

Struktura výstavby příběhu ve filmu Jurský park

David Stejskal

Bakalářská práce
2015



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně
Fakulta multimediálních komunikací

Kabinet teoretických studií
akademický rok: 2014/2015

ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: David Stejskal
Osobní číslo: K12257
Studijní program: B8206 Výtvarná umění
Studijní obor: Multimédia a design – Audiovize
Forma studia: kombinovaná

Téma práce: 1. Teoretická část: Struktura výstavby příběhu ve filmu Jurský park 2. Praktická část: Audiovizuální dílo nebo tematický soubor audiovizuálních děl, délka minimálně 10 min., střihová skladba.

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:

- 3 ks DVD ve formátu DVD-video (PAL) s graficky upraveným bookletem
- 1ks datového DVD obsahující: grafický návrh bookletu (PDF/AI, CMYK, 300dpi, texty v křivkách), návrh filmového plakátu formát 70 x 100cm (PDF/AI, CMYK, 300dpi, texty v křivkách)
- 1ks datového DVD obsahující: film ve formátu SD/HD v odpovídajícím datovém toku

a kontejneru MPEG2 ve dvou verzích: 1) česká verze (české znění či titulky vypálené do obrazu), 2) anglická verze (anglické znění či titulky vypálené do obrazu)

Všechny odevzdávané materiály musí splňovat vnitřní technické normy AAV pro odevzdávání prací a musí být řádně popsány (jméno, název, logo fakulty, formát, rozlišení). Součástí celé práce budou rovněž vyplněné a předané formuláře pro OSA, NFA a podepsaný formulář "Údaje o bakalářské práci studenta".

Na samostatném nosiči CD/DVD-R, označeném "Podklady pro katalog FMK UTB ve Zlíně", 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 a 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 e-mail, osobní web, telefon. Přiložte svou osobní fotografii v tiskovém rozlišení.

Rozsah bakalářské práce: viz. Zásady pro vypracování
Rozsah příloh: viz. Zásady pro vypracování
Forma zpracování bakalářské práce: tištěná/umělecké dílo

Seznam odborné literatury:

J. Plažewski: Dějiny filmu, Academia, Praha, 2009
J. Plažewski: Filmová řeč, Orbis, Praha, 1967
J. Valušiak: Základy střihové skladby, AMU, Praha, 2012
J. Valušiak: Střihovou skladbou k n-té dimenzi, AMU, Praha 2000
D. Bordwell, K. Thomsonová: Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu, AMU, Praha, 2011
J. Monaco: Jak číst film, Albatros, Praha, 2006

Vedoucí bakalářské práce: prof. Ludovít Labík, ArtD.
Ateliér Audiovize
Datum zadání bakalářské práce: 1. prosince 2014
Termín odevzdání bakalářské práce: 15. května 2015

Ve Zlíně dne 1. prosince 2014


doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.
děkanka




Mgr. Silvie Stanická, Ph.D.
ředitel ústavu

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 ³⁾ odst. 2 a 3 mohu užit 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 27.2.2015


DAVID STEJSKAL

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 nevydělečně 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 nahlížení 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, užíje-li nikoli za účelem přímého nebo nepřímého hospodářského nebo obchodního prospěchu k výuce nebo k vlastní potřebě dílo vytvořené 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). Odpírá-li autor takového díla udělit svolení 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 užit 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 výdětku jim 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 přihlídně k výši výdětku dosaženého školou nebo školským či vzdělávacím zařízením z užití školního díla podle odstavce 1.

ABSTRAKT

Předmětem této práce je analýza strukturální výstavby filmu Jurský park. V úvodní části čtenář získá základní informace o příběhu, technologii a společenském kontextu. Dále jsou v práci popsány jednotlivé stavby dramatu, a to od Antiky až po současnost. Následující kapitola je věnována charakterizaci postav a solárnímu systému. Práce také čtenáři přibližuje jednotlivé motivy a jejich význam ve filmu. Druhou část práce představuje analýza filmu Jurský park, která vychází z teoretických poznatků, jež jsou zakotveny v první části práce.

Klíčová slova: stavba dramatu, dramatická postava, motivy, analýza, strukturální body, výstavba, The Blake Snyder Beat Sheet

ABSTRACT

Subject matter of this thesis is to analyze the structural construction of the movie Jurassic Park. Introduction gives the reader the basic information about the story, technology and social context. The next section describes the various styles of drama, from antiquity to the present. The following chapter is devoted to the characterization of the characters and the solar system. The thesis also describes individual motives and their importance in the film.

The second section is an analytical point of view on Jurassic Park, which is based on theoretical knowledge, from the first section.

Key words:

building drama, dramatic character, motives, analysis, structural points, construction, The Blake Snyder Beat Sheet

Poděkování

Děkuji svému vedoucímu, prof. Mgr. Ludovítu Labíkovi, ArtD., za vedení, podporu a podnětné připomínky.

Čestné prohlášení

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

OBSAH

| | |
|--|-----------|
| ÚVOD | 10 |
| 1 O FILMU | 11 |
| 1.1 DĚJ..... | 11 |
| 1.2 PŘEDLOHA..... | 11 |
| 1.3 SPOLEČENSKÝ KONTEXT..... | 11 |
| 1.4 VZNIK FILMU | 12 |
| 1.5 TECHNOLOGICKÁ ŘEŠENÍ..... | 12 |
| 2 STAVBA PŘÍBĚHU | 13 |
| 2.1 ARISTOTELOVA POETIKA..... | 13 |
| 2.2 FREYTAGŮV DRAMATICKÝ OBLOUK | 13 |
| 2.3 STRUKTURA PŘÍBĚHU V AMERICKÉM FILMU..... | 14 |
| 2.3.1 Expozice..... | 14 |
| 2.3.2 Konfrontace..... | 15 |
| 2.3.3 Rozuzlení..... | 15 |
| 2.3.4 Sekvence..... | 15 |
| 2.4 BLAKE SNYDER..... | 15 |
| 2.4.1 Tři akty filmového vyprávění..... | 16 |
| 2.4.2 The Blake Snyder Beat Sheet..... | 16 |
| 3 CHARAKTERISTIKA POSTAVY | 19 |
| 3.1 DEFINICE..... | 19 |
| 3.2 SOLÁRNÍ SYSTÉM..... | 20 |
| 4 MOTIVY | 22 |
| 4.1 DEFINICE..... | 22 |
| 4.2 HUDEBNÍ MOTIV | 22 |
| 4.3 ZVUKOVÝ MOTIV..... | 22 |
| 4.4 VIZUÁLNÍ MOTIV | 23 |
| 5 ANALÝZA FILMU JURSKÝ PARK | 24 |
| 5.1 CHARAKTERISTIKA A VÝVOJ POSTAV..... | 24 |
| 5.1.1 Hlavní postavy..... | 24 |
| 5.1.2 Vedlejší postavy | 25 |
| 5.2 MOTIVY VE FILMU | 27 |
| 5.2.1 Hudební motivy..... | 27 |
| 5.2.2 Zvukové motivy | 27 |
| 5.2.3 Vizuelní motivy..... | 27 |
| 5.3 STRUKTURA PŘÍBĚHU PODLE THE BLAKE SNYDER BEAT SHEET..... | 28 |
| ZÁVĚR | 43 |

| | |
|-------------------------------------|-----------|
| SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ..... | 44 |
| SEZNAM OBRÁZKŮ | 46 |
| SEZNAM PŘÍLOH..... | 47 |

ÚVOD

David Bordwell [1] o Jurském parku uvádí, že v době svého vzniku před 22 lety byl film doslova globálním hitem, který překonal všechny předchozí trháky. Kvalitně zpracovaný marketing, technologické inovace a režie Stevena Spielberga vynesla studiu Universal obrovské finanční zisky, a to nejen ze vstupného, ale také z následného prodeje navazujících produktů. Jerzy Plazewski [2] o Jurském parku hovoří jako o špičkové ukázce filmu využívajícího speciální efekty. Zároveň však dodává, že filozofií vzniku filmu byly pouze ony speciální efekty. Jisté je, že film si celosvětově získal milióny fanoušků a ačkoliv technologie dramaticky pokročila, stále své fanoušky sbírá. Důkazem životaschopnosti tohoto filmu může být i fakt, že se film dočkal několika pokračování a také znovu uvedení ve 3D. Jestliže vycházíme z předpokladů, že Jurský park je jen pouhou ukázkou speciálních efektů, jak je tedy možné, že obstojí i v dnešní záplavě trikových filmů? Domnívám se, že důvodem tohoto úspěchu je tradiční hollywoodská výstavba příběhu, kterou se v této práci pokusím zanalyzovat.

1 O FILMU

1.1 Děj

Děj je zasazen do 90. let 20. století. Odehrává se na osamoceném místě, kde se genetičtí vědci snaží vytvořit z milionu let starých DNA prehistorická zvířata – dinosaury. Za celým projektem stojí milionář John Hammond, jehož cílem je vytvořit na opuštěném ostrově zábavní park, ve kterém budou tato zvířata k vidění. Bohužel před dokončením tohoto parku dojde k závažnému incidentu a zařízení musí schválit speciální tým odborníků v čele s předním paleontologem. Jejich návštěva se ale změní v noční můru, když jeden ze zaměstnanců parku ukradne embrya dinosaurů a zároveň ohrozí bezpečnost celého ostrova. Tým se tak dostane do přímého ohrožení dinosaury. [3]

1.2 Předloha

Autorem knižní předlohy je Michael Crichton, který je znám i svými dalšími romány jakými jsou: Kmen Andromeda, Koule, Vycházející slunce, Skandální odhalení, které byly rovněž zfilmovány. Jurský Park vydal Crichton v roce 1990. V knize upozorňuje na aroganci člověka ve vztahu k přírodě a zamýšlí se také nad morálními a etickými hranicemi moderní vědy – genetiky. Knižní děj je odlišný od filmového zpracování. Základní konflikt a myšlenka zůstává stejná, krom dějových nepřesností se kniha od filmového zpracování liší v charakteristice a jednání postav. Také bylo z původního knižního příběhu vyjmuta několik kapitol, které byly přepsány pro potřeby filmu. Michael Crichton se také podílel na tvorbě scénáře. [4]

1.3 Společenský kontext

Důvod k sepsání výše uvedené knihy můžeme hledat v polovině 80. let minulého století, a to ve vědeckých výzkumech na poli genetiky, a na straně druhé v křesťansko - společenských výhradách k oboru samotnému. Tím nejzásadnějším impulsem byl zřejmě projekt HUGO, který odstartoval v roce 1988, jehož cílem byla snaha o sekvenování lidského genomu, které skončilo v roce 2001. O tehdejší aktuálnosti problému svědčí i následné genetické pokusy, které vedly k naklonování prvního savce z jediné tělní buňky – ovce Dolly. [5]

1.4 Vznik filmu

Film vznikl a byl uveden na začátku devadesátých let, a to v červnu 1993. Režisér snímku, Steven Spielberg, na něm spolupracoval s odborníky z několika oborů. Například s paleontologem Jackem Hornerem, který se na filmu podílel jako odborný poradce při tvorbě dinosaurů a jejich pohybu. Dále Phil Tippett, odborník na klasickou animaci, Stan Winston, který pro film vytvořil animatronické loutky a především Dennis Muren, který stojí za výslednou podobou dinosaurů. [6]

1.5 Technologická řešení

Steven Spielberg již od počátečních prací na filmu vznesl požadavek na vytvoření co nejrealističtějšího zobrazení prehistorických zvířat. Uvědomoval si totiž, že takto je divákům ještě nikdo nepředvedl a potenciální úspěch by znamenal další vrchol hollywoodské produkce, což by s sebou přineslo i velké finanční zisky. [6]

První osobou, která započala práce na Spielbergově požadavku, byl známý animátor Phil Tippett, který se například podílel na první trilogii Hvězdných válek, ale také na filmu Drakobijce, za kterého si odnesl svého prvního Oscara. Tippett vytvořil několik video ukázek, ale pohyb loutek byl trhaný a při každém filmovém políčku ostrý, tudíž bylo těžké uvěřit plynulému pohybu, natož v životaschopnost zvířat. [6], [7]

Současně po úspěchu Terminátora 2: Den zúčtování, režie James Cameron, se skloňoval pojem CGI (Computer Generated Imagery) a Lucasovo studio ILM, které se zabývalo zvláštními efekty. Hlavní osobou v tomto oboru byl Dennis Muren, který vytvořil několik zkušebních videosekvencí, které se ukázaly jako řešení, které Spielberg hledal. Ovšem bylo zapotřebí s vytvořenými modely správně pohybovat, a tak došlo ke spojení s Philem Tippetem, který do výrobního procesu přinesl animační techniky. [6], [8]

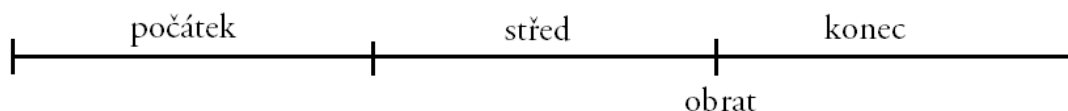
Třetí osobou, která se podílela na výrobě dinosaurů, byl Stan Winston, který se například podílel na Terminátorovi, Vetřelci, Vetřelcích, za které získal prvního Oscara za nejlepší vizuální efekty, Predátorovi a hlavně Terminátorovi 2: Den zúčtování, za kterého získal hned dva Oscary, a to za nejlepší vizuální efekty a masky. Pro natáčení kontaktních scén tak byl Winston tím nejlepším profesionálem, který se svým týmem vytvořil všechny animatronické loutky ve filmu. [6], [9]

2 STAVBA PŘÍBĚHU

2.1 Aristotelova Poetika

Platónův žák, řecký filozof Aristoteles, se ve svém díle Poetika [10] zamýšlí nad stavbou příběhu v tragédii a rozděluje strukturu dramatu na tři základní části, a to začátek, střed a konec. Zároveň popisuje a zasazuje na časovou osu tzv. peripetii, neboli zvrát, následující po středu a předcházející konci. Jako důležitý prvek divákova naplnění označuje tzv. katarzi, čili očistění, vybití a uvolnění, které by přirozeně mělo být důsledkem tragédie, a na časové ose ji umisťujeme na závěr.

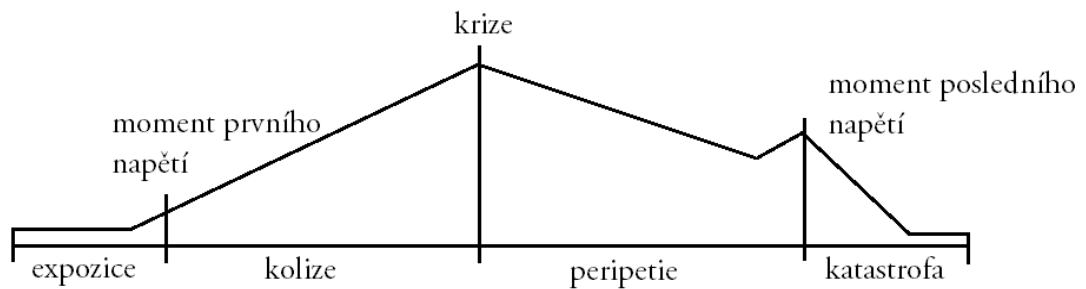
Aristoteles v Poetice hovoří také o dodržování několika jednot. Jsou to: jednotu místa, času a děje, kterými vymezil rámec díla tak, aby nebylo dlouhé, zmatečné, obsáhlé, nebo vedoucí ke ztrátě pozornosti. Jako příklad dodržování pravidel děje uvádí: „Postačující měrou rozsahu děje je časové rozpětí, ve kterém může dojít podle pravděpodobnosti nebo nutnosti v posloupnosti událostí k přeměně neštěstí ve štěstí anebo štěstí v neštěstí.“ [10, s. 73]



Obr. 1. Struktura dramatu podle Aristotela

2.2 Freytagův dramatický oblouk

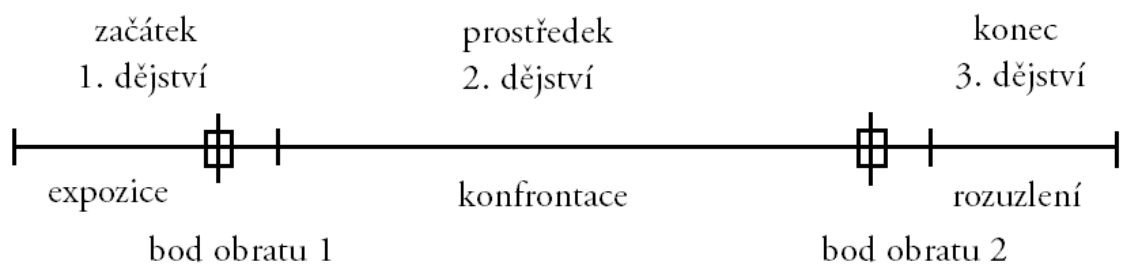
Německý dramatik a teoretik Gustav Freytag [11] definoval stavbu dramatu ve své knize Technika dramatu, v roce 1863, jako pětičlennou. To znamená, že děj rozděluje na pět nerovnoměrných částí, které pojmenovává a vysvětluje takto: expozice (úvod), kolize (stoupání), krize (vrchol), peripetie (zvrát), katastrofa (závěr). Ke každému bodu také přidává psychickou a emoční úroveň diváka, jejímž spojením vytváří zmiňovaný Freytagův dramatický oblouk, ze kterého vychází také americká filmová stavba dramatu.



Obr. 2 Freytagův dramatický oblouk

2.3 Struktura příběhu v americkém filmu

Od roku 1904 se komerční americký film začal orientovat narativně. Filmoví tvůrci všech profesí vyhledávali a tvořili takové postupy, které by divákovi podávaly příčinné, prostorové a časové vztahy tak, aby se dokázal co nejlépe ve filmu orientovat. Do roku 1917 američtí filmaři vypracovali systém formálních postupů, které se staly standardem pro stavbu klasického hollywoodského filmu. Syd Field [12] ve své knize *Jak napsat dobrý scénář*, zmiňuje film jako vizuální médium, jehož nástrojem jsou obrazy. Prostřednictvím těchto obrazů vyprávíme příběh, jehož základem je scénář. Field dělí vyprávění klasického amerického filmu na trojaktovou strukturu, a to na začátek (1. dějství), prostředek (2. dějství) a konec (3. dějství).



Obr. 3. Stavba scénáře podle Syda Fielda

2.3.1 Expozice

Expozici Field [12] definuje jako 1. základní část příběhu v délce okolo třiceti minut, která má za cíl představit příběh, dramatickou situaci, zápletku, postavy, jejich vzájemné vztahy a také svět, ve kterém se příběh odehrává. Expozice také obsahuje 1. bod obratu, který představuje odpověď na hlavní zápletku filmu, kdy se hlavní hrdina rozhodne konat. Tento bod je umístěn v závěru prvního aktu. Field [12] zároveň zmiňuje, že

v prvních deseti minutách se rozhoduje o tom, jaký názor si divák na film vytvoří. [12, s. 18]

2.3.2 Konfrontace

Hlavní část děje, druhý akt vyprávění, začíná okolo třicáté minuty a trvá zhruba šedesát minut. Je to část příběhu, kdy se hrdina vydává na cestu s cílem uspokojit své dramatické potřeby (hrdinovy motivace konat), exponované v prvním dějství. Ty ovšem kolidují s překážkami, které hrdina musí překonávat. Takto vystavěné kolizní body poskytují příběhu dramatický spád, který je hybatelem děje. Závěru druhého dějství předchází druhý bod obratu. Je to událost, situace, která děj otočí směrem k dějství třetímu. [12]

2.3.3 Rozuzlení

Poslední část příběhu začíná koncem druhého dějství a trvá přibližně od devadesáté minuty až do konce. Je to rozřešení celého příběhu, kdy se ukazuje, jakou charakterovou proměnou hrdina prošel a zdali ve své snaze uspěl, či ne. Děj zde míří k svému vrcholu, kde se uzavírají veškeré předcházející události uvnitř filmu. [12]

2.3.4 Sekvence

Sekvencí rozumíme sérii provázaných obrazů (obsah) spojenou jednou myšlenkou. Tuto myšlenku lze jednoduše pojmenovat jako například krádež, útěk, procházka nebo příjezd. Je to jeden blok dramatického děje uvnitř filmového vyprávění. Tento blok je rozdělen stejně jako struktura příběhu na tři části, a to začátek, prostředek a konec. Z takto vytvořených sekvencí se skládá celý příběh filmu, který může být tvořen jak z osmi, tak i z dvaceti sekvencí. Každá zvláště posouvá děj dopředu, je proto důležité, aby všechny sekvence byly logicky spojené jednotou děje a určitým dramatickým předpokladem. [12]

2.4 Blake Snyder

Blake Snyder

Americký scénárista a přednášející Blake Snyder se proslavil především svými třemi publikacemi *Save the Cat!* (*Save the Cat* popisuje moment, kdy protagonista udělá něco, čím si získá diváka a jeho sympatie), kde popsal prvky filmové struktury v holywoodských

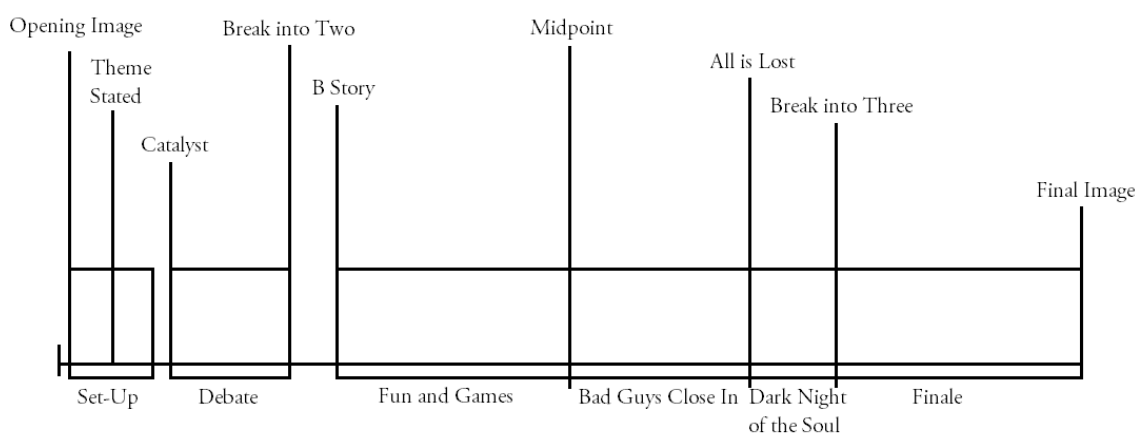
filmech. Krom toho se věnoval odborným seminářům a workshopům. [13] V knize *Save the Cat! The Last Book on Screenwriting You'll Ever Need* [14] definoval patnáct bodů ve filmové struktuře, které pojmenoval jako *beats*. Ty přesně označil na časové ose (1 min – 110 min) a podrobně popsal jejich funkci a definici.

2.4.1 Tři akty filmového vyprávění

Tři akty filmové vyprávění Snyder [14] pojmenoval jako *Thesis*, *Antithesis*, *Synthesis*. Tezí označuje první třetinu příběhu, ta představuje tzv. „období klidu před bouřkou“. Je to část, úvod příběhu, kde se vykresluje atmosféra, prostředí, postavy, především hlavní hrdina a kdy se připravuje půda pro další vývoj. Antiteze představuje pravý opak teze, hlavní hrdina zde přichází k novému stavu věcí, které jsou opakem klidného prostředí v tezi. Syntéza je pak závěrečnou částí příběhu, kde se předchozí akty odráží v hrdinově přeměně. Hrdina zde neusiluje pouze o překonání překážek, ale o celkovou přeměnu starých věcí tak, jak se během cesty přeměnil i on sám.

2.4.2 The Blake Snyder Beat Sheet

Beat sheet (BS2) je novodobý pojem, kterým Blake Snyder [14] označil seznam po sobě jdoucích strukturálních bodů uvnitř filmového vyprávění. Ty Snyder vysledoval v několika klasických hollywoodských filmech a označil je charakterovými vlastnostmi.



Obr. 4. The Blake Snyder Beat Sheet

1. Opening image. Jedná se o úvodní scénu v první minutě filmu, kde se vykresluje atmosféra, naznačuje žánr, případně nastíní základ příběhu. Také se zde může objevit hlavní

hrdina. První scéna by tak měla přitáhnout divákovu pozornost a vyvolat v něm zvědavost, se kterou následně pracujeme. [14]

2. Theme stated. Pojmenování tématu filmu přichází okolo páté minuty, kdy většinou vedlejší postava zformuluje zásadní otázku, kterou definuje téma. To má svou důležitost v dalším vývoji příběhu, neboť následný děj usiluje o zpochybnění této otázky. Zároveň pojmenování tématu vytváří filozofický přesah, který je důležitý pro osobní interpretaci diváka. [14]

3. Set-Up. Expozice začíná již při úplném začátku filmu, kdy se odkrývají vzájemné vztahy postav a jejich charakterizace. Dále zde divák dostává audiovizuální informace, které jsou důležité pro jeho orientaci v prostoru, čase a atmosféře. Třetí beat rozhoduje o pozornosti diváka. [14]

4. Catalyst. Zápletka přichází okolo dvanácté minuty filmu. Znamená chybu v předpokládaném vývoji plánu. Je to událost, která mění běh věcí minulých a kterou hlavní hrdina nepředpokládá. [14]

5. Debate. Diskutování nad možnostmi (12 - 25. min) významově navazuje na zápletku. Ukazují se zde možná hrdinova řešení nové situace. Divák je zde naváděn k rozumové shodě s jednáním hrdiny, neboť se zde zavrhuje možnosti řešení, které by divák předpokládal. [14]

6. Break into Two. V pětadvacáté minutě se hrdina rozhodne pro jednu z možností a začne konat. Odchází ze „starého světa“ do „nového.“ Jedná se o první dějový zvrat. [14]

7. Vedlejší příběh začíná ve třicáté minutě filmu. V této části se často divák seznamuje s dalšími postavami ve filmu, které v prvních deseti minutách neviděl. O vedlejším příběhu je ale informován pouze divák, který tak může předpokládat následující vývoj událostí. [14]

8. Fun and Games. Zábava a hry se odehrávají po třicáté minutě filmu a končí okolo pětapadesáté minuty. Divák zde má možnost odpočinku a zábavy, často vystavené jako komické scény. [14]

9. Midpoint. Střed filmu označuje nejen polovinu filmu v pětapadesáté minutě, ale zároveň zde dochází k potlačení komických prvků. Jasně definuje hrdinu, a to v překonávání

překážek vedoucí k formálnímu vítězství, které pravým vítězstvím vlastně není. [14]

10. Bad Guys Close In. V tomto bodu od pětapadesáté minuty do pětasedmdesáté minuty se charakterizují záporné postavy, čili antagonisté. Ti se svými silami snaží hrdinu zničit, což v důsledku vede k dalšímu strukturálnímu beatu. [14]

11. All is Lost. Vše je ztraceno, vrcholí v závěru předchozího beatu. Může zde také dojít k úmrtí některého z hrdinů. Tento bod je místem hrdinových ztrát, kdy se zdá, že nic nemá smysl. Je to moment umírání starých věcí a narození nových. [14]

12. Dark Night of the Soul. Bod beznaděje začíná předchozími událostmi a trvá okolo deseti minut (do 85. min.). Je spojen s hrdinovým zoufalstvím, pramenící z nové a neočekávané situace. [14]

13. Break into Three. Druhý bod zvratu je důsledek hrdinova zoufalství, kdy však nalezne cestu z původně bezvýchodné situace. [14]

14. Finale. Je to část příběhu (od 85. min. do 110 min.) kde se střetávají dva hlavní příběhy. Hrdina bojuje s opačnými silami, dynamika a emoce filmu dosahují vrcholu a protagonista vítězí. Nastavuje tak nový řád běhu věcí. [14]

15. Final Image. Závěrečná scéna, která završuje jak předchozí beat, tak celý film. Má porovnávací význam, neboť se vizuálně váže na jinou scénu umístěnou uvnitř filmu nebo na jeho začátku. Emoce a pozornost přecházejí do klidového režimu. Divák opouští fantastický svět naplněn, nebo zklamán. [14]

3 CHARAKTERISTIKA POSTAVY

3.1 Definice

Hybnou silou příběhu jsou dramatické situace. Aby tyto situace vznikly je zapotřebí mít v příběhu jasně vydefinované postavy. Jak uvádí Syd Field: „Postava je základem scénáře. Je to srdce, duše a nervový systém vašeho příběhu.“ [12, s. 35] Pakliže správně vydefinujeme dramatické potřeby, motivace a charaktery našich postav, mohou plnit své vzájemné vztahové funkce a tvořit tak dramatické situace, díky kterým se děj neustále posouvá směrem dopředu.

Postavu utváří její charakter. Má-li postava svůj charakter naplnit, musí být vhodně do příběhu vložena a to na základě informací o jejím životě. Ten lze rozdělit na dvě části, a to na život před příběhem a život v příběhu, na jehož základě pozorujeme charakterovou proměnu postavy. Field tyto roviny označuje jako vnitřní a vnější. [12]

Vnitřní rovinou myslí vše, co se odehrává od narození postavy až do okamžiku, kdy příběh začíná. Jsou to základní informace o tom, jak je postava stará, kde žije, zdali je samotářská, komunikativní, extrovertní, či introvertní, či jednoduše veškeré vnitřní aspekty postavy. [12]

Vnější rovina je pak určena filmovým příběhem. Ten odkrývá, v jakém vzájemném vztahu postavy jsou, zdali usilují o změnu těchto vztahů, jaké konfliktní situace zakoušejí během své cesty za naplněním své dramatické potřeby. Všechny tyto aspekty nám odkrývají charakter dané postavy. [12]

Vzájemnou interakcí mezi jednotlivými postavami vzniká dialog. Ten naplňuje jednu z funkcí postav a divákovi sděluje zásadní informace nutné k dalšímu posouvání příběhu. Na základě dialogu se odkrývají vzájemné vnější vztahy, vnitřní vztahy a osobní povahy jednotlivých postav. [12]

1. K správnému fungování postavy je tedy zapotřebí, aby byla motivována dramatickou potřebou. To znamená, čeho chce uvnitř příběhu docílit, co ji motivuje k postupu dopředu. Chce-li například změnit svět, být respektována okolím nebo dosáhnout spravedlnosti. [12]

2. Dalším důležitým bodem je perspektiva neboli úhel pohledu. Ta vytváří kontext. Úhel pohledu teroristy a vědce v kontextu prvního příkladu dramatické potřeby může být zcela odlišný. [12]

3. Postoj částečně z perspektivy vychází a dá se říct, že může být její součástí. Field [12] ho ovšem definuje samostatně. Jsou to informace o tom, jaká je postava. Jakým způsobem prožívá, jak se chová, jaké má názory. Odlišné postoje dvou postav vedou totiž ke konfliktu.

4. Osobnost postavy určuje, zdali je společenská, chytrá, nešťastná, neohrabaná, zkrátka vše, co odráží její charakter. [12]

5. To jak postava jedná, určuje její chování. To odkrývá, jak postupuje v situaci, do níž je vložena. Například, odmítne-li zákazník nabídku obchodního zástupce, na které se již dříve domluvili, jak se obchodník zachová? Vynadá zákazníkovi? Bude ho vydírat, bude mu vyhrožovat nebo smířlivě odejde? Chování o postavě vypovídá, proč dělá to, či ono. [12]

6. Všechny tyto hlavní rysy postavy vedou k důležitému závěru a to k charakterové nebo názorové proměně postavy, protože stejně jako se mění příběh filmu ve všech svých strukturálních bodech, musí se zákonitě měnit i postavy. Proměnou prochází také divák, který k postavám chová své sympatie, či antipatie. Tyto změny v závěru příběhu by měly být jasně rozpoznatelné a čitelné tak, aby je divák dokázal porovnat. [12]

3.2 Solární systém

Pro správné fungování příběhu a rozvíjení hlavních postav je zapotřebí i postav vedlejších. Funkce těchto postav spočívá ve vzájemném působení na hlavní postavu, a to tak aby odrážela a rozvíjela její charakter ve vztahu k ději.

Stejně je tomu i ve sluneční soustavě, kde jsou planety i se svými planetkami ve vzájemném vztahu k slunci i mezi sebou. Je-li některá dále, než druhá, mění se i její funkce a charakter. Odtud také název systému, který popsal Robert McKee [15] v publikaci *Story: Style, Structure Substance, and the Principles of screenwriting*. Výhodou tohoto přirovnání je imaginace vzájemných vztahů a důsledků v uzavřeném systému. Změní-li se dráha jedné planety, změní se celý systém vzájemných vztahů. Vše se vším souvisí.

Je nutno poznamenat, že má-li být postava co nejdůvěryhodnější, musí se ve své mnohoznačnosti co nejvíce podobat skutečnému lidskému charakteru. Ten v sobě nese protichůdné vlastnosti a touhy, které jsou základem dramatičnosti. Rozpohybovat tyto prvky uvnitř příběhu pomáhají vedlejší postavy, které jsou ve vztahu k hlavní postavě právě v protichůdném postavení a hrdina tak na každou z postav reaguje jinak.

4 MOTIVY

4.1 Definice

Motivem rozumíme určitý prvek, který se během vyprávění několikrát objevuje a zároveň vyvíjí. To je nutné především pro diváka. Ten si motivy během filmu neustále připomíná, sleduje jejich vývoj a odečítá změny, které mu následně pomáhají vytvářet spojitosti. David Bordwell [16] v publikaci *Umění filmu* s podtitulem *Úvod do studia formy a stylu* definuje motiv takto: „Je užitečné mít k popsání formálních opakování nějaký pojem, a tím nejpoužívanějším je motiv. Jakýkoli opakující se signifikantní prvek budeme nazývat motivem.“ [16, s. 100] Tím může být například osoba, svícení, zvuk, či hudba, která se ve filmu pravidelně objevuje. Nutno ale dodat, že takto definovaný motiv je spíše refrémem než motivem. Motiv se vyvíjí. [16], [17]

4.2 Hudební motiv

Hudební motiv je v moderním pojetí hollywoodského filmu jeden z nejdůležitějších filmových prvků. Pomáhá stanovovat určitou atmosféru nebo poskytuje divákovi důležitou informaci. Například ve filmu *Jaws* (Čelisti), natočeném v roce 1975 Stevenem Spielbergem, je přítomný zlověstný motiv žraloka, který je charakterizován pulzujícím basovým pultónem. Ačkoli není žralok ještě vyobrazen, jeho hudební motiv divákovi poskytuje informaci o jeho přítomnosti a vzbuzuje v něm napětí, neboť očekává konflikt. Stejně tak může hudební motiv fungovat i opačně ve své líbivé povaze jako například motiv hravosti, nevinnosti, něžnosti. Soubor těchto motivů, strukturálně uložených uvnitř filmu tak tvoří celkový hudební podklad pro oficiální filmový soundtrack. Ten může být motivy vzájemně propojený, ucelený, často symfonický jako je tomu u velkých mistrů tohoto řemesla Goldsmitha, Bernsteina, Hermanna nebo Williamse. Užívaný je také model neucelený, který se často skládá z jednotlivých skladeb různých interpretů, který spíše plní funkci hudebního podbarvení. [18]

4.3 Zvukový motiv

Podobně jako je tomu u hudby, tak i zvukový motiv má své místo ve struktuře motivů. A podobně jako u hudebního motivu stanovuje atmosféru a podává informace, které

jsou důležité k divákovu vnitřnímu předpokladu. Například ve filmu Bram Stoker's Dracula (1992) Francise Coppoly je Dracula doprovázen zvířecím zvukovým motivem. Nejdřív je jeho přítomnost všeobecně dokreslena vytím vlků, poté když Draculu pozoruje z okna Johnathan, je jeho úprk doprovázen zvířecím motivem, což divákovi poskytuje informaci o Draculově nelidství (podobně je tomu i na lodi při cestě do Londýna). Při dramatickém subjektivním pohledu, který se pohybuje skrz Lucyinu zahradu pak není pochyb o tom, že zvířecí zvuk patří právě Draculovi. Vše pak vrcholí v klimaxu, kdy se ze zvířecího monstra stává opět člověk, divákovy interpretace se tak spojují se záměry autora v jednoznačném výsledku.

4.4 Vizualní motiv

Zjednodušeně se dá říci, že vizualní motiv představuje prvky uvnitř filmové struktury, které lze vnímat zrakem a které se během filmu opakují. Může to být postava, prostředí, způsob svícení, barva nebo jen rekvizita, která může mít pro celek důležitý význam. Takovým příkladem je třeba květina ve filmu E.T. (Steven Spielberg) nebo talisman ve filmu Inception režiséra Christophera Nolana. Vizualním motivem může být třeba i stříhová sekvence jako tomu je ve filmu Requiem for a Dream Darrena Aronofského, která divákovi poskytuje informaci o užití drogy. Častým vizualním motivem jsou také dramatické situace. Například ve filmu Postřižiny Jiřího Menzela, se za přítomnosti postavy strýce Pepina udá vždy nějaká vtipná kolizní situace, která má dopad na všechny ostatní postavy. Divák tak předpokládá, že pakliže se Pepin znova objeví na scéně, bude se situace opakovat. Jakmile však zmizí, zmizí i divákův předpoklad a jeho pozornost zaměstná stav nových věcí, které se díky dramatickým situacím změnily.

5 ANALÝZA FILMU JURSKÝ PARK

5.1 Charakteristika a vývoj postav

5.1.1 Hlavní postavy

Grant

Grant je charakterizován jako kopáč kolem 40 let. Jeho prací a celoživotní předmět zájmu představuje badatelská paleontologická činnost. Nerad se přizpůsobuje novým trendům a změnám. Není přítel nových technologií, především počítačů. Dinosaurů studuje a chová k nim respekt. Zároveň o sobě tvrdí, že nemá rád děti. Díky nabídce se vydává ze svého pohodlného světa do nového. Oblečen jak se na paleontologa hodí - terénní boty, klobouk, sluneční brýle, volné béžové kalhoty a modrá košile. Celkový vzhled doplňuje červeným šátkem, jenž vytváří vazbu s kolegyní paleobotaničkou Ellie. Během příběhu dochází k přeměně této osobnosti na člověka, který v sobě objevil dítě a k dětem si vytvořil vztah. Z pasivního pozorovatele se změnil na aktivního hrdinu. Přijal stav nových věcí.

Ellie

S kolegou Grantem vytváří vztahovou dvojici, jejichž vztah není blíže definován. Pracují spolu na vykopávkách, kde je její specializace paleobotanička. Na rozdíl od Granta má vztah k dětem. V úvodu se jeví jako bádající něžná žena, kolem 35 let. Oblečena je rovněž „terénně“. Červená košile rozepnutá a svázaná spodními konci, modré tílko (vazba s Grantem je mimo jiné také vizuální - on má košili modrou s červeným šátkem, ona červenou košili s modrým tíllem), terénní boty, krátké béžové kalhoty. Během příběhu se změní z pasivní na aktivní hrdinku a ženu, „která dost snese.“ Aktivně řeší vzniklé situace, a to v několika akčních i významových scénách.

Hammond

Hammond se jeví jako postava disponující neomezenými finančními prostředky. Není však jasné, kde k nim přišel. Jeho role v hierarchii „uzavřeného světa“ parku je nejvyšší představitel, také autor myšlenky parku, developer. Záleží mu na nejmodernějším provedení a fungování parku. Neustále uvádí: „Na ničem jsme nešetřili.“ Ač je již starší muž kolem sedmdesáti, jeví známky dítěte, které si plní svůj sen. Nedbá připomínek a je

zaslepený velkolepostí svého plánu. Oblečen je ve volném bílém oblečení, jež doplňuje slaměný klobouk a hůl s jantarem. Nejprve se jeví jako člověk, který drží vše pod kontrolou, poté jako doufající, který bude mít opět vše pod kontrolou a jeho sen se i přes nezdary stane skutečností a nakonec jako zklamaný stařec, jenž se musel vzdát svého snu.

Malcolm

Malcolm představuje názorového oponenta Hammonda, jelikož ho upozorňuje na chyby v plánu, které on nevidí. Malcolm je totiž matematik a teoretik kolem 40 let. Právě svou teorií chaosu o chování složitých soustav popírá Hammondovy metody. Oblečen je jako „rocková hvězda“ do černého oblečení, jež obsahuje tmavě hnědé kožené boty, černé kalhoty, černou košili, černé kožené sako a tmavé brýle. Je tak i vizuálně podpořená role názorového oponenta. Malcolm je také muž se zálibou v ženách, který má rád děti. Dále filmu vytváří filozofickou nstavbu a často odlehčuje svými výroky různé scény. Ačkoliv vidí a definuje problémy, není schopen s těmito informacemi prakticky zacházet. Proměňuje se z aktivního na pasivního hrdinu, který je nucen spolupracovat se svým oponentem.

Dinosauři

Dinosauři lze rozdělit do dvou skupin a to masožravců a býložravců. Masožravci představují v příběhu hrozbu a nebezpečí, mají přímý vliv na akční příběh a potvrzují roli antagonistů. Býložravci jsou naopak milá, neškodná a přátelská zvířata, která slouží k vykreslení charakterů postav, zároveň zjemňují pohled na dinosauře jako zabijáky. Nejdůležitějšími zvířaty jsou Tyranosaurus, Velociraptor a Dilophosaurus, jelikož se přímo vážou k akčním scénám. Tyranosaurus je charakterizován jako velký, tupý dravec, který chce kořist. V příběhu se ze zabijáka proměňuje na záchránce. Jeho smrtelným nástrojem jsou zuby. Oproti tomu jako nejzákeřnější dravec se jeví Velociraptor, jež je exponován již na začátku filmu. Je inteligentní, rychlý, vynikající skokan střední velikosti se smrtelným nástrojem – drápem. Dilophosaurus je menší masožravec, avšak neméně nebezpečný. Jeho smrtícím nástrojem je jed, který na oběť plive.

5.1.2 Vedlejší postavy

Gennaro

Gennaro se zprvu jeví jako člověk, kterého nikdo nemá moc v oblibě. Je nešikovný

a nepraktický. Zastupuje investory, kteří jsou zneklidněni tragickými událostmi na ostrově. Oblečen je do saka s košilí a kravatou společně s krátkými kalhoty. Doplňuje ho kufřík. Potom co uvidí na ostrově, se mění z problémového člověka s pravomocí na ukončení projektu, na koaliční Hammondovu spojku, která se v klíčové chvíli změní na zbabělce.

Muldoon

Muldoon je první postava, kterou vidíme. Má na starosti bezpečnost parku. Je to člověk, který má praktické znalosti o chování predátorů. Oblečen je do tradičního khaki oblečení - košile, krátké kalhoty a klobouk.

Nedry

Nedry je klíčová vedlejší postava. Je to hlavní IT inženýr, který navrhl počítačovou správu ostrova, tudíž zná celý systém a jeho slabiny, které využije pro uskutečnění svého plánu, jehož důsledkem jsou tragické události na ostrově. Je to obézní člověk ve středním věku, zbrklý, nepořádný, nenasytný. Oblečen je do volnočasového oděvu, který je složený z šedých kalhot, tyrkysového trika s divokým vzorováním a světle modrou bundou (móda 90. let 20. století)

Arnold

Arnold je sekundární IT inženýr, je to protiklad Nedryho. Afroameričan okolo 40 let oblečen v proužkované košili s kravatou divokého vzoru, černých kalhot a růžových ponožek (móda 90. let 20. století), jako svršek má bílý plášť. Arnold napravuje Nedryho chyby.

Tim a Alex

Tim a Alex jsou vnuky Hammonda, jejich rodiče se rozvádějí a zřejmě proto tíhnou ke Grantovi. Děti ve filmu představují motiv bezbrannosti, osamělosti a slouží především ke Grantově proměně. Tim je oblečen jako malý badatel, čímž se podobá Grantovi. Nosí světle modrou košili s pruhovaným tričkem a šátkem, krátké světlé kalhoty. Zajímá se o dinosaury, je erudovaný - nosí s sebou knihu o paleontologii a batoh. Alex, byť je již v pubertě, stále je ještě dítětem. Je to vegetariánka a oproti Grantovi si s počítači rozumí, což potvrdí při boji o záchranu. Oblečena je oproti Timovi do fialového tílka s divokým vzorem, modré kšiltovky a džínových krátkých kalhot (teen móda 90. let 20. století).

5.2 Motivy ve filmu

5.2.1 Hudební motivy

Hudebních motivů je ve filmu několik. Mezi ty nejdůležitější patří fanfárový, trubkový motiv, jež doprovází cestu na ostrov. V průběhu filmu se několikrát objevuje, často ve spojení s „otevírací scénou“ jako je například přilet na ostrov, průjezd hlavní bránou nebo cesta do elektrické rozvodny (zde v kombinaci s militantním motivem). Další něžný a líbivý motiv je nazvaný Welcome to Jurassic Park, jehož zjednodušený základ tvoří několik klavírních tónů, které jsou následně převedeny na celý symfonický orchestr, který tak podporuje gradaci celého motivu. Ve filmu uzavírá několik scén, které svým laděním směřují k procítěnosti zobrazovaných scén. Jiný líbivý a hravý motiv zase doprovází setkání s býložravci. Ostrovní motiv je provázaný několika hudebními skladbami podobně jako militantní motiv, je přítomný ovšem pouze okrajově. Motiv zrození, či nového života lze ve filmu také vystopovat, je tvořen ženskými vokály a několika klavírními molovými tóny. Temný motiv představující Velociraptora a nebezpečí z něj hrozící je tvořeno čtyřmi tóny lesního rohu. Tento motiv je provázán především posledním aktem. Hudební motiv lze vysledovat také při záchranných akcích Ellie a to při příjezdu na místo Tyranosaurového útoku a v budově rozvodu elektřiny.

5.2.2 Zvukové motivy

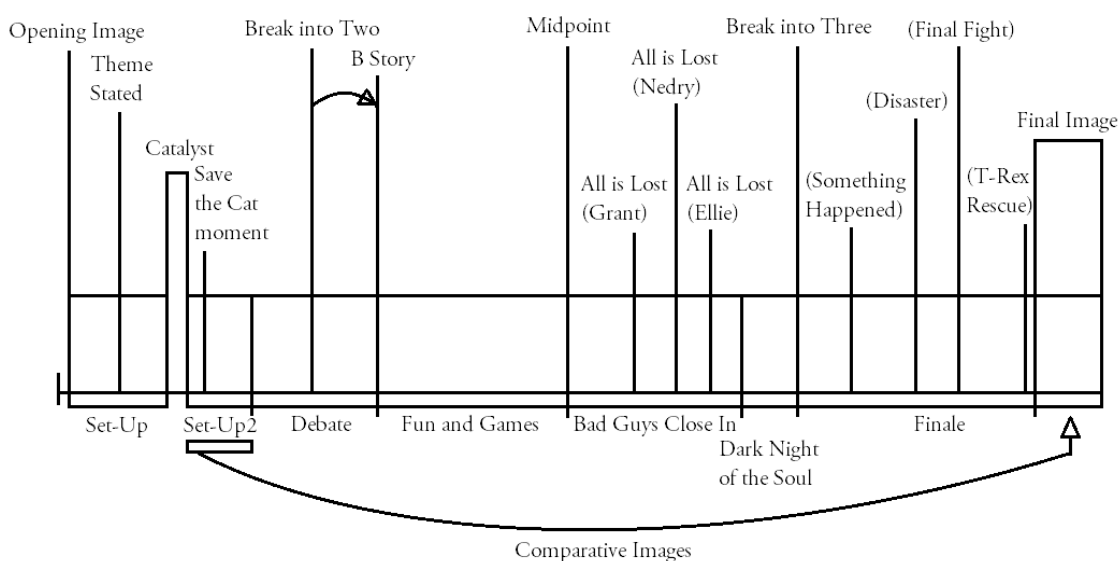
Charakterizují především dinosaury, jedná se o kombinaci zvířecích pozemských zvuků, které mají buď děsivou, či líbivou podobu. Například u Tyranosaury se jedná o kombinaci zvuků slona, lva, psa aj. [20] U Velociraptora je to kombinace zvuků mrože, delfína, koně, husy aj. [20] Tyto zvukové motivy poskytují divákovi informaci, díky kterým dokáže později identifikovat zvíře i bez toho, aby jej viděl na scéně. Přítomné jsou rovněž motivy džungle, které jsou nejdříve zlověstné, později líbivější a nakonec přináší zkázu jedné z postav. Obdobně je to i u počítačů v kontrolní místnosti, které jsou prvně technicky pravidelné, poté dochází k problémům, které tuto pravidelnost naruší a následně jsou tyto zvuky utišeny restartováním.

5.2.3 Vizuální motivy

Příkladem vizuálního motivu je logo parku, které během filmu prochází svou transformací

a odkazuje mimo jiné na merchandising filmu. Je to nejčastěji zobrazovaný vizuální prvek a je rovnovážně rozložen do celého filmu. Srovnávací význam má při příletu na ostrov a odletu z ostrova. Dalším motivem lze označit Grantův zkamenělý dráp, jenž prvně objeví, poté si s ním připomíná svůj starý svět a nakonec ho zahazuje jako symbol starého světa a nástupu nového. Podobně lze vnímat i Grantův klobouk, jež ztratí při záchranné akci, kde se definuje jako hrdina. Vývoj motivu lze pozorovat i u jantaru s komárem. Ten je nejprve objeven, poté slouží jako Hammondův motiv, následně je vysvětlen při prezentaci pana DNA a nakonec si jím Hammond připomíná svůj sen. Plechovka Barbasol je zase Nedryho motiv. Ten je nejprve vysvětlen, poté připomenut a následně pohřben pod vrstvou bláta. Motiv zkamenělin dinosaurů má svůj význam nejdříve při expozici dinosaurů, poté jako přítomnost nebezpečí a nakonec jsou kostry zničeny Tyranosaurem. Vizuálním motivem lze rozumět také oblečení hrdinů, místa a prostory Jurského parku.

5.3 Struktura příběhu podle The Blake Snyder Beat Sheet



Obr. 5. The Blake Snyder Beat Sheet v Jurském parku

1. Opening Image (0.47 min. – 3.17 min)

Otevírací scéna v Jurském parku nemá svůj porovnávací význam, nicméně uvádí diváka do příběhu. Jedná se o scénu, kdy dojde k závažnému incidentu při budování parku. Poskytuje informace o místě, času, postavách, základních motivech, atmosféře a také nabízí předpoklad děje příběhu. Dělníci v čele s hlavním předákem (vizuální motiv loga Jurského parku)

v napětí očekávají cosi, co přichází z džungle. Tím je nakonec klec na vysokozdvizném vozíku, který řídí jiný dělník. Podle zvukového motivu lze soudit, že v kleci je cosi organického, čeho se dělníci obávají. Ti klec posouvají k vchodu do výběhu. Jakmile se tak stane, bezpečnostní systém hlásí připravenost. Dveřník přichází na klec a tu otevírá. Zvíře běží vpřed a nárazem vyřadí zabezpečení výběhu, čímž dojde k závažnému incidentu, kdy zvíře dělníka táhne s sebou dovnitř. Je zde patrné, že za a) lidé se bojí toho, co přichází z džungle, b) snaží se to ovládat a řídit a za c) díky tomuto předpokladu dochází k bezpečnostnímu selhání, jehož následkem je katastrofa. Podobně je tomu i v celém filmu. Lidé se obávají toho, co vytvořili uprostřed džungle, snaží se to ovládat a díky lidským a bezpečnostním chybám dochází ke katastrofě. Po konci této úvodní scény tak divák získává základní předpoklad pro vývoj následujících událostí.



Obr. 6. Opening Image

3. Set-Up (0.47 min – 12.30 min)

Charakteristika postav, vztahů a prostoru je jednou z nejtěžších míst celé struktury, jelikož je nutné vysvětlit vše co nejsrozumitelněji, nejobsáhleji a hlavně zajímavě. V Opening Image se exponuje počáteční konflikt. Ten se stává základním kamenem pro další vývoj událostí. V následující scéně se divák dozvídá, jaký dopad měl počáteční konflikt a to skrz postavu Gennara - zřejmě nepopulárního advokáta, potažmo zástupce investorů. Ten hovoří o nutnosti odborné inspekce, která potvrdí, že je park bezpečný. Jeho nešikovnost, stro-

jenost a dialog, který vede s kopáčem, odkrývá jeho charakter. Epizodní postava kopáče poté exponuje dr. Granta, který tak uvádí následující scénu. V závěru se pak poprvé objevuje další vizuální motiv, a to jantar s komárem. Vykopávky se odehrávají na poušti v Montaně za dne, a které v krátkosti představují antagonistu (dinosauře). Hlavní postavy dr. Granta a Ellie se exponují vzápětí. Ve scéně kdy Ellie váže Grantovi šátek je jasné, že je mezi nimi intimní vztah, což dokazuje i následné objetí při odchodu k počítačové analýze vykopávky. V této scéně se také odkrývá charakter Granta, který tvrdí, že nesnáší počítače a postava Ellie, která je Grantovi oporou. U počítačové analýzy poté tyto prvky obě postavy rozvádí a navíc zde Grant exponuje antagonistu Velociraptora. Nejdříve hovoří o podobnosti dinosaurů a ptáků, čímž definuje charakterový motiv a poté v dialogu s chlapcem rozvádí expozici Velociraptora jako nebezpečného predátora. Poprvé jde také vidět důležitý vizuální motiv, a to velociraptorí dráp.



Obr. 7. Set-Up 1

2. Theme Stated (7.12 min)

V situaci kdy Grant hovoří s chlapcem lze vystopovat Theme stated. Téma filmu stanoví právě chlapec, který znevažuje nebezpečnost dinosaurů, potažmo nechová k nim dostatek respektu, který lze přeneseně vyložit jako neúctu k přírodě a dominanci člověka na planetě.



Obr. 8. Theme Stated

3. Set-Up (0.47 min – 12.30 min)

V karavanu se představuje další postava, a to John Hammond, jako člověk s neomezenými možnostmi. Dialogem mezi oběma stranami se exponuje postava Johna Hammonda, jeho právníka, Ellie a především ostrov, na jehož území Hammond vybudoval přírodní rezervaci. Také zde lze vysledovat již zmíněný vizuální motiv, a to jantaru s komárem. Hammond potřebuje ubezpečit investory o bezpečnosti parku, proto aby to dokázal, musí získat doporučení odborníků, kterými jsou Grant a Ellie. Jak však dříve exponoval Granta kopáč, není jednoduché dostat Granta od vykopávek, proto ho motivuje financováním jeho paleontologické činnosti. Grant souhlasí a děj tak posouvá dopředu. Do tohoto momentu považují tuto expozici podle Snydera za základní, jelikož jsou zde exponovány základní prvky nutné pro další vývoj příběhu.



Obr. 9. Set-Up 1

4. Catalyst (12.40 min)

V tomto bodě se exponuje postava Dennise Nedryho, zatím blíže neurčeného pracovníka Jurského parku. Dále se zde objevuje epizodní postava Dogsona (člověk od konkurenční společnosti), který chce po Nedrym živá embrya dinosaurů, které má propašovat ve speciálně upravené plechovce Barbasol (důležitý vizuální motiv). Nedry je díky svému rozhazovačnému způsobu života (motiv konzumační nestřídmosti) ve finančních problémech a s úkolem za úplatu souhlasí.



Obr. 10. Catalyst

3. Set-Up 2 (14.40 min – 21.00 min)

Po zápletky v Jurském parku přichází rozšířená expozice, kde se exponují další postavy, a to Ian Malcolm, matematik a teoretik, který má zálibu v ženách. Vůči Hammondovi je v opozici, což dokládá jak jeho oblečení, které je v protikladu s Hammondovým oblečením, tak i protikladné postavení v rámci záběru uvnitř helikoptéry. V helikoptéře rozvádí svou postavu i Grant, jelikož si po svém poradí s bezpečnostním pásem (Save the Cat moment) a také si připomíná svou paleontologickou podstatu prostřednictvím zkamenělého drápu Velociraptora. Znovu se objevuje Gennaro. Více o archetypech je napsáno v charakteristice postav výše. Důležitou expozicí jsou také scény na ostrově (přilet na ostrov má svůj porovnávací význam se závěrečnými scénami opouštění ostrova), včetně dinosaurů, pracovníků a budov, ve kterých se exponuje vznik celého parku.





Obr. 11. Set-Up 2

5. Debate (21.55 min – 35.50 min)

Diskutování o možnostech přichází se vstupem do návštěvnického centra, kde se hrdinové dozvídají, jakým způsobem byl park vybudován. V tomto bodě jednotlivé postavy vznášejí pochybnosti. První z nich je Ian Malcolm, který komentuje dění v laboratoři. Doslova tvrdí „Johne...Váš způsob řízení přírody je trvale nemožný.“ [3] Malcolm zde potvrzuje roli Hammondového oponenta a také mentora, který vytváří filmu filozofickou nástavbu. Zároveň zde Malcolm upozorňuje na chybu v plánu. V tomto okamžiku přichází první bod obratu, který se váže na cestu hrdiny za překonávání překážek.



Obr. 12. Debate

6. Break into Two (30.00 min)

Grant přechází z úžasu do vystřízlivění, jelikož ve scéně, kdy drží malého Velociraptora si

začíná uvědomovat nebezpečnost chovu tohoto predátora, potažmo důsledek genetického inženýrství. Scéna u výběhu Velociraptora to potvrzuje (expozice Velociraptor a Muldoon). Break into Two se váže na průjezd hlavní branou, kdy hrdina opouští starý svět a začíná konat.



Obr. 13. Break into Two

5. Debate (21.55 min – 35.50 min)

Tento bod přesně charakterizuje scéna u obědu, kdy všichni debatují o důsledcích počinání, kterého jsou svědky. Krom Gennara, který je v koalici s Hammondem (raduje se z potenciálních zisků), všichni vznášejí připomínky k tomu co se na ostrově děje. Malcolm rozvíjí teorii o nemožnosti trvalého řízení přírody a zdůrazňuje dopady na prostředí. Ellie přidává poznámky k řízení ekosystému. Grant dokonce předznamenává následující události: „Dinosauři a člověk... tu stojí proti sobě. Jak můžeme mít sebemenší představu o tom, co se dá v takovéto situaci očekávat?“ [3]



Obr. 14. Debate

7. B Story (36.40 min)

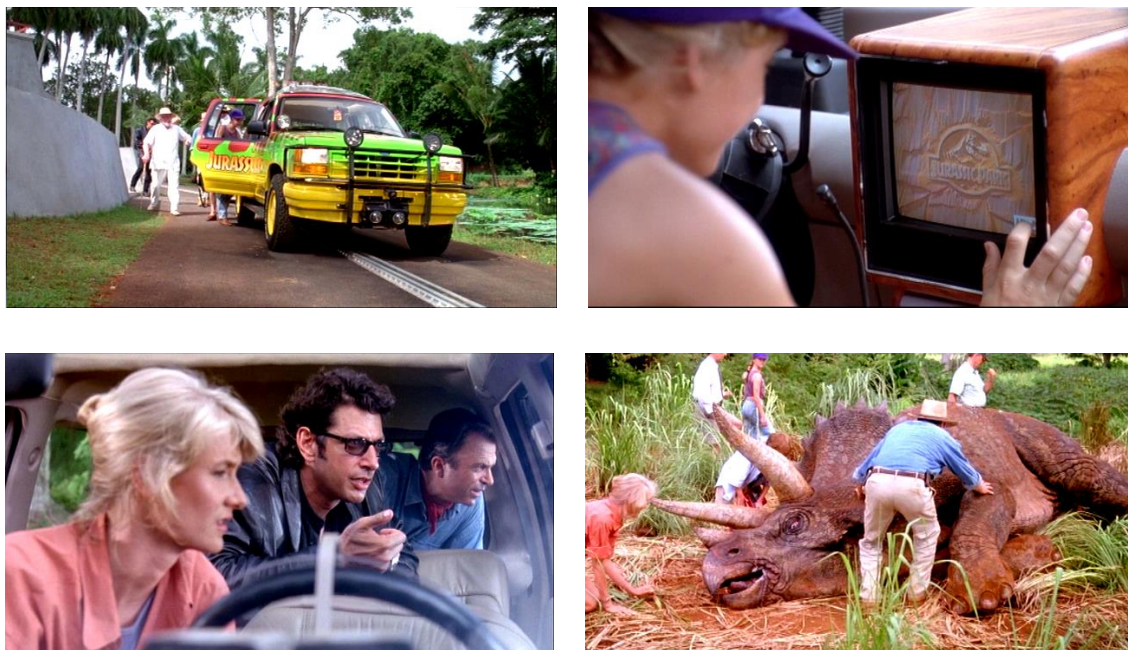
Na scéně se objevují děti. Zde začíná B Story – vztahový příběh Granta a dětí. Z informací expozice je jasné, že Grant nemá k dětem vztah (Grantova dramatická potřeba). Proto tato souhra následně vede ke Grantově proměně.



Obr. 15. B Story

8. Fun and Games (36.57 min – 57.31 min)

Začátek druhého aktu otevírá srdce příběhu, které tvoří několik komických a hravých scén (odtud název). Ve filmu jsou to například scény s vozy, které jsou hravým technologickým prvkem. Uvnitř těchto vozů je také interaktivní CD-ROM, který je předmětem scény v předním voze. Uvnitř vozu se odehrává také scéna, kdy se Malcolm snaží svými teoriemi zaujmout Ellie, ta tyto vtipné teorie dále rozvádí. Vrcholem této části příběhu je potom kontakt s Triceratopsem, kde Grant v sobě objevuje ztracené dítě a Ellie naopak ženu, která dost snese. Poté sekvence pomalu chladne, ačkoli se ještě udržuje při životě vtipnými poznámkami dr. Malcolma.



Obr. 16. Fun and Games

9. Midpoint (57.31 min)

V tomto bodě jsou ukončeny komické vložky. Bezpečnostní systém parku kolabuje, Nedry poprvé havaruje a ztrácí směr. Hammond poté uvádí následující scénu a to slovy: „Kde zůstaly stát ty vozy?“ [3]



Obr. 17. Midpoint

10. Bad Guys Close In (59.15 min – 78.20 min)

Zlověstně se připomíná Tyranosaurus, a to nejdříve kozou (vizuální motiv), která je uvázaná v ohradě, poté dupotem (záběr na kelímky s vodou) nakonec se objeví už jen kus kozy. Objevuje se Tyranosaurus, odstraňuje překážku a útočí na přední vůz. Grant se jasně definuje jako hrdina, neboť se rozhodne pro záchranu dětí. Zprvu se snaží Tyranosaura odlákat, což se mu skoro povede, kdyby nezasáhl Malcolm. Poté Grant bojuje o záchranu dětí. An-

tagonistu - Tyranosaura definuje snaha o zničení hrdiny – Granta (ztrácí klobouk – vizuální motiv). Ve své snaze není však úspěšný, nicméně jeho potřeba je naplněna. Další antagonista se nachází v paralelní části příběhu, je jím Dilophosaurus exponovaný během vyhlídkové jízdy. Ten se snaží zničit Dennise Nedryho, který usiluje o dodání embryí na smluvné místo. Během cesty však havaruje. Po nehodě se na scéně objevuje zmíněný Dilophosaurus a Nedryho usmrcuje. Poslední hrozba tohoto bodu je v místě, kdy k výběhu Tyranosaura přijíždí Muldoon a Ellie, kteří zachraňují Malcolma, a při útěku je pronásleduje opět Tyranosaurus.



Obr. 18. Bad Guys Close In

11. All is Lost

Ve scéně kdy dojde k zabití Dennise Nedryho dochází k momentu, kdy je vše ztraceno, neboť Nedry do té doby představoval naději na záchranu parku (do této chvíle nebylo jasné, zdali se Nedry vrátí). Uzavírá se i Nedryho plán zrady, a to definitivním pohřbením plechovky s embryi pod vrstvou bláta (vizuální motiv). Moment All is Lost lze ale pozorovat i v místě, kdy vyhlídkové vozidlo padá do koruny stromů. Grant poté uklidňuje Alex a zachraňuje Tima. Tento moment je zakončen vtípnou větou: „...a jsme zase v autě.“ [3] All is lost je patrné i ve chvíli, kdy Muldoon s Ellie přijíždějí na místo katastrofy. Tento bod je zakončen úprkem hrdinů před Tyranosauorem.



Obr. 19. All is Lost

12. Dark Night of the Soul

Grant s dětmi šplhají do bezpečí v korunách stromů. Grant prošel dvěma proměnami. První určuje Alex otázkou: „Co budete teď s Ellie dělat, když nebude nutné vykopávat dinosau-ry?“ [3] Grant si uvědomuje konec starého běhu věcí a začátek nových. Odhazuje zkameněný dráp (vizuální motiv) jako potvrzení Alexiina úsudku, ale také jako symbol přeměny, kterou prošel ve vztahu k dětem – druhá proměna (drápem prvně děsil dítě při exponování Velociraptora v Montaně). Pocit zoufalosti je poté cítit ve scéně Ellie a Hammonda v jídelně, kde už nic není jako dřív. Stařec si nechce připustit ztrátu svého dětského snu, Ellie mu připomíná co je důležité, přiznává svá pochybení a pojmenovává hrozbu síly přítomné na ostrově.



Obr. 20. Dark Night of the Soul

13. Break Into Three (84.52 min)

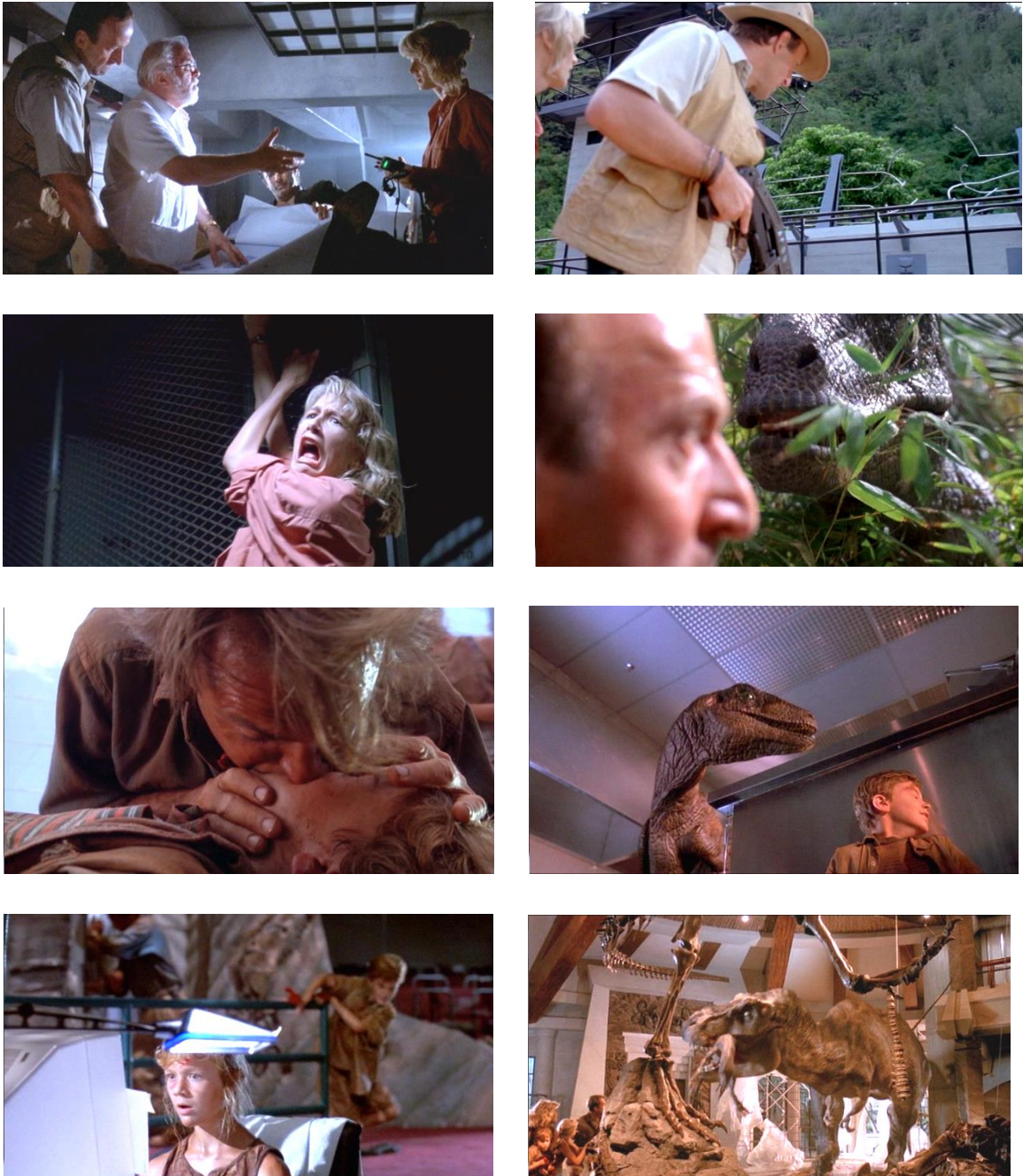
Představuje začátek třetího aktu. V něm se postavy vzpírají osudu. Grant s dětmi se vydává na cestu za záchranou. Podobně je tomu i v případě ostatních postav uvnitř návštěvnického centra, kde Hammond nabízí řešení vzniklé situace.



Obr. 21. Break Into Three

14. Finale (84.52 min – 113.10 min)

Tento bod dále rozvíjí třináctý bod. Hammond vidí řešení v resetování počítače, což také učiní, výsledek je uspokojivý, ale klade před hrdiny nové překážky. Grant s dětmi směřují dál na cestě za záchranou, na které mají možnost pozorovat přirozenost tvorů v přírodě (mění se zde vnímání monster, Fun and Games). Po zdoání všech překážek přichází Pyrrhovo vítězství, kdy ačkoliv je Grant s dětmi v cíli, Tima zasáhl elektrický proud. Ellie ačkoliv překonala překážky a zabezpečila park, objeví se Velociraptor, který na ní útočí. Nikdo ještě nemá vyhráno. Následující události hrdinům komplikují cestu za záchranou, která vrcholí konfrontací s Velociraptory. Ty poté zachrání Tyranosaurus (mění se vnímání monstra, nově jako zachránce), ten zneškodní Velociraptory a Grant, Ellie a děti mohou uniknout. Před budovou návštěvnického centra se všechny postavy opět shledávají a míří k záchraně. Uvnitř „Finale“ tak lze stanovit po bodu obratu ještě další čtyři dramatické body. 1. Něco se stalo. Otevírá cestu další katastrofě - Ellie a Muldoon odcházejí, Velociraptoři utekli. 2. Katastrofa. Ellie sice zabezpečuje park, ale Tima to poznamená, načež se Ellie dostává do nebezpečí a Muldoon po útoku Velociraptorů umírá. 3. Poslední boj. Tim a Alex bojují s Velociraptory v kuchyni a následně v řídicím centru spolu s Grantem a Ellie. 4. Záchrana. Objevuje se Tyranosaurus a zachraňuje postavy před Velociraptory.



Obr. 22. Finale

15. Final Image (113.10 min – 115.14 min)

Závěrečná scéna má přímý vztah k porovnávacím scénám příletu na ostrov, a to v několika bodech. 1. Zastříkané dveře vozidla, potažmo logo Jurského parku se váže k přistavení vozu k heliportu při příletu. 2. Nástup do helikoptéry se váže k výstupu z helikoptéry. 3. Let helikoptérou se váže k letu před příletem na ostrov. Porovnávací scénou můžeme rozumět i tu část, kdy Tyranosaurus vítězí nad Velociraptory v návštěvnickém centru, která

se váže ke scéně prvního příchodu do návštěvnického centra. Emoce zde padají a přichází katarze.



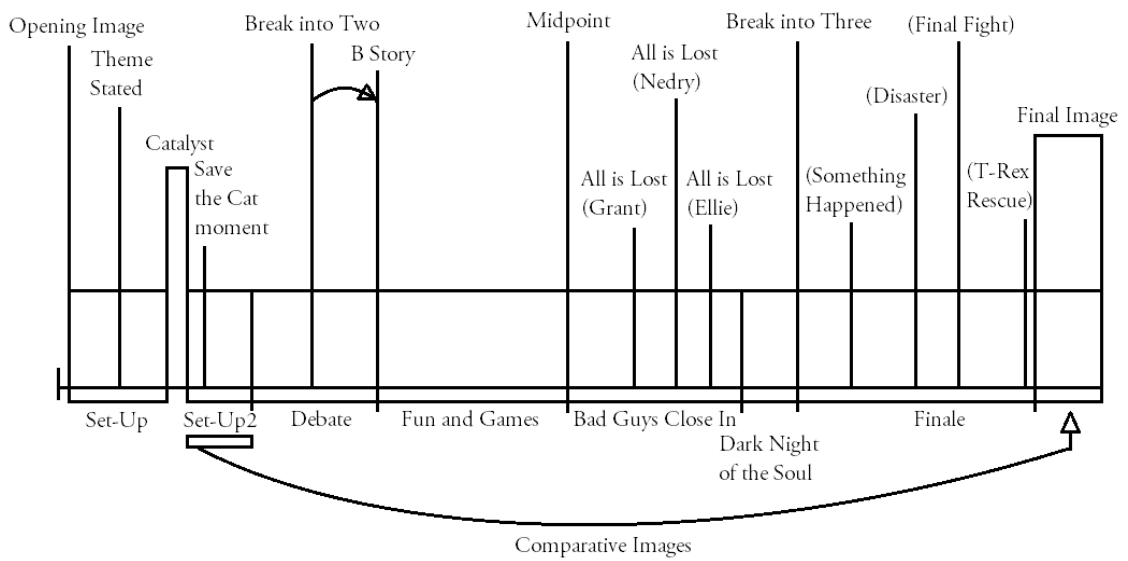


Obr. 23. Final Image

Porovnání grafů:



Obr. 4. The Blake Snyder Beat Sheet



Obr. 5. The Blake Snyder Beat Sheet v Jurském parku

ZÁVĚR

Jurský park je i po dvaadvaceti letech stále film, který diváka baví. Jistou zásluhu má na tom fakt, že se při tvorbě tohoto filmu sešlo několik vysoce kvalifikovaných odborníků, kteří svou dílčí prací vytvořili něco skutečně nadčasového. Poctivá řemeslnost se odráží také ve výstavbě příběhu. Díky poznatkům ze studia odborné literatury bylo možné v analytické části jasně vydefinovat jednotlivé prvky struktury vyprávění. Především při určování strukturálních bodů podle The Blake Snyder Beat Sheet se potvrdila domněnka o tradiční hollywoodské výstavbě příběhu. Časová osa se strukturálními body vycházející z Jurského parku se od grafu Snydera mírně odlišuje, a to především díky delší expozici, která však má své opodstatnění, jelikož vytváří kompaktní vazbu se závěrem filmu. Z grafu lze také vyčíst, že všechny body tak, jak je definuje Blake Snyder, jsou ve filmu přítomné a charakterově čitelné. Zajímavý je také vývoj události po Midpointu. V tomto bodě totiž dochází k rozdělení postav do menších skupin. Ty poté samostatně fungují v duchu Snyderovy struktury. Proto jsou také zaznamenány na časové ose. Zajímavá je také dílčí struktura „Finale“, kde děj vrcholí. Ta obsahuje několik bodů obratu, které děj posouvají rychleji kupředu. Film potěší i skladbou a vývojem motivů, podobně jako vývojem a přeměnou postav, což by také stálo za detailnější analýzu. Jurský park není uměleckým filmem budící intelektuální touhy, ačkoliv svou filozofickou nstavbu má. Jedná se spíše o příklad tradičního, po léta budovaného, hollywoodského modelu, který diváky především baví. Z mého pohledu je takto provedená analýza užitečná zejména pro pochopení onoho komerčně úspěšného modelu výstavby příběhu. Možná i proto jsou pohledy dvou filmových historiků, Bordwella (USA) a Plazewkého (Evropa), tak rozdílné. Dále je provedená analýza užitečná při sledování návazností jednotlivých celků, kdy jedna scéna, sekvence, uvádí scénu, sekvenci následující, a to v duchu otázky a odpovědi. Tento způsob vede diváka k neustále novým podnětům, nenudí a naopak v něm vzbuzuje neustálý zájem. Podnětný příspěvek provedené analýzy spatřuji také ve vývoji motivů, které potvrzují svůj výše definovaný účel. Mimoto některé vizuální motivy fiktivního parku (např. logo parku, které je stejné jako logo filmu) přispívají k dalšímu komerčnímu, filmovému i nefilmovému využití, což z filmu vytváří komerčně úspěšnou značku.

SEZNAM POUŽITÝCH ZDROJŮ

- [2] THOMPSONOVÁ, Kristin a David BORDWELL. *Dějiny filmu: přehled světové kinematografie*. Praha: NAMU a NLN, 2011. ISBN 978-80-7331-207-7
- [2] PLAZEWSKI, Jerzy. *Dějiny filmu: 1895-2005* Praha, Academia, 2009. ISBN 978-80-200-1689-8
- [3] *Jurassic Park* [film]. Directed by Steven Spielberg. USA: Universal Studios, 1993.
- [4] CRICHTON, Michael. *Jurský Park*. Praha: Knižní klub, 1997. ISBN 80-85621-35-5
- [5] Genetika v datech. <http://www.wikiskripta.eu>. [online]. 30.11.2014 [cit. 2015-02-09]. Dostupné z: http://www.wikiskripta.eu/index.php/Genetika_v_datech
- [6] *The Making of Jurassic Park* [film]. Directed by John Schultz. USA: Universal Studios, 1995.
- [7] Phil Tippett. <http://www.imdb.com>. [online]. [cit. 2015-02-09]. Dostupné z: http://www.imdb.com/name/nm0864138/?ref_=fn_al_nm_1
- [8] Dennis Muren. <http://www.imdb.com>. [online]. [cit. 2015-02-09]. Dostupné z: http://www.imdb.com/name/nm0613830/?ref_=fn_al_nm_1
- [9] Stan Winston. <http://www.imdb.com>. [online]. [cit. 2015-02-09]. Dostupné z: <http://www.imdb.com/name/nm0935644/>
- [10] ARISTOTELÉS, *Poetika*. Praha: Nakladatelství Svoboda, 1996. ISBN 80-205-0295-5
- [11] FREYTAG, Gustav. *Technika dramatu*. Praha, Ústav pro učební pomůcky průmyslových a odborných škol, 1944.
- [12] FIELD, Syd. *Jak napsat dobrý scénář*. Praha: Rybka Publisher, 2007. ISBN 80-87067-65-7
- [13] LABÍK, Ludovít. *Dramaturgia strihovej skladby: horizontálna a vertikálna štruktúra filmového príbehu*. Zlín: Radim Bačuvčík – VeRBum, 2013. ISBN 978-80-87500-30-9.

- [14] SNYDER, Blake. *Save the Cat! The Last Book on Screenwriting You'll Ever Need*. Los Angeles: Michael Wiese Production, 2005. ISBN 978-1-932907-00-1
- [15] MCKEE, Robert. *Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting*. New York: HarperCollins Publishers, 1997. ISBN 0-06-039168-5
- [16] BORDWELL, David a Kristin THOMPSONOVÁ. *Umění filmu: Úvod do studia formy a stylu*. Praha: NAMU, 2011. ISBN 978-80-7331-217-6
- [17] VALUŠIAK, Josef. *Základy střihové skladby*. Praha: NAMU, 2012. ISBN 978-80-7331-230-5
- [18] COOKE, Mervyn. *Dějiny filmové hudby*. Praha: Casablanca a NAMU, 2011. ISBN 978-80-87292-14-3
- [20] BUCHANAN, Kyle. You'll Never Guess How the Dinosaur Sounds in Jurassic Park Were Made. In: *Vulture*. [online] Dostupné z <http://www.vulture.com/2013/04/how-the-dino-sounds-in-jurassic-park-were-made.html>
- [21] KOEPP, David. *Jurassic Park Screenplay*. [online] Dostupné z http://www.jpdatabase.net/db_media/s_scripts/jurassic-park_12-11-92.pdf

SEZNAM OBRÁZKŮ

| | |
|--|--------|
| Obr. 1. Struktura dramatu podle Aristotela..... | 13 |
| Obr. 2. Freytagův dramatický oblouk..... | 14 |
| Obr. 3. Stavba scénáře podle Syda Fielda..... | 14 |
| Obr. 4. The Blake Snyder Beat Sheet..... | 16, 42 |
| Obr. 5. The Blake Snyder Beat Sheet v Jurském parku..... | 28, 42 |
| Obr. 6. Opening Image, screenshots..... | 29 |
| Obr. 7. Set-Up 1, screenshots..... | 30 |
| Obr. 8. Theme Stated, screenshot..... | 31 |
| Obr. 9. Set-Up 1, screenshot..... | 31 |
| Obr. 10. Catalyst, screenshots..... | 32 |
| Obr. 11. Set-Up 2, screenshots..... | 33 |
| Obr. 12. Debate, screenshots..... | 33 |
| Obr. 13. Break into Two, screenshots..... | 34 |
| Obr. 14. Debate, screenshot..... | 34 |
| Obr. 15. B Story, screenshots..... | 35 |
| Obr. 16. Fun and Games, screenshots..... | 36 |
| Obr. 17. Midpoint, screenshots..... | 36 |
| Obr. 18. Bad Guys Close In, screenshots..... | 37 |
| Obr. 19. All is Lost, screenshots..... | 38 |
| Obr. 20. Dark Night of the Soul, screenshots..... | 38 |
| Obr. 21. Break Into Three , screenshots..... | 39 |
| Obr. 22. Finale, screenshots..... | 40 |
| Obr. 23. Final Image, screenshots..... | 42 |

SEZNAM PŘÍLOH

P I. Poznámky k časové a příběhové ose

PŘÍLOHA P I: POZNÁMKY K ČASOVÉ A PŘÍBĚHOVÉ OSE

1. akt (Thesis)

1. Incident – BS2 1. Opening Image + počátek BS2 Set-UP

- 0 – 22 Logo Universal/zvuk džungle
- 22 Úvodní titulky-Jurassic Park, hudba-ostrovní motiv-píšťaly
- 47 1. scéna/očekávání co vyjde z džungle (Logo JP je stejné jako logo filmu), z džungle vyjíždí klec na vozíku/basová linka/organické zvuky
- 2.19 Hudba graduje podle dveřníka
- 2.37 1. náznak dinosaura
- 3.15 Vrchol scény, dinosaurus žere dělníka, poté hudba do tečky
- 3.18 Gennaro přijíždí do jantarových dolů, vysvětluje dopady incidentu
- 4.28 Gennaro v jeskyni, mluví o inspekci - vznáší otázku, zdali je park bezpečný. 1. zmínka kopáče o Grantovi a hovoří o něm, že je kopáč (expozice) – uvádí další scénu, poté detail na jantar s komárem 5.01 (vizuální motiv)

2. Vykopávky (paleontology info)

- 5.06 Vykopávky-zkameněliny dinosaurů-starý svět
- 5.44 Ellie váže šátek Grantovi a objímají se- expozice vztah- jsou v neurčitém vztahu, Grant nesnáší počítače
- 6.22 Expozice Grant-počítače vs. vykopávky: „...nebudeme se hrabat v zemi. To bude nuda.“ tradiční badatel a paleontolog, Ellie uvádí Velociraptora
- 6.43 Grant si s počítačem nerozumí, exponuje dinosaury a jejich podobnost s ptactvem

BS2 2. Theme stated

- 7.12 Dítě zpochybňuje hrůzostrašnost Velociraptorů, Grant je k dětem necitlivý. Exponuje Velociraptory jako zabijáky
- 7.30 Zdůrazňuje sociální chování, inteligenci vysvětluje průběh útoku Velociraptorů, chová k nim respekt (8.00)

9. 05 Grant nemá vztah k dětem (dramatická potřeba)

3. Nabídka, která se neodmítá

9.50 Hammond v karavanu, zřejmě vlivná osoba, karavan exponuje terénní práci Grant exponuje Ellie jako paleobotaničku

10.50 Mám ostrov - Hammond představuje ostrov, jeho polohu a geografické vztahy, mluví o budování bio rezervace - NA NIČEM JSME NEŠETŘILI, hlavně pro děti, Hammond působí jako natěšené dítě. Představuje Gennara, který byl uveden dříve a hovoří o posudku bezpečnosti ostrova - pozvánka na ostrov, spadá do oboru Granta a Ellie, finančně motivuje

Konec BS2 3. Set-Up (základní část)

4. Zrada - BS2 4. Catalyst 12.40

12. 40 Dennis Nedry. Exponuje Dogsona, Nedry je zavalitý a rád konzumuje spoustu jídla

13.43 Dogson je zřejmě někdo z konkurenční společnosti, poněvadž chce embrya a mluví o podrobnostech úplatku

13.55 Rekvizita plechovka Barbasol, jako nástroj na transport embryí, Nedry vysvětluje chybu v plánu - zabezpečení a zároveň vysvětluje Dogsonovu motivaci - dohnat vývoj v genetickém inženýrství

5. Cesta – 1. porovnávací scéna rozšířený BS2 3. Set-Up

14.40 Let helikoptéry nad mořem

Grant si připomíná starý svět zkamenělým drápem, představuje se další člen posádky Malcolm (mentor) jako rocková hvězda, sukničkář, Hammondův oponent (sedí naproti sobě a každý má opačnou barvu oděvu), zasedací pořádek ve vrtulníku určuje vzájemné vztahy, barvy oděví toto podporují (modro červené oděví Granta a Ellie)

16.20 Přílet na ostrov-hlavní hudební motiv (dobrodružství), divákovy emoce stoupají - nadšení, těšení. Grant se poutá špatně - je to stará škola (Save the Cat moment)

6. Ostrov

- 17.57 2. porovnávací scéna Vrtulník dosedl - porovnávací scéna, podruhé se objevuje logo, vše je pěkné, nové
- 18.20 Zabezpečení - ploty s elektrickým plotem - ty následně řeší Gennaro s Hammondem a připomíná mu závažnost situace
- 19.00 Louka - tajemná atmosféra, hudba dokresluje, poté přechází do mírné líbivé roviny, Ellie zkoumá kapradinu
- 19.33 1. Celkové zobrazení dinosaura - Brachiosaurus, neškodný býložravec
- 20.00 Grant říká: „To je dinosaurus“ (vazba s divákem, který předtím dinosaura takto neviděl) nadšení, úžas. Malcolm odlehčuje, expozice dinosaurů, Gennaro se mění
- 20.50 Hammond exponuje Tyranosauro
- 21.00 Hammond definitivně: Welcome to Jurassic Park, pokračuje milý hudební motiv, Grant uvádí další scénu: Jak jste to dokázal

7. Jak jste to dokázal? BS2 5. Debate

- 21.55 3. porovnávací scéna Návštěvnické centrum, Když dinosauři vládli světu
Kamera končí na zkamenělých kostrách, varovný hudební motiv
- 22.50 Prezentační program - vysvětluje DNA, opět se objevuje logo, prezentace interaktivní technologie
- 24.15 Komáři v jantaru - vysvětlují účel kopání v úvodu, genetika jako populární téma, virtuální realita (technologie 90. let)
- 26.00 Gennaro: Jsou ti lidé autoerotici? Hammond: Žádné animatroniky tady nemáme (vazba s divákem, ujištění, že dinosauři jsou skuteční a ne animatronické loutky)

8. Varování

- 27.00 Henry Wu, přehlídka technologie
- 27.35 Líhnutí, hudební motiv zázraku se zneklidňujícími tóny

- 28.24 Malcolm má pochybnosti o řízení přírody, Wu oponuje- všichni jsou samice, Malcolm zpochybňuje - filozofický bod, Malcolm jako mentor
- 29.25 Malcolm oponuje Hammondovi – řízení přírody je trvale nemožné
- 29.30 Malcolm: život si najde cestu - první trhliny v úžasu

BS2 6. Break into Two

- 30.00 Grant zjišťuje druh mláděte Velociraptor, zračí Grantovy obavy - uvádí další scénu
- 30.22 Dospělí Velociraptoři - nikdo neriskuje pohyb Velociraptorů ve větším výběhu, následné krmení potvrzuje Grantovu expozici Velociraptorů jako zabijáků, zvuk poskládan ze zvuků kočkovitých šelem
- 31.30 Muldoon - safari man, vysvětluje nebezpečnost Velociraptorů v osmi měsících, rychlí 100km/h, neobyčejní skokani, výjimečně inteligentní, sociální chování, hierarchie, intelligence - Velociraptoři jako zabijáci, celá scéna uvádí oběd

BS2 5. Debate

- 32.48 Debata u oběda - talíře opět logo, Hammond představuje vyhlídkovou jízdu opět tvrdí NA NIČEM JSME NEŠETŘILI. Gennarova přeměna hloubne, chce pořádně vydělat a bezpečnost už opomíjí. Hammond připomíná děti a chce park pro všechny
- 33.30 Malcolm rozvádí své výtky k řízení přírody, vytváří filozofickou nastavbu-ovládání velké síly bez vnitřní disciplíny, Hammond zpochybňuje, Malcolm hovoří o přirozeném výběru a mluví o násilném aktu a dopadu na prostředí
35. 28 Ellie rozvíjí Malcolmova slova - mluví o neznalosti ekosystému a potvrzuje jeho slova
- 35.50 Grant zdůrazňuje člověka proti dinosaurovi, předznamenává. Hammond a Gennaro v koalici

2. akt (Antithesis)

9. Vyhlídková jízda

BS2 7. B Story

36.40 Na scéně se objevují děti - vnuci Hammonda (návštěvnické centrum)

BS2 8. Fun and Games

36.57 Džípy - opět logo, přehledka technologie (cd - rom, počítač), Hammond zmiňuje, že džípy řídí počítač (proto se poté zastaví), Malcolm projevuje zájem o Ellie a Grantovi se to nelíbí

37.40 Tim a Grant. 1. vazba, (děti jako motiv hravosti a nevinnosti), Tim je zapálený a erudovaný, Alex 1. kontakt s Grantem

38.40 Řídící centrum

38.51 Bouře - pochybnosti

39.05 Arnold na scéně (2. programátor) spouští jízdu

39.30auta se rozjíždějí - rytmický a hravý motiv dobrodružství

39.48 Brána

39.55 Vítejte v Jurském Parku - hlavní motiv

40.00 Malcolm odlehčuje a odkazuje na King Konga

40.15 Hammond: NA NIČEM JSME NEŠETŘILI

40.20 Dilophosaurus. 1. info z interaktivního cd - romu, exponuje, popisuje techniku zabíjení, zvíře není vidět

41.07 Arnold upozorňuje na světla a seznam chyb.

41.20 Hammond připomíná Nedrymu: „Naše životy jsou ve vašich rukou“- zdůrazňuje křehkost plánu, vše stojí na jednom člověku

41.26 Nedry vysvětluje svou funkci v parku, Hammond chce, aby lidi za chyby zaplatili (potvrdí se)

42.19 Muldoon upozorňuje na výběh Tyranosaura, uvádí scénu u výběhu, základní orientace v prostoru (expoziční)

- 43.15 Malcolmova teorie stvoření
- 43.40 Koza jako potrava, Grant exponuje Tyranosaura jako predátora, který chce kořist
- 44.42 Malcolm dráždí Hammonda tím, že mu podává důkazy o nemožnosti řízení přírody (parkový řád) poté vysvětluje Ellie nepředvídatelné chování složitých soustav.
- 45.40 Granta něco zaujme
- 46.20 Grant opouští vůz, potvrzuje Malcolmova slova

10. Slabina

- 46.40 Řídící centrum. Mluví o chybě zabezpečení zámků (díra v bezpečnosti, Gennaro proto později utíká)
- 46.54 Nedry připravuje plán, detail plechovka Barbasol (vizuální připomínka motivu)
- 47.10 Všichni odchází do džungle, Tim rozvíjí svou osobnost - má rád dinosaury a hodně o nich ví
- 47.26 Alex upadá, Grant má starost - vzniká vazba a Grant se přeměňuje
- 47.53 Triceratops - něžný, milý hudební motiv, objevuje se zvěrolékař Harding, Grant je v úžasu a objevuje v sobě dítě, dojetí
- 48.50 Ellie nachází stopy otravy a potvrzuje své domněnky z diskuze u oběda
- 49.15 Alex projevuje sympatie ke Grantovi
- 50.00 Bouře, řídící centrum. Jízda se musí přerušit, Hammondovi se to nelíbí, Arnold říká: Nepokoušejte osud
- 50.33 Ellie se rozvíjí a přeměňuje, z křehké ženy na ženu, která dost snese - poznává Malcolm
- 51.17 Nedry pracuje na plánu
- 51.26 Bouře začíná, Gennaro má obavy
- 51.36 Ellie zůstává s Hardingem

11. Katastrofa

52. 06 Nedry komunikuje se spojkou, dostává se do tlaku
- 52.26 Arnold: džípy se vrací, Hammondovi se to nelíbí - nedokáže řídit přírodu
- 52.39 Arnold: „...mohlo to dopadnout hůř,“ předznamenává katastrofu
- 52.42 Nedry jde realizovat plán a připomíná, že mohou vypadnout nějaké systémy
- 53.15 Nedry spouští plán - hudební zlověstný motiv - napětí
- 53.25 Auta jedou džunglí ve tmě
- 53.31 Grant zpovídá Malcolma, Malcolm se ukazuje jako ten kdo má rád děti. „...nikdy nevíte co vyvedou“ což se potvrdí, také potvrzuje, že je sukničkář
- 53.58 Nedry jde krást embrya
- 54.15 Systém vyhazuje chyby, vypadává bezpečnostní systém budovy, Hammond uklidňuje Nedryho argumenty
- 54.33 Nedry krade, vizuálně se upozorňuje na druhy embryí - především Tyrano-saurus a Velociraptor
- 55.17 Auto. Vypíná se počítač, Malcolma zajímá Ellie, Grant potvrzuje, že mají spolu vztah
- 55.34 Auta se zastavují
- 55.39 Řídící centrum. Po ostrově vypadávají ploty. Hammond: „najděte Nedryho“, uvádí další scénu
- 55.54 Nedry uniká
- 56.16 Nedry otevírá bránu, ta má tak nový význam
- 56.20 Řídící centrum. Arnold hledá chybu v systému. Muldoon upozorňuje na Velociraptory - těm ploty nevypadly
- 56.44 Nedry uniká
- 57.06 Nedry sráží značku a dostává se do potíží
- 57.26 Arnold hledá chybu

BS2 9. Midpoint

- 57.31 Systém se blokuje, telefony vypadly. Hammond: „Kde zůstaly stát ty vozy?“
uvádí další scénu u výběhu Tyranosaury
57. 54 Připomíná se koza, všichni se začínají bát, žádná hudba, zvuk deště po kapo-
tě

BS2 10. Bad Guys Close In

- 59.15 Dupot Tyranosaury, zlá předzvěst
- 59.53 Pohled do zrcátka
- 60.00 Koza zmizela - špatná zpráva
- 60.22 Alex: „Kde je ta koza?“ Kus kozy se objeví na střeše auta, zlo je blízko
- 60.28 Poprvé se objevuje Tyranosaurus
- 60.47 Gennaro utíká z vozu, Malcolm odlehčuje
- 61.13 Tyranosaurus odstraňuje překážku - plot, zlověstný kovový zvuk - děsivá
atmosféra
- 61.34 Tyranosaurus je venku
- 61.39 Malcolm potvrzuje teorii o řízení přírody
- 61.50 Grant připomíná Tyranosaurovo vizuální vnímání, uvádí tak další běh udá-
lostí
- 61.55 Děti jsou osamocené a bezbranné, Alex vytahuje světlo a upozorňuje tak
Tyranosaury
- 62.25 V rámu oken jdou vidět Tyranosaurovy zuby, děsivá atmosféra
- 63.04 Tupě oťukává vůz, poté útočí, zvuk slona a lva
- 63.57 Grant se rozhodne konat (definuje se hrdina)
64. 12 Tyranosaurus drtí vůz s dětmi
- 64.16 Grant vybíhá se světlicí a snaží se Tyranosaury
- 64.32 Malcolm činí to samé a selhává (je to teoretik a matematik, Grant je praktik
přírody) utíká

- 64.53 Malcolm upadá a je zraněný, zdá se, že zemřel
- 64.55 Tyranosaurus žere Gennara - nemá funkci v příběhu, když vše selhalo
- 65.09 Grant zachraňuje děti, Alex se dostává ven, Tim je uvězněn v autě
- 65.25 Znova se objevuje Tyranosaurus
- 65.43 Tyranosaurus roztáčí vůz a snaží se ho shodit do výběhu

BS2 11. All is Lost (Grant)

- 66.47 Auto letí, Grant a Lex se zachraňují
- 66.57 Řídící centrum. Arnold přišel na chybu
- 67.25 Hammond žádá Muldoona, aby zajel pro jeho vnuky, přidává se Ellie - přeměna postavy
- 67.47 Arnold upozorňuje, že bez Nedryho to nepůjde, uvádí další scénu, naděje žije (s Nedrym by to šlo)
- 67.50 Nedry ujíždí
- 68.02 Nedry havaruje
- 69.19 Dilophosaurus (informace ze začátku jízdy)
- 70.35 Dilophosaurus útočí - začátek Nedryho konce
- 70.57 Nedry ztrácí plechovku Barbasol

BS2 11. All is Lost (Nedry)

- 71.13 Dilophosaurus napadá Nedryho a usmrcuje ho. Plechovka Barbasol je definitivně pohřbena v bahně - to znamená definitivní konec

12. Záchranná mise

- 71.26 Grant a Alex po katastrofě. Grant jako hrdina - záchránce. Okolnosti svedly Granta s dětmi dohromady.
- 72.51 Grant zachraňuje Tima - ukazuje své obavy a fobie, vzniká pouto s Timem
- 74.30 Auto se řítí, musí jednat

BS2 11. All is Lost (Ellie)

- 75.09 Záchranná mise Muldoon a Ellie, vážný, napínavý a zoufalý hudební motiv, Gennaro je definitivně mrtvý, Tyranosaurus je blízko (předpoklad opětovného útoku)
- 75.53 Muldoon a Ellie nacházejí Malcolma, je zraněný, humor mu zůstal
- 76.39 Vůz s dětmi se našel, podle stop Ellie předpokládá, že žijí
- 76.48 Blíží se Tyranosaurus a následuje opět útok, všichni unikají o vlásek (77. 41 pohled do zrcátka)

13. Důsledky BS2 12. Dark Night of the Soul

- 78.24 Grant a děti jsou v bezpečí, divákovy napětí opadá, objevují se Brachiosauři, hodní dinosaurů. Grant omlouvá dinosaurů jejich přirozeností (člověk je vinen)
- 80.03 Děti se přimknou ke Grantovi - definitivní vazba. U Granta tak došlo k přeměně
- 81.15 Grant zahazuje zkamenělý dráp (vizuální motiv) jako symbol starého běhu věcí
- 81.21 Hračky a reklamní předměty (háček merchandising)
- 81.34 Hammond jako malé dítě, stále nechápe vážnost situace, Ellie ho uzemňuje a zpřítomňuje v tom jak se věci mají a co je důležité
- 83.50 Hammond si stále přeje řídit neřiditelné, chce svůj sen, což potvrzuje Ellie a připomíná mu sílu toho co vytvořil
- 84.31 Hammondova přeměna?
- 84.47 Hammond: „NA NIČEM JSME NEŠETŘILI“

3. akt (Synthesis)**14. Cesta k záchraně - BS2 13. Break into Three**

- 84.52 Ráno na stromě Grant a děti. Kontaktní scéna s Brachiosauřem, milý, líbivý hudební motiv, druhá strana dinosaurů

- 86.27 Grant a děti se vydávají na cestu
- 86.43 Grant nachází skořápky vajec a potvrzuje Malcolmovu myšlenku - život si najde cestu
- 87.48 Hammond našel cestu z bezvýchodné situace - resetovat počítač, Arnoldovi se to nelíbí
- 88.35 Muldoon zmiňuje plán na vyhubení dinosaurů, Hammondovi se to nelíbí
- 89.08 Arnold resetuje systém
- 89.34 Systém je připraven, ale má to háček - Arnold odchází ručně zapnout elektřinu v parku

BS2 14. Finale

- 90.14 Louka, Grant a děti
- 91.28 Tyranosaurus znovu na scéně, tentokrát jako lovec, Grant potvrzuje teorii o příbuznosti dinosaurů s ptáky
- 92.00 Ellie má obavy o Arnolda, Hammond stále věří v životaschopnost parku

1. Something Happened

- 93.30 Muldoon a Ellie odcházejí za Arnoldem, Hammond zůstává se svým oponentem Malcolmem
- 93.53 Velociraptoři utekli, potvrzují se Muldoonova slova o raptorech, zlověstný hudební motiv
- 94.09 Muldoon poukazuje na vážnost situace a zmiňuje Nedryho: „Ani Nedry nebyl takový blázen aby vypnul ohradu s raptory“
- 94.37 Velociraptoři už číhají
- 94.55 Ellie a Muldoon se rozdělují, zrychlený, nervózní hudební motiv
- 95.12 Ellie je v budově
- 95.42 Grant a děti jsou u plotu kolem budovy
- 96.16 Grant potvrzuje novou pozici ve vztahu k dětem - vtip s elektřinou a plotem
- 96.46 Ellie bloudí v budově elektrického rozvaděče, navigace se chytá Malcolm

- 97.10 Grant a děti šplhají po plotu
- 97.20 Ellie nachází rozvodovou skříň
- 97.34 Grant a děti jsou na vrcholu
- 97.48 Hammond podává instrukce
- 97.56 Ellie zapíná a nabíjí okruh
- 97.56 Hammond podává instrukce
- 98.14 Ellie potvrzuje že vidí spínač
- 98.18 Hammond přikazuje stiskněte
- 98.20 Ellie stiskla
- 98.25 Ploty jsou aktivní a Tim ještě není dole
- 98.33 Hammond podává instrukce
- 98.40 Ellie postupně zapíná jednotlivé obvody
98. 51 Tim musí skočit, ale bojí se
- 99.01 Ellie pokračuje v zapínání
- 99.04 Grant: „Time skoč“
- 99.09 Ellie pokračuje v zapínání
- 99.11 Tim
- 99.13 Ellie pokračuje v zapínání
- 2. Disaster*
- 99.15 Tima to odpálí
- 99.28 Rozsvěcují se světla a objevuje se Velociraptor
- 99.53 Falešný pocit bezpečí - Arnoldova ruka
- 100.00 Další zoufalství Ellie
- 100.16 Ellie utíká
- 100.20 Ellie je venku a je otřesená, citově na dně

- 100.23 Muldoon číhá, načež ho Velociraptoři přelstí
- 101.08 Muldoon je napaden a umírá
- 101.25 Tim nedýchá, Grant ho oživuje, Alex brečí, vrcholí beznaděj
- 101.40 Tim přichází k sobě
- 101.50 Grant a děti jsou v Návštěvnickém centru

15. Poslední vzdor

- 102.25 Grant opouští Tima a Alex
- 102.40 Hostina Tima a Alex
- 102.47 Ellie je zničená
- 102.59 Ellie se setkává s Grantem
- 103.02 Tima a Alex pokračují v hostině

3. Final Fight

- 103.24 Objevuje se Velociraptor
- 103.38 Děti utíkají do kuchyně, za nimi míří Velociraptor
- 104.06 Grant je s Ellie u Hammonda a Malcolma a Ellie vyjasňuje situaci s Velociraptory a také upozorňuje, že může otevřít dveře - to se děje v následující scéně
- 104.18 Velociraptor otevírá dveře
- 104.40 Velociraptor je v kuchyni
- 104.56 Velociraptor přivolává další Velociraptory (komunikuje - potvrzuje se inteligence) a začíná hra na schovávanou
- 105.30 Objevují se Velociraptoři drápy (spojitost s Grantovým vysvětlováním na začátku příběhu)
- 106.34 Alex se snaží Velociraptora odlákat a podaří se jí ho napálit
- 107.04 Tim utíká do lednice, kde Velociraptora zavře
- 107.44 Grant, Ellie a děti se setkávají a přesunují se do řídicího centra

- 107.48 Jsou v řídicím centru
- 108.02 Velociraptor opět na scéně. Rozdělují se na dvojice - Grant a Ellie drží dveře, Alex a Tim se věnují zabezpečení na počítači
- 109.20 Alex zabezpečuje dveře, falešné vítězství
- 109.40 Telefony fungují - je možné přivolat záchranu, poté se Velociraptor dostane do řídicího centra
- 110.09 Ellie, Grant a děti utíkají nad zavěšený strop
- 110.36 Velociraptor útočí na Alex (potvrzují, že jsou výjimeční skokani)
- 111.03 Obě dvojice jsou v hlavním prostoru návštěvnického centra
- 111.14 Objevuje se druhý Velociraptor
- 112.24 Velociraptoři se připravují k útoku

16. Záchrana

4. T-Rex Rescue

- 112.24 Objevuje se Tyrannosaurus, tentokrát jako zachránce
- 112.48 Všechny postavy se opět spojují

BS2 15. Final Image

- 112.58 Tyrannosaurus bojuje s Velociraptory
- 113.10 Tyrannosaurus vítězí - porovnávací scéna k 3. - Když dinosauři vládli planetě
- 113.14 porovnávací scéna k 2. - heliport, smutné vítězství, posmutnělý hudební motiv
- 114.08 V helikoptéře nový zasedací pořádek, který značí nové vztahy - porovnávací scéna
- 114.39 Pelikáni hnědí, zavádějící záběr, porovnávací scéna k 1. - helikoptéra nad mořem
- 115.14 Titulky
- 121.18 Konec