Filmová struktura podle Blake Snydera

Pavel Orság

Bakalářská práce
2015

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací
Ateliér Audiovize
akademický rok: 2014/2015

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE
(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení:	**Pavel Orság**
Osobní číslo:	**K12116**
Studijní program:	**B8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**
Studijní obor:	**Audiovizuální tvorba – Režie a scenáristika**
Forma studia:	**prezenční**
Téma práce:	**1. Teoretická část:** **Filmová struktura podle Blake Snydera** **2. Praktická část:** **Prázdniny v Donbasu, literární filmový scénář – rozsah minimálně 30 minut, scenáristika**

Zásady pro vypracování:

1. Teoretická část:
Rozsah práce: minimálně 15 normostran textu bez započítání obsahu, rejstříku a obrazových příloh.
Formální podoba: 1 ks v pevné vazbě s popisem na hřbetu i horní desce spolu s CD-R. Dále 2 ks práce, které mohou být v kroužkové vazbě. Práci je třeba rovněž odeslat do knihovny UTB Zlín v elektronické podobě ve formátu pdf.
Pokyny k vypracování: prostudujte a analyzujte dostupné materiály z profesního hlediska a formulujte závěry a získané vědomosti.

2. Praktická část: Výstupní dílo:
– 1 ks datového CD s elektronickou podobou scénáře, filmové povídky a námětu ve formátech doc a pdf
– 3 ks scénáře v kroužkové vazbě
– 1 ks tištěného souboru obsahující: synopsi, námět a filmovou povídku

Všechny odevzdávané materiály musí splňovat vnitřní technické normy UAAU pro odevzdávání AV prací a musí být řádně popsány (jméno, název, logo fakulty, formát, rozlišení). Součástí celé práce budou rovněž vyplněné a předané formuláře pro OSA, NFA, Prohlášení autora bakalářské práce a podklady pro katalog FMK UTB ve Zlíně.

Na samotném nosiči CD-R odevzdejte v minimálním počtu 10 kusů obrazovou dokumentaci praktické části závěrečné práce pro využití v publikacích FMK. Formát pro bitmapové podklady: JPEG, barevný prostor RGB, rozlišení 300 dpi, 250mm delší strana. Formáty pro vektory: AI, EPS, PDF. Loga texty v křivkách. V samostatném textovém souboru uveďte jméno a příjmení, login do portálu UTB, obor (ateliér), typ práce, přesný název práce v češtině i v angličtině, rok obhajoby, osobní mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

Rozsah bakalářské práce:

Rozsah příloh:

Forma zpracování bakalářské práce: **tištěná/umělecké dílo**

Seznam odborné literatury:

ARISTOTELÉS, ; MRÁZ, Milan. Poetika: řecko-česky. . 2008, vol. sv. 7. ISSN
SNYDER, Blake. Save the Cat: The Last Book on Screenwriting You'll Ever Need. . 2005
FIELD, Syd. Screenplay: The Foundations of Screenwriting. 1982

Vedoucí bakalářské práce: **prof. Ľudovít Labík, ArtD.**
Ateliér Audiovize

Datum zadání bakalářské práce: **2. prosince 2014**

Termín odevzdání bakalářské práce: **12. května 2015**

Ve Zlíně dne 2. prosince 2014

L.S.

doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka

MgA. Pavel Hruda
vedoucí ateliéru

PROHLÁŠENÍ AUTORA
BAKALÁŘSKÉ/DIPLOMOVÉ PRÁCE

Beru na vědomí, že

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

Ve Zlíně .....

.....
Jméno, příjmení, podpis

---

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

(1) Vysoká škola nevýdělečně zveřejňuje disertační, diplomové, bakalářské a rigorózní práce, u kterých proběhla obhajoba, včetně posudků oponentů a výsledku obhajoby prostřednictvím databáze kvalifikačních prací, kterou spravuje. Způsob zveřejnění stanoví vnitřní předpis vysoké školy.

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Zlín 10.5.2015

Rád bych poděkoval vedoucímu své práce panu doc. Ľudovítovi Labíkovi, ArtD, který mne po celou dobu tvorby práce zásoboval a usměrňoval užitečnými radami. Poděkování rovněž náleží mé rodině, díky níž jsem měl možnost na této škole studovat a věřím, že i dostudovat.

ABSTRAKT

Práce si klade za cíl přiblížit filmovou strukturu jako takovou a především objasnit strukturální postupy, vytvořené americkým teoretikem Blake Snyderem. Ve druhé části pak zpětně tyto poznatky aplikuji na vybrané, kriticky uznávané filmy.

Klíčová slova: Filmová struktura, Blake Snyder, analýza, úspěch, scenáristika, trojaktová struktura, film

ABSTRACT

The goal of this dissertation is to describe in detail a film structure at its core and primarily clarify, structural procedures made by an American theorist Blake Snyder. In a second part of the dissertation, I will retroactivelly apply these concepts on chosen critically acclaimed movies.

Keywords: Film structure, Blake Snyder, analysis, success, screenwriting, three act structure, film

OBSAH

ÚVOD **9**
I TEORETICKÁ ČÁST **10**
1 STRUKTURA VYPRÁVĚNÍ **11**
1.1 STRUČNÁ HISTORIE VYPRÁVĚNÍ A STRUKTURY 11
1.2 PARADIGMA TROJAKTOVÉ STRUKTURY 14
1.2.1 Expozice – AKT I. 15
1.2.2 Konfrontace – AKT II. 15
1.2.3 Rozuzlení – AKT III. 16
1.3 BLAKE SNYDER - ZACHRAŇTE ČOČKU! 16
1.3.1 Opening image - úvodní záběr(1) 17
1.3.2 Theme Stated - pojmenování tématu (5) 18
1.3.3 Set-up – expozice (1-10) 18
1.3.4 Catalyst – zápletka (12) 18
1.3.5 Debate – rozmýšlení (12-25) 19
1.3.6 Break into Two - 1. bod zvratu (25) 19
1.3.7 B–story – vedlejší příběh (30) 19
1.3.8 Fun and Games – hry a zábava (30-55) 20
1.3.9 Midpoint - midpoint (55) 20
1.3.10 Bad Guys Close In - přiblížení antagonistů (55-75) 21
1.3.11 All Is Lost - vše je ztraceno (75) 21
1.3.12 Dark Night Of The Soul -Bod beznaděje (75-85) 22
1.3.13 Break into Three - 2. bod zvratu (85) 22
1.3.14 Finale – finále (85-110) 23
1.3.15 Final image – závěrečný záběr (110) 216
II PRAKTICKÁ ČÁST **24**
2 FILMOVÁ ANALÝZY Z HLEDISKA BS **25**
2.1 GRAVITY – GRAVITACE - 2013 25
2.2 VRATNÉ LAHVE – 2007 35
ZÁVĚR **47**
SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY **48**
ELEKTRONICKÉ ZDROJE **48**
FILMOVÉ ZDROJE **49**

ÚVOD

Příběhy nás obklopují všude okolo nás, aniž si to třeba uvědomujeme. Už to, jak si člověk počíná při úkonu jako je třeba napuštění prázdného hrnku vodou, nám něco o dotyčném říká, je to malý fragment napojený na vnitřní svět dotyčného, který tak svému okolí vypráví zprostředkovaně svůj příběh. Vedle řeči a písma, tak celá naše společnost stojí na vyprávění příběhů. Odhlédneme nyní od faktu, že jednotlivé příběhy, mají různou vypovídající hodnotu a v návaznosti na sociologické prostředí i jiné nároky na recipienta a jeho porozumění, avšak nejdůležitějším prvkem, který přímo ovlivňuje naše chápání, je samotná struktura podané informace. To, zda slyšíme dlouhou kamarádovu historku chronologicky, či útržkovitě bez kauzality, je zcela zásadní. Nic není špatně, ale je nutné si uvědomit, jaký dopad bude zvolená varianta mít. Co bylo našim účelem?

Ve filmovém scenáristickém světě figuruje velké množství osobností, které se zasloužily o výrazné poznatky, ať už na poli strukturálním nebo filozofickém. Strukturu Blake Snydera jsem si vybral hlavně proto, že je funkční i odzkoušená a odráží v sobě jak potřeby diváků, tak i kvalitně odvyprávěného příběhu. Jakožto mírně pokročilý scenárista, jsem se s částí deklarovaných postupů ztotožnil, neboť je považuju za logické i pudově zakódované v každém z nás.

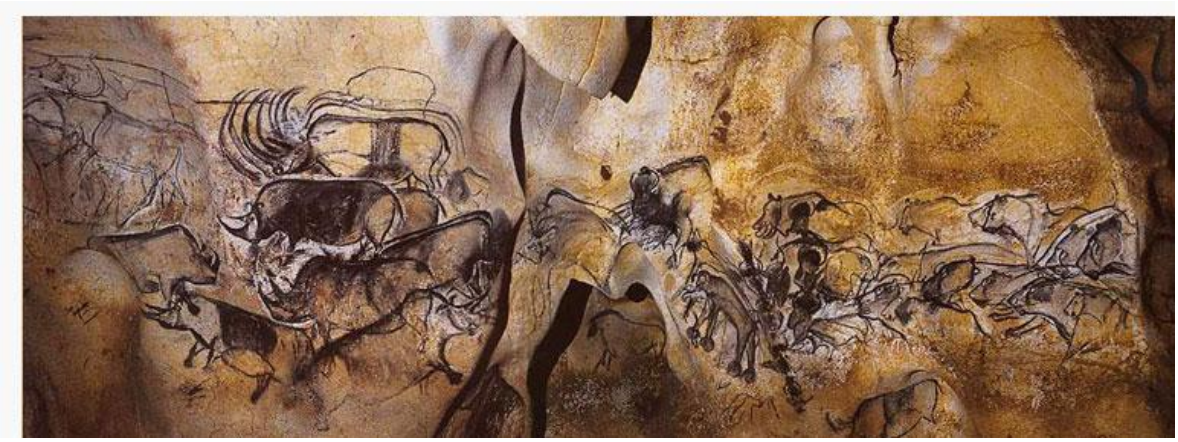
Osobně tak vnímám strukturu filmu, jako nejdůležitější formální element, který, pokud není později přetvořen, zároveň začíná na úplném začátku. Proto jsem se rozhodl hlouběji této problematice porozumět. Jedná se o přímou komunikaci s divákem, prací s jeho očekáváními, jeho podvědomím i vědomím, což je činnost navýsost lákavá a obtížná zároveň.

I. TEORETICKÁ ČÁST

1 STRUKTURA VYPRÁVĚNÍ

1.1 Stručná historie vyprávění a struktury

Mluvit o historii vyprávění je velmi ošidné, neboť se můžeme opřít pouze o prokazatelné důkazy, které existují až od určité doby. Myslím, že první prokazatelné snahy vyprávět příběhy, můžeme datovat přibližně do roku 31 000 př. n. l. – konkrétně Chauvetova jeskyně v jižní Francii (Mladá fronta, ©2015). V celé oblasti se nachází velké množství podobných jeskyní, avšak mladšího stáří. Podobné nálezy byly učiněny rovněž na jiných kontinentech, což jen ukazuje na jistou spontánní vývojovost a potřeby tehdejších lidí. Na paleolitických jeskynních malbách, jsou jasné tendence k vyprávění příběhu. K vidění jsou především malby, jež vypovídají o tehdejším světě. Hlavním námětem jsou zvířata, která často utíkají před dravci či lovci, často zaznamenanými v přímé konfrontaci se zvěří.



Obr. č.1: Chauvetova jeskyně

S použitím logického úsudku je na místě dobrat se zjištění, že verbální narace, jíž předcházely především nonverbální posunky, pravděpodobně doprovázené různými citově zabarvenými výlevy, zde bylo dlouhou dobu před jakýmkoliv výtvarnem. Postupně se jazyk vyvíjel do takové podoby, že bylo možné komunikovat jen za použití slov a zároveň sílila touha, po uchování prchlivých okamžiků. Piktogramy, ideogramy, glyfy a písmo obecně, začalo postupně získávat na důležitosti neboť spící potenciál, přímo volal, o praktické využití ve všech pokročilých společnostech.

Ačkoliv se dochovala poměrně velká řada písemných památek, žádná nemůže soupeřit s prvním, skutečně a umně strukturovaným, zapsaným příběhem, vzniknuvším v Mezopotámii přibližně ve 2. tisíciletí př. n. l. Vyryt ve verších, do dvanácti hliněných

tabulek, se tak *Epos o Gilgamešovi* stal jedním ze základních kamenů literatury. Na nadčasový příběh o hledání nesmrtelnosti, je tak odkazováno dodnes.

Dalším důležitým milníkem se stala Homérova (pravděpodobně) *Ilias a Odysseia* - starořecký, antický epos, který lze z hlediska strukturálních postupů, přímo srovnávat s jeho starším předchůdcem zmíněným výše. I když je mezi nimi propast téměř patnáct století, jsou si v těchto ohledech dost podobné a stále se věnují, z naprosto dominantní části, vyprávění děje, které je upřednostňováno před jeho popisem. (Labík, 2013)

Spolu s rostoucím věhlasem řecké filosofie bylo jen otázkou času, kdy se i samotná literatura a vyprávění obecně, stane cílem zkoumání. Ve 4. st. př. n. l. se pak Aristotelés, objevuje se svými analýzami tehdejších děl, z kterých vyvozuje poznatky silně ovlivňující chápání příběhu a jeho částí jako takových. Tvrzením, že vše včetně příběhu má mít začátek, střed a konec, tak vlastně klasifikoval v budoucnu velmi rozšířenou, trojaktovou strukturu. (Poetika) Pro naše potřeby je tak zdaleka nejdůležitější, samotná existence jeho spisu *De Poetica*, pojednávajícím o klasifikaci dramatu, poezie i komedie – i když z této části se nám bohužel dochovaly jen fragmenty. Přesto, že nemáme možnost posoudit celé dílo, jde neoddiskutovatelně o jeden z hlavních pilířů, nejen literární tvorby.

Naopak v první polovině 1. st. př. n. l. římský básník Quintus Horatius Flaccus, navzdory tomu, že byl zpočátku své tvorby silně ovlivněn řeckou tvorbou, začal tvrdě prosazovat pětiaktovou strukturu, kterou bral jako jediné správné řešení. Svým prakticky, nikoliv teoreticky psaným, veršovaným spisem *Ars Poetica*, pak inspiroval mnohé tvůrce, kteří přicházeli po něm. (Lanouette, ©2012)

Jak je napsáno v nadpisu této podkapitoly, jedná se pouze o velmi stručný úvod, ve kterém se nezabývám podrobněji dalšími starověkými kulturami jako Egypt, Čína či Indie, ve kterých vznikla taktéž řada mistrovských děl, ale z hlediska naší kultury, jsou pro nás zásadní především entity, které zde zmiňuji.

V druhé polovině 19. století pak na Aristotela nepřímo navazuje německý spisovatel a kritik Gustav Freytag, který na základě zanalyzování řady antických divadelních her a shakespearovských dramat vytvořil tzv. *Freytagovu pyramidu*. Ta dělí celý příběh na pět částí a struktura dramatu tak sestávala z expozice, kolize, krize, peripetie a katastrofy. Celý plot se dá vizualizovat do křivky, jejíž vrchol se nachází v krizi, ležící přibližně uprostřed příběhu (Labík, 2013). Ačkoliv Freytag zamýšlel praktické použití pouze na řecká a shakespearovská dramata, lze křivku aplikovat i přímo na filmové médium.

Nástup kinematografie koncem 19. století byl zpočátku vnímán, jako výstřelek krátkodobého trvání, ale již brzy se s potenciálem vyprávění příběhů, otevřel pro tvůrce nový, neprobádaný svět. Tak odlišné médium, však vyžaduje specifické postupy a tvůrci se museli naučit podřizovat formě, což sebou v začátcích přinášelo silně divadelní nádech.

Jednou z nejvýznamnějších osobností 20. století byl Lajos Egri, teoretik, spisovatel a tvůrce divadelních her s maďarskými kořeny, jehož *The art od dramatic writing* (1946), položilo základy pozdějšímu rozvinutí trojaktové struktury a trojdimenzionalitě postav, což je připisováno právě jeho osobě (NWOS, ©2013).

V 70. letech 20. století se na americkém trhu vynořilo několik teoretických knih, pojednávajících obšírněji o trojaktové struktuře, z nichž *Screenplay* Syda Fielda (1979), byl pro scenáristiku a chápání filmové narace zásadní. Na několik desetiletí se stal novodobým guru všech aspirantů scenáristického řemesla. Jeho paradigma vešlo do povědomí rovněž proto, že vypracoval svůj ideální model trojaktové struktury, kde se příběh skládá ze tří částí pojmenovaných jako: expozice, konfrontace, rozuzlení, přičemž střední část je rozdělena midpointem a ze dvou stran ohraničena body zvratu, které otáčí příběh jiným směrem. Je to velmi jednoduché a účinné schéma, které si i díky Fieldovu hlubokému průzkumu, upevnilo pozici divácky nejúspěšnějšího modelu. Zároveň je téměř jisté, že se inspiroval již zmíněným Lajosem Egrim.

Ve filmovém teoretickém světě, se začalo vynořovat velké množství špičkových autorů, kteří svým podrobným zkoumáním a náhledy na makro i mikrostrukturální části vyprávění včetně všech elementů s tím souvisejících, nesmírně posilnili samotnou pozici filmu, neboť přítomnost nastaveného zrcadla a odborné reflexe, je jedině k dobru. Ruský strukturalista Vladimír Jakovlevič Propp, Joseph Campbell se svou knihou *The Hero With a Thousand Faces (2008)* a na něj přímo navazující Christopher Vogler, Robert McKee se svou komplexní knihou, *The Story (1997)*, bádající především v myšlenkových vodách filozofie, či Michael Hauge. Toto jsou jen někteří, z velkého zástupu lidí, zabývajícími se podobnou látkou. (Labík, 2013)

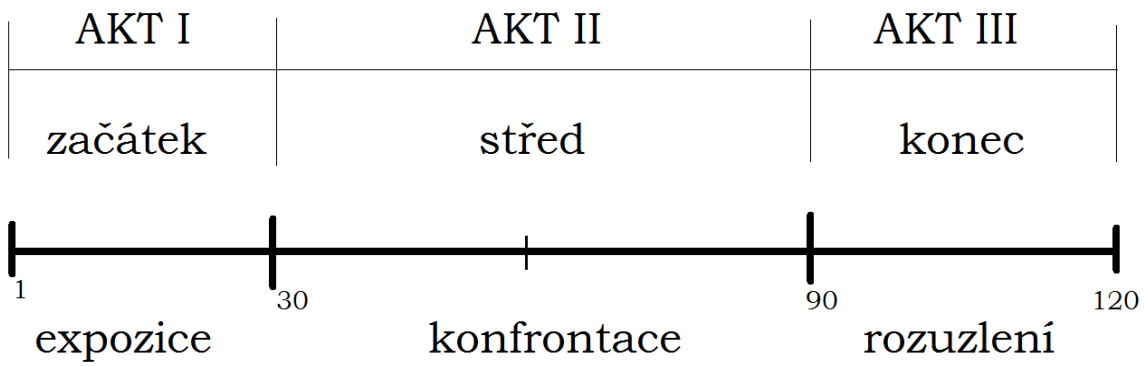
V současné době probíhá velká osvěta na poli filmové struktury, která se díky masivní reflexi neustále mění a doplňuje. I když velká část obyvatelstva shledává „americkou trojaktovku“ neseriózní a omezující, tak není rozhodně na škodu, znát pravidla dřív, než se člověk skutečně pustí do hry. Je dobré vědět, proč se tato struktura stala tak úspěšnou a proč stále funguje. Lidé se od sebe v zásadě moc neliší a vnitřní náklonnost, pudy a

podvědomí, nás pravděpodobně automaticky, ztotožňují s určitými stále se opakujícími vzorci jen z toho důvodu, že jsme tak naprogramováni. Jednou z těchto věcí, je možná paradigma trojaktové struktury.

Do už nastíněného množství teoretiků a praktiků zároveň, spadá i Blake Snyder jehož kniha *Save the Cat! The Last Book on Screenwriting You'll Ever Need* (2005), se rychle stala malým pokladem na poli scenáristiky a je i hlavním motorem této práce.

1.2 Paradigma trojaktové struktury

Stěžejním základem pro orientaci v následujících kapitolách, je pochopení základního rozdělení amerického dramatu na tři akty neboli dějství, z nichž každý plní svou specifickou funkci. Trojaktová struktura je především otázkou symetrie a proporcí struktury, která je obměňována. Všechny následující poznatky jsou aplikovány na model dvouhodinového, tedy 120 minutového filmu, avšak při procentuálním vyjádření, je možné použít model na jakýkoliv film. Také je dobré připomenout, že trojaktová struktura není nic nového a ve své základní podobě je přítomna už od počátku dějin lidstva, jde jen o to, že v současnosti jsou silné tendence k co nejuchopitelnějšímu vyprávění a přiblížení se divákovi. Všem novodobým modelům je tak předobrazem aristotelovská struktura, jíž jsou pokračovateli.



Obr. č.2: Model trojaktového pojetí

Důležité je určitě zmínit, že rozdíly mezi evropským a americkým filmem jsou často propastné, nejen z technického hlediska, ale také strukturálně - narativního. Největším rozdílem je už samotný přístup k naraci, jejímu členění a neposlední řadě zakončení, které v

evropském pojetí, zůstává často otevřené a nevysvětlené. Evropští protagonisté se navíc od těch amerických často liší pasivitou a nevalnými schopnostmi skutečně jednat. Namísto toho spíše připomínají hadrové panenky, prohrávající svůj boj, vláčené dominancí okolního světa.

1.2.1

Expozice - AKT I.

Expozice nejčastěji slouží k představení každodenního světa hlavního hrdiny, který je charakterizován svým jednáním v soukromí, vztahovou interakcí s ostatními postavami, svými tužbami, nedostatky a řešením prvních problémů. Už v úvodních minutách jsme schopni odhadnout žánr a tón filmu. Objevuje se první zápletka, často spjata se samotným tématem filmu. Je nastolena premisa příběhu a divák si postupně vytváří vztah k hlavnímu hrdinovi, který je na konci prvního aktu (přibližně 25. strana), nucen čelit skutečné hrozbě. Návrat zpět není možný. Nastává první bod obratu, který mění zaběhlé pořádky a otáčí příběh novým směrem. (Field, 2007)

1.2.2

Konfrontace - AKT II.

Hrdina vstupuje svým rozhodnutím do nového světa, jedná se o nejdelší dějství, které zpravidla zabírá polovinu filmu. Do příběhu vstupují nové postavy, antagonisté dostávají více prostoru, rozehrávají se nové tematické podpříběhy a podzápletky. Druhé dějství je nejobtížnější zkouškou pro hrdinu neboť překážky, konflikty a nepříjemné neúspěšné situace, utváří a prověřují hrdinův charakter na cestě za svým cílem. Přibližně v polovině filmu a zároveň v polovině tohoto dějství, hrdina zkouší novou taktiku a začíná používat něco, co ještě nezkusil, což často vede ke krátkodobému vítězství, které je brzy uťato - často v momentě kdy si postava neví rady, dalším bodem zvratu (přibližně 90. strana), předznamenávajícím nastávající změnu. (Labík, 2013)

1.2.3

Rozuzlení - AKT III.

Děj díky prozření hrdiny a jeho poslednímu vzepření se, vrcholí. Třetí dějství odpovídá na nastolené otázky a uzavírá všechny otevřené motivy a zápletky, pokud se tak

nestane, je to pravděpodobně z důvodu zanechání odrazového můstku pro pokračování nebo nezkušenosti autora. (Field, 2007). Hrdina díky charakterovému oblouku prodělává znatelnou změnu a často vítězí ve svém boji. Diváci prožívají katarzi.

1.3 Blake Snyder – Zachraňte čočku!

Blake Snyder (3.10.1957 – 4.8.2009) byl americkým scenáristou s bohatými zkušenostmi z praxe. Proslavil se především svými knihami zabývajícími se scenáristikou a filmovým marketingem. Pracoval jako konzultant pro holywoodská studia a vedl mezinárodní semináře a workshopy (Labík, 2007). Svou kariéru scenáristy začal už v 80. letech. Zpočátku vycházel především z obecného modelu Syda Fielda, kde si však už při psaní prvních scénářů uvědomil, jak velké propasti zejí mezi jednotlivými body, které Field klasifikoval. S přibývajícími zkušenostmi získanými v praxi a analýzou stovek filmů si uvědomil, že struktura velkého množství filmů je velmi podobná a situace, kterým musí protagonista čelit, popřípadě se dějí kolem něj, jsou často téměř identické.

Své poznatky spolu se svým novým strukturálním modelem shrnul v knize *Save the Cat! The Last Book on Screenwriting You'll Ever Need* (2005), která se dočkala ještě dvou dalších pokračování. Ve své knize klasifikuje patnáct hlavních beatů, událostí či zvratů, které jsou nezbytné pro každý příběh. Celý systém nazval Blake Snyder Beat Sheet neboli BS2. O něco později dále rozšířil hlavních patnáct bodů, na konečné číslo čtyřiceti beatů, vyskytujících se v rámci celého filmu, který zároveň rozdělil na čtyři části, čímž naoko vzniká jakási čtyřaktová struktura obsahující:

- 1. akt
- 1. polovina 2. aktu
- 2. polovina 2. aktu
- 3. akt

Každá část obsahuje deset beatů.

Snyder (2005) zároveň používá jiné označení aktů, které lépe ilustruje potenciál jednotlivých dějství a změn, které indikují.

AKT I – teze (thesis) – dosavadní, všední život hrdiny, svět na který je zvyklý

AKT II – antiteze (antithesis) – svět naruby v protikladu oproti úvodu, hrdina se učí, žít v tomto novém světě, příběh graduje. Dramatický vrchol se nachází v bodě beznaděje (darkest point) na konci tohoto dějství, oproti Freytagovi, který vrchol umístil do středu struktury.

AKT III – syntéza (synthesis) – kombinace obou předchozích světů, hrdina je poučen a změnil jak sebe, tak nový svět ve kterém nyní bude žít, vše je vyřešeno

Snyder svůj název knihy *Save the cat!* odvodil od scény nacházející se podle něj v úvodu filmu, obvykle první scéna s protagonistou, ve které udělá něco sympatického, např. zachrání kočku. Díky tomuto jednoduchému triku, tak u diváků vzbuzujeme rychlou důvěru a sympatie k hrdinovi. Kromě tohoto „vynálezu“, mu dále náleží vymyšlení nových strukturálních částí. Debate, Fun and Games, Bad Guys Close In a jako jediný z teoretiků rozdělil nejtemnější místo (Darkest Point) na dvě samostatné části, All Is Lost a The Dark Night of The Soul, o kterých se podrobněji rozepisuju v následující kapitole. Nesmíme také zapomenout, že Snyder je typickým zastáncem trojaktové struktury, zastávajícím pouze odlišnou interpretaci. Důležitý je rovněž jeho inovativní přístup ke kategorizaci žánrů.

Nyní se zaměříme na specifikaci patnácti hlavních beatů, neboli jednotek informací.

1.3.1

1. Opening Image – úvodní scéna (1)

Úvodní záběr se dá považovat za nejdůležitější záběr celého filmu a proto by měl být technicky co nejlépe provedený a to z toho důvodu, že už v prvních sekundách by mělo být jasné, o jaký žánr se bude jednat a jaký tón a nádech bude snímek mít. Často se seznamujeme s hrdinou a jeho dosavadním světem před velkými změnami, které mají přijít. První záběr, má svůj protiklad v posledním záběru filmu, se kterým jsou tak v přímém vztahu, neboť odráží hrdinovu proměnu dosaženou v průběhu celého filmu. Snyder (2005)

1.3.2

2. Theme Stated – stanovení tématu (5)

Někde v úvodních pěti minutách, se podle Snydera musí stanovit téma, které je obvykle vyřčeno někým jiným než hlavní postavou. Nejčastěji se jedná o lakonickou hlášku,

která by neměla příliš vyčnívat a je možné, že ji při prvním zhlédnutí ani nepostřehneme, avšak o to větší dopad pak na nás po objevení bude mít. Toto prohlášení se tak zároveň stává tematickou premisou celého příběhu, od této chvíle tedy víme, o kolem čeho se bude film tematicky točit, není-li tomu tak, jedná se o neodpustitelnou chybu. Každý film, musí mít hlavní téma. Snyder (2005)

1.3.3

3. Set-up – expozice (1-10)

Jedná se o jednu z nejnáročnějších příběhových částí na výstavbu, neboť se uvádí, že zhruba prvních deset minut je doba, po kterou divák uvažuje, zda se bude na film dívat, či nikoliv – někde je tato doba dokonce zkrácena na dvě minuty. Ačkoliv tvůrce musí pracovat na velmi malém prostoru, měl by charakterizovat všechny postavy prvního příběhu, ukázat jednotlivé vztahy mezi nimi, představit prostředí, ve kterém se děj bude odehrávat a exponovat protagonistovy schopnosti a charakter, nedostatky, cíl, tužbu, či „věc“, která mu schází. Se všemi prvky se bude později pracovat a proto, je k lepšímu pochopení musíme znát a vědět o nich, zároveň stále platí, že bychom měli říkat jen to, co je nezbytně nutné.

Snyder také klasifikuje svůj pojem Six Things That Need Fixing alias „Šest věcí, které potřebují opravit“. Jde o to, ukázat nedostatky a věci scházející v protagonistově životě, které se pak při naší obeznámenosti, v dalších částech filmu automaticky mění na malé gagy, či malé paradoxní situace, kterými tak odkazujeme na začátek filmu. Snyder (2005)

1.3.4

4. Catalyst – zápletka (12)

První výraznější událost a spouštěč změn. Dosavadní život představovaný autorem, na který je protagonista zvyklý, se díky tomuto okamžiku mění, život se začíná pomalu otřásat. Jedná se o příslovečný balíček, telefonát, úmrtí, krádež, odhalení nevěry aj. Velmi často se jedná o incident typu špatná zpráva, ale na konci filmu přichází zjištění, že právě ona, jakožto spouštěč může za to, že hrdina na svou obtížnou cestu vyráží. Často je pak v americkém filmu, na rozdíl od toho evropského, ve svém boji úspěšný. Snyder (2005)

1.3.5

5. Debate – rozmýšlení (12-25)

Protagonista dostal podněcující informaci a nachází se ve fázi, kdy už sice sám ve svém nitru ví, co musí udělat, ale zároveň je to poslední možnost, kdy může couvnout zpátky. Uvědomuje si celou šílenost věci, zvažuje své možnosti a sám si pokládá zpochybňující otázky (Snyder, 2005). V průběhu této části, si tak na tuto otázku definitivně odpovídá. Obeznámen s možnými následky a obtížností situace, je tak připraven učinit rozhodující krok.

1.3.6

6. Break into Two – 1. bod obratu (25)

První skutečná změna v příběhu. Hrdina se rozhoduje konat a vstupuje do nového světa, který je naprosto rozdílný, ideálně opačný - vstupuje do světa antiteze. Důležité je, aby hrdina skutečně vykonal své rozhodnutí a nebyl jen vláčen okolnostmi či jinými postavami, pasivita zde není tou správnou cestou. Hrdinu dělají hrdinou právě jeho rozhodnutí a skutky, proto se musí rozhodnout on sám. (Snyder, 2005)

1.3.7

7. B-story – vedlejší příběh (30)

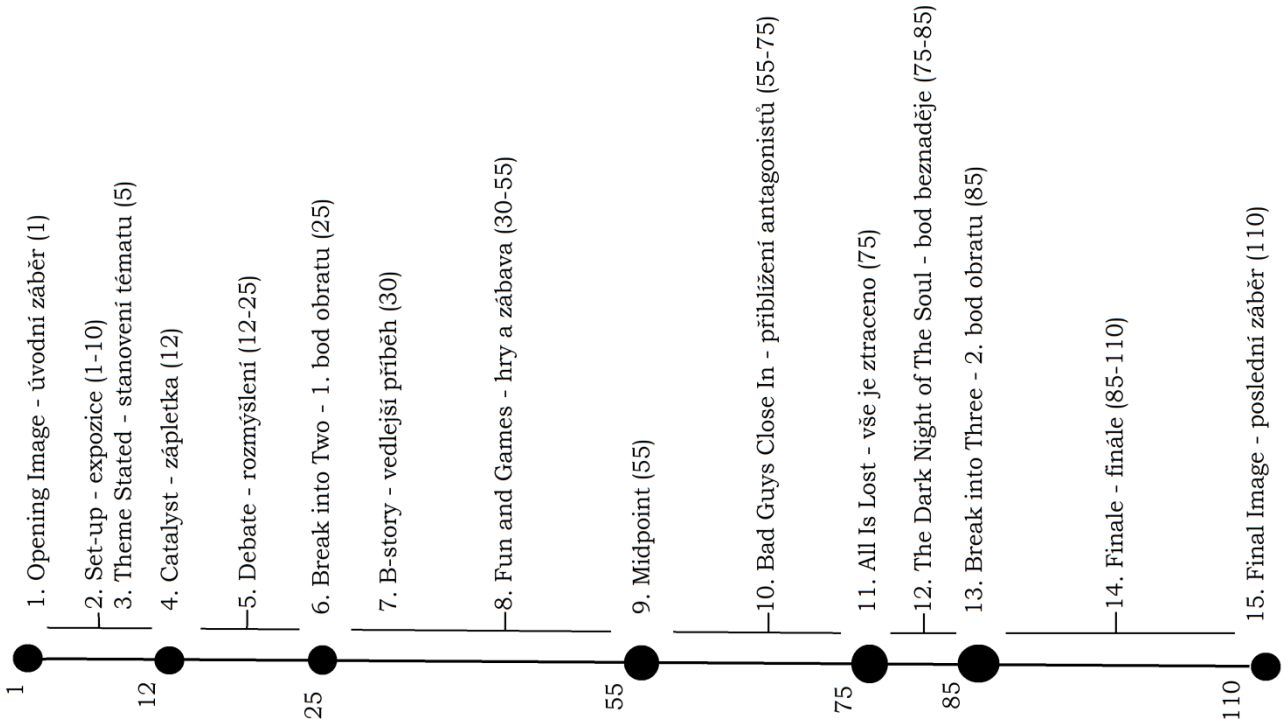
Vedlejší příběh je nejčastěji příběh vztahový „love story“ a zároveň je to příběh, nesoucí samotné téma filmu, které je zde otevřeně konfrontováno. Jelikož jsme úvodních téměř třicet minut, strávili budováním světa, který jsme bodem zlomu opustili, slouží vedlejší příběh k plynulému překlenutí, ze starého světa do nového. Nový příběh tak začíná takřka ihned, aby se nedostavil pocit vakua. (Snyder, 2005)

Do příběhu vstupuje řada nových postav, které jsme v prvním aktu neviděli a jelikož se nacházíme ve světě antiteze, což je vesmír sám o sobě, mají zpravidla naprosto opačné vlastnosti, na něž si postava musí zvyknout. (Snyder, 2005)

1.3.8

8. Fun and Games – hry a zábava (30-55)

Jak napovídá název, jedná se o naplnění příslibu, který jsme divákovi dali. Tuto odlehčenou část filmu Snyder považuje za srdce každého filmu a je to právě tato část, díky které divák dostane odpověď na otázku: „Proč jsem šel do kina?“. Část, ze které se primárně čerpá pro skládání filmového traileru či plakátů a kde se vyskytují nejúdernější momenty. Autor si tak může dovolit mírně polevit, protože skutečná výzva v podobě midpointu, ještě není na obzoru (Snyder, 2005). Je důležité si uvědomit, že tato část výrazně pracuje s prvky kontrastu a vznikajícími konflikty, které jsou jádrem každého vyprávění.



Obr. č.3: Znázornění Snyderova modelu

1.3.9

9. Midpoint (55)

Dělící bod, půlicí celou filmovou strukturu a druhý akt na dvě části. Jedná se buď o okamžik, kdy hrdina dosahuje dílčího vrcholu, v tom případě se jedná o falešné vítězství nebo

padá na dno - falešná prohra. Hrdina tak může získat vše po čem toužil, ale úspěch je jen dočasný a toto falešné vítězství, samo o sobě nic neznamená, neb hrdina má před sebou dlouhou cestu a jeho pád i získaná lekce, je nevyhnutelná. Falešná prohra funguje na stejném, pouze opačném principu. U midpointu se často používá fráze „Kostky jsou vrženy," a to zde platí stoprocentně. Odlehčená fáze Fun and Games končí a vracíme se naplno k tématu. (Snyder, 2005)

Protikladem midpointu, je zlomový bod All is Lost (vše je ztraceno), s nímž je vnitřně provázán. Dosáhne li hrdina falešného vítězství v polovině filmu, musí neodvratně směřovat k falešné prohře trůnící na straně 75. V opačném případě je postup inverzní jako výše.

1.3.10

10. Bad Guys Close In – přiblížení antagonistů (55-75)

Hrdina se nachází ve fázi midpointu, řekněme, že dočasně přemohl antagonistu a falešné vítězství se zdá být vítězstvím opravdovým. Tato fáze příběhu je pro hrdinu jednou z nejobtížnějších, neboť veškeré antagonistické vnější i vnitřní síly nabírají na síle a snaží se všemi možnými prostředky hrdinu zničit. Pojmem antagonista, zde rozumějme jakoukoliv sílu, věc či myšlenku, která je proti hrdinovi, neboť označení Snyder vymyslel převážně pro žánrové filmy jako western, či akční film. V klasickém dramatu je interpretace antagonismu často mnohem volnější, antagonista tak nemusí být zlý člověk, jak si většina lidí myslí. Často se samotná hrdinova skupina nejbližších ocitá v nových zásadních konfliktech, kvůli žárlivosti, závisti, či pochybám. Hrdina nemá pro pomoc kam jít, pomalu tak směřuje ke svému neodvratnému pádu. (Snyder, 2005)

1.3.11

11. All Is Lost – vše je ztraceno (75)

Snyder definuje termín „the wiff of death", závan smrti, která může nastat i v symbolické rovině – květina či zvíře. V tomto nejvýraznějším bodě falešné prohry, kdy se zdá být vše ztraceno a není zde místo pro naději ani viditelné možné řešení, často přichází úmrtí vedlejší postavy. Nejčastěji se jedná o smrt mentora, „ukřižování Ježíše", jenž svou smrtí symbolizuje zánik starého světa, s jeho myšlením. Uvolňuje se tak místo pro

následující fázi, kdy dochází k fůzi starého světa – teze - a obráceného světa – antiteze – čímž vzniká syntéza – nový svět, život. (Snyder, 2005)

1.3.12

12. Dark Night of The Soul – bod beznaděje (75-85)

Hrdina je pokořen, dopadá na absolutní dno, aby se vzápětí odrazil vzhůru a vydal ze sebe z posledních sil to nejlepší. Nachází se v nejtemnějším bodě těsně před úsvitem, který sebou přináší řešení, ale myšlenka, která by spustila celý proces není poblíž. Bod beznaděje může trvat pár sekund, nebo několik minut, během kterých si zlomený protagonista musí ve vší pokoře uvědomit a přiznat svou hloupost či chyby. Musí vědět, že byl poražen, tvrdá lekce mu byla udělena a tato lekce, je zároveň spouštěčem, díky kterému se hrdina poučí, dostává tak poslední šanci v boji proti úhlavním silám (Snyder, 2005). Je nasnadě tuto část přirovnávat k Aristotelově anagnorisu, v níž hrdina nachází poznání a dovídá se pravdu ať už o sobě nebo někom jiném. Toto poznání pravdy, pak donutí postavu znovu jednat.

Po strukturálním bodě All Is Lost se tak jedná o druhou část, původně celistvého bodu Darkest Point, který Snyder rozdělil na dvě části. Z hlediska temporytmiky se jedná o strmou gradaci příběhu.

1.3.13

13. Break Into Three – 2. bod zlomu (85)

Díky postavám vedlejšího vztahového příběhu (vnitřní) a hlavního příběhu (vnější), díky tematickým konverzacím vedených ve vedlejším příběhu a antagonistovi vítězícím v hlavním příběhu, který zkoušel hrdinu, je nalezeno řešení. Protagonista se musel ponořit hluboko do sebe a najít řešení, které často zpětně, získává od svého vztahového partnera a jeho vodítkům. Svět soužití a syntézy, je takřka na dosah ruky. (Snyder, 2005)

1.3.14

14. Finale – finále (85-110)

Jedná se o třetí akt, ve kterém jsou zužitkovány uštědřené lekce. Hlavní i vedlejší příběh končí triumfem hrdiny, který zároveň hierarchicky likviduje padouchy, až do finál-

ního souboje s hlavním průvodcem zla, který musí být odstraněn pro nastolení nového světa syntézy. Nestačí, aby hrdina zvítězil, musí změnit svět. (Snyder, 2005)

1.3.15

15. Final Image – poslední záběr (110)

Často je opakem úvodního záběru a je nejhmatatelnějším ukazatelem dramatického oblouku a porovnávacím prvkem hrdinovy změny. (Snyder, 2005)

II. PRAKTICKÁ ČÁST

2 ANALÝZA FILMŮ Z HLEDISKA BS2

Samotné analýzy se soustředí na zastoupení, popřípadě nezastoupení, jednotlivých částí Snyderovy struktury ve vybraných filmech a koherenci všech beatů.

2.1 Gravity – Gravitace - 2013

Gravitace vznikla v americké produkci roku 2013. Jedná se o žánr sci-fi/ drama, přičemž z pohledu Snyderova dělení, by se jednalo o žánr Dude With a Problem. Se ziskem sedmi Oscarů, převážně v technických kategoriích, se jednalo o nejúspěšnější film na předávání cen americké Akademie, zároveň se snímek stal jedním z nejvýdělečnějších roku 2013. Režii měl na starost Alfons Cuarón. (IMDb, ©1990-2015)

Ve své vizuální a technické vytříbenosti, se v podstatě jedná o naprosto minimalistický a přímočaře napsaný příběh. Rutinní mise ve vesmíru, se během okamžiku mění v tuhý boj o přežití a nezkušená doktorka Ryan Stone (Sandra Bullock), spolu s vesmírným veteránem Mattem Kowalskim (George Clooney), tak musí bojovat o přežití.

Obr. č.4: Úvodní idylka

Úvodní záběr tvoří panoráma z vesmíru na planetu Zemi, slyšíme pouze rádiovou komunikaci, kterou si však nejsme schopni spojit s něčím konkrétním, což se po chvíli mění a tečka na obzoru postupně nabírá tvarů kosmické stanice a vesmírného raketoplánu Explorer. V případě *Gravitace* je úvodní záběr dlouhý bezmála třináct minut, až poté při-

chází první přiznaný střih. Pro naši klasifikaci, je však klíčových několik úvodních, sekund.

Set-up. První okamžiky filmu jsou více než výmluvné a je jasné, v jakém prostředí se bude děj filmu odehrávat. Nekonečnost vesmíru v němž se vznáší pár záchytných bodů v podobě vesmírných stanic, je působivá. Pomocí rádiové komunikace se dovídáme o končící vesmírné misi, které se postavy účastní. Zítra odlétají zpět na Zemi, předtím je však ještě nutné zprovoznit nové systémy pro stanici Hubbelova teleskopu. Je nastíněno možné nebezpečí, v podobě letících úlomků sestřeleného satelitu.

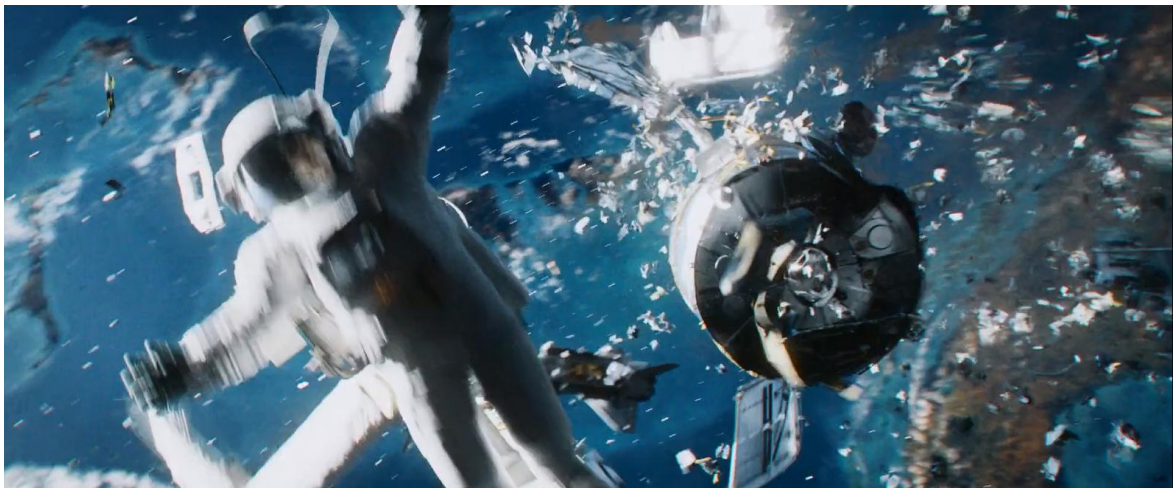
Obr. č.5: Rutinní vývoj během expozice

Nejdominantnější postavou je zde Matt Kowalski (George Clooney), který až do okamžiku zápletky, působí jako hlavní protagonista i když ve filmu zastává funkci mentora. Je mu věnováno nejvíce času a krom mnohého se dovídáme o jeho touze, překonat rekord v pobytu ve volném prostoru, na který mu chybí pětasedmdesát minut. Matt není na vesmírné misi poprvé, je zkušeným veteránem, paradoxně se však, kvůli jeho věku, jedná o jeho poslední misi. I když je pozitivně naladěn, několikrát se díky jeho upovídanosti dovídáme o tom, že nemá dobrý pocit z této mise. Je vůdčí osobností se silnou schopností empatie, nebojí se dělat důležitá rozhodnutí a je takřka opakem, skutečné hlavní protagonistky, doktorky Stoneové. Kowalski má zároveň v expozici svou Save The Cat scénu, když zachytí odlétávající šroubek, který doktorka odmrští do volného prostoru.

Ryan Stone (Sandra Bullock) je na své první vesmírné misi. Po celém týdnu ve vesmírném prostoru, si stále zvyká na stav beztíže. Je dotazována na svůj zdravotní stav

s vyřčenou možností odpočinku, avšak odmítá, chce dokončit práci, kterou se snaží navzdory vyskytujícím se problémům vyřešit. Ze všech tří astronautů, působí nejvíce nervózním dojmem a stále se necítí svá, k tomu aby mohla pracovat a soustředit se, potřebuje klidné prostředí a pevnou půdu pod nohama.

Přichází zpráva od koordinátora v Houstonu (Ed Harris), mise je zrušena. Úlomky sestřelené stanice míří přímo jejich směrem. Ryan chce i navzdory rozkazům zprovoznit instalované zařízení, dostává se do menšího konfliktu s Mattem, který si uvědomuje, že se nejedná o všední situaci.



Obr. č.6: Zápletka - nastávají menší problémy

Zápletka přichází vzápětí. Úlomky okamžitě usmrcují jednoho z astronautů. Celá stanice Hubblova teleskopu je zničena a ztrácí výšku na orbitě, průzkumný raketoplán Explorer je rovněž zásadně poničen. Ryan je odmrštěna daleko od Matta a ocitá se sama ve vesmíru.

Debate. Ryan je ztracená, kinetická energie ji stále odnáší pryč od míst, ve kterých se předtím pohyboval celý tým. Je dezorientovaná, nedokáže určit svou polohu, GPS systém nefunguje a poblíž nevidí žádný orientační bod. Ztrácí i poslední pojítko s Mattem, rádiová komunikace je naprosto hluchá, nevíme co se s ním stalo. Nikdo ani Houston se neozývá. Dochází jí kyslík. Po chvíli je schopna udat svou polohu, neboť vidí stanice na obzoru, avšak je naprosto paralyzována, nekontrolovaně se vznáší volným prostorem. Situace se zdá být ztracená, Ryan si uvědomuje, jak blízko smrti se ocitla.

Obr. č.7: Ryan se řítí do prostoru

Objevuje se Kowalski, který ji k sobě poutá lanem, nyní je Ryan propojena touto pomyslnou pupeční šňůrou, se svou matkou, Mattem. Od této chvíle tvoří jeden organismus, Matt ji uděluje rady, jak šetřit kyslíkem, nastiňuje další plán a Ryan se rozhoduje pomoci, neboť jde koneckonců také o její přežití. Hlavním příběhem se tak stává úspěšný návrat na Zemi, toto je hlavní příběhem, A-story.

Obr. č.8: Ryan dočasně zachráněna Kowalskim

Break into two. Ryan tedy souhlasí a přijímá misi na jejich záchranu. Vydávají se na cestu k troskám Exploreru s vědomím, že mají přibližně devadesát minut, než trosky znovu oběhnou Zemi a objeví se poblíž jejich lokace.

B-story ve filmu plní vztahový příběh Ryan a Kowalskiho. I navzdory počátečnímu odhodlání Ryan pomalu upadá do sebelítosti a pocitu zbytečnosti. Kowalski se ji snaží rozpovídat, což se mu daří. Dovídáme se, odkud Ryan pochází, zároveň se stále nevyrovnala se smrtí své dcery, která za svou smrt vděčí paradoxně gravitaci, kvůli níž uklouzla a nešťastně upadla. Ryan se na Zemi snaží ve svém volném čase co nejvíce izolovat před vlivem okolního světa, což dělá pomocí hluku (rádia) a jízdou autem. Kromě práce tak nemá nikoho, kdo by na ni čekal. Kowalski je důležitým právě pro vyrovnání se s její minulostí a posunutím dále. Jeho akce a apel na Ryan, může za její konečnou proměnu.

Obr. č.9: Fun and Games a budování vztahového příběhu

Fun and Games. V nepoužitelném vraku Exploreru, objevují další mrtvé astronauty a rozhodují se vydat na nebezpečnou cestu, k mezinárodní vesmírné stanici ISS. Víme, že Kowalskimu rapidně ubývají zásoby paliva v jet-packu, který zároveň není technicky stoprocentní. Vydávají se na cestu, přičemž Kowalski odlehčuje atmosféru vyprávěním o schované vodce v únikovém modulu Sojuz na ISS a rekordu v pobytu ve vesmíru. Po odpoutání se od Ryan, Kowalski stále pokračuje v odlehčeném duchu a instruuje ji, ohledně dalšího řešení situace.

Theme stated. Za tento moment se dá označit chvíle, kdy se hlavní dvojice, nachází v patové situaci, hraje se o jejich životy. Ryan je zaháknutá nohou, za popruh padáku a v ruce drží popruh, na jehož konci je Kowalski. Ryan opakovaně odmítne Kowalskiho pustit i když je jasné, že současná situace zahubí oba. Kowalski vidí její nerozhodnost a pouští se, aby zachránil alespoň ji. Se slovy „Ryan, musíš se naučit nechat věci být," tak vyslovuje téma, podobnou variaci pak zmíní ještě několikrát. Téma samotné, se netýká jen aktuální

situace, ale především minulosti Ryan, která se stále nedokázala psychicky a emocionálně přenést, přes smrt své dcery a jako osobnost, se tak přestala vyvíjet.

Obr. č.10: Život na vlásku

Midpoint zde utváří delší časový úsek. Ryan se po komplikacích dostává do únikového modulu s vědomím, že je jediná přeživší, z celé vesmírné expedice. Jedná se o falešné vítězství. Poprvé v životě musí ručně ovládat Sojuz, s kterým se setkala pouze na pozemském simulátoru ve výcvikovém středisku. Pokaždé se s ním zřítila. Ryan se v modulu odpojuje od ISS.

Obr. č.11: Ryan se smiřuje se smrtí Kowalskiho

Bad Guys Close In. Ryan je sama, snaží se ji zničit síly okolo ní. Záchranný modul se sice odpojuje, avšak popruhy visícího padáku ho vrhají zpět, přímo na ISS. Hrozí srážka, kterou Ryan po vypjatém zápolení odvrací. Zároveň ví, že během osmi minut pravděpodobně dorazí další vlna zkázonosných úlomků, přesto se rozhoduje vydat do volného prostoru a manuálně popruhy padáku uvolnit. Během uvolňování, pak úlomky skutečně

přilétají a kompletně devastují ISS. Ryan se po peripetiích dostává opět do modulu, kterým se připravuje doletět k čínské stanici na obzoru. Je připravena, avšak modul nereaguje, palivo trysek bylo vyčerpáno. Houston stále nereaguje na rádiové výzvy, až po chvíli se z rádia ozývají čínské hlasy, nejedná se však o astronauty z čínské stanice, ale o rádiového nadšence ze Země. Dělí je jazyková i vzdálenostní bariéra. Ryan v rádiu rozeznává dětský pláč, propadá se do beznaděje a smiřuje se s tím, že během několika hodin zemře. I navzdory rádiovému kontaktu, si připadá jako jediná živá bytost v celém vesmíru. Jejím největším nepřítelem je tak ona sama.

Obr. č.12: Překážky se stávají čím dál obtížnějšími

All is Lost. Pro Ryan, je vše je ztraceno. Bez paliva a možnosti dostat se k čínské stanici, je odsouzena zemřít osamocena v záchranném modulu. Snyderovský závan smrti, je silně přítomen.

Obr. č.13: Emoce tečou

Dark night of the soul. Ryan je na dně, jediné řešení vidí v sebevraždě a proto vypouští zásoby kyslíku. Rezignuje na vše a zavírá oči, chce se setkat se svou zesnulou dcerou. Bod beznaděje. Z rádia se ozývá čínská ukolébavka a modul tak odkazuje na pozemskou Ryan, snažící se vytěsnit a nevnímat okolní problémy při jízdě autem, za hudebního doprovodu. Avšak objevuje se Kowalski, tluče na okno modulu a dostává se dovnitř. Ve snové scéně, uštědřuje Ryan definitivní lekci, která ji nakopává. Konečné řešení, tak vystává z jejich vztahového příběhu.

Obr. č.14: Snová scéna s Kowalskim

Break into three. V druhém bodě obratu, se Ryan rozhoduje zužitkovat Kowalskiho rady a bojovat o přežití. Zastavuje vypouštění kyslíku a vytahuje manuál záchranného modulu. Koncentruje své poslední síly a vědomosti, působí konečně velmi optimisticky a věří svým schopnostem, chce se dostat zpátky domů.

Obr. č.15: Další komplikace před návratem domů

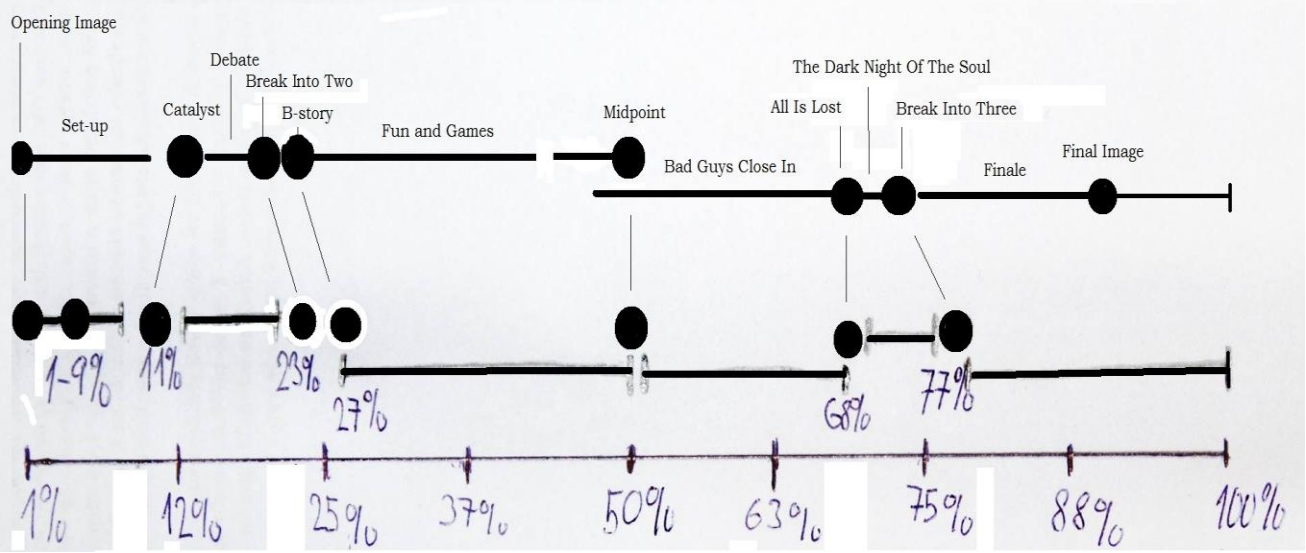
Finále. Pomocí přistávacích trysek se vystřeluje k čínské stanici. Je vyrovnána se smrtí své dcery i smrtí Kowalskiho. Je odhodlána změnit svůj život. V cestě ji však stojí množství překážek, které musí překonat na cestě, do záchranného modulu čínské stanice, pomalu se rozpadávající, pádem do atmosféry. V samotném modulu se opět musí popasovat s čínským ovládacím panelem a rozpadající se stanicí. V tomto momentě, je její proměna asi nejhmatatelnější. Vystřeluje svůj modul naslepo vstříc Zemi, rozžhavený a dýmící, padá atmosférou. Modul dopadá do jezera, na blíže nespecifikovaném místě. Voda začíná proudit dovnitř a Ryan musí ještě naposledy zabojovat o svůj život a čelit tak utopení ve skafandru.

Final image. Z vody, Ryan symbolicky pluje ke břehu, očištěná a připravená na novou etapu svého života. Je vděčná a šťastná, s obtížemi vstává a upíná zrak k vesmíru, což je ještě zvýrazněno extrémním podhledem, čímž je záběr výborně provázán s úvodním záběrem, který byl naopak z perspektivy vesmírné.

Obr. č.16: Ryan zpět na Zemi

Ve své knize lpí Snyder na striktním dodržování pevně stanovené symetrie, která je primárně určena pro film o délce 110 minut, proto níže budu pracovat s převedenou procentuální hodnotou, která umožní nasazení jeho modelu na jakkoliv dlouhý snímek.

Za jedinou problematičtější věc považuji sekci Theme Stated, která by měla nastat v 5% filmu, ale zde je explicitně vysloveno až téměř v polovině filmu, zároveň je třeba dodat, že v 9% filmu Kowalski pronáší repliku, která se za nositele tématu dá myslím považovat také, avšak kvůli příliš subjektivní povaze a jednostrannosti jsem se rozhodl bod stanovení tématu do grafu neumístit. Tak jako tak by umístění nebylo přesné.



Obr. č.17: Porovnání ideální a skutečné symetrie ve filmu Gravitace

Nejspodnější linie zobrazuje časovou osu v procentech a nad ní leží rozdělení dle ideálního Snyderova paradigmatu se zvýrazněnými body. Úplně nahoře je pak samotné znázornění událostí z filmu. I když se nejedná o moc světově provedený graf, pro hrubou vizualizaci je naprosto dostačující.

Vyvstává také otázka, zda odloučení Kowalskiho od Ryan nepovažovat za Midpoint vzhledem ke své závažnosti a následujícím událostem. Jsem však toho názoru, že i když se jedná o jeden z emocionálních vrcholů filmu, tak je třeba se dívat na událost skrze hledisko vztahového příběhu, respektive jeho dočasné ukončení. Nejpádnějším argumentem jest však to, že rozhodnutí o odpoutání dělá Kowalski a ne Ryan, ta sama musí svá první velká rozhodnutí udělat až na ISS ve fázi Midpointu, který také není umístěn do jediného bodu, ale spíše do celé kratší sekvence ve stanici.

Další mírnou odchylkou je pak část Bad Guys Close In, která předchází ještě samotnému Midpointu, během vypuknutí požáru na vesmírné stanici ISS, dále však pokračuje klasickým způsobem.

Musím přiznat, že jsem byl sám překvapen, jak přesně jsou jednotlivé části *v Gravitaci* zastoupeny. Co je však důležitější je to, že skutečně odpovídají Snyderovské specifikaci a obsahují přesně to, co podle jeho tezí obsahovat mají.

2.2 Vratné lahve - 2007

Pod taktovkou Jana Svěráka, jištěného z pozice scenáristy a představitele hlavní role, Zdeňkem Svěrákem, se do kin dostal jeden z nejúspěšnějších filmů novodobé české kinematografie. Snímek do kin nalákal přes milion diváků a s celkovými tržbami kolem deseti milionů dolarů celosvětově, se rovněž zařadil mezi naše komerčně nejúspěšnější filmy (IMDb, ©1990-2015). Snímek byl zároveň přijat kladně i samotnými kritiky.

Příběh pojednává o stárnoucím učiteli literatury v důchodu, který se rozhoduje odejít ze školy a najet do nové etapy, svého života. Místo klidu a odpočinku, však začíná pracovat v supermarketu u výkupu lahví.

Úvodní záběr. V úvodní krátké montáži, sledujeme skrze plující oblaka, městské mraveniště v širokých záběrech. Jsme tak seznamováni se světem, ve kterém se bude děj odehrávat a není náhoda, že plynulý, poetický pohyb kamery, evokuje pocit letícího balónu, unášeného větrem.

Obr. č.18: Pohled na lidské mraveniště

Set-up. Už během první sekvence vidíme, co je hlavní postava zač. Otravný a brblající dědek a učitel literatury na základní škole, Josef Tkaloun (Zdeněk Svěrák). Spolu s přibývajícím věkem se dostavuje řada zdravotních komplikací, od bolavých kolen a senility, až po braní prášků, nejen, na spaní. Jeho sexuální libido, je však stále na vysoké úrovni, jak je patrné z narážek, tak subjektivních záběrů do výstřihů mladých žen. Ztrácí respekt svých žáků a v moderním světě, který čím dál více podléhá technice, mu není umož-

něno vítězit. Při incidentu s žákem zjišťujeme, že jeho sebekontrola při vypjatých situacích, pokulhává – což je mimo jiné podtrženo podivným tikem ve tváři. Pepa si uvědomuje, že není ve škole šťastný a využívá situaci pro svůj prospěch, opouští školu.

Z důležitých postav poznáváme, učitelku Ptáčkovou, ve středních letech, která je objektem Tkalounovy sexuální touhy. Vztah mezi nimi je na první pohled pouze kolegiální, ale z náznaků lze vycítit mnohem intimnější pouto. Další postavou je pak učitel informatiky, Robert, jenž je Pepův blízký kamarád i navzdory rozdílu jedné generace.

Obr. č.19: Tkaloun s Ptáčkovou

První scéna z Pepova bytu, je svědectvím evidentně umírajícího, špatně nastaveného vztahu. Eliška s matkovskými sklony a neustálými dětinskými připomínkami, podvědomě deptá Pepu. Deset let nebyl Pepa schopný namazat dveře a jejich společné nasazování do pantů je tak metaforou jejich vztahu. Nefunkčnost. Pepa dveře nakonec usazuje sám.

Jeho společenský život prakticky neexistuje, s žádnými kamarády se neschází a s Eliškou nic dlouho nepodnikl. O scénu později dokonce přichází nabídka od party důchodců k procházce a tím pádem i začlenění do nového kolektivu. Pepa vzdorně odmítá, stát se součástí nepohyblivých důchodců, připadá si mnohem svěžejší a nepotřebuje se degradovat.

Stanovení tématu. Zachycen během své hodiny, Tkaloun otevřeně vyslovuje ve dvou větách hlavní témata filmu „Čtyři verše, které Vrchlický napsal jako starý muž, který už ví, co je v životě nejcennější. Za trochu lásky, šel bych světa kraj…“. Později budou rozebírána témata ochabující manželské lásky a především stárnutí a hledání, pomyslného grálu, který Tkaloun stále nenachází.

Obr. č.20: Hodina literatury

Obr. č.21: Zápletka formou letáku

Zápletka přichází vzápětí. Pepa neví co s volným časem a při bloumání Prahou, se rozhodne nabídnout své literární znalosti knihovně, která je však zrušená a místo ní se v budově nachází bělící středisko zubů. Pepa je tak znovu konfrontován s novodobým kultem krásy a zároveň nevyhnutelnému chátrání. S tímto motivem se tak pracuje během celého filmu. U vchodu studia však potkává kurýra na kole, který mu do rukou strčí náborový letáček.

Zvažování. Tkaloun se vrací domů a ještě víc než kdy jindy si uvědomuje, že přestává svou ženu milovat. Děsí ho představa ohromného množství volného času, kterému potřebuje dát nějakou smysluplnou náplň, jež vidí v práci. Bez předchozího uvědomění manželky pak přijímá práci jezdeckého kurýra i navzdory svým bolavým kolenům. Je však zpochybňován kvůli svému věku i nevyhovujícím schopnostem. Josef se odmítá přizpůsobit a trvá na svém, prací tak sám sebe i ostatní ujišťuje, že se cítí stále mlád. Je to však jen falešný pocit a Josef je brzy uzemněn tvrdou ranou života. Při nehodě si na kole láme nohu, což je pro něj skutečným důvodem k zamyšlení, možná by si opravdu měl sednout do křesla a přečíst si něco ze své knihovničky. Není tu nikdo, kdo by mu pomohl a podpořil ho. Výsměchem do tváře, mu tak jsou jeho stařecké sexuální sny, ve kterých se zhmotňují mladé ženy, které potkal. Tyto vize jsou pak utnuty jeho stárnoucí manželkou, přichází vystřízlivění.

Obr. č.22: Zničený Tkaloun na práškách

Break into two. Už vyléčený Josef, objevuje volné pracovní místo v pražském supermarketu a oslovuje vedoucího obchodu. Nejsme svědky žádného potvrzení z úst vedoucího, ale příslib něčeho nového visí ve vzduchu. Definitivní afirmace přichází v následující scéně. Josef bude pracovat u výkupu lahví.

Obr. č.23: Demonstrace pružnosti materiálu

B-story začíná příchodem Tkalouna do práce a spadá zde veškeré dění odehrávající se mezi ním a ostatními lidmi se kterými přichází v nové práci do styku. To díky nim i jejich příběhům se v práci cítí dobře, má možnost porovnávat svůj život a především poznávat sám sebe. Zároveň je vztahový příběh zodpovědný za jeho rozhodnutí na konci druhého dějství.

Naskýtá se samozřejmě otázka, zda funkci vztahového příběhu neplní příběhová linka Macháčka a Vilhelmové, které dostává výraznější prostor než ostatní pod-příběhy, ale kvůli dopadu na dění filmu, by taková klasifikace z hlediska Snydera nebyla správná.

Fun and games. Během této části nedochází k zásadním posunům v příběhu a důraz je kladen na vykreslení pohodové atmosféry, která panuje v obchodě a představení dalších postav. Tkaloun se tak dostává do řady úsměvných situací. Polemizování s Úlisným nad Čárkovanou, první setkání s panem Mluvkou i jeho obdivovatelkou a především samotná hra Tkalouna, se svým kamarádem Landou, kterému se snaží dohodit svou dceru.

Obr. č.24: Interakce s různorodými postavičkami

Midpoint. Tkalounovi se do rukou dostává poštovní oznámení od jejich obchodního řetězce. Pracovní místo na němž pracuje, má místo něj nahradit bezpohlavní stroj. Automatický přijímač vratných lahví. Spolu s Úlisným se však rozhodují dopis nepředat vedení obchodu, ale zničit jej. Dostavuje se pocit falešného vítězství i když je i samotným protagonistům jasné, že blažený pocit nepotrvá moc dlouho.

Obr. č.25: Tkaloun s Úlisným se zbavují dopisu

Bad guys close in. Tkaloun čelí svým primárním tužbám a v obchodě si naplno uvědomuje své stáří při scéně následující ihned po midpointu. Zapadající slunce prosvítá mezi pevnými stehny nakupujících žen. Motiv podivných otisků na zdi je tak vysvětlen jako symbol pomíjivosti a utíkajícího času. Vzápětí se na scénu dostává nadržená Ptáčková, která Tkalounovi předává obálku s napsaným termínem, kdy má na bytě volno. Doma to není o nic lepší, čelí tak náporu i od své ženy, hodnotící jejich nefunkční vztah, uvadající lásku i absenci sexuálního náboje. Tkaloun chce získat viagru na předpis, ale kvůli svému srdci je mu i tato možnost odepřena. Dochází ke krizi i v další příběhové lince Macháčka, Vilhelmové, která odmítá jeho pokusy o seznámení. Zároveň do obchodu přichází řemeslnící, kteří chtějí vybourat zeď a připravit prostory pro podavač lahví, Tkaloun se zrovna nachází sám v kanceláři a přistupuje na drzou hru, kdy si hraje na ředitele a posílá řemeslníky pryč. V této části struktury je jeho nejvýraznějším selháním schůzka s Ptáčkovou, na kterou se popleteně dostavuje mimo termín a prohrává tak souboj se svým chtíčem a touhou cítit se mladým a žádaným. Během tohoto okamžiku ho zároveň manželka navštěvuje poprvé v práci, ve které jej však nenachází a později doma, je Tkaloun opět neúspěšný při obhajobě svých smyšlených historek. Aby toho nebylo málo, graduje se malý vedlejší Tkalounovy manželky, které otevřeně vyzná lásku její solventní žák. Jedná se tak o nejkonfliktnější část, přesně v duchu Blake Snydera.

Obr. č.26: Tkaloun ve falešné roli ředitele

All is lost. Tkaloun přichází do práce pozitivně naladěn, ale záhy si všímá zbrusu nového stroje na přijímání lahví. Jeho okýnko a spojnice s lidmi a okolím, je zaplněna tímto cizorodým tělesem. Jedná se o symbolickou smrt jeho nového života a uplatnění ve společnosti. K falešné prohře, které nešlo uniknout ani sabotérskými snahami o neinformovanost vedení, tak pomalu a jasně směřoval hlavní příběh už od midpointu, se kterým je opět vnitřně svázán protikladem.

Obr. č.27: Idylka se rozpadá

Dark night of the soul. Jedna z pravidelných zákaznic, posílá metaforicky vzkaz v lahvi přes pomyslné moře, zde zastoupené strojem, vytvářejícím ohromnou bariéru mezi lidmi. Lahev padá na zem a rozbijí se, Tkaloun si čte vzkaz a dochází mu, proč svou práci miloval. Bylo to kvůli lidem, prchavými okamžiky s nimi a pocitem náležitosti do společnosti. O to vše v tomto okamžiku přichází.

Break into three. Tkalounovi je sice nabídnuta náhradní práce, ale po krátké úvaze se rozhoduje, že nadále nebude setrvávat v této izolované místnosti od okolí. Proto odchází a dává výpověď.

Obr. č.28: Odmítnutí náhradní práce, Tkaloun dává výpověď

Finale. Ve velkém finále se Tkaloun musí utkat na pomyslném poli, se svým sokem, žákem své ženy, na kterou vůbec poprvé, silně žárlí a jejich role se v tomto momentě otáčí. Nový svět jejich rodiny je teprve v počátcích a stejně jako naše hlavní manželská dvojice, před kterou čekají závěrečné zatěžkávací zkoušky ve formě letu balónem, tak i jejich dcera s nově představeným členem rodiny, musí překonat poslední překážky, které jim stojí v cestě.

Obr. č.29: Metaforický pád k zemi následován úspěšným zdoláním překážky

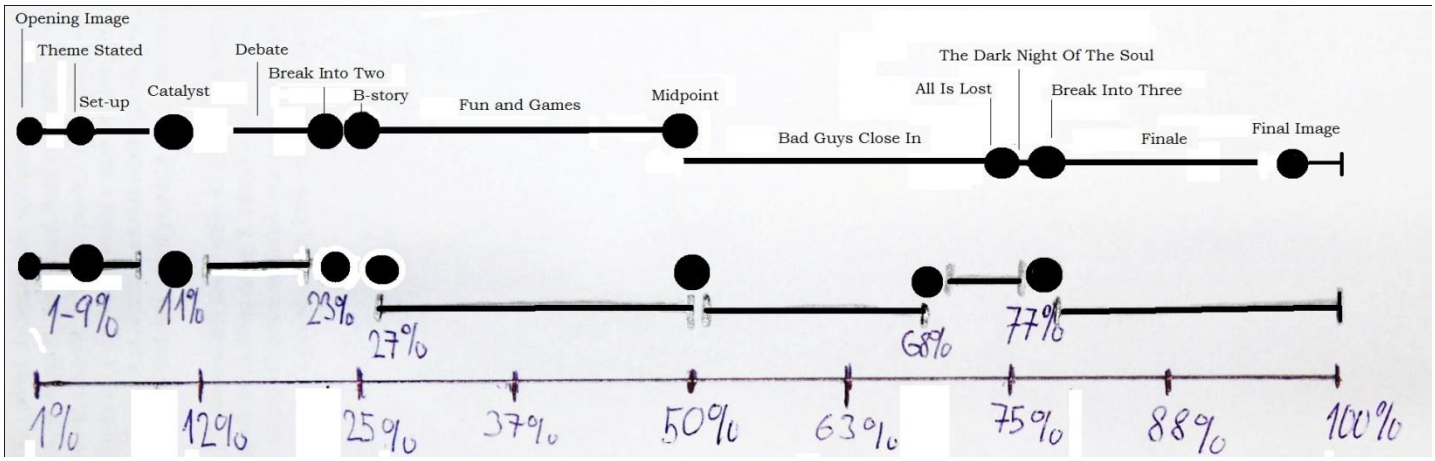
Final image. Poslední záběr se odehrává ve vlaku, na který Tkaloun v průběhu filmu několikrát odkazoval. Našel si tak ideální práci jako průvodčí ve starém parním vlaku.

Osobně jsem však toho názoru, že za poslední záběr filmu je potřeba brát záběr přistání v balónu, umístěný před titulky hereckého obsazení, čímž se opět potvrzuje provázanost s prvním záběrem. Vlakovou sekvenci tak vnímám jako apendix, obracející vyznění filmu naruby, problém však vidím v samotném umístění scény za titulky, což je problematika na samostatnou práci.

Obr. č.30: Úspěšné přistání

Stejně jako výše jsem byl překvapený tím, že i v českém filmu je Snyderova struktura plně rozeznatelná a s nadsázkou se tak dá tvrdit, že je Svěrákův scénář ve svém jádru američtější než samotná *Gravitace*.

Vratné lahve takřka zrcadlí ideální symetrii, avšak i zde je několik napadnutelných neurčitostí, kupříkladu už zmíněná klasifikace B-story, jakožto vztahu Tkaloun-lidé v obchodě, namísto Macháček-Vilhelmová. Důvody jsem nastínil už dříve a stále si za nimi stojím. Nalezení východiska ze zlomové situace, je Tkalounovi zprostředkováno pomocí lidí figurujících ve vztahovém příběhu k okolí, nikoliv skrze jeho dceru.



Obr. č.31: Porovnání ideální a skutečné struktury Vratných lahví

Ožehavým tématem je celý Darkest Point, zvláštně a příliš chtěně roztažen ještě do finálního aktu a dramaturgicky tak nepůsobí úplně koherentním dojmem. Tkaloun se rozhoduje odejít z obchodu, ale ještě ve dvou následujících scénách se emocionálně propadá do větší hloubky, až na příslovečné dno. Jednotlivé části tak nejsou úplně vyřešené a to ani v kontextu motivací hlavní postavy.

Za nejproblematičtější část přesto považuju poslední záběr ve vlaku, poslední záběr v balonu a jejich vzájemné propojení. V obrázku výše je však zvýrazněn vlakový záběr, ukazující naprosto nulový charakterový oblouk, neboť Tkaloun zůstal takřka stejným jako na začátku, jen se octl na místě, kde může své choutky uskutečňovat a nemusí o nich jen snít, zatímco balónový záběr ukazuje výraznou změnu Tkalouna v pohledu na život a především vztah ke své ženě. Umístění prvního zmíněného za titulky, tak implicitně ukazuje jistou nerozhodnost tvůrců film zařadit přímo do kompaktního prostoru příběhu.

Rozhodně zajímavé sledovat podobné konvence uplatněné v domácím filmu a osobně se s novými poznatky nejspíš zaměřím obšírněji na lokální filmy a jejich strukturální postupy.

ZÁVĚR

Závěrem snad jen to, že podobných rozborů je internet plný, jsem si toho vědom stejně jako toho, že se tato bakalářská práce nestane milníkem světových teoretiků. Práci jsem dělal především kvůli sobě a prohloubení svých vědomostí z vod, ve kterých se potápím rád a to i přesto, že se jedná o dobře probádanou problematiku.

Z výše uvedeného vzorku dvou analyzovaných filmů rozhodně nemůžu tvrdit, že je Snyderův přístup nejúspěšnější, nejvhodnější, nejdiváčtější atd. Nic takového ani tvrdit nehodlám, je však dobré si uvědomit, proč byly tyto filmy úspěšné u diváků i kritiky. Klíčem je krom mnohého, především dobře promyšlená struktura, která je po analýzách dobře zřetelná u obou filmů. Po každém zhlédnutí filmu si nejdříve sumarizujeme poznatky o příběhu a vytváříme si pomyslnou dramaturgickou reflexi. Příběh je zde to k čemu se upínáme nejdřív, neboť je alfou i omegou konečného prožitku.

Osobně nesouhlasím s pedantním prosazováním modelů Fielda a z něj vycházejícího Snydera, jakožto absolutního dogmatu. Představa nekonečné řady identicky strukturovaných příběhů mne děsí. Šablona ani zaručený návod na kvalitní film totiž neexistuje, ale pro každého kdo se chce ve zkoumání struktury dále zdokonalovat, je dobré seznámit se s co největším množstvím informací k danému tématu, do čehož zapadají i Snyderovy knihy. I navzdory výše zmíněné negaci, tak považuji jeho přístup k dělení filmu na jednotlivé beaty za neskutečně obohacující, co se týče samotné dramaturgie a sám na sobě cítím jisté obohacení a posun dále.

Pokud člověk odchází z kina s rozporuplným pocitem nenaplnění, je to pravděpodobně pochybením už při samotné stavbě příběhu, kterému něco chybí. To něco, které schází k dokonalosti, může být právě onen chybějící beat…

SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY

ARISTOTELES, 1993. *Poetika*. Praha: GRYF. ISBN 80-858-2901-0

FIELD, Syd, 2007. *Jak napsat dobrý scénář: základy scenáristiky*. Vyd. 1. V Praze: Rybka, 277 s. ISBN 978-808-7067-659

LABÍK, Ľudovít, 2013. *Dramaturgia strihovej skladby: horizontálna a vertikálna štruktúra filmového príbehu*. 1. vyd. Zlín: Radim Bačuvčík - VeRBuM, 218 s. ISBN 978-808-7500-309

SNYDER, Blake, 2005. *Save the cat!: the last book on screenwriting you'll ever need*. Studio City, CA: M. Wiese Productions, xvi, 195 p. ISBN 19-329-0700-9

ELEKTRONICKÉ ZDROJE

Box Office Mojo, ©2014 [online]. [cit. 2015-02-06]. Dostupné z: http://www.boxofficemojo.com/movies/?id=gravity.htm

Box Office Mojo, ©2014 [online]. [cit. 2015-02-06]. Dostupné z: http://www.boxofficemojo.com/movies/intl/?page=&country=CZ&id=_fVRATNLAHVE01

LANOUETTE, Jennine, 2012. *A History of Three-Act structure* [online]. [cit. 2015-02-06]. Dostupné z : http://www.screentakes.com/an-evolutionary-study-of-the-three-act-structure-model-in-drama/

Nortwest Ohio Screenwriters, ©2013 *Lajos Egri and Three Dimensional Character* [online]. [cit. 2015-02-06]. Dostupné z: http://www.nwoscreenwriters.com/the-old-nwos-blog-archives/lajos-egri-and-the-three-dimensional-character

PETR, Jaroslav, [b.d.] *Příliš stará jeskyně* [online]. [cit. 2015-02-06]. Dostupné z: http://vtm.e15.cz/clanek/prilis-stara-jeskyne

[*Obr.č. 1*] Ensaios Ababelados ©2007-*2014 A Caverna dos Sonhos Esquecidos de Werner Herzog* [online]. [cit. 2015-02-06]. Dostupné z: http://www.ensaiosababelados.com.br/wp-content/uploads/2013/02/caverna-dos-sonhos.jpg

FILMOVÉ ZDROJE

Gravitace, 2013 [*Gravity*] [film]. Režie Alfonso CUARÓN. USA, Warner Bros.

Vratné lahve, 2007 [film]. Režie Jan SVĚRÁK. Česko, Eric Abraham, Jan Svěrák.