

# **Struktura filmového vyprávění se zaměřením na expozici**

Jakub Porteš

---

Bakalářská práce  
2019



Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně  
Fakulta multimediálních komunikací

---

Univerzita Tomáše Bati ve Zlíně

Fakulta multimediálních komunikací

Ateliér Audiovize

akademický rok: 2018/2019

## ZADÁNÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE

(PROJEKTU, UMĚLECKÉHO DÍLA, UMĚLECKÉHO VÝKONU)

Jméno a příjmení: **Jakub Porteš**  
Osobní číslo: **K15265**  
Studijní program: **B8209 Teorie a praxe audiovizuální tvorby**  
Studijní obor: **Audiovizuální tvorba – Režie a scenáristika**  
Forma studia: **prezenční**

Téma práce: **1. Teoretická část:**  
**Struktura filmového vyprávění se zaměřením na expozici**  
**2. Praktická část: Scénář hraného filmu, délka minimálně 30 min.**

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. a nahrát do příslušné složky na NAS-FMK.

Pokyny k vypracování: prostudujte a analyzujte dostupné materiály z profesního hlediska a formulujte závěry a získané vědomosti.

### 2. Praktická část: Výstupní dílo:

a) 1 ks datového CD s elektronickou podobou scénáře, filmové povídky a námětu ve formátech doc a pdf. b) 3 ks scénáře v kroužkové vazbě.

c) 1 ks tištěného souboru obsahující: synopsi, námět a filmovou povídku.

d) V příslušné složce na NAS-FMK bude uloženo: elektronická podoba scénáře (doc, pdf), synopse, námět.

Všechny odevzdávané materiály musí splňovat vnitřní technické normy AAV pro odevzdávání prací a musí být řádně popsány (jméno, název, logo fakulty, formát, rozlišení). Součástí závěrečné práce je vytištěný a podepsaný formulář "Údaje o bakalářské práci studenta". V samotné složce na AAV-NAS, označené "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, školní 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:

- [1] FIELD, Syd. Jak napsat dobrý scénář: základy scenáristiky. Vyd. 1. V Praze: Rybka, 2007, 277 s. ISBN 80-87067-65-7  
[2] SNYDER, Blake. Save the Cat!: the last book on screenwriting you'll ever need Studio Wiese Productions, xvi, 195 p. ISBN 19-329-0700-9  
[3] CAMPBELL, Joseph. The hero with a thousand faces. 3rd ed. Novato, Calif.: New World Library, c2008, xiii, 418 s. ISBN 978-1-57731-593-3  
[4] LABÍK, L' udovít. Dramaturgia strihovej skladby: horizontálna a vertikálna štruktúra filmového príbehu. 1. vyd. Zlín: VeRBuM, 2013, 218 s. ISBN 978-80-87500-30-9  
VOGLER, Christopher. The writer's journey: mythic structure for writers. 3rd ed. Studio City, CA: Michael Wiese Productions, c2007, xxxii, 407 s. ISBN 978-1-932907-36-0

Vedoucí teoretické části: prof. Ludovít Labík, ArtD.  
Ateliér Audiovize  
Vedoucí praktické části: doc. MgA. Jana Janíková, ArtD.  
Ateliér Audiovize  
Datum zadání bakalářské práce: 30. ledna 2019  
Termín odevzdání bakalářské práce: 6. května 2019

Ve Zlíně dne 30. ledna 2019

doc. Mgr. Irena Armutidisová  
*děkanka*



MgA. Pavel Hruša  
*vedoucí ateliéru*

## PROHLÁŠENÍ AUTORA BAKALÁŘSKÉ / DIPLOMOVÉ PRÁCE

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;
- podle § 60 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 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;
- pokud je výstupem bakalářské/diplomové práce jakýkoliv softwarový produkt, považují se za součást práce rovněž i zdrojové kódy, popř. soubory, ze kterých se projekt skládá. Neodevzdání této součásti může být důvodem k neobhájení práce.

Prohlašuji, že:

- jsem na bakalářské/diplomové práci pracoval samostatně a použitou literaturu jsem citoval. V případě publikace výsledků budu uveden jako spoluautor.

Ve Zlíně dne: 29. 4. 2019

Jméno a příjmení studenta: JAKUB PORTES

podpis studenta

## **ABSTRAKT**

Tato práce má za úkol srovnání psaných pravidel pro vytvoření expozice v moderní naraci filmového vyprávění a její reálné zpracování v některých z nejvýznamnějších děl světové kinematografie. V teoretické části rozebírá poznatky vybraných amerických teoretiků pro správné vytvoření filmové expozice. V praktické části jsou tyto poznatky aplikované na vybraná ikonická díla světové kinematografie. Záměrem je zkoumat, jestli kvalita těchto snímků vychází právě z dodržování osvědčených postupů pro dobře srozumitelné filmové vyprávění.

Klíčová slova: expozice, začátek, uvedení, představení, pravidla.

## **ABSTRACT**

The purpose of this work is comparing written rules of exposition in the narrative structure to its real elaboration in a selection of one of the best movies in history. The theoretical part analyzes notes from selected American theorists for correct creation of a movie exposition. In the practical part are these notes applied on iconic movies of the world's cinema. The intention is to examine, if the quality of these movies comes from obeying the experienced approaches for coherent storytelling.

Keywords: exposition, beginning, introduction, rules.

Rád bych poděkoval panu prof. Ludovítu Labíkovi, ArtD. za trpělivé vedení mé práce, cenné rady a celkový přínos pro mé studium.

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

## Table of Contents

<b>ÚVOD</b> .....	<b>9</b>
<b>I. TEORETICKÁ ČÁST</b> .....	<b>11</b>
<b>1 DEFINICE RŮZNÝCH AUTORŮ</b> .....	<b>12</b>
<b>1.1 JOSEPH CAMPBELL – THE HERO WITH A THOUSAND FACES</b> .....	<b>13</b>
<b>1.2 CHRISTOPHER VOGLER – THE WRITER’S JOURNEY</b> .....	<b>15</b>
1.2.1 NÁZEV.....	15
1.2.2 ÚVODNÍ OBRAZ A PROLOG.....	16
1.2.3 BĚŽNÝ SVĚT, KONTRAST A PŘEDZVĚST.....	16
1.2.4 HRDINA .....	17
1.2.5 TÉMA .....	18
<b>1.3 SYD FIELD</b> .....	<b>18</b>
1.3.1 DEMONSTRACE NA FILMU CHINATOWN.....	19
<b>1.4 BLAKE SNYDER – SAVE THE CAT!</b> .....	<b>21</b>
1.4.1 ÚVODNÍ SCÉNA.....	21
1.4.2 STANOVENÍ TÉMATU .....	22
1.4.3 SET-UP .....	22
1.4.4 KATALYZÁTOR.....	23
1.4.5 DEBATE.....	23
1.4.6 BREAK INTO TWO.....	23
<b>1.5 SHRUTÍ</b> .....	<b>24</b>
<b>II. PRAKTICKÁ ČÁST</b> .....	<b>25</b>
<b>2 VYKOUPENÍ Z VĚZNICE SHAWSHANK</b> .....	<b>26</b>
<b>2.1 POSTAVA ANDYHO</b> .....	<b>26</b>
<b>2.2 POSTAVA REDA</b> .....	<b>27</b>
<b>2.3 SHRUTÍ</b> .....	<b>28</b>
<b>3 KMOTR</b> .....	<b>29</b>
<b>3.1 SVĚT KMOTRA</b> .....	<b>29</b>
<b>3.2 KONTRAST</b> .....	<b>30</b>
<b>3.3 CALL TO ACTION A BOD ZVRATU</b> .....	<b>31</b>
<b>3.4 SHRUTÍ</b> .....	<b>31</b>
<b>4 OBČAN KANE</b> .....	<b>33</b>
<b>4.1 ÚVODNÍ SCÉNA</b> .....	<b>33</b>
<b>4.2 EXPOZICE POSTAVY</b> .....	<b>33</b>
<b>4.3 DEBATE NEBOLI REFUSAL OF THE CALL</b> .....	<b>34</b>
<b>5 TEMNÝ RYTÍŘ</b> .....	<b>35</b>
<b>5.1 ÚVOD</b> .....	<b>35</b>
<b>5.2 EXPOZICE BATMANA</b> .....	<b>36</b>



<b>5.3</b>	<b>DEBATE.....</b>	<b>36</b>
<b>5.4</b>	<b>BOD ZVRATU .....</b>	<b>36</b>
<b>5.5</b>	<b>SUPERNATURAL AID .....</b>	<b>36</b>
<b>5.6</b>	<b>SHRNUTÍ.....</b>	<b>37</b>
<b>6</b>	<b>PELÍŠKY .....</b>	<b>38</b>
<b>6.1</b>	<b>ÚVODNÍ SCÉNA .....</b>	<b>38</b>
<b>6.2</b>	<b>TÉMA A DĚJOVÁ LINKA.....</b>	<b>38</b>
	<b>ZÁVĚR .....</b>	<b>40</b>
	<b>SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY.....</b>	<b>41</b>
	<b>SEZNAM OBRÁZKŮ .....</b>	<b>42</b>
	<b>SEZNAM TABULEK.....</b>	<b>43</b>

## ÚVOD

První dojem. Velice důležitý aspekt našeho života. O všem, s čím se poprvé setkáme, si vědomě nebo podvědomě uděláme prvotní představu, a podle ní řídíme i náš následující úsudek. To platí i u filmu. Jeho začátek neboli expozice má nelehký úkol zaujmout diváka, vtáhnout ho do filmového příběhu a nabídnout mu příslib hodiny a půl až dvou hodin stráveného času, kterého nebude litovat. A základem k vytvoření tohoto příslibu je scénář. Při jeho psaní dochází k budování struktury, která má za úkol správné rozvržení dějových bodů, aby divácký zážitek byl co nejhlubší.

Počátky této ideje nalezneme v Hollywoodu. Již v raných dobách se zde velice lpělo na plynulém vyprávění a co největším ponoření diváka do příběhu. Do dnešní doby je považován za symbol „diváckého filmu“. Proto bych se zaměřil na americké teoretiky, jako je Joseph Campbell, Christopher Vogler, Syd Field a Blake Snyder. Tito pánové si dali tu práci rozebrat příběhy od starodávných legend až po moderní filmy, aby našli společné znaky kvalitního vnesení do příběhu. Zhruba se shodují na tom, že expozice je prvních dvacet pět procent filmu, po jejichž uplynutí by měl mít divák jasnou představu, v jakém světě se nacházíme, jací jsou hlavní hrdinové, a proč je podporují ve splnění jejich cíle.

Při rozboru bych se zaměřil na tyto body:

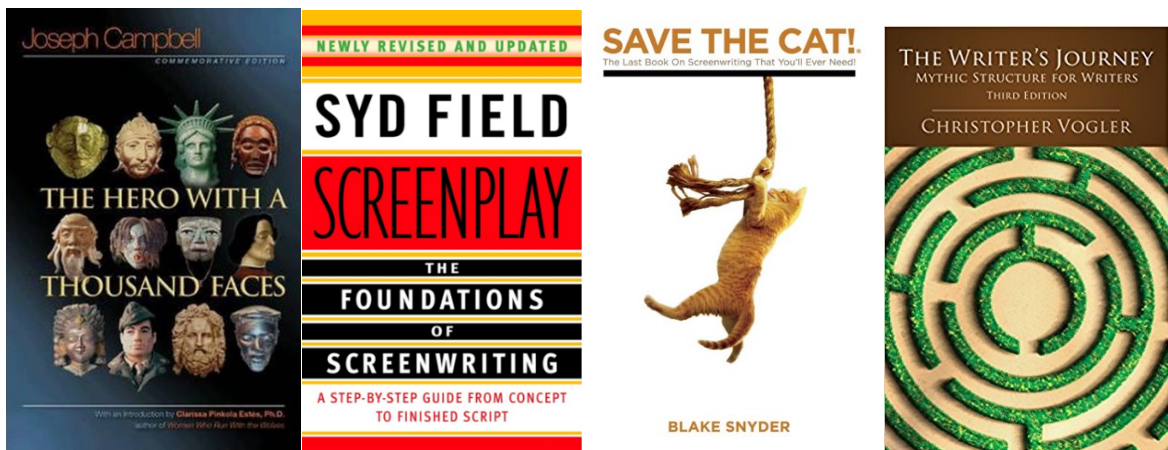
1. Jak si scénářistické poučky vedou v těch nejlepších filmech naší historie? Postup je takový, že po studiu výše zmíněných autorů vyberu jejich poznámky týkající se expozice a rozepíši je v teoretické části. Následně pak představím výběr pěti filmů, které pravidelně obsazují žebříčky toho nejlepšího, co kdy bylo natočeno. Záměrem je zjistit, zdali vůbec využili psaných pravidel, a je to něco, co dopomohlo jejich kvalitě.
2. Jak striktně je třeba držet se pravidel? Někteří teoretici rozebrali strukturu opravdu do detailu a stanovili přesné pořadí jejich bodů. V uvedených filmech budu jednotlivé body hledat a zkoumat, v jakém pořadí byly využity a zdali byly využity všechny. Rovněž to, jakým způsobem se tvůrci rozhodli je aplikovat.
3. Může využívání struktury zabíjet kreativitu? I s tímto názorem se můžeme setkat. Někteří především evropští tvůrci přistupují ke svým dílům čistě subjektivně a využívání pravidel mohou považovat za svazující. Dá se práce se strukturou považovat spíše za konstruktivní proces než kreativní?

4. Zmínění teoretici se nacházeli v různých časových obdobích. Jak to ovlivnilo jejich práce? V teoretické části bych se rovněž rád zaměřil na srovnání jednotlivých tvůrců, jak na sebe navazovali, v čem se naopak rozcházel a co bylo zdrojem jejich rozborů.

## **I. TEORETICKÁ ČÁST**

## 1 DEFINICE RŮZNÝCH AUTORŮ

Vyprávění příběhů je staré jako člověk sám. Již od pradávna se možnost na chvíli objevit v jiném světě a pozorovat hrdiny na cestě za dobrodružstvím stala oblíbeným trávením času, což přetrvalo dodnes. Jak však vstoupit do takového příběhu a co nejvíce zaujmout diváka? Tímto se zabýval již Aristoteles, který definoval pojem expozice. Pojmenoval ho jako uvedení do děje, seznámení s prostředím a získání všech potřebných informací pro pochopení příběhu. Následoval Joseph Campbell, který rozebíral staré příběhy mýtických hrdinů. Na jeho myšlenky později navázal jeho žák Christopher Vogler. Více technicky se na strukturu příběhu zaměřil Syd Field. Právě jeho kniha pomohla rozšířit Aristotelovo paradigma a definovat trojaktovou strukturu, kdy je expozice zakončena bodem zvratu ve 25 procent filmu. Následoval Blake Snyder, ten Fieldovu expozici dále rozdělil a obohatil o dalších 6 důležitých bodů.



Obr. 1 - 4. Knihy jednotlivých autorů

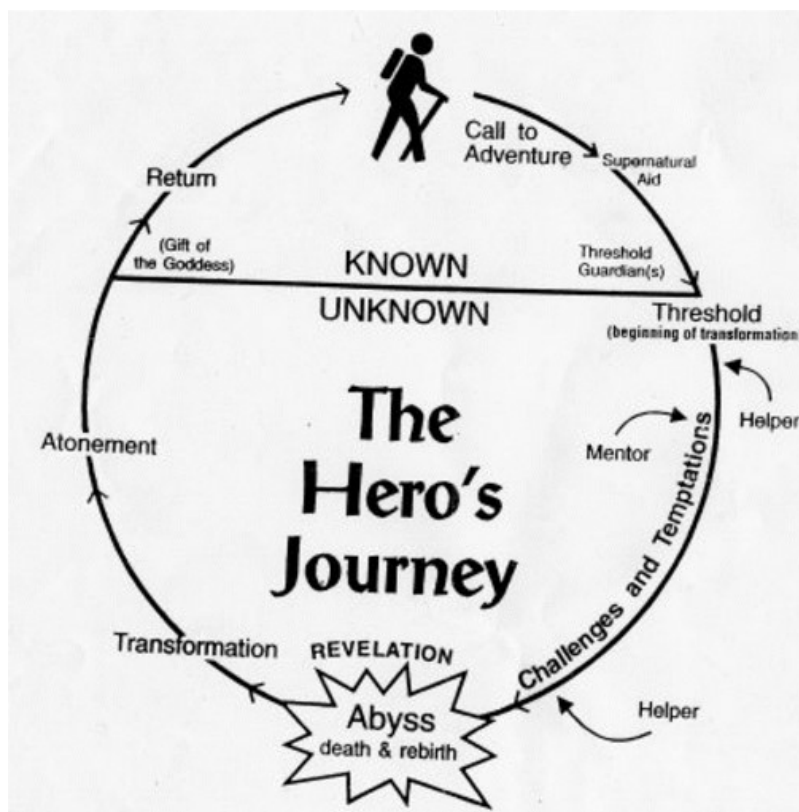
## 1.1 Joseph Campbell – The Hero with a Thousand Faces

Jedna z prvních knih zaměřená na analýzu příběhu podle mýtických hrdinů. Campbell jako průkopník přichází s pojmem „Call to Adventure“ neboli výzva po dobrodružství. Zdůrazňuje důležitost, že každý dobrý příběh začíná nezvyklou situací, která se odehraje v běžném světě hrdinů. „*Chyba, nebo očividně pouhá šance odhalí neočekávaný svět.*“<sup>1</sup> Tento poznatek se jistě stal jedním ze základních kamenů schopnosti zaujmout a vtáhnout. Je však třeba ho brát s odstupem, jelikož vychází hodně z mystických příběhů a ne všechna moderní vyprávění se k nim dají zařadit. Co však často vídáme je fakt, že hlavního hrdinu v úvodu příběhu vidíme v jeho rutinním světě, tak, jak probíhal jeho život dosud, což je velice dobrý aspekt. Ale samozřejmě najdeme příklady, kdy se tak nejedná a úvod příběhu nám zprostředkovává např. scéna z jeho středu. Rovněž většina moderních vyprávění se odehrává v současném světě a hrdina nemá vždy možnost ocitnout se v prostředí výrazně odlišným od toho běžného. Kolikrát však stačí informace, nebo zvrát, který změní jeho osobní svět. Toto je velice důležitý bod, za jehož původ vděčíme právě Campbellovi.

Tento teoretik mimo jiné definoval další důležitý pojem, který bývá často opomíjen: „Refusal of the Call“ neboli odmítnutí volání. Hrdina je v bezvýchodné situaci, ztracen, proto mu nejprve nepřijde výprava do neznámého světa jako reálná a není rozhodnut, zda to zvládne a musí věnovat čas na rozmyšlenou, než se odhodlá následovat svůj cíl. Jeho prvotní strach je to, co nám dává pocit reality, možnost se s hrdinou více sžít a také je nám představena náročnost a nebezpečí následující cesty. Na tento aspekt navazují i pozdější teorie.

---

<sup>1</sup> CAMPBELL, Joseph. The hero with a thousand faces. 3rd ed. Novato, Calif.: New World Library, c2008, xiii, 418 s. ISBN 978-1-57731-593-3, s.46



Obr. 5. Campbellova vizualizace hrdinovy cesty.

Po jeho rozhodnutí následuje bod „Supernatural Aid“. „Pro ty, co neodmítli volání, následuje první setkání na hrdinské cestě s ochranářskou figurou (většinou malá postarší čarodějnice nebo starý muž), která obdaří dobrodruha amuletem proti silám draka, s nímž se musí střetnout.“<sup>2</sup> Hrdina je odměněn za rozhodnutí na cestu se vydat, proto potkává postavu, která mu částečně pomůže a výprava za dobrodružstvím může začít. Rovněž bod, který v mnoha nynějších filmech nenalezneme. Je pravda, že George Lucas uznává Josepha Campbella a prohlašuje, že pro Star Wars to byla velká inspirace. Luke Skywalker je rovněž vytržen ze svého světa, když mu Impérium zavraždí tetu a strýce. Není návratu, a Luke se musí vydat na vesmírnou cestu do prostředí, které je mu neznámé. Je zde však postava Obi-Wana, představující „Supernatural Aid“, která obdaruje Luka světelným mečem, který mu pomůže v boji proti Darth Vaderovi a Temné straně Síly. „Supernatural Aid“ je jistě silný

<sup>2</sup> CAMPBELL, Joseph. The hero with a thousand faces. 3rd ed. Novato, Calif.: New World Library, c2008, xiii, 418 s. ISBN 978-1-57731-593-3, s.64

pojem, v rámci Star Wars se světelný meč stal legendárním předmětem, přesto se dá polemizovat, zdali je to něco, co napomáhá plynulejšímu vyprávění.



Obr. 6. Luke Skywalker obdrží od Obi-wana světelný meč.

## 1.2 Christopher Vogler – The Writer's Journey

Následovník Josepha Campbella, který rozvíjí jeho poznámky o vystavění co nejlepšího úvodu vyprávění. „Musí zachytit čtenáře nebo diváka, udat tón příběhu, navrhnout, kam se ubírá a dostat se přes masu informací bez zpomalení tempa. Začátek je vskutku delikátní část.“<sup>3</sup> Vogler rovněž zdůrazňuje důležitost prvního dojmu. Tvůrce se musí pečlivě rozhodnout, čím uvede diváka do svého díla.

### 1.2.1 Název

Již název díla má jistou vypovídací hodnotu, která může sloužit příběhu. „Dobrý název se může stát metaforou na několika úrovních a předpoklad hrdiny a jeho světa.“<sup>4</sup> Prakticky se jedná o úplně první dojem k dílu a samotný název dokáže zhruba určit jeho zařazení. S tímto nejspíše nejde nesouhlasit, ne vždy se však podaří například zmiňovaná metafora na

---

<sup>3</sup> VOGLER, Christopher. *The writer's journey: mythic structure for storytellers and screenwriters*. 2nd rev. ed. London: Pan, 1999. ISBN 0330375911, s. 83

<sup>4</sup> VOGLER, Christopher. *The writer's journey: mythic structure for storytellers and screenwriters*. 2nd rev. ed. London: Pan, 1999. ISBN 0330375911, s. 85



několika úrovních. Zaujetí je však důležité, kolikrát k němu však stačí, když se film jmenuje po historické osobnosti, o které pojednává, a diváci již získají představu a zájem.

### 1.2.2 Úvodní obraz a prolog

Vogler zdůrazňuje zásadnost prvního obrazu, úvodní setkání s filmem zapůsobí silně na první dojem. „*Může to být vizuální metafora, kdy jediný záběr nebo scéna vyvolá Speciální svět druhého aktu, jeho duality a konflikty, které zde budou konfrontovány. Může navrhnout téma, upozornit diváka na problémy, kterým bude hrdina čelit.*“<sup>5</sup> Nacházíme se v úvodním běžném světě, již zde však můžeme uvést situaci, která nám naznačí svět, ve kterém se hrdina později ocitne.

„*Okolnosti příběhu však můžeme uvést již před hlavní dějovou linkou v prologu, kdy se ještě neseznamujeme s hlavním hrdinou.*“<sup>6</sup> „*Prolog může sloužit několika užitečným funkcím. Může nabídnout nezbytný kus backstory, načrtnout divákovi, jaký typ příběhu se bude odehrávat, nebo akcí usadit diváky do sedadel.*“<sup>7</sup>

„*Prolog není nutný nebo žádaný v každém případě. Každý příběh si určí nejlepší přístup ke struktuře.*“<sup>8</sup> Vogler nestanovuje nezměnitelná pravidla, ale konstatuje možnosti. A je v rozporu s Campbellem, že by příběh měl začínat rutinním světem hrdiny. Úvodní scéna může být v rámci syžetu prakticky jakákoliv, jejím hlavním účelem je však zaujmout.

### 1.2.3 Běžný svět, kontrast a předzvěst

„*Dobrá věc u spisovatelů je vytvořit Obyčejný svět co nejvíce odlišný od toho Speciálního, aby diváci zažili dramatickou změnu po bodu zvratu.*“<sup>9</sup> Hrdinové se zpočátku nachází ve světě, který znají a tím pádem jsou v bezpečí. Vržení do neznámého světa opačné povahy

---

<sup>5</sup> VOGLER, Christopher. *The writer's journey: mythic structure for storytellers and screenwriters*. 2nd rev. ed. London: Pan, 1999. ISBN 0330375911, s. 85

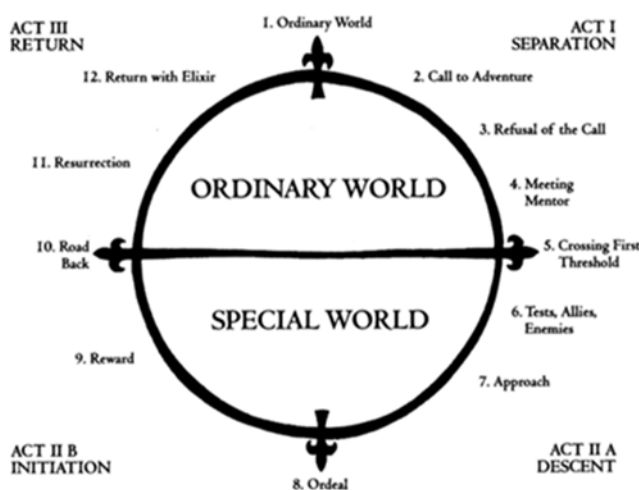
<sup>6</sup> VOGLER, Christopher. *The writer's journey: mythic structure for storytellers and screenwriters*. 2nd rev. ed. London: Pan, 1999. ISBN 0330375911, s. 86

<sup>7</sup> VOGLER, Christopher. *The writer's journey: mythic structure for storytellers and screenwriters*. 2nd rev. ed. London: Pan, 1999. ISBN 0330375911, s. 86

<sup>8</sup> VOGLER, Christopher. *The writer's journey: mythic structure for storytellers and screenwriters*. 2nd rev. ed. London: Pan, 1999. ISBN 0330375911, s. 87

<sup>9</sup> VOGLER, Christopher. *The writer's journey: mythic structure for storytellers and screenwriters*. 2nd rev. ed. London: Pan, 1999. ISBN 0330375911, s. 87

vytvoří zájem v divákovi hrdinům fandit. Přesto je dobré pracovat s tzv. předzvěstí. V běžném světě by se mělo nacházet něco, co nám naznačí, jak následující Speciální svět funguje a co v něm můžeme očekávat. Zde vidíme silnou inspiraci Campbellem. Jak jsem však výše zmiňoval, tento postup je ideální pro žánr fantasy, nebo sci-fi, ale mnoho příběhů takový kontrast mezi světy nevyžaduje. Je pravda, že právě o to víc je třeba vybudovat správnou motivaci hrdiny jít za svým cílem.



Obr. 7. Voglerova vizualizace jednotlivých světů

#### 1.2.4 Hrdina

Vogler rovněž definuje spoustu důležitých poznámek týkajících se expozice hrdiny, nebo hrdinů. Jednak je to vyvolání dramatické otázky. „Každý dobrý příběh představuje sérii otázek o hrdinovi. Dosáhne cíle? Překoná překážky? Dostane lekci, co potřebuje? Některé otázky se vztahují k akci nebo příběhu. Dostane se Doroška zpátky ze země Oz? Dostane se E. T. domů? Získá hrdina zlato, vyhraje hru, porazí nepřátele?“<sup>10</sup> Dále je to definice vnitřního a vnějšího problému. Přesto že se hrdina snaží dosáhnout cíle, který mu byl dán, zároveň je dobré představit jeho vnitřní problém, se kterým bojuje, jako je nešťastná láska nebo

<sup>10</sup> VOGLER, Christopher. *The writer's journey: mythic structure for storytellers and screenwriters*. 2nd rev. ed. London: Pan, 1999. ISBN 0330375911, s. 87

například konkrétní fobie. „*Diváci milují pozorovat hrdiny, jak se učí, vyvíjí a bojují s vnitřními a vnějšími výzvami v životě.*“ U hrdiny je rovněž důležité, jaký z něj získáme první dojem. Tak, jak se nám poprvé objeví na plátně, ho budeme vnímat i po zbytek filmu. Také je třeba vybudovat vlastnosti hrdiny. „*To neznamená, že hrdina musí být dobrý nebo celkově sympatický. Vlastně nemusí být sympatický, ale důvěryhodný.*“<sup>11</sup> Kolikrát nemusíme souhlasit s tím, co hlavní hrdina dělá, ale musíme ho chápat. Další pomůckou k sympatizování s hrdinou jsou vnitřní rány. Pokud o hrdinovi víme, že trpí psychickou újmou po nepříjemné zkušenosti, máme další důvod se s ním sžít. Tato definice nejspíše patří k těm, které jsou platné v drtivé většině případů. Věřohodný a pochopitelný hrdina s cílem je opravdu základem dobrého vyprávění.

### 1.2.5 Téma

Dalším dobrým poznatkem je pracovat s tématem. Přesto, že se příběh primárně točí okolo cíle, kterého musí hrdina dosáhnout, by se tato cesta podprahově měla držet určité myšlenky. Může se jednat o obecné téma, jako je láska, přátelství, nenávisť, nebo konkrétněji zaměřené sdělení jako: „Zdraví je přednější než peníze.“

## 1.3 Syd Field

Již dříve zmiňovaný otec trojaktové struktury. Jeho kniha *Jak napsat dobrý scénář* zdůrazňuje důležitost filmové expozice a vymezuje ji na prvních 25-27 procent. Základem je dramatický kontext. „*Kontextem rozumějme prostor, který vymezuje obsahu příběhu jeho pravé místo.*“<sup>12</sup> „*Úkolem je tedy dostat se do prostředí, ve kterém se budeme ve zbytku filmu pohybovat. Následně dochází k představení hlavního hrdiny, dramatické premisy a situace.*“<sup>13</sup>

---

<sup>11</sup> VOGLER, Christopher. *The writer's journey: mythic structure for storytellers and screenwriters*. 2nd rev. ed. London: Pan, 1999. ISBN 0330375911, s. 90

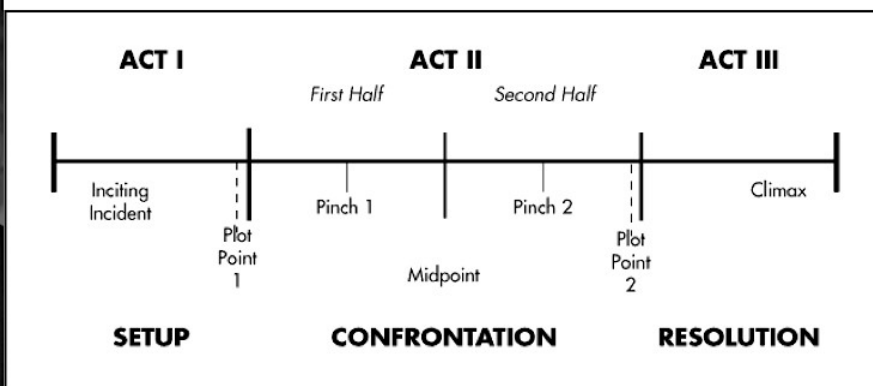
<sup>12</sup> FIELD, Syd. *Jak napsat dobrý scénář: základy scenáristiky*. Vyd. 1. V Praze: Rybka, 2007, 277 s. ISBN 80-87067-65-7, s. 18

<sup>13</sup> FIELD, Syd. *Jak napsat dobrý scénář: základy scenáristiky*. Vyd. 1. V Praze: Rybka, 2007, 277 s. ISBN 80-87067-65-7, s. 84

A rovněž zdůrazňuje vizuálnost. Čím více informací je předáno obrazem, tím lépe. Zde lze sledovat vývoj, jelikož se z prostředí mýtických příběhů dostáváme ke konvenčnějším vyprávěním. Vydání se do jiného světa se totiž dostává to přeneseného slova smyslu, takže se soustředíme na vytvoření toho nynějšího.



### The Syd Field "Paradigm"



Obr. 8. Fieldova trojaktová struktura.

#### 1.3.1 Demonstrace na filmu Chinatown

Jednou z hlavních Fieldových učebních pomůcek je scénář k filmu Chinatown scénáristy Roberta Towneho. „Co se expozice děje a postav týká, je Towne skutečný mistr.“<sup>14</sup> Field zdůrazňuje důležitost prvních 10 stran, které slouží k tomu, aby si divák vytvořil ten nejlepší první dojem, proto je třeba neprodleně začít exponovat od první strany, prvního slova. Chinatown začíná velkým detailem na zrnitou fotografii dvou lidí v milostném aktu. Následuje vzlykot otrhaného dělníka Curlyho, kterého utěšuje švihácky oblečený Gittes v podání Jacka Nickolsona. Gittes ze soucitu odmítá Curlyho peníze a vyprovází ho ze dveří s nápísem „Diskrétní vyšetřování“. Již od počátku si utváříme představu o hlavní postavě. Field analyzuje vizuální detaily, jako je svěží vzhled, drahý oblek, kapesníček s monogramem a ozdobný zapalovač, které v nás okamžitě vytvářejí dojem o tom, jaká hlavní postava je.

<sup>14</sup> FIELD, Syd. Jak napsat dobrý scénář: základy scenáristiky. Vyd. 1. V Praze: Rybka, 2007, 277 s. ISBN 80-87067-65-7, s. 85



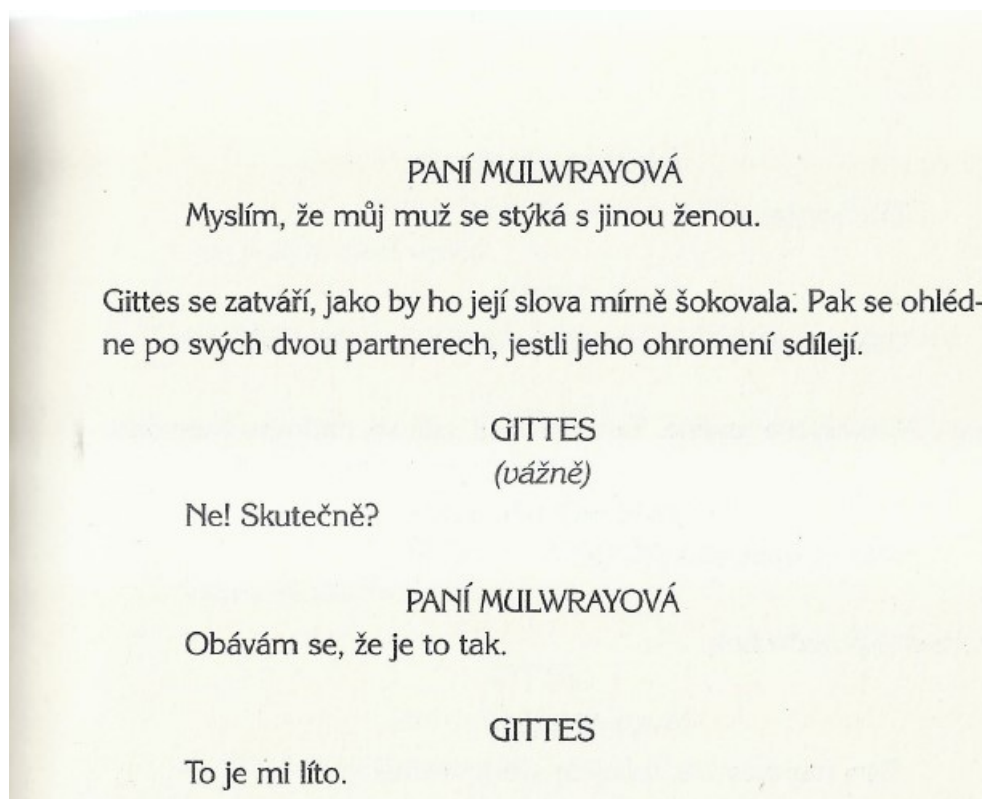
Obr. 9. Gittese charakterizuje jeho zevnějšek.

„Na 4. stránce Towne v popisu scény vizuálně odkrývá dramatickou situaci. Na matném skle je nápis: *J.J. GITTES a společní – DISKRÉTNÍ VYŠETŘOVÁNÍ*.“<sup>15</sup> Důležitý bod, jelikož nám celou situaci zasazuje do kontextu. Cílem je uvést diváka do očekávání, dát mu náznak, co se bude dít. V tomto případě budeme sledovat postavu detektiva, který je šarmantní puntičkář a specializuje se na vyšetřování milostných poměrů.

Následuje 5. stránka a dramatická premisa. V této chvíli je divákovi jasné, co se bude dít. V Chinatown je to příchod falešné paní Mulwrayové a její věta: „Myslím, že se můj muž stýká s cizí ženou.“ Gittes se tedy vydává na pátrání. S Fieldem už se dostáváme čistě do prostředí filmu a televize. Klade důraz na to, jak psát, aby byl producent po přečtení pár stránek zaujat. Popis je velice vizuální, jelikož se předpokládá filmové zpracování textu.

---

<sup>15</sup> FIELD, Syd. Jak napsat dobrý scénář: základy scenáristiky. Vyd. 1. V Praze: Rybka, 2007, 277 s. ISBN 80-87067-65-7, s. 100



Obr. 10. Dramatická premisa ve scénáři Chinatown.

## 1.4 Blake Snyder – Save the Cat!

Tomuto nástupci Syda Fielda se podařilo odrazit se od tradiční trojaktové struktury a rozšířit ji o další body neboli beaty, které pomáhají k větší divácké pozornosti. Do expozice jich zařadil konkrétně pět, které předcházejí bodu zvratu.

### 1.4.1 Úvodní scéna

„Snyder rovněž silně věří na první divákův dojem, a proto celou první scénu filmu zasvěcuje čistě náladě, tónu a vyznění snímku.“<sup>16</sup> Z první scény by nám mělo být jasné, co nás může čekat, na co se připravit. Definuje nám „typ“ snímku, pokud se díváme na drama,

---

<sup>16</sup> SNYDER, Blake. Save the Cat!: the last book on screenwriting you'll ever need Studio Wiese Productions, xvi, 195 p. ISBN 19-329-0700-9, s. 72

komedii nebo horor, měli bychom to vědět už u první scény. Může nám být ukázán hlavní hrdina ve svém obvyklém světě, hlavním účelem je však usadit diváky do křesel a nastínit jim, co se v následujících dvou hodinách bude dít. Což navazuje na Campellovy myšlenky a vlastně se proti tomu nedá argumentovat. Snyder také tvrdí, že první scéna by měla být přesným opakem poslední, ať se pro diváka příběh někam vyvinul. V tom vidím veliký Snyderův přínos. Tento poznatek nebyl předchozími autory zmíněn, dbát na něj však může přinést výraznou pomoc k tomu vytvořit pro diváka příběh se silnou katarzí.

#### 1.4.2 Stanovení tématu

Snyder zdůrazňuje, že dobrý film musí být „o něčem.“ *K odvyprávěnému příběhu navazuje tematický přesah, který vyvolá určitou otázku, například: „pýcha předchází pád“ nebo „rodina je důležitější než peníze“.*<sup>17</sup> Tento status definuje Snyder jako „tematickou premisu.“ V prvních 5 procentech filmu by se měl tvůrce snažit nějakým skrytým způsobem tuto otázku zobrazit a celý příběh spěje buď k potvrzení, nebo vyvrácení stanoveného tématu. Ve spoustě případech je dobrý scénář vlastně argument vyvolaný scénáristou o kladech a záporech žití určitého druhu života. O tom, že každý film by měl být o „něčem,“ se pravděpodobně nedá polemizovat. Otázkou je, zda by to mělo být konkrétní vyjádření pro, nebo proti určité myšlence. Podle mého názoru to může dát filmu až moc úzké hranice a ztratí tak jisté tajemství. Tento bod nejspíš patří k těm méně zásadním a hodně diváckých filmů se obejde bez toho, aby byly příliš konkrétní vyjádřit se k určitému tématu.

#### 1.4.3 Set-up

Snyder se ztotožňuje s Fieldem na důležitosti představení všech důležitých prvků pro příběh v prvních 10 stránkách neboli zhruba 8,3 procentech filmu. Musíme dobře znát ústřední postavu a všechny další figurující v hlavní dějové lince. Všechny zásadní motivy, co později slouží k vývoji příběhu, je třeba naexponovat. Dále tato pasáž slouží k představení běžného

---

<sup>17</sup> SNYDER, Blake. Save the Cat!: the last book on screenwriting you'll ever need Studio Wiese Productions, xvi, 195 p. ISBN 19-329-0700-9, s. 73

světa, do kterého vstupujeme. „*Je to plnohodnotná dokumentace hrdinova světa zvaná „předtím.“*<sup>18</sup> Poznáme vše, co hrdina musí díky dějovému zvratu opustit.

#### 1.4.4 Katalyzátor

Snyderova verze „Call to Action.“ Důležitý moment v 10 procentech filmu. Zvrat. Hrdina čelí události, která ho oprostí od světa, ve kterém dosud žil. „*Vyhazov z práce, přistihnutí své ženy v posteli s jiným mužem, zpráva, že máte 3 dny života.*“<sup>19</sup> Tento bod je důležitý pro divácký zájem o hrdinu, jelikož není návratu a hrdina má větší potřebu dosáhnout cíle, s čímž divák sympatizuje. Více se vracíme k Campbellovi a rozboru legendám. Ocitnutí se hrdiny v jiném světě budilo divácký zájem před mnoha lety, a stále je to silný prvek. Snyder na něj klade větší důraz než Field a aspoň obrazně se ho snaží vybudovat. Pomáhá k tomu katalyzátor, což je situace, která převrátí hrdinův nynější svět.

#### 1.4.5 Debate

Tato část mezi 10-20 procenty filmu se může zdát ošemetná, přesto je rovněž nezbytná. Hrdina ví, co musí udělat, přesto je třeba jeho rozhodnutí oddálit jeho pochybami, jestli to zvládne. Což je důležité, zdůrazní se náročnost úkolu a nejistota dodává větší napětí, jestli to hrdina zvládne nebo ne. Opět se opíráme o Campbellův pojem „Refusal of the Call.“ Snyder sice neradí, aby se hrdinovi zjevila postava, co mu na cestě pomůže, ale stále zde platí, že hrdinova nerozhodnost a pochyby prohloubí divákův zájem o něj.

#### 1.4.6 Break into Two

Break into Two, neboli bod zvratu. Opouštíme starý svět a vrháme se do nového. Hrdina se sám definitivně rozhodnul jít si za svým cílem a my budeme sledovat jeho počínání. Zde nám končí expozice. Tvrzení, na kterém se shodují všichni.

---

<sup>18</sup> SNYDER, Blake. *Save the Cat!: the last book on screenwriting you'll ever need* Studio Wiese Productions, xvi, 195 p. ISBN 19-329-0700-9, s. 76

<sup>19</sup> SNYDER, Blake. *Save the Cat!: the last book on screenwriting you'll ever need* Studio Wiese Productions, xvi, 195 p. ISBN 19-329-0700-9, s. 76



## THE 15 BEATS

Opening Image

Theme Stated

Set-Up

Catalyst

Debate

Break into Two

B Story

Fun and Games



## THE 15 BEATS

Midpoint

Bad Guys Close In

All Is Lost

Dark Night of the Soul

Break into Three

Finale

Final Image



Obr. 11. Snyderův seznam beatů.

## 1.5 Shrnutí

U zmiňovaných tvůrců lze vnímat rozdílné časové období i směr jejich zájmu. Joseph Campbell si položil základní otázku, co nás vlastně nutí zajímat se o příběh smyšleného hrdiny a jeho dobrodružství. Christopher Vogler rozšířil jeho myšlenky a přidal další poznatky napomáhající větší sympatii s fiktivním světem. Se Sydmem Fieldem a Blakem Snyderem se dostáváme už více do filmového a televizního prostředí, přesto to podstatné zůstává stejné. Diváka je nutnost od počátku zaujmout, dát mu příslib zajímavého zážitku. Dostává se do prostředí, které nezná, proto je třeba jej dobře představit společně se všemi aspekty důležité pro další vývoj. Zároveň potkává hrdinu, který mu musí být sympatický. Musí znát a chápat jeho osobnost natolik, aby mu fandil v cestě za jeho cílem. Což je další společný aspekt, bod zvratu. Hrdinovi se přihodí událost, která ho nutí najít sílu sám v sobě a vydat se na cestu za dobrodružstvím.

## **II. PRAKTICKÁ ČÁST**

## 2 VYKOUPENÍ Z VĚZNICE SHAWSHANK

Za jeden z nejlepších filmů vůbec se jistě dá považovat adaptace povídky Stephen Kinga Vykoupení z věznice Shawshank. Při vydání dílo mírně zaniklo ve stínu Forresta Gumpa a Pulp Fiction, přesto se z něj postupem času stal velice uznávaný kousek.

Shawshank je skvělý příklad, na kterém je ukázané, jak znalost pravidel struktury umožňuje jejich porušování a zároveň kreativního využití. Máme zde spousty případů, jejichž vztažnost se však střídá na hlavního hrdinu a protagonistu. Zde je totiž názorný příklad rozdílu těchto dvou pojmů.



*Obr. 12. Hlavní hrdina Red a protagonista Andy se poprvé setkávají.*

### 2.1 Postava Andyho

V úvodní sekvenci nás film seznámí s Andym, z čehož můžeme usuzovat, že se jedná o hlavního hrdinu, Andy je však protagonista. Jeho postavu budeme sledovat v překonávání překážek za účelem dosažení cíle. Expozice tomu však nenaznačuje. U úvodní sekvenci ho nacházíme ozbrojeného, opilého a očividně rozrušeného v autě (naprostý opak jeho běžné povahy) a následná prolínací scéna soudu osvětluje jeho odsouzení za vraždu své nevěrné manželky. Díky křížovému střihu a kontrastu Andyho výpovědi u soudu a reálné situace netušíme, zda protagonista lže, nebo se jedná o neprávem odsouzeného. Vzniká spousta nejasností. Fakt, že mu jeho žena byla nevěrná, vzbuzuje mírné pochopení, přesto nevíme, jestli

je jedná o právem odsouzeného vraha, nebo ne, což nevyvolá potřebné sympatie, aby se divák s postavou sžil.

Úvodní frekvence funguje podle Snydera, má zaujmout, vtáhnout diváka do děje, vytvořením nejasností vzbuzuje zájem. Dělá to však na úkor záporné expozice protagonisty, což není podle pravidel a může se to zdát dosti riskantní, zde to však dokonale funguje a postupné odhalování pravdy o Andym je klíčem k diváckému zájmu. Také zde funguje Voglerův „Foreshadowing“, předurčení budoucího světa. Je naznačeno bezpráví, které se poté bude odehrávat i ve věznici. Dále je na postavu Andyho aplikováno několik dalších bodů struktury. Jedním z nich je Snyderův pojem katalyzátor neboli zboření celého předchozího světa. Andy se objevil v situaci, ze které již není návratu, což ho přinutí jít za cílem. Přesunutím téhle fáze, která by se správně měla nacházet až ve 12. minutě, na začátek, nám zde katalyst funguje jako první scéna, která dává filmu tón, náladu a funguje jako háček, zaujme diváka. Katalystem by se dala nazvat i situace, kdy Red poprvé spatří Andyho. V tomhle případě mi však připadá silnější. Přes Andyho nám je řečeno stanovení tématu. Jedná se o scénu, kdy k vězňům poprvé mluví ředitel věznice. Je nám zde názorně předvedeno, co vše diváka čeká po zbytek filmu. Následně je zde přítomnost Snyderova pojmu „Save the Cat!“ Andy se zeptá na jméno umláceného vězně, jako jediný ho nebere jako prostředek k sázce, což vyvolá sympatie.

## 2.2 Postava Reda

Následně je nám představena postava Reda, hlavní hrdina, o kterém vypráví celý příběh. Jeho expozice se drží stanovených pravidel. Nacházíme ho v jeho obvyklém prostředí, dozvídáme se, že již 20 let sedí ve vězení s opakovaně zamítnutým předčasným propuštěním a zastává roli člověka, co umí propašovat věci. V jeho světě dojde k narušení, poprvé spatřuje Andyho a na povrch vzejde dramatická otázka, jestli Andyho přijme do svého života. Zde je zajímavé využití „Dabate.“ Správně by se mělo nacházet u protagonisty, jelikož on by se měl rozmýšlet, jestli půjde za svým cílem, nebo ne. Andy však nemá na vybranou, nerozhoduje o svém osudu. Red rozhoduje o svém názoru na Andyho. Je nám to názorně předvedeno, kdy Red vsadí na to, že Andy bude první, kdo se po příchodu do vězení rozsype. Přesto prohraje, ale vyvolá to u něj sympatie, Andy se mu začíná líbit.

Bod zvratu je tedy v tomhle případě první rozhovor mezi Andym a Redem. Red se rozhodl vpustit Andyho do svého života a nám je vystavěná premisa, kdy budeme odhalovat Andyho pravý charakter a co vše v něm je a budeme mu fandit v jeho přežití ve vězení.

### 2.3 Shrnutí

V tom vnímám největší mistrovství expozice Shawshanku. Hlavní protagonista je zahalen tajemstvím a nerozhoduje o svém osudu sám, nevychází dobrovolně ze svého světa, aby se vrhl do nového za účelem splnění svého cíle. Zastření jeho postavy tajemstvím však vyvolává větší divácký zájem. Hlavní hrdina rozhoduje, jestli protagonistu vpustí do svého života. Následně je to Andyho cesta a boj ve vězení, kterou divák nadšeně sleduje. Vidíme zde využití spousty psaných pravidel, díky zkušeným tvůrcům však mohly být upraveny pro svůj vlastní účel a jsou neméně funkční.

#### *VYKOUPENÍ Z VĚZNICE SHAWSHANK*

<i>Úvodní scéna</i>	Na základě záporné expozice protagonisty
<i>Expozice hrdinů</i>	Ano, u protagonisty však záporná
<i>Katalyzátor</i>	Ano, u hrdiny i protagonisty. U protagonisty funguje jako úvodní háček.
<i>Debate</i>	Budování vztahu hrdiny k protagonistovi
<i>Stanovení tématu</i>	Slovně řečeno
<i>Přechod do speciálního světa</i>	U hrdiny obrazný, u protagonisty skutečný
<i>Save the cat</i>	Ano
<i>Bod zvratu</i>	Setkání hrdiny s protagonistou

*Tabulka č. 1. Funkce bodů struktury ve filmu Vykoupení z věznice Shawshank.*

### 3 KMOTR

Rovněž kanonické dílo režiséra Francise Ford Coppoly, které se nevyhne žádnému žebříčku čítající nejlepší filmy. Kmotra je třeba brát jako trilogii, tudíž celý první film funguje jako expozice. Přesto je třeba v rámci jednoho filmu umět zaujmout úvodem bez ohledu na následující pokračování.

#### 3.1 Svět Kmotra

Kmotra uvádí Christopher Vogler jako příklad filmu, který zaujímá již svým názvem. „Název *The Godfather* evokuje, že *Don Corleone* je zároveň bůh a otec pro své lidi. Grafický design loga na knize a v názvu filmu stanovuje další metaforu. Ruka loutkaře pracující s provázky skryté loutky. Je *Don Corleone* loutkař, nebo loutka vyšší moci?“<sup>20</sup> Kmotr hodně zakládá na to uvést nás důkladně do svého světa. Již první scéna jasně definuje, že se nacházíme v prostředí Italů sídlících v Americe, kteří se snaží stanovit si vlastní pravidla na tomto místě. Potkáváme Dona Corleona, u kterého se dozvídáme, že platí za muže spravedlnosti a čest a úcta pro něj znamenají vše. Vyslýchá požadavek Bonasera, aby se pomstil zločincům, kteří ublížili jeho dceři, jelikož policie v tomto ohledu zklamala. Don mu vyhoví, přesto, že Bonaserovu prosbu bere jako urážku, když ho žádá, aniž by mu předem projevil jakoukoliv úctu. Cílem scény je tedy ukázat, že se nacházíme v prostředí velice zásadových mafiánů, kteří se pro svou čest nebojí jít za hranice amerických zákonů, jelikož si stanovují vlastní.

---

<sup>20</sup> VOGLER, Christopher. *The writer's journey: mythic structure for storytellers and screenwriters*. 2nd rev. ed. London: Pan, 1999. ISBN 0330375911, s. 85



Obr. 13. Název a logo Kmotra

### 3.2 Kontrast

Následně se ocitáme na souběžně pobíhající svatbě Corleonovy dcery. Vzniká nám zajímavý kontrast, kdy na pozadí veselí a zábavy vznikají dohody o pomstě a vraždách. Celý úvod klade důraz na to, abychom to pochopili. Don miluje svou rodinu a umí se o ni postarat, své dceři zajistil opravdu bohatou svatbu. Je nám potvrzen jeho respekt prostřednictvím koktajlicího Lucy Brasima, který je strachy bez sebe, jen když mu chce projevit úctu. Dokonce se dozvídáme, že Don kdysi přijal sirotka jako vlastního syna. To vše je důležité, neboť dokonale chápeme tento svět. Jsme v prostředí mafiánů, které nevnímáme jako chladnokrevné zabijáky, ale jako lidi, co ctí svá pravidla a v rámci toho se nebojí jít na hranu zákona, jenž neuznávají za sobě vlastní.



Obr. 14 – 15. Rodinné hodnoty mafie versus jejich drsné praktiky.

### 3.3 Call to Action a Bod zvratu

Kmotr pracuje velice zajímavě s těmito dvěma body. Ze začátku se totiž může zdát, že i na 180minutový film se bod zvratu nachází již v necelých 14 procentech. Je to moment, kdy jsme seznámeni s prostředím a motivacemi postav, což je sjednávání vlastních pravidel. Není to učebnicový příklad, nevycházíme z jednoho světa do druhého, nic zásadního nezměnilo životy mafiánů, pouze sledujeme jejich běžnou rutinu. Divácký zájem je ovšem vyvolán a my pozorujeme Toma Hagen, který jde prosadit Johnnymu roli ve filmu, a při neúspěchu problém řeší velice svérázně podstrčením koňské hlavy spícímu režisérovi do postele. Zprvu se tato pasáž zdá jako pojem „Fun and Games“ Blakea Snydera, jenž se nachází po expozici. Jedná se o: „*příslib premisy*“.<sup>21</sup> To, co divák očekává, v tomto případě drsné mafiánské taktiky za účelem plnění svých pravidel, je nám zde předvedeno. Přesto po téhle části následuje ve 25 procentech Bod zvratu, což je postřelení Dona Corleoneho. Dalo by se to částečně označit za katalyzátor, neboť to je výrazné narušení zaběhlého světa. Přesto však do toho nového nevstupuje Don Corleone, ale lidé kolem něj, jelikož svět, ve kterém je Don jako pevná vůdčí ruka, je pryč a ostatní musí zastoupit jeho místo.

### 3.4 Shrnutí

Kmotr tedy není učebnicovým příkladem filmové expozice. Divácký zájem nevychází ze zhroucení hrdinova Běžného světa, který se musí rozhodnout pro vstoupení do toho Speciálního, ale z dokonalého vykreslení Běžného světa, který je zajímavý sám o sobě a divák má chuť ho pozorovat. Rovněž jsou v něm vykresleny všechny postavy, které se mohou zdát jako vedlejší, později však zjišťujeme, že právě jejich počínání budeme sledovat. K tomu slouží Bod zvratu, kdy se nehroučí svět hlavního hrdiny, ale postřelení hlavního hrdiny zhroučí svět postav okolo něj a divák má šanci pozorovat, jak se s tím hrdinové vypořádají.

---

<sup>21</sup> SNYDER, Blake. Save the Cat!: the last book on screenwriting you'll ever need Studio Wiese Productions, xvi, 195 p. ISBN 19-329-0700-9, s. 81



***KMOTR***

<b><i>Úvodní scéna</i></b>	Prakticky celá expozice
<b><i>Expozice hrdinů</i></b>	Klasická
<b><i>Katalyzátor</i></b>	Chybí. Až později postřelení Dona.
<b><i>Debate</i></b>	Chybí
<b><i>Stanovení tématu</i></b>	Obrazově
<b><i>Přechod do speciálního světa</i></b>	Chybí
<b><i>Save the cat</i></b>	Donovo přijmutí Lucy. Později však zjišťujeme, že se nejedná o hlavního hrdinu.
<b><i>Bod zvratu</i></b>	Není výrazný, až po představení postav a ukončení úvodní scény

*Tabulka č. 2. Funkce bodů struktury ve filmu Kmotr.*

## 4 OBČAN KANE

Mnohými označovaný jako nejlepší film vůbec. Orson Welles tímto snímkem nadobro změnil filmovou režii a rozšířil obzory pro spousty následujících filmařů.



*Obr. 16. Občan Kane.*

### 4.1 Úvodní scéna

Občan Kane pracuje s úvodní scénou jako stanovením nálady a tónu snímku. Hned úvodní záběr na plot s nápisem „Vstup zakázán“ evokuje tajemství, stejně jako následující série záběrů na záhadnou budovu. Následně vidíme vevnitř umírajícího muže, jenž naposledy vydechuje se slovy „Rosebud“. Zde nám je předvedeno vše, o co se bude ve snímku jednat. O příběh zahalený tajemstvím, kde figuruje slovo „Rosebud“. Otázky pro zaujetí diváka jsou vyvolány.

### 4.2 Expozice postavy

Publicistickým stylem je nám následně vysvětleno, že jsme viděli palác Xanadu, ve kterém umřel Charles Foster Kane. Fakt, že postava, podle které je film pojmenován, umírá v expozici, vyvolává další otázky zájmu. Navazuje poměrně důkladné představení této postavy, kdy je zobrazena velká část jeho života. Dozvídáme se, že to byl tiskový magnát, majitel obytných domů, obchodů, lesů a továren. Také je ale považován a komunistu i fašistu. Jedná se o veřejně velice známou osobu, vše však sledujeme pouze očima veřejnosti.

To, jaký doopravdy byl, nám zůstává zahaleno. Tato otázka je následně vyřčena při novinářské debatě a následně je i řeč o „Rosebud“. Všechny divácké otázky jsou zde zopakovány, což vyvolává předpoklad, že se film bude zaobírat jejich vysvětlením, z čehož plyne zájem. Hlavním hrdinou je tedy Charles Kane, o kterém příběh pojednává, a protagonisté jsou veřejnost, jež se snaží zjistit, jaký ve skutečnosti byl. Dá se tedy říct, že se nám opakuje mustr z Vykoupení z věznice Shawshank. Místo expozice hlavního hrdiny je u něj vyvoláno spousta otázek, ze kterých plyne divácký zájem.

### 4.3 Debate neboli Refusal of the Call

Objevujeme se v retrospektivě na Kaneovo dětství, kde je mu nabídnuta možnost stát se nejbohatším mužem Ameriky. I přes to, že divák již ví, že se to stane, Kane se jako dítě této možnosti brání, což nám dodá sympatie k hlavnímu hrdinovi. Zároveň přenesení na začátek jeho cesty funguje jako bod zvratu. Pracuje se tedy hodně s diváckým očekáváním. Známe cestu hlavního hrdiny i jeho konec, ale čeká nás zjistit, jak se k tomu všemu dopracoval a co všechno ho čekalo z jeho subjektivního hlediska.

#### OBČAN KANE

<i>Úvodní scéna</i>	Ano, příkladná
<i>Expozice hrdinů</i>	Velice široká, ale skrz oči veřejnosti
<i>Katalyzátor</i>	Součástí bodu zvratu
<i>Debate</i>	Ano, Kane jako se jako dítě brání. I když víme, co následuje
<i>Stanovení tématu</i>	Chybí
<i>Přechod do speciálního světa</i>	Ano
<i>Save the cat</i>	Chybí
<i>Bod zvratu</i>	Ano, společně s katalyzátorem

Tabulka č. 3. Funkce bodů struktury ve filmu *Občan Kane*.

## 5 TEMNÝ RYTÍŘ

Druhý díl Nolanovy batmanovské trilogie. Tento film rovněž zaznamenává výskyt v žebříčcích nejlepších filmů a rozhodně se dá považovat za jeden z nejlepších snímků nového tisíciletí.

### 5.1 Úvod

Úvodní scéna, bankovní vloupání, akce, střílení. Opět dostáváme hodně dobrý dojem toho, co nás bude čekat ve zbytku filmu. Co je zajímavé, že první ústřední postavu, kterou potkáváme, je antagonistu. Je třeba brát v úvahu, že většina publika je s touto postavou již dobře obeznámena, stejně jako s většinou „batmanovského“ světa, přesto nám je přednesena krátká expozice vyřčená pomocí kumpánů, kteří vykrádají banku. Úvodní sekvence stanovuje téma. Skrz zloděje, kteří se během vloupání navzájem postřílí za účelem menšího dělení odměny, vnímáme zradu a nalomenou důvěru. Toto téma je nám následně vyřčeno i pomocí bankovního ředitele. Ten říká, že kdysi zločinci měli čest a respekt, což už nemají a ptá se ho, v co věří. Následně je nám odhalena Jokerova tvář.



*Obr. 17. Zatím neodhalený antagonistu Joker.*

## 5.2 Expozice Batmana

Celé město hledá Batmana. Poslední dobou se stáhl a není nikde k vidění. Dokonce se dostávají na povrch lidé snažící se ho napodobit. Rovněž jsou černě zahalení do podoby netopýra a snaží se bojovat se zločinem. Následně se pravý Batman objevuje na scéně, a překazí drogový obchod. Uběhla 10. minuta, jsme v necelých sedmi procentech filmu a již známe hlavního protagonistu, antagonistu a téma snímku. Zaujetí se daří výborně. Následuje zápletka. Batman se spojuje s šéfem policie Gordonem a shodují se na společném problému. Joker. Tento bod má funkci katalyzátoru, Batmanův svět se přímo nehrouťí, vstupuje do něj však nový nepřítel, se kterým musí bojovat.

## 5.3 Debate

Výjimečnost tohoto dílu pravděpodobně vychází ze zařazení Debate, neboli oslabení hrdiny. Batman není dokonalý. Je zraněný, unavený a město z něj má rozporuplné pocity. Stojí před tvrdou zkouškou postavit se proti Jokerovi, ale ze začátku nevypadá, že na to má. Vše podporuje fakt, že na scéně se objevuje nový protagonista, Harvey Dent, který svou právníčnou činností úspěšně bojuje proti zločinu v Gotham a Batmanovi je tak silným konkurentem. Vše je potvrzeno jejich setkáním, kdy je řeč o Harveyem jako nahrazení Batmana v jeho činnosti.

## 5.4 Bod zvratu

Přichází nejzajímavější moment snímku. Bod zvratu. Není však přenesen skrz protagonistu, ale antagonistu. Nacházíme se na schůzi mafiánů, kterým jsou proti jejich vůli přeneseny finance do Honkongu pod křídla jistého pana Laua. Po chvíli přichází Joker s nabídkou. Zabít Batmana. Bod zvratu. Batman se sám nerozhodl jít porazit zlo, ale je k tomu prakticky donucen. Není to klasický bod zvratu, přesto chronická známost Batmanova charakteru, jeho momentální stav a nebezpečí, co mu hrozí, vyvolají dostatečný zájem hrdinovi fandit. Batman se totiž poté setkává s policií a s rozhodnutím přivést pana Laua z Honkongu se vypravuje na cestu.

## 5.5 Supernatural Aid

Za zmínku stojí využití Campbellova pojmu, který není již v moderních naracích tolikrát zobrazovaný. Jedná se o postavu mentora a ochránářské figury. Je jí Lucius Fox, postarší moudrý muž, který slouží jako inženýr jeho superhrdinského obleku. Tato postava má za

úkol darovat amulet, který pomůže hrdinovi v cestě. V tomto případě je to vylepšení obleku podle Waynových představ.

## 5.6 Shrnutí

Batman se rovněž vychází ze znalosti strukturálních bodů a jejich chytrého využívání. Přes kanonickou známost hlavních postav z komiksových a filmových předloh vykresluje charakter, s tím že Batmana neukazuje jako dokonalého hrdinu, ale zranitelného jedince. Jako první zobrazuje hlavního antagonistu s tím, že Batmanovo zjištění o jeho existenci nám dává Call to Action. Zařazení Debate dodá důvěryhodnosti a nejzajímavějším poznatkem z mého pohledu je fakt, že Dod zvratu nám je ukázán skrze antagonistu.

### *TEMNÝ RYTÍŘ*

<i>Úvodní scéna</i>	Čistě akce pro vyvolání zájmu
<i>Expozice hrdinů</i>	Vychází z kanonické známosti, ale přesto zařazena
<i>Katalyzátor</i>	Nejedná se o zboření světa, ale ano
<i>Debate</i>	Ano
<i>Stanovení tématu</i>	Slovně vyřčeno
<i>Přechod do speciálního světa</i>	Obrazový
<i>Save the cat</i>	Chybí
<i>Bod zvratu</i>	Skrz hlavního antagonistu

Tabulka č. 4. Funkce bodů struktury ve filmu *Temný rytíř*.

## 6 PELÍŠKY

Jako jednoho zástupce jsem si zvolil český film, Pelíšky. Jedná se dnes již o klasiku české kinematografie a jistě se dá považovat za jeden z nejlepších, který u nás vznikl. Evropský film je známý ve většině nedodržíváním psaných pravidel. Tím se odlišuje od toho amerického. Pelíšky jdou rovněž svou vlastní cestou. Nenachází se zde výrazný Bod zvratu nebo přechod z jednoho světa do druhého. Zájem vychází především z dobrého vykreslení postav, ale i prostředí a humoru.

### 6.1 Úvodní scéna

V Pelíškách končí expozice někdy ve 14 procentech filmu. Je to moment, kdy potkáme již všechny postavy. Přitom vše důležité se dozvídáme již v úvodní scéně. S popiskem „zima 1967“ se nám zde rozjíždí klasický motiv nešťastné lásky. Vidíme Michalův neúspěšný pokus o sebevraždu kvůli sousedce Jindřišce. Rovněž sledujeme Michalova otce, který se zrovna loučí s rusky mluvící návštěvou. To se nelíbí sousedovi, který hláškou „Dávám bolševikovi rok, maximálně dva“ jasně vyjadřuje antipatii s probíhajícím režimem. Rozjíždí se tedy dva motivy, nešťastná láska a postoj k politické situaci. Jelikož se jedná o komedii, není třeba vyvolávat dramatické cesty hrdinů, je však dobré celému příběhu dát nějaký rámeček.



Obr. 18. Michal a Jindřiška.

### 6.2 Téma a dějová linka

Na Pelíškách je zajímavé pozdější symbolické promítnutí tématu do hlavní dějové linky. V úvodu se nám rozjíždí až Shakespearovský milostný příběh. Michal a Jindřiška jsou oba

sužování svými rodinami, ve kterých mají nastavený tvrdý režim. Jejich rodiny se rovněž nemají v lásce. Michalův otec je sympatizant Rusů, zatímco otec Jindřišky zarytý odpůrce režimu. Později se dozvídáme, že Michal má soka a že Jindřiška se líbí jeho kamarád Eliot. Ten je současně symbolem západní civilizace svou svobodou. Má rodiče v Americe, odkud dostává drahé dary a symbolizuje svobodu, jak promítáním filmů, hudbou a možnostmi se setkal s lidmi jiné rasy. Díky dobře zrežirované scéně na schodech je poměrně jasné, kdo v tomto milostném trojúhelníku má navrch. Jindřiška je symbolem touhy po svobodě v prostředí dvou vymezených názorů.

Pelišky dodržují základní pravidla, vyvolají konflikt a motivace postav, přesto v tomhle případě jde spíše o film, který svou bravurní režii a humorem drží divákovu pozornost při každé vánoční repríze.

### ***PELIŠKY***

<i><b>Úvodní scéna</b></i>	Ano
<i><b>Expozice hrdinů</b></i>	Ano, klasická
<i><b>Katalyzátor</b></i>	Chybí
<i><b>Debate</b></i>	Chybí
<i><b>Stanovení tématu</b></i>	Ano, skrz vyprávění
<i><b>Přechod do speciálního světa</b></i>	Chybí
<i><b>Save the cat</b></i>	Chybí
<i><b>Bod zvratu</b></i>	Nijak výrazný. Následuje zhruba po představení postav

*Tabulka č. 5. Funkce bodů struktury ve filmu Pelišky.*



## ZÁVĚR

Psaní této práce bylo pro mě velkým přínosem. Podrobný rozbor děl a zaměření na detaily pomáhá člověku objevit, jak mohou některé věci fungovat, aniž by si toho napoprvé všiml, což umožňuje inspirovat se pro vlastní tvorbu.

Jaké je tedy srovnání psaných pravidel a jejich skutečné využití? Při průzkumu bylo vidět, že tvůrci jsou se strukturou dobře obeznámeni a při tvorbě ji mají na paměti. Těžko se dá dokazovat, do jaké míry expozice daných děl dopomohla k jejich celkové kvalitě. Výsledný počín je komplexní dílo a skládá se z mnoha dalších faktorů, kterými se tato práce nezabývá. Kupříkladu posledních dvacet minut filmu většinou rozhoduje o výsledném dojmu na diváka. Pokud by však nebyl od počátku vtažen do příběhu, těžko by udržel pozornost po celý zbytek filmu a ostatní faktory by neměly takový účinek. Expozice tudíž není nejdůležitější, ale rozhodně důležitá součást filmového díla. Jedná se o zmiňovaný první dojem, který v divákovi, ale v člověku obecně vždy v nějaké míře zůstává. Bylo dodržování pravidel striktní? Nebylo. Tvůrcům napomáhala znalost struktury, aby jí mohli využívat pro vlastní potřebu díla. Žádný z filmů neměl v úvodu stejný průběh, přesto jejich účel byl stejný. Samotná práce se strukturou se tedy dá považovat za kreativní proces. Máme určitý pojem, který má splňovat danou funkci. Pokud je tvůrci dobře známá její podstata, nabízí se řešení celá řada a jedná se o nevyčerpatelný zdroj možností. Nebo se rozhodne pojem nevyužít, pokud to dané dílo vyžaduje. Tato poznámka navazuje na další otázku, zdali je využívání struktury svazující. Pokud ji tvůrce dobře zná, je jen na něm, jak s ní naloží. Pravidla jsou zde, aby napomáhala, pokud je tvůrce dobře zná, je jen na něm, jak je využije. Pokud je dodržené to základní.

Nejdůležitějším závěrem je fakt, že filmová expozice má mnoho podob, je v ní třeba představit prostředí a postavy, ale hlavně vyvolat dostatek otázek, na které má divák chuť dostat odpověď. S tímto pracoval již Christopher Vogler ve své knize. Je to základ vyvolání zájmu. Exponování něčeho zajímavého, ale zahaleného tajemstvím s příslibem dostání odpovědi. Tvůrce by měl znalost struktury přizpůsobovat právě tomuto účelu. Pokud se to podaří ve značné míře, máme jistotu, že divák je po úvodu usazen v křesle a se zájmem sleduje další vývoj filmu.

**SEZNAM POUŽITÉ LITERATURY**

- [1] FIELD, Syd. Jak napsat dobrý scénář: základy scenáristiky. Vyd. 1. V Praze: Rybka, 2007, 277 s. ISBN 80-87067-65-7
- [2] SNYDER, Blake. Save the Cat!: the last book on screenwriting you'll ever need Studio Wiese Productions, xvi, 195 p. ISBN 19-329-0700-9
- [3] CAMPBELL, Joseph. The hero with a thousand faces. 3rd ed. Novato, Calif.: New World Library, c2008, xiii, 418 s. ISBN 978-1-57731-593-3
- [4] VOGLER, Christopher. *The writer's journey: mythic structure for storytellers and screenwriters*. 2nd rev. ed. London: Pan, 1999. ISBN 0330375911.

## SEZNAM OBRÁZKŮ

Obr. 1 – 4. Knihy jednotlivých autorů

Obr. 5. Campbellova vizualizace hrdinovy cesty.

Obr. 6. Luke Skywalker obdrží od Obi-wana světelný meč.

Obr. 7. Voglerova vizualizace jednotlivých světů.

Obr. 8. Fieldova trojaktová struktura.

Obr. 9. Gittese charakterizuje jeho zevnějšek.

Obr. 10. Dramatická premisa ve scénáři Chinatown.

Obr. 11. Snyderův seznam beatů.

Obr. 12. Hlavní hrdina Red a protagonista Andy se poprvé setkávají.

Obr. 13. Název a logo Kmotra.

Obr. 14 – 15. Rodinné hodnoty mafie versus jejich drsné praktiky.

Obr. 16. Občan Kane.

Obr. 17. Zatím neodhalený antagonista Joker.

Obr. 18. Michal a Jindřiška.

## SEZNAM TABULEK

Tabulka č. 1. Funkce bodů struktury ve filmu Vykoupení z věznice Shawshank.

Tabulka č. 2. Funkce bodu struktury ve filmu Kmotr.

Tabulka č. 3. Funkce bodů struktury ve filmu Občan Kane.

Tabulka č. 4. Funkce bodů struktury ve filmu Temný rytíř.

Tabulka č. 5. Funkce bodů struktury ve filmu Pelíšky.