveň však více odpovídají pravidlům a diktátu filmové diegeze. Herci do něj zapojení jsou aktivní v základních hereckých projevech (dialogy, mimika, gestika) a jejich dynamikou se logicky dynamicky proměňují i monokulární hloubkové podněty pro diváka. Dynamické tableau vivant se většinou vyznačuje vysokou

mírou reference k původnímu výtvarnému obrazu, tento vztah (souznící ostatně se statickým tableau vivant) je však dříve nebo později narušen a transformován hereckou akcí či využitím filmových prostředků. Z hlediska délky trvání se tato tableaux vivants objevují ve filmech v daleko delších sekvencích než statický typ – v některých extrémních případech je se počítá délka trvání dynamického tableau vivant v řádu minut (například v Majewského filmu *Mlýn a kříž*⁵⁴⁷, v Jarmanově *Caravaggiovi*⁵⁴⁸ či v Pasoliniho snímku *La Ricotta*⁵⁴⁹). Statická i dynamická tableaux vivants, jejichž rozlišení vychází z přítomnosti či nepřítomnosti herecké akce, mohou být parcelována využitím filmových prostředků, především stříhu a pohybu kamery. Tyto základní prostředky filmové gramatiky rozdělují daná tableaux vivants na jednotlivé části či dokonce detaily a přibližují tak tyto zahrnuté výtvarné obrazy kontinuálnímu pohybu obrazů filmových. Tato sekundární parcelace prostřednictvím filmových prostředků se objevuje u obou rozlišených typů.



*Dívka s perlovými náušnicemi*⁵⁵⁰

⁵⁴⁷ *Mlýn a kříž* (The Mill and the Cross, Lech Majewski, Švédsko/Polsko 2011).

⁵⁴⁸ *Caravaggio* (Derek Jarman, Velká Británie 1986).

⁵⁴⁹ *RoGoPaG* (Roberto Rossellini/Jean-Luc Godard/Pier Paolo Pasolini/Ugo Gregoretti, Itálie/Francie 1963). Segment *La Ricotta* režirovaný Pierem Paolem Pasolinim.

⁵⁵⁰ VAN DELFT, Vermeer: *Dívka s perlovými náušnicemi* (1665, Mauritshuis, Haag).



Statické tableau vivant Vermeerova obrazu, které představuje extrémní formu tohoto typu zahrnutého obrazu bez herecké akce – neuplatňují se zde takřka žádné monokulární hloubkové podněty, záběr trvá několik vteřin a není parcelován střihem ani pohybem kamery (*Dívka s perlou*)⁵⁵¹



*Odpočívající Máří Magdalena*⁵⁵²

⁵⁵¹ *Dívka s perlou* (Girl with a Pearl Earring, Peter Webber, Velká Británie/Lucembursko, 2003).



Statické, několik vteřin trvající tableau vivant s absencí herecké akce a minimem monokulárních hloubkových podnětů, které je však následně parcelováno filmovým střihem (*Caravaggio*)⁵⁵³



Parcelace statického tableau vivant filmovým střihem (*Caravaggio*)⁵⁵⁴

⁵⁵² CARAVAGGIO: *Odpočívající Máří Magdalena* (1594 – 1595, Galerie Doria Pamphilj, Řím).

⁵⁵³ *Caravaggio* (Derek Jarman, Velká Británie 1986).

⁵⁵⁴ *Caravaggio* (Derek Jarman, Velká Británie 1986).



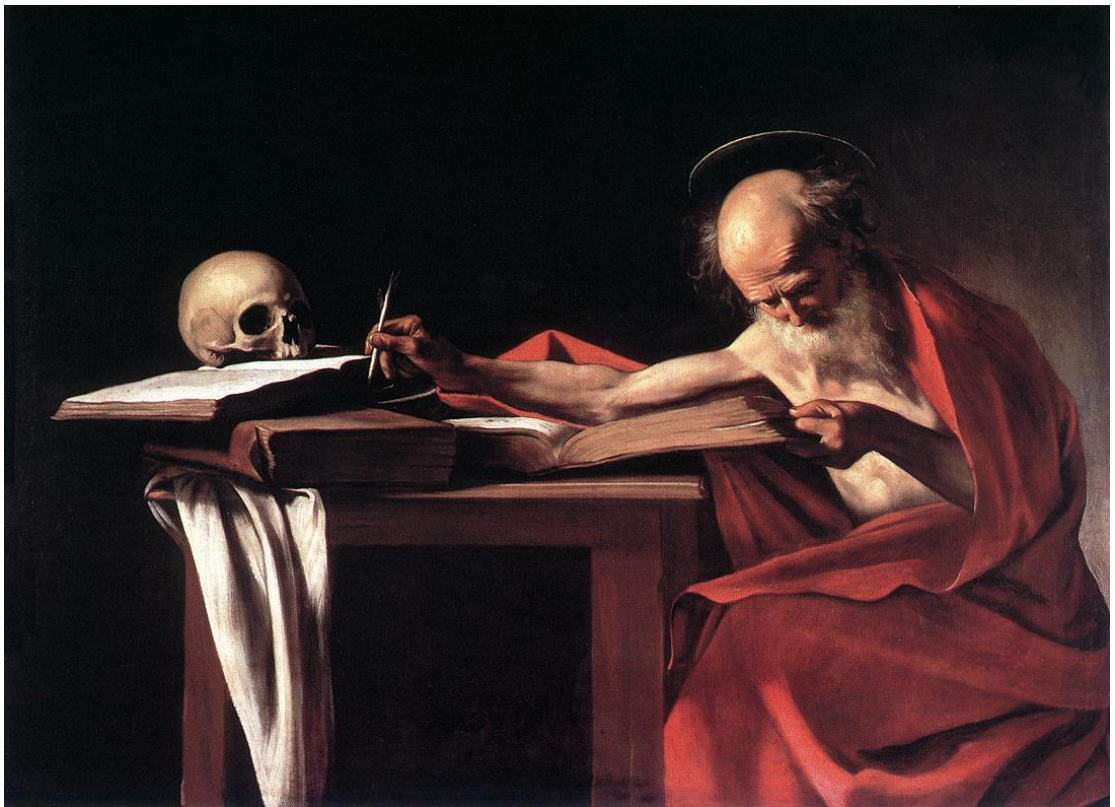
*Dvě Fridy*⁵⁵⁵



Dynamické tableau vivant vyznačující se (jemnou) hereckou akcí – pohybem, mimikou a gestikou. Toto tableau vivant není parcelováno střihem ani pohybem kamery – odehrává s v rámci jednoho, několik vteřin trvajících, záběru. Monokulární hloubkové podněty filmového obrazu zde narušuje využití příznakového výtvarného pozadí (odkazujícího k původnímu obrazu) (*Frida*)⁵⁵⁶

⁵⁵⁵ KAHLO, Frida: *Dvě Fridy* (1939, Museo de Arte Moderno, Mexico City).

⁵⁵⁶ *Frida* (Julie Taymorová, USA/Kanada 2002).

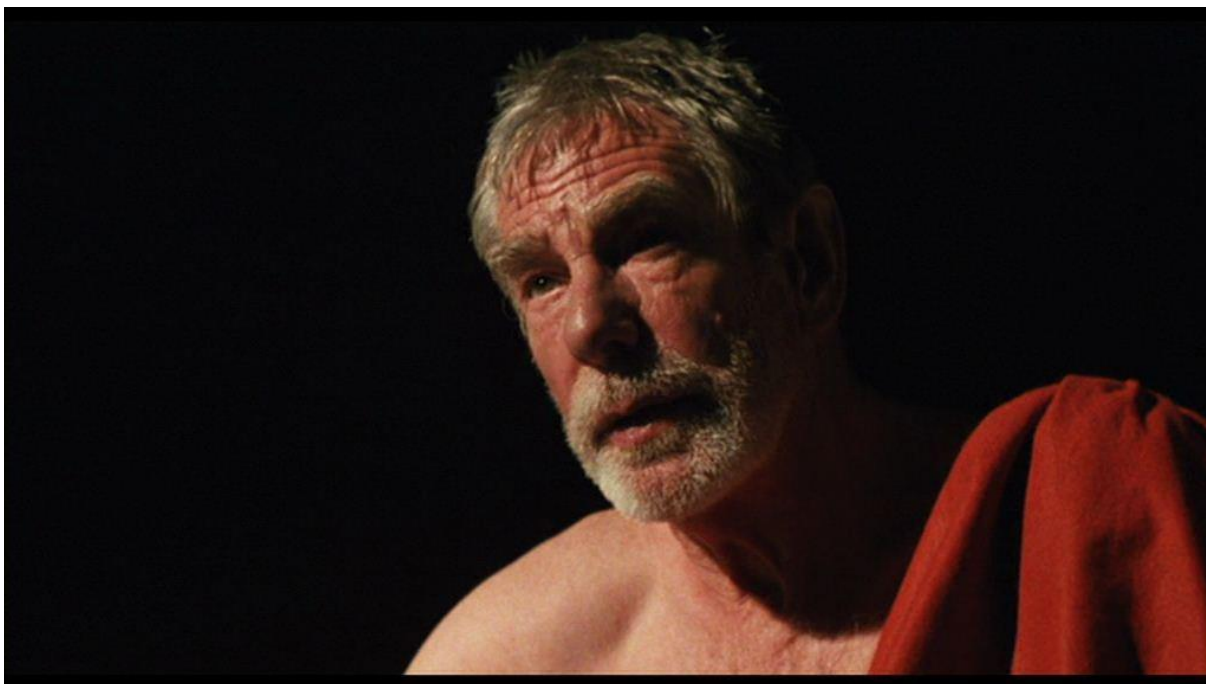


*Sv. Jeroným*⁵⁵⁷



Dynamické tableau vivant s hereckou akcí ústřední postavy, které je po několika vteřinách parcelováno filmovým stříhem (Caravaggio)⁵⁵⁸

⁵⁵⁷ CARAVAGGIO: *Svatý Jeroným* (1605 – 1606, Galleria Borghese, Řím).



Parcelace dynamického tableau vivant pomocí filmového stříhu (*Caravaggio*)⁵⁵⁹

5.4.5.3 TABLEAU VIVANT Z HLEDISKA KOMPOZIČNÍ A SÉMANTICKÉ ROLE VE FILMU

Z hlediska kompoziční a sémantické role ve filmu může tableau vivant naplňovat různé funkce vzhledem k filmové diegezi, jejím postavám, jednotlivým dílčím motivům či následným interpretacím v rámci vyšších kognitivních procesů. Touto rolí tableau vivant ve filmu se ve své monografii režiséra Petera Greenawaye zabývá Michael Schuster, který rozděluje sémantické a kompoziční působení tableau vivant ve filmu na dva základní typy.⁵⁶⁰

V první řadě se dle autora jedná o situaci, kdy „film a jeho děj zvládnou do určité míry využití animované či statické „živé obrazy“ pro vývoj svého děje“⁵⁶¹. V tomto prvním typu je tedy tableau vivant ústrojnou složkou kompoziční a sémantické složky filmu a i přes svou formální odlišnost (efekt narušení) jsou tyto obrazy konstitutivní složkou děje. Tato konstitutivnost se může projevovat různým způsobem – nejen významnou rolí při plynutí nebo naopak parcelaci filmového děje (jak tomu je například u Schusterem citovaného Griffithova filmu *Zrození národa*⁵⁶²), ale také například důležitou rolí při charakteristice klíčových postav daného filmu. Toto využití se objevuje například v Jarmanově *Caravaggiu*⁵⁶³, kde jsou prostřednictvím tableaux vivants a reference k původním výtvarným obrazům v účinné zkratce charakterizovány hlavní postavy přejímající vlastnosti scénicky ztvárněných

⁵⁵⁸ *Caravaggio* (Derek Jarman, Velká Británie 1986).

⁵⁵⁹ *Caravaggio* (Derek Jarman, Velká Británie 1986).

⁵⁶⁰ SCHUSTER, Michael. *Malerei im Film – Peter Greenaway*. Hildesheim: Georg Olms, 1998.

⁵⁶¹ Tamtéž, s. 104.

⁵⁶² *Zrození národa* (The Birth of a Nation, D. W. Griffith, USA 1915).

⁵⁶³ *Caravaggio* (Derek Jarman, Velká Británie 1986).

postav dané malby. Samotný Caravaggio se tak ve filmu objevuje několikrát v roli Ježíše, dívka Lena zase v roli Panny Marie – tato jejich reference k postavám původních výtvarných obrazů je přitom klíčová pro charakteristiku těchto filmových postav. Z prostorového hlediska se takto koncipovaná tableau vivant objevují nejčastěji v pozici figury, tedy percepční dominanty dané scény.

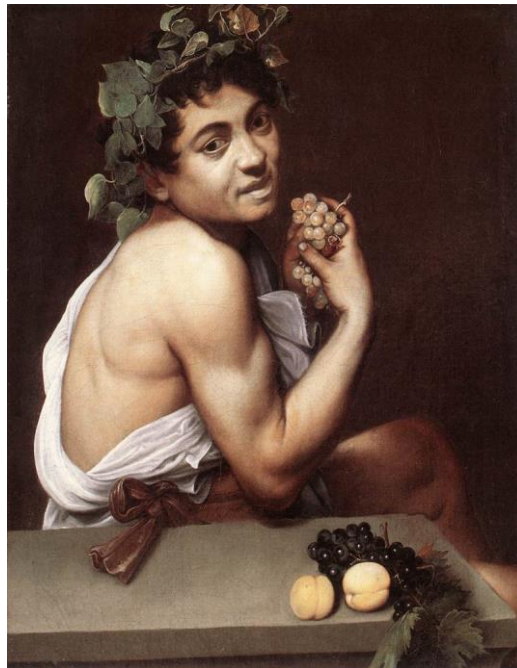


*Most v Langlois s pradlenami*⁵⁶⁴

⁵⁶⁴ VAN GOGH, Vincent: *Most v Langlois s pradlenami* (1888, Kröller-Müller Museum, Otterlo).



Tableau vivant v tomto případě vytváří mizanscénu filmu a „pohlcuje“ hlavního hrdinu. Monokulární hloubkové podněty i stavba prostorových plánů jsou původním výtvarným obrazem velmi zřetelně ovlivněny (*Sny Akiry Kurosawy*)⁵⁶⁵



*Nemocný Bakchus*⁵⁶⁶

⁵⁶⁵ *Sny Akiry Kurosawy* (Yume, Akira Kurosawa, Japonsko/USA 1990).

⁵⁶⁶ CARAVAGGIO: *Nemocný Bakchus* (1594, Galleria Borghese, Řím).



Postava Caravaggia v tableau vivant antického boha Bakcha – tableau vivant zde prostřednictvím reference k postavě z původního výtvarného obrazu charakterizuje hedonistické mládí ústřední postavy filmové diegeze (*Caravaggio*)⁵⁶⁷



*Nevěřící Tomáš*⁵⁶⁸

⁵⁶⁷ *Caravaggio* (Derek Jarman, Velká Británie 1986).

⁵⁶⁸ CARAVAGGIO: *Nevěřící Tomáš* (1601 – 1602, Sanssouci, Postupim).



Dospělý Caravaggio je často charakterizován prostřednictvím tableaux vivants s Kristem v jedné z rolí a jeho postava přejímá některé prvky Kristova údělu (obětování se, brzká smrt apod.) (*Caravaggio*)⁵⁶⁹

Druhý Schusterem definovaný typ možného zahrnutí tableau vivant z kompoziční a sémantické stránky je případ, kdy „tableau vivant je sice na jedné straně integrováno do kontinua filmu, jeho děje a narativní logiky, ale zároveň je označeno jako inscenace v inscenaci a tím je od děje filmu jasně odděleno.“⁵⁷⁰ V tomto případě tedy tableaux vivants nejsou konstitutivní složkou děje, ale spíše odkazují sama na sebe, potažmo na původní výtvarný obraz.

Jednou z možných reprezentací tohoto typu tableau vivant jsou scény, ve kterých tyto obrazy odkazují ke své podstatě „scénické realizace syžetu malby“⁵⁷¹. V takových využitích není tableau vivant konstitutivním prostředkem dějové kompozice daného filmu či charakteristiky jeho postav, ale aranžovanou scénou nezakrývající svojí původní podstatu. Rozšířeným případem tohoto aranžovaného tableau vivant jsou scény na pomezí dalšího podtypu možného zahrnutí výtvarného obrazu do obrazu filmového, tedy tvorby výtvarného obrazu (viz podkapitola 5.2.4.2 v rámci kapitoly věnované výtvarnému obrazu jako objektu). V těchto scénách se objevují tvořící malíř, vznikající obraz (výtvarný obraz jako objekt) a modelové (dle kterých malíř maluje) v tableau vivant teprve vznikajícího výtvarného obrazu. Je zde tak převrácen kauzální vztah mezi filmem a tableau vivant (výtvarný obraz – film – tableau vivant původního výtvarného obrazu ve filmu) a tableau vivant se dostává do pozice předcházející vzniku samotného obrazu. Další z možných reprezentací tohoto typu jsou různorodá paro-

⁵⁶⁹ Caravaggio (Derek Jarman, Velká Británie 1986).

⁵⁷⁰ SCHUSTER, Michael. Malerei im Film – Peter Greenaway. Hildesheim: Georg Olms, 1998, s. 105.

⁵⁷¹ Tamtéž, s. 27.

dická využití tableaux vivants, která nehrají důležitou roli v kompozici a diegezi filmu, ale působí často jako skrytá pobídka pro diváky znalé výtvarného umění a jejich schopnost dané tableau vivant identifikovat.



*Svoboda vede lid na barikády*⁵⁷²



Tableau vivant ve své prapůvodní podstatě – aranžovaná divadelní scéna (dle Barckové) teatrálního tableau vivant (Šiléní)⁵⁷³

⁵⁷² DELACROIX, Eugène: *Svoboda vede lid na barikády* (1830, Louvre, Paříž).



*Smrt Panny Marie*⁵⁷⁴

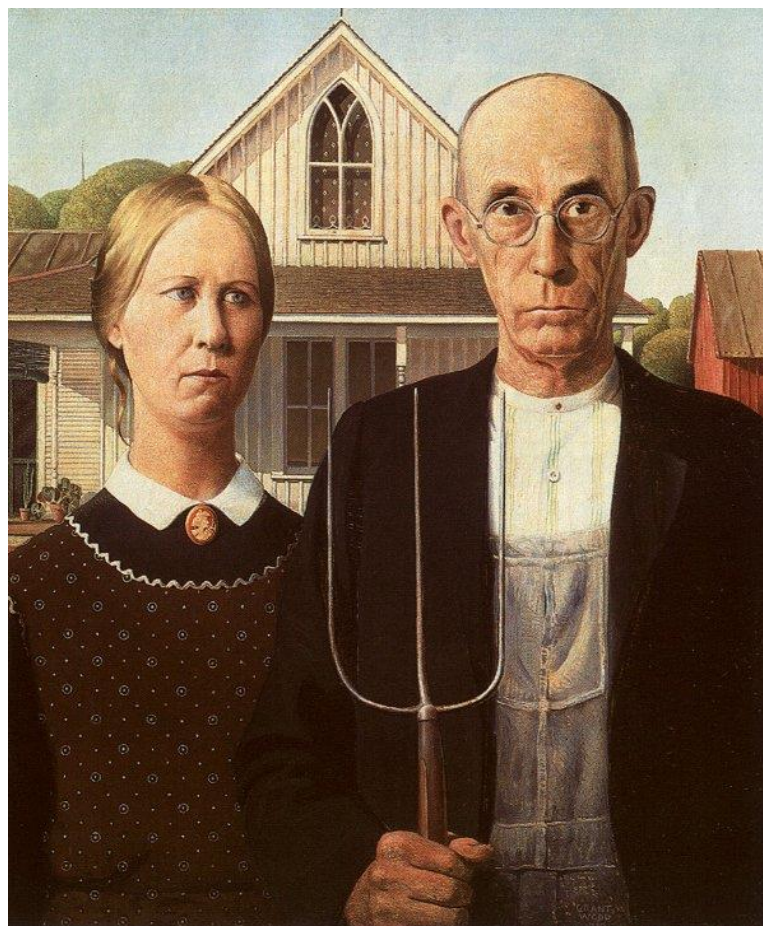


Mrtvá Lena jako Panna Maria a zároveň „model“ v tableau vivant, podle kterého maluje Caravaggio svůj obraz (*Caravaggio*)⁵⁷⁵

⁵⁷³ Šílení (Jan Švankmajer, ČR 2005).

⁵⁷⁴ CARAVAGGIO: *Smrt Panny Marie* (1600, Louvre, Paříž).

⁵⁷⁵ *Caravaggio* (Derek Jarman, Velká Británie 1986).



*Americká gotika*⁵⁷⁶



Kratičké ironické tableau vivant pro znalé diváky (*The Rocky Horror Picture Show*)⁵⁷⁷

⁵⁷⁶ WOOD, Grant: *Americká gotika* (1930, Art Institute of Chicago, Chicago).

6 ZÁVĚR

6.1 NAPLNĚNÍ CÍLE PRÁCE

Jak bylo konstatováno v samotném úvodu této práce, v malířských biografických filmech (a částečně i ve filmech jiných žánrů) jsou často různými způsoby využívány (terminologií této disertace zahrnuty) výtvarné obrazy nebo jejich reference. Základním cílem této disertační práce bylo vytvořit elementární typologii možných zahrnutí výtvarných obrazů do obrazů filmových, přičemž tato typologie byla postavena na teoretickém základu, kterému dominuje popis percepčních charakteristik a specifik při sledování prostoru takto zahrnutých výtvarných obrazů v rámci obrazu filmového. Základním teoretickým a metodologickým východiskem byl v této práci konstruktivisticko-kognitivistický korpus, tedy teorie a texty kognitivních psychologů konstruktivistického zaměření, kteří se detailně zabývali percepcí fyzikálního světa, výtvarných obrazů a obrazů filmových.

Prvním z hlavních cílů disertace bylo vytvoření dostatečně propracovaného teoretického korpusu vycházejícího z konstruktivistické teorie, prostřednictvím něhož bylo možné adekvátně popsat všechna základní specifika prostorové percepce výtvarných obrazů, filmových obrazů a následně i výtvarných obrazů zahrnutých do obrazů filmových. Druhým z hlavních cílů disertace bylo vytvoření autorské typologie možného zahrnutí výtvarných obrazů do obrazů filmových z hlediska prostorové percepce. K tomu, aby se naplnily oba tyto cíle, bylo nutné provést několik po sobě následujících metodologických kroků:

- 1) nalezení vhodné zastřešující teorie, která disponovala dostatečným množstvím relevantní literatury: z mnoha v průběhu práce vysvětlených důvodů byla za tuto teorii zvolena teorie kognitivistického konstruktivismu (velké množství relevantních textů, vzájemná provázanost, zájem autorů o výtvarné i filmové obrazy, důraz na vyšší kognitivní procesy). Konstruktivismus se ukázal jako vhodný teoretický aparát pro popis většiny důležitých aspektů této práce, i když vzhledem k mezioborovosti tématu, bylo u některých dílčích problémů nutné využít termíny a stanoviska jiných teoretických přístupů. Jednalo se jednak o některé dílčí aspekty analýzy prostorové percepce výtvarných obrazů, filmových obrazů a výtvarných obrazů zahrnutých do obrazů filmových (například čtyři základní prvky procesu vizuální percepce podle perspektivisty J. J. Gibsona), o některé aspekty typologie zahrnutí výtvarného obrazu do obrazu filmového (koncepte pikto-filmu sémiotika F. Josta) a také o některé kapitoly, jejichž téma bylo obtížné popsat pouze konstruktivistickým aparátem (kapitola věnovaná tablau vivant, ve které jsou konstruktivistické termíny pouze v sekundární roli, zatímco primární role náleží historicko-sémantické analýze Joanny Barckové).

⁵⁷⁷ Rocky Horror Picture Show (The Rocky Horror Picture Show, Jim Sharman, Velká Británie/USA, 1975).

- 2) vymezení této teorie oproti odlišným teoriím percepcce z důvodů nalezení základních argumentů pro její vhodnost a aplikovatelnost (a naopak nevhodnost a neaplikovatelnosti teorií odlišných): vztahu konstruktivismu a odlišných teorií percepcce je věnována celá kapitola této disertace (a tento vztah je navíc průběžně popisován v rámci dalších kapitol). Ambicí této práce bylo vymezit co nejjasněji a nejlogičtěji konstruktivismus oproti jiným teoretickým proudům a jejich stanoviskům. Jedním z úskalí tohoto vymezení je částečně eklektický přístup samotných konstruktivistů, kteří vědomě využívali a komentovali celou řadu termínů a textů z jiných teoretických okruhů (gestaltismus, probabilistický funkcionalismus, teorie přímé percepcce).
- 3) zpracování základního literárního korpusu příslušné konstruktivistické teorie, který poskytnul dostatečně široký a provázaný materiál popisující ústřední téma práce (tedy prostorovou percepci výtvarných obrazů, filmových obrazů a výtvarných obrazů zahrnutých do obrazů filmových): v rámci konstruktivistického korpusu tak byly v rámci citací a parafrází využity desítky textů, které celkově i částečně pokrývaly všechny hlavní analyzované prvky vizuální percepcce. Přesto je zřejmé, že celkový korpus konstruktivistické literatury je daleko širší a obsahuje stovky dalších textů. Proto je na tomto místě nutné konstatovat, že v disertaci nebyla plně využita všechna relevantní konstruktivistická literatura, stejně jako literatura z jiných oblastí určitým způsobem se ke konstruktivismu vztahující.
- 4) vytvoření textového jádra disertace, kterým byla rozsáhlá a důsledná analýza souboru základních prvků prostorové percepcce výtvarných a filmových obrazů: toto teoretické jádro práce bylo vytvořeno na základě zpracovaného korpusu konstruktivistické literatury věnující se separátně výtvarnému a filmovému obrazu v této části práce byly popsány klíčové prvky prostorové percepcce jako monokulární hloubkové podněty, prostorové plány, dichotomie figury a pozadí, horizont, linie a další. Zásadním úskalím je fakt, že konstruktivisté se výtvarných a filmových obrazem zabývají separátně a v jejich textech se objevuje velmi málo komparace specifík percepcce těchto dvou odlišných obrazových typů. Tato jádrová kapitola disertace tak byla postavena na konstruktivistických textech zabývajících se obecnou percepcí fyzikálního světa, percepcí prostoru výtvarných obrazů a percepcí prostoru filmových obrazů – z těchto tří hlavních okruhů textů bylo nutné vytvořit kompaktní a funkční teoretický rámec využitelný pro závěrečnou část práce.
- 5) aplikace vymezených základních prvků prostorové percepcce definovaných na základě konstruktivistické literatury na hlavní téma této práce, tedy na výtvarné obrazy zahrnuté do obrazů filmových, jejich prostor a percepci tohoto prostoru: u tohoto specifického obrazového typu tak byly popsány stejné prvky prostorové percepcce, jako předtím u samostatných jednotek výtvarného a filmového obrazu. Hlavním problémem pro tento metodologický krok je opět

rozdělení konstruktivistických textů do tří základních okruhů – toto rozdělení bylo nutné v této části práce porušit a pokusit se vytvořit funkční teoretickou syntézu aplikovatelnou na výtvarný obraz zahrnutý do obrazu filmového.

- 6) vytvoření funkční typologie možných zahrnutí výtvarných obrazů do obrazů filmových z hlediska percepce jejich prostoru na základě dříve vytvořeného teoretického jádra práce a za použití odpovídajících příkladů z konkrétních filmů: v rámci této typologie bylo použito konstruktivistické jádro této práce, ale zároveň byla využita i doplňující literatura úzce se dotýkající daného typu zahrnutí. V rámci typologie možných zahrnutí výtvarného obrazu do obrazu filmového bylo nutné vyrovnat se hned s několika problémy.
 - a) Prvním problémem byla nutnost najít další literaturu vhodnou pro detailní popis percepčních specifik každého z definovaných typů zahrnutí – zatímco u typů výtvarný obraz jako objekt a výtvarný obraz vyplňující rámeček bylo možné využít další texty z konstruktivistického korpusu, k typu tableau vivant tato sekundární konstruktivistická literatura nebyla nalezena. Z tohoto důvodu byl typ zahrnutí tableau vivant podroben metodologicky odlišné analýze postavené na knize Joanny Barckové a v celé kapitole byla konstruktivistická stanoviska využita pouze v sekundární roli. I proto má kapitola věnovaná tableau vivant poněkud odlišnou strukturu, než kapitoly věnované dvě dalším typům zahrnutí.
 - b) Druhým problémem typologie byla analýza specifických podtypů možného zahrnutí, které se ocitají na pomezí definovaných základních typů a které by si zasloužily větší prostor a důslednější analýzu. V tomto případě se jednalo především o tvorbu výtvarného obrazu jako typ zahrnutí pracující s určitou formou (vznikajícího) výtvarného obrazu jako objektu i tableau vivant (modelové stojící v kompozici budoucího výtvarného obrazu) a zároveň využívající temporální charakter filmu k zobrazení procesu malířské tvorby, případně vztahu umělce a jeho modelu. Tento typ zahrnutí si vyžaduje detailnější analýzu a větší prostor pro popis jeho specifik, než který mu bylo možné věnovat v této disertaci.
 - c) Možným budoucím rozšířením prezentované typologie jsou modelové analýzy u každého z definovaných typů, které budou ilustrovat popisovanou teorii na vybrané sekvenci z daného filmu prostřednictvím textového popisu a množství obrazových příkladů.
 - d) Dalším možným rozšířením prezentované typologie jsou detailnější analýzy některých dílčích aspektů této kapitoly, které by si pro svoji komplikovanost zasloužily více prostoru. Jako příklad je možné uvést například analýzu využití trikových záběrů u typu zahrnutí výtvarný obraz přes celé plátno, neboť celá řada režisérů

pracuje se zahrnutým výtvarným obrazem přes celé plátno autorským způsobem a podrobuje jej efektu přerámování prostřednictvím různorodých filmových triků (dvojexpozice apod.).

Z výše uvedených bodů vyplývá, že v základu byla potvrzena ústřední hypotéza z úvodu disertace o vhodnosti konstruktivistické teorie pro popis prostorové percepce výtvarných a filmových obrazů a možnosti její aplikace na výtvarné obrazy zahrnuté v obrazech filmových.

6.2 PŘÍNOS PRÁCE

Představené vymezení možných využití výtvarných obrazů v obrazech filmových se snaží analyzovat co se z hlediska prostorové percepce děje, pokud se ve filmu objeví výtvarný obraz v některé z možností svých zahrnutí definovaných autorem této disertace.

Základní přínos práce je možné shrnout v následujících bodech:

- 1) Rešerše a zpracování rozsáhlého korpusu konstruktivistické literatury, z níž většina knih a jednotlivých textů spadá vědecky do kontextu kognitivní psychologie, tedy do zásadně odlišného kontextu, než je ten filmově-teoretický (naprostá většina konstruktivistických textů spadá do psychologické literatury).
- 2) Vymezení základních prvků prostorové percepce výtvarných a filmových obrazů, nalezení jejich vhodného popisu v rámci konstruktivistických textů a vytvoření ucelené kapitoly popisující komplikovaný proces percepce prostoru výtvarných a filmových obrazů na základě aplikace konstruktivistických postulátů.
- 3) Aplikace teoretického rámce vytvořeného na základě konstruktivistických textů na problematiku výtvarných obrazů zahrnutých v obrazech filmových a jejich prostorové percepce – konstruktivistický teoretický aparát nikdy nebyl aplikován na tento specifický typ obrazu, samotní konstruktivisté napsali o výtvarných obrazech zahrnutých v obrazech filmových a žádný z teoretiků dosud nepropojil odpovídající teorii kognitivistického konstruktivismu věnující se separátně výtvarnému a filmovému obrazu a neaplikoval ji na výtvarný obraz objevující se v určité prostorové, percepční a sémantické roli v obrazu filmovém.
- 4) Na základě výše popsané aplikace konstruktivistických termínů na výtvarný obraz zahrnutý v obrazu filmovém a jednotlivé prvky jeho prostorové percepce byla vytvořena autorská typologie tří základních zahrnutí výtvarného obrazu do obrazu filmového z hlediska jeho prostorové, percepční a sémantické role. Tato typologie nemá žádný precedens v dostupné literatuře a představuje esenci přínosu disertační práce. V rámci vymezení typologie výtvarného obrazu zahrnutého v obrazu filmovém neexistuje prakticky žádná relevantní literatura (nejkomplexnějším textem je v tomto kontextu Jostova esej napsaná převážně ze sémiotického hlediska a čítající pouze 10 stran) a pokud k tomuto tématu existuje rozsáhlejší text, týká se

pouze jednoho z typů možného zahrnutí (jako citovaná kniha Barckové u tableau vivant). Proto bylo nutné v rámci této části disertace využít dostupnou konstruktivistickou literaturu a aplikovat jí na jednotlivé, autorem disertace vytvořené, typy možného zahrnutí.

6.3 ZÁVĚREČNÉ STANOVISKO

Problematika výtvarných obrazů zahrnutých v obrazech filmových představuje rozsáhlé a komplikované téma, neboť její detailní zpracování vyžaduje komplexní znalosti a využití teorie prostorové percepce (kognitivní psychologie), teorie umění i teorie filmu. Tato disertační práce představuje pokus o vytvoření funkční aplikace kognitivisticko-konstruktivistických stanovisek na oblast percepce prostoru filmových obrazů a v něm zahrnutých obrazů výtvarných. Ambicí této práce bylo vytvoření co nejdetailnějšího a nejkompexnějšího teoretického základu pro popis výtvarných obrazů zahrnutých v obrazech filmových a následně tento základ uplatnit při vytvoření autorské typologie těchto zahrnutí postavené na řadě praktických příkladů z konkrétních filmů. Tyto základní cíle byly v rámci disertační práce naplněny.

7 PRAMENY A LITERATURA

7.1 PRAMENY

7.1.1 CITOVANÉ FILMY

Aféra Thomase Crowna [The Thomas Crown Affair] [film] Režie John MCTIERNAN. USA, 1999.

Až na krev [There Will Be Blood] [film] Režie Paul Thomas ANDERSON. USA, 2007.

Banda pro sebe [Bande à parte] [film] Režie Jean-Luc GODARD. Francie, 1964.

Basquiat [film] Režie Julian SCHNABEL. USA, 1996.

Batman [film] Režie Tim BURTON. USA, 1989.

Caravaggio [film] Režie Derek JARMAN. Velká Británie, 1986.

Casablanca [film] Režie Michael CURTIZ. USA, 1942.

Cizinci ve vlaku [Strangers on a Train] [film] Režie Alfred HITCHOCK. USA, 1951.

Dekameron [Il Decameron] [film] Režie Pier Paolo Pasolini. Itálie, Francie, Západní Německo, 1971.

Diktátor [The Great Dictator] [film] Režie Charles CHAPLIN. USA, 1940.

Dívka s perlou [Girl with a Pearl Earring] [film] Režie Peter WEBBER. Velká Británie, Lucembursko, 2003.

Dvanáct rozhněvaných mužů [12 Angry Men] [film] Režie Sidney LUMET. USA, 1957.

Egon Schiele - Excesy [Egon Schiele - Exzesse] [film] Režie Herbert VESELY. Západní Německo, Francie, Rakousko, 1981.

El Greco [film] Režie Yannis SMARAGDIS. Řecko, Španělsko, Maďarsko, 2007.

Equilibrium [film] Režie Kurt WIMMER. USA, 2002.

Frida [film] Režie Julie TAYMOROVÁ. USA, Kanada, 2002.

Goya [Goya – oder Der arge Weg der Erkenntnis] [film] Režie Konrad WOLF. Východní Německo, Sovětský Svaz, Bulharsko, Jugoslávie, 1971.

Goya v Bordeaux [Goya en Burdeos] [film] Režie Carlos SAURA. Španělsko, Itálie, 1999.

Hezké chvílky bez záruky [film] Režie Věra CHYTILOVÁ. ČR, 2006.

Klimt [film] Režie Raoul RUIZ. Rakousko, Francie, 2006.

Krásná hašteřilka [La Belle noiseuse] [film] Režie Jacques RIVETTE. Francie, Švýcarsko, 1991.

Kristus [Christus] [film] Režie Giulio ANTAMORO. Itálie, 1916.

Malá mořská víla [The Little Mermaid] [film] Režie John MUSKER, Ron CLEMENTS. USA, 1989.

Mléčná dráha [Tejút] [film] Režie Bence FLIEGAUF. Maďarsko, 2007.

Modigliani [film] Režie Mick DAVID. USA, Francie, Německo, Itálie, 2004.

Mr. Bean: Největší filmová katastrofa [Bean] [film] Režie Mel SMITH. Velká Británie, USA, 1997.

Můj Nikifor [Mój Nikifor] [film] Režie Krzysztof KRAUZE. Polsko, 2004.

Mlýn a kříž [The Mill and the Cross] [film] Režie Lech MAJEWSKI. Švédsko, Polsko, 2011.

Noc s nabroušenou břitvou [Haute tension] [film] Režie Alexandre AJA. Francie, 2003.

Noční hovory s matkou [film] Režie Jan NĚMEC. ČR, 2001.

Otesánek [film] Režie Jan ŠVANKMAJER. ČR, Velká Británie, 2000.

Passion [film] Režie Jean-Luc GODARD. Francie, Švýcarsko, 1982.

Persepolis [film] Režie Vincent PARONNAUD, Marjane SATRAPIOVÁ. Francie, USA, 2007.

Persona [film]. Režie Ingmar BERGMAN. Švédsko, 1966.

Pí a jeho život [Life of Pi] [film] Režie Ang LEE. USA, Tchaj-wan, Velká Británie, 2012.

Pollock [film] Režie Ed HARRIS. USA, 2000.

Povídky z New Yorku [New York Stories] [film] Režie Martin SCORSESE, Francis Ford COPPOLA, Woody ALLEN. USA, 1989.

Prokletí žlutozeleného škorpióna [The Curse of Jade Scorpion] [film] Režie Woody ALLEN. USA, 2001.

Rembrandtova Noční hlídka [Nightwatching] [film] Režie Peter GREENAWAY. Velká Británie, Polsko, Kanada, Nizozemsko, 2007.

Rocky Horror Picture Show [The Rocky Horror Picture Show] [film] Režie Jim SHARMAN. Velká Británie, USA, 1975.

RoGoPaG [film] Režie Roberto ROSSELLINI, Jean-Luc GODARD, Pier Paolo PASOLINI, Ugo GREGORETTI. Itálie, Francie, 1963.

Ruská archa [Russkij Kovčeg] [film] Režie Alexandr SOKUROV. Rusko, Německo, 2002.

Snílci [The Dreamers] [film] Režie Bernardo BERTOLUCCI. Francie, Velká Británie, Itálie, 2003.

Sny Akiry Kurosawy [Yume] [film] Režie Akira KUROSAWA. Japonsko, USA, 1990.

Souboj s nebem [Batalla en el cielo] [film] Režie Carlos REYGADAS. Mexiko, Belgie, Francie, Německo, Nizozemsko, 2005.

Spalovač mrtvol [film] Režie Juraj HERZ. Československo, 1968.

Šest žen Jindřicha VIII. [The Private Life of Henry VIII.] [film] Režie Alexander KORDA. Velká Británie, 1933.

Šílení [film] Režie Jan ŠVANKMAJER. ČR, 2005.

Trans [Trance] [film] Režie Danny Boyle. Velká Británie, Francie, 2013.

Ukrást Rembrandta [Rembrandt] [film] Režie Jannik JOHANSEN. Dánsko, Velká Británie, 2003.

Umělcova smlouva [The Draughtsman's Contract] [film] Režie Peter GREENAWAY. Velká Británie, 1982.

Vášeň [Senso] [film] Režie Luchino Visconti. Itálie, 1954.

Vertigo [film] Režie Alfred HITCHCOCK. USA, 1950.

Za zvuků hudby [The Sound of Music] [film] Režie Robert WISE. USA, 1965.

Zloději [Zong heng si hai] [film] Režie John WOO. Hong Kong, 1991.

Zrození národa [The Birth of a Nation] [film] Režie D. W. Griffith. USA, 1915.

Žízeň po životě [Lust for Life] [film] Režie Vincente MINELLI, George CUKOR. USA 1956.

7.1.2 CITOVANÉ VÝTVARNÉ OBRAZY

ANGELICO, Fra: *Poslední soud* (c 1425, Museum San Marco, Florencie).

ARCIMBOLDO, Giuseppe: *Léto* (1563, Kunsthistorisches Museum, Vídeň).

BACON, Francis: *Postava s masem* (1954, Art Institute of Chicago, Chicago).

BOSCH, Hieronymus: *Zahrada pozemských rozkoší* (1503 – 1504, Museo del Prado, Madrid).

BREUGHEL, Pieter: *Nesení kříže* (1564, Kunsthistorisches Museum, Vídeň).

BREUGHEL, Pieter ml.: *Jan Křtitel při modlitbě* (1625, soukromá sbírka).

CAILLEBOTTE, Gustave: *Veslaři* (1877, National Gallery of Arts, Washington D. C.).

CARAVAGGIO: *Nemocný Bakchus* (1594, Galleria Borghese, Řím).

CARAVAGGIO: *Nevěřící Tomáš* (1601 – 1602, Sanssouci, Postupim).

CARAVAGGIO: *Odpočívající Máří Magdalena* (1594 – 1595, Galerie Doria Pamphilj, Řím).

CARAVAGGIO: *Smrt Panny Marie* (1600, Louvre, Paříž).

CARAVAGGIO: *Svatý Jeroným* (1605 – 1606, Galleria Borghese, Řím).

DA VINCI, Leonardo: *Mona Lisa* (1505, Louvre, Paříž).

DE CAMPROBÍN, Pedro: *Rytíř a smrt* (1670, Hospital de la Caridad, Sevilla).

DE HOOCH, Pieter: *Matka* (1660, Rijksmuseum, Amsterdam).

DELACROIX, Eugène: *Svoboda vede lid na barikády* (1830, Louvre, Paříž).

DE LA TOUR, Georges: *Marie Magdalena při svitu svíčky* (1640, Louvre, Paříž).

DELLA FRANCESCA, Piero: *Bičování Krista* (1455, Galleria Nazionale delle Marche, Urbino).

EL GRECO: *Pohřeb hraběte Orgaze* (1586 – 1588, Sao Tomé, Toledo).

EL GRECO: *Svlékání Krista* (1577 – 1579, Sakristie toledské katedrály, Toledo).

FIORENTINO, Rosso: *Snímání z kříže* (1521, Pinacoteca Comunale di Volterra, Volterra).

FRIEDRICH, Caspar David: *Poutník nad mořem mlh* (1818, Kunsthalle, Hamburk).

GÉRICAULT, Théodore: *Derby v Epsomu v roce 1821* (1821, Louvre, Paříž).

GHIRLANDAIO, Domenico: *Adorace pastýřů* (1485, oltář v kapli Sassetti, Florencie).

GOYA, Francisco: *Karel IV. Španělský a jeho rodina* (1800, Museo del Prado, Madrid).

GOYA, Francisco: *Kolos* (1800, Museo del Prado, Madrid).

GOYA, Francisco: *Nahá Maja* (1797 – 1800, Museo del Prado, Madrid).

GOYA, Francisco: *Portrét Vévodkyně z Alby* (1797, Hispanic Society of America, New York).

HOKUSAI: *Velká vlna od Kanagawy* (1830 – 1833).

HOPPER, Edward: *Noční ptáci* (1942, The Art Institut of Chicago, Chicago).

CHRISTUS, Petrus: *Zvěstování* (1452, Groeninge Museum, Bruggy).

KAHLO, Frida: *Dvě Fridy* (1939, Museo de Arte Moderno, Mexico City).

KAHLO, Frida: *Frida a Diego Rivera* (1931, Museum of Modern Art Albert M. Bender Collection, San Francisco).

MAGRITTE, René: *Pokoj pro poslouchání* (1952, Menil Collection, Houston).

MEMLING, Hans: *Žehnající Kristus* (1478, Norton Simon Museum of Art, Pasadena).

Nástěnné malby v jeskyni Chauvet (c 30 000 př. n. l., Vallon-Pont-d'Arc).

Nástěnné malby v jeskyni Lascaux (c 12 000 př. n. l., Lascaux).

PONTORMO, Jacobo: *Kladení do hrobu* (1525 – 1528, kostel Santa Felicità, Florencie).

POZZO, Andrea: *Fresky na stropě kostela Sant' Ignazio* (1685 – 1694, kostel Sant' Ignazio, Řím).

REPIN, Ilja: *Nečekaní hosté* (1884-1888, Treťjakovská galerie, Moskva).

SERAUT, Georges: *Nedělní odpoledne na ostrově Grande Jatte* (1884-1886, The Art Institut of Chicago, Chicago).

SCHIELE, Egon: *Básník* (1911, Leopold Museum, Vídeň).

VAN DELFT, Vermeer: *Dívka s perlovými náušnicemi* (1665, Mauritshuis, Haag).

VAN DELFT, Vermeer: *Žena s konvicí vody* (1664 – 1665, Metropolitan Museum of Art, New York).

VAN DELFT, Vermeer: *Žena se šňůrou perel* (1664, Staatliche Museen zu Berlin, Berlín).

VAN GOGH, Vincent: *Most v Langlois s pradlenami* (1888, Kröller-Müller Museum, Otterlo).

VAN GOGH, Vincent: *Slunečnice* (1888, National Gallery, Londýn).

VAN RIJN, Rembrandt: *Noční hlídka* (1642, Rijksmuseum, Amsterdam).

WHISTLER, James McNeill: *Whistlerova matka* (1871, Musée d'Orsay, Paříž).

WOOD, Grant: *Americká gotika* (1930, Art Institute of Chicago, Chicago).

7.2 LITERATURA – MONOGRAFICKÉ PUBLIKACE, SBORNÍKY A ČASOPISY

- ALBERTI, Leon Battista. O malbě. O soše. Praha: V. Žikeš, 1947.
- ANDERSON, Joseph D., FISHER ANDERSONOVÁ, Barbara. The Myth of Persistence of Vision Revisited. *Journal of Film and Video*. 1993, r. 45, č. 1, s. 3-12. ISSN 07424671.
- ARNHEIM, Rudolf. Art and Visual Perception: A Psychology of the Creative Eye. Londýn: Faber, 1956. ISBN 0520243838.
- ARNHEIM, Rudolf. *The Power of the Center: A Study of Composition in the Visual Arts*. Berkeley: University of California Press, 1982. ISBN 0520261267.
- ARNHEIM, Rudolf. *Visual Thinking*. Berkeley: University of California Press, 1969. ISBN 0520242262.
- AUMONT, Jacques. *Obraz*. Praha: AMU, 2005. ISBN 80-7331-045-7.
- BARCKOVÁ, Joanna. Hin zum Film – Zurück zu den Bildern (Tableaux Vivants: „Lebende Bilder“ in Filmen von Antamoro, Korda, Visconti und Pasolini). Bielefeld: Transcript Verlag, 2008. ISBN 389942817X.
- BENJAMIN, Walter. *Dílo a jeho zdroj*. Praha: Odeon, 1979.
- BIEDERMAN, Irving. Recognition-by-Components: A Theory of Human Image Understanding. *Psychological Review*. 1987, r. 94, č. 2, s. 115-147. ISSN 0033295X.
- BOFF, Kenneth R. Handbook of Perception and Human Performance II – Cognitive Processes and Performance. New York: Wiley, 1986. ISBN 0471829579.
- BONITZER, Pascal: Odrámování. *Illuminace*. 2003, r. 15, č. 4, s. 31-34. ISSN 0862397X.
- BORDWELL, David. *Narration in the Fiction Film*. Madison: The University of Wisconsin Press, 1985. ISBN 0299101746.
- BRUCEOVÁ, Vicki, GREEN, Patrick R., GEORGESON, Mark A. *Visual Perception: Physiology, Psychology and Ecology*. Hove: Psychology Press, 2003. ISBN 1841692387.
- BRUNSWICK, Egon. Perception and the Representative Design of Psychological Experiments. Berkeley: University of California Press, 1956.
- BRUNSWICK, Egon. Wahrnehmung und Gegenstandswelt: Grundlegung einer Psychologie vom Gegenstand her. Leipzig: Deuticke, 1934.
- BUSWELL, G. T. *How People Look at Pictures*. Chicago: University Chicago Press, 1935.
- CARROL, Noël. *Engaging the Moving Image*. New Haven: Yale University Press, 2003. ISBN 0300091958.
- CARROL, Noël. *Theorising the Moving Image*. Cambridge: Cambridge University Press, 1996. ISBN 0521460492.

- CARTERETTE, Edward, FRIEDMAN, Morton. *Handbook of perception (Vol. 1)*. New York: Academic Press, 1973. ISBN 0471885444.
- CURRIE, Gregory. *Image and Mind: Film, Philosophy and Cognitive Science*. Cambridge: Cambridge University Press, 2008. ISBN 0521057787.
- CUTTING, James E. Perceiving Scenes in Film and in the World. In: ANDERSON, Joseph D., FISHER ANDERSONOVÁ, Barbara (ed.). *Moving Image Theory: Ecological Considerations*. Carbondale: Southern Illinois University Press, 2005, s. 9 – 24. ISBN 0809327465.
- CUTTING, James E. Reconceiving Perceptual Space. In: HECHT, Heiko, SCHWARTZ, Robert, ATHERTONOVÁ, Margaret (ed.). *Looking into Pictures – An Interdisciplinary Approach to Pictorial Space*. Cambridge: A Bradford Book, 2003, s. 215 – 239. ISBN 0262083108.
- CUTTING, James E., MASSIRONI, Manfredo. Pictures and Their Special Status in Perceptual and Cognitive Inquiry. In: HOCHBERG, Julian. *Perception and Cognition at Century's End*. San Diego: Academy Press, 1998, s. 137-168. ISBN 0123011604.
- CUTTING, James E., VISHTON, P. M. Perceiving Layout and Knowing Distances: The Integration, Relative Potency, and Contextual Use of Different Information about Depth. In: EPSTEIN, William, ROGERSOVÁ, Sheena (ed.). *Perception of Space and Motion*. Madison: Academic Press, 1995, s. 71 – 119. ISBN 0122405307.
- DALLE VACCHEOVÁ, Angela. *Cinema and Painting: how art is used in film*. Austin: University of Texas Press, 1996. ISBN 0292715838.
- DE GRAEF, P., CHRISTIANENS, D., d'YDEWALLE, G. *Perceptual Effects of Scene Context on Object Identification*. Psychological Research, ročník 54, č. 52, 1990, s. 317-329. ISSN 03400727.
- DELACYOVÁ, Estelle Allen. *Euclid and Geometry*. New York: Franklin Watts, 1963. ISBN 053100869X.
- EHRENZWEIG, Anton. *The Hidden Order of Art*. Berkeley: University of California Press, 1967. ISBN 0520038452.
- EPSTEIN, William, ROGERSOVÁ, Sheena. *Perception of Space and Motion*. Madison: Academic Press, 1995. ISBN 0122405307.
- EYSENCK, Michael W., KEANE, Mark T. *Cognitive Psychology: A Student's Handbook*. Hove: Psychology Press, 2000. ISBN 1841695408.
- FIELD, D. J., HAYES, A., HESS, R. F. Contour integration by the human visual system: evidence for a local "association field." *Vision Research*. 1993, r. 33, č. 2, s. 175–193. ISSN 0042-6989.
- FRIEDMAN, Morton P., CARTERETTE, Edward C. *Cognitive Ecology*. San Diego: Academy Press, 1996. ISBN 0121619664.
- GILLAMOVIÁ, Barbara. The Perception of Spatial Layout from Static Optical Information. In EPSTEIN, William, ROGERSOVÁ, Sheena (ed.) *Perception of Space and Motion*. Madison: Academic Press, 1995, str. 23 – 61. ISBN 0122405307.

- GIBSON, James Jerome. A preliminary description and classification of affordances. Nepublikovaný rukopis, reprodukováný v knize: REED, E., JONES, R. (ed.). *Reasons for realism*. Hillsdale: Lawrence Erlbaum Associates, 1982, s. 61 – 99. ISBN 0898592070.
- GIBSON, James Jerome. *The Ecological Approach to Visual Perception*. Boston: Houghton Mifflin, 1979. ISBN 0898599598.
- GIBSON, James Jerome. *The Perception of the Visual World*. Boston: Houghton Mifflin, 1950. ISBN 0837178363.
- GOETHE, Johann Wolfgang. *Spřízněni volbou*. Praha: Práce, 1974.
- GOLDSTEIN, E. B. *Encyclopedia of Perception*. Thousand Oaks: SAGE Publications, 2010. ISBN 1412940818.
- GOLDSTEIN, E. B. Pictorial Perception and Art. In: GOLDSTEIN, E. B. (ed.): *Blackwell Handbook of Sensation and Perception*. Maiden: Blackwell, 2005, s. 344 – 378. ISBN 0631206841.
- GOLDSTEIN, E. B. *Sensation and Perception*. Boston: Wadsworth Publishing, 2009. ISBN 0495601497.
- GOMBRICH, Ernst Hans. *Umění a iluze: Studie o psychologie obrazového znázorňování*. Praha: Odeon, 1985. ISBN 0152585.
- GORDON, Ian E. *Theories of Visual Perception*. Hove: Psychology Press, 2004. ISBN 1841693839.
- GREGORY, Richard L. Choosing a paradigm for perception. In: CARTERETTE, Edward, FRIEDMAN, Morton (ed.). *Handbook of perception* (Vol. 1). New York: Academic Press, 1973, s. 133 – 159. ISBN 0471885444.
- GREGORY, Richard L. *The Intelligent Eye*. Londýn: Weidenfeld and Nicolson, 1970. ISBN 0070246645.
- HANÁKOVÁ, Petra. *Výzva perspektivy: Obraz a jeho divák od malby quattrocenta k filmu a zpět*. Praha: Academia, 2008. ISBN 9788020016526.
- HECHT, Heiko, SCHWARTZ, Robert, ATHERTONOVÁ, Margaret. *Looking into Pictures: An Interdisciplinary Approach to Pictorial Space*. Cambridge: The MIT Press, 2003. ISBN 0262083108.
- HENDERSON, John M. *Eye Movement Control during Visual Object Processing: Effects of Initial Fixation Position and Semantic Constraint*. Canadian Journal of Experimental Psychology, ročník 46, č. 47, 1993, s. 79 – 98. ISSN 11961961.
- HENDERSON, John M., FERREIROVÁ, Fernanda. *The Interface of Language, Vision and Action: Eye Movements and the Visual World*. Hove: Psychology Press, 2004. ISBN 1841690899.
- HOCHBERG, Julian. In the mind's eye. In: HABET, R. N. (ed.). *Contemporary research in visual perception*. New York: Holt, Reinhart & Winston, 1979, s. 157 – 198. ISBN 0030674956.
- HOCHBERG, Julian. Organization and the Gestalt tradition. In: CARTERETTE, Edward, FRIEDMAN, Morton (ed.). *Handbook of perception* (Vol. 1). New York: Academic Press, 1973, s. 44 – 99. ISBN 0471885444.

- HOCHBERG, Julian. Perception I: Color and shape. In: KLING, J. W., RIGGS, L. A. (ed.). *Woodworth and Schlossberg's experimental psychology*. New York: Hold, Rinehart, & Winston, 1971. ISBN 0030028019.
- HOCHBERG, Julian: Pictorial Functions and Perceptual Structures. In: PETERSONOVÁ, Mary A., GILLAMOVÁ, Barbara, SEDGWICK, H. A. *In the Mind's Eye*. Oxford: Oxford University Press, 2007, s. 229-275. ISBN 019517691X.
- HOCHBERG, Julian. Representation of Motion and Space in Video and Cinematic Displays. In: BOFF, Kenneth R.: *Handbook of Perception and Human Performance I – Sensory Processes and Perception*. New York: Wiley, 1986, s. s. 22-1 – 22-64. ISBN 0471885444.
- HOCHBERG, Julian. The Representation of Things and People. In: PETERSONOVÁ, Mary A., GILLAMOVÁ, Barbara, SEDGWICK, H. A. (ed.). *In the Mind's Eye – Julian Hochberg on Perception of Pictures, Films and the World*. Oxford: Oxford University Press, 2007, s. 148 – 186. ISBN 019517691X.
- HOCHBERG, Julian, BROOKSOVÁ, Virginia. Perception of Motion Pictures. In: FRIEDMAN, Morton P., CARTERETTE, Edward C. *Cognitive Ecology*. San Diego: Academy Press, 1996, s. 205 – 292. ISBN 0121619664.
- HOLŠÁNOVÁ, Jana. *Discourse, Vision, and Cognition*. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company, 2008. ISBN 9027223777.
- JACOB, Pierre, JEANNEROD, Marc. *Ways of Seeing: The Scope and Limits of Visual Cognition*. Oxford: Oxford University Press, 2003. ISBN 0198509219.
- JÍLEK, Jan. *Malba ve filmu: Vnímání obrazových reprezentací a klasifikace fúze výtvarného a filmového obrazu*. Olomouc: 2008. Univerzita Palackého. Filozofická fakulta. Katedra divadelních, filmových a mediálních studií.
- JOOSOVÁ, Birgit. *Lebende Bilder – Körperliche Nachahmung von Kunstwerken in der Goethezeit*. Berlin: Reimer 1999. ISBN 3496011971.
- JOST, François. Pikto-film. *Illuminace*. 2003, r. 15, č. 4, s. 5 – 15. ISSN 0862397X.
- KAHL, Russel. *Selected Writings of Herman von Helmholtz*. Londýn: Wesleyan University Press, 1971. ISBN 0819540390.
- KANIZSA, Gaetano. *Organization in Vision*. New York: Praeger, 1979. ISBN 0275903737.
- KEMP, Martin. *The Science of Art: Optical Themes in Western Art from Brunelleschi to Seraut*. New Haven: Yale University Press, 1992. ISBN 9688671851.
- KESNER, Ladislav. *Muzeum umění v digitální době*. Praha: Argo, 2000. ISBN 8072032526.
- KOFFKA, Kurt. *Principles of Gestalt psychology*. New York: Harcourt, 1935.
- KÖHLER, Wolfgang. *Gestalt Psychology*. Londýn: Bell, 1930.
- KSIĄŻEK-KONICKA, Hanna. Jazyk filmu jako umělecký jazyk. In: MAREŠ, PETR, SZCZEPANIK, Petr (ed.). *Tvořivé zrady: současné polské myšlení o filmu a audiovizuální kultuře*. Praha: Národní filmový archiv, 2005, s. 147 – 171. ISBN 80-7004-119-6.

- KUBOVY, Michael. *The Psychology of Perspective and Renaissance Art*. Cambridge: Cambridge University Press, 1986. ISBN 0521368499.
- KUBOVY, Michael, POMERANTZ, James. T. *Perceptual organization*. Hillsdale: Lawrence Erlbaum Associates, 1981. ISBN 0898590566.
- LIVINGSTONOVÁ, Margaret. *Vision and Art: The Biology of Seeing*. New York: Abrams, 2008. ISBN 0810995549.
- LOFTUS, G. R., MACKWORTH, N. H. *Cognitive Determinants of Fixation Location during Picture Viewing*. *Journal of Experimental Psychology: Human Perception and Performance*, č. 4, 1978, s. 565-572. ISSN 00961523.
- LOTTO, R. Beau., PURVES, Dale. *Why We See What We Do: An Empirical Theory of Vision*. Sunderland: Sinauer Associates, 2003. ISBN 0878937528.
- MARR, David. *Vision: A Computational Investigation into the Human Representation and Processing of Visual Information*. New York: Freeman, 1982. ISBN 0262514621.
- MARR, David, NISHIHARA, Herbert Keith. *Representation and Recognition of the Spatial Organization of Three-dimensional Shapes*. *Proceedings of The Royal Society*. 1978, r. 200, č. 1140, s. 269-294. ISSN 09628452.
- MARTINEZ-CONDEOVÁ, Susana, MACKNICK, Stephen L., HUBEL, David H. *The role of fixational eye movements in visual perception*. *Nature Reviews Neuroscience*. 2004, roč. 5, č. 3, s. 229-240. ISSN 1471003X.
- MAUSFELD, Rainer, HEYER, Dieter. *Colour Perception: Mind and the Physical World*. Oxford: Oxford University Press, 2003. ISBN 0198505000.
- MERCADO, Gustavo. *The Filmmaker's Eye: Learning (and Breaking) the Rules of Cinematic Composition*. Oxford: Elsevier, 2011. ISBN 0240812174.
- MILNER, A. David, GOODALE, Melvyn A. *The Visual Brain in Action*. Oxford: Oxford University Press, 2006. ISBN 0198522472.
- MONACO, James. *Jak číst film: svět filmů, médií a multimédií*. Praha: 2004. ISBN 8000014106.
- MUNSTERBERG, Hugo. *The Film: A Psychological Study*. New York: Dover, 1970. ISBN 0486224767.
- NIEDERÉE, Richard, HEYER, Dieter. *The Dual Nature of Picture Perception: A Challenge to Current General Accounts of Visual Perception*. In: HECHT, Heiko, SCHWARTZ, Robert, ATHERTONOVÁ, Margaret (ed.). *Looking into Pictures: An Interdisciplinary Approach to Pictorial Space*. Cambridge: The MIT Press, 2003, s. 77 – 99. ISBN 0262083108.
- PANOFSKY, Erwin. *Die Perspektive als „symbolische Form“*. Lipsko: Teubner, 1927.
- PARKER, D. M., DEREGOWSKI, J. B. *Perception and Artistic Style*. Amsterdam: Elsevier Science Publishers, 1990. ISBN 0444887024.

- PETERSONOVÁ, Mary A., GILLAMOVÁ, Barbara, SEDGWICK, H. A. (ed.). *In the Mind's Eye – Julian Hochberg on Perception of Pictures, Films and the World*. Oxford: Oxford University Press, 2007. ISBN 019517691X.
- PETERSONOVÁ, Mary A. Object Perception. In: GOLDSTEIN, Bruce E. (ed.). *Blackwell Handbook of Sensation and Perception*. Maiden: Blackwell, 2005, s. 168 – 204. ISBN 0631206841.
- POMERANTZ, James T., KUBOVY, Michael. Theoretical approaches to perceptual organization: Simplicity and likelihood principles. In: BOFF, Kenneth R., KAUFMAN, L., THOMAS, J. P. (Es.). *Handbook of perception and performance, Volume II: Cognitive processes and performance*. New York: John Wiley & Sons, 1986, s. 36 – 46. ISBN 0471829579.
- ROCK, Irvin, BROSGOLE, L. Grouping based on phenomenal proximity. *Journal of Experimental Psychology*. 1964, r. 67, č. 2, s. 531–538. ISSN 0096-3445.
- ROCK, Irvin. *The Logic of Perception*. Cambridge: The MIT Press, 1985. ISBN 0262680459.
- ROGERSOVÁ, Sheena. Perceiving Pictorial Space. In EPSTEIN, William, ROGERSOVÁ, Sheena (ed.). *Perception of Space and Motion*. Madison: Academic Press, 1995, s. 119 – 165. ISBN 0122405307.
- ROGERSOVÁ, Sheena. Truth and Meaning in Pictorial Space. In: HECHT, Heiko, SCHWARTZ, Robert, ATHERTON, Margaret (ed.). *Looking into Pictures – An Interdisciplinary Approach to Pictorial Space*. Cambridge: A Bradford Book, 2003, s. 301 – 321. ISBN 0262083108.
- ROTHOVÁ, Ilona. An Introduction to Object Perception. In: ROTHOVÁ, Ilona, FRISBY, John P. (ed.). *Perception and Representation: A Cognitive Approach*. Milton Keynes: Open University Press, 1986, s. 18 – 48. ISBN 0335153283.
- SEDGWICK, H. A. Visual Space Perception. In: GOLDSTEIN, E. B. (ed.). *Blackwell Handbook of Sensation and Perception*. Maiden: Blackwell, 2005, s. 128 – 168. ISBN 0631206841.
- SEKULER, Robert, BLAKE, Randolph. *Perception*. Columbus: McGraw-Hill College, 1994. ISBN 0070560854.
- SHAMS, L., VON DER MALSBERG, C. The role of complex cells in object recognition. *Vision Research*. 2002, r. 42, č. 7, s. 2547–2554. ISSN 00426989.
- SCHUSTER, Michael. *Malerei im film – Peter Greenaway*. Hildesheim: Georg Olms, 1998. ISBN 3487106639.
- SCHANK, Roger C. *Dynamic Memory Revisited*. Cambridge: Cambridge University Press, 1999. ISBN 0521633028.
- SCHWARZ, Steven H. *Visual Perception: A Clinical Orientation*. New York: McGraw-Hill, 2010. ISBN 0071604618.
- SMITH, A. D. *The Problem of Perception*. Cambridge: Harvard University Press, 2002. ISBN 0674008413.
- SOLSO, Robert E. *Cognition and the Visual Arts*. Cambridge: A Bradford Book, 1996. ISBN 0262691868.

- SOLSO, Robert E. *The Psychology of Art and the Evolution of the Conscious Brain*. Cambridge: The MIT Press, 2003. ISBN 0262693321.
- SPARSHOTT, Francis E. Základy filmové estetiky. In: ZUSKA, Vlastimil (ed.). *Sborník filmové teorie 1: Angloamerické studie*. Praha: Český filmový ústav, 1991, s. 21-34. ISBN 80-7004-006-1.
- STERNBERG, Robert. *Kognitivní psychologie*. Praha: Portál, 2002. ISBN 8071783765.
- STYHRE, Alexander. *Perception and Organisation: Art, Music, Media*. Londýn: Palgrave Macmillan, 2008. ISBN 0230516157.
- SVATOŇOVÁ, Kateřina. 2½ D aneb prostor (ve) filmu v kontextu literatury a výtvarného umění. Praha: Casablanca, 2008. ISBN 9788090375680.
- SYKOROVÁ, Katharina. *As You Desire Me*. Kolín nad Rýnem: Koenig, 2003. ISBN 3883757160.
- TAN, Ed S. On the Cognitive Ecology of the Cinema. In: PETERSONOVÁ, Mary A., GILLAMOVÁ, Barbara, SEDGWICK, H. A. (ed.). *In the Mind's Eye – Julian Hochberg on Perception of Pictures, Films and the World*. Oxford: Oxford University Press, 2007, s. 562 – 572. ISBN 019517691X.
- TOVÉE, Martin J. *An Introduction to the Visual System*. Cambridge: Cambridge University Press, 2008. ISBN 0521709644.
- ULLMAN, S. Against direct perception. *The Behavioral and Brain Sciences*. 1980, roč. 3, č. 3, s. 325 – 483. ISSN 0140525X.
- UNDERWOOD, Geoffrey. *Eye Guidance in Reading and Scene Perception*. Oxford: Elsevier, 1998. ISBN 0080433618.
- VAN GOMPEL, Roger P. G., FISCHER, Martin H., MURRAY, Wayne S., HILL, Robin L. *Eye Movements: A Window on Mind and Brain*. Oxford: Elsevier, 2007. ISBN 0080449808.
- WADE, Nicholas J. *Perception and Illusion: Historical Perspectives*. Dordrecht: Springer, 2005. ISBN 0387227229.
- WALLS, Gordon Lynn. *The vertebrate eye and its adaptive radiation*. Birmingham: Cranbrook Institute of Science, 1942. ISBN 1614274673.
- WERTHEIMER, Max. Experimentelle Studien uber das Sehen von Bewegung. *Zeitschrift fur Psychologie*. 1912, r. 61, č. 1, s. 162 – 262.
- WERTHEIMER, Max. *Productive Thinking*. Chicago: University of Chicago Press, 1982. ISBN 0226893766.
- WILLATS, John. *Art and Representation: New Principles in the Analysis of Pictures*. Princeton: Princeton University Press, 1997. ISBN 0691087377.
- WILSON, Robert A., KEIL, Frank C. *The MIT Encyclopedia of the Cognitive Sciences*. Cambridge: The MIT Press, 1999. ISBN 026273124X.
- YARBUS, A. L. *Eye Movements and Vision*. New York: Plenum Press, 1967. ISBN 0306302985.

7.3 POUŽITÉ INTERNETOVÉ ZDROJE

https://cs.wikipedia.org/wiki/Lidsk%C3%A9_oko#/media/File:Schematic_diagram_of_the_human_eye_cs.svg%29

https://en.wikipedia.org/wiki/Geon_%28psychology%29

https://en.wikipedia.org/wiki/Necker_cube

https://en.wikipedia.org/wiki/Principles_of_grouping

<http://thediemproject.wordpress.com/>

<http://vimeo.com/19788132>

<http://vimeo.com/19677876>

<http://www.allmovie.com/characteristic/theme/art-theft-d1574>

<http://www.davidbordwell.net/blog/2011/02/14/watching-you-watch-there-will-be-blood>

<http://www-psych.stanford.edu/~lera/psych115s/notes/lecture9/figures2.html>

Název práce: Výtvarný obraz zahrnutý do filmového obrazu (Typologie zahrnutí na základě konstruktivistické teorie prostorové percepce)

Title: Art Image included in Film image (Typology of inclusion based on constructivist perception theory)

Abstrakt: Tato disertace je zaměřena na specifický typ obrazu, kterým je výtvarný obraz zahrnutý v obrazu filmovém. Práce zkoumá, jakým způsobem mohou být výtvarné obrazy využity v obrazech filmových, jak se při tomto využití mění prostorová specifika výtvarného i filmového obrazu a jak se mění divákova prostorová percepce těchto obrazů. Teorie práce je postavena na kognitivisticko-konstruktivistickém literárním korpusu a textech konstruktivistů, kteří popisovali prostorovou percepci výtvarných a filmových obrazů. Konstruktivistické závěry jsou následně aplikovány na výtvarné obrazy zahrnuté v obrazech filmových a v závěrečné části práce je na základě zpracovaného materiálu vytvořena základní typologie možných způsobů zahrnutí výtvarného obrazu do obrazu filmového.

Klíčová slova: obraz, film, prostor, percepce, konstruktivismus

Abstract: This thesis is focused on a specific type of image, which is the art image included in the film image. The thesis examines how art images can be used in film images, how this inclusion influence the spatial specifics of the art image and the film image and how does the viewer's spatial perception of these images change. Theory is based on a cognitivist-constructivist literary corpus and texts of constructivists, who described the spatial perception of art and film images. Constructivist conclusions are then applied on art images included in film images and in the final part is formed the basic typology of possible ways of including the art image in the film image.

Keywords: image, film, space, perception, constructivism

Počet příloh: 0

Rozsah práce: 516 087 znaků (bez seznamu pramenů a literatury)

Jazyk práce: česky