

# ÚVOD DO STUDIA FILMU

(výukový materiál; 2024)

FF MU, Ústav filmu a audiovizuální kultury

Radomír D. Kokeš

# Okruhy

## 1. Kinematografie, filmaři a divák

- Role díla v kontextu filmové tvorby
- Vymezení filmu jako systému, jeho členění na subsystémy a funkční vysvětlení vztahu mezi nimi
- Divák: procesy zdola nahoru a shora dolů
- Kulturní encyklopedie, její role ve výstavbě filmového díla a její členění podle typů schémat

## 2. Principy výstavbu filmu jako systému

- Principy I: funkce a pětice motivací
- Principy II: podobnost a opakování, odlišnost a variace, paralelismy
- Principy III: vývojové vzorce, soudržnost/nesoudržnost

## 3. Dějová osnova

- Segmenty: scéna, sekvence (včetně typů sekvencí), shluk
- Suprasegmenty (bloky, sekce a akty) a subsegmenty
- Klasická hollywoodská kompozice (čtyřaktová struktura podle Kristin Thompsonové)

## 4. Audiovizuální osnova: čas, ne/diegetické prvky

- Čas: pořádek
- Čas: trvání
- Čas: frekvence
- Diegetické a nediegetické prvky

## 5. Osnova: scénický prostor

- Scénický prostor: statická vodítka
- Scénický prostor: dynamická vodítka

## 6. Osnova: stříhový a mimoobrazový prostor

- Stříhový prostor: analytická a konstruktivní stříhová skladba
- Stříhový prostor: tradice kontinuální stříhové skladby
- Zvukový a mimoobrazový prostor
- Obrazový prostor, jeho členění a funkce

## 7. Proces vyprávění

- Externalizovaná perspektiva: tázací model (viz Světy na pokračování, s. 69–83)
- Internalizovaná perspektiva: rozsah vědění
- Internalizovaná perspektiva: hloubka vědění

## 8. Fikční svět

- Fikční svět jako systém a jeho vztah k reálnému (aktuálnímu) světu
- Fikční svět, jeho entity a jejich vlastnosti
- Mikrosvěty, subsvěty a analýza dění fikčního světa
- Modální nastavení fikčního světa (čtveřice modalit, rozdíl aletické oproti dalším, vazba na subsvěty a základ vyprávění)

## 9. Vnitřní členění filmového stylu

- Práce kamery: filmové objektivy, jejich vlastnosti
- Práce kamery: aspekty a funkce statického rámování – velikost, úhel, výška, rovina
- Práce kamery: typy i funkce pohyblivého rámování a dlouhého záběru
- Zvuk: vlastnosti filmového zvuku (bylo odpřednášeno, ale viz též *Umění filmu*, studijní materiály)

## 10. Filmová výroba a distribuce (viz *Umění filmu*, studijní materiály)

- Fáze filmové výroby: období literární přípravy a plánu financování
- Fáze filmové výroby: období přípravných prací
- Fáze filmové výroby: období natáčení
- Fáze filmové výroby: období dokončovacích prací
- Mody produkce
- Filmová distribuce

**FILM JAKO SYSTÉM**

**a**

**KULTURNÍ ENCYKLOPEDIE**

# Filmové dílo coby systém

- Dílo jako systém znamená, že toto je souborem prvků, které spolu vzájemně souvisejí a ovlivňují se, stejně jako ovlivňují celek, jehož jsou součástí a s nímž každý jeden z nich souvisí. Dílo tedy není jen inventářem svých prvků, ale obrazem soustavy vztahů mezi nimi i vztahu každého jednoho z nich k svému celku. Jakmile se kterýkoli prvek v díle změní, mění se i celek díla.
- Jak říká Aristoteles, celek je více než součtem svých částí.
- Každý film je jiný a žádný není úplně stejný. A i kdyby dnes někdo natočil film, který by byl naprostou kopií filmu natočeného před padesáti lety, nebyl by stejný, protože vznikl v jiných podmínkách, vstupuje do jiných podmínek, vzbuzuje jiná očekávání. Jinými slovy, každý z nich byl natočen v určitém historickém kontextu. Ne vždy tento kontext detailně známe, ale měli bychom si být vědomi, že nějaký takový kontext existoval – a že může hrát významnou roli v porozumění dílu jako výsledku komplexní kreativní práce.

# Dobrý film? POČÁTEK x INLAND EMPIRE

## Umělecká východiska, umělecké problémy a vztah ke konvencím

- **POČÁTEK:** Jedná se o film, ve kterém se děje několik věcí současně a v různých časových úsecích, když sledujeme paralelní vyprávění ve čtyřech rovinách lidského snu a jsou porušena očekávání toho, co je fyzicky pravděpodobné. Zároveň je však nesmírně přehledný a srozumitelný. Jeho novátorství nespočívá v popírání předpokládaných jistot, ale v jejich zviditelnění. Spoléhá totiž na divákovo zvládnutí žánrových konvencí: špionážního filmu, akčního filmu, filmu o chytrých zlodějích a velkých loupežích, ale i milostného a rodinného dramatu či snímků o traumatu, před kterým hrdina nemůže uniknout. To všechno jsou vzorce, kterým rozumíme. Taktiky dosahování srozumitelnosti jsou nicméně v případě POČÁTKU ještě členitější: Každé patro snu, v němž se události odehrávají, zároveň vychází z trochu jiných odstínů žánru thrilleru. První patro snu je akční thriller, druhé patro snu je špionážní film, třetí patro snu je dynamická bondovka a čtvrté patro snu je postapokalyptické psychologické drama. Ale to nestačí, protože tvůrci zvolili ještě další postupy, abychom se ve složitém vyprávění neztratili. Každé patro snu pracuje s jiným prostředím: První snové patro je deštivé město, druhé snové patro je luxusní hotel, třetí snové patro je nemocniční pevnost v zasněžené krajině a čtvrté snové patro je pustina plná apokalyptických či obskurních výjevů. A nakonec, každé prostředí má navíc jinou barevnou paletu: modrou, zlatou, bílou a šedohnědou. Jsme tedy neustále v obraze, kde a kdy se ve fikčním světě během vyprávění nacházíme. První polovina filmu navíc vysvětluje pravidla, která jsou použita v druhé polovině – a komunikativní je i samotná práce s odhalováním hrdinova osobního příběhu: Jeho vzpomínkové flashbacky se stále opakují, přízračná manželka říká tytéž věty, nedostupné děti jsou vidět vždy ze stejného úhlu. POČÁTEK je tedy jistě složitý film, ale také nebývale komunikativní, úzkostlivě kontrolující svou srozumitelnost.
- **INLAND EMPIRE:** A co film Davida Lynche INLAND EMPIRE? Na první pohled nás zarazí paralely: Vrstvy fikce, ontologické pochyby, traumatické motivy a konstruování fikce v rámci fikčního světa. Rovněž reflektuje sám sebe, ale... už jeho trailer naznačuje, že o srozumitelnost neusiluje. Lynch rovněž využívá divákovu znalost žánrových konvencí, ale využívá ji **proti němu**. Chce mást, otrávit, překvapit, zneklidnit. Je nesrozumitelný, neuchopitelný, nedává žádný klíč ke svému pochopení. Novátorství spočívá v popření předpokládaných jistot, v odpírání logičnosti, srozumitelnosti a rekonstruovatelnosti.

Znám mnoho kolegů, kteří nesnášejí INCEPTION a milují INLAND EMPIRE. A znám ještě větší množství kolegů, kteří nesnášejí INLAND EMPIRE a milují INCEPTION. Co dělá dobrý film dobrým? Co je znakem dobrého filmu? Je možné, že ani Christopher Nolan a David Lynch by se svým pohledem na věc nesouhlasili, protože jako umělci usilují o různé věci, řeší různé umělecké problémy, považují různé věci za inspirativní. Velmi pravděpodobně se ovšem vzájemně respektují, protože oba reprezentují různé aspekty, tradice a možnosti kinematografie jako umělecké formy. I nás bude více zajímat, jak a proč díla jsou – a méně to, jak dobrá jsou či nejsou. Protože **každé dílo může být zajímavé, klademe-li si ty správné otázky.**

# Kulturní encyklopedie

- V mém pojetí tvoří v případě každého jednoho diváka jeho pomyslnou zásobárnu informací o skutečném světě a na její přítomnost spoléhá jakýkoli umělec, jakékoli dílo a jakýkoli svět, který je jím coby fikčním dílem zakládán.
- Pokud nejsou alternativní možnosti jasně řečeny, předpokládá se přitom, že ve fikčním světě zakládaném dílem platí vlastnosti, které normálně platí i v našem reálném světě, jakkoli jen v míře, do níž to porozumění výstavbě fikčnímu světu vyžaduje.

- Kulturní encyklopedie na nejzákladnější úrovni zahrnuje nesčetné množství **jednotlivostí**. Pohroužený divák je sice při sledování fikce plynule uplatňuje, ale zpravidla se nad nimi nezaráží. Alespoň do chvíle, kdy s nimi sledované vyprávění není ve věcném rozporu.
- Člověk, coby dítě, v jistou chvíli sezná, že oheň pálí, což je bezesporu vhodné vědět pro porozumění situaci, ve které se postava o oheň zraní či dokonce uhoří. Uplatnění této znalosti ale nebude pohroužený divák věnovat pozornost do chvíle, kdy naopak nějakou postavu oheň nepálí či dokonce jeho společnost zneklidňujícím způsobem vyhledává, jako je tomu třeba v epizodě „Oheň“ z televizního seriálu AKTA X.





- O něco členitější soubory propojených jednotlivostí představují rozmanité podoby **schémat**, jak říkají někteří kognitivní vědci zavedeným souborům znalostí, které si člověk průběžně vytváří a díky nimž se ve vesmíru svého každodenního žití orientuje.
- Tato schémata mohou na jedné straně zahrnovat **jednoduché scénáře**. To jsou struktury, které popisují příslušnou sekvenci událostí v určitém kontextu nebo označují předurčenou stereotypní sekvenci akcí, kterou lze rozpoznávat jako dobře známou situaci.
- Na druhé straně mnohem složitější **sociokulturní schémata** představují například znalosti politických souvislostí druhé světové války, života a smrti Ježíše Krista, souborů upřednostňovaných modelů chování ve viktoriánské Anglii, společenského uspořádání v hollywoodském studiu či modelů fungování zastupitelské demokracie.
- *Divák musí soustavně zvažovat, nakolik je uplatňování podobných jednotlivostí a schémat pro porozumění fikčnímu světu žádoucí a nakolik ho naopak zkresluje.*

- Kulturní encyklopedie obsahuje množství **estetických schémat** derivovaných z umění a týkajících se umění. Může jít o navracející se postavy, celé fikční světy s jejich řádem a historií, do nichž se některá díla navracejí a s jejichž znalostí počítají.
- Podstatnou kategorií estetických schémat jsou **žánrová schémata**, jedna z nejdůležitějších kategorií kulturní encyklopedie při obecném sdílení zkušeností s filmovými díly.
- Kulturní encyklopedie obsahuje nicméně i méně zjevné, ale o to důležitější soustavy **stylistických schémat** (postupy práce s filmovou technikou i vyprávěním).

- Podoba kulturní encyklopedie se u každého diváka pochopitelně liší. Nám však postačí předpokládat, že náš hypotetický divák nějakou takovou kulturní encyklopedii využívá a obrací k informacím své kulturní encyklopedie do té míry, do jaké to vyžaduje porozumění organizaci fikčního světa.
- Jinak řečeno, ze skutečného světa čerpá pouze ta data, která v danou chvíli potřebuje pochopení fikčního světa, aby jeho mentální představa světa byla sbíhavá, soudržná a vysvětlující.
- V mnoha ohledech se každopádně kulturní encyklopedie podobají, a to jak v rámci různých kulturních skupin, tak napříč jimi – a filmaři na to spoléhají.

# PRINCIPY FILMU JAKO SYSTÉMU



- PODOBNOST a OPAKOVÁNÍ  
*paralelismy*
- ODLIŠNOST a VARIACE
- VÝVOJ
- SOUDRŽNOST/NESOUDRŽNOST [JEDNOTA/NEJEDNOTA]
- FUNKCE



# Vývojové vzorce v MATRIXU

- Pátrání
- Záhada
- Revoluce
- Cesta hrdiny
- ...a...
- Romance



Polibek z čisté lásky!





# Nesoudržnost



# Funkce a motivace

- V případě funkcí se ptáme na roli prvku v systému díla: řekli jsme si, že každý prvek v díle nějak souvisí s jinými prvky a zároveň s celkem, jehož jsou součástí.
- Někteří filmoví kritici mají tendenci filmy opravovat, ale my jako analytici spíše usilujeme pochopit, proč je film takový, jaký je. Dokonce i prvky nebo prostředky, které nám mohou připadat podivné, jsou ve filmu často z nějakého důvodu - a někdy může být velmi zajímavé (pokusit se) zjistit, jaký umělecký problém se tím tvůrci rozhodli vyřešit.
- U každého prvku se tedy můžeme ptát, proč v díle je s ohledem na to, proč jsou v díle prvky jiné – a k identifikaci této funkce nám napomáhají tzv. motivace, tedy vodítka daná dílem, jež ospravedlňují přítomnost zvoleného prostředku. Slovy Kristin Thompsonové, jde motivace představují výsledek interakce mezi strukturami díla a diváckou aktivitou.
- Typy motivací:
  - *realistická motivace* (Boris Tomaševskij)
  - *kompoziční motivace* (BT)
  - *transtextuální motivace* (Kristin Thompsonová)
  - *transkompoziční motivace* (Radomír D. Kokeš)
  - *umělecká motivace* (BT)

(V závorce uveden/a autor/ka původní formulace, leč každé další uchopení reprezentuje rovněž silnou reformulaci, takže už pracujete spíš s mou interpretací těchto pojmů.)

# Realistická motivace

- V případě realistické motivace je zapojena především kulturní encyklopedie, protože realisticky motivovaný prvek je v díle zdůvodněn na základě jeho vazby na skutečný svět. Žádný fikční svět totiž nemůžeme vytvořit z ničeho. Každý se do značné míry opírá o skutečnost, že mnoha jeho prvkům automaticky rozumíme, protože je známe ze světa naší žité zkušenosti. Filmaři do značné míry potřebují naši tendenci zapojovat stereotypy, předsudky a ukvapené kategorizace, díky nimž si uděláme rychlou představu o postavě či prostředí prostřednictvím vzhledu, jazyka, jednání a několika nastíněných charakteristik.
- Ačkoli filmy v mnoha ohledech parazitují na našem světě, v mnoha jiných ohledech se mu naopak vzpírají: budují vlastní fikční světy, v nichž žijí fikční postavy, a vyprávějí o nich příběhy. Je snadné podlehnout iluzi, že příběh je něco přirozeného. Ano, příběhy jsou způsobem, jakým přemýšlíme o světě kolem nás, o sobě samých, o svých životech a životech lidí kolem nás. Ale příběh je uměle utvořená věc: uspořádáte vybrané události do logického sledu, který má začátek a konec. Vzhledem k příběhu, který vyprávíte, vybíráte události, které potřebujete k jeho vyprávění – a to způsobem, kterým jste se jej rozhodli vyprávět.
- Dynamika mezi věrohodným a funkčním je právě dynamikou mezi **realistickou motivací** a **kompoziční motivací**.

# Kompoziční motivace

- Kompoziční motivace vytváří specifický fikční svět a podílí se na kauzalitě příběhu nebo příběhů, které jsou v něm nebo o něm vyprávěny. Když vyprávíme příběh svého života, vybíráme si z existujících událostí nebo je upravujeme pro účely příběhu. Naproti tomu filmaři zpravidla vytvářejí fikční světy, které v této podobě nikdy neexistovaly – a vyprávějí příběhy složené z událostí, z nichž se většina nikdy neodehrála. Ve skutečnosti své světy a příběhy *konstruují*. A to vyžaduje spoustu operací, které jsou ze své podstaty nepravděpodobné a účelové.
- Je to vyjednávání mezi rozhodováním, jak vyprávět dobrý příběh a vybudovat zajímavý svět, a jak postupovat s očekáváním v mezích realistické motivace. Tvůrci musí vytvořit postavy, prostředí, oblasti fikčního světa – a hlavně podmínky pro vyprávění příběhu, tedy *příčiny pozdějších následků*. Typickým prostředkem, který spadá do oblasti kompoziční motivace, je tzv. předjímání. Na prvek (např. předmět, znalost, schopnost), který bude důležitý později, se upozorní dříve, aby jej pak diváci přijali jako součást hry.
- Vše, co konstituuje nějaký fikční svět jako *specifický*, nezaměnitelný s jiným – a vše, co umožňuje vyprávět příběh(y), to vše je *konstruováno kompoziční motivací*. Jak již bylo řečeno, dynamický vztah mezi realistickou a kompoziční motivací je klíčový pro pochopení fungování filmu jako systému.

# Transtextuální motivace

- Transtextuální motivace se opírá o naše znalosti uměleckých tradic, jiných uměleckých děl a uměleckých konvencí. Jedním z nejdůležitějších nástrojů transtextuální motivace je žánr.
- Jakmile identifikujeme některé žánrové konvence, automaticky aktivujeme svá očekávání v rámci naší kulturní encyklopedie. Jsme ochotni akceptovat množství specifických postupů, nepravděpodobností, procedur. A zároveň můžeme snadno odhadnout, jak by se film mohl dále vyvíjet.
- V případě transtextuální motivace však může jít i o odkaz či citaci uměleckého díla (knihy, filmu, divadelní hry), slavné postavy (Sherlock Holmes, Godzilla, Harry Potter, Shrek...) nebo uměleckého směru (expresionismus, kubismus...).

# Transkompoziční motivace

- Další typ motivace, který nebudu příliš rozebírat (protože se jeho dopadem zabývá předmět *Světy na pokračování*), je dnes velmi důležitý, protože souvisí se seriálovým vyprávěním. Nazývám ho *transkompoziční motivací*.
- Vytváří vztahy mezi jednotlivými epizodami nebo úseky filmů, které na sebe vzájemně navazují či odkazují. Když MATRIX RELOADED využívá některé události nebo pravidla z prvního MATRIXU, je to umožněno transkompoziční motivací. Když různé filmy MCU odkazují jeden na druhý, jedná se o složitou síť transkompozičních motivací, díky níž vnímáme všechny tyto filmy jako propojený svět.
- Pokud tyto transkompoziční motivace neidentifikujeme, je naše schopnost porozumět tomuto světu a jeho příběhům omezená; jsme ochuzeni o určitou úroveň prožitku.

# Umělecká motivace

- O *umělecké motivaci* zpravidla hovoříme, jakmile umělecké dílo samo k sobě referuje jako k uměleckému dílu. Když se vytvoří odstup mezi námi, světem a vyprávěným příběhem, když začneme o uměleckém díle uvažovat právě jako o uměleckém díle.
- U Christophera Nolana můžeme obdivovat principy samotného vyprávění, výstavbu děje, elegantní zprostředkování složitého příběhu. Jak vypráví příběh pozpátku, jak jej vypráví na více úrovních atd. Naopak u Davida Lynche můžeme obdivovat, jak pracuje s absurditou, surrealismem, jak porušuje pravidla srozumitelnosti.
- Zvláštním, ale velmi důležitým typem umělecké motivace je pak **odhalování prostředků**: když začneme obdivovat umělecký prostředek sám o sobě. Mým oblíbeným příkladem je **velmi dlouhý záběr**. Je to ten okamžik, kdy vám dojde, že stále sledujete jeden nepřerušovaný pohyb kamery, že ještě nedošlo ke střihu. Jakmile si to uvědomíte, začnete film vnímat nejen jako vyprávěný příběh, ale začnete obdivovat i virtuozitu tvůrců, začnete pozorovat samotné technické prostředky, choreografii pohybu kamery a herců.
- Uměleckou motivaci často identifikujeme také tehdy, když jsou všechny ostatní typy motivací potlačeny. Například ve filmu MATRIX je to moment zvaný *bullet time*. Najdeme ho poprvé v úvodním bloku s Trinity, když se zastaví čas a kamera se kolem hrdinky „visící ve vzduchu“ otočí kolem dokola.

# **OSNOVA VYPRÁVĚNÍ**



- Když mluvíme o osnově vyprávění, máme de facto na mysli strukturální a logické možnosti díla. Ptáme se, v jakém pořadí, jakým způsobem, za jakým účelem a v rámci jakých částí jsou v díle uspořádány obrazové, zvukové či textové informace, a to jak informace odkazující k fikčnímu světu a jeho dění, tak informace odkazující na výtvarné kvality díla coby textury.

# DĚJOVÁ STRUKTURA

- Uvažujeme o strukturálních aspektech děje: tedy o událostech příběhu zasazených do fikčního světa, s nimiž se v určitém pořadí a podobě setkáváme při sledování filmu. Jak můžeme dílo segmentovat, jak ho můžeme dělit na menší části?
- **Segmenty** (*scéna, shrnující a střídavá sekvence, shluk*), **suprasegmenty** (*blok, sekce, akt*) a **subsegmenty**.

# SEGMENT: SCÉNA

- V nejobecnějším chápání časoprostorově jednotný a uzavřený segment, který je zpravidla logicky otevřený. Tedy obvykle nějak reaguje na nejméně jednu kauzální linii z předchozích segmentů a ponechává otevřenou nejméně jednu kauzální linii do budoucích segmentů. Výjimku představují samozřejmě úvodní a závěrečný segment.
- V případě hollywoodského filmu je právě takto chápaná scéna základní konstrukční jednotkou, přičemž tato kauzální provázanost je nejen obvyklá, ale divácky i vyžadovaná.
- Drtivá většina hollywoodských filmů funguje na sledu takových kauzálně propojených scén. Pokud se tedy nějaká kauzální linie v rámci scény uzavře, je nutné dostatečně explicitně otevřít nějakou jinou. Pokud se tak nestane, diváci si mohou myslet, že film skončil.

# SEGMENT: STŘÍDAVÁ SEKVENCE

## Dva typy:

- V případě **křížové sekvence** se střídají obvykle dvě linie, které mají sbíhavou povahu. Buď směřují ke stejnému bodu v čase, kdy se všechny nějak kauzálně protnou, setkají se prostorově – a nebo by se alespoň protnout či setkat mohly. V případě třeba automobilových honiček se neustále střídají interiéry vícera automobilů, lidí stojících kolem atd. Ne vždycky se ale protnou, protože hrdinům se občas podaří ujet. Typickým příkladem křížové střídavé sekvence je *záchrana na poslední chvíli* (požár/hasiči) nebo *loupež* (zloději/vracející se majitel).
- V **paralelní sekvenci** nejde o časovou souběžnost a důraz je kladen na srovnání, na paralely. Můžeme pochopitelně mluvit o významových paralelách, takže třeba sledujeme výjevy ze životů postav z různých společenských tříd. V jedné z úvodních sekvencí Vertovova filmu *CLOVEK S KINOAPARÁTEM* vidíme spící město, spící ulice, spící lidi – a následně probouzející se město, ulice a lidi. Vidíme paralely mezi okny, očima a okem kamery.

# SEGMENT: SHRNUJÍCÍ SEKVENCE

- **Shrnující sekvence** (často označovaná jako montážní sekvence) má primárně narativní funkci: shrnuje větší období trvání fikčního světa. Toto období pochopitelně může být různě dlouhé, od několika hodin (WALLACE A GROMIT: O CHLOUPEK, TEAM AMERICA) přes několik dní (ROCKY IV) až po mnoho let (VZHŮRU DO OBLAK, OBČAN KANE).
- Některé z konvenčních prostředků: střídání titulků novin, padající stránky kalendáře, změny automobilů apod. Oblíbeným schématem shrnující sekvence je *tréninková montáž*, jež v sobě obsahuje silný vývojový prvek naznačující zlepšování se postavy v osvojování si určité dovednosti.

# SEGMENT: SHLUK

- Fragmentarizovanější a fluidnější způsob vyprávění než prostřednictvím scén, protože se nejméně jedna narativní akce plynule rozvíjí napříč prostředími, mezi postavami a s drobnými či většími časovými elipsami. Vyprávění prostřednictvím shluků lze podle mě identifikovat například ve filmech s více protagonisty, kde jednotlivé linie na sebe různě reagují a různě dlouhé scény jako by byly prostřihány do sebe.

# SUPRASEGMENTY

- **Blok:** analyticky vyvozená jednotka.
- **Sekce:** samotnou osnovou sugerované makročlenění jako kapitoly nebo části.
- **Akty:** dramatická makrostruktura, u níž se předpokládá, že byla tvůrci do dynamiky osnovy vložena v souladu se scenáristickými konvencemi.
  - **Top-down:** např. tříaktový model Sida Fielda.
  - **Bottom-up:** např. výzkumně založený čtyřaktový model Kristin Thompsonové, odvozený od analýzy rozsáhlého materiálu na základě konkrétního parametru (změna cíle postavy) a nabízející funkčně odlišené typy dějství: *úvod, komplikace, vývoj a vyvrcholení*.

# SUBSEGMENTY

- Např.
  - Linie v rámci sekvencí.
  - Výjev, výstup, tematicky uzavřená část scény. Relativně dlouhá scéna může mít více pasáží o různé náladě, podobně jako můžeme mluvit o úvodu scény a vyvrcholení scény.
  - Fragment či fragmentární řetězec v rámci shluku.



# DIEGETICKÉ A NEDIEGETICKÉ PRVKY

- *Diegetické prvky* jsou takové prvky ve filmovém díle, jejichž zdroj pochází zevnitř fikčního světa. Patří sem samozřejmě postavy, které v tomto fikčním světě žijí. Patří sem objekty, které jsou tohoto fikčního světa součástí a postavy je mohou či by je mohly vidět. Patří sem zvuky, které v tomto fikčním světě zaznívají a postavy je mohou či by je mohly slyšet. Patří sem události, které se v tomto fikčním světě odehrávají. A patří sem samozřejmě reprezentace prostoru, která může být diegetická - ale jak uvidíme, taky nemusí.
- Srozumitelným příkladem rozdílů či naopak překrývání mezi diegetickým a nediegetickým může být hudba. Diegetická hudba je taková, která zaznívá uvnitř světa. Hrají ji hudebníci na pódiu, poslouchají ji postavy v rádiu, zaznívá z televizních obrazovek. Oproti tomu nediegetická hudba je taková, která slouží nám jako divákům, která představuje takzvanou podkresovou či background music, která modeluje naše zapojení, naše dojetí, naše očekávání, naše napětí.
- Změny statusu: (1) Může dojít k diváckému přehodnocení statusu, které zesměšňuje konvence, zpravidla v komediích. Něco konvenčně prezentovaného jako nediegetické, je v rámci gagu odhaleno jako diegetické (srov. BANANI). (2) Může dojít k texturální změně statusu, kdy se změní funkce hudby a původně diegetický prvek odkazující primárně k fikčnímu světu najednou mění svou funkci a odkazuje primárně k naší zkušenosti s filmem (srov. TITANIC).

# AUDIOVIZUÁLNÍ OSNOVA: ČAS

- Film se odehrává v čase. Přesněji řečeno, času nemůžeme uniknout, i když s ním v době digitálních médií můžeme manipulovat. Film lze v našich zařízeních vracet, zrychlovat, zpomalovat, zastavovat. Pokaždé jsme si ovšem dobře vědomi toho, že nějak deformujeme filmem navrženou a určenou časovou strukturu. Sedíme-li ovšem v kině nebo sledujeme kontinuální televizi, jsme plně podřízeni časové organizaci díla. Jak ovšem čas ovlivňuje naši zkušenost s filmem? Abychom mohli tuto otázku zodpovědět, je třeba identifikovat tři základní aspekty času: *pořádek, trvání a frekvenci.*

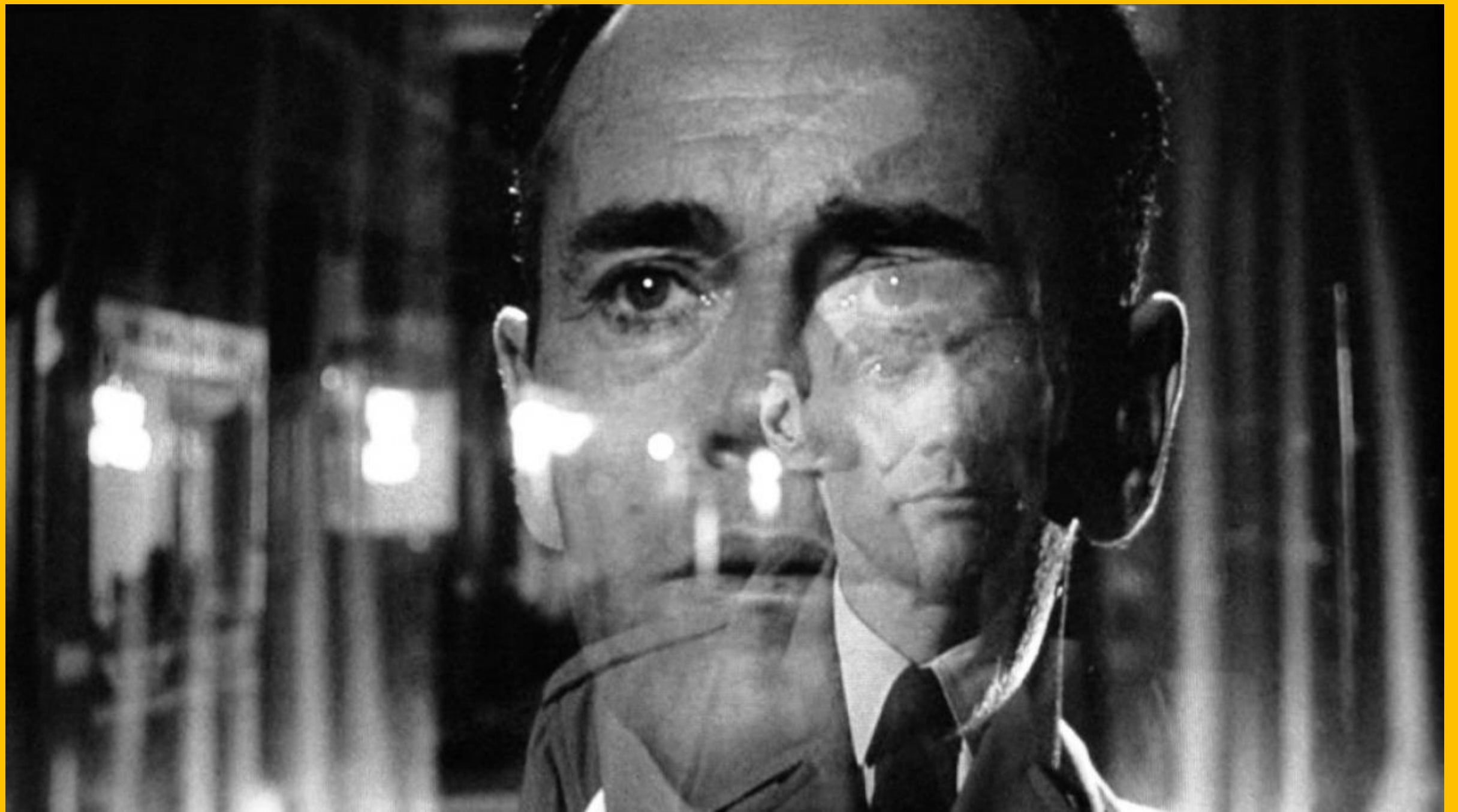
# ČAS: Pořádek

- S ohledem na časový pořádek nás zajímá především vztah mezi dvěma rovinami, tedy pořádek událostí ve fikčním světě a pořádek událostí v díle, tedy v dějové osnově.
- **Zaprvé** se mohou události odehrávat sukcesivně, tj. jedna následuje po jiné. Zatímco však ve fikčním světě se události odehrávají výhradně v chronologickém pořadí (ABCD). V případě osnovy, která o tomto světě vypráví, je ovšem možné události prezentovat i nechronologicky, např. BACD (flashback) nebo ACBD (flashforward).
- **Zadruhé** se mohou události odehrávat nikoli posloupně, nýbrž ve stejnou chvíli. A v takových případech o nich říkáme, že jsou vůči sobě simultánní.
- Nás ovšem zajímá, jaké k tomu filmaři mají či využívají prostředky, aby mohli s časovým pořádkem různými prostředky v audiovizuální osnově manipulovat. Můžeme si představit následující kombinaci možností.

	<b>FIKČNÍ SVĚT</b>	<b>OSNOVA VYPRÁVĚNÍ</b>
<b>A</b>	simultánní události	simultánní prezentace
<b>B</b>	sukcesivní události	simultánní prezentace
<b>C</b>	simultánní události	sukcesivní prezentace
<b>D</b>	sukcesivní události	sukcesivní prezentace

# Události fikčního světa se odehrávají a jsou prezentovány *simultánně*

- Víceexpozice
- Inscenování v hloubce prostoru
- Oddělení obrazu a zvuku
- Fikčně existující interfejs, na kterém postava sleduje události souběžně se odehrávající někde jinde
- Dělený obraz, např. telefonní konverzace











## Události fikčního světa se odehrávají *sukcesivně*, ale jsou v osnově prezentovány *simultánně*

- Víceexpozice
- Oddělení obrazu a zvuku
- Fikčně existující interfejs, na kterém postava sleduje události, které se odehrály někdy dříve, případně (za velmi specifických okolností) se teprve odehrají.
- Dělený obraz, který srovnává události odehrávající se ve fikčním světě v různých okamžicích

## Události fikčního světa se odehrávají *simultánně*, ale jsou v osnově prezentovány *sukcesivně*

- To je velmi běžné, protože o spoustě věcí, které se odehrávají ve stejnou chvíli, se dovídáme o něco nebo výrazně později. Někde nám k tomu třeba napomohou titulky: O pět minut dříve... na jihu města. Jindy jde o dialog postav.
- Typickým příkladem komplexnější techniky, která umožňuje simultánní události zprostředkovat sukcesivně, je montážní sekvence – a to jak křížové povahy, tak paralelní.
- Někde tak lze účinně budovat napětí (křížový střih, např. záchrana na poslední chvíli), jinde naopak posilovat porozumění fikčnímu světu s ohledem na paralely mezi prvky (paralelní montáž, např. různé formy přípravy na tutéž akci).

## Události fikčního světa se odehrávají a jsou prezentovány *sukcesivně*

- To je běžný případ, a právě v tomto případě je chronologie rozbíjena buď zmínkami a vloženými vyprávěními, nebo přímo flashbaky a flashforwardy. V hollywoodských filmech budou vždycky běžnější flashbaky, protože je lze snadno ozřejmit, jsou snadno představitelné, odpovídají na otázky. Naopak flashforwardy se objevují zřídka. Postavy mohou mít vidiny, může jít o proroctví atp.

# ČAS: Trvání

- V případě trvání jde o čas, který určitý sled či reprezentace sledu událostí pokrývá. Můžeme přitom rozlišovat aspekty trvání:
  - **Trvání projekce**
  - **Trvání dějové osnovy**
  - **Trvání fikčního světa**
- Lze přitom říci, že na úrovni celého filmu je zpravidla každá z těchto tří úrovní výběrem z té následující. Trvání dějové osnovy je výběrem z trvání fikčního světa a trvání projekce je výběrem z trvání dějové osnovy. Ne nutně, ale zpravidla tomu tak je.

- Můžeme diskutovat o trvání na úrovni celých filmů, ale důležitější pro nás je, jak mohou tvůrci manipulovat s trváním na nižších úrovních segmentů či subsegmentů, protože právě v jejich případě dochází k manipulaci s trváním nejčastěji a má mnohem dynamičtější povahu.
- Někdy pochopitelně mohou být **ekvivalentní**, takže například trvání dějové osnovy bude odpovídat trvání projekce, případně budou odpovídat všechny tři, nebude-li v rámci takové scény zmíněna žádná minulá událost fikčního světa.
- Jindy může dějová osnova události fikčního světa prezentovat ve **zhuštěné** podobě, jak to můžeme vidět v případě *shrnujících sekvencí* nebo když filmaři používají *eliptický střih*. Čas fikčního světa lze také zkrátit zrychlením obrazu.
- A naopak, dobu trvání fikčního světa lze i **prodloužit**, například zpomalením obrazu nebo vícenásobným opakováním stejné akce.

# ČAS: Frekvence

- Obyčejně je událost fikčního světa prezentována v osnově pouze jednou. Někdy se však může jedna událost v dějové osnově dvakrát i vícekrát. Jestliže vidíme na začátku filmu nějakou událost a později se k této události ve formě flashbacku vrátíme, vidíme ji dvakrát.
- Některé filmy využívají několika vypravěčů, přičemž každý z nich popisuje tutéž událost, která se tedy před našima očima odehraje vícekrát. Zvýšená frekvence nám tak umožní vidět tutéž událost několika způsoby.
- Současně je třeba říci, že událost může být zaprvé **zmíněná**, i když ji nevidíme nebo neslyšíme, a nebo může být **předvedená**, tj. prezentovaná či inscénovaná v obrazu či zvuku. Analýza četnosti událostí nám pak zejména s ostatními aspekty může hodně říci o struktuře času ve filmovém díle.

# AUDIOVIZUÁLNÍ OSNOVA: PROSTOR

- Prostor můžeme identifikovat v nediegetickém modu a v takříkajíc dvojdimenzionálním prostoru, kterému říkáme **obrazový prostor**. Na jedné straně můžeme takto vymezený prostor, prostor jako plochu, prostor jako texturu, chápat v nereprezentativním modu. Čistě jako vizuální hru povrchů, textur a symetrických či asymetrických vzorců. Na druhé straně nám ale takto vymezený prostor poskytuje mnohá vodítka k tomu, čeho si máme všimnout v tom trojdimenzionálním prostoru, v *prostoru reprezentovaného fikčního světa*, v prostoru, který můžeme nazvat **scénický prostor**.
- Oba tyto prostory se přitom nejdříve vážou k *prostoru záběru*, ačkoli scénický prostor může být dále rozvíjen **střihovým prostorem** a **zvukovým prostorem** – a všechny tyto mohou implikovat **mimoobrazový prostor**.
- Tvrdím-li přitom v návaznosti na Davida Bordwella, že scénický prostor je budován jako imaginární prostor fikce, mám tím na mysli, že jde o prostor světa sugerovaného proměnlivým tokem podnětů a vodítek v audiovizuální osnově, světa zahrnujícího časoprostor, objekty, bytosti, události a příběhy. Jak doslova píše Bordwell v knize *Narration in the Fiction Film*, „na základě vizuálních a zvukových vodítek konstruujeme prostor figur, objektů a polí – prostor větší či menší hloubky, záběru, soudržnosti a pevnosti.“

# PROSTOR OSNOVY

ZÁBĚROVÝ  
PROSTOR

OBRAZOVÝ  
PROSTOR

STŘIHOVÝ  
PROSTOR

ZVUKOVÝ  
PROSTOR

MIMOOBRAZOVÝ  
PROSTOR

SCÉNICKÝ  
PROSTOR

VODÍTKA PROSTOROVÉ  
HLOUBKY

STATICKÁ:  
1. Překrývání kontur



PROSTOR FIKČNÍHO SVĚTA







STŘIHOVÝ  
PROSTOR

ZVUKOVÝ  
PROSTOR

MIMOOBRAZOVÝ  
PROSTOR

VODÍTKA PROSTOROVÉ  
HLOUBKY

STATICKÁ:  
1. Překrývání kontur  
2. Rozdíly v textuře



# PROSTOR OSNOVY

ZÁBĚROVÝ  
PROSTOR

OBRAZOVÝ  
PROSTOR

STŘIHOVÝ  
PROSTOR

ZVUKOVÝ  
PROSTOR

MIMOOBRAZOVÝ  
PROSTOR

SCÉNICKÝ  
PROSTOR

VODÍTKA PROSTOROVÉ  
HLOUBKY

STATICKÁ:

1. Překrývání kontur
2. Rozdíly v textuře
3. Barva



PROSTOR FIKČNÍHO SVĚTA





HLOUBKY

STATICÁ:

1. Překrývání kontur
2. Rozdíly v textuře
3. Barva
4. Světla a stíny

STŘIHOV  
PROSTOR



PROSTOR FIKČNÍHO SVĚTA

# PROSTOR OSNOVY

ZÁBĚROVÝ  
PROSTOR

OBRAZOVÝ  
PROSTOR

SCÉNICKÝ  
PROSTOR

VODÍTKA PROSTOROVÉ  
HLOUBKY

STŘIHOVÝ  
PROSTOR

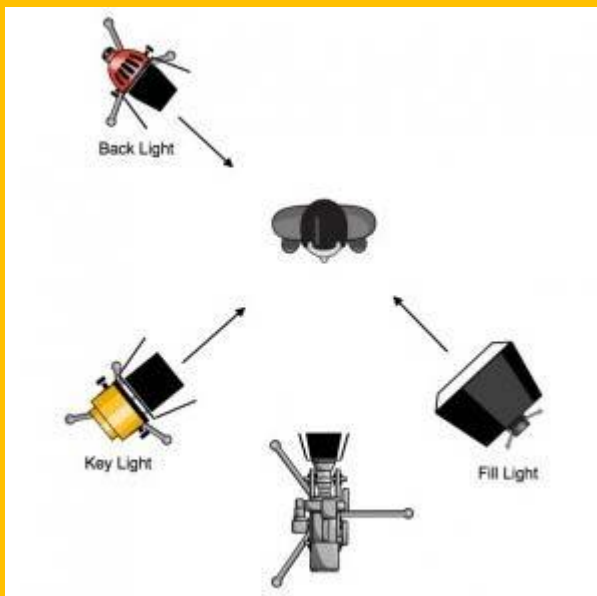
ZVUKOVÝ  
PROSTOR

MIMOOBRAZOVÝ  
PROSTOR

STATICKÁ:

1. Překrývání kontur
2. Rozdíly v textuře
3. Barva
4. Světla a stíny

PROSTOR FIKČNÍHO SVĚTA



**Systém tříbodového osvětlení:** hlavní světlo, doplňkové světlo (eliminuje stíny vytvořené hlavním světlem, zesiluje textury), zadní světlo/protisvětlo (odděluje od pozadí).



## PROSTOR OSNOVY

ZÁBĚROVÝ  
PROSTOR

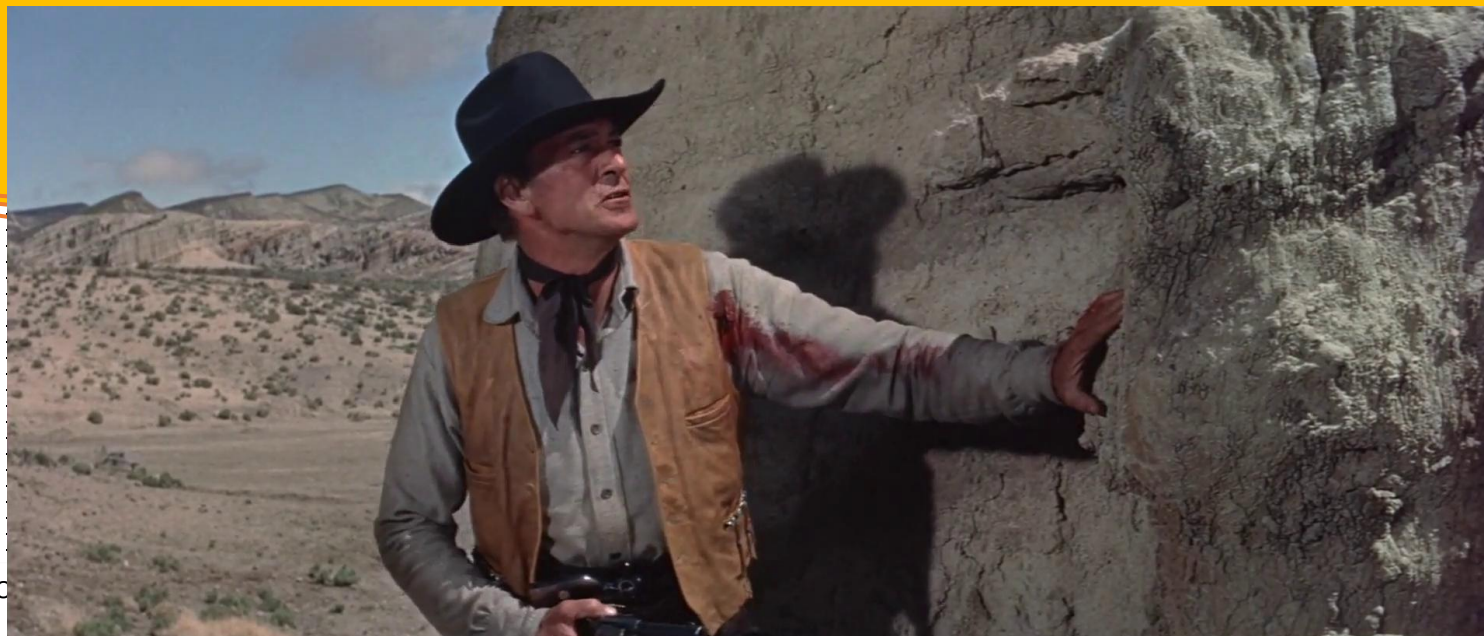
OBRAZOVÝ  
PROSTOR

SCÉNICKÝ  
PROSTOR

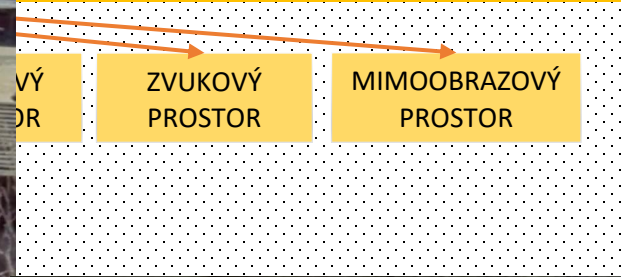
VODÍTKA PROSTORU  
HLOUBKY

STATICKÁ:

1. Překrývání kontur
2. Rozdíly v textuře
3. Barva
4. Světla a stíny
5. Vzdušná perspektiva



PROSTOR FIKČNÍHO SVĚTA



VODÍTKA PROSTOROVÉ  
HLOUBKY

STATICKÁ:

1. Překrývání kontur
2. Rozdíly v textuře
3. Barva
4. Světla a stíny
5. Vzdušná perspektiva
6. Znamá a relativní velikost



# PROSTOR OSNOVY

ZÁBĚROVÝ  
PROSTOR

OBRAZOVÝ  
PROSTOR

SCÉNICKÝ  
PROSTOR

VODÍTKA PROSTOROVÉ  
HLOUBKY

STATICKÁ:

1. Překrývání kontur
2. Rozdíly v textuře
3. Barva
4. Světla a stíny
5. Vzdušná perspektiva
6. Známá a relativní velikost
7. Lineární perspektiva  
- centrální

STŘIHOVÝ  
PROSTOR

ZVUKOVÝ  
PROSTOR

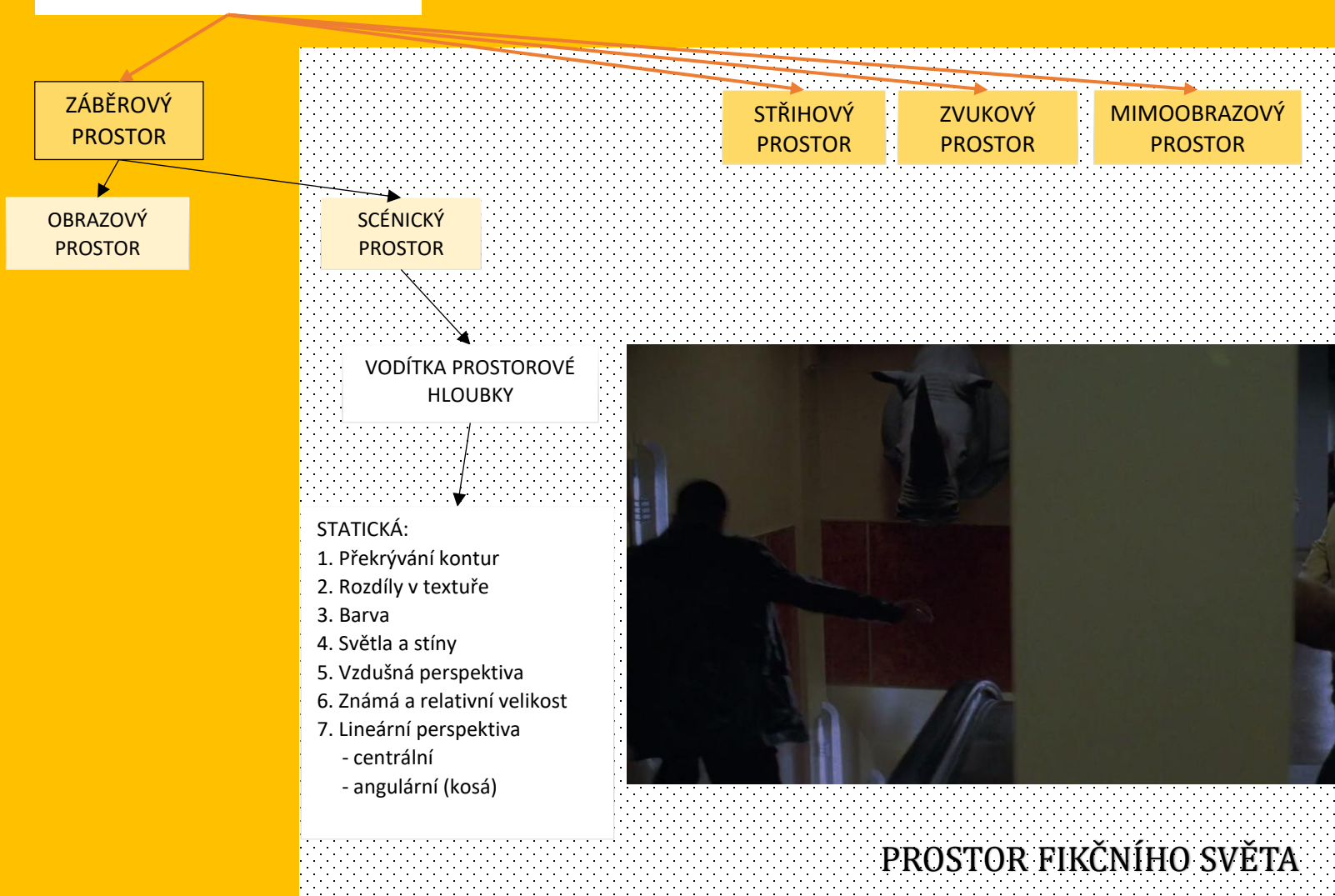
MIMOOBRAZOVÝ  
PROSTOR



PROSTOR FIKČNÍHO SVĚTA

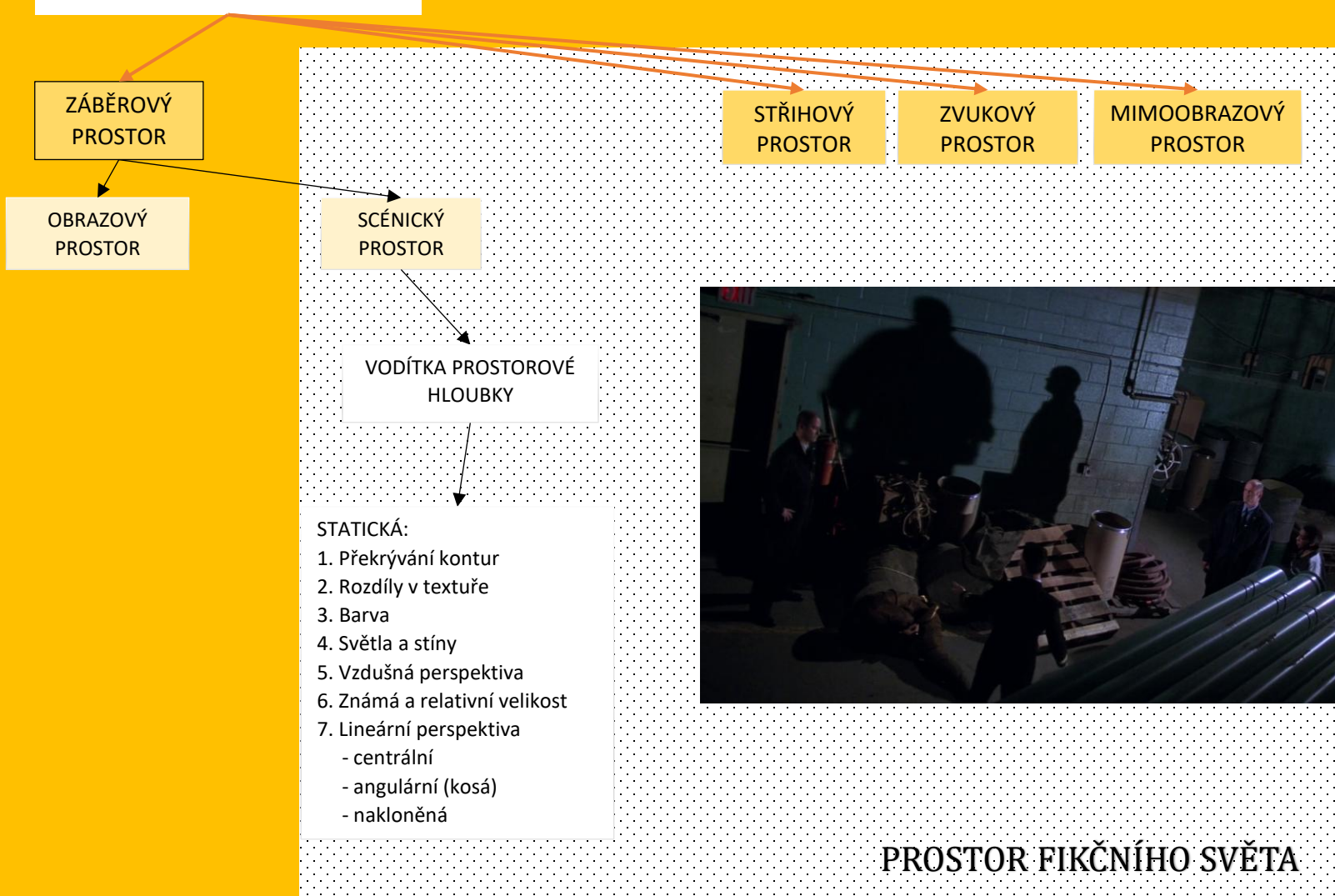


# PROSTOR OSNOVY





# PROSTOR OSNOVY



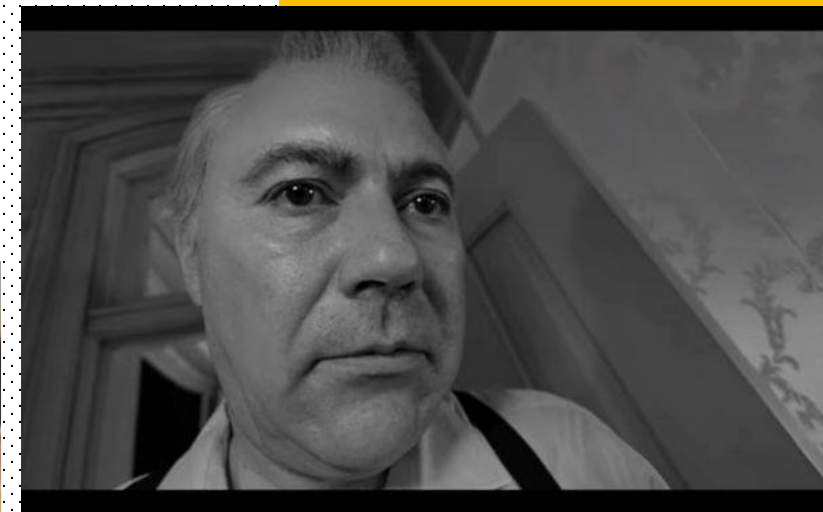
PROSTOR FIKČNÍHO SVĚTA



## OBJEKTIVY A JEJICH DOPAD NA REPREZENTACI PROSTORU

- 1. Širokoúhlé objektivy (do 35mm ohniskové vzdálenosti)**
  - opticky prodlužují prostor
  - deformují prostor k okrajům rámu
  - usnadňují dosahování hloubky pole (velké míry ostrosti)
- 2. Normální objektivy (35-75mm ohniskové vzdálenosti, obvykle ca. 50mm)**
  - ne/nakloněný záběr
- 3. Dlouhoohniskové objektivy / teleobjektivy (od 75mm ohniskové vzdálenosti)**
  - opticky zkracují prostor
  - zplošťují vztahy mezi plány a potlačují dojem hloubky scénického prostoru
  - potlačují perspektivní vztahy, relativní velikost a aspekty textury, když zadní plány vyzvětšávají a přibližují k předním
  - omezují rozsah ostrosti
  - umožňují točit z velké dálky

VODÍTKA PROSTOROVÉ  
HLOUBKY



NÍHO SVĚTA





## OBJEKTIVY A JEJICH DOPAD NA REPREZENTACI PROSTORU

- 1. Širokoúhlé objektivy (do 35mm ohniskové vzdálenosti)**
  - opticky prodlužují prostor
  - deformují prostor k okrajům rámu
  - usnadňují dosahování hloubky pole (velké míry ostrosti)
- 2. Normální objektivy (35-75mm ohniskové vzdálenosti, obvykle ca. 50mm)**
  - ne/nakloněný záběr
- 3. Dlouhoohniskové objektivy / teleobjektivy (od 75mm ohniskové vzdálenosti)**
  - opticky zkracují prostor
  - zplošťují vztahy mezi plány a potlačují dojem hloubky scénického prostoru
  - potlačují perspektivní vztahy, relativní velikost a aspekty textury, když zadní plány vyzvětšováají a přibližují k předním
  - omezují rozsah ostrosti
  - umožňují točit z velké dálky

VODÍTKA PROSTOROVÉ  
HLOUBKY

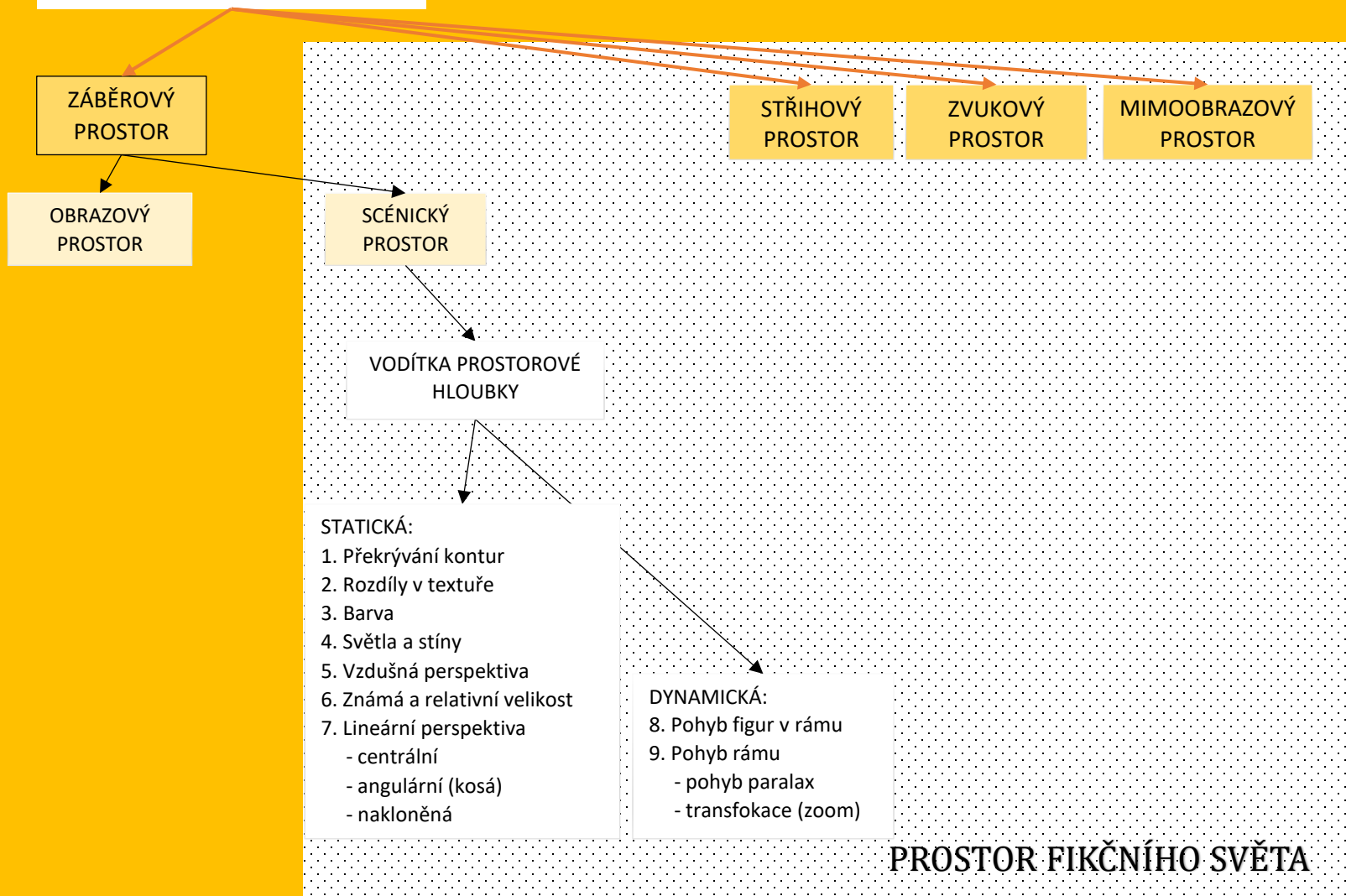
STATICKÁ:

1. Překrývání kontur
2. Rozdíly v textuře



ÍHO SVĚTA

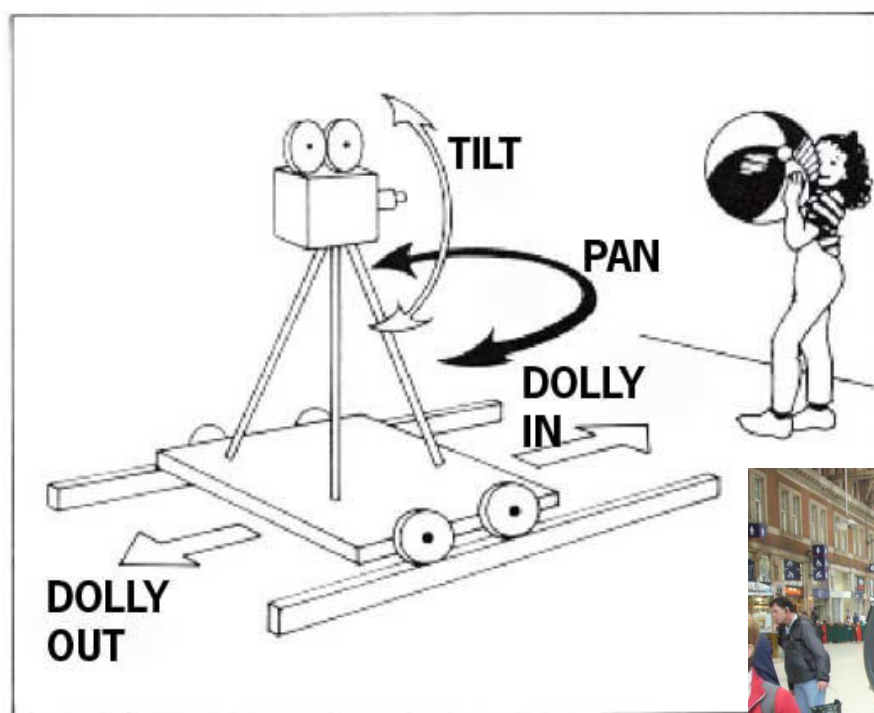
# PROSTOR OSNOVY



PROSTOR FIKČNÍHO SVĚTA



## PROSTOR OSNOVY



**Panoráma (pan):** pohyb hlavy kamery kolem své vertikální osy

**Vertikální švenk (tilt):** pohyb hlavy kamery kolem své horizontální osy

**Jízda:** pohyb celého těla kamery, zpravidla na vozíku na kolejích



**Ruční kamera**



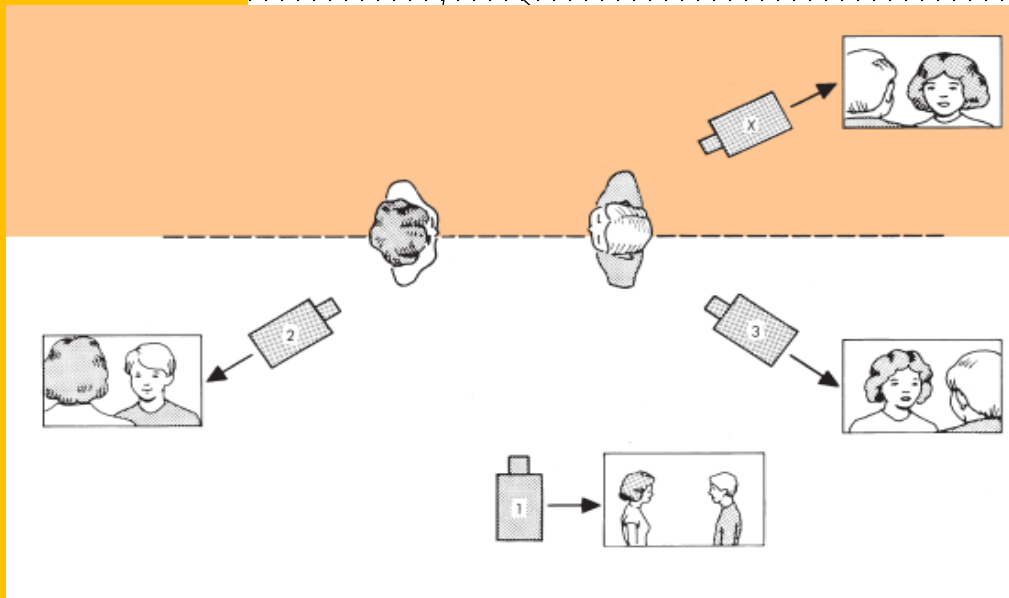
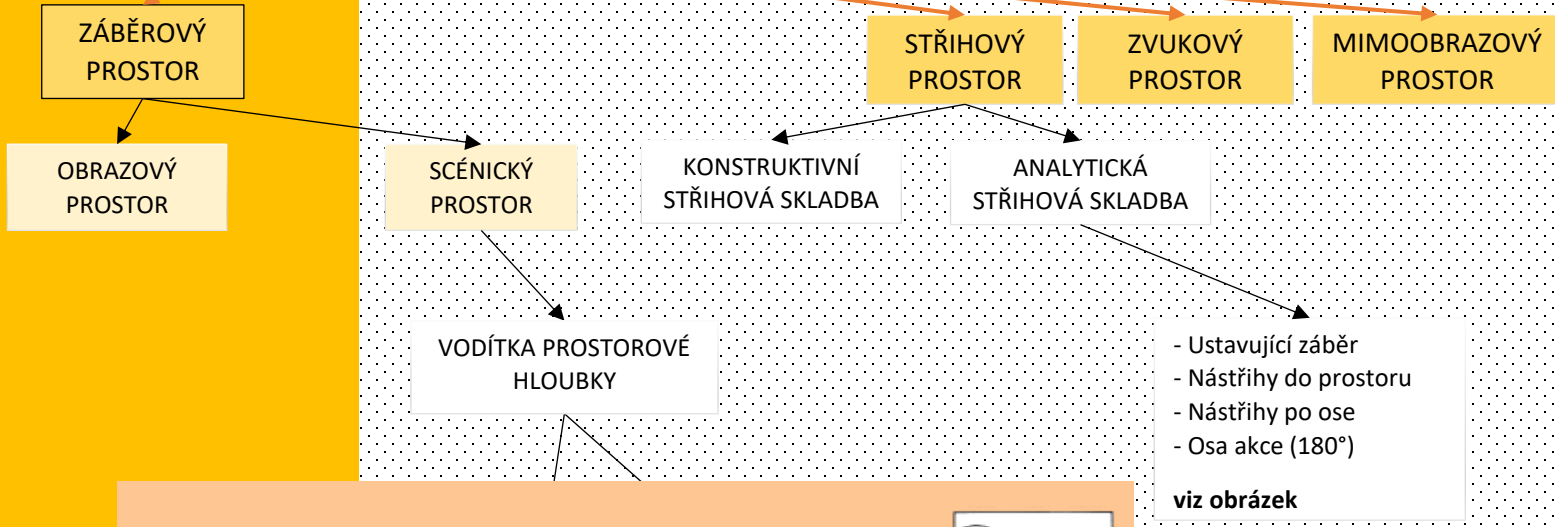
**Filmové jeřáby (k vytvoření záběru z jeřábu)**



**Steadicam**

DY  
8.  
9.

# PROSTOR OSNOVY



PROSTOR FIKČNÍHO SVĚTA



# PROSTOR OSNOVY

ZÁBĚROVÝ  
PROSTOR

OBRAZOVÝ  
PROSTOR

SCÉNICKÝ  
PROSTOR

KONSTRUKTIVNÍ  
STŘIHOVÁ SKLADBA

ANALYTICKÁ  
STŘIHOVÁ SKLADBA

VODÍTKA PROSTOROVÉ  
HLOUBKY

- Kulešovovy experimenty
- **Návaznost pohledu (viz JP)**
- Návaznost akce
- Křížový a paralelní střih

- Ustavující záběr
- Nástřihy do prostoru
- Nástřihy po ose
- Osa akce (180°)



# THE KULESHOV EFFECT



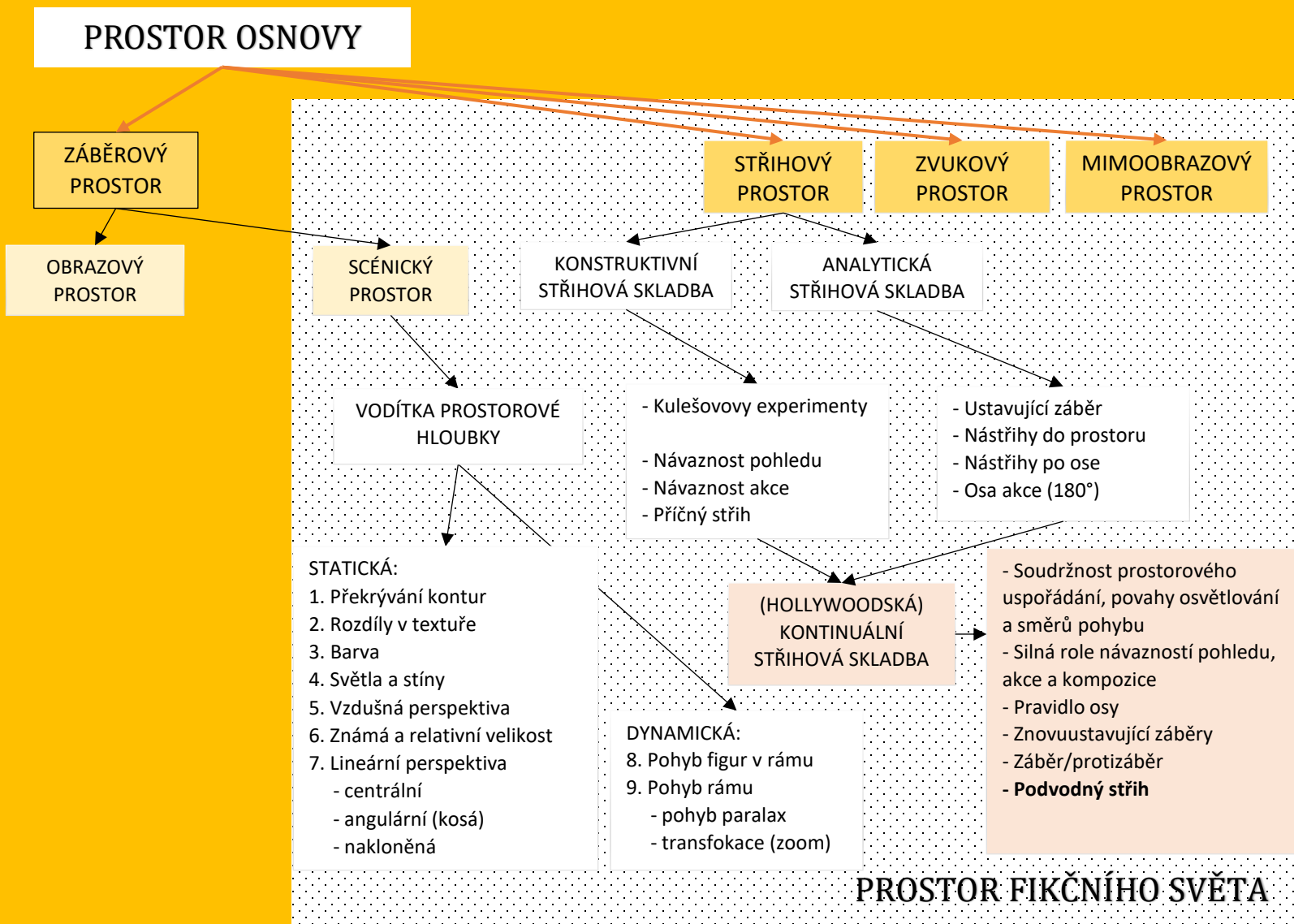
= NICE OLD MAN



= DIRTY OLD MAN



PROSTOR FIKČNÍHO SVĚTA



**PROSTOR FIKČNÍHO SVĚTA**

Ke konstruktivní a analytické střižové skladbě viz též Bordwellovu videoesej:  
<http://www.davidbordwell.net/blog/2012/10/28/news-a-video-essay-on-constructive-editing/>



# PROSTOR OSNO

ZÁBĚROVÝ  
PROSTOR

OBRAZOVÝ  
PROSTOR



MIMOOBRAZOVÝ  
PROSTOR

## ÚHEL, ROVINA, VÝŠKA A VELIKOST ...RÁMOVÁNÍ

### 1. Úhel

- nadhled (nahore)
- přímý úhel (vpravo)
- podhled (dole)

VODÍTKA PROSTOROVÉ  
HLOUBKY

- Kulešovovy experimenty
- Návaznost pohledu
- Návaznost akce
- Příčný střih

- Ustavující
- Nástřihy d
- Nástřihy p
- Osa akce (



STATICKÁ:

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7



- Souc

- Souc
- oř
- mě
- ná role návazností pohledu,
- e a kompozice
- avidlo osy
- novuustavující záběry
- běr/protizáběr
- odvodný střih

IKČNÍHO SVĚTA

# PROSTOR OSNOVY

ZÁBĚROVÝ  
PROSTOR

OBRAZOVÝ  
PROSTOR

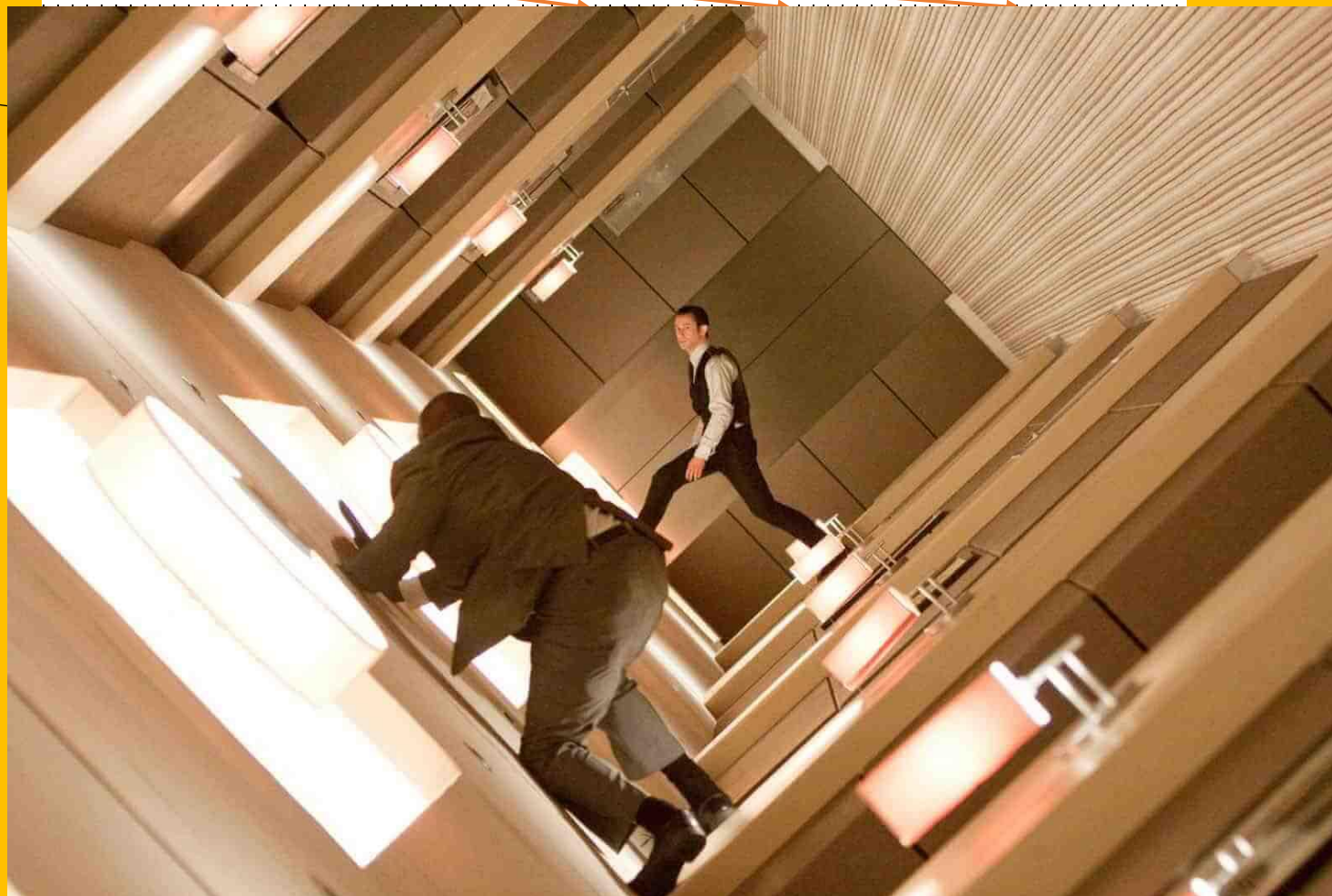
## ÚHEL, ROVINA, VÝŠKA A VELIKOST ...RÁMOVÁNÍ

### 1. Úhel

- nadhled (nahore)
- přímý úhel (vpravo)
- podhled (dole)

### 2. Rovina

- ne/nakloněný záběr



PROSTOR

ZÁBĚROVÝ  
PROSTOR

OBRAZOVÝ  
PROSTOR



OBRAZOVÝ  
PROSTOR

### ÚHEL, ROVINA, VÝŠKA A VELIKOST ...RÁMOVÁNÍ

- 1. Úhel**
  - nadhled (nahore)
  - přímý úhel (vpravo)
  - podhled (dole)
- 2. Rovina**
  - ne/nakloněný záběr
- 3. Výška (od země)**

HLOUBKY

- Návaznost pohledu
- Návaznost akce
- Příčný střih

STATICKÁ:

1. Překrývání kontur
2. Rozdíly v textuře
3. Barva
4. Světla a stíny
5. Vzdušná perspektiva
6. Známa a relativní velikost
7. Lineární perspektiva
  - centrální
  - angulární (kosá)
  - nakloněná

(HOLLYWOODSKÁ  
KONTINUÁLNÍ  
STŘIHOVÁ SKLADBA)

DYNAMICKÁ:

8. Pohyb figur v rámu
9. Pohyb rámu
  - pohyb paralax
  - transfokace (zoom)

PRO







**2. Rovina**

- ne/nakloněný záběr

**3. Výška (od země)**

**4. Velikost (zleva po řádcích)**

- velký celek
- celek
- americký plán
- polocelek
- polodetail
- detail
- velký detail

1. Překrývání kontur
2. Rozdíly v textuře
3. Barva
4. Světla a stíny
5. Vzdušná perspektiva
6. Známa a relativní velikost
7. Lineární perspektiva
  - centrální
  - angulární (kosá)
  - nakloněná

(HOLLYWOODSKÁ)  
KONTINUÁLNÍ  
STŘIHOVÁ SKLADBA

- DYNAMICKÁ:
8. Pohyb figur v rámu
  9. Pohyb rámu
    - pohyb paralax
    - transfokace

PROST



# PROSTOR OSNOVY

ZÁBĚROVÝ  
PROSTOR

OBRAZOVÝ  
PROSTOR

STŘIHOVÝ  
PROSTOR

ZVUKOVÝ  
PROSTOR

MIMO OBRAZOVÝ  
PROSTOR

SCÉNICKÝ  
PROSTOR

KONSTRUKTIVNÍ  
STŘIHOVÁ SKLADBA

ANALYTICKÁ  
STŘIHOVÁ SKLADBA

VODÍTKA PROSTOROVÉ  
HLOUBKY

- Kulešovovy experimenty
- Návaznost pohledu
- Návaznost akce
- Příčný střih

- Ustavující záběr
- Nástřihy do prostoru
- Nástřihy po ose
- Osa akce (180°)

STATICKÁ:

1. Překrývání kontur
2. Rozdíly v textuře
3. Barva
4. Světla a stíny
5. Vzdušná perspektiva
6. Známá a relativní velikost
7. Lineární perspektiva
  - centrální
  - angulární (kosá)
  - nakloněná

DYNAMICKÁ:

8. Pohyb figur v rámu
9. Pohyb rámu
  - pohyb paralax
  - transfokace (zoom)

(HOLLYWOODSKÁ)  
KONTINUÁLNÍ  
STŘIHOVÁ SKLADBA

- Soudržnost prostorového uspořádání, povahy osvětlování a směrů pohybu
- Silná role návazností pohledu, akce a kompozice
- Pravidlo osy
- Znovuustavující záběry
- Záběr/protizáběr
- Podvodný střih

## Obrazový prostor

Obrazový prostor představuje dvourozměrnou škálu barev a tvarů. Na jedné straně jde čistě o výtvarné vztahy mezi vzorci barev, tvarů a bodů na plátně, na straně druhé mohou filmaři **pomocí obrazového prostoru určitým způsobem a směrem vést naši pozornost při rekonstruování prostoru fikčního světa a jeho dění**, a sice rozmísťováním a tvarováním prvků v rámci plochy filmového rámu.

## PROSTOR FIKČNÍHO SVĚTA

# Symetrické rámování

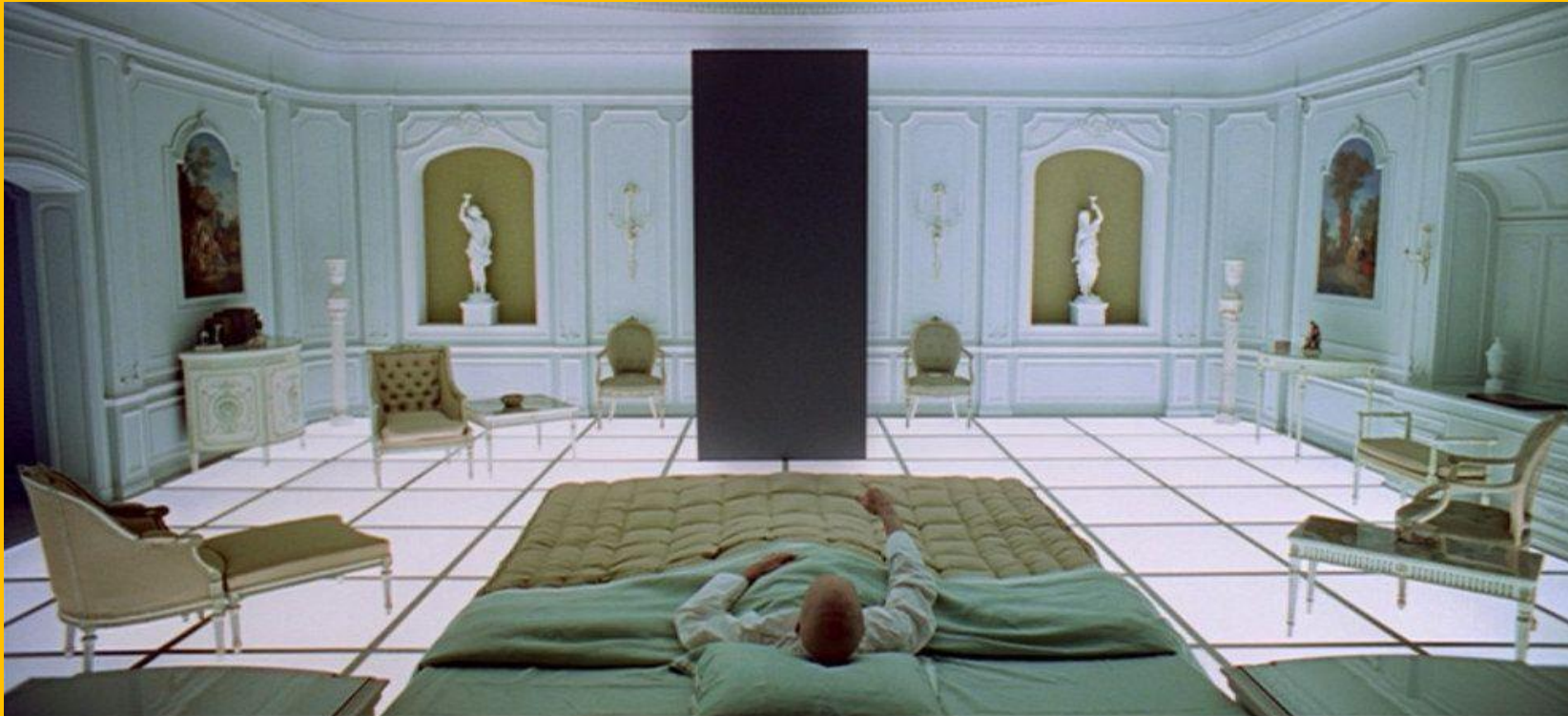
Filmaři se často snaží rozložit různé důležité objekty rovnoměrně po celém záběru, tj. pracovat s určitou symetrií. Někdy může být symetrie poměrně složitá, tj. zrcadlení prvků v záběru vlevo a vpravo nebo nahore a dole. Na záběru z filmu JURSKÝ PARK je vidět velmi pečlivé zarámování vodopádu, aby bylo dosaženo symetrie. V tomto záběru je přitom jeden důležitý dynamický asymetrický prvek, a to vrtulník - který je v pohybu (viz níže). Je to symetrie, která je vytvořena především výběrem a méně explicitním umístováním a inscenováním.



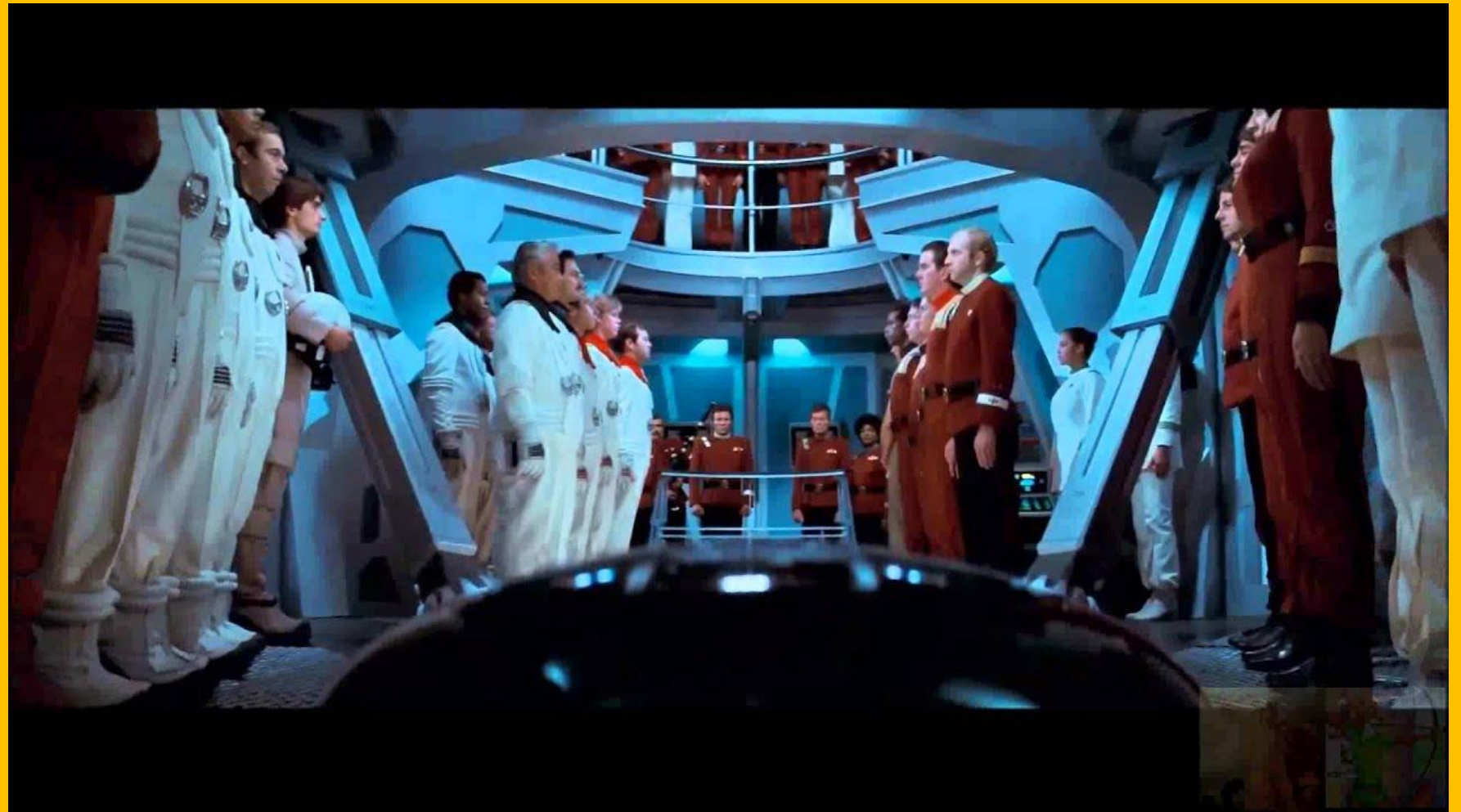




Ještě větší symetrie lze dosáhnout rozmístěním prvků v záběru v uměle vytvořeném prostoru, zpravidla s pomocí středové kompozice. Následující záběry ze dvou filmů Stanleyho Kubricka ukazují tento postup s různou mírou propracovanosti. Jednodušší bez dalších objektů v prostoru před kamerou najdeme ve filmu OSVÍCENÍ (vlevo) a sofistikovanější ve filmu 2001: VESMÍRNÁ ODYSEA (níže), kde jsou vidět oba tyto postupy: silně centrální monolit a velmi pečlivě symetrické rozložení prvků v záběru, včetně objektů před kamerou.



Přílišná symetrie však může být nudná, a tak s ní tvůrci filmu dále pracují. Na příkladu záběru z filmu STAR TREK: KHANŮV HNĚV můžete vidět, jak pracují také se zesilujícími kontrasty – bílou a červenou barvou –, které činí téměř dokonalou symetrii zajímavější, podnětnější.





# Vyvážené rámování pomocí centrální kompozice

- Obvykle lze dosáhnout přibližné symetrie jednoduše tím, že se figura umístí vertikálně do středu záběru, a to buď v detailním záběru, nebo třeba ve polocelku, jak vidíte níže na okénku z JURSKÉM PARKU.



# Geometrické uspořádání prostoru

...nebo vytvoří jednoduchý trojúhelník s vrcholem uprostřed (vlevo), případně složitější propojení dvou geometrických uspořádání (vpravo).

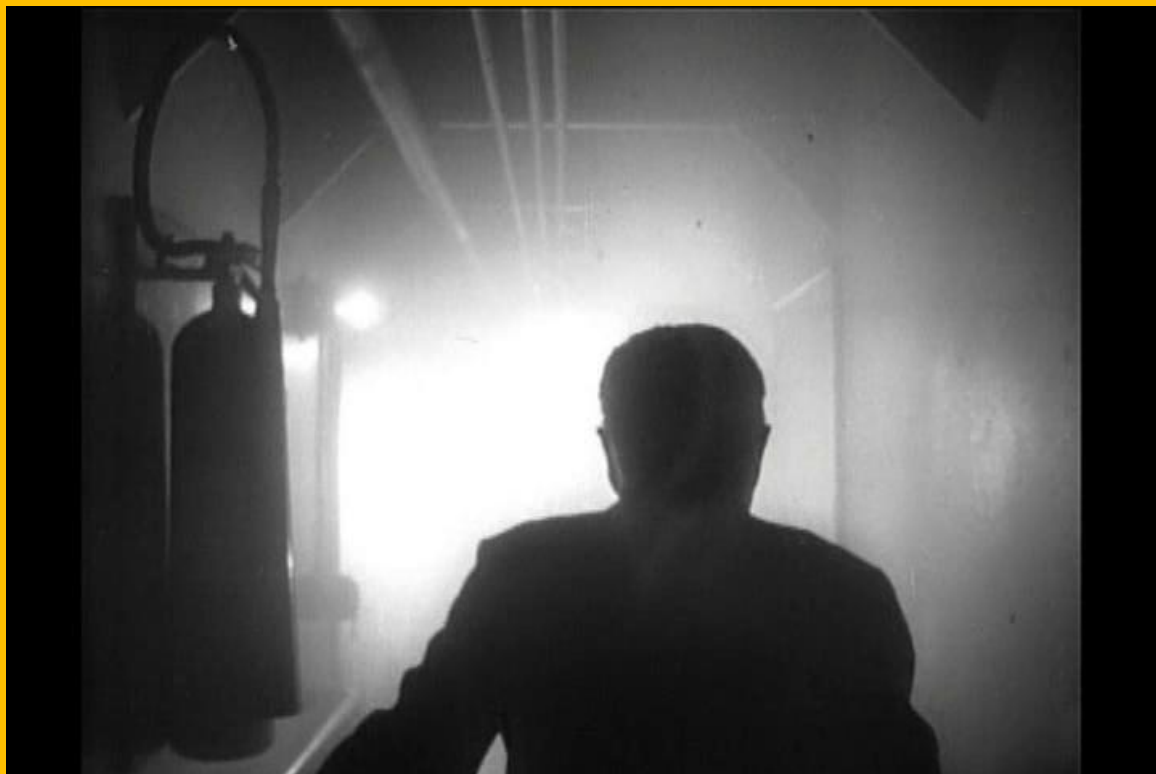


Silný účinek mohou mít i nevyvážené záběry a tvůrci mohou nevyvážeností záběrů posílit naše očekávání. Na horní dvojici okének můžeme například vidět nadšenou doktorku Sattler překvapivě mimo střed záběru. Proč? Vzniká očekávání – a prostor je následně opravdu vyplněn: útočícím velociraptorem. Jindy může být vyprázdňení jedné strany záběru způsobem, jak posílit náš zájem o vyprázdňenou část, jako například na okénku níže, když se Dr. Grant a Dr. Malcolm dívají směrem, kde řádí obří tyranosaurus.



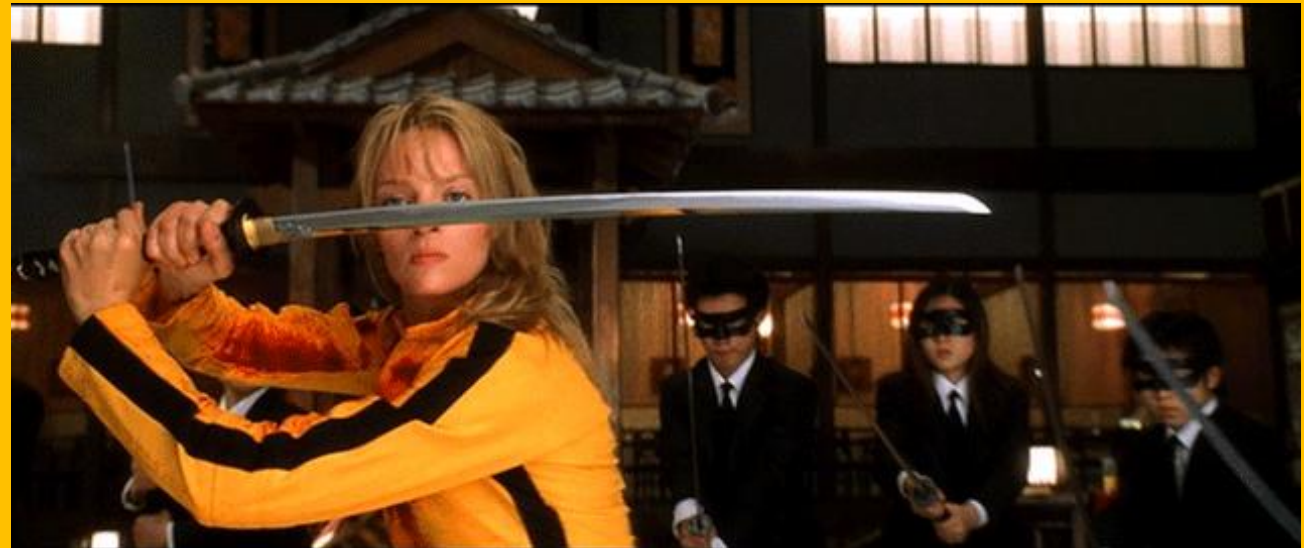
# Práce s kontrastem

- Lze ovšem využít i kontrast, protože jsme navyklí vnímat změny v obrazovém uspořádání. V případě černobílého filmu si přitom budeme všimnout hlavně světlejších ploch... ale není to nezbytné, jako třeba u siluet.



# Role barev při vedení pozornosti

- Ačkoli i v případě barevného filmu platí, že si budeme všimnout spíše světlejších ploch, podobně důležité je naše vnímání barev. Teplé barvy jako červená, oranžová a žlutá budou naši pozornost poutat, zatímco chladné barvy jako fialová a zelená lze považovat za méně nápadné





# Role (absence) pohybu

- Film obsahuje něco, co malovaný obraz či fotografie postrádá. Naše tendence všimnout si vizuálních rozdílů se zvyšuje, když záběr vykazuje nějaký pohyb. Pohyb postav totiž nejen posiluje iluzi hloubky, jak bylo vysvětleno výše. Když se něco pohybuje na relativně statickém pozadí, může to být relativně malé – jako pták na obloze – ale my si toho přesto všimneme. Naopak, pokud máme extrémně pohyblivé pozadí nebo prostředí obecně, bude to okázale statický prvek, který upoutá naši pozornost.

# Pravidlo třetin a role horizontu

Pravidlo třetin nabízí sofistikovanější kompoziční model než prostá symetrie – a více odpovídá tomu, kam směřujeme svou pozornost, což obvykle není čistě střed snímku s velkým počtem prvků v záběru. Kompozičně jsou pak nejvíce využívány střety jednotlivých horizontálních a vertikálních třetin, jak můžete vidět na následujících snímcích. Často je podstatný horizont, který filmaři rádi umisťují spíše na okraj horní nebo dolní třetiny (viz vlevo dole) či dokonce ještě blíže okraji rámu (vpravo dole), ale méně často čistě do středu.





# Princip frontality

Posledním důležitým principem, na který vás upozorním – a který výrazně posiluje vypovídací funkci grafického prostoru – je tzv. frontalita. Spočívá v jednoduchém a osvědčeném předpokladu, o kterém jsem již hovořil: naše mysl se automaticky zaměřuje na vše, co připomíná lidskou tvář. Pokud je tedy lidský obličej frontální, okamžitě na sebe zaměří naši pozornost, a filmaři tak mohou účinně manipulovat s tím, kdy se kam podíváme. Když například chtějí přesunout pozornost na pozadí, musí potlačit princip frontality v popředí (třeba odvrácením se tváře od kamery), a namísto toho umístit lidskou tvář frontálně do pozadí. Mistry v této technice byli filmaři v 10. letech 20. století, kteří dokázali v (velkých) celkových záběrech přesně kontrolovat, kam se v jakém okamžiku díváme a čemu věnujeme pozornost. Často toho dosahovali prostřednictvím vyváženosti a nevyváženosti, prostřednictvím návaznosti a směřování pohledů postav, prostřednictvím pohybu ke kameře – ale i prostřednictvím frontality, jak můžete vidět na příkladu filmu Louise Feuillada.



# PROCES VYPRÁVĚNÍ

- **PROCES VYPRÁVĚNÍ** je do rozsahu a do hloubky korigovaný tok vodítek k vyprávěnému příběhu a světu, jenž se k divákovi dostává na základě interakce mezi audiovizuální osnovou vyprávění na jedné straně a konkrétními stylistickými postupy na straně druhé. Narativní proces se také nazývá *narace*.
- **OSNOVA VYPRÁVĚNÍ** zahrnuje vše, co ve filmu vidíme a slyšíme, a to v pořadí a v podobě, v níž to vidíme a slyšíme. Můžeme ji pracovním členit na dějovou osnovu a audiovizuální osnovu.
  - **DĚJOVÁ OSNOVA**: Soubor prezentovaných a reprezentovaných událostí fikčního světa v pořadí a podobě, v jaké jsou nám ve filmu předkládány.
  - **AUDIOVIZUÁLNÍ OSNOVA**: Soubor diegetických a nediegetických vodítek (a) konstruuujících filmový čas, prostor a objekty/subjekty, stejně jako (b) tvořících abstraktnější dekorativní a výrazové vzorce jeho estetického uspořádání.
- **Příběh** představuje chronologicky a příčinně uspořádanou soustavu událostí (zasazených do fikčního světa), které vidíme a slyšíme explicitně, o kterých se dozvídáme zprostředkovaně nebo které jsme si pouze domysleli na základě náznaků poskytnutých prostřednictvím procesu vyprávění. V rámci fikčního světa je každý příběh utvářen rekonstrukcí řetězce těchto událostí na základě kauzálních vazeb mezi nimi a v souladu s náznaky o jejich časovém a prostorovém zasazení. Ve fikčním světě tak můžeme identifikovat i více příběhů.
- Můžeme využívat **externalizovaný** a **internalizovaný** přístup k analýze vyprávění. Externalizovaný přístup reprezentuje **tázací model** (viz *Světy na pokračování*), internalizovaný přístup je odvozený od pečlivé rekonstrukce vodítek v díle, jejich působení na diváka a vztahem mezi jeho věděním a věděním fikčních postav. Rozlišujeme přitom mezi dvěma základními aspekty **vědění: rozsahem a hloubkou**.

# Rozsah vědění

- V případě rozsahu vědění analyzujeme, kolik nám proces vyprávění říká o fikčním světě a jeho událostech (příběhu/příbězích). Obecně můžeme hovořit o dvou pólech, **omezeném vědění** (omezené naraci) – a **neomezeném vědění** (tzv. vševědoucí naraci).
- V případě velmi omezeného vědění můžeme být zpravováni jen o tom, co ví (více či méně) toliko jedna postava. V případě neomezeného vědění naopak proces vyprávění poskytuje o fikčním světě a jeho (příběhových) událostech více informací, než má kterákoli postava ve filmu.

# ET útočí!

Vezměme si například filmy o útoku mimozemšťanů...

- Ve filmu DEN NEZÁVISLOSTI sledujeme útok mimozemšťanů ze všech možných úhlů pohledu. Z pohledu chytrého vědce, prezidenta, politiků, vojáků, z pohledu jejich rodin a přátel, obyčejných lidí ve městě, obyčejných lidí na venkově – a mimozemšťanů. O fikčním světě víme a postupně se dozvídáme co nejvíce, a to vše posiluje iluzi, že si jako diváci dokážeme představit, co všechno důležitého se ve fikčním světě v každý jeden moment děje a jaký dopad na všechny jeho oblasti útok má.
- Naproti tomu ve VÁLCE SVĚTŮ nebo ve ZNAMENÍ vidíme celý útok mimozemšťanů ve fikčním světě přeyážně z pohledu jedné rodiny s otcem v životní krizi. Ve filmu INVAZE LUPICŮ TEL se naše znalosti po většinu času omezují na lékaře Milese Benneta, který se do městečka Santa Mira vrací až v době, kdy je invaze v plném proudu, a o předchozích událostech je informován jen zprostředkovaně, což však slouží k vytvoření mnohem lepšího obrazu o narůstající intenzitě systematického osidlování městečka.

# ALE....!

1. Tyto dva póly tvoří spíše kontinuum, přičemž většina filmů se pohybuje někde mezi nimi.
2. O filmu jako (někým vytvořeném) procesu vyprávění se dozvíme VELMI MÁLO, pokud budeme o jeho poznání uvažovat pouze takto obecně s ohledem na jeho celkově převažující charakteristiky.
  - Daleko zajímavější a plodnější mi připadá přemýšlet o tom, jak se rozsah vědění v průběhu filmu mění – a proč!
  - Jak se toto vědění mění na "mikro" úrovni během jednotlivých segmentů a na vyšších úrovních napříč subsegmenty, segmenty a suprasedgmenty? Jinými slovy, jak a proč se rozsah vědění v rámci segmentů, mezi segmenty a napříč suprasedgmenty rozšiřuje a omezuje – a jaké techniky k tomu filmaři používají?
  - Jaké taktiky můžeme najít při sledování, utváření a posilování rozsahu vědění s cílem vést a manipulovat divákovu pozornost?
  - Vzpomeňme si, jak se zásadně proměňovalo vědění ve filmu HADÍ OČI – a jak to tvarovalo naši pozornost i naše povědomí o tom, co se ve fikčním světě stalo, děje a dít do budoucna může. Nejdříve jsme začínali jen s Rickem Santorem, následně jsme se napojili na vědění Julie Costellové... a pak se přidalo vědění Kevina Dunna, přičemž podstatnou roli hrály i vstupy do vědění dalších postav skrze jejich flashbacky (zejm. Lincoln Tylera).



# Hloubka vědění

- Ptáme se, jak hluboko nám vyprávění skrze osnovu umožňuje vstoupit do psychologických nebo subjektivních stavů postav. Jinými slovy, nakolik je film objektivní a nakolik subjektivní.
- Můžeme být zcela omezeni na to, co postavy říkají a dělají: na jejich chování. Zde je vyprávění relativně **objektivní**. Nebo nám děj filmu umožňuje přístup k tomu, co postavy vidí a slyší. Můžeme vidět *hlediskové záběry*, natočené zhruba z pohledu postav.
- Tyto vizuální nebo sluchové podněty, které sdílíme s postavou, nám poskytují určitou míru subjektivity, kterou bychom mohli nazvat **percepční subjektivitou**.
- Existuje ovšem možnost ještě větší hloubky, když děj proniká do mysli postavy. Tu bychom mohli nazvat **mentální subjektivitou**. Slyšíme vnitřní hlas, který nám odhaluje myšlenky postavy, nebo vidíme „vnitřní obrazy“ postavy, které představují vzpomínky, fantazie, sny nebo halucinace. Tímto způsobem mohou narativní filmy prezentovat informace o dění v různých hloubkách psychického života postavy.

- Na oba druhy subjektivity nás mohou upozornit specifické filmové postupy. Pokud je postava opilá, zdrogovaná nebo dezorientovaná, vyprávění nám tyto percepční stavy zprostředkovává například prostřednictvím zpomalených záběrů, rozostřených záběrů nebo zkresleného zvuku. Podobná stylistická rozhodnutí se používají i v případě snů nebo halucinací.
- V případě hollywoodské kinematografie je percepční či mentální subjektivita obvykle zarámována do objektivního vyprávění. Existují však filmy, které tuto konvenci odmítají, což jsou obvykle umělecké filmy.
- Objektivita je často účinným způsobem, jak zakrýt informace. Jedním z důvodů, proč vyprávění detektivních filmů bývá relativně objektivní, je to, že detektivní žánr často vyžaduje, aby detektivovo uvažování bylo před divákem skryto. Záhada je ještě tajemnější, pokud neznáme detektivova podezření a závěry dříve, než je na konci filmu odhalí.
- *Během sledování filmu se můžeme neustále ptát: "Nakolik znám vnímání, pocity a myšlenky postav?" Jaké všechny aspekty vnímání, cítění a myšlení postav jsou nám známy? Odpovědi na tyto otázky nám naznačí, jak proces vyprávění předkládá nebo skrývá informace o ději, aby se dosáhlo specifických účinků na diváka.*

# FIKČNÍ SVĚT

- **Fikční svět na základě vodítek, která poskytuje osnova vyprávění na jedné straně a proces vyprávění na straně druhé, představuje časoprostorovou entitu utvářenou dílem, a to časoprostorovou entitu zahrnující různé soubory podmínek – podmínky možného, hodnotného, přípustného nebo poznatelného –, a zároveň představuje tematickou rovinu díla.**
- Nesouhlasím příliš s předpokladem mnoha filmových teoretiků, například Davida Bordwella, že filmový divák vždy usiluje především o re/konstrukci příběhu, tedy o pochopení toho, co se ve filmu děje, dělo a bude dít. Bordwell tvrdí, že hollywoodské filmy to divákovi maximálně usnadňují, zatímco umělecké filmy mu to ztěžují, protože některé umělecké filmy využívají děj pouze k vyjádření určité ideologie a jiné filmy staví do popředí stylistické volby ve vztahu k příběhu. S tím se však nemohu plně ztotožnit, protože u některých filmů se divák primárně nesnaží pochopit, jaký příběh vyprávějí, ale jaký svět představují. Právě ten vystupuje do popředí jako soubor určitých stavů věcí, podmínek jeho fungování. Například fikční světy totalitních nebo postapokalyptických budoucností jako METROPOLIS, HUNGER GAMES, BRAZIL, SILENÝ MAX nebo CESTA vyprávějí obecně vzato velmi podobné příběhy o vzdoru proti systému nebo o touze přežít, ale jako filmová díla jsou pro diváky vzrušující právě tím, že zkoumají jejich zvláštnost coby světů, jejich znepokojivé vize toho, "jak by to mohlo být, kdyby se stalo to či ono".

- Jak ale takový fikční svět analyticky strukturovat, pokud to jeho vysvětlení vyžaduje? Nejprve je třeba předpokládat, že každý svět má nějaké základní **nastavení toho, co je v něm možné a co ne**. Tomuto nastavení říkáme **aletická modalita** a nejtypičtěji se projevuje v podobě **přírodních sil**, tj. jevů, jejichž chování je nezávislé na vůli či kontrole konkrétní racionálně jednající entity.
- Přírodními silami mohou být přírodní podmínky, jako jsou lesy, hory, oceán; může jimi být počasí, ale také přírodní katastrofy nebo neindividualizovaná divoká zvířata. Ale svět, který by obsahoval pouze přírodní síly, by nemohl přijít s příběhem, který by předpokládal vědomé jednání myslících entit – a kauzalitu.
- Fikční svět tedy kromě entit přírodních sil, jako jsou stáda zvířat, hejna kobytek nebo smečky vlků, obsahuje i své racionálně jednající individualizované obyvatele, obvykle lidi, lidem podobné, lidsky jednající či člověkem z hlediska jednání rozumově uchopitelné entity, tedy postavy.
- Postavy mají některé výlučné charakteristiky: tvář, hlas a především jméno, ale může to být i kostým jako v komiksech. Ty jsou součástí širší skupiny **singulárních vlastností**, tj. všeho, co o entitě víme. Důležitější jsou však **vlastnosti relační**, tj. vazby propojující jednu entitu s entitami jinými.



# MIKROSVĚTY / SUBSVĚTY

- **MIKROSVĚT:** Oblast fikčního světa, kterou reprezentuje určitá postava a její vnitřní svět. Je širší než jen singulární a relační vlastnosti postavy, protože zahrnuje její charakter, sny, touhy, cíle a představy.
- **SUBSVĚT:** Oblast fikčního světa, kterou sdílejí nebo by mohly sdílet alespoň dvě různé postavy – a jako taková představuje určitý soubor znalostí, pravidel nebo hodnot.

# Mikrosvět(y)

- Když přemýšlíte o skutečných lidech, přemýšlíte o jejich vlastnostech, plánech, cílech, snech, nebo naopak chimérách, paranoiích a způsobech sebeklamu – a to obvykle nejsou příliš ucelené seznamy vlastností, navzájem si odporují, stejní lidé jsou někdy milí a někdy podráždění, někdy bezelstní a někdy intrikující, někdy veselí a někdy smutní, někdy hledí do budoucnosti a někdy mají myšlenky na sebevraždu. Takový člověk je spíše svět sám o sobě, který se snažíte pochopit a který zahrnuje mnoho vašich vlastních malých světů, do nichž máte jen omezený přístup (sny o cestě do zahraničí, barvitě představy o životě s platonickou láskou).
- (Filmové) fikce umožňují vstoupit do těchto mikrosvětů mnohem hlouběji (viz hloubka vědění): můžete slyšet vnitřní hlas postavy, můžete vidět její jednání v soukromí i v různých skupinách lidí, můžete dokonce získat přístup k jejím soukromým snům a vzpomínkám. V některých ohledech je však mikrosvět postav nezvratně omezenější, než by mohl být mikrosvět jakéhokoli skutečného člověka. To, co o nich nevíte, neexistuje a nikdy se to nemůžete dozvědět, což samozřejmě činí mikrosvěty užitečnými nástroji pro budování a vyprávění fikčních světů.
- O mikrosvětech důležitých postav se dozvíte poměrně hodně, nebo alespoň dostanete dostatek náznaků, abyste o nich mohli rozumně uvažovat. Naopak potenciální mikrosvěty náhodných lidí na ulici, hotelových poslíčků nebo bezejmenných pomocníků hlavního záporáka budou relativně chudé, často jen na jména, vzhled nebo jednorázový cíl – a jde především o funkčně vymezené postavy.
- Toto rozvrstvení jednoho každého fikčního světa z hlediska představených mikrosvětů je důležité proto, abyste se o něm dozvěděli právě to, co potřebujete vědět jako o systému vytvořeném dílem.

# Subsvět(y)

- Podobně můžete o světě kolem sebe uvažovat jako o souboru pravidel nebo podmínek, které platí pouze pro určitou oblast: rodinu, stát, školu, farnost, čtenářský klub, sportovní tým, šachový klub, gang nebo volné seskupení lidí, kteří nenávidí Spider-Mana.
- Každý takový subsvět představuje řád sám o sobě a fikční postavy mohou putovat z jednoho do druhého. Dva muži patřící k různým sportovním týmům mohou být nezávisle na zuřivé fotbalové rivalitě zároveň dobrými přáteli v rámci šachového klubu nebo mohou oba nenávidět Spidermana, aniž by to o sobě navzájem věděli – na rozdíl od diváka.
- Fikční světy nabízejí nepřehledné množství možností, od nichž se mohou odvíjet subsvěty: vesmírné lodě, různé planety, rodiny, města, tajné služby, nemocnice, rasy, hodnotově vyprázdněná vyšší střední třída, neprobuzení obyvatelé MATRIXU nebo členové superhrdinské skupiny AVENGERS.

Ricky Santoro z HADÍCH OČÍ má několik exkluzivních vlastností. Kromě jména je to tvář a hlas Nicolase Cage, stejně jako má většinu času stejný kostým. Tyto jsou součástí širší skupiny výjimečných vlastností: je to policista s určitou mocí, je to fanoušek boxu, je nevěrný, je prodejný, je manipulativní a je to lhář, ale přesto dokáže být věrným přítelem a nedokáže zradit dívku kvůli zisku. Tyto poznatky se odhalují částečně okamžitě, částečně však postupně a jejich přepisování je součástí hry s budováním fikčního světa – kdy se postupná proměna mikrosvěta Ricka Santora stává důležitější než sama kriminální zápletka. Tu by ovšem nebylo možné realizovat bez spoléhání se na jeho relační vlastnosti: má ženu, milenku a syna, od mládí je blízkým přítelem Kevina Dunna, je obdivovatelem boxera Lincolna Tylera a postupně se stává ochráncem Julie. A jako takový prochází hned několika subsvěty, na jedné straně proměňujícím se subsvětem boxerským -> vyšetřovacím -> konspiračním – a na druhé straně hroutícím se subsvětem přátelství s Kevinem, vytvářejícím se subsvětem důvěry s Julií... a implicitně i obecnějšími subsvěty profesionálním a rodinným, kdy oba nakonec musí obětovat.

# Modální nastavení subsvětů

- Navrhuji však uvažovat o fikčních subsvětech poněkud složitějším způsobem, založeným na ostatních třech modalitách: nastavení, které nemusí na rozdíl od aletické modality nutně ovlivňovat nebo utvářet fikční svět jako celek, ale může organizovat konkrétní subsvěty zcela specifickým způsobem. Rozvíjím a přepracovávám myšlenku Lubomíra Doležela z jeho knihy *Heterocosmica* (1998), kde kromě již zmíněného aletického nastavení hovoří také o třech dalších modálních omezeních.
- **Deontická omezení.** Tato omezení určují, co je ve fikčním světě či konkrétním subsvětě dovoleno, co je zakázáno a co je povinné. Je zřejmé, že normy jako takové mohou být několika druhů: normy určené explicitně prostřednictvím nařízení, morální normy vyplývající z náboženských principů apod. Zatímco některé z těchto norem mohou platit pro celý fikční svět, například ekonomické nebo právní normy, jiné se mohou týkat jen určitých jeho oblastí, například rodiny, školy nebo sportovního klubu.
- **Axiologická omezení.** Tato omezení určují ve fikčním světě oblasti hodnotného, nehodnotného a oblasti bez hodnotově indiferentního. Nejen jednotlivci, ale i rodiny, přátelské kolektivy nebo pracovní týmy mohou snadno sdílet určité specifické typy hodnot, které nemusí nutně vyplývat z reakce na deontické normy. Může jimi být láska k hudbě, pracovní nasazení, boj za určitý cíl nebo touha zdolat vysokou horu. Ve skutečnosti vítězství v zápase v bahně nebo zdolání Mount Everestu jistě nejsou všeobecně sdílené hodnoty, ale mohou snadno motivovat určitou skupinu postav.
- **Epistemická omezení.** Tato omezení se projevují ve vědění, nevědění a víře ve fikčním světě. To, co člověk ví, co neví, co se může dozvědět a co určitá skupina lidí ví, neví nebo by mohla vědět, je určeno věděním a touhou po vědění. Tento typ omezení může být hnacím motorem jedné nosné dějové linie (např. snahy hlavního hrdiny odhalit osobní tajemství), ale může být také významnou formující silou celé dynamiky vyprávění o světě, kdy se skupina postav snaží odhalit vraha, vypátrat poklad, najít ztracené dítě nebo se dostat z tajemného lesa.



- S pojmy mikrosvěta a subsvěta dostáváme do rukou vysvětlující nástroj, který nám umožňuje na jedné straně uchopit sémantickou organizaci fikčního světa (včetně např. zprostředkovaných ideologických modelů) a na straně druhé objasnit procesy narativní dynamiky.
- Lze hovořit o dění v okamžiku, kdy se mikrosvěty a subsvěty začínají vzájemně ovlivňovat. Nemusí však být pouze v konfliktu, mohou také spolupracovat na překonání určité překážky nebo dosažení cíle (např. zastavení náhodně jedoucího vlaku s nebezpečným nákladem ve filmu UNSTOPPABLE z roku 2010).
- K dění tedy ve fikčním světě dochází při interakci...
  - (a) alespoň jeden subsvět s alespoň jedním jiným subsvětlem (např. revoluce proti carskému režimu v KŘIŽNÍKU POTĚMKIN),
  - (b) alespoň jednoho mikrosvěta s alespoň jedním subsvětlem (např. hlavní hrdina filmu INVAZE LUPIČŮ TĚL, který se na jedné straně snaží přesvědčit subsvět lidí, kteří ho vyslychají, o hrozícím nebezpečí – a na druhé straně postupně odhaluje principy subsvěta mimozemšťanů, jehož moci se pak snaží uniknout),
  - (c) alespoň jednoho mikrosvěta s alespoň jedním dalším mikrosvětlem (např. Blondák, Tuco a Krásnoočko v HODNĚM, ZLĚM A OŠKLIVĚM),
  - (d) různých cílů v rámci jednoho mikrosvěta (např. Glum ve DVOU VĚŽÍCH nebo John Nash ve filmu ČISTÁ DUŠE).
  - (e) alespoň jednoho mikrosvěta nebo subsvěta na jedné straně a přírodní síly na straně druhé (např. v K2, ROZPOUTANĚM PEKLE, ale také boj subsvěta "extraktorů" z POČÁTKU s entitami vytvořenými spícím podvědomím ve snovém světě nebo pomalu se ustavující subsvět zvířat na plachetnici během potopy ve filmu KOČÍCI ODYSEA).
- Ve fikčních světech většiny filmů bude takových dějových linií či vláken několik, přičemž jednotlivé interakce mikrosvětů a podsvětí mohou být i velmi subtilní a s větším důrazem na pochopení hodnot jednotlivých oblastí než na případný konflikt.
- Současně je třeba si uvědomit, že kategorie mikrosvětů a subsvětů má smysl zakládat ve chvíli, kdy mohou napomoci zodpovědět otázku spojenou s porozuměním organizaci fikčního světa a vyprávění o něm. V tomto ohledu platí princip Occamovy břitvy: nemluvit o postavách jako o mikrosvětech a nezakládat svévolně tucty subsvětů, pokud to není epistemicky produktivní, tj. tyto by měly pouze popisnou hodnotu a nepřinášely nové poznání.