FTF VŠMU, Ateliér vizuálnych efektov, Svoradova 2, 813 01 Bratislava

Písomný rozbor dramatického filmového diela

***Inception***

*(Počiatok)*

Vypracoval: Martin Nábělek

Kuzmányho 2, 97401 Banská Bystrica

**INCEPTION**

**(Počiatok)**

**Réžia:** Christopher Nolan

**Scenár:** Christopher Nolan

**Produkcia:** Emma Thomas

**Kamera:** Wally Pfister

**Strih:** Lee Smith

**Hudba:** Hans Zimmer

**Rok:** 2010

**Dĺžka:** 148 minút

**Krajina:** Anglicko, USA

**Herecké obsadenie:** Leonardo DiCaprio, Ken Watanabe, Joseph Gordon-Lewitt, Marion Cotillard, Ellen Page, Tom Hardy, Dileep Rao, Cilian Murphy, Tom Berenger, Michael Caine

 Film *Inception* som si vybral preto, lebo ma zaujal svojou orginálnou myšlienkou a spracovaním. Okrem pôsobivej vizuálnej stránky film vyniká aj v hereckom stvárnení a zvuku. Aj keď som film *Inception* videl už niekoľkokrát, stále v ňom nachádzam nové a nové veci, ktoré tam akoby predtým neboli. Myšlienka *Christophera Nolana* je inovačná a na dnešnú dobu neuveriteľne originálna. Vizuálne efekty sú v tomto filme kľúčové, pretože umožňujú divákovi plnohodnotne zažiť neobmedzené možnosti snívania.

 *Inception* (Počiatok) je film britského režiséra *Christophera Nolana* z roku 2010. Zaoberá sa možnosťou zdielania snov, pričom ich používa ako bránu do podvedomia. Tento film by som zaradil medzi psychologické thrillery, pretože aj keď je naplnený klasickou hollywoodskou akciou, prestrelkami či naháňačkami, jeho myšlienka je natoľko prepracovaná, že núti diváka premýšlať nielen počas celého filmu, ale aj po jeho škončení. Film je úžasný v jednom aspekte - dáva divákovi neuveriteľný priestor pre jeho vlastnú fantáziu, čím mu umožňuje "snívať" podobne ako hrdinovia filmu. Rovnako ako sny, aj film sa dá chápať rôznymi spôsobmi. Prirovnal by som ho k myšlienkovému labyrintu, pretože s každým zhliadnutím filmu sa vynárajú nové cesty a tie pôvodné strácajú zmysel. *Nolan* využíva rôzne esherovské ilúzie a klamy, ale aj psychologické teórie snívania a jeho prepojenia s podvedomím. Prostredníctvom snov získávajú hlavné postavy neobmedzené možnosti budovať vlastné svety, nesmrteľnosť, ale zároveň strácajú pojem o tom, čo je sen a čo skutočnosť.

 Film sa dá rozdeliť na niekoľko častí. V prvej oboznamuje diváka so svetom snov a postupne vysvetľuje základné zákonitosti, ktorými sa sny riadia. Zoznamuje ho s hlavnou postavou - zlodejom snov *Dominicom Cobbom*, ktorý pomocou zdieľaného sna kradne tajné informácie, ukryté hlboko v podvedomí jeho obetí. *Cobba* sprevádza jeho spoločník, architekt *Arthur*, ktorý sny vytvára takým spôsobom, aby obeť nemohla tušiť, že sa nenachádza v realite. Ako záporná postava vo filme vystupuje stelesnená predstava Cobbovej zosnulej manželky *Mal*, ktorá sa mu snaží prekaziť jeho misie.

 V ďalšej časti film rozoberá prostredníctvom rôznych postáv komplexnejšiu problematiku snov, ich vznik, stavbu, fungovanie, ale aj záporné stránky snívania. Zdôrazňuje sa tu myšlienka, že sny sú návykové a mnohí ľudia, po dlhšej dobe strávenej v snoch, prestávajú rozlišovať, čo je skutočné a čo nie. V tejto časti filmu sa *Cobb* zoznamuje s mladou architektkou *Ariadne*, ktorá má za úlohu navrhnúť niekoľkovrstvový sen, pomocou ktorého bude možné vložiť myšlienku do podvedomia namiesto krádeže. Prostredníctvom dialógov s *Ariadne* a prezeraním *Cobbových* spomienok - snov je divák zoznámený s jeho minulosťou a negatívami tvorby vlastného sveta. Vďaka *Ariadninej* zvedavosti sa dozvieme, že *Cobb* s *Mal* prežili takmer celý život v zdieľanom sne, no po návrate do reality sa *Mal* zbláznila a spáchala sebevraždu. *Cobba* obvinili, že ju zabil, preto musel utiecť z krajiny. Aby sa mohol vrátiť, musí splniť úlohu zadanú japonským magnátom *Saitom*. Ten mu za vloženie myšlienky do podvedomia jeho konkurenta ponúka oslobodenie od všetkých obvinení.

 Tretia časť fimu sa odohráva v niekoľkovrstvovom sne, ktorý vedie hlboko do podvedomia dediča veľkej energetickej spoločnosti *Fishera*. *Cobb* musí do jeho podvedomia vnuknúť úplne základnú myšlienku, ktorá má zmeniť *Fisherovo* myslenie tak, aby sa rozhodol zdedenú spoločnosť rozpredať. Cestu do hlbín *Fisherovho* povedomia sprevádzajú veľkolepé, prevažne surrealistické efekty, kde sa režisér pohráva s narušením fyzíkálnych zákonov, optickými ilúziami a s prírodnými javmi. Veľmi dôležité je oddelenie jednotlivých vrstiev sna. Tvorcovia na to použili princípy farebného tónovania. Napríklad v prvej vrstve, ktorá sa odohráva v daždivom L.A., prevažujú studené, modré tóny a naopak, v druhej vrstve, v interiéri hotela sú farby výrazné, teplé a prevažuje oranžová. Tretia vrstva sa vyznačuje takmer monochromatickou kombináciou špinavej bielej a jemne do hneda ladenej čiernej, v ktorej na konci filmu výborne vyniknú explózie.

 To najlepšie z vizuálnych efektov nechal režisér na koniec filmu, kde sa *Cobb* spolu s *Ariadne* musí dostať do štvrtej vrstvy sna zvanej *Limbo*. Musia odtiaľ zachrániť *Fishera* a *Saita*. *Limbo* označuje "nevystavaný priestor snov", je to miesto, kde *Cobb* strávil svoj život s *Mal*. *Limbo* je vizuálne spracované ako gigantické opustené mesto, ktoré kedysi *Cobb* s *Mal* v ich spoločnom sne vybudovali. Vizuálne spracovanie mesta sa dá prirovnať k ľadovcu, pretože podobne ako pri ľadovci, aj tu sa časť obmývaná vodou rozpadá a reliéf mesta pripomína svojou štruktúrou ľadovcovú stenu. Mesto sa postupne stráca v mori, domy na pobreží sa rúcajú. Na prvý pohľad diváka zaujme neuveriteľná detailnosť rozpadajúcich sa častí mesta, ktoré sa postupne zosúvajú do vody, časti domov sa odtrhávajú a zanikajú v prílive. Dovolím si tvrdiť, že tento efekt bol veľmi náročný na výrobu, kedže aj pri ďalších záberoch, kde sú prelety ponad mesto, sú budovy fotorealisticky spracované z vonku ale aj z vnútra. Napríklad v niektorých oknách aj v diaľke je vidno trepotajúce sa záclony vo vetre, vzduchom poletujú častice. Zaujímavá je rozmanitosť mesta, pretože každá budova vyzerá inak a nevidel som tam žiadne opakovanie.

 Na filme je veľmi zaujímavá výprava, architektonické spracovanie scén, ako napríklad *Saitov* palác na začiatku filmu, kde sa *Cobb* snaží ukradn ta﷽﷽﷽﷽﷽﷽﷽obb snaží ukradnitektonické spracovanie scén ako napríklad Saitov palác na začiatku filmuúť prísne tajné dokumenty. Interiér využíva prvky tradičnej japonskej kultúry ale v modernom podaní. Veľmi pekne je spracovaná scéna v kaviarni, kde okolo protagonistov v spomalenom čase explodujú časti ulice. Aj tu CGI (computer-generated-imagery) zohralo svoju významnú úlohu, pretože mnohé častice vo vzduchu explodujú na menšie a menšie úlomky, až sa celá scéna takmer úpne rozpadne.

 Film má aj svoje menšie nedostatky, ako napríklad scéna v prvej vrstve sna, kde sú hrdinovia v taxíku a strieľa po nich chlap s automatickou puškou, ktorý stojí možno len dva metre od taxíku, no nikoho netrafí.

 Okrem vizuálnej a obsahovej stránky je pozoruhodné aj zvukové spracovanie. Film sprevádza hudba od *Hansa* *Zimmera*, ktorá výborne podporuje obraz a v dôležitých momentoch maximalizuje napätie. Okrem hudby je zaujímavý aj celkový zvuk, pretože okrem klasických zvukových efektov je doplnený o rôzne nízkofrekvenčné zvuky, ktoré dávajú surrealistickým vizuálnym efektom väčšiu priestorovosť a mohutnosť.

 Tento film hodnotím pozitívne, pretože narozdiel od väčšiny hollywoodskych blockbusterov má silnú myšlienku a prepracovaný scenár. Je veľmi dobre spracovaný či už po vizuálnej alebo zvukovej stránke. Páči sa mi, že sa *Nolan* zameral na precízne kinematografické spracovanie filmu v 2D a nepodľahol aktuálnemu trendu 3D filmov. Podľa mňa je *Inception* nadčasovým dielom, ktoré určite stojí za zhliadnutie.optickými il mbo. Musia odtia sa Cobb spolu s Ariadne musí dosta farebného t optickými il ľovrst﷽﷽﷽﷽dohráva v niekoh obvinení.a oplátku, za vloženie myšlienky do podvedomia jeho konkurenta ponabil, a preto musel domí j